İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

BİR MİMESİS OLARAK MİMARLIK VE EMSAL BİLGİSİ

DOKTORA TEZİ

F. Sinem ÖZGÜR
(502112016)

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Belkıs ULUOĞLU

MAYIS 2019

İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü'nün 502112016 numaralı Doktora Öğrencisi F. Sinem ÖZGÜR, ilgili yönetmeliklerin belirlediği gerekli tüm şartları yerine getirdikten sonra hazırladığı "BİR MİMESİS OLARAK MİMARLIK VE EMSAL BİLGİSİ" başlıklı tezini aşağıda imzaları olan jüri önünde başarı ile sunmuştur.

Tez Danışmanı : **Prof. Dr. Belkıs ULUOĞLU** .....
İstanbul Teknik Üniversitesi

Jüri Üyeleri : **Doç. Dr. Meltem AKSOY** .....
İstanbul Teknik Üniversitesi

Doç. Dr. Hüseyin Lütfü KAHVECİOĞLU .....
İstanbul Teknik Üniversitesi

Doç. Dr. Çiğdem CANBAY TÜRKYILMAZ .....
Yıldız Teknik Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Zerrin İren BOYNUDELİK .....
Yıldız Teknik Üniversitesi

Teslim Tarihi : Nisan 2019
Savunma Tarihi : Mayıs 2019

İTÜ'lüye,

ÖNSÖZ

Yüksek lisans eğitimimin başlangıcında çok kıymetli danışman hocam Prof. Dr. Belkıs Uluoğlu ile tanışmam ve onun derslerinde edindiğim kuramsal okuma alışkanlığı sayesinde yeni ve benim için bambaşka olan bir hayat tecrübesini yaşamaya başladım. Mimar olarak sürdürmeyi düşündüğüm meslek hayatımı onun duruşu ve yaklaşımlarını örnek alarak akademisyenliğe yönlendirdim. Öncelikle, doktora çalışmasının başlangıcından sonuna kadar sorduğu sorularla kafamın içinde savrulan düşünceleri netleştirmeme, içinden çıkamadığım durumlarda beni teşvik edip yol göstererek, ilerlememe ve yeni bakış açılarıyla yeni yollara girmeme hep destek olduğu için teşekkürü borç bilirim. Ayrıca bu uzun ve zorlu süreçte hem ben yurtdışındayken, hem de kızım İpek'in doğumu ve büyümesi esnasında ayırdığı zaman gösterdiği anlayış ve özen için kendisine en içten teşekkürlerimi sunarım.

Bu süreçte tezimi izleyen Doç. Dr. Meltem Aksoy ve Dr. Öğr. Üyesi Zerrin İren Boynudelik'e değerli katkıları ve görüşleri ile bana yol gösterdikleri için teşekkür ederim.

Göteborg Chalmers University of Technology'de geçirdiğim süre boyunca bana birçok kurumsal destek sağlayarak bir yabancı olduğumu hissettirmeyen Marie Strid ve Krystyna Pietrzyk'e, tez konusunda sık sık fikir alışverişi yaparak düşüncelerimi ifade etmemde ilerlememi sağlayan Saddek Rehal'a, metinlerimi büyük bir titizlikle irdeleyen sevgili Elke'ye, yorumlarıyla çalışmaya katkı sağlayan Tobias'a ve Charlotta'ya çok teşekkürler.

Benimle benzer süreçleri yaşayan ve her aşamada desteklerini hissettiğim arkadaşlarım Aylin, Esin ve İlgi'ye fikir alışverişleri, çalışma süreçlerindeki hep güler yüzlü ve olumlu destekleri ile teşvikleri için çok teşekkürler. Hayata bakışıyla günlerimi neşeyle geçirmemi sağlayan Ece'ye, çalışma azmini örnek aldığım İnci'ye, fikirleriyle sürece katkı sağlayan Tolga'ya, süreç boyunca gösterdikleri anlayış için MSGSÜ Mekân Organizasyonu Bilim Dalı'ndaki hocalarıma ve çalışma arkadaşlarıma teşekkür ederim.

Tez çalışmam boyunca, beni "TÜBİTAK-BİDEB 2211-Yurtiçi Doktora Burs Programı" kapsamında destekleyen TÜBİTAK'a teşekkür ederim.

Son olarak, tüm süreçte bütün fedakârlıkları, destekleri ve anlayışları için başta sevgili eşim Okan'a ve aileme çok şey borçluyum, onlar olmasaydı bu çalışma tamamlanamazdı. Kendisinden beklemediğim bir performansla sürece ayak uydurabilen sevgili kızım İpek sanırım en büyük teşekkürü hak ediyor.

Nisan 2019

F. Sinem ÖZGÜR
Y. Mimar

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ ..... **vii**
İÇİNDEKİLER ..... **ix**
KISALTMALAR ..... **xi**
ÇİZELGE LİSTESİ ..... **xiii**
ŞEKİL LİSTESİ ..... **xvii**
ÖZET ..... **xxi**
SUMMARY ..... **xxv**
1. GİRİŞ **1**
1.1 Tezin Sorunsalı 4
1.2 Tezin Yapısı 7
2. MİMESİS BAĞLAMINDA MİMARİ EMSALİN BİLGİSİ ve *MEM*LER **11**
2.1 Mimesis Olgusu 11
2.1.1 Mimesis: Kopya veya taklit 12
2.1.2 Mimarlık bilgisi ve mimesis 15
2.1.3 Değerlendirme 19
2.2 Mimari Tasarımda Emsal Bilgisi 21
2.2.1 Mimari emsal bilgisi kavramı 22
2.2.2 Mimari emsal bilgisinin yapısı: "Tasarım hikâyeleri" 28
2.2.3 Mimarlıkta emsal bilgisinin ortamları 31
2.3 Değerlendirme 35
2.4 *Memetik* Kuramı 36
2.4.1 Darwinci evrim 37
2.4.2 Evrimsel epistemoloji 38
2.4.3 *Memetik* 39
2.4.3.1 *Mem* kavramı 39
2.4.3.2 *Mem*lerin yapısı 41
2.4.3.3 *Mem*lerin eşleşmesi ve eşleşme ortamları 42
2.4.3.4 *Mem* türleri 44
2.4.4 Değerlendirme 48
2.5 Bölüm Sonucu 49
3. *MEM* HİKÂYELERİ: TASARIM HİKÂYELERİNİN *MEM* ÖRÜNTÜLERİ (MİMARİ EMSAL BİLGİSİNİN MİMESİS BAĞLAMINDA KULLANIMINA İLİŞKİN MODEL ÖNERİSİ) **53**
3.1 Model Önerisinin Amacı, Kapsamı ve Sınırları 53
3.2 Mimarlıkta Mimesis Olgusu, Mimari Emsal Bilgisi ve Tasarımda *Memetik* Kuramının İlişkileri 55
3.2.1 Mimarlıkta mimesis olgusu ve mimari emsal bilgisi ilişkisi 56
3.2.2 Mimarlıkta mimesis olgusu ve tasarımda *memetik* ilişkisi 58

3.2.3 Mimari emsal bilgisi ve *memetik* kuramı ilişkisi 61
3.2.4 Model önerisi örüntü yapısının bileşenleri 64
3.2.4.1 *Selecteme*: "Cisimleşmiş tasarım"ın "seçilme"si 65
3.2.4.2 *Recipeme*: "İlkesel çözüm kararları"nın "tarif"i 66
3.2.4.3 *Explaneme*: "Tasarıma konu olan gerekçe"nin "izahı" 67
3.2.4.4 Hikâye: *Mem* örüntüsünün bilgi alanı 67
3.2.5 "*Mem* hikâyeleri"nin eşleşmesi 68
3.2.5.1 *Mem*in kendisi 69
3.2.5.2 *Mem*in aktarım ortamı 69
3.2.5.3 *Mem*in eşleşme ortamı 69
3.3 *Mem* Hikâyeleri: Tasarım Hikâyelerinin *Mem* Örüntüleri Modeli 71
4. ALAN ÇALIŞMASI: GÜNCEL MİMARLIK MEDYASINDAKİ TASARIM HİKÂYELERİNİN *MEM* ÖRÜNTÜLERİ 75
4.1 Alan Çalışmasının Yöntemi 75
4.2 Analizler 81
4.2.1 Medya ve mimari ürün örneklemi 81
4.2.1.1 Medya örneklemi 81
4.2.1.2 Mimari ürün örneklemi 84
4.2.2 *Mem* örüntülerinin bileşen ve yoğunluklarının tespiti (İçerik analizi) 88
4.2.2.1 AR ve AD ortamlarındaki metinlerin içerik analizi 91
4.2.2.2 AR ve AD ortamlarındaki görsellerin içerik analizi 101
4.2.2.3 İçerik analizinin değerlendirilmesi 115
4.2.3 Yan anlamların oluşturduğu bilginin tespiti (Anlatı kodları analizi) 117
4.2.3.1 Anlatı kodları 118
4.2.3.2 AR ve AD ortamlarındaki metinlerin anlatı kodları ile analizi 122
4.2.3.3 Anlatı kodları analizinin bulguları 138
4.2.3.4 Anlatı kodları analizinin değerlendirilmesi 145
4.2.4 *Mem*lerin ortamları (Söylem analizi) 146
4.2.4.1 AR ortamı görsel söylem analizi 150
4.2.4.2 AD ortamı görsel söylem analizi 159
4.2.4.3 P ortamı görsel söylem analizi 170
4.2.4.4 Görsel söylem analizinin değerlendirilmesi 177
5. SONUÇ VE ÖNERİLER 181
5.1 Alan Çalışması Sonuçlarının Değerlendirilmesi 181
5.1.1 Görsel ve yazılı bilginin ilişkisi 181
5.1.2 Emsal bilgisi ve *mem* örüntülerinin yapısı 183
5.1.3 Göstergelerin "*Mem* hikâyeleri"ne kattığı bilgi alanları 184
5.1.4 Temsil ortamları yapısının *mem* eşleşmesine etkisi 185
5.1.5 *Mem* türleri ve örüntülerinin yoğunlukları 186
5.1.6 Mimesiste ve *memetik* eşleşmede kişisel altyapının ve bilişsel süreçlerin etkisi 187
5.2 Model Önerisinin Güncellenmesi 187
5.3 Sonuçlar 189
5.4 Öneriler 192
KAYNAKLAR 195
EKLER 203
ÖZGEÇMİŞ 469

KISALTMALAR

ACT **:** *Action Codes*
AD **:** *ArchDaily*
ANL **:** Anlambirimcik kodları
AR **:** *Architectural Record*
BTH **:** Bağımsız tasarım hikâyesi
E **:** *Explaneme*
ER **:** *Explaneme-recipeme* bağı
EYL **:** Eylemler kodu
G **:** Görsel
G (ÇP) **:** Görsel (çatı planı)
G (D) **:** Görsel (diyagram/şema)
G (DTY) **:** Görsel (detay çizimi)
G (ESK) **:** Görsel (eskiz/el çizimi)
G (F) **:** Görsel (fotoğraf)
G (G) **:** Görsel (görünüş)
G (K) **:** Görsel (kesit)
G (MF) **:** Görsel (maket fotoğrafı)
G (P) **:** Görsel (plan)
G (PERS) **:** Görsel (perspektif çizimi)
G (SK) **:** Görsel (sistem kesiti)
G (VP) **:** Görsel (vaziyet planı)
G (3B) **:** Görsel (üç boyutlu çizim)
GÖN **:** Gönderim kodları
H **:** Hikâye
HE(-) : E elemanı eksik tasarım hikâyesi
HER **:** *Hermeneutic codes*
HR(-) : R elemanı eksik tasarım hikâyesi
P **:** *Pinterest*
PPR **:** *Purposive Pattern Recognition*

R **:** *Recipeme*

REF **:** *Reference codes*

S **:** *Selecteme*

SEM **:** *Semantical codes*

SİM **:** Simgesel alan kodları

SR **:** *Selecteme-recipeme* bağı

SYM **:** *Symbolic area codes*

TH **:** Tasarım hikâyesi

TTH **:** Tam tasarım hikâyesi

YOR **:** Yorumbilgisel kod

ÇİZELGE LİSTESİ

Sayfa

Çizelge 2.1 : "Tasarıma ait düşünceler" olarak *mem* türleri. **47**
Çizelge 3.1 : Darwinci doğal seçilim ilkelerinin *memetik* ve mimesis kavramları ile ilişkisi. **60**
Çizelge 3.2 : Genetik bilimi, *memetik* kuramı ve emsal bilgisi temel kavramlarının ilişkisi **61**
Çizelge 4.1 : Alan çalışmasındaki mimari ürün örneklemi 20 adet villadan oluşmaktadır. **85**
Çizelge 4.2 : Örneklem dokümanının nicelik bakımından özellikleri. **86**
Çizelge 4.3 : İçerik analizi AR metinlerine ilişkin *mem* örüntüleri bileşenleri. **97**
Çizelge 4.4 : İçerik analizi AD metinlerine ilişkin *mem* hikâyeleri bileşenleri. **98**
Çizelge 4.5 : Görsellerde içerik analizi yapılırken izlenen tablo örneği. **104**
Çizelge 4.6 : 07 numaralı örneğin AR ortamındaki metninin anlatı kodları analiziyle elde edilen göstergeleri. **139**
Çizelge 4.7 : 07 numaralı örneğin AD ortamındaki metninin anlatı kodları analiziyle elde edilen göstergeleri. **140**
Çizelge 4.8 : Görsel söylem analizi sonuç tablosu. **179**
Çizelge A.1 : 01 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı. **205**
Çizelge A.2 : 01 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı. **207**
Çizelge A.3 : 02 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı. **209**
Çizelge A.4 : 02 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı. **210**
Çizelge A.5 : 03 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı. **212**
Çizelge A.6 : 03 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı. **214**
Çizelge A.7 : 04 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı. **218**
Çizelge A.8 : 04 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı. **219**
Çizelge A.9 : 05 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı. **221**
Çizelge A.10 : 05 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı. **223**
Çizelge A.11 : 06 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı. **226**
Çizelge A.12 : 06 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı. **228**

Çizelge A.13 : 07 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı **232**
Çizelge A.14 : 07 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.....**233**
Çizelge A.15 : 08 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.....**234**
Çizelge A.16 : 08 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.....**235**
Çizelge A.17 : 09 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.....**238**
Çizelge A.18 : 09 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.....**238**
Çizelge A.19 : 10 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.....**241**
Çizelge A.20 : 10 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.....**244**
Çizelge A.21 : 11 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.....**246**
Çizelge A.22 : 11 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.....**249**
Çizelge A.23 : 12 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.....**252**
Çizelge A.24 : 12 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.....**254**
Çizelge A.25 : 13 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.....**256**
Çizelge A.26 : 13 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.....**259**
Çizelge A.27 : 14 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.....**261**
Çizelge A.28 : 14 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.....**262**
Çizelge A.29 : 15 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.....**265**
Çizelge A.30 : 15 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.....**269**
Çizelge A.31 : 16 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.....**271**
Çizelge A.32 : 16 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.....**272**
Çizelge A.33 : 17 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.....**273**
Çizelge A.34 : 17 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.....**275**
Çizelge A.35 : 18 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.....**276**
Çizelge A.36 : 18 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.....**278**
Çizelge A.37 : 19 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.....**281**

Çizelge A.38 : 19 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.....**282**
Çizelge A.39 : 20 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.....**286**
Çizelge A.40 : 20 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.....**288**
Çizelge C.1: 1 numaralı villanın anlatı kodları. **378**
Çizelge C.2: 2 numaralı villanın anlatı kodları. **382**
Çizelge C.3: 3 numaralı villanın anlatı kodları. **387**
Çizelge C.4: 4 numaralı villanın anlatı kodları. **391**
Çizelge C.5: 5 numaralı villanın anlatı kodları. **395**
Çizelge C.6: 6 numaralı villanın anlatı kodları. **400**
Çizelge C.7: 7 numaralı villanın anlatı kodları. **404**
Çizelge C.8: 8 numaralı villanın anlatı kodları. **409**
Çizelge C.9: 9 numaralı villanın anlatı kodları. **412**
Çizelge C.10: 10 numaralı villanın anlatı kodları.....**418**
Çizelge C.11: 11 numaralı villanın anlatı kodları. **423**
Çizelge C.12: 12 numaralı villanın anlatı kodları. **427**
Çizelge C.13: 13 numaralı villanın anlatı kodları. **433**
Çizelge C.14: 14 numaralı villanın anlatı kodları. **438**
Çizelge C.15: 15 numaralı villanın anlatı kodları. **442**
Çizelge C.16: 16 numaralı villanın anlatı kodları. **447**
Çizelge C.17: 17 numaralı villanın anlatı kodları. **452**
Çizelge C.18: 18 numaralı villanın anlatı kodları. **456**
Çizelge C.19: 19 numaralı villanın anlatı kodları. **461**
Çizelge C.20: 20 numaralı villanın anlatı kodları. **467**

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 2.1 : Mimarlıkta mimesis olgusunun dönüşümü. **20**
Şekil 2.2 : Mimari emsal bilgisinin mimesis sürecindeki dönüşümleri. **27**
Şekil 2.3 : "Tasarım hikâyeleri" modeli (Oxman, 1994)..... **29**
Şekil 2.4 : "Tasarım hikâyeleri, hafıza ağı yapısı" (Oxman, 1994). **30**
Şekil 2.5 : Bilginin temsil biçimlerinin ortamlarına bağlı dönüşümü ve mimesis olgusu. **32**
Şekil 3.1 : Emsal bilgisinin teşhisi, dönüştürülmesi ve yeni bilgi oluşumu..... **58**
Şekil 3.2 : Tasarım hikayesindeki bilgi parçalarının soruları. **64**
Şekil 3.3 : *Mem* hikâyesi: Tasarım hikâyesinin *mem* örüntüsü..... **68**
Şekil 3.4 : Tasarım düşüncelerinin *memetik* bağlamda eşleşmesi..... **71**
Şekil 3.5 : Mimari emsal bilgisi, tasarımda *memetik* ve mimarlıkta mimesis ilişkilerinden model için oluşturulan önermeler..... **72**
Şekil 3.6 : *Mem* hikâyeleri: tasarım hikâyelerinin *mem* örüntüleri..... **73**
Şekil 4.1 : Alan çalışması akış şeması. **76**
Şekil 4.2 : *Explaneme, recipeme* ve *selecteme*'den oluşan bir *mem* hikâyesi. **93**
Şekil 4.3 : Kesişen iki *mem* hikâyesi (AR-05 numaralı örnek)..... **94**
Şekil 4.4 : *Mem* örüntü örneği (AR-02 numaralı örnek). **96**
Şekil 4.5 : İçerik analizi AR metinlerine ilişkin *mem* hikâyelerinin bileşenleri. **98**
Şekil 4.6 : İçerik analizi AD metinlerine ilişkin *mem* hikâyeleri bileşenleri. **99**
Şekil 4.7 : Tasarım hikâyelerinde tüm elemanlar her zaman bulunmamaktadır (AR-03 numaralı örnek). **103**
Şekil 4.8 : AR ortamındaki görsellerin temsil tekniklerinin ve ortografik çizimlerin türlerinin oranları..... **106**
Şekil 4.9 : AR ortamı içerik analizlerinde metin ve görsellerdeki *mem* türleri dağılımları. **106**
Şekil 4.10 : AR ortamı içerik analizlerinde metin ve görsellerdeki tam tasarım hikâyesi, *selecteme-recipeme* ve *explaneme-recipeme* bağı dağılımları. **107**
Şekil 4.11 : AR ortamı içerik analizlerinde fotoğraflardaki *mem* türleri, tam tasarım hikayesi, *selecteme-recipeme* ve *explaneme-recipeme* bağı dağılımları. **107**
Şekil 4.12 : AR ortamı içerik analizlerinde ortografik çizimlerdeki *mem* türleri, tam tasarım hikâyesi, *selecteme-recipeme* ve *explaneme-recipeme* bağı dağılımları. **108**
Şekil 4.13 : AR ortamı içerik analizlerinde diyagram ve şemalardaki *mem* türleri, tam tasarım hikayesi, *selecteme-recipeme* ve *explaneme-recipeme* bağı dağılımları. **108**
Şekil 4.14 : AR ortamı içerik analizlerinde el çizimi ve eskizlerdeki *mem* türleri, tam tasarım hikâyesi, *selecteme-recipeme* ve *explaneme-recipeme* bağı dağılımları. **109**

Şekil 4.15 : AD ortamındaki görsellerin temsil tekniklerinin ve ortografik çizimlerin türlerinin oranları. **110**
Şekil 4.16 : AD ortamı içerik analizlerinde metin ve görsellerdeki *mem* türleri dağılımları **110**
Şekil 4.17 : AD ortamı içerik analizlerinde metin ve görsellerdeki tam tasarım hikâyesi, *selecteme-recipeme* ve *explaneme-recipeme* bağı dağılımları. **111**
Şekil 4.18 : AD ortamı içerik analizlerinde fotoğraflardaki *mem* türleri, tam tasarım hikâyesi, *selecteme-recipeme* ve *explaneme-recipeme* bağı dağılımları. **111**
Şekil 4.19 : AD ortamı içerik analizlerinde ortografik çizimlerdeki *mem* türleri, tam tasarım hikâyesi, *selecteme-recipeme* ve *explaneme-recipeme* bağı dağılımları. **112**
Şekil 4.20 : AD ortamı içerik analizlerinde diyagram ve şemalardaki *mem* türleri, tam tasarım hikâyesi, *selecteme-recipeme* ve *explaneme-recipeme* bağı dağılımları. **113**
Şekil 4.21 : AR ortamı içerik analizlerinde el çizimi ve eskizlerdeki *mem* türleri, tam tasarım hikâyesi, *selecteme-recipeme* ve *explaneme-recipeme* bağı dağılımları. **113**
Şekil 4.22 : AR ve AD ortamlarındaki anlatı kodlarının oranları..... **140**
Şekil 4.23 : AR ve AD ortamlarındaki anlambirimcik kodlarının oranları..... **141**
Şekil 4.24 : AR ve AD ortamlarındaki gönderim kodlarının oranları. **143**
Şekil 4.25 : AR ve AD ortamlarındaki simgesel alan kodlarının oranları. **144**
Şekil 4.26 : AR ortamındaki sayfanın şeması. **153**
Şekil 4.27 : Büyük olarak kullanılan ilk fotoğraf, örneğin; (a)ağaçlık bir alanda bulunması (Kaynak: Url-11), (b) arketipik bir forma sahip olması (Kaynak: Url-12), (c) uçak kanatlarının çatı olarak kullanılması (Kaynak: Url-13), (d) cam kutu ve ahşap duvar bileşiminden form oluşturması (Kaynak: Url-14) vb.- içerecek şekilde pozlanmış, açısı ayarlanmış, perspektif kaçışları kaldırılmış olacak şekilde tekniklerle oluşturulmuştur. **156**
Şekil 4.28 : Uçak kanadının çatı olarak kullanıldığını gösteren fotoğrafla "atık malzemelerin yeniden kullanımı mimarlık alanında sürdürülebilir etkisi nedeniyle tercih edilir" (GÖN: Mimarlığın bilgisi) referansının okunması, okuyucuda bu bilgi mevcutsa, mümkün olabilecektir (Kaynak: Url-13)..... **157**
Şekil 4.29 : AD ortamındaki sayfanın şeması. **162**
Şekil 4.30 : Fotoğraf, yapının özellikle özgün niteliğini örneğin; (a) ağaçlık bir alanda bulunmasını (Kaynak: Url-15), (b) arketipik bir forma sahip olmasını (Kaynak: Url-16), (c) uçak kanatlarının çatı olarak kullanılmasını (Kaynak: Url-17), (d) cam kutu ve ahşap duvar bileşiminden form oluşturmasını (Kaynak: Url-18) içerecek şekilde pozlanmış, açısı ayarlanmış, perspektif kaçışları kaldırılmış olacak şekilde teknikler kullanılarak oluşturulmuştur..... **165**
Şekil 4.31 : Uçak kanadının çatı olarak kullanıldığını gösteren fotoğrafla "atık malzemelerin yeniden kullanımı mimarlık alanında sürdürülebilir etkisi nedeniyle tercih edilir" (GÖN: Mimarlığın bilgisi) referansının okunması, okuyucuda bu bilgi mevcutsa, mümkün olabilecektir (Kaynak: Url-17)..... **166**
Şekil 4.32 : P ortamındaki sayfanın şeması..... **171**

Şekil B.1 : 01 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri. ….....**293**
Şekil B.2 : 01 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri. ….....**295**
Şekil B.3 : 02 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri. ….....**297**
Şekil B. 4: 02 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri. ….....**299**
Şekil B.5 : 03 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri. ….....**301**
Şekil B.6 : 03 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri. ….....**302**
Şekil B.7 : 04 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri. ….....**304**
Şekil B.8 : 04 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri. ….....**305**
Şekil B.9 : 05 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri. ….....**307**
Şekil B.10 : 05 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri. ….....**310**
Şekil B.11 : 06 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri. ….....**314**
Şekil B.12 : 06 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri. ….....**317**
Şekil B.13 : 07 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri. ….....**321**
Şekil B.14 : 07 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri. ….....**322**
Şekil B.15 : 08 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri. ….....**324**
Şekil B.16 : 08 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri. ….....**327**
Şekil B.17 : 09 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri. ….....**330**
Şekil B.18 : 09 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri. ….....**330**
Şekil B.19 : 10 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri. ….....**333**
Şekil B.20 : 10 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri. ….....**335**
Şekil B.21 : 11 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri. ….....**336**
Şekil B.22 : 11 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri. ….....**338**
Şekil B.23 : 12 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri. ….....**341**
Şekil B.24 : 12 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri. ….....**344**
Şekil B.25 : 13 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen

*mem*lerin ilişkileri. ….....**347**
Şekil B.26 : 13 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri. ….....**348**
Şekil B.27 : 14 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri. ….....**349**
Şekil B.28 : 14 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri. ….....**350**
Şekil B.29: 15 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri. ….....**351**
Şekil B.30 : 15 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri. ….....**353**
Şekil B.31 : 16 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri. ….....**357**
Şekil B.32 : 16 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri. ….....**359**
Şekil B.33 : 17 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri. ….....**360**
Şekil B.34 : 17 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri. ….....**361**
Şekil B.35 : 18 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri. ….....**362**
Şekil B.36 : 18 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri. ….....**365**
Şekil B.37 : 19 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri. ….....**367**
Şekil B.38 : 19 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri. ….....**368**
Şekil B.39 : 20 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri. ….....**371**
Şekil B.40 : 20 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri. ….....**372**

BİR MİMESİS OLARAK MİMARLIK VE EMSAL BİLGİSİ

ÖZET

Mimar veya mimar adayı, gündelik pratikte, inşa edilmiş veya edilmemiş çok sayıda mimari üretimin fotoğraf, ortografik çizim, üç boyutlu modelleme, diyagram, metin, video gibi farklı biçimlerde temsilleri üzerinden "emsal bilgisi" edinmektedir. Bu bilgi tasarım süreçlerinde daha önceden oluşturulmuş çözümler olarak, eldeki tasarım problemine yönelik çıkış noktası, rehber veya kaynak olarak kullanılabilmektedir. Mimari tasarımda emsal bilgisi, herhangi bir mimari ürünün görsel ve yazılı temsil teknikleriyle oluşturulmuş veya mimari ürünün mekânsal deneyimi sonucu zihinde oluşan bilgisinin parçalar, örüntüler, ağlar gibi farklı biçimlerde teşhis edilmesiyle söz konusu olmaktadır. Bu şekilde elde edilen bilgi, yeni tasarımda dönüştürülerek kullanılmaktadır. Böylece her bir mimari ürün, taklit edilme potansiyeline sahip ve kendisinden sonrakilere emsal oluşturabilecek bir bilgi kaynağı olmaktadır. Eldeki tasarım problemine uyan referans bilgi teşhis edilmekte, mimari ürüne dönüşerek eklenmekte ve yeni bir bilgi kaynağı olarak da değerlendirilebilecek yeni mimari ürün oluşmuş olmaktadır. Böyle bir durum bir mimesis olgusunu içermektedir ve bu durumda mimari ürünün kendisinin taklidi veya kopyalanması söz konusu değildir. Öte yandan, sayısal ağ sistemleri üzerinden yer ve zamandan bağımsız, her an her yerde bilgiye erişmek mümkündür. Bu sistemlerde bilginin üretilmesi, aktarımı ve bilgiye erişim belirli otoriteler üzerinden olmamaktadır. Her kişinin üretim ve paylaşıma katkıda bulunabileceği bilgi ortamları söz konusudur. Bilgi-enformasyon teknolojilerinin geldiği noktayı göz önünde bulunduran bu tez çalışmasında, mimari tasarıma dahil olan birçok bilgiden biri olan "emsal bilgisi"nin mimesis olgusu bağlamında yeniden kullanılması, kopya/özgünlük tartışmalarının dışında durarak konu alınmaktadır. Diğer bir deyişle, bu tezin bakış açısına göre; daha önce gerçekleştirilmiş tasarım düşünceleri olarak mimari emsal bilgisinin mimar adayları veya mimarlar tarafından kullanılması olağan bir olgudur. Zira mimesis; tasarlayabilmek ve öğrenebilmek için olağan, yaratıcı süreci destekleyebilecek bir durum olarak değerlendirilmektedir.

Tez kapsamında, mimesis olgusu ile etimolojik kökenleri ve taşıdıkları taklit anlamları bakımından benzerlik gösteren *memetik* kuramı; mimari üründen edinilen emsal bilgisinin, mimetik süreçler sonucunda yeni bir bilgi kaynağı olan mimari ürüne dönüşmesindeki taklit olgusu ve emsal bilgisinin yapısı için açıklayıcı nitelikte değerlendirilmektedir. *Memetik* kuramı düşünceler, ezgiler, sloganlar, çanak çömlek yapım yöntemleri gibi farklı birçok kültürel öğenin zihinden zihne geçerek dönüştüğünü ve bunların aracılarının tıpkı genler benzeri bir elemanla çeşitli dönüşümler geçirerek gerçekleştiği düşüncesine dayanmaktadır. *Mem* kavramı, kültürel öğelerin gen benzeri bir yapıyla evrim süreçlerinden geçtiğine işaret etmektedir. Bu bağlamda çalışma, günümüz bilgi ortamlarında erişilen mimari ürünlere ilişkin bilginin analitik bir değerlendirme ile dönüştürülerek kullanılmasında yol gösterici olacak "*Mem* Hikâyeleri: Tasarım Hikâyelerinin *Mem* Örüntüleri" isimli bir model önermektedir. Model; emsal bilgisinin yapısını tarif etmekte, tasarımda

emsal bilgisinin dönüştürülerek mimesis sürecine katıldığını belirtmekte ve taklit edilenlerin mimari ürüne ait tasarım düşünceleri, yani *mem*ler olduğu savına yaslanmaktadır. Model, mimari emsal bilgisinin yapısını tanımlarken "tasarım hikâyeleri" ve "*mem* türleri" modellerinden hareket etmektedir. Mimari tasarımda mimari emsal bilgisinin kullanımının bir mimesis süreci olduğunu ve emsal bilgisinin *memetik* bir evrime dahil olduğunu iddia etmektedir. Model, mimari tasarımda mimesis olgusunu olağan bir tasarım pratiği olarak kabul etmekte, kopya/orijinallik tartışmalarının dışında durmakta ve mimesis sürecinin bilişsel aşamalarıyla da ilgilenmemektedir. Böylece, mimari üründen edinilecek bilginin çeşitli etkenleri ve farklı yapıları olduğunun bilinci ile değerlendirme yapılmış olmaktadır. Emsal niteliğindeki bir mimari üründen, görülür özelliklerin ötesinde; "tasarıma konu olan gerekçeler"i, "ilkesel çözüm kararları", yapım yöntemleri, yapım ilkeleri, kullanımlar, mekânsal etkiler, mekândaki sosyal ilişkiler ve/veya psikolojik, fenomenolojik etkiler gibi bilgiler de edinilebilmektedir. Ancak tüm bunların tanımlanabilmesi için başlangıç olarak mimari emsal bilgisinin yapısı tarif edilmelidir. Bu nedenle "Mimari emsal bilgisinin bileşenleri ve yapısı nasıldır?" sorusu modelde çıkış noktası olmuştur.

Önerilen model; emsal bilgisi, mimesis kavramı ve tasarımda *memetik* kuramı alanlarından yararlanılarak geliştirilmiş ve önermeler üç kuramsal alanın ilişkilerinden oluşturulmuştur. Buna göre önermeler; (i) "Mimarlıkta emsal bilgisinin kullanımı bir mimesis olgusudur."; (ii) Mimari emsal bilgisinin yeni üründe kullanılması, mimetik bir süreç sonrası dönüştürülen *mem*ler; yani tasarım düşüncelerine ait bilgi parçacıkları vasıtasıyla gerçekleşmekte ve evrim sürecine girmektedir." ve (iii) "Emsal bilgisinin bileşenleri "ne?, nasıl?, neden?" sorularının yanıtlarını içeren tasarım düşüncelerinin yani *mem* türlerinin bir arada bulunduğu bir bilgi alanının oluşturduğu hikâye örüntüsü ile mimesis sürecine katılırlar." şeklindedir. Modelde dört temel bileşen bulunmaktadır. Buna göre; *selecteme (i)*; bir mimari ürüne ilişkin cisimleşmiş tasarımın mimar tarafından çeşitli etkenler sonucunda daha iyi olduğuna kanaat getirilerek seçilimine ilişkin tasarım düşüncesi olan bilgi parçasıdır. *Recipeme (ii)*; daha iyi olduğuna kanaat getirilerek seçilen *selecteme*in nasıl bir ilkesel çözüm kararı ile oluşturulduğunu tarif eden tasarım düşüncesi olan bilgi parçasıdır. *Explaneme (iii)*; bir mimari üründeki *selecteme* ve *recipeme*lerin neden daha iyi olduğuna dair açıklamalara ilişkin, tasarıma konu olan gerekçelere sahip tasarım düşüncesi olan bilgi parçasıdır. Hikâye (iv); *selecteme, recipeme* ve *explaneme* bilgi parçalarının birbirinden bağımsız tekil bilgi parçaları olarak değil, bir örüntü yapıda bulunduğuna işaret etmektedir. *Mem* hikâyelerinin *memetik* bağlamda eşleşmesinde ise *mem*in kendisi, *mem*in aktarım ortamı ve *mem*in eşleşme ortamı olmak üzere üç etken söz konusudur.

Modelin önerme ve ilkelerinin geçerliliğini sınamak amacıyla bir alan çalışması gerçekleştirilmiştir. Mimari ürüne ilişkin bilginin birbirine bağlı ağlar üzerinden dünyanın her yerinde, zaman ve mekândan bağımsız, erişilen durumu sebebiyle, mimarlık ortamında sıklıkla diğer tasarımlardan haberdar olmak için kullanılan, birbirinden bilgi kaynakları açısından farklılaşmış üç sayısal ortam belirlenmiştir. Buna göre; bilgi kaynağı bizzat tasarımcının kendisi olan (i), editör tarafından yazılmış ve seçilmiş bilgiye sahip (ii) ve kolektif olarak herkesin işaretleyerek ancak kullanıcı profilinin özelliklerine göre sıralanan görsellerden oluşan (iii) üç farklı ortamdaki bilgi ve bu ortamların bilgiyi temsil biçimlerindeki yaklaşımları analiz edilmiştir. Bu ortamlardan edinilebilecek bilginin sahip olduğu örüntülerin karşılaştırmalı olarak tespiti için her üç ortamda da mevcut mimarlık ürünlerinden örneklem oluşturulmuştur. Örneklemdeki görsellerin ve metinlerin analizlerinde üç aşama söz

konusudur. İlk önce, görsellere ve metinlere uygulanan "İçerik Analizi" ile temsil edilen bilginin model önerisindeki bileşenlerine ilişkin dökümü yapılmıştır. Bir sonraki aşamada, metinlerde tespit edilen anlatım farklarından kaynaklanan göstergeler sistemlerinin oluşturduğu bilgi alanlarını tespit etmek amacıyla "Anlatı Kodları" tekniği uygulanmıştır. Son olarak, medya örnekleminin bilgiyi temsil biçimlerindeki farklılıkların *memetik* evrim üzerinde etken olması sebebiyle "Söylem Analizi" tekniğiyle görsel analiz yapılmıştır. Alan çalışmasının sonuçlarına göre tek bir temsil yöntemi, mimari ürüne ilişkin bilgiyi aktarmada çoğu zaman yeterli olamamakta, birçok temsil yöntemi bir arada kullanılmaktadır. Bunlar görsel veya yazılı yöntemlerle olabileceği gibi, görsellerde yazı ve işaretlerle bilginin derinleştirilmesi yoluyla da olabilmektedir. Ayrıca, emsal bilgisinin *mem* örüntülerindeki bilgi bağımsız, hiyerarşik, sıralı yapıda değil; karmaşık örüntüler, bağlı birimler ve anlamı artırıcı, daraltıcı veya yönlendirici şekilde etki bırakan bilgi alanlarından oluştuğu görülmüştür. Görsel nitelikteki söylem analizinin sonuçları, emsal bilgisinin üç farklı nitelikte sunulduğunu göstermiştir. Buna göre, mimari ürünün kendisine ilişkin derinlemesine bilgi edinme, dolaylı olarak ilişkili bilgiyi edinme veya parçalar halinde, mimari ürünle ilişkisi olmayan bilgiyi edinme söz konusudur.

Tez çalışmasının sonucunda yapılan değerlendirmede; mimarlıkta emsal bilgisinin kullanımının bir mimesis olgusu olduğu; mimari emsal bilgisinin yapısının çok yönlü ve ilişkisel olduğu; mimesis olgusunda tasarım düşünceleri olarak *mem*lerin bilgi parçalarını aktardığı ve *mem*lerin taklit edildiği; ortamın mimari emsal bilgisinin mimesis sürecine katılımında etken bir bileşen olduğu ve bilginin aktarımındaki temsil teknikleri ve anlatıdaki kurgusal yapının, emsal bilgisi bağlamındaki kişisel referans kütüphanesine ilişkin bilgi ve buradaki bilgilerin ilişkisel yapısının niteliği açısından önemli olduğu sonuçlarına varılmıştır.

"Mimesis Bağlamında Mimari Emsalin Bilgisi ve *Mem*ler" bölümü, tezin dayandığı üç alan hakkında bilgi vermekte ve birbirleriyle ilişkilerini ortaya koymaktadır. Mimesis olgusu, mimari tasarımda emsal bilgisi ve *memetik* kuramına ait açıklamalar bu bölümde bulunmaktadır. "*Mem* Hikâyeleri: Tasarım Hikâyelerinin *Mem* Örüntüleri (Mimari Emsal Bilgisinin Mimesis Bağlamında Kullanımına İlişkin Model Önerisi)" bölümünde ilk önce modelin amacı, kapsam ve sınırları tanımlanmaktadır. Ardından; mimesis olgusu, mimari emsal bilgisi ve *memetik* kuramı ilişkisi kurularak, her bir ilişkiden model önerisinin temeli olan önermeler ortaya konmakta ve modelin bileşenleri açıklanmaktadır. Daha sonra, "Alan Çalışması: Güncel Mimarlık Medyasındaki Tasarım Hikâyelerinin *Mem* Örüntüleri" bölümünde model önerisinin önerme ve ilkelerini çıkış noktası alan ve modelin geçerliliğinin denenmesi amacıyla yapılan alan çalışması bulunmaktadır. "Sonuç ve Öneriler" bölümünde alan çalışmasının sonuçları değerlendirilmiş ve model önerisinin ilgili bölümleri alan çalışmasından elde edilen bulgular doğrultusunda güncellenmiştir. Daha sonra tez sonuçları açıklanmıştır. Son olarak, çalışmaya konu olan alanlarla ilgili kapsam dışı tutulmuş, ancak başka yöntem ve tekniklerle gerçekleştirmesi mümkün olan ileri çalışmalar için öneriler bulunmaktadır.

ARCHITECTURE AS A MIMESIS AND PRECEDENT KNOWLEDGE

SUMMARY

In daily practice, architect or the candidate architect gather “precedent knowledge” about a lot of built or designed architectural production via the representations like photographs, orthographical drawings, three dimensional models, diagrams, texts, videos, etc. This knowledge can be used as starting point, guide or basis to solve the design problem at hand as a previous solution. Architectural precedent knowledge is the recognized knowledge, which can be in different forms as fragments, patterns, networks, etc. gathered via visual and written representations or spatial experience of the architectural product. This kind of knowledge is used after transformations in the new design. Thus, every architectural product is a resource as a precedent, which has a potential to be imitated. The knowledge is articulated by transformation, after recognizing the reference knowledge that fits to the design problem at hand, since therefore the new architectural production is developed. Such a situation includes a mimesis process and in this situation, the imitated or copied is not the architectural product itself. On the other hand, it is possible to get, produce and transfer any knowledge ubiquitously via digital network systems without any authority. Everybody can contribute the production and sharing of the knowledge via these media. This thesis, which takes into consideration of information technologies’ situation, stay out of authenticity-copy debates, and acknowledges reusing mimetically of “precedent knowledge” as one of the knowledge gets involved in architectural design. In other words, using precedent knowledge as the previously realized design ideas by architects and candidate architects, is a usual phenomenon according to this thesis’s point of view. Yet mimesis is considered as a phenomenon, which is usual for designing and learning processes, besides it is a support for creative processes.

Within the scope of the thesis, memetic theory supports the architectural precedent knowledge’s usage via mimetic processes with the common etymological roots and the imitation meanings. Both memetic and mimesis words rely on the *mimeisthai* word which means “to imitate” in Greek. Memetic theory relies on the idea that the cultural elements like ideas, melodies, mottos, pottery production processes, etc. are transformed from mind to mind and their agents are memes alike genes. To put it simply, it is possible to state that meme notion connotes that cultural elements evolve likewise genes. Within this context, thesis proposes a model, which will guide to use the knowledge got from the digital media, called as “Meme Stories: Design Stories’ Meme Patterns”. Model describes the precedent knowledge’s structure, indicates that precedent knowledge get involves in mimesis process via various transformations and grounds the claim that the imitated is the memes, which correspond to design ideas of the architectural product. It describes precedent knowledge’s structure with reference to “design stories” and “meme types” models. In this regard, it is assumed that in architectural design, using architectural precedent knowledge is a mimesis process and

precedent knowledge evolves according to memetic theories. Model considers mimesis phenomenon as a usual design practice in architectural design, stays out of copy-authenticity debates and does not deal with the cognitive phases of mimesis process. Thus, it becomes possible to consider the precedent knowledge has various factors and different structures. It is possible to get such knowledge like "design issues", "design concepts", production processes, usages, spatial effects, social relations in space or psychological, phenomenological effects of the space which are beyond the visible characteristics of the architectural product as the potential to be precedent. However, in order to define all these, it is needed to explain the architectural precedent knowledge's structure. Thus, "How is architectural precedent's elements and structure?" becomes the starting question.

The model is developed on the theories about precedent knowledge, mimesis and memetic in design fields. Its theorems are developed from the relations of these three theoretical fields. These theorems are; (i) "Using precedent knowledge in architecture is a mimesis phenomenon.", (ii) "Using the architectural precedent knowledge in new product is realized via memes as design ideas' knowledge chunks, which are transformed after a mimetic process, and they evolve." and (iii) "Precedent knowledge's elements get involved in the mimesis process with a story pattern which is created by the knowledge area of the answers of the questions of design ideas as 'what?, how?, why?' which are meme types.". Model has four basic elements. *Selecteme* (i); the knowledge chunk of the design ideas of the "design form" which is decided better than the others and selected between the other possibilities by the designer. *Recipeme* (ii); the knowledge chunk of the design ideas of the "design concept" that gives a receipt how a *selecteme* is realized. *Explaneme* (iii); the knowledge chunk of the design ideas of why the *selectemes* and *recipemes* are better or better work than the others and gives explanation about "design issue". Story (iv); corresponds to the fact that *selecteme*, *recipeme* and *explaneme* meme types as knowledge chunks cannot exist as single knowledge pieces, but they exist in a pattern structure. There are three factors of the replications of the meme stories, which are meme itself, meme's transmission media and meme's replication media.

A case study is conducted in order to examine the theorems and the principles of the model. Since the knowledge with regard to the architectural knowledge is ubiquitous, three digital media, whose knowledge sources are different from each other, are selected. According to this, the knowledge source is the designer of the product (i), the knowledge selected and written by editor (ii) and the knowledge arranged according to the user's profile characteristics and according to the collective pinning process anybody who uses the system are analysed in the sense of the knowledge and their representation attitudes. Than a common sample, which includes twenty villa designs, was arranged in order to compare the all three media. There are three phases of the analysis of the villa sample's visual representations and the texts. First, the "Content Analysis" is applied to the visual representations and texts in order to identify the condensations of the elements assumed at the model. During this phase expression differences are noticed which was not possible to define with the meme types. After that, "Narrative Codes" technique was applied to texts in order to define these knowledge areas, because it was noticed that they were created by signs. Finally, since there are differences in the media sample's representation ways of the knowledge and this is assumed as a factor on memetic evolution, a visual analysis is done with "Discourse Analysis" technique.

According to the results of the case study, it is not enough to transmit the knowledge with regard to architectural product by only one representation technique and many techniques are used together. These can be visual representations or texts while it is also possible to enhance the knowledge in the visual representation by texts and signs applied on them. Moreover, the knowledge in precedent knowledge's meme patterns is not independent, hierarchic or arranged in order. It is constituted as complex patterns, connected units and knowledge areas that enhances, reduces or directing the meaning. The visual discourse analysis demonstrated that the precedent knowledge is presented in three different characteristics. According to this, there are knowledge which are directly related with the architectural product itself (called as vertical knowledge), supplementary knowledge about the architectural product (called as horizontal knowledge) and fragmented knowledge that has no relation with the architectural product.

After all of these thesis comes to a conclusion that claims; using precedent knowledge in architecture is a mimesis phenomenon, architectural precedent knowledge's structure is sophisticated and associative, memes as the design ideas are the ones that transmit the knowledge chunks and they are imitated, the media of the knowledge (as an environment) is an important element in mimesis of the precedent knowledge and the narrations in the texts are efficient in the quality of the personal reference library of the precedent knowledge beside the personal perception and background about the scope.

The thesis includes the sections; "Precedent Knowledge and Memes within the Context of Mimesis" section which gives information about the three fields that thesis leans on and puts forth the relations of each other. The explanations about mimesis phenomenon, precedent knowledge in architectural design and memetic theory are in this first section. Then, in the "Meme Stories: Design Stories' Meme Patterns (Model Proposal to Usage of the Architectural Precedent Knowledge within the Context of Mimesis)" section begins with the descriptions of the model's aim, scope and limits. After that, by restructuring the relations of mimesis phenomenon, architectural precedent knowledge and memetic theory; the theorems of each relation are constructed and the elements of the model are explained. Next, in the "Case Study: The Meme Patterns of the Design Stories in the Current Architectural Media" section, there is a case study that analysis knowledge according to the theorems and the principles of model in order to examine the validity of them. Finally, in the "Conclusion and Recommendations" section the results of the case study is evaluated and the model is restructured according to these results. After explaining the thesis conclusions, the recommendations of such other studies could be constructed with different methodologies and techniques, which are related but left out of the scope, are explained.

1. GİRİŞ

Tıp, hukuk, mimarlık gibi bilgi alanları vaka analizlerinden sıklıkla yararlanmaktadırlar. Daha önceden gerçekleşmiş çeşitli vakalardan edinilen bilgi ile yeni problemlere çözüm şemaları geliştirmektedirler. Aynı zamanda, bunlar üzerinden mesleki deneyimlerini geliştirmektedirler. Bu nedenle bazı alanlarda ama özellikle de her seferinde biricik problemlere çözüm arayan alanlarda vaka bilgisi önemli bir bilgi kaynağıdır.

Mimarlık eğitiminde de atölye yürütücüleri, mimar adayının tasarım problemlerine çözüm önerisi niteliğinde, daha önceden gerçekleşmiş mimarlık ürünlerini sıklıkla işaret etmektedirler. Bunu benzer problemlere daha önceden bulunmuş çözümlere daha hızla ve bütüncül şekilde erişebilmeyi sağlayan bir taktik olarak sıklıkla uygulamaktadırlar. Böylece mimari görgü birikimi daha eğitim aşamasında çeşitli zihinsel şemalarla oluşmaya başlamaktadır. Meslek pratiğiyle şekillenmeye sürekli devam eden bu birikim, bilinçli veya bilinçsiz olarak yeni tasarım sürecine dahil olmaktadır. Bu birikimden parçalar, örüntüler veya bütünsel çözümler alınabilmektedir. Diğer bir deyişle, eğitimde öğrenilen bilgi ve geliştirilen kişisel becerinin yanı sıra, içinde bulunulan paradigmayla da şekillenen, kendinden daha önceki ürünlerden edinilmiş tasarım düşünceleri ile kişisel bir görgünün sonucu oluşan birikim de tasarımlarda etkili olmaktadır.

Tez çalışmasının ilk çıkış noktası; yazarın eğitim sürecinde mimari görgü birikimini oluşturma amacıyla kullandığı yöntemler ve bunları yeni tasarımlarında değerlendirme süreçlerinde yaşadığı problemlerden doğmuştur. Görsel temsiller üzerinden bir mimari ürünün mekânsal niteliklerine ait yeteri kadar bilgi edinilememesi ve bedensel deneyim ile o ürünün mekânsal varlığının her zaman deneyimlenmesinin mümkün olmaması; görsel temsil yöntemlerinin eleştirel bir bakış ile araştırılmasına sebep olmuştur. Daha sonraki süreçte hem bir araştırmacı hem bir atölye yürütücüsü olarak mimarlık eğitiminin içinde, benzer önerileri gerçekleştirdikçe, bedensel deneyimin görsel temsillerden daha farklı bilgi oluşturabildiği gözlemlenmiştir. Özellikle mimarlık yayınlarından bilgisi edinilen güncel mimari ürün örnekleri, mümkün

olduğunca mekânsal olarak deneyimlenmeye çalışılmış ve görsel temsiller üzerinden edinilen bilgi ile mekânsal deneyim üzerinden edinilen bilgi arasındaki farklar anlaşılmaya çalışılmıştır. Bu aşamada mekân kavramı, bedensel deneyim ve duyusal algıların önemi, görmenin hâkimiyetinin sorunsallaştırılması üzerine araştırmalar ve çeşitli atölye çalışmaları yapılmıştır. Pallasmaa'nın (2016) görme duyusunun hâkimiyetini eleştirdiği bakış açısı, diğer duyuların da mekânsal deneyimde en az görme kadar etkili olduğunun fark edilmesini sağlamıştır.

Bu noktada temsil ve temsil yöntemleri sorunsalı ön plana çıkmıştır. Ancak temsil ve temsil yöntemleri sorunsalı, mimarlık kuramı araştırmalarında edinilen bilginin yeni bir tasarımda kullanılmasına dair bilgi oluşturmamaktadır; çünkü temsil ve temsil yöntemleri odağında geliştirilen bir sorunsalda temsilden edinilen bilgiye değil temsilin kendisine veya duyuların niteliklerine odaklanılmaktadır. Bu durum, edinilen bilginin tasarıma dahil olma sürecinde oluşan sorulara yanıt verecek nitelikte görülmemiştir. Dolayısıyla mimari ürünün bilgisinin niteliklerinin araştırılması, bilginin temsil yöntemlerinin niteliklerinin araştırılmasından daha öncelikli görülmüştür ve araştırma bu yönde geliştirilmeye başlamıştır.

Bu aşamada ise bilginin bulunduğu ortamla ve paradigmasıyla yakından ilişkisi öne çıkmıştır. Günümüzde, bilgiye erişim ve paylaşım ortamları; birbiriyle iletişim ve etkileşim halinde her an her yerde olan (*ubiquitiuous*), kısa sürede erişebilecek şekilde örgütlenmiş ve dinamik bir yapıya sahiptir. Mimarlık da bilgisini, yaratıcılık içeren birçok üretim ve tasarım disiplini gibi, bu ortamları çokça kullanarak dönüştürmekte ve kurgulayıp paylaşmaktadır. Bu noktada, 1990'lı yılların başında, *World Wide Web (www)* ile kişisel kullanımı yaygınlaşmaya başlayan bir enformasyon ağı olarak *İnternet*, önem kazanmıştır. 15. yüzyılda matbaanın yaygınlaşmaya başlaması, 19. yüzyılın sonunda fotoğrafın kullanımının yaygınlaşması ve 1960'lı yıllarda McLuhan'ın (1999) işaret ettiği şekilde "elektrik çağı" gibi bilgi iletim ortamlarına yönelik paradigma kaymalarının sonuçları dikkate alındığında, 20. yüzyılın sonunda yaygınlaşmaya başlamış olan "*www*" sistemi, bugün dünyada 4 milyarın üzerinde kullanıcısı olması sebebiyle (Url-1) bilgi ile ilişkisi bağlamında dikkate alınması gereken bir olgu olmaktadır. Böylesi bir ağ yoluyla dünyanın herhangi bir yerindeki, herhangi bir bilgiye kısa süre içinde erişmek mümkündür. Sayısal ortamlardaki hacmi oldukça büyük ve yoğun olan enformasyon geniş bir bellek oluşturmaktadır. Bu belleğin yapısı ilerlemeci ve birikimci olmaktan ziyade; bağlanan (*connective*),

etkileşime açık ve paylaşım odaklıdır. Böylesi bir bellekte yer alan bilgi doğruluk/yanlışlık kriterleri ile değil; ancak gerçeklik/varlık durumu ve birbirleriyle ilişkileri üzerinden değerlendirilmektedir.

Mimarların ve mimar adaylarının çeşitli bilgiyi bu yolla edinmesi olağan bir durumdur. Tek bilgi kaynağı olmamakla birlikte; mimarlar ve mimar adayları bu birbirine bağlı, etkileşime açık ve paylaşım odaklı ortamlarda ürünlerini paylaşabilmekte, kimi ofisler tasarımlarını çevrimiçi olarak deniz aşırı coğrafyalarda eşzamanlı yürütebilmekte, tasarıma ait süreçleri, etkileşimleri, kullanımları kaydedebilmekte ve paylaşabilmektedirler. Buradan edinilen bilgi; genellikle hızlı ve daha kolay anlaşılır, parçalar halinde sunulan görsel yöntemlerle edinildiği için sıklıkla basit bir kopyalama olarak nitelendirilmektedir. Bu tez yazarının yürütücü olarak sürdürdüğü atölye deneyimlerinde, mimar adayının örneklere görsel açıdan benzer nitelikte tasarımlar yaparken örnek aldığı ürünün tasarım problemi, oluşan mekânsal etki, tasarımdaki yerel kısıtlar gibi o tasarıma özgü biricik niteliklerinden kimini göz ardı edebildiği gözlemlenmiştir. Ancak bu durumdaki nitelik, mimar adayının görsel okuma becerisine, mimari görgü birikimine, sorgulayıcı veya daha fazla bilgi edinecek meraka sahip yapısına bağlı olarak farklılaşmaktadır. Diğer bir deyişle, göz ardı edilen bilgi, eldeki tasarım problemine, örnek alınan ürünün niteliklerine ve bilgiyi kullanan kişinin becerilerine bağlı olarak farklı derinliklerdedir. Bu noktada, bu durumun salt bir kopya mı, olağan bir esinlenme mi, yoksa daha özel bir olgu mu olduğu sorgulanmaya başlanmıştır.

Mimari tasarım pratiğinde daha önceden gerçekleşmiş başka mimarlık ürünlerinin bilgisinin yeniden kullanımı ile gerçekleşen tasarımlar, özgünlük-kopya tartışmalarında sıklıkla yer alabilmektedir. Bilgi ve iletişim teknolojilerinin kullanım hacminin de etkisiyle çok boyutlu ve her an her yerde olan enformasyon akışı, mekân ve zamandan bağımsız bilgi üretimi, erişimi, paylaşımı ve manipülasyonunun mümkün olduğu bir dönemde, emsallerden uzak durarak tasarlamak düşüncesi anlamsız olmaktadır. Bu bağlamda tez çalışması kapsamında *tabula-rasa* olmayan zihnin, herhangi bir referans almadan tasarım yapması gerçekçi bulunmamıştır.

Bir mimari üründe çok boyutlu ve ilişkisel halde bulunan çeşitli katmanlardaki bilgi, ürünün niteliklerinin yanı sıra, bilginin edinildiği ortamın nitelikleri ile de ilişkili olarak yeni tasarımlarda kullanılabilmektedir. Böylesi bir durumun basit bir kopya olarak değerlendirilmesi mümkün değildir. Bilginin; aktarıldığı, yenilendiği ve içinde

bulunulan paradigmaya göre biçimlenmesinin mümkün olduğu göz önünde bulundurulduğunda, mimari ürüne ilişkin "emsal bilgisi"nin kullanımı, yaratıcı üretim ve öğrenme süreçlerinde etkili ve olağan bir olgudur. Bilginin "doğru"yu aktaran durağan bir sonuç olmadığı; "gerçeklik" ifade eden hareketli bir yapıda olduğu dikkate alındığında, mimari ürüne ilişkin bilginin yeni tasarımlarda kullanılmasının, kopya ya da orijinallik tartışmalarının ötesinde düşünülmesi gerektiğine karar verilmiştir.

1.1 Tezin Sorunsalı

"Bir mimari ürüne ilişkin bilginin, başka bir mimari üründe yer alacak şekilde kullanılması basit bir kopya değilse, bu olgu nasıl değerlendirilmelidir?" sorusu tezin temel sorularındandır. Bu doğrultuda, taklit edilen olgu olarak mimari ürünün bizzat kendisinin veya bileşenlerinin araştırılması yerine, onun bilgisinin araştırılması gereklidir. Mimarlıkta taklit edilen ürüne ilişkin bilginin araştırılacağı bir çalışmada, bilginin dönüşüm süreçlerinin ve dönüşüm ortamlarının göz ardı edilerek, taklit edilen ürüne veya taklit sonucu oluşan ürünün kendisine yönelmek, bilgiyi bir son ürün olarak görmeye sebep olacaktır. Bu sebeple taklit/kopya/orijinallik tartışmalarının temelinde yatan bir olgu olan mimesis kavramı bu sorunun yanıtında yardımcı olmaktadır.

Mimesis kavramı, sanatın ve felsefenin birçok alanında sıklıkla tartışılan, dönem dönem farklı anlamlara bürünen ama temelinde hep "taklit" olgusunu barındıran bir kavramdır. Tez kapsamında ele alınan esas konu; tasarıma örnek teşkil eden tasarımın bilgisidir. Bu sebeple taklit; olağan bir insan davranışı, mimesis de bunu açıklayan taklit olgusu olarak değerlendirilmektedir. Bu noktada taklit olgusuna kaynak oluşturan ve emsal niteliğindeki mimari ürüne ilişkin bilgi öne çıkmaktadır. Yani taklit edilen mimari ürünler değildir; esas olan onların bilgisinin yeniden ve dönüştürülerek kullanılmasıdır. Bu sebeple de taklit olgusuna konu olan esasında mimari emsal bilgisidir *(architectural precedent knowledge).*

Emsal bilgisi yaklaşımları emsal teşkil eden ürüne veya tasarıma ilişkin bilginin teşhis edilmesini temel almaktadır. Teşhis edilen bilgi; yeni tasarımda dönüştürülerek kullanılmaktadır. Dolayısıyla, bu süreçte yaşanan da basit bir kopyalama eylemi değil, mimesis bağlamında bir taklittir. Emsal bilgisi bağlamında, yeni üründe yer alma potansiyeli olan bilgi ise, çeşitli ortamlarda, çeşitli yöntemlerle temsil edilmektedir. Bilgi ve iletişim teknolojilerinin eriştiği boyut ve hız düşünüldüğünde, mimarın maruz kaldığı ya da istemli olarak eriştiği "diğer" mimari üretimlerin her biri; onlara ait her

bir enformasyon parçası veya bilgi örüntüsü, potansiyel taklit kaynağıdır. Bunlar fotoğraf, mimari çizim, üç boyutlu görselleştirme, metin, video, şema/diyagram gibi birçok farklı yöntemle aktarılmaktadırlar.

Tez çalışmasında, taklide kaynak oluşturduğu iddia edilen bu bilginin incelenmesi, ister parçalar veya birimler, ister örüntüler halinde olsun, bilginin temsil ortamıyla birlikte düşünülmesini zorunlu kılmıştır. Bu bakış açısıyla oluşan bir diğer soru ise "Mimari ürünün her an her yerde olan bilgi ortamları ile aktarılan bilgisi, hangi ortamlarda hangi tür bilgiyi, nasıl sunmaktadır?" olmaktadır. Bu aşamada ise emsal bilgisinin dönüştüğü, ortamların niteliklerinin de etkisiyle evrimsel bir süreçten geçtiği görülmüştür. Böyle bir bağlamda, farklı paradigmalara ait kuramlar gibi görünmekle birlikte, esasında aynı etimolojik kökenden türeyen, bu sebeple de yakından ilişkili olan *memetik* kuramı taklide temel oluşturan bilginin yapısını ve niteliğini anlamada yol gösterici olmaktadır.

Kısaca belirtmek gerekirse, tez çalışması, üç temel kuramsal alanla ilişkidedir; mimesis, emsal bilgisi ve tasarımda evrimsel yaklaşımlar (*memetik* kuramları).

Mimari proje atölyelerinde mimar adaylarının çeşitli mimarlık örneklerinin görselleri üzerinden kendi tasarım çözümlerini ve özellikle de tasarım kararlarını tanımlaması, sonuç ürünü örnek aldıkları görsellere benzetme çabasının gözlemlenmesi tez sorularının oluşmasında etkili olmuştur. Öte yandan, atölye yürütücülerinin mimar adaylarına bazı mimar ve yapıların isimlerini vererek çözüm önerisi işaret etmesi, görsel temsilin etkisine dair araştırma soruları oluşturmuş, ancak tez çalışması süreci içinde, işaret edilenin görsel temsil ile sınırlı kalmadığı; ürüne ilişkin diğer bilgi alanlarını da içerdiği görülmüştür. Bu nedenle, emsal bilgisi araştırmaları ve emsal bilgisinin mimari tasarımdaki yeri çalışma kapsamında önemli olmuş, yalnızca görsel temsil temelinde bir araştırma yerine emsal bilgisi bütünü temelinde bir araştırma benimsenmiştir. Emsal bilgisi görsel, dilsel, diyagramatik vb. birçok biçimde aktarılabildiği için odak noktası emsalin aracılığıyla aktarılan bilgi olmaktadır.

Örnek alınan, referans verilen veya çözümleri işaret edilen, daha önce gerçekleşmiş mimari ürüne ilişkin tasarım düşünceleri, mimar adayı veya mimar tarafından bir takım bilişsel süreçlerden geçerek tasarıma dahil olmaktadır. En basit anlamıyla "taklit" olgusunu içeren mimesis kavramı, emsal bilgisinin yeni tasarımda kullanılmasıyla ilişkili görülmüş ve çalışmanın temelinde yer almıştır. Tez çalışması; taklidi olağan

görmekte; orijinal/kopya tartışmalarının dışında durmakta, ürünlerin veya mimarların yaklaşımlarının benzerliğini değil; sıradan, çok sayıda tasarımcıya eriştiği belirlenen ortamlarda bulunan bilgiyi inceleyerek mimarlık alanındaki bilginin niteliğini anlamaya çalışmaktadır.

Bu noktada, taklide temel oluşturan emsal bilgisinin ve taklitte yer alan etkenlerin yapısı sorgulanmıştır. Sorgulama ile görsel temsilin, tasarım sürecinde, esasen sadece kısıtlayıcı bir etkisinin bulunmadığı, durumun mimari ürüne ilişkin bilginin temsil biçimi, niteliği ve taklit eden kişinin bilgi birikimi, becerileri ve tasarım problemi ile kurabildiği ilişki ölçüsünde genleştirici, kısıtlayıcı veya yön değiştirici etkisinin de olduğu gözlemlenmiştir. Diğer bir deyişle, erişilen bilginin tasarıma dönüştürülerek katıldığı gözlemlenmiştir. Bu noktada, evrimsel epistemoloji çalışmalarına da temellendirilen tasarımda evrimsel yaklaşımlara dair çalışmalar ve tasarımda *memetik* kuramları çalışma kapsamına dahil edilmiştir.

Özetle, bu tez çalışması mimar adaylarının ve mimarların tasarımlarında kullandıkları mimari emsallerin taklidini; bilginin dönüştürülerek kullanılması bağlamında olağan bir olgu olarak değerlendirmektedir. Bu bilginin yapısını açıklamayı amaçlayan çalışma, günümüz bilgi ortamlarında erişilen mimari ürünlere ilişkin bilgiyi analitik bir değerlendirme ile dönüştürerek kullanılmasına yardımcı olabilecek bir model önermektedir. Tez kapsamında; emsal bilgisi, mimesis kavramı ve tasarımda *memetik* kuramı alanlarından yararlanılarak bir model geliştirilmiş ve buna dayalı bir alan çalışması yapılmış; seçilen ortamlardaki bilgi analiz edilmiştir. Buradaki amaç; mevcut bilgi aktarımından edinilebilecek bilginin niteliklerini tanımlamak ve model önerisini yeniden değerlendirmektir. Mimari ürüne ilişkin bilginin birbirine bağlı ağlar üzerinden dünyanın her yerinde, zaman ve mekândan bağımsız, çoğunlukla ek bedel ödemeden erişilen durumu sebebiyle, alan araştırması, mimarlık ortamının en sık kullandığı sayısal ortamlardan üçü belirlenerek oluşturulan bir örneklem seçilimi ile gerçekleştirilmiştir. Örneklemdeki bilginin mimarın veya mimar adayının tasarım süreçlerine olan etkisi, hangi mimari ürünün hangi emsallerden yararlanarak tasarladığı, süreç içindeki dönüşümler, yayın kaynaklarının mimarlara ve ürünlere ulaşım ve yayın politikaları gibi sorunlar konu ile ilişkili olmakla birlikte, her biri ayrı bir alan çalışması gerektirdiğinden alan çalışmasının kapsamı dışında tutulmuştur. Çalışmada, mimari ürüne ilişkin bilgi; bilginin içeriği, temsil edildiği ortam ve aktarımındaki farklı yaklaşımlar ile birlikte değerlendirilmektedir. Diğer bir deyişle;

tez çalışması, taklit edilen tasarım düşüncelerinin niteliğine, nasıl taklit edildiğine veya taklit edilip edilmediğine değil; taklit edilme potansiyeli olan tasarım düşünceleri bağlamında, bilginin kendisine onun temsil ortamının özellikleri ile birlikte odaklanmaktadır. Tez çalışması, mimari tasarıma dahil olan birçok bilgiden biri olarak "emsal bilgisi"nin sıklıkla kullanılan sayısal ortamlarda, mimetik bir süreçle yeniden kullanılma potansiyeli taşıdığı görüşüyle analiz etmekte, bu bilginin niteliğini kendine problem konusu etmemektedir. Bilgi-enformasyon teknolojilerinin geldiği noktada, mimari ürünün taklidi, bilgisinin temsil ortamları ve bilginin niteliklerini inceleyen bu tez, kopya/özgünlük tartışmalarının dışında durarak epistemolojik bir düzlemde tutulmuştur. Ürünün emsal oluşturacak şekilde mimarlık medyasında bulunan temsillerinin epistemolojik bağlamda araştırılması, mimarın ya da mimar adayının sınırsız sayıdaki mimari ürün temsillerinden edinebilecekleri bilginin niteliğinin anlaşılmasına da katkıda bulunmaktadır.

1.2 Tezin Yapısı

Tez çalışması üç temel alana dayanan bir kavramsal arka plana sahiptir. Çalışma kapsamında geliştirilen model önerisi bu kavramsal arka planın ilişkisine dayanmaktadır. Model önerisinin geçerliliğinin denenmesi amacıyla bir alan çalışması yapılmış ve tez sonucunda model önerisi güncellenmiştir.

"Mimesis Bağlamında Mimari Emsalin Bilgisi ve *Mem*ler" bölümü, tezin dayandığı üç alan hakkında bilgi vermekte ve birbirleriyle ilişkilerini ortaya koymaktadır. Mimesis olgusu, mimari tasarımda emsal bilgisi ve *memetik* kuramına ait açıklamalar bu bölümde bulunmaktadır. Mimesis kavramının kopya veya taklit olarak değerlendirildiği farklı görüşler ortaya konduktan sonra, mimarlık alanında mimesis olgusuna farklı bakışlar açıklanmakta ve tartışılmaktadır. Mimarlık bilgisi ve mimesis olgusu ilişkilendirilmekte, mimesisin tasarım süreçlerinde olağan ve geliştirici bir "taklit" olduğu bakışıyla, emsal bilgisinin dönüştürülerek yeniden kullanılan bir bilgi bağlamında mimarlık bilgisi çalışmalarındaki yeri sorgulanmaktadır. Daha sonra, mimari tasarımda emsal bilgisi kavramına ait farklı görüşler açıklanmakta ve mimari emsal bilgisinin temsil biçimleri, ortamları ve yapısına dair bir sonuç ortaya konmaktadır. Bu noktada, Oxman'ın (1994) "tasarım hikâyeleri" modeli çalışmanın araştırma sorularından "Mimari emsal bilgisinin yapısı nasıldır?" sorusuna yanıt bulmakta yardımcı olmuştur. Öte yandan, tarihsel süreçte bilgi ortamlarındaki

dönüşümlerin, bilginin anlamı ve temsilindeki dönüşümlerle karşılıklı etkileşimde olması, mimarlıkta emsal bilgisinin temsil ortamlarının incelenmesini gerekli kılmıştır.

Bu aşamada, bir başka alan gibi görünen, ancak tez kapsamında özellikle etimolojik kökleri ve içerdiği "taklit" olgusu sebebiyle mimesis ve emsal bilgisi kavramlarıyla yakından ilişkili olduğu gözlemlenen, *memetik* kuramından yararlanılmaktadır. Evrimsel epistemoloji çalışmalarına da temellendirilen *memetik* kuramı, kültür araştırmaları, bilgi ve tasarım çalışmalarında Darwinci evrim anlayışını temel almaktadır. Darwinci evrim ve evrimsel epistemoloji kavramlarının açıklanması sonrasında, *memetik* kuramının temel kavramları belirtilmektedir. Buna göre, *mem* kavramı, *mem*lerin yapısı, eşleşmesi ve eşleşme ortamları ile tasarım alanındaki *mem* türleri kavramları açıklanmaktadır.

"*Mem* Hikâyeleri: Tasarım Hikâyelerinin *Mem* Örüntüleri (Mimari Emsal Bilgisinin Mimesis Bağlamında Kullanımına İlişkin Model Önerisi)" bölümünde ilk önce modelin amacı, kapsam ve sınırları tanımlanmaktadır. Ardından; mimesis olgusu, mimari emsal bilgisi ve *memetik* kuramı ilişkisi kurularak, her bir ilişkiden model önerisinin temeli olan önermeler oluşturulmaktadır. Model önerisi, Oxman'ın (1994) "tasarım hikâyeleri" ve Langrish'in (1999) "*mem* türleri" modellerinin geliştirilmesine dayanmakta ve bilgi parçalarının oluşturduğu örüntüleri tarif etmektedir.

Daha sonra, "Alan Çalışması: Güncel Mimarlık Medyasındaki Tasarım Hikâyelerinin *Mem* Örüntüleri" bölümünde model önerisinin önerme ve ilkelerini çıkış noktası alan ve modelin geçerliliğinin denenmesi amacıyla yapılan alan çalışması bulunmaktadır. Analiz, mimarlık ortamında sıklıkla diğer tasarımlardan haberdar olmak için kullanılan, birbirinden bilgi kaynakları açısından farklılaşmış üç sayısal ortamda gerçekleştirilmiştir. Buna göre; bilgi kaynağı bizzat tasarımcının kendisi olan (i), editör tarafından yazılmış ve seçilmiş bilgiye sahip (ii) ve herkesin işaretleyebildiği ancak kullanıcı profilinin özelliklerine göre sıralanan görsellerden oluşan (iii) üç ortamdaki bilgi ve bu ortamların bilgiyi temsil biçimlerindeki yaklaşımları analiz edilmiştir. Bu ortamlardan edinilebilecek bilginin sahip olduğu örüntülerin karşılaştırmalı olarak tespiti için her üç ortamda da bilgisi bulunan mimarlık ürünlerinden örneklem oluşturulmuştur. Örneklemdeki görsellerin ve metinlerin analizlerinde üç aşama söz konusudur. İlk önce, görsellere ve metinlere uygulanan "İçerik Analizi" ile temsil edilen bilginin model önerisindeki bileşenlerine ilişkin

dökümü yapılmıştır. Bir sonraki aşamada, metinlerde tespit edilen anlatım farklarından kaynaklanan göstergeler sistemlerinin oluşturduğu bilgi alanlarını tespit etmek amacıyla Barthes'ın (2016) "Anlatı Kodları" tekniği uygulanmıştır. Son olarak, medya örnekleminin bilgiyi temsil etme biçimlerindeki farklılıkların *memetik* evrim üzerinde etken olması sebebiyle "Söylem Analizi" tekniğiyle görsel analiz yapılmıştır.

"Sonuç ve Öneriler" bölümünde alan çalışmasının sonuçları değerlendirilmiş ve model önerisinin ilgili bölümleri alan çalışmasından elde edilen bulgular doğrultusunda güncellenmiştir. Daha sonra tez sonuçları açıklanmıştır. Son olarak, çalışmaya konu olan alanlarla ilgili kapsam dışı tutulmuş, ancak başka yöntem ve tekniklerle gerçekleştirilmesi mümkün olan ileri çalışmalar için öneriler bulunmaktadır.

2. MİMESİS BAĞLAMINDA MİMARİ EMSALİN BİLGİSİ ve *MEM*LER

Bu bölümde, mimari öncüller olarak da tanımlanan "mimari emsal"in bilgisi "mimesis" olgusu ile ilişkilendirilmektedir. Tasarlama süreçlerinde bir çeşit yeniden üretimden geçen mimari emsalin bilgisi, mimesis olgusu ve mimesis tartışmaları ile birlikte değerlendirilmektedir. Bu amaçla, ilk olarak mimesis olgusu ve mimari tasarımda emsal bilgisine dair farklı bakış açıları açıklanmakta ve mimari emsalin mimesis bağlamında yeniden üretilen bilgisi bilgi ortamlarının tarih içindeki dönüşümü ile ilişkilendirilerek tanımlanmaktadır. Daha sonra, mimari emsal bilgisinin yapısı "tasarım hikâyeleri" (Oxman, 1994) modeli ile açıklanmaktadır. Ardından bilginin ortamından bağımsız olmadığı ve her aktarımında bir dönüşüm geçirdiği göz önünde bulundurularak; *memetik* kuramı, emsal bilgisi ve mimesis olgusu ile ilişkilendirilmektedir. Bu noktada, tasarımda "*mem* türleri" (Langrish, 1999) modeli açıklanmakta, son olarak "tasarım hikâyeleri" ve "*mem* türleri" modellerinin mimari emsal bilgisinin mimesis bağlamında kullanımına yönelik geliştirilebileceği ortaya konmaktadır.

2.1 Mimesis Olgusu

Mimesis, sanat ve tasarım alanlarında yüzyıllardır süregelen öykünme, taklit, yorumlama, kopyalama gibi konular üzerine birçok tartışmanın temelini oluşturmaktadır. Sözlük anlamı; benzetme, öykünme olan mimesis kavramı, sanatta en basit anlamıyla görünen dünyanın temsilidir. "Platon bu terimi sözlük anlamıyla kullanmış, Aristoteles dram sanatı konusunda bu terimi yeniden yaratma ve yansılama anlamında yorumlamıştır. Tiyatro sanatının temel ilkelerinden biridir." (Mimesis, 1983). Kimi zaman olumsuz, kimi zaman olağan bir durum olarak değerlendirilen mimesis olgusu; özgünlük, orijinallik, kopyalama, taklit etme, öğrenme, kimlik oluşturma gibi birçok farklı kavram ile özdeşleşebilmektedir. Bu bölümde, ilk olarak, farklı mimesis yaklaşımları açıklanmakta; daha sonra, mimarlık alanında mimesis

olgusu tartışmalarına yer verilmektedir. Sonuç olarak, mimesis olgusu, mimarlıkta bir bilgi üretimi olarak değerlendirilmektedir.

2.1.1 Mimesis: Kopya veya taklit

> Zeuxis ile aynı dönemde yaşayan Efesli Parrhasius, kimin daha büyük bir sanatçı olduğu konusunda iddiaya girdikten sonra birer resim çizerek perdeyle kapatmışlardır. Yarışacakları gün geldiğinde, Zeuxis perdeyi kaldırmış ve çizdiği üzüm resmini ortaya çıkarmıştır. Üzümler o kadar çekici görünmüştür ki, uçan kuşlar yere inip resmi gagalamışlardır. Sonra Zeuxis, Parrhasius'un resmi üzerindeki perdeyi kaldırmasını istemiştir ve Parrhasius, perdenin aslında kendi çizdiği resim olduğunu açıklamıştır. Bu şekilde Zeuxis yenilgiyi kabul etmiş ve demiştir ki: "Ben kuşları kandırdım, ama Parrhasius Zeuxis'i kandırdı. (Url-2)[1]

İngilizce Oxford Sözlük'te *mimesis* (t.y.) kelimesinin kökeninin 16. yüzyıl Yunancasındaki *mimeisthai* kelimesine dayandığı belirtilmekte; "sanat ve edebiyattaki gerçek dünyayı taklit eden temsili ve toplumsal dönüşümün bir etkeni olarak, bir grup insanın davranışlarının bilerek ve isteyerek diğerleri tarafından taklidi" olarak açıklanmaktadır.

Kopya, taklit, imitasyon, temsil, benzerlik, andırış, replika, yansıma, röprodüksiyon, tekrar, çoğaltma gibi birçok farklı kavram ile ilişkili olan olgu, Potolsky'ye (2006) göre, Antik çağlardan bugüne süregelen dört tartışma alanında yer almaktadır: rol modellerinin taklidi (i), tiyatro ve teatrallik (ii), gerçeklik düşüncesi (iii) ve insan davranışlarında mimesisin temeli (iv).

Rol modellerinin taklidi tartışma alanında, genellikle Antik Roma'nın doğayı ve doğadaki estetik düzeni taklit etmesi (*imitatio*), Rönesans'ta sanatçıların Antik Roma'yı taklit etmesi (Potolsky, 2006), Modernitede ise rol modellerinin taklidinin reddi ve matematiksel kurallar, oranlar gibi soyut elemanların taklidi konuları yer almaktadır. Buna göre, gelenekler, konvansiyonlar ve örneklerin taklit edilmesinin daha iyi sanat veya mimarlık yapmanın temeli olduğu inancından bahsetmek mümkündür. Tiyatro ve teatrallik tartışma alanında ise iki boyutlu bir taklitten söz

[1] Bu hikâye birçok kaynakta çeşitli anlatımlara sahiptir. Buradaki anlatım Wikipedia'dan (Url-2) alıntılanmıştır.

etmek mümkün olmaktadır; yazar, öncüllerini veya olgu ve/veya doğayı taklit ederek mimesis boyutunu yaşamakta, izleyici ise oyun ile kurduğu ilişki bağlamında bir mimesis olgusu yaşamaktadır (Potolsky, 2006). Gerçeklik düşüncesi tartışmaları ise sanatın tanımı, temsili gibi konularla ilişkili olarak süregelmiştir. Sanatın bir yansıma mı bir simülasyon mu olduğu, sanatta temsil, 15. yüzyılda perspektif ifade, 19. ve 20. yüzyıllarda romanda gerçeklik ve gerçeklik karşıtlığı gibi konular söz konusu olmuştur (Potolsky, 2006). Son olarak 20. yüzyıl düşünürlerinin insan doğası ile ilişki kurarak tartıştığı mimesis olgusu, herhangi bir şeyden türetilmiş tekrar değil, başlıca bir insan davranışı olarak görülmüştür (Potolsky, 2006). Kimlik gelişiminde taklidin önemi, sosyal belirleyiciler ve taklit ile bireyselleşme, konvansiyonlar ile cinsiyet, ırk gibi karakter özelliklerinin oluşumu konuları bu tartışmaların içinde yer almaktadır.

Kavram; kimi bakış açılarına göre olumsuz bir davranış olarak görülmekteyken, kimi bakış açıları bu durumun herhangi bir şeyi öğrenmek ve üretmek; kişinin benliğini tanımlaması, toplum içindeki yerini belirlemesi için yardımcı olan, oldukça doğal bir insan davranışı olarak görmektedir. Bu ayrım temelde iki farklı bakışa dayanmaktadır. Bunlar, Platon ve Aristoteles'in kavramı ilk kullandıkları metinlerdir. Platon Devlet'te "Resim ve taklit 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." demektedir (Mansfield, 2007). "Ona göre sanat ürünü, zaten gerçekliğin bir kere tekrar edilmiş hali olduğu için gereksizdir; taklit edilmiş, benzetilmeye çalışılmış bir şeyin tekrar taklidi ise daha gereksiz ve tehlikelidir. Çünkü zaten sanat, insanı ideal olana daha da uzaklaştırır. Sanat ürünü yansıtma olarak salt duyulara odaklanmakta ve nedeni yadsımaktadır, bu sebeple Platon mimesis kavramını olumsuzlamaktadır." (Potolsky, 2006). Platon, kişilerin mimesis ile kandırılabileceğini; gerçeklik için temsil aldatmasına düşebileceğini ve bunun en kötü sonucunun ideanın yok olması olacağını söylemektedir (Mansfield, 2007). Esasında Platon bu bakış açısını tüm sanat eylemleri için, sanat alanına karşı oluşturmuştur (Verdenius, 1962). Çünkü ona göre "Sanat özünde bir öykünmedir; biçim ise örnekseldir, arketipseldir; doğal nesne bir mimesis/öykünme örneğidir. Böylece, örneğin bir insan resmi doğal, tikel bir insan eşlemi ya da ona bir öykünmedir. Öyleyse bir öykünmeye öykünmedir." (Copleston, 2013b).

Aristoteles'in kavramla ilgili yaklaşımı ise bu bakıştan farklıdır; mimesis kavramı "Aristoteles için Platon için taşımış olduğu oldukça küçültücü havayı taşımaz."

(Copleston, 2013a). Bunun en önemli sebebi Aristoteles'in sanat anlayışındaki farktır. Ona göre "Sanat bir şey üretmeyi hedefler, etkinliğin kendisini değil." (Copleston, 2013a). O, mimesise "insanın hayatı boyunca ve sanat yaparken yaşadığı, oldukça doğal ve işe yarar bir fenomen" olarak bakmaktadır (Potolsky, 2006). Bir şeyi öğrenmek ve anlamak için insan o şeyi tekrar eder; tekrarı sırasında da farklılaştırır; böylece üretme; yeni bir şeyi ortaya koyma durumu söz konusu olmaktadır. Aristoteles'e göre bir işin gerçekliği salt maddesel olmak yerine entelektüel bir süreçtir (Copleston, 2013a). Aristoteles'in mimesis anlayışı mit ve praksis ile ilişkilidir ki bu durum mimesis kavramını zaman ve eylem kavramları ile ilişkilendirmektedir (Melberg, 1995). Platon, sanatın (şiirin) ahlaki etkileri üzerine eleştiride bulunurken, Aristoteles tragedyanın izleyici üzerindeki psikolojik etkilerine odaklanmaktadır (Melberg, 1995). Aristoteles'e konu olan mimesis olgusu; zaten sahnede belirli bir zaman ve mekânda gerçekleşmiş eylem olarak taklidin izleyici üzerindeki etkisidir (Melberg, 1995). "Aristoteles öykünmenin insan için doğal olduğu ve öykünme çalışmalarına hayranlık duymanın da insan için doğal olduğu konusunda diretmektedir. Olgusallıkla görülmeleri acı veren şeylerin sanatsal olarak sunuluşlarını hayranlık içinde izleyebiliriz demektedir." (Copleston, 2013a).

Bu iki bakıştaki temel ayrım; birbirine zıt düşünceler değil; Platon'un ürüne, Aristoteles'in ise sürece odaklanmasından doğan farklı yaklaşımlardır. Bu iki düşünüşü birbirine zıt iki yaklaşım olarak görmenin bir anlamı yoktur; olgunun olumlanması veya olumsuzlanması, kavramın düşünüldüğü bağlam ile mümkün olabilmektedir. Bağlamından ayrı sadece kopyalamanın iyi veya kötü olduğu üzerine yapılan tartışmalar bu nedenle anlamsız olabilmektedir.

Ortaçağ Avrupası'nda taklit, olumlanan bir bakışla kavranmıştır. Ustanın yaptığı gibi yapmak, hatta onun yaptığını yapabilme becerisi önemli olmuştur. Ustaların yaptıklarından farklı üretmek, kabul edilemez ve değersiz olarak tanımlanmıştır. Yeni, farklı bir üretim için kişinin önce ustalığını ispat etmesi gerekmektedir (Gebauer ve Wulf, 1995; Melberg, 1995; Potolsky, 2006).

Rönesans'ta öne çıkan matematiksel, dolayısıyla kavramsal olan bilgi ve bilginin temsil biçimi ile mimesisin anlamı farklı bir boyut almıştır. Ayrıca, Antik Roma kalıntıları ve bilgisinin incelenmesi, bunlardan edinilen bilginin doğru bilgi olarak kabul edilmesi, kimi zaman bağlamından uzaklaşmış olan bilginin yeniden üretimine sebep olmuştur. Perspektif ifade ile birlikte doğru bilginin kurallar içinde temsil

edilmesi, matbaanın yaygınlaşması ile pratikle edinilen bilgi yerine kuramsal olarak edinilen bilgi ile taklit kavramının anlamı değişmiştir. Rönesans sanatçılarının Antik Roma'dan elde edilen bilginin taklidi ile daha da ileri bir seviyeye ulaştıklarına inanılmıştır (Gebauer ve Wulf, 1995; Melberg, 1995; Potolsky, 2006). Aydınlanma ile birlikte, mimesis kavramı da farklılaşmaya başlamıştır. Ustaların "yaptıkları" ile birlikte onların rasyonel ya da elemanter düzeyde taklidi kabul edilir ve benimsenir olmuştur. Zaman içinde, görsel anlamda, yüzeysel benzetmeler ve kopyalar, bağlamından kopuk üretimlerle oluşan sonuçlar, mimesisin Modern dönemde kimi zaman olumsuzlanan bir kopyacılık olarak algılanmasına ve reddedilmesine neden olmuştur (Gebauer ve Wulf, 1995; Melberg, 1995; Potolsky, 2006).

Walter Benjamin (1979), tamamlamadığı *Doctrine of the Similar* ve *On the Mimetic Faculty* metinlerinde, insanın gündelik hayatta benzerlikler araması ve ilişkiler keşfetmesinin oldukça doğal olduğunu, "mimetik beceri"nin insanoğluna benzerlikleri görmek için verilmiş bir armağan olarak karar vermede temel role sahip olduğunu söylemektedir. Ona göre mimesis kişinin kendisine dış dünya ile birlikte bir kimlik tanımlamasını sağlamaktadır ve benzerlikleri aramaya, bir anlam bulmaya yönelik dilsel bir durumdur (Leach, 2005). Adorno (2000), "Bir insan ancak başka insanlara öykünerek insan haline gelir." demektedir. Girard (2012), nesneler için arzumuzun, nesnenin kendisinden ziyade, eylemlerimiz için bir model olarak gördüğümüz başka bir kişinin aracılığına dayandığını söylemektedir. Ona göre taklit, bir rekabet mekanizmasıdır ve bu mimetik mekanizma; (i) mimetik arzu, (ii) mimetik rekabet, (iii) mimetik kriz ve (iv) günah keçisi çözümü aşamalarından ibarettir (Girard, 2012).

Melberg (1995) mimesis olgusuyla ilişkilendirerek benzerlik ve fark kavramlarını tartıştığı kitabında, mimesisin hiçbir zaman homojen bir kavram olmadığını; temel hareketi benzerlik kavramına doğru olduğu anda, her zaman zıttı olan fark kavramına doğru da bir hareket olduğunu vurgulamaktadır. "Gadamer, mimesisin öğrenme ve gerçeklikle üretken bir ilişkisinin olduğunu ve 'teşhis' kelimesinin bilginin mimetik yanının karakterize edilebilmesi için en uygun kelime olduğunu söylemektedir." (Melberg, 1995).

2.1.2 Mimarlık bilgisi ve mimesis

Antik Yunan'dan Rönesans'a kadar mimarlık bilgisi, yapılı çevrenin taklit edilmesiyle çoğalmaktadır. Perez-Gomez (2002), Ortaçağ'da mimarların binayı bir bütün olarak

algılayamadıklarını ve ölçek kavramının bulunmadığını belirtmektedir. Ustanın ve dönemin gerektirdiği usullerde mimarlık ürünü yapmanın dışında bir durumun tahayyülü söz konusu değildir. Yapılı çevreden ve ustadan edinilen bilginin tıpkısının yapılabilmesi beceri olarak adlandırılmaktadır. Bu noktada, Rönesans'a kadar mimarlık-mimesis ilişkisi içinde mevcut yapılı çevrenin bilgisinin tekrarı, kimi zaman da dönüştürerek tekrarı ile mimarlık pratiği söz konusudur. Carpo'ya (2001a) göre taklit bir Rönesans icadı değildir, ancak sanatçılar doğal olarak gördükleri modelleri taklit etmişlerdir. Çünkü Ortaçağ mimarının görebilmek için yapıya seyahat etmesi gerekirken, Rönesans mimarının kitapçıdan edindiği bir doküman taklit edebileceği modele ulaşması için yeterlidir (Carpo, 2001a).

Tanyeli'ye (1999) göre;

> Mimarlık bilgisi bağlamında tarihsel kırılma noktası, yüzlerce yıl salt *praksis* olarak var olmuş bu etkinlik ve bilgi alanının, kendisine 15. yüzyıldan başlayarak *söylem* yaratmasıyla başlar. Alberti'ye kadar mimarlık bilgisi, kendi alanının gerçeklerini tanımlayan bir toplumsal kurumdur. Ait olduğu toplumun üzerinde uzlaştığı doğrulardan oluşan geleneksel bilgi, sadece yapma bilgisini içerir. Mimarlık, üzerinde henüz onu icra etmekten, ürün olarak var etmekten bağımsız olarak düşünülemez ve mimarlık sadece ortaya konan inşa edilmiş yapıt olarak vardır.

Rönesans'a kadar *praksis*in bilgi alanına dâhil görülmekte olan ve aslında bilgisinden söz edilemeyen mimarlık, pratik bilgiden entelektüel bilgi alanına geçme çabasıyla perspektifi icat etmiştir (Tierney, 2007). Tierney'e (2007) göre bu şekilde mimarlık, ölçülebilir bir nitelik kazanmakta, bununla birlikte de statik, tek bakış açısına sahip, nesne olarak, mekâna olan bakış açısını ortaya sermektedir. Bu noktada, bilginin izlenimci, doğrucu ve nesnel olmasına yönelik hâkim paradigma, mimarlıkta görsel bilgi üretim pratiğine de yansımıştır.

Öte yandan, Carpo'ya (2001a) göre Ortaçağ mimarları için seyahat etmek inşaat sektöründe eğitim için bir zorunluluktur ve Ortaçağ mimarları iyi birer seyyahtır. Diğer bir deyişle, mimar bilgisini mekânın bizzat kendisinden almak zorundadır. Rönesans'ta ise mimar gördüğü modellerden bilgisini edinmektedir. Taklidin tüm olası özelliklerden bir seçim yapmayı içeren bir süreç olduğunu belirten Carpo'ya (2001a) göre, bileşenler bir kez orijinalden ayrıldığında yeni yaratıcı bağlamlarında

manipülasyon ve bir araya getirilme gibi farklı yollarla yeniden oluşturulmaktadır. Bu bağlamda, Ortaçağ mimarlarının emsallerden aldığı bileşenler, genellikle, soyut ve görünmeyen elemanlardır (Carpo, 2001a).

Bu bakış açısıyla, Rönesans'a kadar, mimarlığın mimetik anlamda taklit ettiği bilginin "yapma bilgi"si olduğunu söylemek mümkündür. Alberti, Leonardo da Vinci ve Brunelleschi ile birlikte, mimarlığın *praksis* olan bilgisi, *kuramsal* düzleme geçmiştir. Rönesans'la birlikte perspektif çizim tekniği üzerinden mimarlığı rasyonelleştirme çabası oluşmuştur (Tierney, 2007). Mimarlığı, yapı ustalığı statüsünden zihinsel-idealistik seviyeye çekme çabasını da içeren sistem oluşturma çabası, mimarlığın bilgisini matematiksel-geometrik bir noktaya doğru çekmiştir. 15. yüzyılda mimari çizimin anlamının değişmesi ile Antik Roma kalıntılarını incelemek, anlamak ve yeniden yapabilmek için çalışmalar söz konusu olmuştur. Artık mimesisi, mimarlık alanında, tarihi kalıntıların kendisinde bulunan bilgiyi anlamak ve dönemin ideal estetiğini yeniden inşa edebilmek üzere taklit olarak tanımlamak mümkündür. Mimarlık, doğru bilgisini Antik kalıntılarda saklamaktadır ve bu bilginin onlar üzerinden taklit edilerek yeniden kurgulanması esastır. Perspektifin kurallara bağlanarak mimarlık bilgisinin doğru ve gerçek olarak aktarılması bakışı hâkim olmaya başlamıştır. Perspektif ve mimari nesnenin fiziksel özelliklerinin ifade edildiği ortamlardan edinilen bilgi, mimarlık bilgisi olarak tarif edilebilmektedir. Bu noktada da mimarlık-mimesis ilişkisinde taklit edilenler soyut aklın bilgisine dayanacak şekilde olmaya başlamıştır. Yani artık mimarlık; elle tutulan, gözle görülen, sayılabilir verileri tekrarlayarak; bunlardan edinilen bilgiyi her seferinde yeniden "kurgulayarak" yapılmaktadır. Ölçülebilir veriler olarak da mimari nesnelerin biçimsel özellikleri taklit edilmeye başlanmıştır.

Modernist yaklaşımlar tarihselciliği ve akımları reddeden kimliği ile "kopya" olarak algıladığı mimesis durumunu olumsuzlamıştır. Rönesans'taki Antik Roma yapılarının taklidinin bir süsleme haline dönüşmesini de eleştirerek biçimlerin herhangi bir yapılı çevre öğesinden kopyalanarak oluşturulmamasını, aklın ve matematiğin, işlevselliğin bilgisinin mimari ürüne kaynak oluşturması gerektiğini söylemektedir. Mimesis bağlamında taklit reddedilmiştir, ancak bu durumda dahi bir çıkış noktası, edinilen bir bilginin dönüştürülerek yeniden üretimi söz konusu olmuştur. Younes'a (2012) göre Modernist düşünceden önce, taklit ve icat/türetme bir madalyonun iki yüzü olarak değerlendirilmekteyken, Modernizm'le birlikte taklit sona ermiştir.

> Modernist düşünceden önce taklit; nesne, şehir ve binaların diğer nesne, şehir ve binaların kombinasyonları sonucu oluşturulması anlamına gelmekteyken; sanatsal ve mimari üretim Modernist düşünce ile birlikte tümüyle icat/türetme olarak değerlendirilmeye başlanmış ve taklit ve icat/türetme kavramları tamamlayıcı olmak yerine düşmanca kavramlar olarak değerlendirilmiştir. (Younes, 2012).

Günümüz mimarlık kuramlarında da mimesis kavramı kendine yer bulabilmektedir. Neil Leach (2006), Benjamin'in yaklaşımını *kamuflaj* benzetmesiyle derinleştirmiştir. Leach (2006), Benjamin'in çocukların çevrelerinin bir parçası olması yönünde büyük bir potansiyele sahip olmaları söylemine dayanarak, mimesis aktivitesinin bir ruh hali olduğunu söylemektedir. Bu nedenle de çabuk kavrayan, yaratıcı hayal gücü için olasılıklara karşı tetikte olmak gerektiğini söylemekte ve mimari ifadelerin çocuk hayal gücü ile kavranması gerektiğini belirtmektedir (Leach, 2006). Younes'a (2012) göre çağdaş mimarlar taklidin geçmişte bir rolü olduğunu kabul edebilmekte, ancak kendi çağdaş mimarlık pratiklerinde bu kavrama çok az yer vermektedirler.

Bugün mimari ürüne ilişkin bilgi, birçok disiplinde olduğu üzere, oldukça yoğun ve hızlı üretilmekte, paylaşılmaktadır. Projelerin, yapıların ve onlara ait yaşamın görselleri birbirine bağlı ağlar üzerinden paylaşıma açılmakta ve bu bilgi çok daha fazla sayıda kişiye ulaşabilmektedir.

"Sayısız iletişim aracını kullanarak serbestçe dolaşan imgeleri engelleyecek bir otorite söz konusu değildir." (Tanyeli, 2002). Bu imgeler "metalar dünyasından bir meta gurubu olarak" (Tanyeli, 2002) tarif edilebilmektedir. Tanyeli'ye göre "söz konusu görüntü parçacıklarını, imgeleri zihninde toplayan için, görsel olarak tanınabilirlikleri dışında gerçek bir anlamları yoktur." (2002). Tanyeli (2002), "İmgeler sayısız iletişim kanal ve aracını kullanarak serbestçe dolaşırlar. Onların dolaşımını engelleyebilecek hiçbir otorite yoktur" derken mimarın kendi eleme ve seçim süzgecinin burada önemli olduğunu belirtmektedir. Tanyeli'ye (2002) göre bugün Parthenon veya Tac Mahal'in görülür görülmez tanınır olması, onlara ait tek bilginin "tanımaktan ibaret" olmasıdır. "Parthenon'un Antik Yunanlıya, minarenin Memluk'e, Tac Mahal'in 17. yüzyıl Agoralısına ne anlam ifade ettiği, sadece uzmanı ilgilendirir ve sanat tarihinin ikonografik-ikonolojik çözümleme pratiklerinin icadı öncesinde onu bile pek ilgilendirmemektedir." (Tanyeli, 2002).

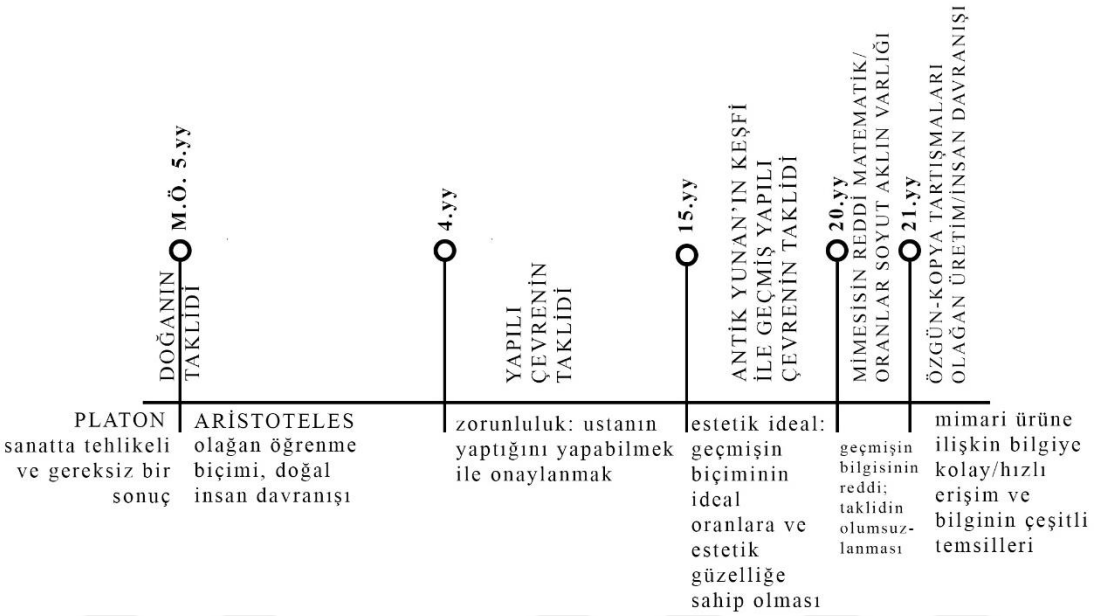
Kimlik ve müelliflik tartışmaları içinde, orijinallik ve kopya kavramları arasında kalan, artık çok da öncelikli bir kavram gibi görünmese de günümüz medyasında bilginin temsil ediliş biçimi nedeniyle üzerinde yeniden düşünülmesi gereken bir kavram olan mimesis için Tanyeli (2002), bugün orijinalliğin hayal, taklidin sıradan bir pratik, kopyanın günlük bir aktivite ve dolayısıyla yaratıcılığın bir yanılsama ve sahtekârlık olduğunu ve kavramın yeni anlamlara yol açacak şekilde bakış açıları kazanması gerektiğini söylemektedir. Mimarlık etiğinin *mimesis* kavramına bakış açısının değişmesi gerekliliğini vurgulayan Tanyeli (2002), mimarlığın "Geçmişten ders çıkarın ama alıntılar yapmayın", "Görsel kültürünüzü genişletin ama çalmayın" şeklindeki ucuz tavsiyeleri bırakması gerektiğini belirtmektedir. Yürekli ve Yürekli'ye göre (2002a, 2002b) ise;

> Taklit keşfedici ve yaratıcı bir süreçtir. Orijinal bir modelden yeni bir şey yaratmaya dayanır. Taklit orijinalin yeniden oluşturulmasıdır. Kopya ise var olanın reprodüksiyonudur. Taklit öze ve forma yöneliktir, kopya ise sadece görünüşle ilgilenir. *Pastiche* ise kısmi ve tam olmayan bir kopyadır.

Bu bağlamda, mimarlıkta mimari ürüne ilişkin bilginin kullanımı ve mimesis kavramının çeşitli anlamlara bürünmesi önemlidir (Şekil 2.1). Bu noktada, insanın ve dolayısıyla mimarın, yaşadığı çevre ile ilişkili bir hayat sürerken, mevcut koşullarda gizlenmiş (*camouflage*) olarak veya fark oluşturarak bir taklit olgusunun içinde doğal olarak bulunduğunu ve bu durumun kaçınılmaz olduğunu söylemek mümkün olmaktadır.

2.1.3 Değerlendirme

Mimesis kavramı, Antik Yunan felsefesinden günümüze kadar geçen sürede çeşitli anlamlar edinmekle birlikte, temeli olan "taklit" anlamını sürdürmektedir. Kimi zaman olumsuz olarak görülmekte, kimi zaman doğal bir durum olarak değerlendirilmektedir. Taklit ettiği şeyin niteliğine ve ne şekilde taklit ettiğine bağlı olarak; sanatta gerçeklik, temsil, rol modellerinin taklidi, gerçeklik düşüncesi, psikolojik ve sosyal anlamda insan davranışı ve kimlik tanımı, modernlik düşüncesindeki simülakrlar ve kopyalar gibi birbirinden farklı bağlamlarda tartışılabilmekte, buna rağmen kavramın temeli olan "taklit" varlığını devam ettirmektedir. Kavram, kelime kökeni itibarıyla kopya, taklit, öykünme gibi çeşitli olgularla da ilişkilendirilebilmektedir. Öğrenme, üretme pratikleri, kimlik kavramı, benlik tanımlama süreçleri için kaçınılmaz bir durumdur.



Şekil 2.1 : Mimarlıkta mimesis olgusunun dönüşümü.

Mimesis olgusu, mimarlık alanında sadece sonuç ürünün biçimsel, görsel özelliklerinin imitasyonu olarak düşünüldüğünde olumsuzlanan "kopya" kavramıyla tanımlanabilmektedir. Platon'un yaklaşımındaki gibi duyulara odaklanan, mimarlıkta da görme duyusunun hâkimiyetindeki biçim ve görüntülere odaklanan bakış açısıyla gereksiz bir mimarlık üretim biçimi olarak yorumlanabilmektedir. Öte yandan, doğal bir yaratıcılık ve öğrenme süreci olarak değerlendirildiğine, bu kez yeni fikirlerin öncüllerinin deneyimi rehberliğinde, özgün olarak yeni bir üretim söz konusu olmaktadır. Bu durumda da her mimari ürün, kendisinden sonrakilere emsal oluşturabilecek bir bilgi kaynağıdır.

Günümüz bilgi paylaşım ortamları bağlamında kavramın yeniden değerlendirilmesi gerekmektedir. Bilgi-ağ sistemleri ve medya portallarının çokluğu ile bu sistemlerdeki bilginin çoğul ve karmaşık yapısı ile oluşum biçimleri, taklit kavramının anlamını değiştirmektedir. Her an her yerde erişilmesi mümkün olan enformasyon sayesinde bilgi; mekân ve zamandan bağımsız, birbirinden farklı bağlamlarla ilişkilenebilmekte ve sürekli olarak dönüştürülebilmektedir. Dolaşımda olanın, yoğun olarak görsel temsil olduğu göz önünde bulundurulduğunda, bugün taklit edilen "bilgi"nin niteliğinin anlaşılması önemli olmaktadır. Gerçeklik algısı ve bilginin anlamının dönüşmesi, bilginin paylaşımı için kullanılan ortamlarda görsel ifadelerin hâkimiyeti, mimesis kavramına yeni bir perspektifi gerektirmektedir. Çünkü bugün her an her

yerde, birçok şekilde, birçok kişi birçok kişiyi, birçok görüntü birçok görüntüyü taklit edebilmektedir.

Bilmek (*know*) yerine haberdar olmak (*to be informed*) terimlerinin konuşulduğu bir paradigmada mimarlığın da haberdar olduğu "diğer" mimarlık ürünlerinden nasıl bir bilgi edindiği önemlidir. Çok çeşitli görüntülerin, bilginin ve nesnelerin dahi kopyalandığı, benzerlerinin yapıldığı bir dönemde, mimesis olgusunu basit bir kopyalama olarak düşünmek, yaratıcılık içeren tasarım süreci için anlamsız olmaktadır. Mimesis olgusu; zihnin edindiği bilgiyi kimi zaman yeniden kurgulayarak, kimi zaman mevcuttan türeterek, ancak her seferinde yaratıcı bir süreç sonucunda oluşan yeni üretimdeki taklit olgusudur. Bu üretim bir süreç dâhilinde oluşan doğal bir olgudur. Mimesis olgusunun ne gerçekliğin ne de tasarım ürününün basit bir kopyası olması mümkün değildir; öğrenme ve tasarım gibi yaratıcı süreçlerde gerçekleşen doğal bir insan davranışıdır. Kelimenin Yunanca kökeninde aynı kökenden türemiş olması ve son üründen ziyade sürece işaret etmesi sebebiyle "taklit" teriminin mimesis bağlamında kullanılması "kopya" terimine kıyasla daha uygundur. Bu nedenle, tez boyunca "taklit" kelimesi yeni bir üretim sürecini kasteden mimesis olgusuna işaret edecektir.

Özetlemek gerekirse; tez kapsamında mimetik süreç; tasarlayabilmek ve öğrenebilmek için olağan, yaratıcı süreci destekleyebilecek bir durum olarak benimsenmektedir. Gelinen bu noktada, mimesis olgusunun zaman içinde dönüşen anlamlarına bir yenisinin eklenebileceğini söylemek mümkündür. Mimari ürüne ilişkin bilginin bugün çeşitli aracılarla; dolaylı olarak, doğrudan ve bütüncül bir deneyime dayanmadan ve kimi zaman da indirgeyen bir deneyim ile (örneğin sadece görsel duyuya yönelik) edinimi, mimetik sürece farklı bir bakış açısını gerektirmektedir. Bu noktada mimari tasarımda öncüllerden edinilen bilgiyi, diğer bir deyişle mimari tasarımda emsal bilgisini anlamak önemli olmaktadır. Çünkü her bir mimari ürün, taklit edilme potansiyeline sahip ve kendisinden sonrakilere emsal oluşturabilecek bir bilgi kaynağıdır.

2.2 Mimari Tasarımda Emsal Bilgisi

Mimarlar, çeşitli pratik nedenlerle, daha önceden gerçekleşmiş öncüllerinden faydalanarak tasarım yapmaktadırlar. Farklı yöntem ve süreçlerle gerçekleşen bu durumda kaynaklar; projeler, binalar, doğal oluşumlar, strüktürler vb. olabilmektedir.

Bu durum *tabula-rasa* ile tasarım yapma düşüncesine aykırı olup, kopya veya orijinal tartışmalarının dışında duran bir durum olarak düşünülmelidir. "Emsal" kavramı, tez çalışmasının temelinde yatan "taklit ederek yeniden üretme olgusu bağlamında mimesis" ile ilişkili olduğu için önemlidir. Taklide konu olan kaynak olarak mimari ürüne ilişkin bilgi temel konudur. Günümüzde, bilgi iletişim teknolojilerinin yoğunluğu ve her an her yerde olan bilgiye erişimdeki kolaylık, enformasyonun çok boyutluluğu ve çokluğu nedeniyle mimari ürüne ilişkin bilgi, çoğunlukla mekânsal deneyim üzerinden değil; ürünün çeşitli ortamlardaki bilgisi üzerinden edinilmektedir. Mimari emsalin bilgisinin deneyim üzerinden değil, temsilleri yoluyla "haberdar olma" eylemi üzerinden edinilmesi mimesis bağlamında önemli bir fark yaratmaktadır.

Bu bölümde, öncelikle mimarlıkta emsal bilgisi kavramı, tasarım bilgisi/bilgi türleri bağlamında emsal bilgisi açıklanmaktadır. Daha sonra, emsal bilgisinin temsil edildiği ve günümüzde yaygın olarak kullanılan ortamlara yönelik bir değerlendirme yapılmaktadır. Son olarak, "tasarım hikâyeleri (Oxman, 1994)" modelinden yola çıkarak, mimari emsal bilgisinin örüntü yapıdaki bir emsal hikâyesi olduğuna yönelik öneri geliştirilmektedir.

2.2.1 Mimari emsal bilgisi kavramı

Oxford İngilizce sözlükteki anlamıyla *precedent* (t.y.); "daha önceden gerçekleşmiş olay veya durumun benzer şartlarda sonradan olan bir durum veya olaya örnek veya rehber teşkil etmesi" olarak açıklanmaktadır. Türkçe karşılığı olarak ise emsal, örnek, öncül, örnek oluşturan durum ve ön-örnek gibi çeşitli anlamlar edinebilmektedir. Kavram, tez çalışması kapsamında Türkçedeki karşılığı olan "emsal" kelimesiyle ifade edilecektir. Tasarım araştırmalarında; mimarlık eğitimi, mimarlıkta bilişsel çalışmalar, yöntem araştırmaları ve hesaplamalı tasarım gibi alanlarda emsal bilgisi kavramını içeren çok sayıda çalışma (Defazio, 2008; Eilouti, 2009; Güney, 2008; Koppelaar ve diğ, 1995; Küçük, 2007; Zarzar, 2000, 2003, 2008; vb.) bulunmaktadır.

Cross (2001), tasarım bilgisinin "insan yapımı dünya hakkında" olduğunu belirtmektedir. Ona göre tasarım bilgisinin bir kısmı insan yapımı şeylerin kendinde bulunan (örneğin biçim ve şekillenmelerinde bulunan, ondan kopyalanan, yeniden kullanılan ya da mevcut insan yapımı şeylerin değişen özelliklerinde olan) bilgidir

(Cross, 2001). Diğer bir deyişle tasarımcı, bilgisini insan yapımı "diğer" tasarımlardan edinmektedir.

Lawson (2004) mimarların tasarımlarında genellikle belirli hareket noktalarının olduğunu ve hareket noktasının mimarın deneyimine bağlı olarak, örtük bir şekilde oluşturduğu emsal şemaları tarafından kurulduğunu söylemektedir. Lawson'a (2004) göre ilk hamle (*gambit*) olarak adlandırılan ve tasarım problemlerine adapte ettikleri bu hareket noktası için mimarlar, ilgili tasarım problemlerinde, altta yatan yapıların farkına varmalarını sağlayan gelişmiş şemalar geliştirebilmek için önemli ölçüde emsal çalışması yapmış olmalıdırlar.

Jormakka (2012) emsal ile tasarlamanın temel bir tasarım yöntemi olabileceğini ve bu tasarım yönteminin; tipolojiyi temel alarak veya kendine özgü bir modelin dönüştürülmesi yoluyla; yani iki şekilde gerçekleştirilebileceğini söylemektedir. Ayrıca, bir mimari ürünün emsal olarak kullanımında, sadece alışılmış özelliklerinin olduğu gibi taklidinin gerçekleştirilmesi yerine, onun dönüştürülmesi önemlidir ve bu emsal, mimarlığın bir başyapıtı olmak zorunda değildir (Jormakka, 2012).

Clark ve Pause (2005) emsal bilgisinin tasarımda mimarlara yardımcı olan, çeşitli biçimlenmelerin ve mekân kullanımlarının arketipik özleri olduğunu ve emsalin, arketipik örüntü ve temaları tanımladığını söylemektedirler. Clark ve Pause (2005), arketipik örüntüleri plan, kesit ve cephe şemaları üzerinden tanımlarken, Lyndon ve Moore (1994) emsalleri mekânda oluşturdukları etkiye ait eylemlerle birlikte arketipik elemanları basit diyagramlarla birbirlerine metinsel olarak aktarmaktadırlar. Bu iki yaklaşımdan birincisi, emsal bilgisinin tasarım için bir biçimsel yöntem olarak kullanılabileceği anlayışıyla çözüm önerisi, diğeri ise mekânsal varlığın mekân ve kişiler üzerindeki çoklu etkisinin kavramsallaştırılmasıdır. Diğer bir deyişle; biri son ürünün bileşenlerini, diğeri son ürünün mekânsal etkisini temel almaktadır.

Zarzar (2008) emsal kavramını, analoji yoluyla akıl yürütme çerçevesinden incelemektedir. Buna göre, kavramlar, ilkeler ve nedenler halinde edinilen geçmiş deneyimler, analoji yoluyla belirli bir olguyu, mevcut problemlerin çözümünü ve yargıların normlarını açıklamak için kullanılmaktadırlar (Zarzar, 2008). Bu süreçte, emsallerle yaratıcı akıl yürütme; anımsama, uyarlama, işlevsel yer değişim ve yeniden yapılandırma aşamalarını içermektedir (Zarzar, 2008). Bir kaynaktaki ilgili karakteristiğin hedefe doğru nakledilişinde ilk adım, olgunun teşhisi ile olmaktadır

(Zarzar, 2008). Ayrıca Lawson'a (2004) göre; ilgili tasarım çözümlerinin anlaşılması için bilgi birikimi olarak tanımlanabilen emsal havuzuna sahip olmak, mimara, emsalin içerdiği örüntü ve temaların kolaylıkla teşhis edilmesinde ve bir eylemsel bellek süreci neticesinde bağlantı kurmasına yardımcı olmaktadır.

Süreç, eğitim aşamasında da benzer şekilde işlemektedir; Dooren'e (2014) göre, mimar adayı tasarım sürecinde daha önceden gerçekleşmiş tasarımları analiz ederek bir "referans çerçevesi" geliştirmektedir. Referans çerçevesi kavramı tasarımcının zihninde bulunan bilgi birikimidir. Projelerde farklı bilgi türleri bir aradadırlar, böylece mimar adayları karşılaşabilecekleri birbirinden farklı birçok durumu, tasarım problemini ve bunlara getirilebilecek kavramsal ve/veya biçimsel çözüm önerilerini daha önceden kurgulanmış bir çözümde bir arada görerek teşhis edebilmektedirler (Dooren ve diğ., 2014). Ancak, eğer mimar adayları analiz ve teşhis etme açısından yeterince eğitilmezlerse, genellikle örneklere ait resimleri, ilham kaynağı olarak, sadece yüzeysel nitelikte kullanabilmektedirler (Dooren ve diğ., 2014). Hertzberger (2005), kütüphane ve koleksiyon kavramlarını kullanarak, mimar adaylarına çok örnek görüp deneyimlemelerini ve referans çerçevelerini mümkün olduğunca genişletmelerini, böylece bir problemle karşılaştıklarında danışarak çözüm bulabilecekleri bir fikirler koleksiyonu oluşturmalarını tavsiye etmektedir. Buna göre bu kütüphane, genellikle emsaller veya referanslar olarak adlandırılan bilgiyi içermektedir; referans tasarımın bir parçasıdır ve örnek teşkil etmektedir (Dooren ve diğ., 2014).

Mimarlık eğitiminde yaratıcılığın sadece hiçlikten üretilen bir fikrin ortaya konması anlamında değil, mevcut fikir ve bilgilerin dönüştürülmesi anlamında da geliştirilmeye değer olduğunu belirten Türkkan ve Erdem'in (2016) çalışması; "öğrencilerin emsalleri parçalarına ayırarak, bozarak, ters-yüz ederek mimari yayınlarda karşılaştıkları birer imge olmaktan öte birer bilgi kaynağına dönüştürdüğünü" ortaya koymaktadır. Öğrenciler çalışmalarında kütlesel olarak birbirinden farklı görünen yapıların aralarındaki benzer parça-bütün ilişkisini okuyabilmişler, bu farkındalığı yapıların temsillerine bakmaktan öte onlarla oynayarak edinmişlerdir (Türkkan ve Erdem, 2016). Ancak yine aynı çalışmanın sonucuna göre "manipüle ederek tasarlamak kısa yoldan kolayca sonuca ulaşmak için bir yöntem gibi görünse de anlamlı, nitelikli bir tasarım eyleminin gerçekleşmesi için kimi zaman daha ileri becerilere sahip olunması" gerekmektedir (Türkkan ve Erden, 2016).

Özkoç (2015), mimari emsali yeniden kuramlaştırdığı çalışmasında, tarihçinin emsalden türettiği bilginin bağlamsal ve tarihsel olarak konumlandırırken, tasarımcının ürettiği emsal bilgisini üretken ve uyarlanabilir; bağlam ve zamandan bağımsız olduğunu belirtmektedir. Emsalin bilgisi geçmişin bilgisini içermesine rağmen, tarihsel değildir; böylece emsal tarih-ötesi bir kavram olarak değerlendirilebilmektedir (Özkoç, 2015). Bu bağlamda da emsalin bilgisi bulunan bir bilgi olmaktan ziyade, oluşturulan bir bilgidir (Özkoç, 2015).

Örnek oluşturan durumlar; çeşitli kavramlar, prensipler veya vakalar olabilmektedir (Zarzar, 2008). Bu durumların yarattığı analojik ilişki, ilgili tasarım problemine yönelik, tasarımcı tarafından kurgulanan değişik yöntemlerle kurulabilmektedir. Bu yöntemler, bir durumu açıklama, bir probleme çözüm getirebilme amacıyla olabileceği gibi, bir standart oluşturabilme amacıyla da yapılabilmektedir (Zarzar, 2008). Bu noktada "örnek oluşturan durum" çeşitli birimler; şeyler, durumlar, olgular, parçalar veya örüntüler, hatta sistemler olabilmektedir.

Zarzar (2000) bilgisayar tabanlı evrimsel tasarım çerçevesinde, mimari "emsal"lerin kullanımı üzerine yapılan bir araştırmasında, "emsal" kullanımı ile yapılacak tasarım modellerinin içermesi gereken azami nitelikleri sıralamıştır. Buna göre,

- *Mimarlar "emsal"in tamamını değil genellikle bir parçasını kullanırlar*. Bu nedenle de modelin araştırma, seçme ve projenin parçalarına yönelik çağrışımlara olanak tanıması gerekir.
- *"Emsaller sadece basit olarak aynen kullanılmazlar; yeni duruma adapte edilirler*. Bu nedenle de modelin mekanizması bu adaptasyonu sağlamalıdır.
- *Çeşitli tasarım "emsal"lerinden çeşitli elemanlar alınır* (örneğin köprü strüktürleri gibi strüktürel elemanlar). Bu nedenle de model eleman bazında da araştırma yapabilmelidir.
- Mimar sürecin aktif elemanı olduğundan ona çağrışım yapabilecek, ekleme-çıkarmalara olanak tanıyabilecek, mutasyonlara açık bir sistem olmalıdır.
- Sadece fotoğraflarla değil, mimarın tüm bilişsel yeteneklerine hitap edebilecek nitelikte çoklu dokümanlarla çalışmaya olanak tanımalıdır. (Zarzar, 2000)

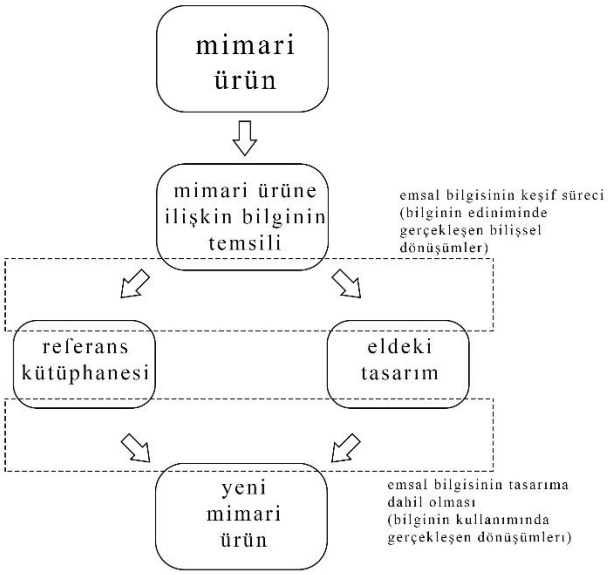
Bu yaklaşıma göre; emsaller çağrışım yapmakta, bilgi parçalar halinde kullanılmakta, bu parçalar adaptasyonlar ile yeniden üretilmekte, üretim sırasında mutasyonlar söz konusu olmakta, tüm bunların gerçekleşebilmesi için de bilişsel yeteneklerin tam

verimle kullanılmasını sağlayan çoklu doküman ve ortamlarla çalışmak gerekmektedir.

Goldschmidt (1998) en çok tanınan, yayınlanan ve takdir edilen mimarlık ürününün emsal olarak tanımlandığı yaklaşımları eleştirmektedir. Bu nedenle, emsal *(precedent)* kavramın yerine referans (*reference*) kavramının kullanılmasının daha uygun olacağını belirtmektedir (Goldschmidt, 1998). Goldschmidt'e (1998) göre, edinilen bilginin dönüştürülebilmesi ve yorumlanabilmesi için, tasarımcıya daha çok alan bırakacak şekilde, emsal kavramı yerine referans kavramının kullanılması daha doğrudur. Böylece; tanınmış ve değer görmüş mimarlık nesnesinin kendisi olarak emsal yerine, işaret edilebilecek mimarlık ürününün bilgisi ve içerdiği tasarım düşünceleri söz konusu olacaktır. Bu bakış açısında, emsal kavramının kimi zaman tanımlı tipoloji veya belirli bir üslup olarak ele alınması etkilidir. Ancak, tez çalışması kapsamında, söz konusu olan emsal kavramı belirli bir kalıbın içinde yer almamakta, mimarlık alanında üretilmiş tasarım fikirlerini taşıyan mimarlık ürünleri çerçevesinde ele alınmaktadır. Bu tasarım fikirleri, projeler olabileceği gibi inşa edilmiş yapılar da, kavramsal yaklaşımlar da olabilmektedirler. Günümüzde, emsal teşkil eden ve mimarların uymak zorunda oldukları akımlardan ve hiyerarşik tanımlardan bahsetmek yersiz olmaktadır. Dolayısıyla tez kapsamında, örnek ve/veya referans olarak adlandırılabilecek her mimari üretim, esasında örnek teşkil etmesi ve tasarım sürecinde başlangıç noktası veya ilerlemede kullanılacak örüntü parçaları oluşturabilecek bir bilgi kaynağı olması açısından ele alınmakta ve "emsal" olarak adlandırılmaktadır.

Benjamin (1979), insanın karar verme eylemlerinde temel belirleyicinin, benzerlikleri gören mimetik beceri olduğunu belirtmiştir. "Benzerlikleri görmek" ifadesini emsal bilgisi çalışmalarında sıklıkla yer alan "farkına varmak" ve "teşhis etmek" ifadeleri bağlamında düşünmek gereklidir. Teşhis edilen bilgi mimari emsalin kendisine ilişkin olabilmektedir. Ancak mimesis bağlamında emsal bilgisinin taklidi olarak değerlendirildiğinde, salt nesnenin kendisinin kopyalanmasından bahsetmek mümkün değildir. Bu nedenle mimari emsalin mimesis bağlamında taklit edilen öğesinin mimari emsalin kendisi değil; onu oluşturan düşünceler olduğunu söylemek mümkündür. Teşhis edilen, mimetik beceri sayesinde "görülen", diğer bir deyişle keşfedilen; o emsalin eldeki tasarım problemine uyan referans bilgisi ve bunun keşfidir.

Özetle, mimarın edindiği bilgi, tasarım sürecinde o tasarım problemine özgü olarak dönüştürülerek yeniden üretilmektedir. Emsal bilgisinin kullanımı eldeki tasarım problemine uyan referans bilginin keşfi ile başlamaktadır. Örüntü yapıda bilgiye sahip mimari ürün; tasarımcının bakış açısı, tasarım probleminin özgün nitelikleri; yer, iklim şartları, fonksiyon, bağlam, sosyal ve/veya psikolojik etkenler gibi birçok girdi ile birlikte şekillenmektedir. Bu süreçte, tasarımcı çeşitli emsallerden girdi olabilecek bilgiyi alabilmektedir. Tasarım sürecinde emsalden girdi olabilecek bilgi, çeşitli örneklerden farklı biçimlerde (parçalar, örüntüler, ağlar) alınabilmektedir. Zihinde deneyim ve bakış açısına bağlı olarak referans depolarında tutulabilmektedir. Kimi o probleme yönelik tarama esnasında edinilerek referans kütüphanesinde ve eldeki tasarım probleminde yerini alabilirken, kimi de bilinçli olarak sürecin dışında tutulabilmektedir (Şekil 2.2). Kimi zorunlu bir girdi niteliğindedir, kimi ise tasarımcı tarafından tercih edilmemektedir. Diğer bir deyişle; emsal bilgisinin kullanımı eldeki tasarım problemine uyan referans bilginin keşfedilip, dönüştürülerek kullanılmasıdır. Sonucunda da yeni bir bilgi kaynağı olan yeni mimari ürün oluşmaktadır.



Şekil 2.2 : Mimari emsal bilgisinin mimesis sürecindeki dönüşümleri.

Bu süreç, özgün yapıdaki çeşitli etkilerin ve kuralların türevleri ile gerçekleşen yeni ve biricik bir üretim süreci olduğu için; oluşan ürün özgün niteliktedir ve yeni bir bilgi kaynağı; emsal yani mimari ürün ortaya çıkmıştır. Bu durum, basit bir kolaj ya da *pastiş* olarak düşünülmemelidir, çünkü artık emsal bilgisinin yeni üretimde kullanımı, yeni bir bilgi kaynağı da oluşmuştur.

2.2.2 Mimari emsal bilgisinin yapısı: "Tasarım hikâyeleri"

Bu bölümde, mimari emsal bilgisinin yapısı Oxman'ın (1994) "tasarım hikâyeleri" modeli üzerinden tarif edilmektedir.

Hesaplamalı tasarım alanında, emsal tabanlı tasarım için bellek organizasyonuna dayalı bir model öneren Oxman (1994), Schank'ın 1990 yılında önerdiği "hikâye" kavramını "tasarım hikâyeleri" kavramı ile geliştirmiştir. Buna göre "tasarım hikâyeleri" kavramı, birbirinden bağımsız büyük bilgi parçaları olarak tanımlanmaktadır. Amaç karmaşık mimarlık emsaline ait tanımlamaların betimleyici büyük bilgi parçaları (*descriptive knowledge chuncks*[2]) şeklinde ayrıştırılmasıdır (Oxman, 1994). Modelde tanımlanan bilgi kümesi; tasarım problemi (*design issue*[3]), tasarım kavramı (*design concept*[4]) ve cisimleşmiş tasarım (*design form*[5]) olarak üç temel elemandan oluşmaktadır (Oxman, 1994) (Şekil 2.3).

Oxman (1994), mimar James Stirling'in, 1984 yılında tasarladığı Stuttgart Müzesi (*Neue Staatsgalierie*) tasarımından örnek vererek tasarımcının "oryantasyon sağlama" amacını; belirlenmiş "tasarıma konu olan gerekçe"lerinden biri olarak belirtmektedir. Stirling'in "oryantasyon sağlama" gerekçesine getirdiği tasarım fikrinin formülasyonu "merkezi mekân" kavramıdır. Bu kavram da gerekçeye getirilen çözüm önerisinin, kavramsal ifadesi şeklinde düşünülmekte ve "ilkesel çözüm kararı" olarak adlandırılmaktadır. Özel bir tasarım çözümü yerine kavramsal ve ilkesel nitelikte bir öneri yaparak, tanım getirmek olarak açıklanmış "ilkesel çözüm kararı" bir çeşit çözüm prensibidir. Özel, insan yapımı cisimleşmiş elemanlara karşılık gelen

---

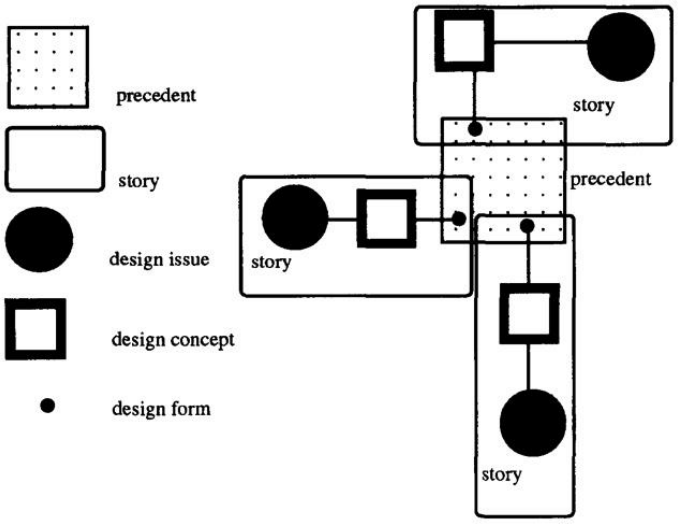
[2] Modeldeki *knowledge chunk* kavramı için Bilişim Terimleri Sözlüğü'ndeki *chunking* (2006) sözcüğünün anlamı olan "büyük parçalara ayırma, veriyi depolamak ve geri getirmek için daha yüksek kavramsal düzeyde tek bir varlık içinde gruplama" açıklamasına işaret edecek şekilde "büyük bilgi parçaları" ifadesi kullanılacaktır.

[3] Oxman'ın kullandığı adlandırma olan *design issue*, "tasarım konusu" olarak Türkçe'ye tercüme edilince, tez kapsamında anlam karışıklığına neden olabileceği için, bu noktadan itibaren, tasarımda son ürüne ulaşmayı sağlayan nedene işaret etmek için daha uygun görülen "tasarıma konu olan gerekçe" olarak adlandırılacaktır.

[4] Oxman'ın kullandığı adlandırma olan *design concept*, "tasarım kavramı" olarak Türkçe'ye tercüme edilince tez kapsamında anlam karışıklığına neden olduğu için, bu noktadan itibaren, tasarıma konu olan gerekçeye mimar tarafından önerilen, kavramsal ve ilkesel nitelikteki çözüme işaret etmek için daha uygun görülen "ilkesel çözüm kararı" olarak adlandırılacaktır.

[5] Oxman'ın kullandığı adlandırma olan *design form*, "tasarım biçimi" olarak Türkçe'ye tercüme edilince, tez kapsamında anlam karışıklığına neden olduğu için, bu noktadan itibaren, insan yapımı, tanımlı, bir adı olan somut bir elemana işaret etmek için daha uygun görülen "cisimleşmiş tasarım" olarak adlandırılacaktır.

"cisimleşmiş tasarım" kavramı, çözüm prensibini cisimleştiren özel tasarım nesnesidir.

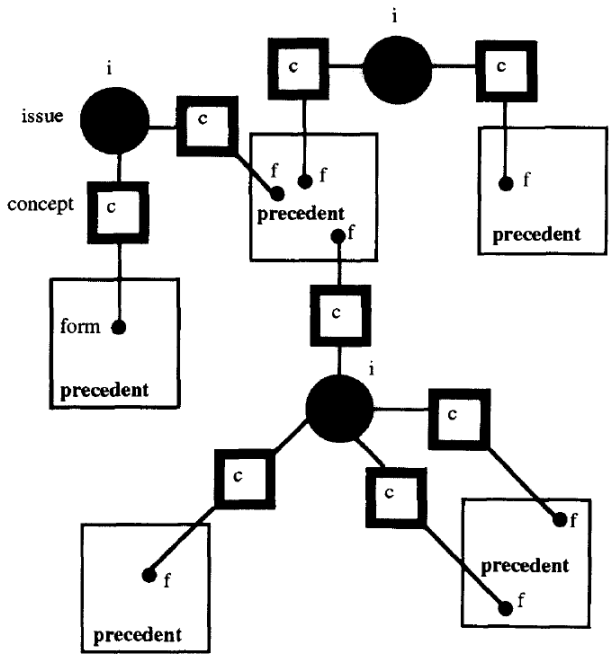


Şekil 2.3 : "Tasarım hikâyeleri" modeli (Oxman, 1994).

Yani Stirling, Stuttgart Müzesi'nde kurguladığı gerekçeye (oryantasyon) getirdiği ilkesel çözümü (merkez mekân), bir tasarım elemanı ile (avlu) cisimleştirmiştir. Mimari emsal bu birimlerden oluşmaktadır. Modelde, her üç birim birbirine hikâye kavramı ile bağıntılıdır ve bir büyük bilgi parçasını oluşturmaktadırlar.

Oxman'ın (1994) "tasarım hikâyeleri" modeli, mimari ürünün nesnel varlığına ait çeşitli bilgi parçalarını ilişkili olarak gruplayan bir sistemdir. Mimari ürünün fiziksel gerçekliğinde cisimleşmiş her bir eleman (elemanın ölçeği tanımlı değildir), bir gerekçe ile bu probleme getirilmiş kavramsal veya ilkesel bir çözüm kararının oluşturduğu hikâye ile birbirlerine bağlıdır. Tanımlanan hikâyeyi örüntü yapıda düşünmek mümkündür; her seferinde, tasarıma konu olan bir gerekçeye getirilen kavramsal/ilkesel bir çözüm kararı emsalde biçim bulmuş bir elemana dönüşmektedir. Tasarıma konu olan gerekçe aynı olsa da, farklı kavramsal/ilkesel çözüm kararları türetilebilmekte veya aynı çözüm kararı farklı tasarıma konu olan gerekçelerden doğabilmektedir (Şekil 2.4).

Çıkış noktaları ya da vardıkları sonuçlar farklılık gösterse dahi, örüntüde bir akış söz konusudur ve emsal tabanlı tasarım bağlamında elde edilecek bilgi; tasarıma konu olan gerekçe, ilkesel çözüm kararı veya cisimleşmiş tasarımdan hangisine ait olursa olsun, her biri tüm hikâye ile birlikte çağrılmış olacaktır.



Şekil 2.4 : "Tasarım hikâyeleri, hafıza ağı yapısı" (Oxman, 1994).

Emsal tabanlı tasarım bağlamında geliştirilmiş olan "tasarım hikâyeleri" modeli, mimari ürünün bilgisinin birimler halinde olmayan, ilişkili bir bütün oluşturan büyük bilgi parçaları şeklinde değerlendirmesi bakımından tez çalışması kapsamında önemli görülmüştür. Kısacası, belirli bir tasarım gerekçesi olan (*design issue*), o gerekçeye kavramsal bir çözüm öneren (*design concept*), çözümü cisimleştiren (*design form*) ve bu süreci hikâye kavramı (*design story*) ile bir büyük bilgi parçası *(knowledge chunk)* haline getiren modeldeki "hikâye" kavramı bir örüntü tanımlamaktadır. Bu modele göre, mimari ürüne ait bilginin kullanılacağı yeni tasarım probleminde, ürünün tasarım hikâyelerinin her birinde bulunan bilgi parçası, içinde bulunan farklı birimlerle, tasarımcının bilgi birikiminin eşleşmesi sonucu, her seferinde yeni bir hikâye yaratılmaktadır.

Özetle; yeni tasarım problemine emsal teşkil edecek olan mevcut mimarlık ürününün taşıdığı bilgi parçaları olarak "tasarım hikâyeleri", tasarımcının kişisel birikim ve bakış açısı ile eşleşerek yeni bir hikâye yaratmaktadır. Bu durumu, mimesis kavramı ile anlamak mümkündür, çünkü esasında emsalden edinilen bilgi parçasında bulunan bu açıklamalara ait düşünceler taklit edilmektedir. Ancak bu basit bir kopyalama süreci değildir; eldeki tasarım problemi için, mevcut emsaldeki çözüme yönelik bir teşhis süreci söz konusudur. Teşhis ile elde edilen bilgi, karmaşık bilişsel süreçler sonucu tasarımcının değerlendirmesinden geçerek dönüştürülmekte, adapte edilmekte,

yeniden kurgulanmakta; bu şekilde yeni ürün ve dolayısıyla da emsal bilgisi tüm hikâyeleriyle bir bütün olarak bir kez daha üretilmiş olmaktadır.

2.2.3 Mimarlıkta emsal bilgisinin ortamları

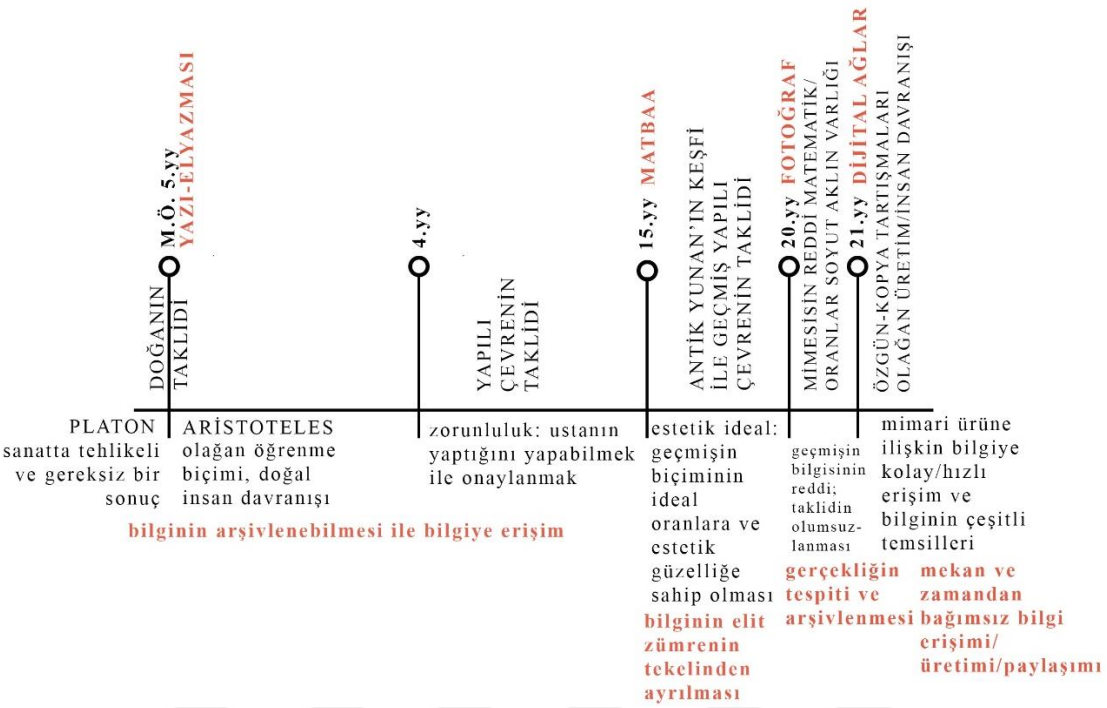
> Bir gün resimleri, çoğunlukla heykelleri ve her zaman için mimariyi gerçek hayatta değil, fotoğraflarda görebilme ihtimalimizin daha yüksek olduğunu herkes deneyimleyebilecek. Gelecekte, okuma yazma bilmemek, fotoğraf çekmeyi bilmemek demek olacak. (Walter Benjamin, 2014).

Mimarlıkta mimesis olgusuna ilişkin taklit kaynağının dönüşümü ile mimarlık tarihi boyunca mimarlık bilgisine dair anlayış da değişmektedir. Bu durum, bilginin temsil edildiği ortamların değişmesiyle de yakından ilişkilidir. Bu kısımda, mimarlıkta emsal bilgisinin ortamlarını tanımlayabilmek için bilginin üretim, paylaşım ve erişim ortamlarının nitelikleri ve dönüşümlerinin açıklanması gerekli görülmüştür.

Başlangıç olarak bilginin dönüşümüne yönelik genel bir bakış sağlayacak dönüm noktalarını sıralamak gerekirse;

- M.Ö. 4. yüzyılda yazının kullanımı,
- 15. yüzyılda matbaa kullanımının yaygınlaşması,
- 19. yüzyılda fotoğraf kullanımının yaygınlaşması,
- 20. yüzyıl sonunda sayısal ağların yaygınlaşması bilginin ortamının da değiştiği kırılma noktalarıdır (Şekil 2.5).

McLuhan, Gutenberg Galaksisi (1999) isimli kitabında “elektrik çağı” olarak tanımladığı bir dünya tasvir etmektedir. Elektrik çağı insanları, bilgiye erişim ortamları açısından iki zıt toplumsallık ve dünya deneyimini birlikte yaşamaktadırlar. Bu çağda yaşayanlar tıpkı sözel ve kamusal/toplumsal olan kültürden yazılı ve bireysel olan döneme geçen Elizabeth Dönemi insanları gibidir. McLuhan (1999) “küresel köy” kavramını ortaya atmıştır ve “Ortam mesajın ta kendisidir.” demektedir. Sözlü kültürden yazılı kültüre geçişe, fonetik alfabeden elektrik yoluyla iletişime kadar gerçekleşen her bilgi ortamı dönüşümünde, aslında mesaj da değişmektedir (McLuhan, 1999). Barry (1997) benzer şekilde “Bir ortam, dikkatli bir şekilde, bir kültürün ayrılmaz bir parçası olmaya başladığında, insanların dünyayı algılama ve deneyimleme biçimi radikal olarak değişir.” diye belirtmektedir.



Şekil 2.5 : Bilginin temsil biçimlerinin ortamlarına bağlı dönüşümü ve mimesis olgusu.

Örneklemek gerekirse; fotoğraf ve sanat ilişkisini anlattığı metninde Benjamin (2014), fotoğrafla birlikte artık sanat anlayışının değişmekte olduğunu, sanatın artık reprodüksiyona olanak verecek şekilde üretilmeye başlandığını anlatmaktadır. Fotoğraf bir tespit, bir arşiv aracı olarak kullanılmaya başlanmıştır (Benjamin, 2014). Bu noktada, fotoğraf gerçekleri objektif-bilimsel aktarmak hedefi ile kullanılan bir araçtır. Bu bakış, bilginin nesnel halleriyle aktarılma çabasının bir başka versiyonunu göstermektedir. Aynı metinde, yeni girişim ve gelişmelerin temellerini eski kurallardan alması nedeniyle ilk önce açmaza düşüldüğünü de belirten Benjamin (2014), fotoğraf ile birlikte sanatın da, bilimsel tespitin de anlamının değişmesinin kaçınılmaz olduğunu söylemektedir. Benzer bir durum Rönesans'ta mimari çizimlerin basılı olarak kopyalanmaya başlamasında da oluşmaktadır. Carpo (2001b) dönemin mimarlarının çizimlerin kopyalanarak basılıp yayılması konusunda görüş ayrılığında olduğunu belirtmektedir. Örneğin Serlio ve Vignola gibi mimarlar illüstrasyonlara imkân tanıyan üretim yapmaktayken, Alberti kopyalanırken oluşacak hatalara karşı çizimlerinin kesinlikle kopyalanmaması gerektiğini söylemektedir (Jormakka, 2007). Ancak Carpo (2001b) durumun sadece görselleştirmenin yarattığı yeni duruma değil aynı zamanda kullanılan baskı teknolojisine de bağlı olduğunu, Rönesans'tan beri makinelerin tamamıyla aynı kopya oluşturmakta insandan daha başarılı olduğunu

belirtmektedir. Bu nedenle de Carpo'ya (2001b) göre belgesel arşiv oluşumunda el yazmaları ve onların oluşturucularının imzaları yerine, matbaanın işaretleriyle oluşturulan kopyalar gerçeklik ve hatasızlık oranında daha güvenilirdirler. Öte yandan, Zevi (1990) perspektifle yani; üç boyutun –yükseklik, derinlik, genişlik- grafik olarak gösterilmesi ile birlikte, 15. yy sanatçılarının mimarinin boyutlarına ve onları gösterme yöntemine sahip olduklarına inandıklarını, ancak tam da bu açıklık ve çözülmüşlük inancıyla hareket edilirken bir dördüncü boyutun da varlığının keşfedildiğini ve kübist hareketin başladığını belirtmektedir.

McLuhan'ın açtığı yol izlek olarak alınırsa, 1960'lı yıllarda belirttiği Elektrik Çağı'nın dönüşümüne benzer bir dönüşüm, 1990'lı yıllarda yaşanmaya başlamıştır. İnternetin "*www*" (*World Wide Web*) sistemiyle birlikte yaygınlaşması ve gündelik hayatta büyük yer alması da benzer bir paradigma kaymasına sebep olmuştur. Çünkü "bağlı olma" durumu ve "dünya çapında" ağ ilişkisinde; "Gerçek olayları imgelere ve başka medya biçimlerine bağlayan süreklilik çok az noktada kesintiye uğramaktadır. Ağlar; değişen ölçülerde, neredeyse bütün toplumsal bağlamların bir özelliği olagelmiştir. Ama gündelik bir deneyim ve uğraş olarak ağ kurma etkinliği, hiç şimdiki kadar yoğun olmadığı gibi, dolayımlanmış deneyimlerin sayısı da hiç bu kadar fazla olmamıştır" (Burnett, 2005). Bu dolaşım sayesinde mimarın tasarımına katacağı bilgiye yönelik niceliksel bakımdan oldukça yoğun bir örnek tasarım yani; "emsal bilgisi" birikimi söz konusudur.

Burke'e (2013) göre, ilk ansiklopedinin oluşturulduğu 18. yüzyıl, bilginin yeniden örgütlenişidir. Örgütlenmenin; yani ansiklopedik bilgi birikiminin kim tarafından yapıldığı önemlidir; çünkü bir seçki söz konusudur. 19.yüzyılda bilginin çeşitli disiplinlerle özelleşmesi de yine benzer bir paradigma bakışı ile ilişkilidir. Husserl ile fenomenolojik bakış, 20. yüzyıl ilk yarısında bakış açısının bilgiyi etkileyebileceği düşüncesi açısından tepe noktası olarak tarif edilmektedir (Burke, 2013). Çünkü bu yaklaşıma göre "dünyaya bakmanın tek doğru yolu yoktur, görünümler çeşitliliği söz konusudur." (Burke, 2013). 1990lardan günümüze olan dönem ise Burke (2013) tarafından "yansımalar çağı" olarak tanımlanmıştır. Ruhban sınıfı, asiller, halk ve basından sonra beşinci zümre olarak tanımlanan *İnternet* (Burke, 2013) günümüz insanının her an her yerde birbirine bağlı olmasını, dolayısıyla da "haberdar olma"sını sağlamaktadır. Bedelsiz, zaman ve yer kısıtlaması olmaksızın bilgiye erişim, bilgiyi çoğaltma, işleme ve/ya taklit etme söz konusudur. 2016 yılında yaklaşık 3,5 milyar

kişi olan *İnternet* kullanıcısı sayısı 2019 yılının başında 4 milyar kişinin üzerinde kaydedilmiştir (Url-1). Bu noktada, bilginin özellikle belirli kişilerde bulunması, dolayısıyla da gücü elinde tutması söz konusu değildir. Burke (2013), bu durumu "bilginin demokratikleşmesi" olarak tanımlamaktadır. Örneğin, ansiklopedi ilk oluşturulduğu günden *Wikipedia*'nın oluşumuna kadar hep onu oluşturanlar tarafından "yukarıdan" oluşturulmuştur (Burke, 2013). Ancak 2001 yılında, Jimmy Wales tarafından oluşturulmuş *Wikipedia* ansiklopedinin "aşağıdan"; okuyucuları tarafından oluşturulması fikrinden doğmuştur (Burke, 2013). Elbette bilginin örgütlenmesinin değişimi ile ilgili tek oluşum *Wikipedia* ile tanımlanamaz. Birbiriyle uzak mesafelerden iletişim halinde olan eğitim kurumları, kişisel bloglar, sosyal paylaşım ağları, çeşitli veri tabanları da benzer şekilde, bağlı ağ sistemlerinin nitelikleri sebebiyle, bilgi kavramını yeniden tanımlayan bilgi ortamlarına örnektir. Dolayısıyla, bilginin oluşturulması her zamankinden çok onun örgütlenme biçimi ile ilişkilidir. Bu nedenle de bilgi erişim, paylaşım ve üretim ortamları önem kazanmaktadır.

Öte yandan Burnett'e (2005) göre, günümüzde imge-alanları; temsil etmek, yorumlamaktan daha öte bir görsel iletişim, paylaşım ve kavrayış söz konusudur. İmge-dünyalar, o kadar çok farklı düzeyde, aynı anda ve o kadar çok farklı şekilde inşa edilip, kendilerini yeniden üretmektedirler ki, zayıf ya da güçlü tarafların hepsi beraberce izlerini bırakmakta, bir tür evrimsel patlamayı andıran sonuçlar ortaya çıkmaktadır (Burnett, 2005). Ancak, Burnett (2005) sistemin tamamının hiçbir zaman görüş alanına girmediğini de belirtmekte, bu nedenle de uygun gözetleme noktasının (*vantage point*) gerekliliğinden bahsetmektedir.

> İmgelerin heryerdeliği, onların yalnızca tüketim, oyun ya da enformasyon nesneleri olarak gören geleneksel kavrayışın çok ötesine geçmiş durumdadırlar. Dil, söylem ve izlemenin bir sentezi olan imgeler, bütün medya biçimlerini bir araya getirir. Metinler, imgeler, öyküler, haberler ve enformasyon örgütlenmesi bir araya gelip bir imge oluşturur, bu imge ekranda görülür görülmez başka bir imge kümesinin parçası olur ve bu parçalar sanki görünürde bir son yokmuşçasına birbirine bağlanırlar. (Burnett, 2005)

"…TV, radyo, *İnternet* sürekli varlar, bu sürekli mevcudiyet, insan hüneri ve yaratıcılığı sayesinde kurulmakta olan, doğa ve inşa edilmiş yeni bir çevrenin parçasıdır. Bunlar taklit dünyalar değildir. Bunlar dünyanın ta kendisidir." (Burnett,

2005). Dolayısıyla bu bakış açısıyla yeni bilgi ortamlarının taklit veya sanal; gerçekdışı bir dünya olduğunu söylemek anlamsızlaşmaktadır.

2.3 Değerlendirme

Mimari tasarımda emsal bilgisi, herhangi bir mimari ürünün görsel veya yazılı temsil teknikleriyle oluşturulmuş veya mimari ürünün mimar veya mimar adayı tarafından mekânsal deneyimi sonucu zihinde temsili ile oluşmuş olan bilgisinin parçalar, örüntüler, ağlar gibi farklı biçimlerde teşhis edilmesiyle söz konusu olmaktadır. Bu şekilde elde edilen bilgi, yeni tasarımda dönüştürülerek kullanılmaktadır. Böyle bir durumda mimari ürünün kendisinin taklidi veya kopyalanması söz konusu değildir. Mimar veya mimar adayı elindeki tasarım probleminin herhangi bir aşamasında, herhangi bir ölçek ve nitelikte, uygunluk seviyesini kendi belirleyeceği ölçüde olan referans bilgiyi keşfetmektedir.

Bilginin keşfi ile başlayan mimetik süreçte bilgi dönüştürülerek, yeni bir bilgi kaynağı da olan, yeni mimari ürün oluşturulmaktadır. Farklı boyut ve nitelikteki girdi ile şekillenen tasarıma zihindeki referans kütüphanesinden bilgi parçaları da eklemlenebilmektedir. Böylece eldeki tasarım problemine uyan referans bilgi keşfedilerek ve mimetik bir süreçle dönüştürülerek yeni bir bilgi kaynağı olarak da değerlendirilebilecek şekilde mimari ürün oluşmuş olmaktadır.

Referans kütüphanesinden veya amaca uygun yapılan taramadan elde edilen bilgi parçaları ise Oxman'ın (1994) oluşturduğu "tasarım hikâyeleri" modeliyle tanımlanabilmektedir. "Tasarım hikâyeleri" modeli tanımlı bir "cisimleşmiş tasarım"a ilişkin "ilkesel/kavramsal çözüm kararı" niteliğindeki ana fikri ve bu ikisine ilişkin çıkış noktası olarak da tanımlanabilecek bir "tasarıma konu olan gerekçe"sini içeren bir bilgi alanı tanımlamaktadır. Mimesis bağlamında değerlendirildiğinde; herhangi bir "tasarım hikâyesi", tasarımcının kişisel birikim ve bakış açısı ile eşleşmekte ve yeni bilgi alanları oluşmaktadır. Bilgi; karmaşık bilişsel süreçler sonucu tasarımcının değerlendirmesinden geçerek adapte edilmekte, yeniden kurgulanmakta; bu şekilde yeni ürün ve dolayısıyla da emsal bilgisi tüm hikâyeleriyle bir bütün olarak bir kez daha üretilmiş olmaktadır.

Öte yandan, bilgi aktarıldığı ortamlara bağlı olarak dönüşüm içinde olagelmiştir. Örneğin; matbaanın yaygın kullanımı ile biriktirilen (*collected*) ve belirli iktidar

biçimlerinin (kilise, üniversite vb.) seçimine göre oluşturulan bilgi, bilginin coğrafi olarak çeşitlenmesi ve birikimin artması ile farklı biçimlere bürünmeye başlamıştır. Belirli yerlerde depolanan bilgiye erişim zaman ve yere bağlı halde olmuştur. Fotoğrafın kullanımı ile birlikte gerçeklik, gerçekliğin temsili ve deneyim kavramları da dönüşmeye başlamıştır. Günümüzde ise bilginin haberdar olma (*to be informed*) kavramı ile denk değerlendirilmesi söz konusudur. Sayısal ağ sistemleri üzerinden yer ve zamandan bağımsız, her an her yerde bilgiye erişmek mümkündür. Bu sistemlerde bilginin üretilmesi, aktarımı ve bilgiye erişim belirli otoriteler üzerinden olmamaktadır. Her kişinin üretim ve paylaşıma katkıda bulunabileceği bilgi ortamları söz konusudur. Bu durum "doğru bilgi" den "olguların gerçekliği"ne doğru bir dönüşümü ortaya koymaktadır. Bununla birlikte artık birikimci değil değişken/bağlı (*connected*) ve haberdar olmaya dayalı olan bir bilgi söz konusudur. Ayrıca, artık bilgi; kurallar ve hiyerarşik ilişkiler ile tanımlanmamakta, örüntüler şeklinde, ağ yapıda ve bağlı ilişkiler halinde tanımlanmaktadır.

Mimarlık bilgisi ve mimarlık ortamı, tüm bu dönüşen değerler dizisi doğrultusunda, mesaj ve ortam arasındaki karşılıklı ilişkiden etkilenmektedir. Ürününü temsil etmek isteyen mimarlık ortamı, bilginin konvansiyonel anlamda depolanarak aktarıldığı yazılı/çizili basın, sayısal ağ sistemleri ve sayısal yayınlar gibi farklı mecraları kullanmaktadır.

Mimari emsal bilgisinin aktarıldığı ortamlar ile birlikte incelenmesi önemlidir, çünkü bilgiye erişim, bilgiyi aktarım, üretim ve paylaşım sağlayan ortamlar çeşitli yapıdadırlar. Mimari emsal bağlamındaki hemen her tür bilgi, zaman ve mekâna bağlı olmadan varlıklarını sürdürebilmektedirler. Her yerden, herkes tarafından, her zaman erişilebilmektedirler. Bu nedenle, bu ortamlardaki mimari ürünlerin temsillerinden elde edilecek tasarım düşünceleri, her zaman taklit edilme potansiyelini taşımaktadır. Kısacası bugün, her mimari ürün, *star-mimarlar* veya seçkin editörlerin, karar vericiler olarak, seçkin dergilerde yazdıkları yazılar sonrasında emsal olarak tanımlanan bir döneme kıyasla, toplumsal belirleyiciler vasıtasıyla emsal olabilmektedir.

2.4 *Memetik* Kuramı

> "İnsanlık hiçbir zaman bir ilerleme merdiveninde 'yukarıya doğru' tırmanmamıştır, yalnızca kararlı hallerin önceden yapılandırdığı bir olasılıklar uzamında 'yatay' bir araştırma halinde olmuştur." (De Landa, 2013)

Bu kısımda, günümüz bilgi ortamlarının mimari ürünlerin bilgisini edinmede etken durumu göz önüne alınarak, tez kapsamında sorunsallaştırılan emsal bilgisinin yapısını ve ortamlarının etkisini anlamak amacıyla, kültürel öğelerin evrimini temel alan *memetik*[6] kuramı çalışmaları açıklanmaktadır. Öncelikle, Darwinci evrim ve evrimsel epistemoloji kısaca anlatılmaktadır. Daha sonra, *memetik* kuramı yaklaşımları, *mem* kavramı, *mem*lerin yapısı ve eşleşme ortamları hakkında bilgi verilerek tez kapsamında bir değerlendirme yapılmaktadır.

2.4.1 Darwinci evrim

Darwin (1976) "doğal seçme" yani "en uygunların kalımı", ilkesi ile türlerin kökenini açıklamaktadır. Bu anlayışa göre ortamın şartlarına en iyi uyum sağlayan tür varlığını sürdürmekte; bir canlı veya canlı türünün biyolojik ya da fiziksel olarak daha az veya çok gelişmiş olması onun varlığını ve neslini sürdürmesinde önemli olmamaktadır (Darwin, 1976). Esas olan ortamın şartlarına uyum sağlayabilme seviyesidir.

Langrish'e (2005) göre Darwinci evrim kuramıyla herhangi bir konuyu incelemek için aşağıdaki olgular söz konusu olmalıdır:

- "Değişimin mevcudiyeti,
- 'Kazananların' seçilimine dayalı rekabetçi süreç,
- 'Kazananların' eşleşmesini, 'kaybedenlerin' yok olmasını sağlayan yeniden üretici süreç,
- Yeni değişimlerin oluşumu için ilk olguya dönmeyi sağlayan bir mekanizma ve bu sürecin devamlılığı,
- Evrimin devamı için seçilim sürecindeki kuralların değişimini sağlayacak bir mekanizma.

Langrish (2005) tasarım araştırmaları ve tartışmalarında kendine evrimi konu alanların genellikle Darwinci evrimin temelinde yatan anlamı kaçırabildiklerini belirtmektedir. Evrimin; ilerlemeci, doğrultusu ve yönü belirli bir süreç olarak algılandığını ve bu bakış açısıyla da tasarım nesnelerinin giderek karmaşık ve gelişim gösteren şekilde

[6] *Memetic* ve *meme* kelimelerinin Türkçe karşılıkları TDK'nın sözlüklerinde ve Bilişim Terimleri Sözlüğü'nde bulunmamaktadır. Bu nedenle tez boyunca yabancı kaynaklı olan bu sözcükler, Türkçe'deki okunuşları ile italik olarak yazılmıştır.

dönüştüğünü anlatan ifadeleri eleştirmektedir. Bunu yaparken de Darwin'in evrim anlayışı ile Lamarck'ın ve Spencer'ın evrim anlayışları arasında ciddi farklar söz olduğunu açıklamaktadır. Lamarck türlerin dönüşümü ile ilgili ilk önemli görüşleri ortaya koymuştur (Darwin, 1976). Lamarck'ın türlerin dönüşümü anlayışı türlerin bir ilerleme içinde dönüştüğüne dayanmaktadır, buna göre bir canlının yaşamı boyunca meydana gelen değişiklikler sonraki nesillere aktarılabilmektedir (Darwin, 1976). Spencer ise, doğrultusu olan ve sadece canlı türleri ile sınırlı kalmayan, dil ve inorganik dünyayı da kapsayan genel geçerliliğe sahip ilerlemeci bir evrimi savunmaktadır (Darwin, 1976). Langrish'e (2005) göre Darwin'in "doğal seçme" kuramı tasarımda evrim tartışmaları için uygundur; çünkü değişimin ne yönde ve ne şekilde olacağını öngörmek mümkün değildir; bilinçsiz öngörülemez bir seçilim söz konusudur.

2.4.2 Evrimsel epistemoloji

Evrimsel epistemoloji yaklaşımları (Campbell, 1970, 1997; McKelvey ve Baum, 1999), Darwinci evrim kuramlarının temelinde yer alan; "bulunduğu ortama uyum sağlarsa varlığını sürdürebileceği" ilkesini benimsemektedir. Bilgi ortamlarının çok boyutluluğu ve birbirleriyle olan etkileşimleri, kişilerin bilgi ağlarına yapabildikleri katkının büyüklüğü gibi sebeplerle dönüşümü, öncekine göre çok daha farklı olan bilginin bulunduğu ortam şartlarına sağladığı uyuma göre varlığını, dolayısıyla neslini sürdürebilmesi söz konusudur. Bu noktada evrimsel epistemoloji *memetik* kuramının da kurulması ve geliştirilmesinde önemli bir alan olarak değerlendirilmektedir.

Örneğin; Heylighen'e (1997) göre Campbell, evrimsel epistemoloji çalışmalarında belirli bir bilginin bir toplulukta kabul görmesi için çeşitli seçim kriterlerini örtük biçimde tanımlamaktadır. Bunlar; nesnel, öznel ve özneler arası kriterlerdir. Nesnel kriterler arasında; ayırt edilebilirlik, değişmezlik ve denetlenebilirlik durumları söz konusuyken, öznel kriterler bireysel fayda, tutarlılık, sadelik ve yenilik/orijinal olma durumlarını içermektedir (Heylighen, 1997). Özneler arası seçim kriterlerine göre; bilginin kabul olması için aleni olması yani görünür, erişilir olması; açıklayıcı olması yani anlaşılır olması, formel olması, kolektif fayda sağlaması, uygunluk derecesi ve yeterli yetkiye sahip olması gerekmektedir (Heylighen, 1997). Heylighen (1997), öznelerden öznelere aktarılan inanç ve düşüncelerin bireysel olarak icat edilmediğini ve bir bilişsel sistemden diğerine eşleşerek kopyalandığını söylemektedir. Böyle bir

bilgi aktarımı ve evriminin ise genler benzeri *mem*lerle gerçekleştiğini söylemektedir (Heylighen, 1997).

2.4.3 *Memetik*

> Çağdaş insanın evrimini anlayabilmek için geni, evrim konusundaki düşüncelerimizin tek temeli olarak almaktan vazgeçerek başlamalıyız. Darwinciliğin genin dar kapsamı ile sınırlandırılamayacak denli büyük bir teori olduğunu düşünüyorum. Henüz gelişiminin başlangıç çağında, hatta ilksel çorbasının içinde beceriksizce sürüklenmekte; fakat şimdiden eski geni soluk soluğa arkasında bırakacak bir hızda evrimsel değişimini gerçekleştirmektedir. 'Bu yeni çorba, insan kültürü çorbası'dır. (Dawkins, 2014)

Bu kısımda *memetik* kuramına ilişkin *mem* kavramı ve *mem*lerin yapısı konusundaki farklı görüşlere yer verilmekte, daha sonra *mem*lerin varsayılan eşleşme ortamları ve tasarım araştırmalarında yer alan *mem* türleri modeli açıklanmaktadır.

2.4.3.1 *Mem* kavramı

"*Memé*" kavramı; etolog, evrimci biyolog, yazar Richard Dawkins (1941-) tarafından 1976 yılında yayınlanmış "Gen Bencildir" isimli kitapta, genler ve evrimsel süreç tartışmaları ile birlikte tanımlanmıştır. Dawkins (2014); insanın genetik kodlamalarla oluşan fiziksel varlığı ve evrimsel hareketinin dışında, *memetik* kodlamalarla oluşan bir kültürel varlığı da olabileceğini söylemekte ve bunun evrimsel hareketini tanımlamaktadır.

Darwin'in "türlerin kökeni" yaklaşımı iki temel ilkeye dayanır; yeni nesillerin üretimi için eşleyiciler gereklidir (i) ve türler nesillerini sürdürebilmek için içinde bulundukları ortama uyum sağlamalıdırlar (ii) (Dawkins, 2014). Darwin sadece eşleyiciler (*replicators*) ve çevre, yani ortamdan bahsetmektedir. Bu nedenle de sadece genlerin eşleyici olduğu ilerlemeci bir süreç söz konusu değildir (Dawkins, 2006). Dawkins'e (2014) göre Darwin'in kuramı yanlış yönde anlaşılmaktadır. Evrim her zaman iyi yönde ilerlemeci bir hareket göstermek zorunda değildir. Bu noktada, evrimin ilerlemeci olduğunu benimseyen anlayışlara karşı çıkmaktadır. Ona göre "Gen bencildir" ve genin tek amacı daha sonraki nesillere kodlarını aktarmaktır (Dawkins, 2014). Bu yaklaşımın, evrim kuramı çalışmaları için göz ardı edilerek; sadece ilerlemeci, türlerin daha ileri seviyelerde yeni nesiller ürettiği iddiasını hatalı bulan

Dawkins (2014), "Kültürel eşleyiciler gibi, genlerden başka eşleyiciler söz konusu olabilir mi?" sorusundan yola çıkmaktadır.

Bu bakışla, bir bilim insanı olarak, sadece genlerin eşleyiciliklerine yönelik hâkim anlayışı kırmak isteyen Dawkins (2014); tıpkı genlerin eşlenerek çoğalması benzeri bir eşleyici türü tanımlamaya ihtiyaç duymuştur. Böylece, evrendeki tek yaşam ve evrim biçiminin genlerin eşlenmesine dayanmayabileceği ihtimali ispatlamış olacaktır. Dawkins (2014); tanımlamaya başladığı bu yeni eşleyicinin adlandırmasını yaparken bir kültürel iletim birimi ya da taklit düşüncesini taşıyan bir isimlendirme olarak Yunanca'da "taklit etme, taklit edilen şey" anlamına gelen *mimeme* kökünü temel almakta ve gen sözcüğüne fonetik anlamda benzer, tek heceli bir sözcük olan *meme* kelimesini türetmektedir (Dawkins, 2014). Kelimenin Fransızca'da "bellek, kendi" anlamına gelen *mémoire* ve *méme* kelimeleriyle de ilişkili olduğunu belirtmektedir (Dawkins, 2014).

İnsanın, içine doğduğu ya da beslendiği kültürel ortamlardan faydalanarak oluşturduğu kültürel altyapı, etkilenmek için birtakım 'şey'lere ihtiyaç duymaktadır. Dawkins (2014), bunları tanımlamak için genetik evrimin analojisiyle kültür birimleri olarak belirttiği *mem*ler için; "insan beyninde kuluçkaya yatarlar, orada yeniden türetilirler ve başka beyinlerle varlıklarını sürdürmeye devam ederler" demektedir.

> "Ezgiler, fikirler, sloganlar, giyside moda, çanak çömlek yapım yolları, kemer yapımı mem örnekleridir. Tıpkı genlerin sperm ya da yumurtalar yoluyla bir bedenden diğerine atladığı gen havuzundaki gibi, *mem*ler de, geniş anlamda taklit denilebilecek bir süreç yoluyla, bir beyinden diğerine zıplayarak kendilerini gen havuzunda çoğaltırlar. Bir bilim adamı, güzel bir düşünce duyduğunda ya da okuduğunda, bunu arkadaşlarına ve öğrencilerine aktarır. Yazılarında ve derslerinde bundan söz eder. Bu düşünce tutunursa, beyinden beyine yayılarak kendini çoğalttığı söylenebilir." *(Dawkins, 2014).*

"*Memé*: bir kültürel iletim (*transmission*) birimi, bir taklit (*imitation*) birimidir" (Dawkins, 2006). Dawkins'e (2006) göre *mem*ler; genler gibi; uzun ömürlülük (*longevity*), doğurganlık (*fecundity*) ve kopyalama tutarlılığı (*copying-fidelity*) özelliklerine sahip olmalıdırlar.

Bu noktada, Dawkins'in (2014) kitabın basımının otuzuncu yılında eklediği notlar ve önsöz bölümlerindeki "Amacım insan kültürünün ana teorisini şekillendirmek değil,

genin havasını almaktı." sözü önemlidir. Çünkü *mem* kavramı, tam da bir *mem* olarak, 1976 yılında Gen Bencildir kitabında evrimine başlamış ve ilgili kuramın oluşumu için ilk eşleşmeler gerçekleşmiştir. Bir *mem* olarak *mem* kavramı, bir etologun bilgisi ve eleştirel yaklaşımı ile eşleşerek yeni bir nesil olarak türemiştir. Bugün, *mem*in yapısı ve yayılma biçimlerine yönelik çok çeşitli bakış açıları mevcuttur; *mem* kavramına ait *memetik* evrim, Gen Bencildir kitabında başlamıştır ve devam etmektedir. *Mem* kavramı, Oxford İngilizce sözlükte 1988 yılından bu yana; "*mem:* genetik olmayan yollarla, özellikle taklit yoluyla aktarıldığı düşünülen kültür öğeleri" (Meme, t.y.) şeklinde tanımlanmaktadır.

Langrish'e (2005) göre "*Memetik* kuramı evrim kuramları içinde sadece Neo-Darwinci evrim kuramı ile örtüşmektedir. Neo-Darwinci evrim kuramı; *doğal seçilim kuramı ile genler, genetik bilimi* ve *mutasyon*un birleşiminden oluşmaktadır. Bu nedenle de *memetik* kuramındaki *mem*ler genetik kuramındaki genlere karşılık gelen eşleyicilerdir.".

Blackmore'a (2011) göre "*Mem*ler eşleyicidir ve fırsatını bulduklarında sayıca artma eğilimi gösterirler." ve bunu taklit yoluyla yapmaktadırlar. "Taklit bir çeşit kendini eşleme (*replicate*) veya kopyalamadır" (Blackmore, 2011).

> Taklit yoluyla geçen her şey *mem*dir. *Mem*ler eşleyicidir, çünkü Darwin'in doğal seçilim kuramı için gerekli üç ana ilkesini sağlarlar:
>
> - Değişim: Değişim olmalıdır; böylece bütün canlılar birbirinin eşi olmazlar (*mem*ler; hatalar, süslemeler ve diğer değişikliklerle kopyalanırlar)
> - Seçilim: Tüm canlıların hayatta kalamayacağı ve bazı çeşitlerin diğerlerinden daha iyisini yapabileceği bir ortam olmalıdır (*memetik* bağlamında sadece bazı memler başarıyla kopyalanırlar)
> - Kalıtım: Sonraki nesle aktarmak için ebeveynden alınması gerekenler söz konusudur (*mem*ler için ise kopyalanan davranışın ayrıntısı gereklidir) (Blackmore, 2011).

2.4.3.2 *Mem*lerin yapısı

*Mem*in yapısının ne olduğu hakkında farklı tanımlar söz konusudur. Dawkins (2014); "Bir *mem* beyinde yerleşmiş bir bilgi birikimi olarak kabul edilmelidir; beyinden beyine, beyinden kitaba, beyinden bilgisayara, bilgisayardan bilgisayara aktarılabilir."

demektedir. “Dennett (1991, 1995), ister beyinde, ister kitap veya başka bir fiziksel yapı içinde olsun, *mem*leri aktarılan fikirler olarak ele almaktadır. Bunlar evrimsel algoritmadan sağ çıkan bilgilerdir.” (Blackmore, 2011). “Durham (1991) da nasıl depolandıklarına bakmadan *mem*leri bilgi olarak ele alır.” (Blackmore, 2011). Salingaros’a (2002) göre *mem*ler fikirlerimiz, bilgimiz, düşüncelerimiz ve kültürel üretimlerimizle yarışan ve serbestçe yayılan bilgi kümeleridir.

Dawkins (2014), “*Mem*ler, somut fiziksel bir varlık olarak belirsizdirler” demektedir. Blackmore (2011), “*Mem*in gerçek birimi nedir sorusunun doğru cevabı yoktur.” derken; *mem*lerin karmaşık yapıda olabileceklerini söylemektedir. Örneğin; “İyi çocuklar kıyafetlerini temiz tutar.” iki kısımdan oluşan bir yapıdadır: kıyafetlerini temiz tutma komutu ve iyi olma fikri (Blackmore, 2011). Blackmore (2011), bu durumda *mem*lerin karmaşık bir yapıda olabileceklerini ve *mempleks* olarak adlandırılabileceğini söylemektedir. Önemli olan *mem*lerin nasıl depolandığı ve yapısı değildir; onlar bilgidirler (Blackmore, 2011). Langrish (2004) ise *mem*leri “birim” olarak tanımlamak yerine “örüntü” olarak tanımlamaktadır. Ona göre “*Mem*ler birim değildir; bu bakış fizik biliminin indirgemeci bakışına aittir. Biyolojik yaklaşımda birim tanımlarının yeri yoktur.” (Langrish, 2004).

2.4.3.3 *Mem*lerin eşleşmesi ve eşleşme ortamları

> “Memler artık sadece insan zihninde ve insan yapıtlarında değil, sayısal bilgi uzayında da kendilerine yer bulabiliyorlar.”(Salingaros ve Mikiten, 2002)

*Mem*lerin yayılma biçimleri ile ilgili, biyoloji alanından yapılan çeşitli analojiler söz konusudur. Örneğin zihin virüsleri olarak tanımlayan anlayış; virüsün eşleşme mantığını kabul etmektedir. Virüs bir canlı hücreye girmeden yaşamsal faaliyeti olan çoğalma işlemini gerçekleştiremez. Dolayısıyla bir *mem*in de bir insan zihnine girmeden çoğalması; yani taklit edilmesi mümkün değildir. Bu durum “kuluçka” kavramını da beraberinde getirmektedir. Bu görüşe göre, bir kişinin zihnindeki *mem* kuluçka durumundan, ancak bir başka zihindeki *mem* ile eşleşip, aktarım yapıldığında yaşamsal faaliyet göstermektedir. Aunger (2011), “Bilgi iletildiği zaman eşlenmiş olur mu?” sorusundan hareketle *mem*lerin DNAlar gibi kopyalanmasından daha çok

*prion*lar[7] gibi çoğaldığını söylemektedir. *Mem*lerin fiziksel varlığı da tıpkı *İnternet*'teki ağ gibi, birbirine bağlı elektrik sinyalleri gibi değerlendirilmelidir (Aunger, 2011). Çünkü *prion*lar her nesilde tekrar DNA'ya dönüştürülmekle ilgilenmemekte; sadece aktarılmakta ve çoğalmış olmaktadırlar (Aunger, 2011). Blackmore (2011) *mem*lerin taklit yoluyla çoğaldığını söylerken, Langrish (2004) *mem*lerin hem taklit hem de öğrenme yoluyla çoğaldığını söylemektedir. Heylighen (2001) ise bir *mem*in yaşam döngüsüne ait aşamaları; benzetme, tutulma, anlatım ve iletim olarak tanımlamaktadır.

Blackmore (2011), iki çeşit kopyalama yöntemi tanımlamaktadır: ürünü kopyala ve yönergeleri kopyala. Bu tanımları evrim kuramının kendi içindeki tartışmalarından olan Lamarckçı ve Weismancı[8] kalıtım ilkelerine Dawkins'in verdiği örneği türeterek yapmaktadır. Dawkins (2014), Lamarckçı kalıtım ile çizim deneyi örneğini vermektedir. Buna göre; bir gemi resminin, o resim kullanılarak yapılan kopyası bir sonraki kişiye de altlık oluşturacak şekilde yirmi kişide sırayla denenirse, sonuç ilk çizimden oldukça farklı olacaktır; çünkü kopyalanan her seferinde farklılaşarak kopyalanmaktadır (Dawkins, 2014). Bu deneyde her *fenotip*[9] aynı zamanda *genotip*tir[10]. Weismancı kalıtımda ise origami teknikleri ile yapılmış bir kâğıt geminin yirmi kişi tarafından yeniden yapılması örneği söz konusudur (Dawkins, 2014). Burada, geminin kâğıdı katlayarak yapılması esnasında gereken yönetmelikler, doğru adımlarla tekrar edilirse, sonuç her seferinde aynı olacaktır (Dawkins, 2014). Çünkü kopyalanan genotiptir. "Sonraki nesile geçen sadece fenotip değildir; yönergelerdir. Çok yüksek kopyalama sadakati söz konusudur. Platoncu düşünce ile bakılırsa; sırayı takip ederek aktarılan kâğıt; geminin ideal özüdür, yapılan her yelkenliyse onun eksiksiz bir benzeridir." (Dawkins, 2014).

Blackmore (2011), ürünü kopyala kavramı için şöyle demektedir:

> Piyanoda çalınan bir şarkının aynısını çalana kadar taklit etmek" örneğini vermektedir; taklit esnasında, çalmakta olanın kendine özgü çalma biçimleri de

---

[7] *Prion*: Bazı beyin hastalıklarına yol açan protein parçaları. Nükleik asit içermezler, mikroskopla görünmezler (Aunger, 2011).

[8] Weismancı kalıtım anlayışına göre kalıtsal özellikler eşey hücrelerinde bulunur. Ancak eşey hücrelerinden somatik hücrelere geçebilir. Tersine bir bilgi aktarımı söz konusu değildir (Dawkins, 2014).

[9] Fenotip (1963): Bir organizmanın genotip karakterlerinin çevre şartlarına cevap olarak gösterdiği değişiklikler.

[10] Genotip (1963): Bir bireyin, genlerinin karakterleri bakımından gösterdiği yapı.

> kopyalanmaktadır, ancak piyanoda çalınan şarkının notalarını alıp çaldığınızda, şarkının süslenmemiş kopyalarına ulaşmak söz konusu olacaktır; yönergeleri kopyaladığınızda yorum ve değişikliklerden kurtulmuş olacaksınızdır.

Öte yandan, Salingaros (2016) *mem*lerin ne kadar basit olursa o kadar hızlı çoğaldığını; basit sloganlar, sesler ve imgelerin çok daha kolay hatırlanma gücüne sahip olduğunu söylemekte; bu nedenle de *mem*leri mimari ürünlerin imge fragmanları halinde düşünerek, "insan hayatına katkı sağlayan örüntüler"[11] olan mimarlık örüntülerinin mimarlık *mem*lerinden farklı olduğunu belirtmektedir. Ancak, *mem*lerin evrimi Darwinci evrim perspektifi ile düşünüldüğünde, mimarlık *mem*lerinin ortamı günümüz mimarlık bilgi ortamları olarak düşünülmektedir. Salingaros'un bakış açısında *mem*in özü netleşmemiş olmaktadır; çünkü bir mimarlık *mem*i imgenin kendisi değildir. Burada imge ile aktarılan ürüne ait bilgidir. İmge ve imgenin aktarıldığı ortam, iki farklı ölçekteki *mem* ortamı olurken, imgenin uzantı olarak taşıdığı tasarım düşünceleri örüntüsü değer görüp bir zihinde yer alırsa bir başka ortamdan söz etmek de mümkün olacaktır. Bu durumda, ortama uyum sağlaması ve evrim sürecinde varlığını sürdürebilmesi olarak tanımlanabilecek ortam şartları; *mem*in yayılmasına sebep olacak eşleyicinin yerleşeceği zihnin bilinç düzeyine de bağlıdır (Özgür ve Uluoğlu, 2016). Bunun yanı sıra, o imgenin hangi boyutlarda hangi tasarım düşüncelerini ifade etmeye niyet ettiği ve ne ölçüde başarabildiği de bir diğer belirleyici olacaktır. Bir tasarım nesnesi temsil edildiği imgesinde; tasarım düşüncelerini, tasarım problemlerini, kavramsal çözümünü, "insan hayatına katkı sağlayan örüntüler"i ve tüm bunların fiziksel karşılığını bir bütün halinde ve/veya parçalar şeklinde aktarılabilmektedir (Özgür ve Uluoğlu, 2016). Bir başka deyişle, evrim düşüncesinin temeline ters olacağı için, *mem*lerin, içinde bulundukları ortamdan bağımsız değerlendirilmesi mümkün değildir.

2.4.3.4 *Mem* türleri

Tasarım alanında *memetik* kuramlarını tartışan Langrish'e (1999) göre ise tüm *mem*ler aynı değildir. Bu savını fizik biliminin bakışı yerine, biyoloji biliminin bakışı ile

[11] Salingaros bu ifadeyle C. Alexander'ın (1977) Örüntü Dilleri'ne referans vermektedir. Örüntü dillerinin mimari tasarımın yaşanabilir mekânlar oluşturabilmesi için son derece önemli olduğunu düşünmektedir.

desteklemektedir (Langrish, 1999). Ona göre; Newtoncu ve Platoncu fizik biliminin bakışı; her şeyin bir kuramla açıklanabileceğini kabul ve iddia ederken; Darwinci ve Aristotelesçi biyoloji biliminin bakışı çeşitliliği desteklemektedir (Langrish, 1999). Bu anlayışa göre "biyolojik bakışın kavramları bulanık örüntülerdir" (Langrish, 1999). Bu bağlamda Langrish'e göre "Farklı *mem* türleri farklı rekabet, aktarım yolları ve değişim ile tanımlanmaktadır." (Langrish, 1999). Buna göre; bir şeyin "ne" olduğunu tanımlayan tasarım düşüncelerini içeren *mem*ler *selecteme*, bir şeyin "neden" gerçekleştiğini, "neden" yapıldığını açıklayan; gerekçe belirten tasarım düşüncelerini içeren *mem*ler *explaneme* ve bir şeyin "nasıl" yapılacağına dair tasarım düşüncelerini içeren *mem*ler *recipeme*dir (Langrish, 1999)[12]. Diğer bir deyişle, *mem* türleri için gerekli temel sorular; *selecteme*ler için "ne?", *explaneme*ler için "neden?" ve *recipeme*ler için "nasıl?"dır.

Langrish (1999) *recipeme* ve *selecteme*ler için kara kutu sistemlerinin sırasıyla girdileri ve çıktılarıdır, demektedir. Kara kutu sistemi bir kauçuk ağacı, kimyasal bir reaksiyon veya bir dokuma tezgâhı olabilmektedir (Langrish, 1999). Bu anlayışa göre; bir kara kutudan diğerlerine göre görece daha iyi olan bir çıktı elde edildiğinde *selecteme*lere ait düşünceler elde edilmiş olmaktadır. Bu *selecteme mem* türüne ait işlemlerin nasıl olduğuna dair düşünceler ise *recipeme*ler olarak kara kutuya girdi sağlamaktadırlar (Langrish, 1999). Birçok girdi-çıktı sistemi, yani kara kutu sistemi birbirine uzun zincirler şeklinde bağlanabilmektedir (Langrish, 1999). *Selecteme*ler daha iyi olma durumu için yarışan matruşka bebekleri gibi bir bütün oluşturan ve hissi olarak daha iyi olduğuna karar verilerek seçilen düşüncelerdir (Langrish, 1999). Onların seçilmesi için birçok gerekçeyle düşünerek karar verme söz konusu değildir; sadece karar verilmektedir (Langrish, 1999). *Selecteme* ve *recipeme mem* türünün aktardığı "düşünceler önce bir zihinde yarışmakta, sonra dünyada ve en sonda da diğer insanların zihinlerinde" yarışmaktadırlar. (Langrish, 1999). Böyle bir süreçte, Langrish'e (1999) göre bir eylem örüntüsü bir seçim örüntüsü ile uyum sağlıyorsa "Amaca Yönelik Örüntü Teşhisi" (*Purposive Pattern Recognition, PPR*)

---

[12] *Selecteme* kelimesi İngilizce'deki "*select*" kelimesi ile yani "seçmek" kelimesi ile; *explaneme* kelimesi İngilizce'deki "*explain*" kelimesi ile yani "açıklamak" kelimesi ile, *recipeme* kelimesi ise İngilizce'deki "*recipe*" yani "yöntem, reçete" kelimeleri ile anlam ilişkisi kurularak türetilmişlerdir. *Selecteme*, *explaneme* ve *recipeme* kelimeleri İngilizce kelimelerle ilişkilendirilerek, Langrish tarafından türetildiği için hem İngilizce sözlüklerde hem Türkçe sözlüklerde bulunmamaktadırlar. Bu nedenle tez boyunca yabancı kaynaklı olan bu sözcükler, italik olarak yazılmıştır.

gerçekleşmektedir. "Amaca Yönelik Örüntü Teşhisi (*PPR*) kısaca *recipeme*lerden oluşan bir görsel örüntüsü ile *selecteme*lerden oluşan bir ihtiyaç örüntüsünün örtüşmesi olarak tanımlanmaktadır (Abu Risha, 1999). Grafik tasarımcılarla yaptığı çalışması sonucunda Abu Risha (1999) tasarımcıların tasarım problemini formüle ederken ihtiyaç örüntülerini de teşhis ettiklerini, çok sayıda alternatif görsel örüntü içinden ihtiyaç örüntüsü ile eşleşen birinin seçilmesi gerektiğini ortaya koymaktadır. Zihindeki bu eşleşme "beynin paralel işlem sürdürebilme becerisi"ne bağlı gerçekleşmektedir (Abu Risha, 1999). Langrish'e (1999) göre bu süreç amaca yöneliktir çünkü bir sonraki aşamada ne yapılacağını söylemektedir. Bu teşhis kimi zaman anlık bir parlama şeklinde ilham yaratabilmekteyken, kimi zaman da uzun düşünme süreçleriyle yavaş yavaş oluşmaktadır (Abu Risha, 1999).

Öte yandan, kara kutuların içinde neler olup bittiğine dair açıklamaları aktaran *mem* türleri Langrish (1999) tarafından *explaneme* olarak tanımlanmıştır. "*Explaneme*ler, şeylerin neden çalıştığını veya neden daha iyi çalıştığını yanıtlamakta kullanılan yarışan düşüncelerdir." (Langrish, 1999). "Bazı *explaneme*ler çok düzgün hikâyelerdir ve onların aktarımı için mutlaka bir dil (matematik, semboller, yazı vb.) gereklidir, çünkü hikâyeler bir dil kullanmadan anlatılamazlar." (Langrish, 1999). Langrish'e (1999) göre *explaneme*ler taklit yoluyla aktarılmadıkları için diğer iki *mem* türünden ayrışmaktadırlar.

Kocabıyık'a (2012) göre, *recipeme* düşünce örüntüleri; *selecteme*lerin olduğu bir çevrede vardırlar, *selecteme*ler kendi içlerinde dikkat çekmek için yarışırlar ve *explaneme*lere rasyonellik sağlamak için vardırlar. *Mem*ler ve farklı *mem* türleri belirli birimler değildir; çeşitli ilişkilerle bağıntılı örüntülerdir ve *mem* türleri insan yapımı karmaşık dünyayı tanımlayarak basitleştirmektedirler (Langrish, 1999). Bu noktada Langrish'in (1999) evrilen şeyin bizzat tasarım nesneleri değil, "tasarıma ait düşünceler" (*design ideas*) olarak belirttiğine dikkat etmek gerekmektedir.

Kısaca;

- *Selecteme*: diğerinden daha iyi olduğu için seçilmiş olan tasarım fikrini tanımlamaktadır; bu tür *mem*lerin belirleyicileri sosyal faktörler ve eğilimlerdir.

- *Explaneme*: bir tasarım fikrinin sebebini açıklamaktadır; dil ve sembollerle aktarılmaktadır, her zaman eşleşmemektedir; bu tür *mem*lerin belirleyicileri gelenekler veya konvansiyonlardır.
- *Recipeme*: bir tasarım fikrinin nasıl yaratıldığına karşılık gelmektedir; bu tür *mem*ler ancak deneyim yolu edinilirler (Çizelge 2.1).

Çizelge 2.1 : "Tasarıma ait düşünceler" olarak *mem* türleri.

	SELECTEME	*EXPLANEME*	*RECIPEME*
Soru	Ne?	Neden?	Nasıl?
Aktarım	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 arasından 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.
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

Böyle bir bakış açısına göre tasarım bir kara kutu olarak tanımlanabilir. Tasarıma girdi sağlayacak düşünceler *recipeme*ler olmakta, tasarım sonucunda elde edilen çıktılara ait düşünceler ise *selectemeler* olmaktadır. Bu süreçte hangi *recipeme* ve *selecteme* bağlantısının neden işler olarak yarışı kazandığına dair açıklamalar ise *explanemeler* olarak tanımlanabilecektir. Tez kapsamında "ne?, nasıl?, neden?" sorularını yanıtlayacak şekilde emsal bilgisi tanımı temel alınmaktadır. Bu bağlamda, tasarım ürününün bileşenlerine ait "ne?" sorusuna yanıt veren düşünceleri aktaran *mem*ler *selectemeler*; o bileşenin nasıl bir yapma bilgisi ile yapıldığına yani "nasıl?" sorusuna yanıt veren düşünceleri aktaran *mem*ler *recipemelerdir*. *Recipeme* yapma bilgisini içeren bir yapıya sahip olduğu için, temsil edilmesi mümkün olmakla birlikte, ancak

yaparak edinilebilir. Ayrıca bir tasarım düşüncesinin ne olduğuna dair seçilimi ve nasıl yapıldığına dair bilgiye "neden?" sorusuna yanıt veren düşünceleri aktaran *mem*ler *explaneme*lerdir. Diğer bir deyişle, o tasarım ürününün tasarım kararlarının sebeplerini açıklayan ifadelerdir. Bu ifadelerin aktarılması için mutlaka bir dil yoluyla temsil edilmeleri gereklidir. Öte yandan, tasarımcının zihnindeki ihtiyaç örüntüsü biricik bir niteliğe sahiptir. Bu sebeple, diğer alternatif örüntülerle oluşacak her eşleşme, yine biricik nitelikte olacaktır. Bu noktada, ihtiyaç örüntüsü; kişisel birikim, beceri, ilgi, algı düzeyi gibi birçok bilişsel özelliğe bağlı değişken bir yapıdadır.

2.4.4 Değerlendirme

Richard Dawkins tarafından türetilen bir kavram olan *mem* kavramı, kültürel öğelerin gen benzeri bir yapıyla evrim süreçlerinden geçtiğine işaret etmektedir. *Mem*ler taklit yoluyla çoğalmakta, yayılmakta ve evrim sürecinde var olmaktadırlar. *Mem*lerin evrimi Darwinci evrim anlayışına dayanarak her zaman ilerlemeci bir hareket göstermek zorunda değildir; ortamın şartlarına uyum sağlayabilen *mem* varlığını ve dolayısıyla da neslini sürdürebilmektedir. *Mem* kavramı gen sözcüğüyle fonetik bir uyum göstermenin ötesinde "kendi, bellek, aynı, taklit etme" gibi sözcüklerle de etimolojik ilişki kurarak türetilmiştir. Tez kapsamında, bir *mem*in taklit yoluyla çoğalması ve benzer etimolojik ilişkilere sahip olmaları nedenleriyle mimesis olgusu ile yakından ilişkili görülmektedir.

Öte yandan, bir *mem*in yapısını tanımlamak kolay değildir ve birbirinden farklı açıklamalar söz konusudur. Ancak tanımlamalar birbirlerinden farklı olsalar dahi, örüntü, birim, parça ya da indirgeyici/soyut imgelem yaratan imgeler şeklinde tanımlanmasına bakılmaksızın, *mem*lerin bilgi parçaları (*knowledge chunks*) olarak temsil edildiğine ve değişken olduğuna dair genel bir eğilim söz konusudur (Özgür ve Uluoğlu, 2016). Bu noktada dikkate alınması gereken; *mem*lerin eşleşeceği ortamın etkisidir. *Mem*in evrimi ve varoluşundaki en etkin parametre, bilginin aktarıldığı ve edinildiği ortamın yapısı ve onun nasıl kullanıldığıdır. Diğer bir deyişle, ortamın niteliklerinin çeşitlilikteki temel etken olmasının yanı sıra, eşlemeyi gerçekleştirecek kişinin beceri, deneyim ve bilinç düzeyi de *mem*in teşhis edilerek yeni bir bilgi üretimi sürecine dâhil olmasında etkilidir (Özgür ve Uluoğlu, 2016).

Tasarım alanında ise Langrish (2004) *memetik* evrime dahil olanın tasarım ürünün kendisinin veya bileşenlerinin değil; tasarım ürününe ait "tasarım düşünceleri"nin

olduğunu ve bu tasarım düşüncelerinin *mem* olarak tanımlanması gerektiğini belirtmektedir. Bu bakış açısına göre; eğer bir tasarım ürününün kendisi tekrarlanırsa kopya, ona ait tasarım düşünceleri dönüştürülerek tekrarlanırsa taklit söz konusudur ve ancak bu şartlarda *memetik* bir evrimden söz etmek mümkündür. Çünkü *memetik* evrimde de mimesis olgusu ve emsal bilgisinin yeniden kullanılması anlayışlarında olduğu gibi, eşleşme esnasında gerçekleşen çeşitli dönüşümler esastır. Ayrıca Langrish (1999) üç *mem* türü, yani üç çeşit tasarım düşüncesi tanımlamakta ve *mem*lerin örüntü yapıda olduklarını belirtmektedir. "Ne?", "neden?" ve "nasıl?" sorularına karşılık gelen tasarım düşüncelerinin bir örüntü oluşturarak eşleşme sürecine dahil olduğunu söylemektedir. Bu tanımlamalar mimari emsal bilgisinin mimesis sürecinde dönüştürülerek kullanılması bağlamında tez kapsamında değerlendirildiğinde, emsal bilgisinin taklit sürecindeki yapısını, bilginin bileşenlerini ve dönüşüm süreçlerini tanımlamada önemli görülmektedir.

2.5 Bölüm Sonucu

Günümüzde tasarım ürününe ilişkin bilgi, genellikle tasarım ürününün mekânsal deneyimi yerine, o ürünün temsili, özellikle de görsel temsili üzerinden edinilmektedir. Bilginin temsil ortamları da çoğunlukla sayısal ağ sistemleri temelinde oluşturulmuş ortamlardır. Mimarlık yayınları, sosyal paylaşım ortamları, sözlükler, ansiklopediler, mimarların kişisel arşivleri gibi çeşitli nitelik ve amaca sahip bilgi ortamları birbirlerine bağlanabilmektedir. Tasarım ürününün bilgisinin üretimi, paylaşımı ve edinimi bu ortamlarda gündelik bir pratik haline gelmiştir. Böylece, herhangi bir mimari ürünün bu ortamlardaki bilgisi, emsal bilgisi niteliği kazanmaktadır. Emsal bilgisinin temsil biçimleri metin, fotoğraf, üç boyutlu görselleştirme, video, işaretlerle bilgi düzeyi derinleştirilmiş diyagramlar gibi çok çeşitli olabilmektedir.

Mimari ürüne ilişkin bilgi ve bu bilginin aktarımı karmaşık bir yapıya sahiptir. Bu bilginin emsal bilgisi olarak kullanımı bağlamında odaklanılması gereken; mimari ürüne ait tasarım düşüncelerinin, *mimetik* bir süreç içinde aktarılıp taklit edildiği ve sonuçta da yeni bir bilgi kaynağına dönüştüğüdür. Mimari ürüne ilişkin, çoklu katmanlarda bulunan, karmaşık yapıdaki emsal bilgisi, tasarımcının tasarım sürecinde verdiği karmaşık karar mekanizmasında yaşanan dönüşümler sonucunda bir başka ürüne aktarılmaktadır. 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 gelmektedir.

Mimari emsal bilgisi, aktarıldığı herhangi bir ortamda, temsil biçimi ile de bağlantılı olarak, bilgiden yararlanacak mimar veya mimar adayının bilişsel becerileri ve kişisel birikimi ile etkileşim halindedir. Mimar veya mimar adayının bakış açısı, beceri ve birikimi, zihnindeki problem örüntüsü gibi durumlarla ilişkili olarak etkileşimin boyutu değişebilirken, ortamların nitelikleri ve bu ortamlardaki temsil biçimleri de etkileşim üzerinde etkendir.

Tasarım bilgisi çalışmalarında belirgin bir emsal bilgisi tanımı söz konusu değildir. Ancak, genel kanı "emsal bilgisinin teşhis edildiği" yönündedir. *Mimesis* kuramları da "keşif" olgusunu vurgulamaktadır. Bu noktada, daha önceki örnekten edinilen bilginin yeni üründe kullanılması anlamında, iki kuram alanında paralellik söz konusudur. Öte yandan, mimari ürünün farklı bilgileri farklı biçimlerde temsil edilebilmektedir. Önemli olan eldeki tasarım problemine yönelik bilgi örüntüsünün keşfedilmesidir.

Tez çalışmasında mimesis bağlamında yeniden kullanılan mimari emsal bilgisinin yapısını değerlendirebilmek için Oxman'ın (1994) "tasarım hikâyeleri" modeli çıkış noktası olarak alınarak geliştirilmektedir. "Tasarım hikâyeleri" (Oxman, 1994) modeli bir mimari ürün için yazılmış nitelikli metinlerden analitik olarak elde edilmiş büyük bilgi parçalarının oluşturduğu bilgi alanlarından oluşmaktadır. Ancak güncel bilgi ortamlarında çok sayıda ve çoğul enformasyon bulunduğu için ürünlerin bilgisine bu modelin ilkelerini temel alan, ancak daha geniş bir bakış açısı ile yaklaşmak gerekmektedir. Çünkü çok boyutlu olan, farklı eksenlerdeki bilgi katmanlarından oluşan örüntü yapıdaki hikâyeler, sürekli başka hikâyelerle karşılaşarak yeni hikâyeler kurmaktadırlar. Üstelik bilgi çoklu ortamlardan farklı niteliklerde edinildiği için, "tasarım hikâyeleri" (Oxman, 1994) modelindeki gibi ağaçsı yapıda değil, katmanların iç içe geçtiği bir karmaşık bir yapıdadır. Oxman'ın (1994) geliştirdiği modeldeki gibi sadece seçilmiş nitelikli metinlerden alınan bir emsal bilgisinden bahsetmek, her kişinin çok çeşitli biçimlerde bilgi yayınlayabildiği günümüz bilgi ortamlarında yetersiz olacaktır. Bu bakış açısıyla "Bir tasarım hikâyesi, her seferinde başka hikâye elemanları ile birleşerek yeni nesiller türetmeye ve zaman içinde dönüşerek evrim sürecini sürdürmeye devam edecektir." önermesini yapmak mümkündür.

Öte yandan, mimesis olgusu ile etimolojik kökenleri ve taşıdıkları taklit anlamları bakımından benzerlik içinde olan *memetik* kuramı kavramları mimari üründen edinilen emsal bilgisinin mimetik süreçler sonucunda yeni bir bilgi kaynağı olan mimari ürüne dönüşmesindeki taklit süreci için açıklayıcı niteliktedir. *Memetik* kuramı çalışmalarında Langrish'e (1999) göre, tasarım alanında taklit edilen nesnenin bizzat kendisi veya elemanları değil, "tasarım düşünceleri"dir. Tez kapsamında, taklit edilen "tasarım düşünceleri"nin *mem* olduğunu ve *mem*lerin hepsinin aynı olmadığını ortaya koyan Langrish'in (1999) "*mem* türleri (*selecteme, recipeme, explaneme)"* modeli Oxman'ın (1994) "tasarım hikâyeleri" modeli ile birlikte değerlendirilmektedir. Tasarım düşüncelerinin yani *mem*lerin çoklu katmanlarda oluşturduğu bilgi alanlarının bileşenleri, "ne?, neden?, nasıl?" sorularına karşılık gelerek mimar veya mimar adayı tarafından keşfedilen bilgi parçaları olabilir. Örüntü, kavram, bilgi kümesi ya da birim olmasına bakılmaksızın, taklit edilen her olgu veya şey; orijinalinden farklılaşmış yeni, benzersiz bir üretimdir. Kalite düzeyi tartışmalı olmakla birlikte, yeni, kendine özgü tasarım hikâyesinin üretildiği; kendi tasarım problemleri, bu problemlere getirdiği özgün çözümleri, biçimselleştirmeleri söz konusudur. McLuhan'ın (1999) "Ortam mesajdır." yaklaşımına dayanarak tüm bu süreçte, mimari emsal bilgisi "mesaj" olarak aktarıldığından, bu bilginin aktarıldığı ortamla ilişkisiz düşünülmesi mümkün olmamaktadır. Ortamın içerdiği mesaj ortamla karşılıklı etkileşim içindedir. Bu noktada, bir sonraki bölümde geliştirilmiş olan model önerisinde farklı bir paradigmadan gibi görünmekle birlikte, mimesis ile aynı etimolojik kökenden doğan, "taklit" kavramına dayanan ve evrimsel epistemoloji yaklaşımlarına temellendirilen *memetik* kuramından yararlanılmaktadır.

3. *MEM* HİKÂYELERİ: TASARIM HİKÂYELERİNİN *MEM* ÖRÜNTÜLERİ (MİMARİ EMSAL BİLGİSİNİN MİMESİS BAĞLAMINDA KULLANIMINA İLİŞKİN MODEL ÖNERİSİ)

> "Mimarlığın iletilmek üzere kodlanan -soyut- nitelikleri, ortamın tersine ya son derece somut; fotoğraf, simülasyon vb. kopyalamalarından oluşmaktadır, ya da bu kodlanışta mimarlığın soyutlanabilir özelliği olarak hep görsel, geometrik ya da biçimsel özellikleri ön plana çıkmaktadır." (Uluoğlu, 2002)

Bu bölümde, mimari emsal bilgisinin mimesis bağlamında dönüştürülerek yeniden kullanılmasına ilişkin bir model önerisi geliştirilmiştir. Öncelikle, modelin amacı, kapsam ve sınırları tarif edilmektedir. Daha sonra, modelin temel aldığı üç kuramsal alanın (mimesis, emsal bilgisi, *memetik*) ilişkisi ortaya konmakta ve modelin önermeleri ve ilkeleri açıklanmaktadır. Ardından önerilen örüntü yapının bileşenleri açıklanmaktadır ve emsal bilgisinin *memetik* evrimi üzerindeki etkenler tarif edilmektedir.

3.1 Model Önerisinin Amacı, Kapsamı ve Sınırları

Mimar veya mimar adayının, gündelik pratikte sıklıkla kullandığı sayısal medyada çok sayıda mimari ürüne ilişkin bilgiye yer ve zamandan bağımsız şekilde ulaşması mümkündür. İnşa edilmiş veya edilmemiş çok sayıda mimari üretimin fotoğraf, ortografik çizim, üç boyutlu modelleme, diyagram, metin, video gibi farklı biçimlerde, ayrı ayrı veya bir arada temsili üzerinden edinilen emsal bilgisi, mimarın veya mimar adayının kişisel kütüphanesinde depolanabilmektedir. Mimar veya mimar adayı, emsal bilgisini tasarım süreçlerinde daha önceden oluşturulmuş çözümler olarak, eldeki tasarım problemine çözüm oluşturmada çıkış noktası, rehber veya bilgi kaynağı olarak kullanabilmekte ve kişisel kütüphanesinde oluşturduğu şemalardan hareket edebilmektedir.

Bu bağlamda model önerisinin amacı; mimari emsal bilgisinin yapısını tanımlamaktır. Bu tanım üzerinden, herhangi bir mimari ürünün sayısal ortamlarda temsil edilen bilgisinden mimesis sürecine katılacak bilgi parçalarına dair bir analiz yaklaşımı oluşturulabilmektedir. Böylece mimar veya mimar adayı, mimesis sürecine dahil olan tasarım düşüncelerinin, yani *mem*lerin farkında olarak bilgiyi analiz edebilecektir.

Tez çalışmasının başlangıcındaki sorunlarından biri; mimarlığın sıklıkla kullandığı sayısal medyada, özellikle inşa edilmiş mimari ürünlerin bilgisinin çoğunlukla fotoğraflar ile temsil edilmesidir. Barthes'a (1983) göre fotoğrafın ikili bir durumu söz konusudur; birincisi fotoğrafın kendinde bulunan gerçekliğin yeniden üretimine dair bir yapısı vardır ve mesajı alacak toplumun kültürüne ilişkin fotoğrafın teknikleriyle üretilen ikincil anlamlar söz konusudur. Bu bağlamda mimesis sürecine katılan mimari emsal bilgisinin temsillerinin genellikle ürünün görsel, geometrik ve biçimsel niteliklerine odaklanarak gerçekleştirilmesi, mimari emsal bilgisinin bileşenlerini ve yapısını tanımlama gerekliliği doğurmuştur.

Bir mimari ürün, ister inşa edilsin ister proje aşamasıyla temsil edilsin, gerek tasarım sürecinde, gerek temsiliyle, gerekse inşası tamamlanıp yaşam başladığında mimar veya mimar adayına emsal niteliğinde farklı birçok bilgiyi sağlayabilecek niteliktedir. Diğer bir deyişle, her mimari ürün esasında bir bilgi kaynağıdır. Fotoğraf, metin, ortografik çizim, video vb. temsiller mimari ürüne ilişkin farklı boyutlarda bilgileri aktarmaktadırlar. Bu modelde önerilen yaklaşım, mimari üründen edinilecek bilgiyi farklı boyutlarda bilginin mevcudiyetinin bilinci ile değerlendirmeyi sağlamaktadır. Emsal niteliğindeki bir mimari üründen, gözle görülür özelliklerin ötesinde; "tasarıma konu olan gerekçeler"i, "ilkesel çözüm kararları", yapım yöntemleri, yapım ilkeleri, kullanımlar, mekânsal etkiler, mekândaki sosyal ilişkiler ve/veya psikolojik, fenomenolojik etkiler gibi bilgiler de edinilebilmektedir. Ancak tüm bunların tanımlanabilmesi için başlangıç olarak mimari emsal bilgisinin yapısı tarif edilmelidir. Bu nedenle "Mimari emsal bilgisinin bileşenleri ve yapısı nasıldır?" sorusu çıkış noktasıdır.

Bu doğrultuda model; emsal bilgisinin yapısını tarif etmekte, tasarımda emsal bilgisinin dönüştürülerek mimesis sürecine katıldığını belirterek, taklit edilenlerin mimari ürüne ait tasarım düşünceleri yani *mem*ler olduğunu ortaya koymaktadır.

Model, mimari emsal bilgisinin yapısını tanımlarken Oxman'ın (1994) "tasarım hikâyeleri" ve Langrish'in (1999) "*mem* türleri" modellerinden hareket etmektedir. Bu bağlamda, mimari tasarımda mimari emsal bilgisinin kullanımının bir mimesis süreci olduğunu ve emsal bilgisinin *memetik* bir evrime dahil olduğunu iddia etmektedir. Model, mimari tasarımda mimesis olgusunu olağan bir tasarım pratiği olarak kabul etmekte, kopya/orijinallik tartışmalarının dışında durmakta ve mimesis sürecinin bilişsel aşamalarıyla da ilgilenmemektedir. Öte yandan, mimarlık alanında güncel *memetik* evrimde eşleşerek dönüşen, yok olan veya en çok tercih edilen *mem*lerin nitelik açısından değerlendirilmesi, araştırmayı genişleteceğinden kapsam dışı tutulmuştur. Diğer bir deyişle model, mimarlık alanındaki *mem*lerin evrimsel bir kesitini almakla ya da *mem* havuzlarının içerdikleri *mem*lerle ilgilenmemektedir.

Bu bağlamda, mimarlıkta sıklıkla eşleşen *mem*lerin ne olduğuna, hangi tasarım anlayışları veya tasarım bileşenlerinin taklit edildiğinin tespitine odaklanmak yerine; eşleşme potansiyeli taşıyan tasarım düşüncelerinin yapısına ve hangi tür bilgi aktardıklarına odaklanılmaktadır. Diğer bir deyişle; öncü tasarımların veya *star-mimarlar*ın etki alanı ile taklit edilen bileşenleri değil, herhangi bir mimarlık ürününün bilgisinin temsilinde, mimar veya mimar adayının emsal bilgisine ilişkin bileşenlerinin farkına varabilecekleri örüntüleri tarif etmeyi amaçlamaktadır. Ayrıca, model önerisi sadece mimar ve mimar adaylarının eriştikleri bilgiyi analitik bir yaklaşımla ele almalarını değil, mimarlık medyasının mimari ürüne ilişkin bilgiyi temsil ederken uygulayacakları sistematiği de geliştirebilecekleri bir model olarak değerlendirilebilmektedir.

3.2 Mimarlıkta Mimesis Olgusu, Mimari Emsal Bilgisi ve Tasarımda *Memetik* Kuramının İlişkileri

Bu kısımda, mimarlıkta mimesis olgusu, mimari emsal bilgisi ve tasarımda *memetik* kuramının ilişkisi ortaya konarak modelin önermeleri açıklanmaktadır. Öncelikle, mimari emsal bilgisi çalışmaları ve mimesis kavramı arasındaki paralellikler tanımlanmakta, daha sonra *memetik* kuramının mimesis bağlamında taklit olgusu ile ilişkisi anlatılmakta, son olarak; mimari emsal bilgisi çalışmaları ve *memetik* kuramı çalışmaları arasındaki ilişki kavramlardaki paralellikler üzerinden kurulmaktadır. Kurulan her ilişki kısmının sonunda model önerisinin çıkış noktası olan önermeler oluşturulmuştur.

3.2.1 Mimarlıkta mimesis olgusu ve mimari emsal bilgisi ilişkisi

Bu aşamada, tez kapsamında geliştirilmiş olan model önerisi için ilk önerme oluşturulmaktadır. Bu doğrultuda mimesis ve mimari emsal bilgisi; (i) öğrenme biçimi özellikleri, (ii) kişilik/benlik oluşumuna katkıları, (iii) teşhis ve keşif süreçlerini barındırmaları ve (iv) basit bir kopya değil tüm bunların oluşturduğu bir taklit olgusu ile ilişkili olmaları nedenleriyle dört açıdan ilişkilendirilmektedirler.

Mimesis, psikoloji ve felsefe alanlarındaki tanımlarına göre, kişinin olguları öğrenme biçimlerinden biridir. Kişi, çocukluğundan itibaren taklit ederek birçok şeyi öğrenmektedir. Diğerlerinin yaptıklarını yaparak veya yapmamayı tercih ederek deneyime dayalı bir bilgi birikimi oluşturmaktadır. Mimari emsal bilgisinin mimarlıkta kullanımı da bir öğrenme biçimi olarak değerlendirilebilmektedir. Eğitim hayatından itibaren daha önceden gerçekleşmiş tasarımlardan edinilen bilgi birikimi, zihinde çeşitli şemalar halinde depolanabilmektedir. Bunlar genel mimari görgü ve anlayışa ait şemalar olabileceği gibi, eldeki tasarım problemine yönelik çözümleri içeren özel şemalar da olabilmektedir. Bu şemalar zihinde bir bilgi birikimi oluşturmakta ve yeni tasarımlar için gerektiği zaman değerlendirilmektedirler. Herhangi bir metinsel ifade veya kuramsal bilgi içeren bir ders anlatımına kıyasla, her zaman "iyi yapılandırılmamış bir problem"[13] (Simon, 1973) olan tasarım problemlerine, daha önce geliştirilmiş çözüm olarak emsal, daha pratik bir bilgi ile çözüm üretmeyi sağlamaktadır. Dolayısıyla, mimar daha henüz eğitim sürecindeyken taklit ederek öğrenmekte; bunun için de emsal bilgisini kullanmaktadır.

Bununla beraber, mimesis olgusu kişinin benlik oluşumu evresinde önemli bir etmen olarak değerlendirilmektedir. Kişi, sosyal ve psikolojik gelişim ve dönüşüm süreçlerinde kendini belirli sosyal ortamlarda konumlandırabilmekte, aidiyet hissedebilmekte bulunduğu ortamın davranış biçimlerini taklit etmektedir. Böylece benliğini oluşturan özellikleri edinmiş olmaktadır. Bu süreç bir mimesis olgusu olarak değerlendirilmektedir. Mimari emsal bilgisinin kişisel kütüphaneye veya referans kütüphanesine yerleşmesi de mimarın mimari görgü birikimini geliştirici bir etkiye sahiptir. Aynı zamanda, kendi mimari yaklaşımını da belirli tasarım anlayışlarını

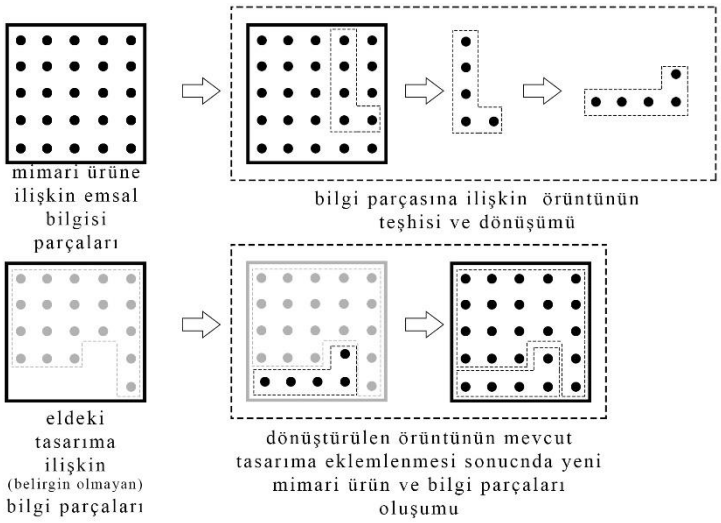
[13] "İyi yapılandırılmamış problem" (*ill structure problem*) olarak da tanımlanan mimari tasarım sürecinde birbirinden farklı birçok alternatif söz konusudur. Emsal bilgisinin kullanımı da bu problemi çözebilmek için yararlanılan yollardan biri olarak düşünülebilir.

tekrarlayarak olgunlaştırmaktadır. Kişinin benlik oluşumundaki gibi, mimar da mimari emsallerden edindiği, çeşitli şemalarla depoladığı veya bilinçli olarak dışarıda bıraktığı bilgi birikimi ile mimari tasarım anlayışını oluşturmuş olmaktadır.

Öte yandan, mimari emsal bilgisi çalışmalarında bilginin yeniden kullanılabilmesi için "teşhis" gerektiren bir sürecin yaşanması gerektiği vurgulanmaktadır. Mimesis kuramlarında ise kişinin "keşif" yoluyla benzerlikler ve farkları algıladığına; keşfettiklerini dönüştürdüğüne dair bir anlayış söz konusudur. Mimesis süreci kişisel bir keşif süreci olarak tanımlanmaktadır. Kişi taklit ettiği olguda örtük biçimde bulunan olgu veya şeyleri taklit ederken, bir keşif süreci içinde, bilgi edinmiş olmaktadır. Mimari emsal bilgisinde ise, bir teşhis süreci söz konusudur. Mimari emsalin bilgisinden çeşitli örüntüler, şemalar veya bilgi parçalarının teşhisi gerçekleşmekte; bu bilgi mimarın zihninde kendine yer bulabilmektedir. Her iki olguda da örtük olarak bulunan bilginin kişi tarafından algılanması ve bilginin dönüştürülerek yeniden kullanılması söz konusudur.

Bu bağlamda, mimesis olgusu ve emsal bilgisinin kullanımı basit bir kopyalama olarak değerlendirilemez. Keşfedilen olgu veya teşhis edilen bilgi yeni duruma adapte edilmekte, dönüştürülmektedir. Mimari emsal bilgisinin kullanımında ister mimari görgünün temel bilgi kaynaklarından biri olarak kişisel kütüphanenin elemanları olsun, ister eldeki tasarım problemine yönelik yapılan özel araştırmada erişilen özel bir tasarımın bilgisi olsun, dönüşüm söz konusudur. Bu bilginin zihne yerleşimi basit bir bilgi kaydı şeklinde olamaz. Çünkü zihin üzerine yazılmamış boş levha değildir; o zamana kadar edindiği her tür mesleki ve/veya kişisel deneyimler sonucu belirli bir bakış açısına sahiptir. Mimar, emsalden edindiği bilgiyi kendi bakış açısı veya mimari anlayışına göre kişisel kütüphanesinde konumlandırmakta veya eldeki tasarım problemine yönelik (her tasarım özgündür) bir adaptasyon süreci sonrası kullanmaktadır. Bu durum, basit bir kopyalama değil; mimesis bağlamında bir taklittir (Şekil 3.1).

Her mimari ürün taklit edilme potansiyeline sahip; kendinden sonrakilere emsal oluşturabilecek bir bilgi kaynağı olarak değerlendirilmelidir. Bu noktada, taklit edilenin emsalin bizatihi kendisi veya bileşenlerinin olmadığı; onun yerine bilgisinin mimesis bağlamında dönüştürülerek yeniden bir bilgi üretimi ile kullandığı önemli bir noktadır.



Şekil 3.1: Emsal bilgisinin teşhisi, dönüştürülmesi ve yeni bilgi oluşumu.

Özetlemek gerekirse, mimesis kuramı çalışmalarında kavramın anlamı farklı tanımlarla özdeşlebilmekte, ancak temeldeki "taklit" olgusu sabit kalmaktadır. Tez kapsamında benimsenen yaklaşım ise mimesis olgusunun öğrenme, kişilik oluşturma ve tasarlama süreçlerinde olağan bir olgu olduğudur. Mimari emsal bilgisinin de birbirinden farklı yaklaşımlarla tanımlamaları söz konusudur, ancak temelinde bir "taklit" olgusu söz konusudur. Bir tasarım yöntemi olarak değerlendirildiğinde de, mimari görgü oluşturmak için kullanılan bir kaynak olarak değerlendirildiğinde de taklit edilen öncül mimari ürünler vardır. Tez kapsamında benimsenen mimari emsal bilgisi yaklaşımı; mimarlıkta emsal bilgisi kullanımının kaçınılmaz ve olağan bir durum olduğu yönündedir. Üzerine yazılmamış boş levha ile tasarım yapmak tarihin hiçbir döneminde mümkün olmamış, kaynağı ve yaklaşım biçimi dönüşmekle birlikte, hep mimesis bağlamında bir taklit ile yeni ürünler üretilmiştir. Esas olan; bir bilgi kaynağı olan mimari emsalin taklidi değil, onun bilgisinin ve/veya tasarım düşüncelerinin yeni tasarımda dönüştürülerek kullanılmasıdır. Yani bir tasarımın tekrarlanması anlamında bir kopya durumundan bahsetmek mümkün değildir. Kısacası "Mimarlıkta emsal bilgisinin kullanımı bir mimesis olgusudur." (önerme-1).

3.2.2 Mimarlıkta mimesis olgusu ve tasarımda *memetik* ilişkisi

Mimesis olgusu ve *memetik* kuramı aynı etimolojik köklere dayanmasına rağmen farklı paradigmalarda ilerlemektedir. İki kuram alanı, Potolsky'nin (2006) mimesis kavramının tarih içindeki dönüşümünü anlattığı kitabında ilişkilendirilmektedir. Potolsky (2006) bir *mem* olarak mimesis kavramının karmaşık bir yapıda olduğunu ve

bir *mempleks* olarak adlandırılabileceğini belirtmektedir. Öte yandan, *memetik* kuramcılarının Platon veya Aritoteles'e hiç değinmeden *mem* taklidinden bahsetmesini, üstelik bunu yaparken *memetik* kuramına ait farklı görüşlerin çıkış noktası olarak belirtmemelerini eleştirmektedir (Potolsky, 2006). Bu kısımda, tez kapsamında benimsenen mimesis anlayışı ve *memetik* kuramının etimolojilerindeki ve prensiplerindeki benzerlikler ortaya konmakta ve model önerisi için ikinci önerme oluşturulmaktadır.

Memetik kuramının mimesis olgusu ile ilişkisini kurabilmek için Darwinci evrimin temel ilkelerinin *memetik* kuramı ile ilişkisini belirtmek gereklidir. Buna göre, Darwinci evrimde doğal seçme için gerekli olan ilkeleri; değişim, seçilim ve kalıtımdır. Değişim ilkesi tüm yeni nesillerin birbirinin aynı olmasını önler. Seçilim ilkesine göre tüm yeni nesiller yaşam döngülerine devam edemezler, çünkü ortamın şartlarına uymayan nesiller kaybolurlar. Kalıtım ilkesinde atalardan edinilen kodlar yeni nesle aktarılır.

Memetik kuramında da kalıtım için eşleşecek elemanın belirlenmesi, karar verilmesi gereklidir. Değişimin sağlanması için, bir bakış açısından diğerine dönüşüm gerekmektedir. Yani eşleşme esnasında diğer *mem*lerle etkileşime girerek dönüşüm söz konusudur. Son olarak uygun hareketin seçilmesi gerekir. Yani o düşüncenin gerek sosyal bağlamda özneler arası, gerek kişisel bağlamda zihindeki yapıya uygun ortamı bulabilmesi; o ortama uyum sağlayabilmesi gereklidir.

Benzer ilkeler mimesis kuramlarında da söz konusudur. Kalıtım ilkesi için mimesis olgusunda taklit edilecek örüntülerin teşhisi gereklidir; böylece mimesis süreci başlamış olmaktadır. Değişim ile eldeki tasarım problemi veya kişisel birikim ve bakış açısı ile teşhis edilen örüntülerin dönüşümü, yeniden kurgulanma süreci ile sağlanmaktadır. Son olarak seçilim ilkesi, teşhis edilen bilgi örüntüsünün kişisel beceri ve ilgiye veya eldeki tasarım problemi ile örtüşme durumuna bağlı olarak gerçekleşmektedir. Yani taklit edilecek olgu; kişisel kütüphane veya eldeki tasarım probleminin örüntülerine uyum sağlayabilirse, yeni bir bilgiye dönüşebilecek, taklit süreci tamamlanmış olacak ve evrim sürecine dahil olmuş olacaktır (Çizelge 3.1).

Çizelge 3.1 : Darwinci doğal seçilim ilkelerinin *memetik* ve mimesis kavramları ile ilişkisi.

Darwinci evrimde DOĞAL SEÇİLİM ilkeleri	Darwinci evrim ilkelerinin *MEMETİK* söylemleri ile paralellikleri	Darwinci evrim ilkelerinin MİMESİS söylemleri ile paralellikleri
KALITIM, atalardan edinilen kodların yeni nesle aktarılması	Eşleşecek elemanın bulunması, KEŞFİ	Emsalde bulunan yeniden kullanılacak bilginin TEŞHİSİ
DEĞİŞİM, yeni nesillerin birbirinin aynısı olmasını önler	Bir bakış açısından diğerine DÖNÜŞÜM söz konusudur	Teşhis edilmiş bilgiyi YENİDEN KURGULAMA/ADAPTASYON
SEÇİLİM, tüm yeni nesiller yaşam döngülerine devam edemezler	Uygun hareketin SEÇİLİMİ söz konusudur	Taklit edenin becerisi ve eldeki tasarım problemine bağlı olarak SEÇİM

Özetlemek gerekirse, aynı etimolojik kökenden gelmesine rağmen, farklı paradigmalarda ilerleyen mimesis ve *memetik* kuramları, esasında kullandıkları kavramların anlamları, eşleşme ve taklit olguları ile bu süreçlere yaklaşımları açısından benzerliklere sahiptir. Mimari emsal bilgisinin kullanımı bağlamında düşünüldüğünde, mimesiste taklit olgusu; mimari ürünün emsal niteliğinde yeniden değerlendirilen bilgisinin dönüşerek yeni bir ürün, dolayısıyla da yeni bilgi oluşturmasıdır. Yani mimar veya mimar adayı, mimari üründen edindiği emsal bilgisini bir mimesis süreci ile yeni tasarımında kullanabilmektedir. Bu durum, basit bir kopyalama süreci değil; mimesis bağlamında bir taklit sürecidir, çünkü bilginin yeniden kullanımında dönüşüm söz konusudur. Bir mimari ürünün emsal niteliğinde taklidi o mimari ürünün kopyalanması değildir. Emsal olarak örnek alınan mimari ürüne ilişkin bilginin çeşitli bilişsel süreçler sonrası yeni mimari ürüne adapte olacak şekilde, mimarın kişisel birikimi ve o problemin gerektirdiği özgün niteliklerle birlikte şekillenerek dönüşmesi ile yeniden kullanımıdır. Mimari emsal olarak alınan üründeki ilgili bilgi (örüntü, birim, büyük parça vb. çeşitli yapısal özelliklerde olabilir) teşhis edilmekte, dönüştürülmekte ve yeni bilgi taşıyan yeni mimari ürün oluşmaktadır. Bu bilginin yapısını tarif etmek ve bilgiyi daha iyi tanımlayabilmek için *memetik* kuramı çalışmaları yardımcı olabilmektedir. Çünkü mimari üründen edinilen emsal bilgisi; "tasarım düşünceleri"ni taşıyan "*mem*"lerden oluşmaktadır. Mimari ürüne ilişkin tasarım düşünceleri yani bilgi parçaları olarak *mem*ler, zihinde "diğer" tasarım düşünceleri yani *mem*ler ile eşleşirse dönüşerek yeni bilgi parçaları; yani yeni tasarım düşünceleri; yeni *mem*lere sahip mimari ürünler oluşturmaktadırlar. Kısaca; "Mimari emsal bilgisinin yeni üründe kullanılması, mimesis olgusu ile dönüşen *mem*ler; yani

tasarım düşüncelerine ait bilgi parçaları vasıtasıyla gerçekleşmekte ve evrim sürecine girmektedir.” (önerme-2).

3.2.3 Mimari emsal bilgisi ve *memetik* kuramı ilişkisi

Bu kısımda, genel terim ve tanımların anlaşılması için genetik, *memetik* ve emsal bilgisinin temel kavramlarındaki benzerlikler ortaya konmaktadır (Çizelge 3.2). Daha sonra, taklit sürecinde dönüştürülerek kullanılan bilginin yapısını tanımlayabilmek amacıyla Langrish’in (1999) *mem* türleri yaklaşımı ile Oxman’ın (1994) “tasarım hikâyeleri” yaklaşımı ilişkilendirilerek model önerisi için üçüncü önerme oluşturulmaktadır.

Çizelge 3.2 : Genetik bilimi, *memetik* kuramı ve emsal bilgisi temel kavramlarının ilişkisi

GENETİK BİLİMİ	*MEMETİK* KURAMI	EMSAL BİLGİSİ
Yeni nesil: hücre ve organizmalar	Yeni nesil: *mem* örüntüleri	Yeni nesil: mimari ürünün bilgi örüntüleri
Yeni neslin kodlarını DNA’daki genler taşır.	Yeni neslin kodlarını *mem*ler taşır.	Yeni neslin kodlarını örüntü bileşenleri olan tasarım formu, ilkesel kararlar ve tasarım gerekçeleri taşır.
DNA sarmalını oluşturan genler çiftler şeklinde eşleşirler.	*Mem* örüntülerinin çiftler şeklinde eşleşmesine gerek yoktur. Örüntüler katmanlı, saçaklı yapıda olabilir.	Emsal bilgisi örüntülerinin çiftler şeklinde eşleşmesine gerek yoktur. Örüntüler katmanlı, saçaklı yapıda olabilir.
DNA eşleşmesinde çeşitli reaksiyonlar çeşitliliğe sebep olur.	Örüntülerin yeni *mem*lerle eşleşmesinde dönüşümler çeşitliliğe sebep olur, yeni örüntüler oluşur.	Örüntülerin yeni bilgiyle etkileşerek dönüşmesi çeşitliliğe sebep olur, yeni şemalar oluşur.
Döngüler bir sonraki eşleşmede de devam eder.	Döngüler bir sonraki eşleşmede de devam eder.	Döngüler bir sonraki eşleşmede de devam eder.

Genetik biliminde yeni nesli her bir hücre ve hücrelerden oluşan organizmalar oluştururken, *memetik* kuramında yeni nesiller *mem*ler ve *mem* örüntüleridir. Mimari emsal bilgisinde ise her mimari ürünün farklı katmanlarındaki bilgi parçalarını yeni nesil olarak değerlendirmek mümkündür. Genetik biliminde hücredeki DNA’nın

birimleri yani genler, yeni neslin sonraki nesillere aktarılacak olan kodlarını taşırken, *memetik* kuramında kodları bir sonraki nesle *mem*ler taşımaktadır. Emsal bilgisinde de bilgi örüntülerinin bileşenleri yeni neslin kodlarını taşımaktadır.

Genler çiftler halinde eşleşmekte ve DNA sarmalını oluşturmaktadırlar. Bazen bir genin çalışması diğerinin varlığına veya çalışmasına bağlı olarak değişebilmektedir. *Memetik* kuramında *mem*lerin genler gibi çiftler halinde eşleşmesine gerek yoktur. Örüntüler sarmal olmak zorunda değildir; katmanlı veya saçaklı yapıda olabilir. Bir *mem* bir başka *mem* örüntüsüne eklemlenebilmekte; yeni tasarım düşüncelerini oluşturmaktadırlar. Kiminin varlığı bir başkasının varlığına göre değişebilmektedir. Yapıları bir örüntü biçimindedir. Emsal bilgisinin bileşenleri de bilgi parçalarının bir araya gelmesinden oluşmaktadır. "Tasarıma konu olan gerekçe", "ilkesel çözüm kararı" ve "cisimleşmiş tasarım" bir örüntü halinde bir bilgi alanı oluşturmaktadır. Bu bilgi alanının parçaları veya tamamı bir diğerinin varlığına bağlı olarak değişebilmektedir. Zihinde şemalar halinde bulunabilmektedirler. Emsal bilgisi de *mem*ler gibi katmanlaşabilmekte veya saçaklanarak örüntülerini genişletebilmektedir. Eşleşmiş bir sarmal yapıda bulunması gerekmez.

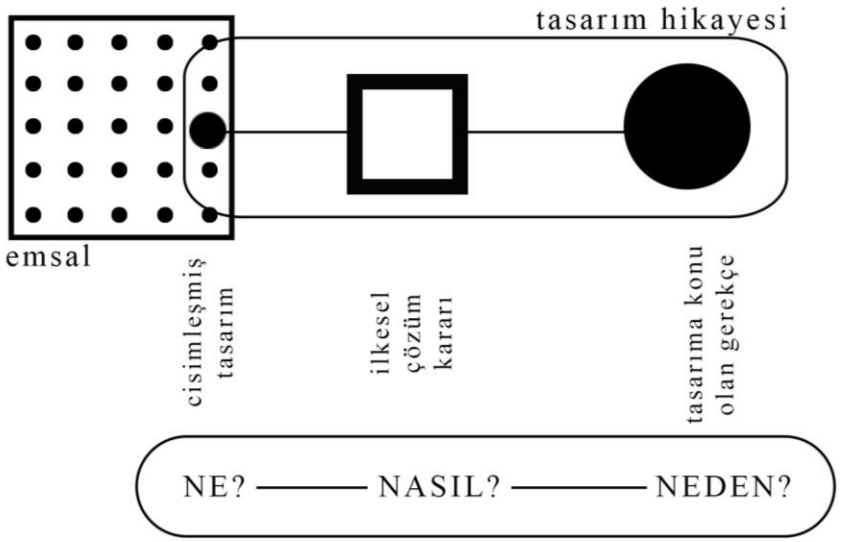
Genetik bilimine göre DNA, bir başka DNA'nın genleri ile eşleşebilmek için sarmalını bozmakta, çeşitli reaksiyonlarla farklılaşmakta ve başka genlerle eşleşme gerçekleşmektedir. Böylece yeni nesil oluşmakta ve kodlar da kopyalamış olmaktadır. *Memetik* yaklaşımlarına göre de *mem* örüntüleri başka *mem* birimleri ile eşleşebilmek için örüntülerini bozmakta, şemalarını bozarak yeniden oluşturmaktadırlar. Emsal bilgisinin yeni tasarımda kullanımında da bilişsel bir adaptasyon söz konusudur. Teşhis edilen bilgi mimesis sürecinden geçerek yeni bir bilgiye dönüşmektedir. Böylece yeni şemalar oluşmakta ve çeşitlilik devam etmektedir.

Genetik biliminde de, *memetik* kuramında da, emsal bilgisinin taklidinde de döngüler bir sonraki eşleşmede devam etmektedirler.

"Tasarım hikâyeleri" modelinde Oxman (1994), mimari ürünlere ilişkin "tasarıma konu olan gerekçe", "ilkesel çözüm kararları" ve "cisimleşmiş tasarım"dan oluşan büyük bilgi parçalarını bir örüntü oluşturacak şekilde, hesaplamalı tasarım alanında emsal bilgisinin bileşenlerinin bir arşiv için biriktirilmesi amacıyla yapılandırmaktadır. Mimari ürünler hakkında yazılmış "nitelikli" metinlerden "tasarım hikâyeleri"nin oluşturan bileşenleri alarak bilgi parçaları oluşturmaktadır. Üç

bileşen, hikâye kavramı ile bir bilgi parçası olarak tanımlanmakta ve hikâyelerin bileşenleri diğer hikâyeler ve bileşenlerle birçok ağ oluşturmaktadır. Ayrıca, herhangi bir mimari ürünün tasarım hikâyesinde yer alan bileşenlerden bir veya birkaçı başka ürünlerin bilgi parçalarına da bağlantılı olduğu için, bilgi bu ağlar üzerinden çağrılabilmektedir. İlgili ürünün görselleri ve bileşenlerin oluşturulduğu metinler de bilgi parçaları ile birlikte çağrılabilmektedir. Bu noktada, birbirine bağlı birçok parçalı bilginin bir arada katmanlar halinde oluşması ve "tasarım hikâyesi" kavramının bu parçaları bir örüntü halinde tutacak eleman olması önemli bir noktadır. Bilgi parçaları birbirinden bağımsız bir şekilde arşivde bulunmak yerine, bir bağlamla ilişkili yapıda arşivlenmekte, böylece ilişkili olduğu diğer bilgi parçalarından bağımsızlaştırılmamaktadır. Esasında Oxman (1994); "tasarım hikâyeleri" modelinde üç birimin oluşturduğu bir örüntüyü tarif etmektedir. Deklaratif büyük bilgi parçaları ile mimari emsalin bilgisini tarif etmek amacıyla oluşturulduğu belirtilen (Oxman, 1994) bu modelde; bir mimari üründe insan yapımı "cisimleşmiş tasarım"ların hangi "gerekçe"yle yani neden oluşturulduğuna ve hangi "ilkesel çözüm kararı"yla yani nasıl oluşturulduğuna ait bilgi de bulunmaktadır. Kısaca belirtmek gerekirse; bir emsal bilgisine ait bilgi parçalarından oluşan bir "tasarım hikâyesi"nde; neyin, neden, nasıl gerçekleştiğini anlatan bilgi söz konusudur (Şekil 3.2).

Öte yandan Langrish (2004), *mem*lerin tasarım düşünceleri olduğunu ve evrim sürecine katılanın ürünlerin kendisi veya bileşenleri değil, ürünlere ait tasarım düşünceleri olduğunu belirtmektedir. Bu doğrultuda; Langrish'e (1999) göre; yapıları birim değil örüntü olan *mem*lerin farklı türleri söz konusudur. Bunlar *selecteme*, *recipeme* ve *explaneme* olarak adlandırılmıştır ve sırasıyla "ne?", "nasıl?" ve "neden?" sorularına yanıt vermektedirler. Tasarım ürününün kendisinin evrime katılmadığı; ona ait tasarım düşüncelerinin başka tasarımlarda dönüşmesiyle evrimin gerçekleştiğini belirten Langrish'in (2004) bu tanımları mimari emsal bilgisi bağlamında değerlendirildiğinde; tasarımdaki *mem*lerin de "ne?", "nasıl?", "neden?" sorularından oluşan bir örüntü halinde bulunan bilgi parçaları ile varlıklarını sürdürdüklerini söylemek mümkün olmaktadır.



Şekil 3.2: Tasarım hikayesindeki bilgi parçalarının soruları.

Bu bağlamda Oxman'ın (1994) "tasarım hikâyesi" modelindeki üç bileşenin oluşturduğu bilgi parçası, Langrish'in (1999) *mem* türleri modelindeki bilgi parçalarının oluşturduğu örüntü ile paralel içeriklere sahiptir.

Bu durumda üç tasarım düşüncesi yani üç *mem* türü (*selecteme, recipeme, explaneme*) bir tasarım hikâyesi ile birbirine bağlı bir örüntü oluşturmaktadır. Bu *mem*ler o mimari ürünün başka *selecteme*leri, *recipeme*leri veya *explaneme*leri ile örüntüler kurabildikleri gibi, başka mimarlık ürünlerinin tasarım hikâyeleri ile de bağlantı kurabilmektedirler.

"Tasarım hikâyeleri" ve "*mem* türleri" modelleri, emsal bilgisinin mimesis sürecindeki yapısını tanımlayabilmek için tez kapsamında geliştirilen model önerisinde temel alınmaktadır. Bu bağlamda "Emsal bilgisinin bileşenleri "ne?", "nasıl?", "neden?" sorularının yanıtlarını içeren tasarım düşüncelerinin, yani *mem* türlerinin bir arada bulunduğu bir bilgi alanının oluşturduğu hikâye örüntüsü ile mimesis sürecine katılırlar." model önerisi için geliştirilen üçüncü önermedir.

3.2.4 Model önerisi örüntü yapısının bileşenleri

Gelinen bu noktada, "*Mem* Hikâyeleri" modelinde kabul edilen emsal bilgisinin bileşenlerini tanımlayan "ne?, neden?, nasıl?" sorularına yanıt veren tasarım düşüncelerinin ve hikâye kavramının açıklamasını yapmak gerekmektedir.

3.2.4.1 *Selecteme*: "Cisimleşmiş tasarım"ın "seçilme"si

Mimari ürünler insan yapımı tasarım nesneleridir. Bu nesnelerin tipolojik açıdan (ev, hastane, okul vb.) veya tasarım yaklaşımı açısından (Modernist, barok, sürdürülebilir vb.) kategorilendirilmesi mümkünken, ürünlerin bileşenlerinin de yapı elemanları, taşıyıcı sistemleri, malzemeleri, yapım yöntemi gibi çeşitli özelliklerine göre kategorilendirilmesi mümkündür. Ancak, mimar ya da mimar adayı, tasarım süreci sonunda yine mimarlık alanında tanımlanmış insan yapımı elemanlara ulaşmaktadır. Bunlar her tasarıma özgün bir niteliktedir. Örneğin; avlu, meydan, rampa, merdiven, duvar, kapı gibi elemanlar deklaratif nesnelerdir (Uluoğlu, 1990 ve Uluoğlu, 2000). Tasarıma konu olan bir olgunun sonuçlanmış, cisimleşmiş, tanımlı bir adı söz konusudur. Oxman'ın (1994) modelinde "cisimleşmiş tasarım" *(design form)* olarak tanımlanan hikâye bileşeni bir deklaratif nesnedir. Şekillenmiş, biçimlenmiş, diğer bir deyişle vücut bulmuş özel bir adı olan bir elemanı tarif etmektedir.

Mimar veya mimar adayı, tasarımın herhangi bir aşamasında, herhangi bir ölçekte, hedeflediği sonuca dair birçok "cisimleşmiş tasarım"dan birini seçerek[14] tasarımın ilgili aşamasını tamamlamış olur. Örneğin; rampa veya merdiven iki farklı kotu bağlamak amacıyla kullanılabilecek "cisimleşmiş tasarım"lardır. Bu durumda, iki farklı kotun bağlanması konusunda bir "cisimleşmiş tasarım" "seçimi" yapmak gerekmektedir. Rampa veya merdivenin tercih edilmesi; uygulanan yerdeki mekânsal ihtiyaçlar, oluşturulmak istenen mekânsal etki, yapım tekniği gibi farklı birçok gerekçeye göre belirlenebilmektedir. "Seçilen" "cisimleşmiş tasarım"ın rampa olduğu varsayılırsa; seçim yarışan iki cisimleşmiş tasarım düşüncesinden, yani iki *mem* arasından gerçekleşmiştir. Mimar veya mimar adayının kişisel deneyim ve birikiminden "seçilmiş" bir eleman olarak yeni tasarımda yer bulmuştur. Bu durumda rampa; bir *mem* olarak *selecteme mem* türüne karşılık gelmektedir. Kısaca deklaratif ve özel bir tanımı olan rampa, "cisimleşmiş bir tasarım" olarak merdivene göre daha iyi bir tasarım düşüncesi olduğu için "seçilmiş" olan *selecteme*dir.

[14] Burada seçim kişisel tercih, yasal gereklilikler, kullanıcı ihtiyacı, toplumsal eğilimler gibi birçok sebebe bağlı olabilmektedir ancak bu sebepler tez kapsamı dışındadır.

3.2.4.2 *Recipeme*: "İlkesel çözüm kararları"nın "tarif"i

Tasarımda bir "cisimleşmiş tasarım"a ulaşmak için izlenen yol "yapma bilgisi"ni gerektirmektedir. "Bir şeyin nasıl yapılacağına ilişkin yarışan düşünceler *recipeme*lerdir." (Langrish, 1999). Langrish'e (1999) göre bir şeyin nasıl yapılacağının bilgisi, ancak yaparak edinilebilmektedir. Esasında işlemsel bilgi tanımına karşılık gelen bu bilgi temsil edilebilmekte, ancak kişinin o eylemi gerçekleştirmeden bilgiyi tam anlamıyla edinmesi mümkün olmamaktadır. Bu tür bir bilgiye bisiklete binmek, piyano çalmak, bir yemek yapmak örnek verilebilir. "Nasıl?" sorusuna karşılık gelen bir reçete yazılabilmekte veya tanım yapılabilmekte, ancak uygulama olmaksızın o yapma bilgisinin edinilmesi mümkün olmamaktadır. Buna göre; *recipeme* tasarım ve/veya yapım yöntemlerine ilişkin bir bilgi parçasıdır. Bir tasarım yöntemi veya bir yapım yöntemi diğerleri ile yarışmakta ve *memetik* eşleşme ile kazanan *mem* olarak uygulanmaktadır. Örneğin, rampa ile farklı kotların bağlanması tercih ediliyorsa; bu rampanın yerinde döküm mü, prefabrik bir çözümle mi oluşturulacağı *recipeme*lere ilişkin bir *memetik* yarıştır.

Öte yandan, Oxman'ın (1994) "tasarım hikâyeleri" modelindeki "ilkesel çözüm kararı" (*design concept*) kavramı da "Nasıl?" sorusuna karşılık bir çözümü önermektedir. Ancak bu yanıt işlemsel bilgiden farklı bir niteliktedir. Burada söz konusu olan "cisimleşmiş tasarım"a ulaşmak için kavramsal düzeyde belirlenen bir ilke ile verilen bir kararı tanımlamaktadır. Farklı iki kotu birbirine bağlamak için bir "cisimleşmiş tasarım" seçilmelidir. Ancak birçok "ilkesel çözüm kararı" da *memetik* anlamda yarışmaktadır. İlkesel çözüm kararları da bir *selecteme*in nasıl gerçekleştirdiğine dair bir bilgi tanımladığı için *recipeme* olan bir tasarım düşüncesidir. Örneğin bir rampanın merdiven yerine tercih edilmesindeki "ilkesel çözüm kararı" kişinin "sinematik mekân deneyimi oluşturacak şekilde" hareketini sağlamak olabilmektedir.

Bu *mem* türüne ait bilginin temsil edilmesi mümkündür, ancak bilginin *memetik* bağlamında eşleşmesi ancak temsilde bulunan aşamaların bizzat gerçekleştirilmesi ile mümkün olabilecektir. Diğer bir deyişle, doğrudan dilsel bir yöntemle temsil edilse bile, bir mimari üründen emsal bilgisi olarak kullanılacak bu bilgiye ait tasarım düşüncesi, ancak yapılarak dolayımlı olarak eşleşmiş olabilecektir.

3.2.4.3 *Explaneme*: "Tasarıma konu olan gerekçe"nin "izahı"

"*Explaneme*ler şeylerin neden çalıştığını veya neden daha iyi çalıştığını yanıtlamada kullanılan yarışan düşüncelerdir." (Langrish, 1999). Açıklama yapan, izahat veren düşünceler *explaneme*lerdir, ancak her açıklama *explaneme* değildir. Langrish (1999) bu tür *mem*lerin her zaman matematik, semboller gibi bir dile ihtiyaç duyduklarını ve ancak bu şekilde izahat verebilen bir hikâye oluşabildiğini söylemektedir. Bu açıklamalar da diğerleriyle *memetik* bir yarış içindedir.

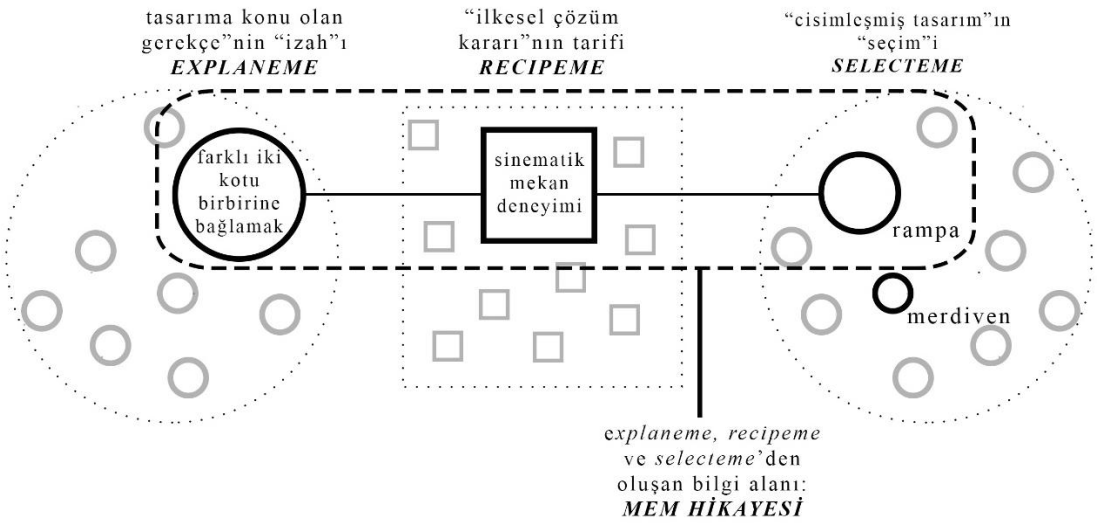
"Tasarıma konu olan gerekçe" (*design issue),* "tasarım hikâyeleri" (Oxman, 1994) modeline göre bir "cisimleşmiş tasarım"a konu olan gerekçedir. Yani mimarın ya da mimar adayının bir amacı vardır ve bu amacın da bir gerekçesi söz konusudur. Mimarlık alanında *explaneme*ler tasarımda alınan ilkesel çözüm kararları ve sonuçta oluşturulan cisimleşmiş tasarıma gerekçe olarak izahat veren bilgi parçalarıdır. Amaç *selecteme* ise bu *selecteme*in "Neden?" diğerlerinden daha iyi bir seçimle tasarım hikâyesine dahil olduğunu açıklayan "tasarıma konu olan gerekçe" *explaneme mem* türüdür. Çünkü içeriği neden o kararların alındığına ve o kararların neden daha iyi işlediğine dair bir açıklama barındırmaktadır.

Kısaca, *explaneme mem* türünün aktarımı için mutlaka bir dile ihtiyaç duyulmakta, bir semboller ve izahat sistemi içinde aktarılabilmekte ve "tasarıma konu olan gerekçe"ler bu *mem* türü ile ifade edilmektedir.

3.2.4.4 Hikâye: *Mem* örüntüsünün bilgi alanı

Emsal bilgisine ilişkin "ne, nasıl, neden" sorularına yanıt veren bilgi parçaları olarak *mem*ler tek başlarına bir anlam ifade etmemektedirler. Örneğin "sinematik mekân deneyimi oluşturacak şekilde" ifadesi tek başına değerlendirildiğinde mimar ya da mimar adayının "seçtiği" bir yaklaşım olabilmektedir. Bu da bir "cisimleşmiş tasarım" için gerekçe olabilmektedir. Ancak "sinematik mekân deneyimi oluşturacak şekilde" ifadesi bir "ilkesel çözüm kararı" olarak ancak *selecteme*i olan rampa ve *explaneme*i olan "farklı iki kotu birbirine bağlama" ile birlikte "nasıl?" sorusuna yanıt olabilmektedir. Bu nedenle, herhangi bir mimari üründe bulunan, herhangi bir cisimleşmiş tasarımın bilgisini veren herhangi bir *selecteme,* her zaman *explaneme*i veya çok sayıda *explaneme*i ve *recipeme*i veya çok sayıda *recipeme*leri ile birlikte değerlendirilmelidir. Bu bağlı durum "tasarım hikâyeleri" (Oxman, 1994) modelindeki gibi bir örüntü tanımlamaktadır. Bu üç *mem* türünden oluşan bilgi parçalarının

örüntüsü bir bilgi alanı oluşturmaktadır. Bu bilgi alanı model önerisi kapsamında "*Mem* Hikâyesi: Tasarım Hikâyesinin *Mem* Örüntüsü" olarak adlandırılmaktadır (Şekil 3.3).



Şekil 3.3: *Mem* hikâyesi: Tasarım hikâyesinin *mem* örüntüsü.

3.2.5 "*Mem* hikâyeleri"nin eşleşmesi

Emsal bilgisi kişisel deneyim ve ilgiye bağlı olarak, beceriler doğrultusunda, zaman içinde mimar veya mimar adayının referans kütüphanesinde genişleyen bir bilgidir. Kimi zaman o tasarım problemine özgü özel bir araştırma ile elde edilmekte, kimi zaman daha önceden zihinde şemalar şeklinde depolanmış yerlerinden çağrılarak hareket noktası oluşturmaktadır. "Amaca Yönelik Örüntü Teşhisi" (Abu-Risha, 1999) bakış açısına göre, tasarım esnasında mevcut olan örüntüye uygun *mem* örüntüleri ile uygun eşleşme sağlandığında tasarım kararı verilmektedir. Buna göre, tasarım sürecinde kurgulanan "*mem* hikâyesi"nin ilgili parçalarına uygun başka "*mem* hikâye"si veya "*mem* hikâyeleri" ile eşleşme olacaktır. Bu durumda dönüştürülmüş yeni bir bilgi parçası, dolayısıyla da yeni "*mem* hikâyesi" oluşmaktadır. *Memetik* kuramının bakışıyla açıklamak gerekirse; mimari ürüne ilişkin bir bilgi parçası, bir zihinde değer görüp, mevcut referans kütüphanesinde bir bilgi parçası ile eşleştiği anda yeni bir *mem* örüntüsü oluşmuş olmaktadır. Diğer bir deyişle, yeni nesil "*mem* hikâyesi"nde emsal olarak değerlendirilen bilgi, tasarımcının bilgisi ile eşleşerek dönüştürülmüş, biricik olan yeni tasarıma ait bir bilgi kaynağı haline gelmiştir. Birbirini etkilemeye ve bilgisinin temsil edildiği ortamlarda beğenilip eşleşmeye devam eden hikâyeler ise *mem* havuzunda; evrim sürecinde yerlerini almaktadırlar. Bu

süreç, tek yönlü ve doğrusal olarak tanımlanamayan, eş zamanlı ve çoklu ilişkileri olan, karmaşık bir süreçtir.

Memetik kuramındaki farklı görüşlerden varılan sonuca göre, mimari tasarımda emsal bilgisinin dönüştürülerek kullanılması bağlamında eşleşme ve evrim sürecinde üç etken söz konusudur. Bunlar; (i) *mem*in kendisinin nitelikleri, (ii) *mem*in aktarım ortamının nitelikleri ve (iii) *mem*in eşleştiği ortam olarak kişinin zihni.

3.2.5.1 *Mem*in kendisi

Model kapsamında bir tasarım düşüncesi olarak ve örüntü yapıda kabul edilen *mem*in niteliği evrim sürecinde etkendir. *Mem* eğer ortamına uyum sağlayabilecek niteliklere sahipse varlığını sürdürebilmekte, ortamına uyum sağlayarak eşleşme gerçekleşebilirse de neslini sürdürebilecektir.

3.2.5.2 *Mem*in aktarım ortamı

*Mem*ler farklı yollarla aktarılmaktadırlar. Örneğin, *recipeme* o tasarım düşüncesine ait eylemi ancak yaparak edinilebilmekteyken, *explaneme*in aktarılması için mutlaka bir dil gerekmektedir. Öte yandan, *mem*ler mimari emsal bilgisinin yapısını tanımlayan bilgi parçaları olarak değerlendirildiğinde aktarım için temsil biçimleri gerekli olmaktadır. Bunlar yazılı, görsel, sözlü ifade vb. olabilmektedir. Bu noktada *mem*in aktarımı için gerekli ortam ile eşleşmesi için gerekli ortamın ayrıştığına dikkat etmek gerekmektedir. *Mem*ler farklı temsil biçimleri ile basılı kitap, sayısal yayın, fotoğraf, resim gibi farklı ortamlarda aktarılabilmektedirler. Bu nedenle bir *mem*in eşleşmesini anlamak için *mem*in aktarıldığı ortamın niteliklerinin de değerlendirmeye alınması gereklidir. Önceki bölümlerde bilgi kavramının, bilgi temsil ortamlarıyla birlikte karşılıklı etkileşimle dönüştüğü ortaya konmuştur. Bu sebeplerle, mimari emsal bilgisi kullanımında geliştirilmiş olan "*mem* hikâyeleri" modelinin de mimari emsale ilişkin bilgiyi hangi bilgi temsil ortamında, hangi temsil biçimi üzerinden edindiği önemli bir nokta olarak değerlendirilmektedir.

3.2.5.3 *Mem*in eşleşme ortamı

*Mem*ler zihinde eşleşen bilgi parçalarıdır. Eşleşmeleri taklit olgusuna dayanmaktadır. Dil yoluyla aktarılabilmektedirler. *Mem*lerin bir eşleşme sürecine girmesi için kabul görüp beğenilip taklit edilmesi gerekmektedir. Bir zihinde kabul görmesi için ise kişinin zihnine uyum sağlayabilecek niteliklere sahip olması gerekmektedir. Yani bir

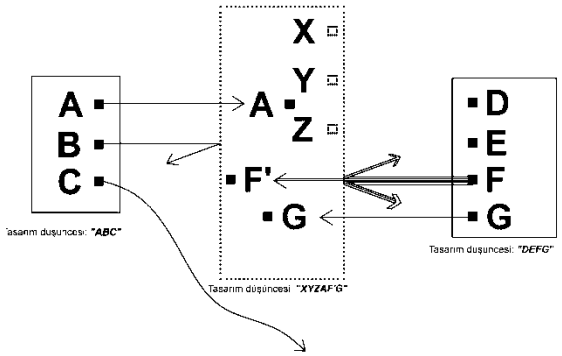
mem eşleşme ortamı olan zihindeki diğer *mem*lere uyum sağlayabilirse varlığını sürdürebilmektedir.

Emsal bilgisinin mimesis bağlamında kullanılması anlamında değerlendirildiğinde; zihindeki *mem* örüntüleri bir mimarın ya da mimar adayının referans kütüphanesinde biriktirdiği emsal bilgilerinin bütünüdür. Mimar ya da mimar adayı, bu bilgi bütününün bir parçası veya bir grubu ile örtüşen bir bilgiyi benimserse, *memetik* bir eşleşme gerçekleşmiş ve yeni *mem* o zihinde yer almış olmaktadır (Şekil 3.4).

Bu noktada, emsalin bilgisini *mem* örüntüleri vasıtasıyla edinen kişinin zihni; tecrübesi, bakış açısı, eldeki tasarım problemine uygunluğu, becerisi gibi birçok belirleyicinin etkisinde eşleşme için ortam oluşturmaktadır. Abu-Risha (1999) grafik tasarımcılarla gerçekleştirdiği çalışmasında, tasarım sürecinde tasarımcının zihninde bir "ihtiyaç örüntüsü" (*need pattern*) olduğunu ve çeşitli örneklerden faydalanırken "görsel örüntüler" (*visual patterns*) ile bir "tıklanma" (*click*) aşamasının gerçekleştiğini ortaya koymaktadır. Bu aşama "Amaca Yönelik Örüntü Teşhisi" (*Purposive Pattern Recognition, PPR*) olarak adlandırılmaktadır (Abu-Risha, 1999). Örneğin Langrish (1999), *selectem*elerin belirleyicilerinin toplumsal eğilimler, normatif kabuller veya kişisel tercihler olduğunu belirtirken, tasarımda *selectem*elerin seçilme gerekçesi için bir örüntünün bulunabileceğini, ama esas olanın tasarımcının o seçimin "uygun olup olmadığına dair bir 'tıklama (*click*)' anı ile" olduğunu söylemektedir. Tasarımcının ne yapmak istediğine dair "ihtiyaç örüntüsü" (Langrish, 2004) bir "olasılıklar örüntüsü" (Langrish, 2004) ile karşılaştırıldığında oluşan eşleşme anında, ilgili "cisimleşmiş tasarım" seçilmiş olmaktadır. Bu yaklaşıma göre "çok sayıda alternatif örüntü vardır ve biri seçilerek ihtiyaç örüntüsü ile eşleşmektedir." (Langrish ve Abu-Risha, 2009).

Mimari emsal bilgisi bu bakışla değerlendirildiğinde, mimarın referans kütüphanesinde bulunan çok sayıda "tasarım hikâyesi"ne ilişkin çok sayıda örüntü tasarım sürecinde ilgili aşamalarda parçalar şeklinde çağrılarak yeni tasarımda bir çözüme dönüşebilmektedir. Bu durumun belirleyicileri bilişsel süreçler, kişisel

deneyim, ilgi, beceri olabileceği gibi bilgisi edinilen emsalin ilgili tasarımla uygunluğu da olabilmektedir[15].



Şekil 3.4: Tasarım düşüncelerinin *memetik* bağlamda eşleşmesi.

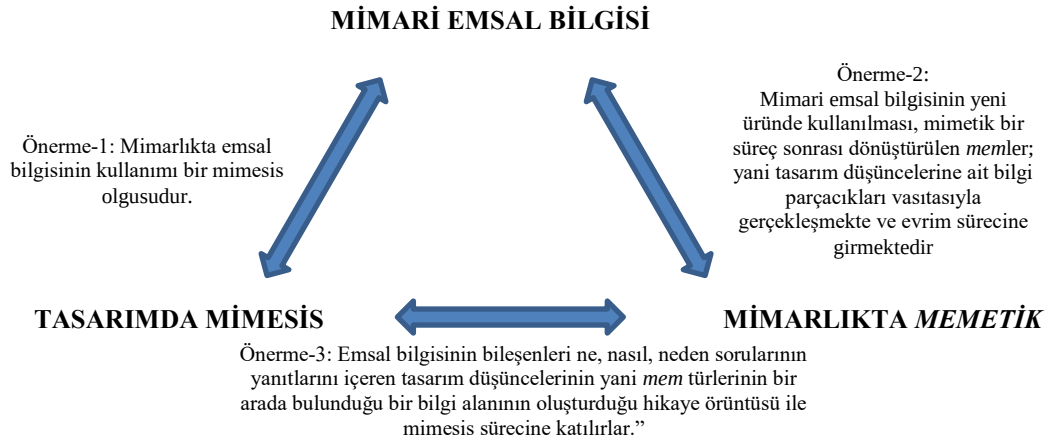
3.3 *Mem* Hikâyeleri: Tasarım Hikâyelerinin *Mem* Örüntüleri Modeli

Tez kapsamında önerilen "*Mem* hikâyeleri: Tasarım hikâyelerinin *mem* örüntüleri modeli" bu kısımda modelin önermeleri, bileşenlerinin tanımı ve eşleşmede etken bileşenlerin tanımı açısından özetlenmektedir.

Buna göre model önerisi üç alan ile beslenerek önermelerini oluşturmaktadır (Şekil 3.5).

1) Mimarlıkta emsal bilgisinin kullanımı bir mimesis olgusudur.
2) Mimari emsal bilgisinin yeni üründe kullanılması, mimetik bir süreç sonrası dönüştürülen *mem*ler; yani tasarım düşüncelerine ait bilgi parçacıkları vasıtasıyla gerçekleşmekte ve evrim sürecine girmektedir.
3) Emsal bilgisinin bileşenleri "ne?, nasıl?, neden?" sorularının yanıtlarını içeren tasarım düşüncelerinin yani *mem* türlerinin bir arada bulunduğu bir bilgi alanının oluşturduğu hikâye örüntüsü ile mimesis sürecine katılırlar.

[15] "Amaca Yönelik Örüntü Teşhisi" yaklaşımı mimari emsal bilgisinin "tasarım hikayesi" olarak tanımlanan örüntü ve "*mem* hikayeleri" olarak önerilen modelin eşleşme süreçlerinde yardımcı olan bir yaklaşım olarak model önerisi bağlamında önemli bulunmaktadır. Ancak bu süreç tez çalışmasının kapsamı dışında tutulduğu için sadece bu öznel sürece etkisi olması bakımından değerlendirilmekte, bu teşhis için gerekli bilişsel ampirik çalışmalara yapılması gerekliliğine ilişkin öneriler sonuç bölümünde bulunmaktadır.



Şekil 3.5: Mimari emsal bilgisi, tasarımda *memetik* ve mimarlıkta mimesis ilişkilerinden model için oluşturulan önermeler.

Modelde dört temel bileşen bulunmaktadır (Şekil 3.6). Buna göre;

1) *Selecteme*; bir mimari ürüne ilişkin cisimleşmiş tasarımın mimar tarafından çeşitli etkenler sonucunda daha iyi olduğuna kanaat getirilerek seçilimine ilişkin, tasarım düşüncesi olan bilgi parçasıdır.

2) *Recipeme*; daha iyi olduğuna kanaat getirilerek seçilen *selecteme*in nasıl bir ilkesel çözüm kararı ile oluşturulduğunu tarif eden tasarım düşüncesi olan bilgi parçasıdır.

3) *Explaneme*; bir mimari üründeki *selecteme* ve *recipeme*lerin neden daha iyi olduğuna dair açıklamaları yapan tasarıma konu olan gerekçelere ilişkin, tasarım düşüncesi olan bilgi parçasıdır.

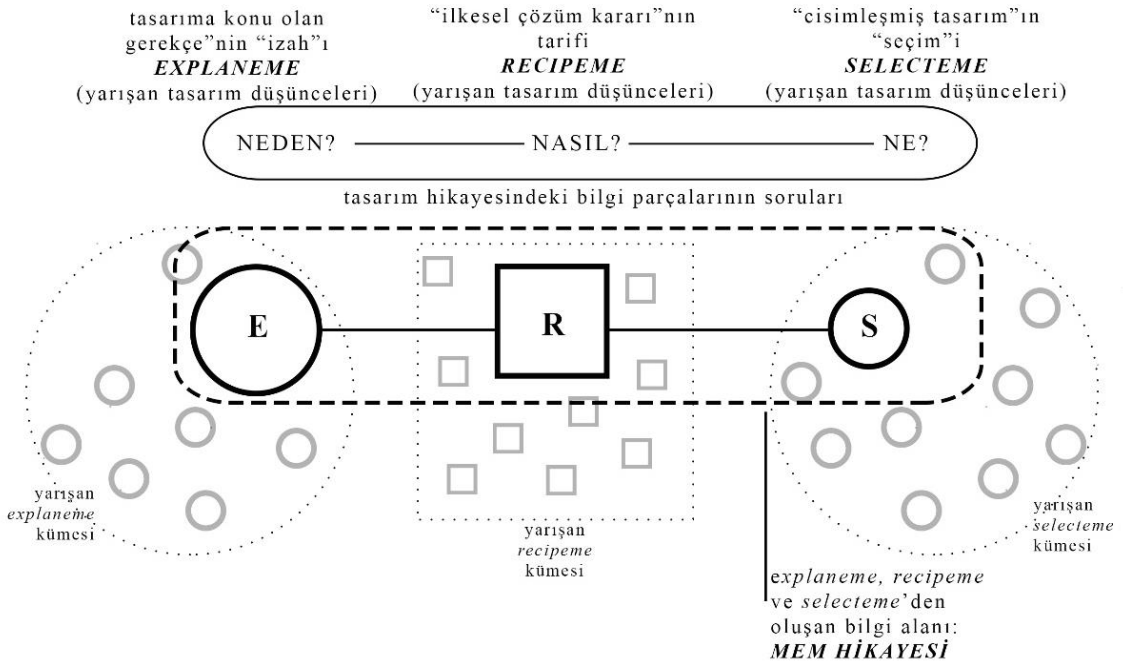
Hikâye; *selecteme*, *recipeme* ve *explaneme* bilgi parçalarının birbirinden bağımsız tekil bilgi parçaları olarak değil, bir bilgi alanı biçiminde bulunduğuna işaret etmektedir.

Son olarak *mem* hikâyelerinin *memetik* bağlamda eşleşmesinde etken üç bileşen söz konusudur. Buna göre;

1) *Mem*in kendisi; eğer ortamına uyum sağlayacak niteliklere sahipse eşleşme gerçekleşecektir.

2) *Mem*in aktarım ortamı; *mem*in temsil biçimi ve temsil edildiği ortamın nitelikleri bakımından eşleşme üzerinde etken olabilmektedir.

3) *Mem*in eşleşme ortamı; bir kişinin zihnidir. Eğer bir tasarım düşüncesi bir zihinde kendine eşleşecek bilgi parçası olarak *mem* hikâyesi örüntüsünü bulabiliyorsa eşleşme gerçekleşecektir.



Şekil 3.6: *Mem* hikâyeleri: tasarım hikâyelerinin *mem* örüntüleri.

4. ALAN ÇALIŞMASI: GÜNCEL MİMARLIK MEDYASINDAKİ TASARIM HİKÂYELERİNİN *MEM* ÖRÜNTÜLERİ

Alan çalışması, "*Mem* Hikâyeleri: Tasarım Hikâyelerinin *Mem* Örüntüleri" modelin önermelerinin denenmesi amacıyla yapılmıştır. Bu bölümde öncelikle alan çalışmasının yöntemi, daha sonra analiz aşamalarının detayları açıklanmaktadır. Her analiz aşamasında; öncelikle ilgili analizin ilkelerine ait açıklamalar yapılmıştır. Daha sonra; analizlerin uygulanma biçimleri ve elde edilen bulgular açıklanmakta ve her aşama kendi içinde değerlendirilmektedir.

4.1 Alan Çalışmasının Yöntemi

Alan çalışmasının temel amacı; güncel sayısal mimarlık medyasında temsil edilen mimari ürüne ilişkin bilgiyi, tez kapsamında geliştirilen modelin önermelerini temel alarak analiz etmek ve model önerisinin geçerliliğini denemektir. Burada emsal bilgisinin mimesis bağlamında taklit sürecine katılma potansiyeli taşıdığı kabul edilmekte, taklidin ve bilginin niteliği kapsam dışında tutulmaktadır. Bilginin metin, fotoğraf, çizim, video, vb. birçok farklı biçimde ve eş zamanlı aktarılıyor olması, bunların birbirleriyle ilişkili durumu ve yarattıkları etki sebebiyle alan çalışmasında farklı teknikler bir arada kullanılmıştır (Şekil 4.1)**.**

Alan çalışmasında başlangıç olarak, sıklıkla kullanılan sayısal ortamların, kullanıcıları tarafından tercih edilme sıklıkları, kullanımları ve bu ortamlara dair bakış açılarına yönelik genel bir bilgi edinmek amacıyla "yarı yapılanmış, bireysel görüşmeler (Karasar, 1994)" gerçekleştirilmiştir. Bu görüşmeler Karasar'ın (1994) da belirttiği üzere araştırmanın başlangıç aşamasında, sadece soruna ilişkin önemli değişkenleri saptamakta yardımcı olmuşlardır. Buna göre toplam 18 kişiyle görüşme yapılmıştır. Kişilerin lisans eğitimlerini mimarlık alanında tamamlamış olmasına dikkat edilmiştir. Görüşme yapılan kişiler hem mimarlık mesleğinde deneyime hem akademik deneyime sahip olup; akademik veya mesleki pratiği en az beş yıl olanlar tercih edilmiştir. Görüşmeler esnasında aşağıda belirtilen sorular dışında, o görüşme esnasında

oluşturulan yeni sorularla ortamların kullanım biçimlerine dair daha fazla bilgi edinilmeye çalışılmıştır.



***MEM* ÖRÜNTÜLERİ VE BİLEŞENLERİNİN TESPİTİ (İÇERİK ANALİZİ)**				**YANANLAMLARIN OLUŞTURDUĞU BİLGİNİN ANALİZİ (ANLATI KODLARI ANALİZİ)**		***MEM*İN AKTARIM ORTAMININ ANALİZİ (GÖRSEL SÖYLEM ANALİZİ)**		
Metinlerin analizi		**Görsellerin analizi**		**Metinlerin analizi**		**Ortamların görsel yapısının analizi**		
ArchDaily (AD)	*Architectural Record* (AR)	*ArchDaily* (AD)	*Architectural Record* (AR)	*ArchDaily* (AD)	*Architectural Record* (AR)	*ArchDaily* (AD)	*Architectural Record* (AR)	*Pinterest* (P)

Şekil 4.1 : Alan çalışması akış şeması.

Görüşme yapılan kişilere aşağıdaki sorular yönlendirilmiştir:

- *ArchDaily, Arkitera, Google Görseller* ve *Pinterest*'i kullanıyor musunuz?
- Bu ortamları ne sıklıkla kullanıyorsunuz?
- Bu ortamları kullanım amacınız nedir?
- Bu ortamları projelerinizde esin kaynağı olarak kullanıyor musunuz?
- Ortamlardaki projelerin metin açıklamalarını okuyor musunuz?
- Ortamlardan projelerinizde sıkıntı duyduğunuz noktalarda çözüm oluşacak şekilde bilgi edinebiliyor musunuz?

Görüşmelerden elde edilen bazı önemli ifadeler[16] şu şekildedir:

- "Projeme fikir edinmek için kesinlikle bakmıyorum, fikir zihnimde mevcut zaten."
- "Sadece mimarlık dünyasında ne var ne yok diye bakıyorum, esinlenmek için değil."
- "Zihnimde belirli bir amaç var, proje sürecinde baktığımda. Her projeye değil elimdeki tasarım probleminin niteliğine göre tarama yapıyorum. Örneğin malzeme taraması veya konunun ölçeğine göre arama yapıyorum."
- "Tipoloji üzerinden tarama yaptığım oluyor."
- "Genellikle fotoğraflara bakıyorum, metinleri detaylı okumuyorum."
- "En çok fotoğraflara bakıyorum, çizimler genelde ikinci planda incelediklerim."
- "Çok sayıda değersiz bilgi var, o nedenle genelde sadece göz gezdiriyorum, detaylı incelemiyorum."
- "Eğer bu ortamlar olmasaydı, yapıları kesinlikle yerinde görmek gerekirdi. Çok sık mimari gezi gerçekleştiririm, mutlaka fotoğraflarını çekerim, eskiz de yaparım. Eskiz, mekânı daha detaylı anlamayı sağlıyor."

[16] Görüşme sayısı derinlemesine bir anket niteliğinde yapılmadığı için yanıtların niceliksel bir sıralaması söz konusu değildir. Burada sıralama yanıtların içeriğine göre yapılmıştır.

- "*Archdaily*'yi kullanmıyorum, kütüphane ve basılı dergilerin bilgilerini hala daha iyi buluyorum."
- "Genel esin kaynağı olarak, genel tarama yapmak için kütüphane ve *Archdaily*'yi kullanıyorum; mimari bakışımı belirli periyotlarda geliştirmek amaçlı..."
- "*Archdaily*'yi *web* üzerinden değil, *instagram* üzerinden takip ediyorum, hemen hemen her gün. Amacım neler olduğunu görmek. Sadece resimlere bakıyorum. *İnternet* kullanımı bu kadar yoğun olmadan önce kütüphanede yaptığım araştırmalarda da magazin ve kitaplardaki imajlara odaklanırdım."
- Özel bir konuda bilgi gerektiğinde *Archdaily*'yi kullanıyorum. *Arkitera*'yı genelde proje taraması için değil; haber, etkinlik kaynağı olarak kullanıyorum.
- "Esinlenme kaynağı olarak *Pinterest*'i kullanıyorum genellikle; ama mimari imajlar değil, farklı konulardaki imajlar üzerinden."
- "*Google Görseller* taramasını kullanıyorum. Mimarların yapıları hakkında güncel bilgileri magazinlerden alıyorum. Ek bilgiye ihtiyacım olduğunda *Google Görseller'*i kullanıyorum."

Görüşmeler sonrasında aşağıdaki değerlendirmeleri yapmak mümkün olmuştur:

1- Ortamların kullanılma biçimi ve yoğunluğunun farklılaştığı, ancak bu aşamada belirli bir korelasyondan bahsetmenin zorluğu görülmüştür. Belirli bir korelasyonun varlığı veya yokluğunun söz konusu olması için görüşmelerin niceliksel anlamda başka bir çalışmayla detaylandırılması[17] gerekmektedir.

2- Kullanıcıların ortamları kullanma biçimleri iki ana grupta toplanmaktadır:

   a. Genel imgelem ve görüş edinmek için kullanım,

   b. Eldeki tasarım problemine yönelik hedef dahilinde, belirli anahtar sözcüklerle yapılan özel taramalar.

3- "Esin kaynağı olarak kullanım" ifadesi, görüşmeler esnasında, kişileri rahatsız eden ve ilk seferinde reddedilen bir ifade olmuş, ancak konuşmanın ilerleyen

[17] Böyle bir çalışma bu tezin kapsamına dahil değildir.

aşamalarında “esasında ortamların belli belirsiz bir esin kaynağı etkisi var” şeklinde bir ifadeye bürünmüştür.

4- “Ortamlarda çok nitelikli olmayan bilginin bulunduğuna, bir popülarite etkisi sebebiyle kullanımlarının yoğun olduğu” konusunda eğilim gözlenmiştir.

5- Görsellerin, metinlere kıyasla daha fazla dikkate alındığı gözlemlenmiştir.

Yapılan görüşmeler ve değerlendirme sonrası, “Sunulan bilginin niteliği sadece tek başına değil, bilgiye erişen kişinin kişisel bakış ve birikimi ile birlikte önemlidir” sonucuna varılmıştır.

Ayrıca, “genel imgelem ve görüş edinmek için belirli periyotlarda kullanım” emsal bilgisi kuramlarında yer alan kişisel kütüphane ve referans çerçevesi gibi kavramların; “eldeki tasarım problemine yönelik hedef dahilinde, genellikle belirli anahtar sözcüklerle yapılan özel taramalar” ise *memetik* kuramları içinde yer alan Amaca Yönelik Örüntü Teşhisi (*Purposive Pattern Recognition; PPR*) (Abu Risha, 1999) yaklaşımının geçerliliğini göstermiştir.

Görüşmeler sonrasında sayısal ortamlardaki bilginin “*Mem* Hikâyeleri: Tasarım Hikâyelerinin *Mem* Örüntüleri” model önerisindeki önermelerle uyumlu bir yapı sergileyip sergilemediğini belirlemek için analiz aşamaları yapılandırılmıştır.

Bu bağlamda alan çalışmasında analiz edilen iki örneklem söz konusudur;

- Sayısal ortam örneklemi,
- Mimari ürün örneklemi.

İlk olarak, alan çalışmasına dahil olacak sayısal ortam örneklemi oluşturulmuştur. Bu noktada mimarlar ve mimar adaylarının sıklıkla kullandıkları ortamlar belirlenmiştir. Birçok farklı sayısal medyanın istatiksel verileri dikkate alınmıştır. Temel kriter olarak, *mem*lerin evrim sürecine dahil olması için beğenilip kabul görmesi gerektiğinden “ne kadar çok sayıda kişi tarafından bilgiye erişim varsa o kadar evrim sürecine dahil olur” önermesi kabul edilmiş ve ziyaret sayıları en yüksek olanlar belirlenmiştir. Tez çalışmasında *memetik* kuramı ve emsal bilgisi ilişkisi incelendiği için; ortamlardaki bilginin kaynağının farklı olması kriter olarak öne çıkarılmıştır. Zira taklit sürecine katılma potansiyeli olarak önerilen *mem* örüntülerinin hikâyelerinin oluşturucuları da hikâyelerin içerikleri kadar önemlidir.

Daha sonra, belirlenen medya örnekleminde yayınlanan projelerden analizi yapılacak mimari ürünlerin örneklemi oluşturulmuştur. Burada da yakın tarihli projelerden uzak tarihli olanlara doğru bir tarama yapılmıştır. Tarih aralığı ortamların yayın niteliklerine bağlı olarak kısıtlı tutulmuş, mimari ürünlerde tasarım kararları ve tasarım elemanları bağlamında ölçeği diğerlerine kıyasla görece daha küçük olan "villa tipi ev" belirlenmiştir.

Örneklemler oluşturulduktan sonra, analiz edilen görsellerin ve metinlerin çokluğu sebebiyle eldeki görsel sayısı, bunların içindeki fotoğrafların oranı, metin uzunlukları, mimari çizimlerin varlığı/oranları gibi sayılabilir özelliklerinin dökümü yapılmıştır. Bu aşama, analizlerde kullanılacak teknikleri ve birbirleriyle ilişkilerini belirlemede ilk basamak olarak önemli olmuştur.

Daha sonra elde edilen dokümanın analiz aşamaları bulunmaktadır. Bu aşamalar sırasıyla;

- *Mem* örüntülerinin bileşen ve yoğunluklarının tespiti için içerik analizi,
- *Mem*in aktarımında yan anlamlarla oluşturulan bilginin analizi için Roland Barthes'ın (2016) gösterge sistemlerine ait kodlarını temel alan bir analiz,
- *Mem*in temsil edildiği ortamın niteliğinin analizi için ise görsel söylem analizidir.

Örneklemler oluşturulduktan sonra, model önerisinde bulunan emsal bilgisi örüntü yapısına ait *mem* örüntülerinin hangi bileşenlerinin yoğunlaştığının tespit edilebilmesi ve eşleşme potansiyeline sahip *mem* örüntülerinin belirlenmesi amacıyla içerik analizi yapılmıştır. Böylece, metinlerde ve görsellerde *mem hikâyelerinin* mevcudiyeti ve hikâyelerdeki yoğunlaşmaların dökümü oluşturulmuştur.

İçerik analizi esnasında, metinlerin yazarları olan editörlerin ve mimarların anlatım biçimleri ile mimari ürünün reel varlığının dışında bilgiyi içeren farklı "hikâye"lerin de kurgulandığı gözlemlenmiştir. Bu kurgunun mimari ürüne ilişkin bilginin emsal bilgisine dönüşebilmesinde en az mimari ürünün bizzat kendisinin hikâyelerinden oluşan bilgi parçaları kadar etken olabileceği öngörülmüştür. Diğer bir deyişle, ilk analiz aşamasında sadece içerik analizi ile belirlenemeyecek, bazı bilgi parçaları da gözlemlenmiştir. Bunlar arasında; bizzat yazar tarafından (editör ya da mimar) yapılan çağrışım oluşturma, belirlenen bağlamla ilişki kurma ve anlam atfetme hedefiyle yapılan bir üst anlatı, kullanıcı veya tasarımcıya ait mimari ürünle doğrudan ilişkisi

olmayan, ancak göndermeler ile ilişkilendirmesi okuyucuya bırakılmış bilgi, özellikle yakın mimarlık tarihinin öncü tasarımcıları ile karşılaştırma veya ilişki kurma vb. sayılabilir. Bu nedenle ikinci aşamada Roland Barhtes'ın (2016) anlatı kodları olarak da bilinen gösterge sistemlerinden yararlanılmıştır.

Öte yandan, Darwinci evrim anlayışını ortamından bağımsız düşünmek mümkün değildir. Mimari ürünlerin bilgisinin temsil edildiği ortam ve bu ortamdaki metin ve görsellerin temsil biçimleri, birbirleriyle ve türdeşleriyle ilişkilerinin nitelikleri de *memetik* evrim bağlamında önemlidir. İçerik analizi ve anlatı kodları analizi *mem*lerin ortamlarına dair bir bilgi oluşturmada yeterli değildir. Bu nedenle, tez kapsamında analiz edilen bilginin ortamlarla ilişkisinin anlaşılması için bir görsel analiz tekniği olarak da değerlendirilen söylem analizi tekniği uygulanmıştır.

4.2 Analizler

Bu bölümde alan çalışmasının açıklamaları bulunmaktadır. Öncelikle, alan çalışması için oluşturulmuş medya ve mimari ürün örneklemlerini belirleyici kriterler, örneklem kümelerinin oluşturulma ilkeleri ve örneklemdeki elemanların genel nitelikleri açıklanmaktadır. Ardından, örneklem kümesinin niceliksel özellikleri tespit edilmektedir. Bu inceleme esnasında, analizlerde değerlendirmeye alınması gereken sonuçlar belirlenmiştir. Daha sonra sırasıyla; içerik analizi, anlatı kodları analizi ve söylem analizi aşamaları bulunmaktadır.

4.2.1 Medya ve mimari ürün örneklemi

4.2.1.1 Medya örneklemi

Mimarların ve mimar adaylarının sıklıkla kullandığı sayısal platformlar, kullanıcı profilleri, ziyaret edilme sayı ve sıklıkları, bilgi kaynakları bakımından incelenmiş ve üç tanesi analiz edilmek üzere belirlenmiştir. Temel seçim kriterleri; ilgili sayısal platformda yer alan bilgi kaynaklarının farklı olması ve platformların kullanıcı sayıları ile ziyaret sayılarının diğerlerine kıyasla daha fazla olmasıdır. Buna göre; bilgiyi bizzat tasarımcısından edinerek yayınlayan sayısal mimarlık platformu *www.archdaily.com,* bilginin editörler tarafından derlendiği Amerikan *Architectural Record* dergisinin sayısal platformu *www.architecturalrecord.com* ve profili tanımlı olmayan herkesin erişip, bilgi derleyebildiği, bir çeşit sosyal medya olan *www.pinterest.com* medya

örneklemini oluşturmaktadır. Aşağıda bu üç medya hakkında genel bilgiler yer almaktadır.

- ***ArchDaily* (*www.archdaily.com*):** *Platforma Arcquitectura* ismi ile 2006 yılında İspanya'da kurulan portal, Mart 2008'de *eVolo, the Architectural Review* gibi ortaklarla uluslararası bir platforma dönüşmüştür (Url-3). 2015 yılında dünyanın en çok ziyaret edilen mimarlık sitesi olan *www.archdaily.com,* kendisini "Binlerce mimarın, projeler, ürünler, etkinlikler, röportajlar, yarışmalar gibi en son mimarlık haberlerine dair enformasyona ulaşabilecekleri sürekli bir çevrimiçi kaynak" olarak tanımlamaktadır (Url-4). Misyonunu ise "Gelecek 40 yıl içinde kentlerde yaşayacak 3 milyar kişinin yaşam kalitesini artıracak tasarımları yapma imkânı bulacak mimarlara ilham kaynağı, bilgi ve araç sağlamak" olarak belirtmektedir (Url-4). Ayrıca; portal editörlerinin "dünyanın her yerinde bulunan prestijli ve etkileyici mimarlık pratiklerini olabilecek en kısa sürede, izleyicinin aradığı şekilde mimarlara ulaştırmak için" çalıştığını belirtmektedir (Url-4). 2018 yılı verilerine göre, 3 ayrı dilde günde 60'tan fazla yeni projenin yayınlandığı sitede, günde 250 bin ziyaret söz konusuyken, ayda yaklaşık 55 milyon sayfa görüntülenmesi olmaktadır (Url-4).

  Mimari projeler, "*Projects*" (Projeler) ve "*ArchDaily Classics*" (*ArchDaily* Klasikleri) olmak üzere iki ana başlıkta yayınlanmaktadır. "Projeler" kısmı tasarımcıdan elde edilen görseller ve metinlerle yapının bulunduğu yer, inşa edilme veya tasarlanma tarihine göre arşivlenmektedir. Yayınlanan projelerin hepsi inşa edilmiş durumdadır. Projelerin ilgili bilgisi tasarımcıdan temin edilmekte, toplamda en az 6 adetten oluşan iç mekân ve dış ortam görseli talep edilmektedir. "*ArchDaily* Klasikleri" kısmı ise, portalin editörleri tarafından mimarlık alanında klasikleşmiş yapıların derleme haberleri veya kritiklerinden oluşmakta; metin ve görsellerin kaynağı portalin yazıyı hazırlayan editörleri veya haberin derlendiği kaynak olmaktadır. Analiz kapsamında Projeler bölümünde yer alan tek ev/villa örnekleri göz önünde bulundurulmuştur.

- ***Architectural Record (www.architecturalrecord.com*):** 1891 yılında ilk sayısını basmış, 1902 yılından bu yana Amerika Birleşik Devletleri'nde aylık olarak yayın yapan bir mimarlık ve tasarım dergisidir (Url-5). Çeşitli bina tipleri üzerine özel bölümleri olan dergi; ev, okul, üniversite, sağlık yapıları, iç

mekân gibi başlıklarda yayın yapmaktadır. 1956 yılında ilk *Record Houses* sayısı basılmıştır. Derginin sayısal ortamında "Projeler (*Projects)*", "Evler (*Houses)*", "Ürünler (*Products)*" gibi bölümler yer almaktadır. "Evler" bölümünde "Ayın Evi (*House of the Month)*", "Öne Çıkan Evler (*Featured Houses)*", "*Record* Evleri (*Record Houses)*" ve "Mutfak ve Banyo (*Kitchen and Bath)*" alt bölümleri bulunmaktadır. "Ayın Evi" bölümünde her ay dergi tarafından nitelikli bir tasarım olarak belirlenmiş bir ev konu alınmaktadır. "Öne Çıkan Evler" bölümünde yayınlanan evin metrekaresi, programı, konumu, yapım teknikleri, malzeme seçimleri, mimarı, tasarım ekibi vb. bilginin liste biçiminde, tanıtım amaçlı sunulması söz konusudur. Bu bölüme mimarlar yapılarına ilişkin bilgileri iletebilmekte, onay aldıkları takdirde de yayınlanmaktadırlar. "*Record* Evleri" bölümünde ise dünya çapında tasarlanmış, editörler tarafından, yorum ağırlıklı yazılmış bir metin eşliğinde sunulan bilgi bulunmaktadır. Bu bölümdeki en eski yayın Nisan 2007 tarihlidir. İlgili yapılara editörlerin ziyareti her zaman mümkün olmamakla birlikte, kullanıcı, işveren ve mimarla yapılan görüşmeler metinde yer almaktadır. Tez kapsamında, metin dergi editörlerince oluşturulduğu için derginin "*Record* Evleri" bölümündeki villaların incelenmesine karar verilmiştir.

- ***Pinterest* (*www.pinterest.com*):** Mart 2010'da kurulan *Pinterest*, kendisini "dünyanın ilk ve en büyük keşif motoru" olarak tanımlamaktadır (Url-6). Yaratıcı fikirlerin keşfedilmesine ve kaydedilmesine yardımcı olmak amacıyla oluşturulmuş bir görsel işaretleme aracıdır. Otuzdan fazla dilde hizmet veren sistemde, kullanıcı hesabı açmak mecburidir, bu özelliği ile aslında bir sosyal platform olarak işlemektedir. *Web* sistemlerinde sonsuz sayıdaki görsellerin "kullanıcıya ait panolar", "konu başlıkları" gibi sekmelerde derlenmesi olarak özetlenebilecek sistem, çalışma prensiplerinin "örme işi" (*knitting*) gibi olduğunu söylemektedir (Url-6). *Web* sitelerinde bulunan her görsel, bu sistem vasıtasıyla sayısal olarak "iğnelenebilmekte" (*to pin*) veya panoya tutturulabilmektedir. Oluşturulan pano ve kategoriler kişilerle paylaşılabilmekte, kişilerin pano ve kategorileri takip edilebilmektedir. Bu özellik bilginin, "talep edilen sayısal kriteri"ne işaret etmektedir. Bağlı sistemlerin temelinde olan nicelik kriteri burada ön plandadır. Sistem, hem bir veri tabanı olarak kullanıcıları tarafından "iğnelenmiş" görselleri ve *web*

sitelerine erişimi sağlayacak *meta-data* taramasına imkân sağlamakta, hem sosyal medya platformları gibi, kişilerin "iğnelediği" ortamları takip etmeye ve onlara ulaşmaya imkân sağlamaktadır, hem de mimarlık portalları benzeri mimarın tasarımlarını paylaşabilmesine ve paylaşımının tercih edilmesi, görülmesi, yeniden paylaşılması; yani işaretlenmesine yönelik istatistikleri elde etmesini sağlamaktadır.

4.2.1.2 Mimari ürün örneklemi

Medya örneklemindeki bilginin karşılaştırmalı analizini sağlamak amacıyla, seçilecek her bir örnek, her üç ortamda da bulunacak şekilde belirlenmiştir. Bunun dışında, tek ev/villa tipolojisi belirlenmiştir. Bu seçimde tipolojinin ölçek bakımından kolay kavranabilir olması amaçlanmıştır. *Architectural Record* dergisinin "*Record* Evleri" bölümünde yer alan 2011-2016 yılları arasında yayınlanan villa örnekleri taranmış, bu örneklerin *ArchDaily* ve *Pinterest* ortamlarında da bulunmasına dikkat edilmiştir. 2011 yılı öncesi *Architectural Record* yayınlarının içeriğinde karışıklıklar belirlendiğinden örneklem bu aşamada kısıtlanmıştır. Farklı coğrafyalarda bulunan villa örnekleri toplamda 20 adet olarak belirlenmiştir. Örneklemde bulunan villa örneklerinin tasarımcıları ve bulundukları yer farklılık arz etmektedir (Çizelge 4.1).

Mimari ürün örnekleminin nicel değerlendirmesi

Örneklemde bulunan villa tasarımlarının görsellerinin ve metinlerinin düzenlenmesi, kodlanarak dosyalanması gerçekleştirilmiş, daha sonra dokümanın çeşitli özelliklerinin niceliksel tespiti yapılmıştır (Çizelge 4.2).

İngilizce olan metinlerde yer alan dil kaynaklı yan anlam veya teknik terim karmaşalarının yaşanmaması ve ilgili analizin doğru yapılabilmesi için metinler detaylı olarak okunmuş ve ilgili kısımlar tercüme edilmiştir. Görsel doküman karşılaştırmalı olarak incelenmiştir.

Architectural Record (AR) ve *ArchDaily* (AD) ortamlarının her ikisinde de görsel ve yazılı malzeme birlikte kullanılmaktadır. *Pinterest* (P) ortamında ise metin üzerinden yapılan tarama ile ilk önce taranan ürünün görsellerinden oluşan bir öneri sayfası söz konusudur. Daha sonra ilgili görselin yayınlandığı sayfaya geçiş ile (varsa) metinlere erişmek mümkündür. Bu noktada erişimin sağlanacağı sayfaların nitelikleri çok çeşitli olduğundan, görseller ve metinlerin bulunduğu karşılaştırmalı bir analiz için P ortamı uygun olmamıştır. Analiz aşamalarından ilk ikisinde değerlendirmeye dâhil olacak

Çizelge 4.1 : Alan çalışmasındaki mimari ürün örneklemi 20 adet villadan oluşmaktadır.

Villa adı	Tasarımcı adı	Yer
01- *Lightbox*	Bohlin Cywinski Jackson	ABD
02- *Mirror Houses*	Peter Pichler Arch.	İtalya
03- *Balint House*	Fran Silvestre Arch.	Valencia, İspanya
04- *Los Limoneros*	Gus Wüstemann	Malaga, İspanya
05- *Villa Kogelhof*	Paul de Ruiter Arch.	Hollanda
06- *#house#1.130*	Estuido.	Madrid, İspanya
07- *The P House*	Studio MK27-Marcio Kogan	Brezilya
08- *The Tower House*	Gluck+	NY, ABD
09- *Atrium House*	Fran Silvestre Arch.	İspanya
10- *BB House*	BAK Architects	Arjantin
11- *2Verandas*	Gus Wüstemann	Zürih, İsviçre
12- *Two Hulls House*	Mackay-Lyons Sweetapple Arch.	Kanada
13- *Twin Houses Kastanienbaum*	Lussi+Halter	İsviçre
14- *Naka House*	XTEN Architecture	LosAngeles, ABD
15- *House Roces*	Govaert&Vanhoutte Arch.	Bruges, Belçika
16- *747 Wing House*	David Hertz Architects	CA, ABD
17- *Genius Loci*	Bates Masi Architects	NY, ABD
18- *Montecito Residence*	Barton Myers Assoc.	CA, ABD
19- *Bahia House*	Marcio Kogan	Brezilya
20- *In Between House*	Koji Tsutsui Arch.&Assoc.	Japonya

Çizelge 4.2 : Örneklem dokümanının nicelik bakımından özellikleri

Örnek no	KELİME SAYISI		GÖRSEL SAYISI		VİDEO SAYISI		FOTOĞRAF SAYISI		ÇAKIŞAN FOTOĞRAF SAYISI	3B SAYISAL GÖRSELLEŞTİRME SAYISI		EL ÇİZİMİ-ESKİZ		DİYAGRAM-ŞEMA		ORTOGRAFİK ÇİZİMLER											
																VAZİYET PLANI		KAT PLANI		KESİT		GÖRÜNÜŞ		PERSPEKTİF		ÇATI-TAVAN PLANI	
	AR	AD	AR	AD	AR	AD	AR	AD		AR	AD	AR	AD	AR	AD	AR	AD	AR	AD	AR	AD	AR	AD	AR	AD	AR	AD
1	921	281	19	12	-	-	12	8	5	-	-	2	4	-	1	1	-	2	2	-	-	2	-	-	1	-	-
2	818	325	8	27	-	-	4	23	4	-	-	-	-	-	-	-	1	2	2	2	2	-	-	-	-	-	-
3	833	276	10	29	1	1	7	15	3	-	-	-	-	-	-	-	-	2	3	2	2	-	6	-	-	-	-
4	780	480	10	35	-	-	8	30	8	-	-	-	1	-	2	-	-	2	2	-	-	-	1	-	1	-	-
5	837	414	12	17	-	-	6	12	5	-	-	-	-	-	-	1	-	3	3	2	2	-	-	-	-	-	1
6	959	311	16	22	-	-	9	8	-	3	-	-	4	-	3	-	-	2	2	3	8	-	1	3	1	-	1
7	837	396	10	33	-	1	6	28	-	-	-	-	-	-	1	-	-	3	3	1	1	-	-	-	1	-	-
8	860	376	11	23	-	1	6	17	6	-	-	-	-	-	1	1	1	2	2	2	2	-	-	-	1	-	-
9	810	150	8	39	-	-	5	32	1	-	-	-	1	-	-	-	-	2	2	2	2	-	4	-	-	-	-
10	792	965	7	30	-	-	5	21	5	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	1	3	-	4	-	-	-	1
11	735	646	13	35	-	-	10	30	8	1	-	-	-	-	-	-	-	2	4	-	1	-	-	1	-	-	-
12	676	357	23	21	-	-	21	20	5	-	-	1	-	-	-	-	-	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
13	865	879	13	20	-	-	10	14	5	-	-	-	-	-	-	-	1	2	4	2	2	1	4	-	-	-	-
14	892	296	14	16	-	-	8	13	6	-	-	-	-	2	1	-	-	3	1	-	3	-	-	-	-	1	1
15	891	350	14	20	-	-	12	16	3	-	-	-	-	-	-	-	1	1	2	1	1	-	-	-	-	-	1
16	979	383	10	18	-	-	7	18	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-
17	794	629	20	16	-	-	16	13	12	-	-	-	-	-	-	1	1	2	2	1	-	-	-	-	-	-	-
18	941	210	6	16	-	-	4	10	2	-	-	-	-	-	-	-	1	1	1	-	3	1	1	-	-	-	-
19	965	363	6	37	-	-	6	36	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
20	1.119	271	12	12	-	-	8	10	7	1	-	-	-	-	-	-	-	1	1	3	3	2	-	-	-	-	2

sabit dokümanın bulunmaması nedeniyle, P ortamı kapsam dışı tutulmuştur. Aşağıda ilk değerlendirme sonucu ulaşılan AR ve AD ortamlarındaki bilginin analizi esnasında dikkat edilmesi gereken bazı noktalar sıralanmaktadır:

- Her iki ortamda 20'şer olmak üzere toplamda 40 adet anlatım, 25662 İngilizce kelimeden oluşmaktadır. AR ortamında metinler farklı editörler tarafından (toplamda 15 farklı editör) oluşturulmuş, AD ortamında ise metinler yapıların mimarları (toplamda 18 farklı mimar) tarafından oluşturulmuştur.
- AR ortamındaki metinlerin hem toplamda, hem de her bir tasarımda AD ortamındakine göre daha fazla olduğu (yaklaşık 2 kat), görsellerin ise toplamda daha az olduğu (yaklaşık yarısı), her bir tasarımda ise belirli bir orana sahip olmadığı belirlenmiştir.
- AD ortamında görsellerin %70'ini, AR ortamında ise %78'ini fotoğraflar oluşturmaktadır.
- AR ortamındaki fotoğrafların %54'ü AD ortamındakilerle aynı fotoğraflardır.
- AR ortamında tasarımların %20'sinde, AD ortamında ise %30'unda vaziyet planı bulunmaktadır.
- Her iki ortamda da tasarımların %95'inde kat planı bulunmaktadır.
- AR'de tasarımların %60'ında, AD'de %70'inde kesit bulunmaktadır.
- AR'de tasarımların %20'sinde, AD'de %35'inde cephe çizimi bulunmaktadır.
- AR'de tasarımların %15'inde, AD'de %50'sinde çatı-tavan planı, sistem-detay çizimleri ve perspektif ifadeler vardır.
- 3 boyutlu görselleştirme, el çizimi-eskiz ve diyagram-şema ile anlatımlar her iki ortamda da görsellerin %4'ü olmak üzere oldukça azdır.
- Her iki ortamda da hareketli görüntü olarak videolar AR'de görsellerin %0,4'ü, AD'de %0,6'sı olmak üzere oldukça azdır.

Görsellerde yoğunluk her üç ortamda da fotoğraflardadır. Bu nedenle, başlangıçta, görsellerin seçilen ortamlarda daha öncelikli olarak görsel bilgi aktarıldığı düşüncesiyle görsellere yönelik bir analiz yapılması planlanmış, ancak görsellerin tek başlarına değil; doğrudan veya dolaylı metin ve işaretlerle bir arada bulunduğunun gözlemlenmesi sebebiyle sadece görsel analize odaklı bir yaklaşım yetersiz

görülmüştür. Bu nedenle, metinlerin görsellerle ilişkili değerlendirilebileceği bir analiz yaklaşımı gerekli olmuştur. Görsellerde mimari temsil yöntemleri açısından çeşitlilik vardır, ancak fotoğraflarda ayırt edilebilir bir yoğunluk söz konusudur. Öte yandan hareketli görsel sayısı fotoğraflarda ve metinlerde kıyaslandığında niceliksel olarak az sayıda bulunduğu ve tez kapsamında daha geniş araştırmayı ve yaklaşımı gerektirdiğinden analiz aşamasında kapsam dışı tutulmuştur.

Mem örüntüleri ve mimari emsal bilgisi bağlamında yapılan analizin ilk aşaması, *mem* örüntülerinin bileşen ve yoğunluklarını belirleyecek içerik analizi aşamasıdır. Ancak *memetik* ve emsal bilgisi bağlamında yapılacak bir analizde ürünlerin fotoğraflarından yorumlanması, analizi öznel bir düzleme taşıyacağından; başlangıçta metinlerde içerik analizi yapılmış, daha sonra buradan elde edilen "*mem* hikâyeleri" görsellerde aranacak şekilde içerik analizi yapılmıştır.

AR ve AD ortamlarındaki yazılı dokümanda tespit edilen anlatım farkları, mimar ve editörlerin bir mimari ürünün tasarım düşüncelerini açıklarken kurdukları hikâyelerin ve örüntülerin arasında da farklar olabileceğini göstermektedir. Bu nedenle anlatımlardaki farkların *memetik* evrim ve mimari emsal bilgisi bağlamında etken olabileceği öngörülerek bu anlatımların da analizi yapılmıştır. Bu noktada, Barthes'ın (2016) anlatı kodları yaklaşımı kullanılmıştır. P ortamında sabit bir metin bulunmadığından ortamdaki bilgi bu aşamada da kapsam dışıdır.

Öte yandan, *memetik* kuramına göre *mem*in evriminde ortamların yapısal özellikleri etkilidir. Bu noktada üç ortamın bilgiyi aktarım ve arşivlendirme yaklaşımları, kullandıkları görsel ve yazılı temsil teknikleri, bunların sayfa düzenindeki konumları ve birbirleriyle ilişkileri gibi birçok parametre tasarım düşüncelerinin eşlenme sürecinde etkendir. Bu nedenle; AR, AD ve P ortamlarının görsel bağlamda bilgiyi sunuş yaklaşımlarının etkisini görmek için görsel söylem analizi tekniği uygulanmıştır.

4.2.2 *Mem* örüntülerinin bileşen ve yoğunluklarının tespiti (İçerik analizi)

Bir önceki aşamada yapılan metin ve görsellere ilişkin niceliksel değerlendirme sonucu *mem* örüntüleri ve emsal bilgisinin yapısına dair bir bilgi elde edilememiştir. Bu noktada, emsal olma potansiyeline sahip mimari ürünlerin temsillerindeki bileşenlerinin tespiti gerekmiştir. Böylece yoğunlaşmalar tespit edilmiş ve eşleşme potansiyeline sahip *mem* örüntüleri belirlenmiştir.

Ortamlar, mimari ürünlere ilişkin bilgiyi görseller ve metinler ile aktarmakta, ancak sunuş biçimleri bilgiyi derleme anlayışlarına göre farklılaşmaktadır. Belirlenen ortamlardaki örneklemin hangi *mem* türlerinin, hangi yoğunlukta ve hangi *mem*lerle ilişkide sunulduğunun tespiti için içerik analizi tekniği kullanılmıştır. Bu aşama örneklemdeki *mem* örüntülerine ilişkin bir analiz olarak düşünülmelidir.

İçerik analizi nesnel, sistematik ve niceliksel bir araştırma tekniği olarak değerlendirilmektedir. Niteliksel bir veri elde etmek konusunda tartışmalı bir tekniktir; zira diğer tekniklerle birlikte kullanıldığında elde edilen niceliksel verinin niteliksel değerlendirmesini yapmak mümkündür. Mimari ürünlere ilişkin görseller ve metinler bu durum göz önünde bulundurularak analiz edilmiş; böylece tasarım hikâyelerinin *mem* örüntülerinin mevcudiyeti ve yoğunlaşmaları belirlenmiştir. Bunların niteliği ve yoğunlaşmaların sebepleri içerik analizinin konusu olmadığı ve içerik analizi ile belirlenemeyeceği için bu aşamada kapsam dışı tutulmuştur.

İçerik analizi, genellikle uzun zamana yayılmış büyük miktardaki verinin analizi için standart bir teknik sunmakta; araştırmacının kişisel bakışı analizde yer almamaktadır (Ball ve Smith, 1992). İçerik analizi, dokümanda örtülü bir şekilde bulunan bilgiyi belirleyebilmektedir. Berelson'ın 1952 yılında kurallı hale getirdiği içerik analizi, iletişim kuramları için nesnel ve sistematik bir araştırma tekniğidir (Ball ve Smith, 1992). Başlangıçta yazılı dokümana ait bir teknik olarak geliştirilmiş içerik analizi, görsel dokümanda da uygulanabilmektedir. Veri, bir görselde parçalar halinde bulunabilmekte ve kişiler bunları bir Gestalt bütünü olarak kavrayabilmektedir (Ball ve Smith, 1992). Örneğin;

> Bir dergide kısa saçlı kadınlar okuyucuya kısa saçlı kadın olarak değil de, modern görünümlü bir kadın algısı yaratacak şekilde ifade ediliyor olabilir. Bu nedenle yapılacak içerik analizinde belirlenecek kategori; modern kadın imajı değil, kısa saçlı kadın görüntüsü olacaktır. Modern kadın imajı olarak algılanan görüntü içerik analizinin konusu değildir. Bu algı ve algının nedeni kısa saçlı kadın görüntüsü sayımı sonlandırıldıktan sonra göstergebilim yaklaşımları, röportaj analizleri, anket vb. yollarla belirlenebilir. Ancak içerik analizi sadece kısa saçlı kadın görüntüsü miktarı ve oranını belirlemiş olacaktır. (Ball ve Smith, 1992).

Ball ve Smith (1992), Berelson'un yöntemini görsel malzemeye uyarladıkları kitaplarında, içerik analizini gerçekleştirebilmek için altı temel adım tarif etmektedirler. Bunlar;

- Konu seçimi ve araştırma problemi tanımı,
- Belge kaynağı seçimi,
- Analitik kategoriler veya temalar oluşturma,
- Kodlama kuralları için net açıklamalar oluşturma,
- Dokümandan seçme yapabilmek için ilkeler oluşturma,
- Kategorinin veya temanın sıklığını sayma (Ball ve Smith, 1992).

Görsel analiz tekniklerini anlattığı kitabında Rose (2002), görsel materyalin içerik analizi için dört adım tarif etmektedir. Bunlar;

- Görselleri bulma,
- Kodlama için kategoriler oluşturma,
- Görselleri kodlama,
- Sonuçları analiz etme (Rose, 2002).

Bu bağlamda, önce örneklemdeki metinlerin "*mem* örüntüleri" modeli bağlamında içerik analizi Ball ve Smith'in (1992) tanımladığı adımlar takip ederek yapılmış, buradan elde edilen veri ile yine aynı kümede görsel dokümanda Rose'un (2002) tanımladığı adımlar takip edilerek görsel içerik analizi yapılmıştır.

Mimari ürün örnekleminin genel değerlendirmesine göre; P ortamında derlenmiş, o örneğe ait hazırlanmış tek bir yazılı enformasyonun veya görsel kümesinin analizini yapmak mümkün değildir; çünkü her görselin sayfada bulunan bağlantısındaki kısa başlıklar metinleri oluşturmakta ve görseller bağlantıları temsil etmektedirler. Ayrıca, bağlantılar kullanıcı profillerinin *İnternet* ortamı kullanımlarına göre değişkenlik gösterdiği için sabit bir veri üzerinden analiz yapmak mümkün değildir. Bu durum, içerik analizi yapılacak kadar veri elde edilmesine engel olmuştur. Bu nedenle içerik analizi P ortamında uygulanmamıştır.

Hareketli görsel (video) yeterli bulguyu elde edebilecek sayıda olmadığı için bu analiz aşamasında kapsam dışı bırakılmıştır.

Metinler, AR ortamında AD ortamına kıyasla daha fazlayken, görseller AD ortamında AR ortamına kıyasla daha fazladır. Dolayısıyla her iki ortamda da hem metinlerin hem görsellerin içerik analizi ayrı ayrı yapılmış, daha sonra sonuçlar karşılaştırmalı olarak değerlendirilmiştir.

4.2.2.1 AR ve AD ortamlarındaki metinlerin içerik analizi

Ball ve Smith'in (1992) İçerik Analizi yaklaşımında tanımlanan ilk adım olan ***konu seçimi ve araştırma problemi tanımı*** aşaması analizi yapılan konuda bir örüntünün, bir gelişim veya değişimin olup olmadığını aramaktadır. Bu bağlamda, ilk aşama olan içerik analizi için amaç; mimari ürünlerin seçilmiş sayısal ortamlarda temsil edilen bilgisinin aktarımında, emsal bilgisi niteliğindeki *"mem* hikâyeleri" modeline ilişkin bileşen ve örüntülerinin varlığını ve bunların yoğunlaşmalarını belirlemektir.

Ball ve Smith'e (1992) göre bir sonraki adım ***belge kaynağı seçimi***dir. Bu seçim belirli bir yayından veya bir tarih aralığından yapılabilmektedir (Ball ve Smith, 1992). Bu doğrultuda, detayları bir önceki bölümde açıklanmış 20 adet villa tasarımından oluşan mimari ürün örneklem kümesinin metinleri kullanılmıştır.

Analitik kategoriler veya temalar oluşturma Ball ve Smith'in (1992) tanımladığı içerik analizinin en önemli aşamasıdır. Analitik kategoriler/temalar, yapılacak analizin geçerliliğini belirlemektedir (Ball ve Smith, 1992). Oluşturulan kategoriler/temalar açık, mümkün olduğu kadar birimlere indirgenmiş olmalıdır. Aksi takdirde ilişkiler karmaşıklaşmakta, içerik tespiti yapmak mümkün olmamakta ve analiz geçersiz olabilmektedir (Ball ve Smith, 1992).

Bu aşamada 3. bölümde oluşturulan "*Mem* Hikâyeleri" model önerisinde yer alan emsal bilgisi bileşenlerini tanımlayan "ne?, nasıl?, neden?" sorularına yanıt veren tasarım düşünceleri ve "hikâye" kavramı söz konusudur. Daha önce belirtildiği gibi, *mem*ler tasarım düşüncelerini barındıran bilgi parçalarıdır. Bu bilgi parçaları, kendi başlarına bulunamamakta; diğer bilgi parçaları ile ilişkide bulunarak örüntü oluşturmaktadırlar. Buna göre içerik analizinde aranacak kategoriler:

i) *Selecteme*: "Seçilen" "cisimleşmiş tasarım"

ii) *Recipeme*: "İlkesel çözüm kararları"nın "tarif"i

iii) *Explaneme*: "Tasarıma konu olan gerekçe"nin "izahı"

iv) Hikâye: *Mem* örüntülerinin bilgi alanı olacaktır (Bknz. 3.2.4.1, 3.2.4.2, 3.2.4.3, 3.2.4.4 bölümleri)

Örneklemdeki mimari ürünlerin metinlerinde, üç temel bileşeni ve her üç bileşenin oluşturduğu *mem* hikâyeleri içerik analizi ile belirlenmiştir. Diğer bir deyişle, örneklemdeki her örneğin metni *mem* türleri ve emsal bilgisi bağlamındaki *mem* hikâyeleri örüntüleri bağlamında analiz edilmiştir.

Özetle; içerik analizi için gerekli kategoriler model önerisine temel oluşturan iki katmandan oluşmaktadır. Birinci katman "ne?", "nasıl?" ve "neden?" sorularına karşılık gelen tasarım düşüncelerinden, yani *mem* türlerinden oluşurken, ikinci katman her üç sorunun oluşturduğu bilgi alanı olan *mem hikâyeleridir*. Bu kategoriler birbirinden bağımsız parçalar halinde değil; daha büyük bilgi parçaları olarak, birbiriyle ilişkili yapıdadırlar. *Mem*lerin ve bilginin birimler halinde belirlenmesi, *mem* türlerinin tasarım alanındaki ilişkili durumunun göz ardı edilmesine neden olabileceğinden, bileşenlerin varlığı bir örüntü yapısındaki hikâye biçimleriyle aranmaktadır.

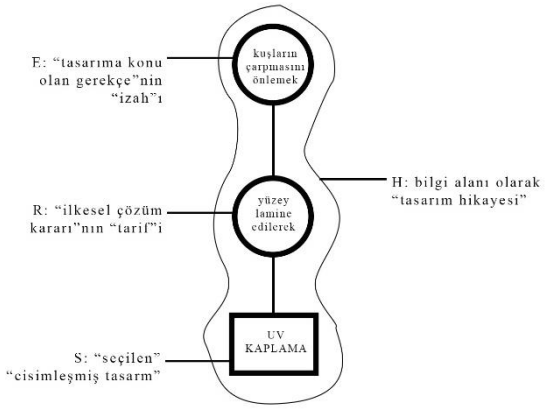
Ball ve Smith'in (1992) tanımladığı bir sonraki adım olan ***kodlama kuralları için açıklamalar*** oluşturma adımında her bir kategori/tema ayrı bir kod ile kodlanmalı ve oldukça açıklayıcı olmalı, çelişkili veya ikili anlamlara yol açmamalıdır (Ball ve Smith, 1992). Metinlerin içerik analizinde kullanılan kodlama ilkeleri aşağıda örneklerle açıklanmaktadır.

- S: Birçok olasılık içinden "seçilerek" belirlenen "cisimleşmiş tasarım" bileşeni olan *selecteme*
- R: "İlkesel çözüm kararları"nı ve yapım yöntemlerini ifade eden *recipeme*
- E: "Tasarıma konu olan gerekçe"nin "izah"ını sağlayan *explaneme*
- H: *Mem* örüntüsünün S, R ve E bileşenlerinden oluşan bilgi alanını tanımlayan hikâye.

Örneğin; 02 numaralı örnekte (*Mirror Houses, İtalya, 2014, Peter Pichler Architects*) AD ortamındaki metinde (Url-7)[18] belirtildiği şekliyle cephenin yansıtıcı bir yüzeyle kaplanmak istenmesi kuşların yüzeye çarpmasına neden olabilecektir. "Kuşların

[18] İlgili metnin bütünü Ek C'de bulunmaktadır.

yüzeye çarpmasını önlemek" (E: *prevent birds collision)* bu örnekteki tasarıma konu olan gerekçelerden biridir. Bu tasarım gerekçesine "nasıl" bir çözüm bulunacağına verilen cevap, "yüzeyin lamine edilmesi" (R: *laminate the surface)* olmuştur. Burada "nasıl" sorusuna verilen cevap, probleme hangi teknikle çözüm oluşturulduğuna dair bilgi aktarmaktadır. Sonuçta gerçekleşen uygulama ise mimari ürünün bileşenlerinden bir tanesi olan "UV kaplama" (S: *UV coat)* olarak belirtilmiştir. Bu sonuç ise "ne" sorusuna yanıt vermektedir. Diğer bir deyişle; tasarımcı "UV kaplama" sonucuna; "kuşların yansıyan yüzeye çarpmasını önlemek" gerekçesiyle, "yüzeyi lamine ederek" ulaşmıştır. Burada "UV kaplama" "ne?" sorusunun, "yüzeyin lamine edilmesi" "nasıl?" sorusunun, "kuşların yüzeye çarpmasını önlemek" ise "neden?" sorusunun yanıtı olmaktadır. Bu üç bilgi parçasının bir arada bulunması ise bir bilgi alanı oluşturmaktadır. Bu bilgi alanı o bilgi parçalarının örüntüsü olan bir hikâyedir (H) (Şekil 4.2).

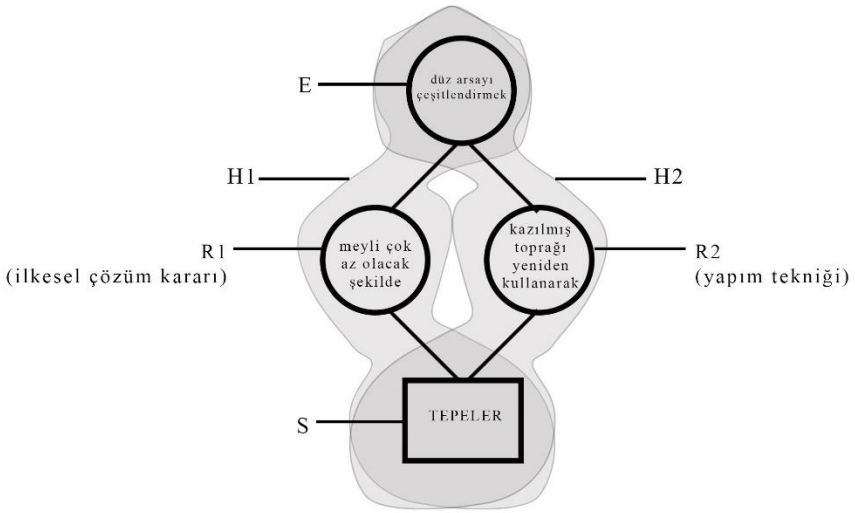


Şekil 4.2 : *Explaneme*, *recipeme* ve *selecteme*'den oluşan bir *mem* hikâyesi.

"Neden?" sorusunun yanıtına karşılık gelen bilgi parçaları mimar tarafından belirlenmiş olabileceği gibi, yasal gereklilikler veya kullanıcının talepleri de olabilmektedir. "Nasıl?" sorusuna verilen yanıtlar tasarıma konu olan gerekçelere ilkesel çözüm oluşturmak amacıyla geliştirilmişlerdir. Bu noktada iki farklı nitelikte yanıtlar edinilmiştir. Bunlardan biri tasarımcının geliştirdiği ilkesel/kavramsal çözümler, diğeri ise yapım yöntemlerini veya yordam bilgisini içeren çözümlerdir. Örneğin; 05 numaralı örnekte (*Villa Kogelhof, Hollanda, 2013, Paul de Ruiter Architects)* AR ortamındaki metinde (Url-8)[19] çevre düzenlemesinde yer alan "tepeler"

[19] İlgili metnin bütünü Ek C'de bulunmaktadır.

(S: *hills*), "düz arsayı çeşitlendirmek" (E: *vary the flat site*) amacıyla oluşturulmuştur. Bu gerekçe mimar tarafından belirlenmiştir. Bu problemi "nasıl?" çözdüğüne verilen yanıt iki farklı şekilde olmaktadır. Bunlardan biri; "meyli çok az" (R: *gentle*) diğeri ise "kazılmış toprağı yeniden kullanarak" (R: *reusing the dug-up earth*) olmuştur. Birinci yanıt olan R ilkesel olarak benimsenmiş kavramsal çözümdür. İkinci yanıt olan R ise hangi malzemeyi (*dug-up earth*) hangi yöntemle (*reusing*) kullanarak "tepeler"in oluşturulduğunu açıklamaktadır. Bu noktada farklı ancak *explaneme* ve *selecteme* bileşenleri üzerinden kesişen iki hikâyenin oluşturduğu bilgi alanları söz konusu olmuştur (Şekil 4.3).



Şekil 4.3 : Kesişen iki *mem* hikâyesi (AR-05 numaralı örnek).

Ball ve Smith'e (1992) göre bir sonraki aşamada ***dokümandan seçme yapabilmek için ilkeler*** oluşturmak gerekmektedir. Diğer bir deyişle; örneklemde atipik detaylar olmayacak şekilde bir eleme yapılmalıdır (Ball ve Smith, 1992). Bu amaçla kategoriler sadece mimari ürünün bizatihi kendisine odaklanacak şekilde oluşturulmuştur. Metinlerin analizi esnasında, editörün hazırladığı metinlerde daha yoğunluklu olmakla birlikte, mimari ürünün kendi reel varlığı ve bileşenlerinden ayrı, tasarımcısı veya kullanıcısı, ürünün bulunduğu yer ve coğrafya, ürünün benzerlik gösterdiği öncül yapılar gibi farklı niteliklerde bilgileri aktaran ifadeler de gözlemlenmiştir. Bu bilgiler içerik analizi esnasında kapsam dışı tutulmuş ve "4.2.3 Yan anlamların oluşturduğu bilginin analizi (Anlatı kodları)" bölümünde açıklanmış olan anlatı kodları tekniğiyle analiz edilmiştir. Özetle, örneklem kümesinde bulunan 20 villanın AR ve AD ortamlarındaki metinlerinde mimari ürünün bizzat kendi reel varlığıyla ilişkili olan bilgi dışındaki bilgi bu aşamada kapsam dışı tutulmuştur.

Kategorinin veya temanın sıklığını sayma adımında ise sonuçlar grafik veya tablolar şeklinde ifade edilebilmekte ve belirlenen ifade bir sebep belirlememektedir (Ball ve Smith, 1992).

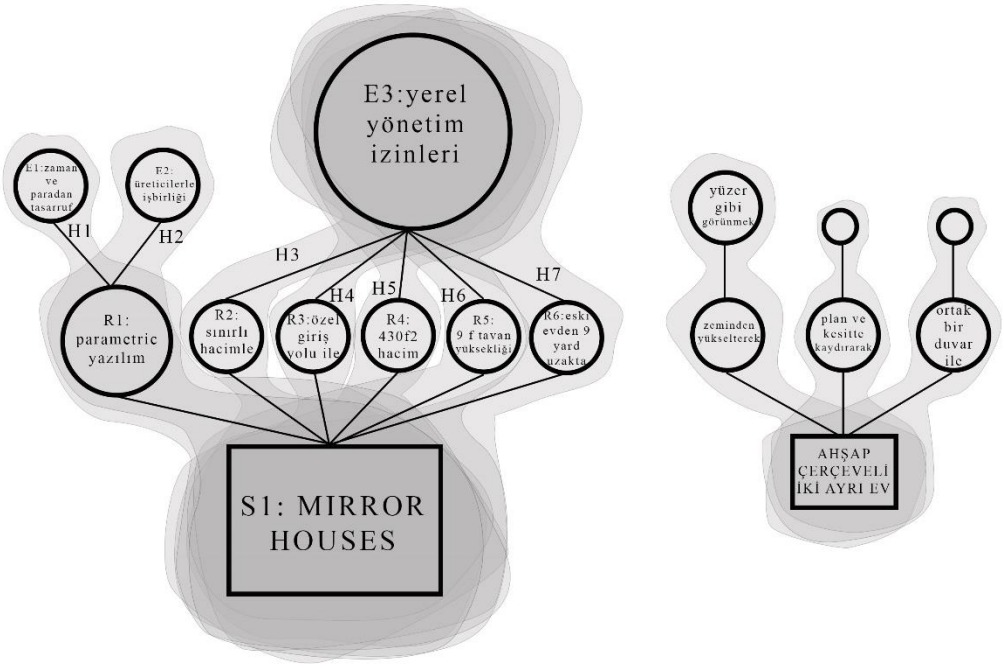
Analiz edilen her bir metinde çok sayıda bileşen ve ilişki bulunması nedeniyle öncelikle S, R, ve E sayıları belirlenmiştir. Numaralandırılan birimler tablolar halinde dosyalanmıştır (Bknz. Ek A). Daha sonra, S, R ve E elemanlarının oluşturduğu bilgi alanlarının görsel takibini kolaylaştırmak amacıyla grafikler oluşturulmuştur (Bknz. Ek B).

Bu grafikler üzerinden hikâyelerin ve hikâyelerdeki elemanların sayılarını, karmaşık veya basit yapılarını ve bağlarını okumak mümkün olabilmiştir. Bu noktada "Analitik kategoriler veya temalar oluşturma" aşaması tekrarlanmış, analiz esnasında aranacak kategoriler bilgi alanlarının görselleştirilmesiyle elde edilen yeni kategoriler oluşması nedeniyle yeniden oluşturulmuştur. Açıklamak gerekirse; tasarım hikâyeleri her seferinde sadece birer S, R ve E elemanından oluşmamaktadır. Kimi zaman elemanlar, birkaç hikâyede bulunabilmekte, kimi zaman da bir hikâyede metin içinde belirtilmemiş R ve E elemanları olabilmektedir. Bu nedenle grafiklerde Tasarım Hikâyeleri (TH) ve Tam Tasarım Hikâyeleri (TTH) sayıları da belirlenebilmiştir. Bunun dışında grafiklerde sadece üç birimden oluşan bağımsız hikâyelerin sayısı oldukça az gözlemlenmiştir. Hikâyeler genellikle çoklu birimlerin çakışması ile vardırlar. Bu durum önemli bir bulgu olarak görüldüğünden Bağımsız Tasarım Hikâyeleri (BTH) sayıları da belirlenebilmiştir. Tasarım hikâyelerinin R ve/veya E elemanlarının eksik olduğu durumlar grafiklerde sıklıkla gözlemlendiğinden R Elemanı Eksik Hikâye Sayısı (HR-) ve E Elemanı Eksik Hikâye Sayısı (HE-) de tespit edilmiştir. Son olarak hikâyenin fragmanları olarak belirtilebilecek S-R ve E-R elemanlarının bağ sayıları da belirlenmiştir. Bu yoğunlukların tespiti hikâyelerin bütüncül olmasa da ilişkili parçalarının ifade edilmesini ortaya koyduğu ve parçalı da olsa bilgi alanı oluşturduğu için önemli görülmüştür.

Özetle; S, R, E ve H elemanlarının sayılarının yanı sıra, tasarım hikâyesi sayıları (TH), tam tasarım hikâyesi (TTH) sayıları, bağımsız tasarım hikâyesi (BTH) sayıları, S-R bağı sayıları, E-R bağı sayıları, R elemanı eksik hikâye sayıları (HR(-)), E elemanı eksik hikâye sayıları da (HE(-)) elde edilmiştir. Tasarım hikâyesi (TH) bir S elemanına ait birer E ve R elemanlarından oluşan bilgi alanıdır. Tam tasarım hikâyesi (TTH) S, R ve E elemanlarının hepsinin mevcut olduğu bilgi alanıdır. Bağımsız tasarım hikâyesi

(BTH) sadece birer S, R ve E elemanlarından oluşmuş bilgi alanıdır. Yani bir S elemanına sadece bir R elemanı ve bir R elemanına sadece bir E elemanı bağlıdır. S-R bağları S elemanına R elemanının bağlandığı, E-R bağları ise E elemanına R elemanının bağlandığı bilgi alanı parçalarıdır. Hikâye sayılarından farklı bağlar söz konusu olduğu için bu parçalar da içerik analizine dahil olmuştur.

Örneğin, AR-02 numaralı örnekte S1 elemanına 6 adet R elemanı bağlanmış durumdadır. Bu elemana bağlı olan R1 elemanına ise 2 adet E elemanı bağlanmış durumdadır (Şekil 4.4). E3 elemanı ise 5 adet R elemanı ile yine S1 elemanına bağlanmıştır. Şekil 4.3'te görülen bilgi parçasında 1 adet S, 1 adet R ve 2 adet E; 2 hikâye (H) oluşturmuştur. S1 elemanı toplamda 7 adet hikâyeye sahiptir ve bütün hikâyelerde S, R ve E elemanlarının hepsi bulunduğu için 7 hikâye de tam tasarım hikâyesidir.



Şekil 4.4 : *Mem* örüntü örneği (AR-02 numaralı örnek).

Ancak buradaki bilgi parçasını oluşturan hikâyeleri bağımsız tasarım hikâyesi (BTH) olarak adlandırmak mümkün değildir, çünkü bilgi parçasındaki birimler birbirlerine bağlıdır. Öte yandan, Şekil 4.2'de görülen bilgi alanı bir bağımsız tasarım hikâyesidir (BTH) ve bir tam tasarım hikâyesidir (TTH). Ancak Şekil 4.4'teki bilgi iki adet alanı bir tam tasarım hikâyesi değildir, çünkü E elemanları metinde belirtilmediği için boş bırakılmıştır.

Kategorinin veya temanın sıklığını sayma adımı oluşturulan tablo ve grafiklerle yenilenmiştir. Bu aşamada her bir villa örneğinin AR ve AD ortamlarındaki metinlerinde ayrı ayrı S, R, E, H, TTH, BTH, ER bağları, SR bağları, HR(-), HE(-) sayıları belirlenmiş ve S, R, E elemanlarının miktarları kendi içlerinde sıralanmış, TTH'nin oranları, hikâye parçalarından SR ve ER bağlarının ve HR(-) ile HE(-) kategorilerinin birbirlerine göre miktarları belirlenmiştir. Elde edilen bulgular *mem* tabloları ve kategori ilişkileri grafikleri (Bknz. Ek A ve Ek B) yardımıyla değerlendirilmiştir.

Metinlerin içerik analizi bulguları[20]

- **AR ortamı**

Mem türlerinin nicelik bakımından sıralaması *recipeme>selecteme>explaneme* şeklindedir (Çizelge 4.3). Buna göre metnin analizinde elde edilen *mem* türlerinin %58'i *recipeme*, %28'i *selecteme* ve %14'ü *explaneme*'dir (Şekil 4.5).

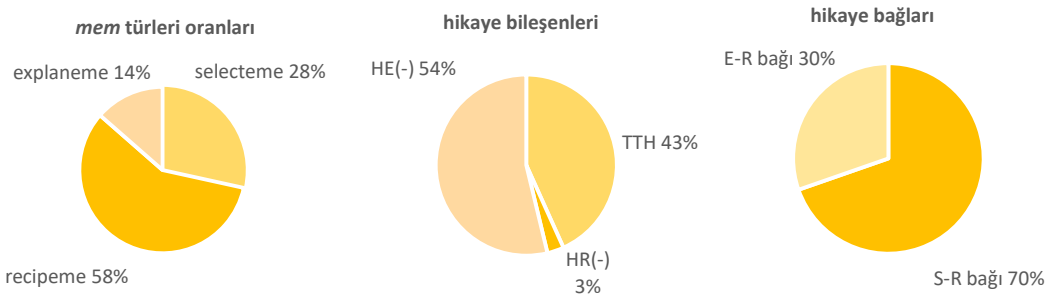
Çizelge 4.3 : İçerik analizi AR metinlerine ilişkin *mem* örüntüleri bileşenleri.

	S	R	E	TH	TTH	TTH%	SR	ER	HR(-)	HE(-)
maksimum	33	62	17	81	50	83	74	73	7	50
minimum	9	13	3	14	4	13	2	4	0	4
ortalama	19	39	9	47,2	20,4	42	37,8	29,8	1,4	25,3
toplam	382	779	182	945	408	43,2	852	371	28	507

Tespit edilen *mem* türlerinin *mem* örüntüleri hikâyesi biçiminde oluşturdukları bilgi alanları bağlamında 945 adet tasarım hikâyesi sayılmıştır. Bu hikâyelerin %43'ü hem *selecteme*, hem *recipeme* hem de *explaneme mem* türlerini içeren tam tasarım hikâyesi, %57'si ise eksik tasarım hikâyesidir. Sayılan tasarım hikâyelerinin *explaneme* elemanı eksik hikâye sayısı *recipeme* elemanı eksik hikâye sayısından çok daha fazladır. Buna göre sayılan tasarım hikâyelerinin %54'ü *explaneme* elemanı eksik, %3'ü *recipeme* elemanı eksik tasarım hikâyeleridir (Şekil 4.5).

[20] Bu kısımda sadece tüm örnekleme ait analiz sonuçlarının grafikleri bulunmaktadır. Analizlerde elde edilen terimler, terimlerin yoğunlukları ve ilişkileri ile *mem* türleri bakımından yoğunlukları Ek A'da sunulmuştur.

Bilgi alanlarını oluşturan birimlerden *selecteme* ve *recipeme mem* türleri ile *recipeme* ve *explaneme mem* türlerinin arasındaki bağların %30'unu *explaneme* ve *recipeme* arasındaki; %70'ini de *recipeme* ve *selecteme mem* türleri arasındaki bağlar oluşturmaktadır (Şekil 4.5).



Şekil 4.5 : İçerik analizi AR metinlerine ilişkin *mem* hikâyelerinin bileşenleri.

- **AD ortamı**

Mem türlerinin nicelik bakımından sıralaması *recipeme>selecteme>explaneme* şeklindedir (Çizelge 4.4). Buna göre metnin analizinde elde edilen *mem* türlerinin %57'si *recipeme*, %28'i *selecteme* ve %15'i *explaneme*'dir (Şekil 4.6).

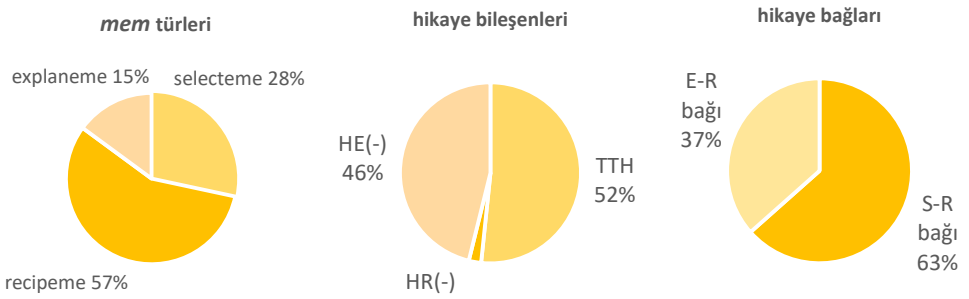
Çizelge 4.4 : İçerik analizi AD metinlerine ilişkin *mem* hikâyeleri bileşenleri.

	S	R	E	TH	TTH	TTH%	SR	ER	HR(-)	HE(-)
maksimum	23	55	12	57	53	100	57	52	3	41
minimum	4	4	1	9	4	9	6	2	0	0
ortalama	12,5	25,1	6,6	31,5	31,7	16,4	28	20	0,7	14,6
toplam	251	502	132	635	328	51,7	552	318	14	293

Tespit edilen *mem* türlerinin *mem* örüntüleri hikâyesi biçiminde oluşturdukları bilgi alanları bağlamında 635 adet tasarım hikâyesi sayılmıştır. Bu hikâyelerin %52'si hem *selecteme*, hem *recipeme* hem de *explaneme mem* türlerini içeren tam tasarım hikâyesi, %48'i ise eksik tasarım hikâyesidir. Sayılan tasarım hikâyelerinin *explaneme* elemanı eksik hikâye sayısı *recipeme* elemanı eksik hikâye sayısından çok daha fazladır. Buna göre sayılan tasarım hikâyelerinin %46'sı *explaneme* elemanı eksik, %2'si *recipeme* elemanı eksik tasarım hikâyeleridir (Şekil 4.6).

Bilgi alanlarını oluşturan birimlerden *selecteme* ve *recipeme mem* türleri ile *recipeme* ve *explaneme mem* türlerinin arasındaki bağların %37'sini *explaneme* ve *recipeme*

arasındaki; %63'ünü de *recipeme* ve *selecteme mem* türleri arasındaki bağlar oluşturmaktadır (Şekil 4.6).



Şekil 4.6 : İçerik analizi AD metinlerine ilişkin *mem* hikâyeleri bileşenleri.

Metinlerin içerik analizinin değerlendirilmesi

Mem türlerinin nicelik bakımından sıralaması her iki ortamda da *recipeme>selecteme>explaneme* şeklindedir.

Tespit edilen *mem* türlerinin *mem* örüntüleri hikâyesi biçiminde oluşturdukları bilgi alanları bağlamında sayılan tasarım hikâyelerinin *selecteme, recipeme* ve *explaneme* elamanlarının üçünün de bulunduğu tam tasarım hikâyeleri oranı (TTH%) birbirine yakındır (AD-TTH: %52 ve AR-TTH: %43). Eksik hikâyelerde *recipeme* elemanı eksik hikâye oranı da benzerlik göstermektedir (AD-HR(-): %2 ve AR-HR(-): %3).

Bilgi alanlarını oluşturan birimlerden *selecteme* ve *recipeme mem* türleri ile *recipeme* ve *explaneme mem* türlerinin arasındaki bağların oranları da her iki ortamda birbirine yakındır (AD-SR: %63, ER: %37, AR-SR: %70, ER: %30).

AR'deki metin uzunlukları AD'dekinin yaklaşık iki katı uzunluğundadır. Buna bağlı olarak *mem* türlerinin sayıları, tasarım hikâyeleri ve hikâye bağlarının sayıları AR'de daha fazladır. Öte yandan, AD ve AR ortamlarında villa örneklerinin açıklama metinlerinin kaynakları farklıdır. AD'de metinleri villaların tasarımcıları, AR'de derginin editörleri yazmıştır. Bu iki farka rağmen, içerik analizinde *mem* türlerinin kendi içlerindeki dağılımları, dağılımların sıralamaları, tasarım hikâyelerinin eksik elemanlarının oranları, tam tasarım hikâyesi oranları bu iki ortamda birbirlerine yakın tespit edilmiştir. Bu bağlamda, kaynağı ve uzunluğu ne olursa olsun mimari ürünün yazılı açıklamalarında *memetik* bağlamda *mem* türlerinin niceliksel sıralaması R>S>E olmakta, tasarım hikâyelerinin yaklaşık yarısı bütün bileşenleriyle ifade edilebilmekte, bileşenleri eksik hikâye örüntülerinde E elemanının eksikliği büyük oranda

bulunmakta, hikâyenin parçaları olarak tanımlanan S-R ve E-R bağlarından S-R bağı daha etken kurulabilmektedir. İçerdikleri *mem* türlerinden nicelik bakımından en çok *recipeme mem* türü ile mimari ürünün tasarım problemlerine hangi ilkelerle kavramsal çözüm bulduklarının ve hangi yapım yöntemleri ve yordamla bunu yaptıklarının bilgisi aktarılmaktadır.

Bu durum, bir mimari ürünün açıklama metinlerinde ister tasarımcı ister farklı bir yazar tarafından yazılmış olsun, nicelik bakımından en çok *recipeme mem* türüne ilişkin bilginin aktarıldığını; *explaneme mem* türüne ilişkin bilginin ise daha az sayıda aktarıldığını göstermektedir. Diğer bir deyişle, metinlerde "nasıl?" sorusuna verilen yanıtlar, "neden?" sorusuna verilen yanıtlara kıyasla daha fazladır. Bir mimari ürünün emsal bilgisi bağlamındaki "cisimleşmiş tasarım"a ilişkin bileşenlerini hangi ilkelerle ve hangi yöntemlerle yapıldığının açıklanması, o bileşenin hangi gerekçeyle oluştuğundan daha fazla elemanla açıklanmaktadır. Bu durum *memetik* kuramları bağlamında düşünüldüğünde bir yayında en çok *mem* türü olarak *recipeme*'in sunulmuş olması, o mimari ürüne ait eşlenme potansiyeline en çok sahip *mem* türünün *recipeme* olduğuna dair bir çıkarım yapmaya neden olabilir. Ancak bu durum Darwinci evrim anlayışına uygun olmayacaktır. Çünkü yayınlarda en çok sayıda tespit edilen *mem* türünün eşleşme ortamına uyum sağlayıp sağlayamadığı aktarım ortamlarındaki yoğunluğa bakılarak bu analizin kapsamında belirlenememektedir.

Bir mimari ürünün tasarım düşüncelerinin mimesis bağlamında taklit sürecinden geçerek tasarımcıda mevcut diğer tasarım düşünceleri ile eşlenmesinde etken *mem* hikâyeleri örüntülerinde, tüm *mem* türlerini içerecek şekilde bulunan tam tasarım hikâyeleri, tüm hikâyelerin yaklaşık yarısını oluşturmaktadır. Öte yandan hikâyelerde tam olmamasına rağmen birimlerin bağlarıyla oluşturdukları bilgi alanları da söz konusudur. Diğer bir deyişle örüntüler parçalı olarak aktarılmaktadır. Bu durumun *memetik* bağlamında eşlenmeye etkisi bu analizin kapsamı dışındadır. Ancak mimesis bağlamında taklit potansiyeli taşıyan tasarım düşüncelerine ait bilginin parçalar halinde aktarıldığını söylemek mümkündür.

İçerik analizinde "ne?, neden?, nasıl?" sorularına karşılık gelen bilgi parçaları ve oluşturdukları bilgi alanı olarak *mem* örüntüleri hikâyeleri için oluşturulan diyagramlar, bu birimlerin ve bilgi alanlarının ilişkilerinin okunabilmesini kolaylaştırmıştır (Bknz. Ek B). Buna göre, bilgi parçaları karmaşık yapıda alanlar oluşturmaktadır, tekil bağımsız hikâyeler (sadece birer S, R ve E elemanından oluşan)

oldukça azdır. Diğer bir deyişle, *mem* örüntüleri hikâyeleri tekil değil, yaygın ve karmaşık bir yapıda bulunan bilgi alanlarından oluşmaktadır.

4.2.2.2 AR ve AD ortamlarındaki görsellerin içerik analizi

Rose (2002) görsel dokümanın içerik analizi için görselleri bulma (i), kodlama için kategorileri oluşturma (ii), görselleri kodlama (iii), sonuçları analiz etme (iv) olmak üzere dört adım tanımlamaktadır.

Buna göre; ***görselleri bulma*** adımında çok çeşitli kaynaklardan görseller toplanmalı, rastgele, katmanlı, sistematik veya kümeler şeklinde seçimler yapılmalı, yani analiz grupları oluşturulmalıdır (Rose, 2002).

İçerik analizinin bu aşamasında detayları önceki bölümlerde açıklanmış 20 adet villa tasarımından oluşan örneklemin görselleri kullanılmıştır. Örneklemdeki villa tasarımları belirlenirken, her üç ortamda da villanın bilgisinin bulunması dikkate alınmıştır. *Architectural Record* dergisinin "*Record* Evleri (*Record Houses)*" bölümünde yayınlanan villa örnekleri taranmış, bu örneklerin *ArchDaily* ve *Pinterest* ortamlarında da bulunacak şekilde eleme yapılmıştır. Analize P ortamındaki görseller kullanıcı profili ve kullanıma bağlı oluştuğundan, diğer bir deyişle değişken olduğu için analizin nesnel yapısını bozmaması amacıyla kapsam dışı tutulmuştur.

Her iki ortamda toplamda 720 adet görsel anlatım bulunmaktadır. Bunların 544'ü fotoğraf, 187'si ortografik çizim, 13'ü el çizimi/eskiz, 11'i diyagram/şema, 4'ü video, 5'i üç boyutlu sayısal görselleştirmedir. AR ve AD ortamlarında görsellerin sayısı ve türlerinin dağılımları farklı niteliktedir. Örneğin, AR ortamında AD ortamına göre daha az sayıda görsel bulunmaktadır. Ancak her iki ortamda da fotoğrafların sayısı tüm görsellerin sayısına oranla büyük paya sahiptir.

Bu noktada farklı ortamlardaki görselleri birbirleriyle karşılaştırmalı veya gruplandırarak analiz yapmak mümkün olmamıştır. Bunun yerine, her iki ortamdaki 20 villa tasarımının görsel grupları ayrı ayrı analiz edilmiştir. Her bir örneğin yayınlandığı sayfadaki görseller de kendi içlerinde ve ayrı ayrı analiz edilmiştir. Yayınlanan sayfalardaki video sayısı nesnel ve niceliksel bir değerlendirme oluşturabilecek sayıda olmadığından içerik analizi aşamasında kapsam dışı tutulmuş, sadece hareketli olmayan (fotoğraf, diyagram/şema, eskiz/el çizimi, ortografik çizimler) görseller analiz edilmiştir.

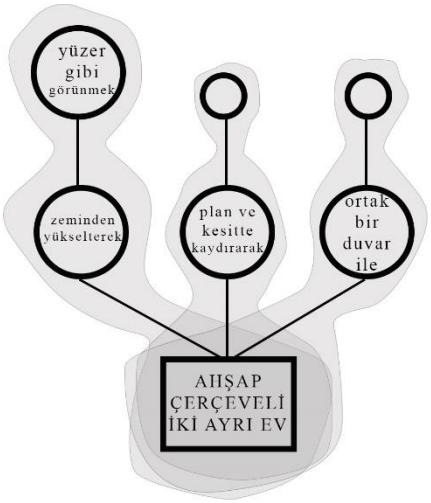
Kodlama için kategoriler oluşturma aşamasında ise değerlendirme kriterleri yaratılmalı; kodlama için kategoriler oluşturulmalı; bu kodlar araştırma sorusu ile ilişkili kapsamlı, özel, aydınlatıcı olmalıdır (Rose, 2002). İçerik analizi genellikle uzun zamana yayılmış büyük miktardaki verinin analizi için standart bir teknik sunmakta; araştırmacının kişisel bakışı analizde yer almamaktadır (Ball ve Smith, 1992). Görsel içerik analizinin geçerliliğini sağlayacak en önemli adım budur.

Ontolojilerindeki ve taşıdıkları bilginin yapısındaki farklar sebebiyle alan araştırması kapsamında metin ve görsellerin içerik analizleri ayrı yapılmıştır. Metinlerin analizi ile birlikte araştırmacının zihninde her örnek için çeşitli imgelemler oluşmuştur. Bu imgelemlerin içerik analizinin bu aşamasında oluşturulacak kategorilerde öznel etki oluşturmaması amacıyla ve metin içeriği ile görsel içeriğinin ilişkili yapıları nedeniyle, görsel dokümanda analizi yapılacak kategoriler, ilgili örneğin metnine ait içerik analizinde elde edilen kategorilerden oluşturulmuştur. Ancak birbirlerinin anlam ve bilgi katmanlarına artırıcı, genişletici, indirgeyici, odak oluşturucu vb. etkiler yaptıkları göz önünde bulundurulmuştur.

Örneğin; villa örneklerinin bir fotoğrafı birçok mimari ürün bileşenini içerebiliyorken, bileşenlerin tüm görüntüleri kadrajda yer almayabilmektedir. Hatta bileşenin görerek algılanabilecek diğer duyusal özellikleri okunamayabilmektedir. Öte yandan, fotoğrafta bulunan her bir eleman yazılı ifadede aktarılmamış olabilmektedir. Diğer bir deyişle; görsellerin analizinde, kişisel kütüphanenin veya o esnadaki algılama düzeyinin etkisinde kalınabileceği ve analizi nesnel eksenden uzaklaştırabileceği için, görsel içerik analizinde aranacak kategoriler metinlerin içerik analizinde elde edilen S, R, E, TTH, SR ve ER olarak belirlenmiştir. Yani, metinlerin içerik analizinden elde edilen örüntüler ve bileşenler, görsellerin içerik analizinde aranan kategorileri oluşturmaktadır. Örneğin; 03 numaralı örnekte (*Mirror Houses, İtalya, 2014, Peter Pichler Architects*) AD ortamındaki metinde (Url-7)[21] belirtilen "kuşların yüzeye çarpmasını önlemek" (E-11: *prevent birds collision)* tasarım problemi, "yüzeyin lamine edilmesi" (R-16: *laminate the surface)* hangi teknikle problemin çözüldüğü ve "UV kaplama" (S-10: *UV coat)* olarak belirtilen mimari ürün bileşeni 03 numaralı örneğin AD ortamındaki sunuluşunda bulunan 27 adet görselin her birinde aranmıştır. Bunun dışında, bu üç bileşenin oluşturduğu bilgi alanı bağlamında tanımlanmış *mem*

[21] İlgili metnin bütünü Ek B'de bulunmaktadır.

hikâyeleri olarak tam tasarım hikâyeleri (TTH) görsellerin her birinde aranmıştır. Bu noktada bir hikâyenin TTH olabilmesi için gerekli şart her üç bileşenin de ilgili görselde bulunmasıdır. Ayrıca ER ve SR bağları da görsellerde aranmıştır. Bağların içerik analizi kapsamında varlığının aranması için gerekli kriter; o görselde daha önce diyagramları oluşturulmuş birbirine bağlı olan E ve R elemanları ile S ve R elemanlarının her ikisinin de bulunması olmuştur. Tasarım hikâyelerinin dışında bu bağların parçalı olarak aranması da analiz kapsamında önemli görülmüştür. Zira görsellerin önemli bir kısmında TTH bulunmasa da hikâyelerin fragmanları olarak SR ve ER bağlarını da okumak mümkün olmaktadır (Şekil 4.7).



Şekil 4.7 : Tasarım hikâyelerinde tüm elemanlar her zaman bulunmamaktadır (AR-03 numaralı örnek).

Görselleri kodlama ise görsellere açıklayıcı etiketler eklemektir. Her görsel dikkatlice incelenmeli ve bütün ilişkili kodlar görsele eklenmelidir (Rose, 2002). Buna göre, oluşturulan kategorilerin görsellerdeki mevcudiyetinin sayılabilmesi için görseller kodlanmıştır. Görseller, her örneğin ilgili sayfada görünme sırasına göre numaralandırılmışlardır. Tüm görseller "G" harfi ile kodlanmış ve sırayla numaralandırılmışlardır (G1, G2, Gn…). Görseller tekniklerine göre özelleştikleri için her birinin yanında kısa açıklamaları da mevcuttur. Buna göre; Fotoğraflar Gn (F) Vaziyet Planı: Gn (VP), Plan: Gn (P), Kesit: Gn (K), Görünüş: Gn (G), Sistem kesiti: Gn (SK), Maket fotoğrafı: Gn (MF), Eskiz/el çizimi: Gn (ESK), Diyagram/şema: Gn (D), Çatı planı: Gn (ÇP), Detay çizimi: Gn (DTY), Üç boyutlu görselleştirme: Gn (3B), Perspektif çizim: Gn (Pers) ile belirtilmektedir.

Daha sonra, 20 örneğin metin analizinden elde edilen S, R ve E elemanları ile bunların oluşturduğu örüntüler ve örüntü parçaları AD ve AR ortamlarındaki görsellerde aranmıştır. Sonuçlar tablolara yerleştirilmiş ve tabloların grafikleri oluşturulmuştur. Tablolarda yatayda S, R ve E elemanları ile bunların oluşturduğu örüntüler olan H, TTH ve örüntü parçaları olan S-R ve E-R bağları, düşeyde ise sayfada görünme sırasına göre görseller bulunmaktadır. Tablolarda bir görselde o elemanların var olup olmadığı ve aranıp aranmadığı işaretlenmiştir. Buna göre, o görselde ilgili eleman varsa "✔", yoksa "-" ve aranmıyorsa "#" şeklinde işaretlenmiştir (Çizelge 4.5).

Çizelge 4.5 : Görsellerde içerik analizi yapılırken izlenen tablo örneği.

03-AR	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	E9	E10	E11	E12	E13	E14	E15	E16	E17	E18	E19	E20	E21	E22	toplam	toplam (%)
G1	-	-	-	-	#	#	#	✔	✔	-	#	#	#	-	#	-	-	-	-	-	-	-	2	9%
G2	-	-	-	✔	#	#	#	✔	-	-	#	#	#	✔	#	✔	✔	-	-	-	-	-	5	23%
G3	-	-	-	✔	#	#	#	✔	✔	-	#	#	#	✔	#	-	-	-	-	-	-	-	4	18%
G4	-	-	-	✔	#	#	#	✔	-	-	#	#	#	✔	#	✔	✔	-	-	-	-	-	5	23%
G5	-	-	-	-	#	#	#	-	-	-	#	#	#	-	#	-	✔	-	-	-	-	-	1	5%
G6	-	-	-	-	#	#	#	-	-	-	#	#	#	-	#	-	✔	-	-	-	-	-	1	5%
G7 (VP)	-	-	-	✔	#	#	#	-	-	-	#	#	#	-	#	-	✔	-	-	-	-	-	2	9%
G8 (P)	-	-	-	✔	#	#	#	✔	-	-	#	#	#	-	#	-	✔	-	-	-	-	-	3	14%
TOPLAM	0	0	0	5	0	0	0	5	2	0	0	0	0	3	0	2	6	0	0	0	0	0	23	13%

Örneğin Çizelge 4.5'te görüldüğü üzere AR03 örneğinde E1, E2 ve E3 elemanları hiçbir görselde bulunmamaktadır. E4 elemanı G2, G3, G4, G7 ve G8 görsellerinde bulunmaktadır. Tablolarda her elemanın toplamda kaç görselde bulunduğu, her görselde toplam kaç eleman bulunduğu ve bunların toplama kıyasla oranları hesaplanmıştır. Örneğin G1 görselinde toplam iki adet E elemanı bulunmakta, E4 elemanı ise toplamda 5 adet görselde bulunmaktadır. Öte yandan, metin analizi aşamasında bazı hikâyelerde E veya R elemanlarından biri veya her ikisinin mevcut olmadığı durumlar söz konusudur (Çizelge 4.5). Bu durumlarda ilgili birimin görselde aranması anlamsız olacağından tablolarda ayrıca "#" şeklinde işaretlenmişlerdir.

Son olarak; ***kodlama sürecinden elde edilen sonuçların yorumlanması*** gerekmektedir, çünkü görsel veri analizinde niceliksel sonuçlar niteliksel değerlendirmeler olmazsa bir anlam taşımamaktadır (Rose, 2002). Bu nedenle, ilk önce analizlerden elde edilen bulgular her iki ortam için ayrı ayrı açıklanmıştır. Daha

sonra, görsel içerik analizine temel oluşturan metinlerin kaynaklarındaki fark sebebiyle[22] bulgular karşılaştırılmıştır.

Görsellerin içerik analizi bulguları

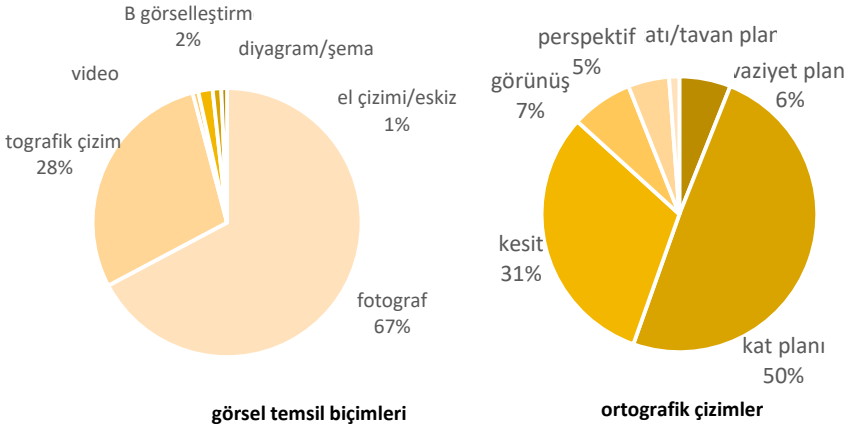
- **AR ortamı**

Başlangıç olarak görsellerin türleri kendi içlerinde sıralanmış, özelleşen türlerden ortografik çizimlerin de kendi içlerinde türlerinin oranları tespit edilmiştir. Daha sonra, görsel analiz esnasında görsellerde aranan kategoriler, metinlerin içerik analizinden elde edilen kategorilere ilişkin olduğundan, bu aşamada iki farklı veri elde edilmiştir. Bunlardan birincisi; metin analizinde elde edilen örüntü parçalarının görsel veride mevcudiyetine ait oranlar, diğeri ise görsel analizde elde edilen verinin kendi içinde oranlarıdır. Bu kısımda, pasta grafikler görsellerin kendi içindeki oranlarını, sütun grafikler ise metinlerde elde edilen örüntü parçalarıyla kıyaslandığında görülen mevcudiyetlerin oranlarını göstermektedir.

Buna göre,

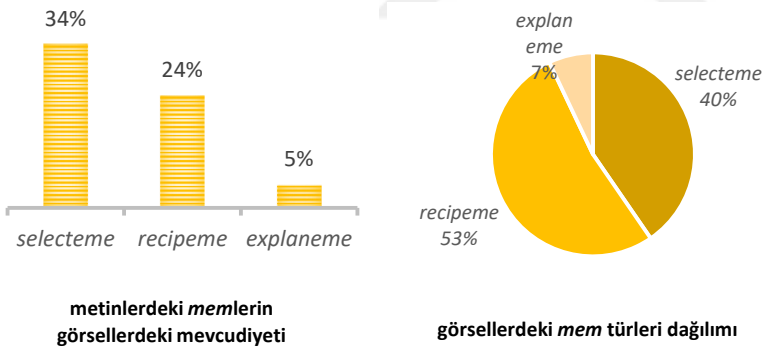
- Yayınlanan görsel temsiller büyük oranda fotoğraflardan oluşmaktadır. Fotoğrafları ortografik çizimler takip etmektedir. Buna göre yayınlanan görsellerin %67'si fotoğraf, %28'i ortografik çizim, %2'si üç boyutlu görselleştirme, %1'i diyagram/şema, %1'i el çizimi/eskiz ve %1'i videodan oluşmaktadır. Ortografik çizimlerin dağılımlarına bakıldığında ise çizimlerin %50'si kat planları, %31'i kesitler, %7'si görünüş çizimleri, %6'sı vaziyet planı, %5'i perspektif ve %1'i çatı-tavan planından oluşmaktadır (Şekil 4.8).

[22] AR ortamındaki metinler derginin editörleri, AD ortamındaki metinler yapıların mimarları tarafından oluşturulmuştur.



Şekil 4.8 : AR ortamındaki görsellerin temsil tekniklerinin ve ortografik çizimlerin türlerinin oranları.

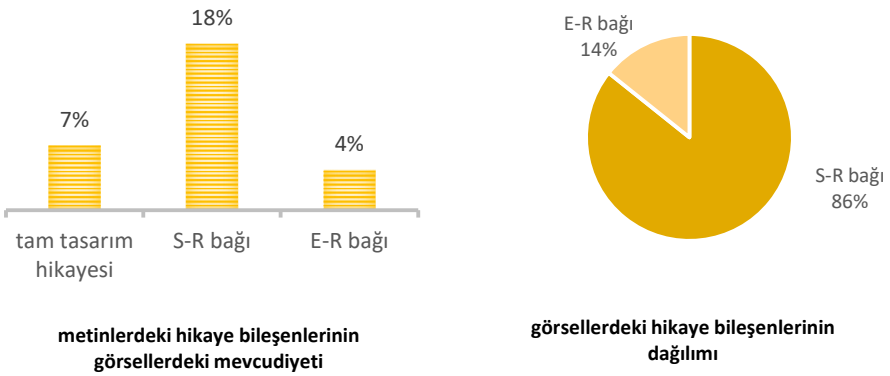
- Metin analizinde elde edilen *selecteme*lerin %34'ü, *recipeme*lerin %23'ü ve *explaneme*lerin %5'i görsellerde tespit edilebilmiştir. *Mem* türlerinin görsellerdeki mevcudiyeti kendi içinde sıralandığında ise *recipeme>selecteme>explaneme* olmaktadır. Buna göre görsel analizde elde edilen *mem* türlerinin %53'ünü *recipeme*ler, %40'ını *selecteme*ler ve %7'sini *explaneme*ler oluşturmaktadır (Şekil 4.9).



Şekil 4.9 : AR ortamı içerik analizlerinde metin ve görsellerdeki *mem* türleri dağılımları.

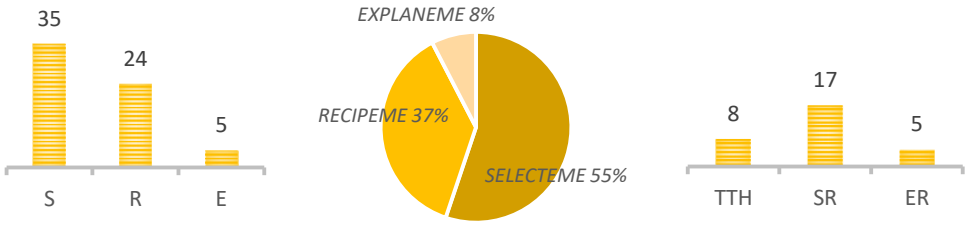
- Metin analizinden elde edilen bilgi alanlarını oluşturan tam tasarım hikâyelerinin %7'si, bilgi alanlarını oluşturan birimlerden *selecteme* ve *recipeme mem* türleri ile *recipeme* ve *explaneme* türlerinin arasındaki bağlardan S-R bağlarının %18'i ve E-R bağlarının %4'ü görsellerde tespit edilebilmiştir. Bilgi alanlarını oluşturan parçalardan *selecteme* ve *recipeme mem* türleri ile *recipeme* ve *explaneme* türlerinin arasındaki bağlarının

görsellerdeki mevcudiyetinin oranları kendi içinde sıralandığında %86'sını S-R bağı, %14'ünü E-R bağı oluşturmaktadır (Şekil 4.10).



Şekil 4.10 : AR ortamı içerik analizlerinde metin ve görsellerdeki tam tasarım hikâyesi, *selecteme-recipeme* ve *explaneme-recipeme* bağı dağılımları.

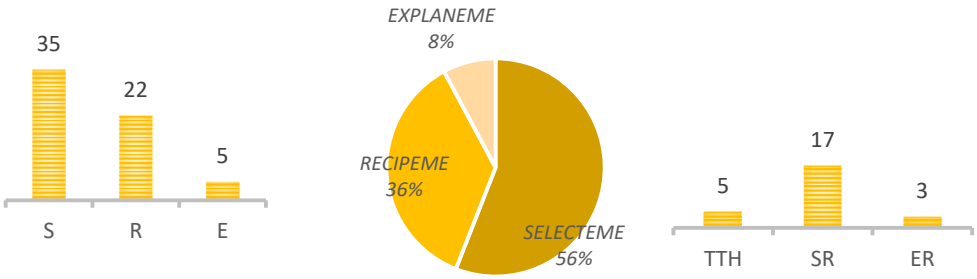
- Fotoğraflarda metin analizinde elde edilen *selecteme*lerin %35'i, *recipeme*lerin %24'ü ve *explaneme*lerin %5'i tespit edilebilmiştir. *Mem* türlerinin fotoğraflardaki mevcudiyeti kendi içinde sıralandığında ise *selecteme>recipeme>explaneme* olmaktadır. Buna göre fotoğrafların görsel analizinde elde edilen *mem* türlerinin %55'i *selecteme*, %37'si *recipeme* ve %8'i *explaneme*'dir. Fotoğraflarda metinlerdeki tam tasarım hikâyelerinin %8'i, S-R bağlarının %17'si E-R bağlarının ise %5'i tespit edilebilmiştir (Şekil 4.11).



Şekil 4.11 : AR ortamı içerik analizlerinde fotoğraflardaki *mem* türleri, tam tasarım hikayesi, *selecteme-recipeme* ve *explaneme-recipeme* bağı dağılımları.

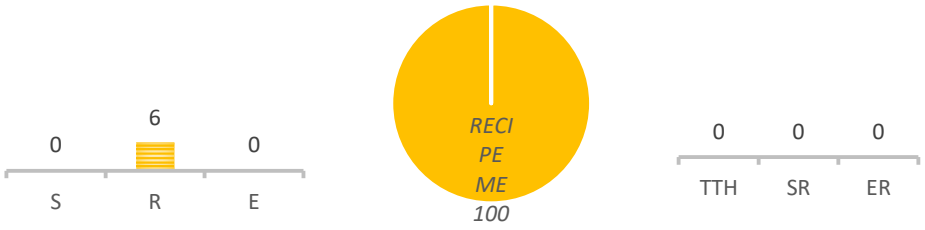
- Ortografik çizimlerde metin analizinden elde edilen *selecteme*lerin %35'i, *recipeme*lerin %22'si ve *explaneme*lerin %5'i tespit edilebilmiştir. *Mem* türlerinin ortografik çizimlerdeki mevcudiyeti kendi içinde sıralandığında ise *selecteme>recipeme>explaneme* olmaktadır. Buna göre ortografik çizimlerin

görsel analizinde elde edilen *mem* türlerinin %56'sı *selecteme*, %36'sı *recipeme* ve %8'i *explaneme*'dir. Ortografik çizimlerde metinlerdeki tam tasarım hikâyelerinin %5'i, S-R bağlarının %17'si E-R bağlarının ise %3'ü tespit edilebilmiştir (Şekil 4.12).



Şekil 4.12 : AR ortamı içerik analizlerinde ortografik çizimlerdeki *mem* türleri, tam tasarım hikâyesi, *selecteme-recipeme* ve *explaneme-recipeme* bağı dağılımları.

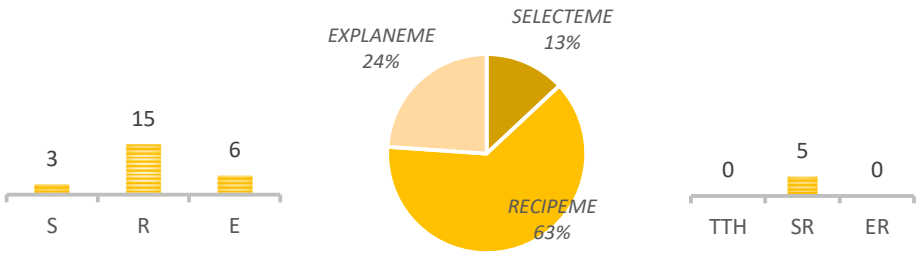
- Diyagram/şemalarda metin analizinden elde edilen *mem* türlerinden sadece *recipeme mem* türü tespit edilebilmiştir. Bu oran %6'dır. Buna göre diyagram/şemalarda sadece *recipeme mem* türü mevcuttur. Buna bağlı olarak metin analizindeki tam tasarım hikâyeleri, S-R bağları ve E-R bağları bulunmamaktadır (Şekil 4.13).



Şekil 4.13 : AR ortamı içerik analizlerinde diyagram ve şemalardaki *mem* türleri, tam tasarım hikayesi, *selecteme-recipeme* ve *explaneme-recipeme* bağı dağılımları.

- El çizimi-eskizlerde metin analizinden elde edilen *selectemelerin* %3'ü, *recipemelerin* %15'i ve *explanemelerin* %6'sı tespit edilebilmiştir. *Mem* türlerinin el çizimi/eskizlerdeki mevcudiyeti kendi içinde sıralandığında ise *recipeme>explaneme>selecteme* olmaktadır. Buna göre el çizimi/eskizlerin görsel analizinde elde edilen *mem* türlerinin %63'ü *recipeme*, %24'ü *explaneme* ve %13'ü *selecteme'*dir. Çizimlerde metin analizindeki tam tasarım

hikâyeleri ve E-R bağları tespit edilememiş, S-R bağlarının %5'i tespit edilebilmiştir (Şekil 4.14).



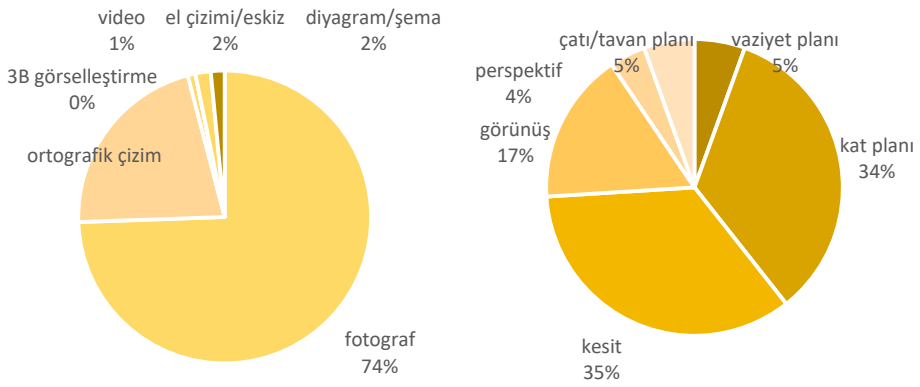
Şekil 4.14 : AR ortamı içerik analizlerinde el çizimi ve eskizlerdeki *mem* türleri, tam tasarım hikâyesi, *selecteme-recipeme* ve *explaneme-recipeme* bağı dağılımları.

- **AD ortamı**

Başlangıç olarak; görsellerin türleri kendi içlerinde sıralanmış, özelleşen türlerden ortografik çizimlerin de kendi içlerinde türlerinin oranları tespit edilmiştir. Daha sonra, görsel analiz esnasında görsellerde aranan kategoriler, metinlerin içerik analizinden elde edilen kategorilere ilişkin olduğundan, bu aşamada iki farklı veri elde edilmiştir. Bunlardan birincisi; metin analizinde elde edilen örüntü parçalarının görsellerdeki mevcudiyetine ait oranlar, diğeri ise görsel analizde elde edilen verinin kendi içinde oranlarıdır. Bu kısımda, pasta grafikler görsel dokümanın kendi içindeki oranlarını, sütun grafikler ise metinlerde elde edilen örüntü parçalarıyla kıyaslandığında görülen mevcudiyetlerin oranlarını göstermektedir.

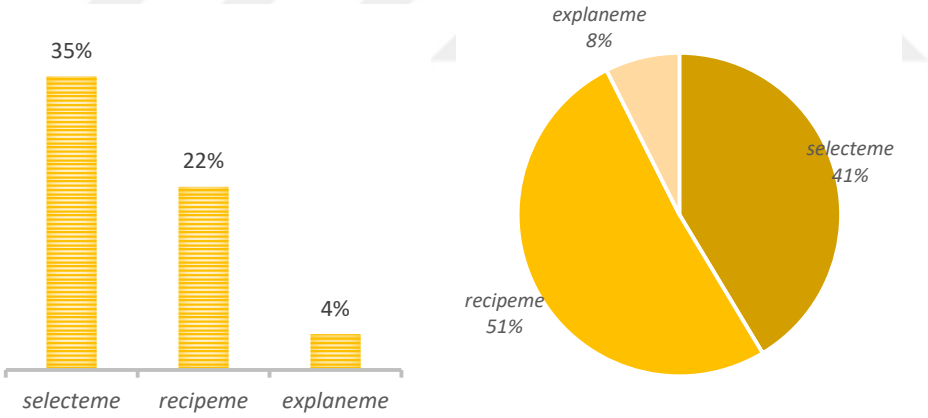
Buna göre,

- Yayınlanan görseller temsil biçimleri açısından büyük oranda fotoğraflardan oluşmaktadır. Fotoğrafları, ortografik çizimler takip etmektedir. Buna göre yayınlanan görsellerin %74'ü fotoğraf, %21'i ortografik çizim, %2'si diyagram şema, %2'si el çizimi/eskiz ve %1'i videodan oluşmakta, üç boyutlu görselleştirme bulunmamaktadır. Ortografik çizimlerin dağılımlarına bakıldığında ise çizimlerin %34'ü kat planları, %35'i kesitler, %17'si görünüş çizimleri, %5'i vaziyet planı, %5'i çatı-tavan planı ve %4'ü perspektif çizimlerden oluşmaktadır (Şekil 4.15).



Şekil 4.15 : AD ortamındaki görsellerin temsil tekniklerinin ve ortografik çizimlerin türlerinin oranları.

- Metin analizinde elde edilen *selectemelerin* %35'i, *recipemelerin* %22'si ve *explanemelerin* %4'ü görsellerde tespit edilebilmiştir. *Mem* türlerinin görsellerdeki mevcudiyeti kendi içinde sıralandığında ise *recipeme>selecteme>explaneme* olmaktadır. Buna göre görsel analizde elde edilen *mem* türlerinin %51'i *recipeme*, %41'i *selecteme* ve %8'i *explaneme*'dir (Şekil 4.16).

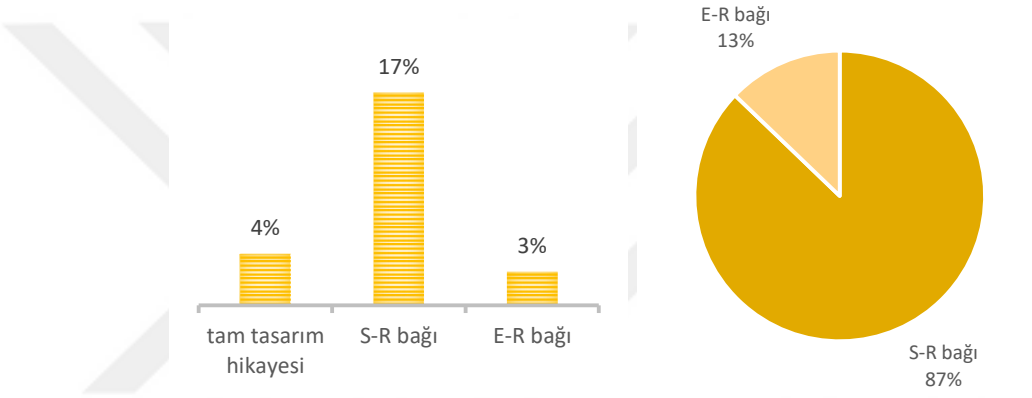


Şekil 4.16 : AD ortamı içerik analizlerinde metin ve görsellerdeki *mem* türleri dağılımları

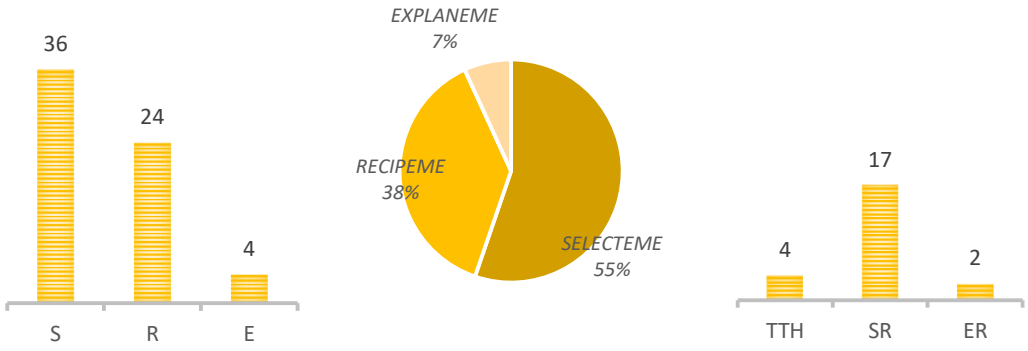
- Metin analizinden elde edilen bilgi alanlarını oluşturan tam tasarım hikâyelerinin %4'ü, bilgi alanlarını oluşturan birimlerden *selecteme* ve *recipeme mem* türleri ile *recipeme* ve *explaneme* türlerinin arasındaki bağlardan S-R bağlarının %17'si ve E-R bağlarının %3'ü görsellerde tespit edilebilmiştir. Metin analizinde tespit edilmiş bilgi alanlarını oluşturan birimlerden *selecteme* ve *recipeme mem* türleri ile *recipeme* ve *explaneme* türlerinin arasındaki bağlarının görsellerdeki mevcudiyeti kendi içinde

sıralandığında %87'sini S-R bağı, %13'ünü E-R bağı oluşturmaktadır (Şekil 4.17).

- Fotoğraflarda metin dokümanında elde edilen *selectemel*erin %36'sı, *recipemel*erin %24'ü ve *explanemel*erin %4'ü tespit edilebilmiştir. *Mem* türlerinin fotoğraflardaki mevcudiyeti kendi içinde sıralandığında ise *selecteme>recipeme>explaneme* olmaktadır. Buna göre fotoğrafların görsel analizinde elde edilen *mem* türlerinin %55'i *selecteme*, %38'i *recipeme* ve %7'si *explaneme*'dir. Fotoğraflarda metinlerdeki tam tasarım hikâyelerinin %4'ü, S-R bağlarının %17'si E-R bağlarının ise %2'si tespit edilebilmiştir (Şekil 4.18).

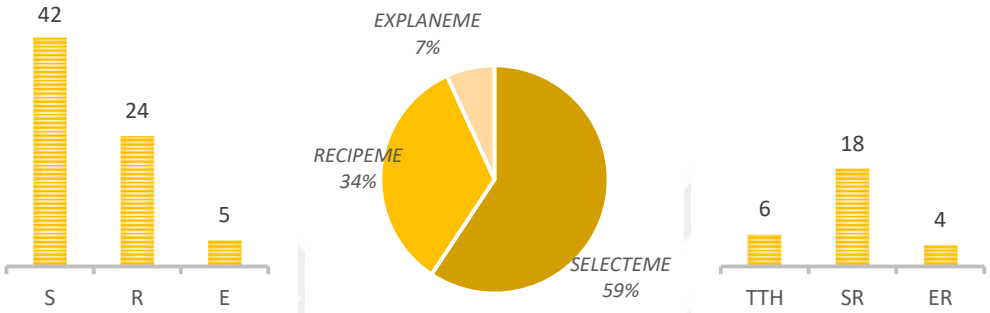


Şekil 4.17 : AD ortamı içerik analizlerinde metin ve görsellerdeki tam tasarım hikâyesi, *selecteme-recipeme* ve *explaneme-recipeme* bağı dağılımları.



Şekil 4.18 : AD ortamı içerik analizlerinde fotoğraflardaki *mem* türleri, tam tasarım hikâyesi, *selecteme-recipeme* ve *explaneme-recipeme* bağı dağılımları.

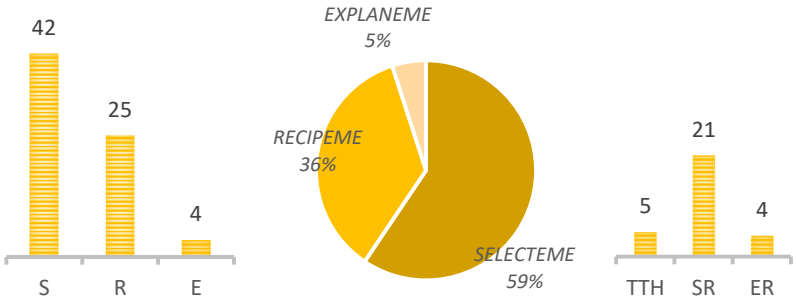
- Ortografik çizimlerde metin analizinden elde edilen *selectemelerin* %42'si *recipeme*lerin %24'ü ve *explaneme*lerin %5'i tespit edilebilmiştir. *Mem* türlerinin ortografik çizimlerdeki mevcudiyeti kendi içinde sıralandığında ise *selecteme>recipeme>explaneme* olmaktadır. Buna göre, ortografik çizimlerin görsel analizinde elde edilen *mem* türlerinin %59'u *selecteme*, %34'ü *recipeme* ve %7'si *explaneme*'dir. Ortografik çizimlerde metinlerdeki tam tasarım hikâyelerinin %6'sı, S-R bağlarının %18'i E-R bağlarının ise %4'ü tespit edilebilmiştir (Şekil 4.19).



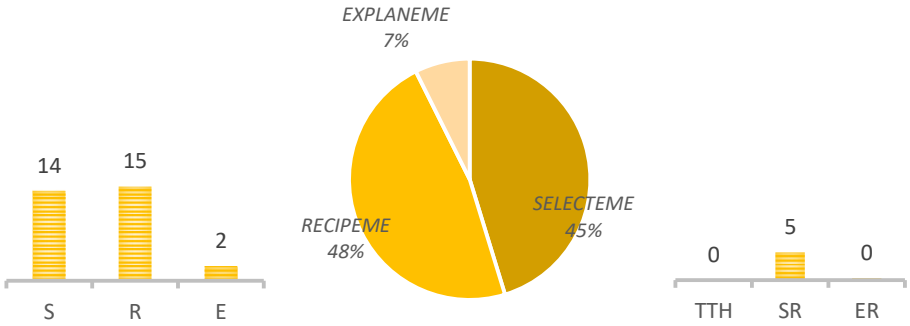
Şekil 4.19 : AD ortamı içerik analizlerinde ortografik çizimlerdeki *mem* türleri, tam tasarım hikâyesi, *selecteme-recipeme* ve *explaneme-recipeme* bağı dağılımları.

- Diyagram/şemalarda metin analizinden elde edilen *selectemelerin* %42'si *recipeme*lerin %25'i ve *explaneme*lerin %4'ü tespit edilebilmiştir. *Mem* türlerinin diyagram/şemalardaki mevcudiyeti kendi içinde sıralandığında ise *selecteme>recipeme>explaneme* olmaktadır. Buna göre diyagram/şemaların görsel analizinde elde edilen *mem* türlerinin %59'u *selecteme*, %36'sı *recipeme* ve %5'i *explaneme*'dir. Diyagram/şemalarda metinlerdeki tam tasarım hikâyelerinin %5'i, S-R bağlarının %21'i E-R bağlarının ise %4'ü tespit edilebilmiştir (Şekil 4.20).

- El çizimi-eskizlerde metin analizinden elde edilen *selectemelerin* %14'ü, *recipeme*lerin %15'i ve *explaneme*lerin %2'si tespit edilebilmiştir. *Mem* türlerinin el çizimi/eskizlerdeki mevcudiyeti kendi içinde sıralandığında ise *recipeme>selecteme>explaneme* olmaktadır. Buna göre, el çizimi/eskizlerin görsel analizinde elde edilen *mem* türlerinin 48'i *recipeme*, %45'i *selecteme* ve %7'si *explaneme'*dir. Çizimlerde metinlerdeki tam tasarım hikâyeleri ve E-R bağları tespit edilememiş, S-R bağlarının %5'i tespit edilebilmiştir (Şekil 4.21).



Şekil 4.20 : AD ortamı içerik analizlerinde diyagram ve şemalardaki *mem* türleri, tam tasarım hikâyesi, *selecteme-recipeme* ve *explaneme-recipeme* bağı dağılımları.



Şekil 4.21 : AR ortamı içerik analizlerinde el çizimi ve eskizlerdeki *mem* türleri, tam tasarım hikâyesi, *selecteme-recipeme* ve *explaneme-recipeme* bağı dağılımları.

Görsellerin içerik analizinin değerlendirilmesi

Bir ortamda diğerine kıyasla iki kat sayıda görsel doküman bulunmasına rağmen, metinlerdeki *mem* türlerinin görsellerdeki mevcudiyetinin sıralaması her iki ortamda da *selecteme>recipeme>explaneme* şeklindedir.

Tespit edilen *mem* türlerinin *mem* örüntüleri hikâyesi biçiminde oluşturdukları bilgi alanları bağlamında sayılan tasarım hikâyelerinin *selecteme*, *recipeme* ve *explaneme* elamanlarının üçünün de bulunduğu tam tasarım hikâyeleri oranı (TTH%) birbirine yakın ve oldukça düşüktür (AD-TTH: %4 ve AR-TTH: %7).

Bilgi alanlarını oluşturan birimlerden *selecteme* ve *recipeme mem* türleri ile *recipeme* ve *explaneme mem* türlerinin arasındaki bağların oranları birbirine yakındır (AD-SR: %17, AR-ER: %3, AR-SR: %17, AD-ER: %4).

Ortografik çizim, fotoğraf, diyagram, eskiz gibi farklı temsillerde *mem* türlerinin yoğunlukları değişkenlik göstermektedir. Fotoğraf ve ortografik çizimlerde her iki

ortamda da sıralama *selecteme>recipeme>explaneme* şeklindeyken, diyagram/şema ve el çizimi/eskizlerde sıralamalarda ve oranlarda benzerlik söz konusu değildir.

AR'deki görsel sayısı AD'dekinin yaklaşık yarısı kadardır. Buna bağlı olarak *mem* türlerinin sayıları, tasarım hikâyeleri ve hikâye bağlarının sayıları AD'de daha fazladır. Öte yandan, her iki ortamda da görsellerin kaynakları aynıdır. Niceliklerindeki ve metinlerinden oluşan *mem* türleri ile bilgi alanlarındaki farka rağmen, içerik analizinde *mem* türlerinin kendi içlerindeki dağılımları, dağılımların sıralamaları, tasarım hikâyelerinin eksik elemanlarının oranları, tam tasarım hikâyesi oranları birbirine paraleldir. Bu bağlamda, kaynağı ve miktarı ne olursa olsun, bir mimari ürünün yazılı bilgisinden edinilen *mem* türlerinin görsellerindeki niceliksel sıralaması *selecteme>recipeme>explaneme* olmakta, tasarım hikâyelerinin en fazla %7'si bütün bileşenleriyle ifade edilebilmekte, bileşenleri eksik hikâye örüntülerinde *explaneme* elemanının eksikliği büyük oranda bulunmakta, hikâyenin parçaları olarak tanımlanan S-R ve E-R bağlarından S-R bağı daha fazla sayıda kurulabilmektedir. İçerdikleri *mem* türlerinden nicelik bakımından en çok *selecteme mem* türü ile mimari ürünün kendisinin ve somutlaşmış bileşenlerinin bilgisi aktarılmaktadır.

Bu durum, bir mimari ürünün görsellerinde -yazılı bilgisine bağlı olarak elde edilen *mem*lerden- nicelik bakımından en çok *selecteme mem* türüne ait bilginin aktarıldığını; *explaneme mem* türüne ait bilginin ise çok daha az sayıda aktarıldığını göstermektedir. Diğer bir deyişle, görsellerde "ne?" sorusuna verilen yanıtlar, "neden?" sorusuna verilen yanıtlara kıyasla daha fazladır. Bu durum *memetik* kuramları bağlamında düşünüldüğünde bir yayında en çok *mem* türü olarak *selecteme*'in bulunuyor olması, o mimari ürüne ait eşlenme potansiyeline en çok sahip *mem* türünün *selecteme* olduğuna dair bir çıkarım yapmaya neden olabilir. Ancak bu durum Darwinci evrim anlayışına uygun olmayacaktır. Çünkü yayınlanan o *mem* türünün eşleşme ortamına uyum sağlayıp sağlayamadığı, aktarım ortamını konu alan bu analizin kapsamında belirlenememektedir.

Bir mimari ürünün tasarım düşüncelerinin mimesis bağlamında taklit sürecinden geçerek tasarımcıda mevcut diğer tasarım düşünceleri ile eşlenmesinde etken *mem* hikâyeleri örüntülerinde tüm *mem* türlerini içerecek şekilde bulunan tam tasarım hikâyeleri, tüm hikâyelerin en fazla %7'sini oluşturmaktadır. Öte yandan, hikâyelerde tam olmamasına rağmen birimlerin bağlarıyla oluşturdukları bilgi alanları da söz konusudur. Diğer bir deyişle, örüntüler parçalı olarak aktarılmaktadır. Bu durumun

memetik bağlamında eşlenmeye etkisi bu analizin kapsamı dışındadır. Ancak mimesis bağlamında taklit potansiyeli taşıyan tasarım düşüncelerine ilişkin bilginin parçalar halinde aktarıldığı tespit edilebilmiştir.

Görsellerdeki fotoğraf, ortografik çizim, diyagram, eskiz gibi farklı temsil biçimlerindeki *mem* türleri ve *mem* örüntüleri farklılık göstermektedir. Örneğin, her iki ortamda da fotoğraf ve ortografik çizimlerde en çok *selecteme mem* türü, en az *explaneme mem* türü tespit edilmiş, ancak diyagram ve el çizimlerinin oranları farklı olarak belirlenmiştir. Yani, mimarın metinlerde ifade ettiği *mem* türleri ile editörün metinlerde ifade ettiği *mem* türleri arasında niceliksel fark söz konusudur. Bu durum, metinlerin kaynaklarının farklılığından doğan içerik farkından ve editörlerin görselleri sınırlı sayıda tutmasından kaynaklanmaktadır.

Öte yandan, tüm görseller içinde fotoğraflar, ortografik çizimlerin yaklaşık iki katı sayıda olmasına rağmen, *mem* türlerinin dağılımları bu iki temsil biçiminde birbirine çok yakın belirlenmiştir. Açıklamak gerekirse AD ortamında fotoğraflar görsellerin %74'ünü, ortografik çizimler ise %21'ini oluşturmaktadır. Buna rağmen metinlerdeki *selecteme mem* türünün fotoğraflarda %35'i, ortografik çizimlerde %42'si, *recipeme mem* türünün fotoğraflarda %24'ü, ortografik çizimlerde %23'ü, *explaneme mem* türünün fotoğraflarda %4'ü, ortografik çizimlerde %5'i tespit edilmiştir. AR ortamında ise fotoğraflar görsellerin %67'sini, ortografik çizimler %28'ini oluşturmaktadır. Buna rağmen *selecteme mem* türünün fotoğraflarda %34'ü, ortografik çizimlerde % 34'ü, *recipeme mem* türünün fotoğraflarda %24'ü, ortografik çizimlerde %22'si ve *explaneme mem* türünün fotoğraflarda %5'i, ortografik çizimlerde %5'i tespit edilmiştir. Bu durum ortografik çizimlerin sayıca daha az olmasına rağmen tasarım düşüncelerini fotoğraflara kıyasla daha bütüncül ve daha yoğun aktarabildiğini göstermektedir.

4.2.2.3 İçerik analizinin değerlendirilmesi

Alan çalışmasının ilk aşamasında 20 adet villadan oluşan örneklem AR ve AD ortamlarındaki yayınları üzerinden analiz edilmiştir. Burada metinler ve görsellerde olmak üzere, iki analiz gerçekleştirilmiştir. Metinlerin analizinde *mem* türlerinin varlığı aranmış ve görsellerin analizinde metinlerin analizinden elde edilen veriler kategori olarak yeniden kullanılmıştır. Böyle bir yaklaşım, ortamlardaki bilginin görsel ve yazılı materyal olarak birbirinden bağımsız değerlendirilememesi ve görsel

materyalde kişisel bakış açısını dışarda tutarak kategori oluşturmanın mümkün olmaması nedeniyle uygulanmıştır.

Analizin ilk aşamasında metinlerin kaynakları ve nicelikleri farklı olmasına rağmen, sonuç oranlarındaki paralellik tasarım düşünceleri olan *mem*lerin belirli oranlarda bilgi ile aktarılabildiğine işaret etmektedir. Diğer bir deyişle, bir mimari ürüne ait açıklama metnini ister mimar, isterse bir editör yazmış olsun; metinlerin uzunlukları ve sonuçta elde edilen *mem* türleri, *mem* örüntüleri hikâyelerinin oluşturduğu bilgi alanları ve bileşenleri farklı dahi olsa, kendi içlerinde ancak belirli oranlarda aktarılabilmektedirler.

Benzer durum görsellerde de söz konusudur. Analiz edilen görsel materyalin kaynakları aynıdır, ancak her iki ortamdaki materyal miktarı farklıdır. Öte yandan, görsel analizdeki kategoriler farklı kaynaklarda oluşturulmuş, farklı nicelikteki metinlerden elde edilmiştir. Bu iki farklı niteliğe rağmen, analiz sonuçlarında elde edilen *mem* türleri, *mem* hikâyelerinin oluşturduğu bilgi alanları ve bilgi parçalarının sıralaması ve oranları paraleldir. Bu bulgu, mimari ürünün bilgisine ait bileşenlerin bu ortamların imkânları dahilinde belirli oranlarda aktarıldığını göstermektedir.

Memetik bağlamında düşünüldüğünde; AR ve AD ortamları; teknik alt yapı, hedef kitlesi, bilginin farklı temsil biçimleri (metin, fotoğraf, çizim vb.), yayın ilkeleri gibi birçok değişken etkene bağlı olarak, metinlerde en çok *recipeme*lerin, görsellerde en çok *selecteme*lerin yayılımına imkân sağlamaktadırlar.

Emsal bilgisi bağlamında düşünüldüğünde, mimari ürünün bileşenleri ayrı ayrı tanımlansa bile, her birinin bağımsız bilgi alanları ile tanımlanabilmesi mümkün değildir. Bu noktada; metinlerde yapılan analizler neticesinde, belirli "cisimleşmiş tasarım"ların birden fazla hikâyeye sahip olabileceği, bazı "ilkesel çözüm kararları"nın çoklu "tasarım gerekçeleri" ile oluştuğu veya birbirinden farklı "cisimleşmiş tasarım"larla sonuçlandığı görülmüştür. Ayrıca, kimi "cisimleşmiş tasarım"ların "ilkesel çözüm kararları" veya "tasarıma konu olan gerekçeleri" anlatımlarda yer almamaktadır. Ürünün tasarım düşüncelerini, hangi bileşenin, hangi gerekçeyle ve nasıl ilkesel çözüm ve yapım yöntemiyle, hangi strateji sonucu geliştirildiği gibi açıklamalar birbirinden bağımsız olamamaktadır. Bilgi parçalarının bağımsız tespiti mümkün olmadığı gibi, kategoriler halinde sıralanabilmesi de mümkün değildir. Bilgi parçaları oluşturdukları bilgi alanları ile çok sayıda bileşenle

etkileşim halindedirler. Emsal bilgisi bütününü oluşturan tasarım düşüncelerinin hikâyeleri yani bilgi alanları tekil, birbirinden bağımsız yapıda değil, karmaşık bir örüntü şeklinde çok katmanlı olarak bulunmaktadırlar.

İçerik analizi sonucunda metinlerde her iki ortamda da *recipeme mem* türü en çok *explaneme mem* türü en az sayıda, görsellerde ise *selecteme mem* türü en çok, *explaneme mem* türü en az sayıda tespit edilmiştir. Bu durumda *recipeme mem* türünün metin ve işaretlerle ifade edilebildiği sonucuna varılmıştır. Görsellerde metin ve işaretlerin olmaması bu sonuca varılmasında önemli bir etken olmuştur. Öte yandan, *explaneme mem* türünün her iki grupta da en az bulunması mimarlık ortamlarında bir mimari ürüne ilişkin bilginin temsil edilirken "tasarıma konu olan gerekçeler"den çok, "tasarıma konu olan gerekçeler"e getirilen somut veya ilkesel çözüm kararlarının ifadesinin daha öncelikli olduğunu göstermektedir.

Öte yandan, farklı nitelikte kaynaklar tarafından oluşturulmuş metinlerde anlam açısından farklar gözlemlenmiştir. Bu durumun bir sonraki aşama olarak dikkate alınması gerekmiştir. Mimari ürünün bizatihi kendisi dışında bilgiye işaret eden ifadeler, metinlerin bir başka teknikle daha analizini gerekli kılmıştır. Bu nedenle, metinlere bir sonraki analiz aşamasında göstergebilim alanında geliştirilmiş olan anlatı kodları analizi uygulanmıştır.

Ayrıca, incelenen mimari ürünlerin sadece metninden edinilebilecek bilgide bulunan tasarım hikâyesi, sadece görsellerden elde edilebilecek tasarım hikâyesinden daha çok sayıda tespit edilmiştir. Bu durum görsellerin parçalar halinde bilgi aktarabildiğini göstermektedir. Bu aşamada ortamda bilginin sunuluşunda tercih edilen metin-görsel ilişkisi ve görsellerin metin ve işaretlerle derinleştirilip derinleştirilmediği, başka bilgi ve bilgi kaynaklarına erişimin olup olmadığı, bunların mimari ürüne ilişkin bilgi ile biçimsel ilişkisi gibi çeşitli parametreler önemli olmaktadır. Bu noktada bir başka teknik ile analiz gerekmiştir. İlgili analiz "4.2.4 *Mem*lerin ortamları (Söylem analizi)" bölümünde yer almaktadır.

4.2.3 Yan anlamların oluşturduğu bilginin tespiti (Anlatı kodları analizi)

İçerik analizi esnasında metinlerde anlatım farklılıkları gözlemlenmiştir. Bu noktada *mem* örüntülerine ait bilgi parçalarının dışında, mimari ürünün reel varlığına ait olmayan bilgiler de aktarılmaktadır. Diğer bir deyişle, metinlerde mimari ürüne ilişkin emsal teşkil edecek *mem* örüntülerinden ve mimari ürünün kendi reel varlığından

farklı, yazarın kurgusuyla yakından ilişkili olan bilgi alanı daha söz konusudur. Bu bilgi alanında bağlam-tasarım kararı ilişkileri, yakın çevre-iklim-topografya ilişkileri, yerin özellikleri, mekânsal ilişkiler, yerleşim tercihleri, mekânın olanak tanıdığı beden hareketleri, ışık, ses, koku, doku gibi duyusal etkiler, tasarım sürecindeki geri dönüşler ve nedenleri, kullanıcı ve tasarımcı bilgileri, yazarın atfettiği anlam ve başka tasarımlarla karşılaştırma ya da ilişki kurma örnek verilebilir. Böylesi bir bilgi alanı da mimarlık ürününe ait tasarım düşüncelerinin, yani *mem*lerin zihindeki bilgi örüntüleri ile eşleşmesi üzerinde etken olabilirken, yeni örüntüler oluşturmasında etken olabilmektedir. Bu nedenle, bu bilgi alanının niteliklerinin anlaşılması gerekmektedir. Bu bilginin içerik analizi kapsamında belirlenmesi mümkün olmamıştır, çünkü bu bilgi metin içinde belirgin bir aktarım ile yapılmamakta, göstergeler yoluyla işaret edilmektedir. Bu nedenle alan çalışmasının bu aşamasında göstergebilim alanından yararlanılmıştır. "Göstergebilimsel araştırmanın amacı, her türlü yapısal etkinliğin, gözlemlenen konuların bir taslağını yaratmaya yönelik tasarısına uygun olarak, dil dışındaki anlamlama dizgelerinin işleyişini belirleyip ortaya koymaktır." (Barthes, 2014).

Bu bilgi alanının analizi için göstergebilim yaklaşımlarından olan Barthes'ın (2016) Anlatı Kodları'ndan faydalanılmaktadır. İlk önce anlatı kodları açıklanmakta, daha sonra örnekleme ait metinler bu kodlarla analiz edilmekte ve sonuçlar değerlendirilmektedir. Bu bölümde sadece 07 numaralı örneğin analizi[23] bulunmaktadır. Diğer örneklerin analizleri Ek B'de sunulmuştur.

4.2.3.1 Anlatı kodları

> Metinde ağlar çok sayıdadır ve hiçbiri ötekinin üstünde olmaksızın, kendi aralarında işlerler; bu metin gösterilenlerden oluşmuş bir yapı değil de gösterenlerden oluşmuş bir galaksidir; başlangıcı yoktur; tersine çevrilebilir; hiçbirinin kesinlikle en önemlisi olduğunu söyleyemeyeceğimiz birçok girişten geçerek varırız oraya; ortaya koyduğu kodlar göz alabildiğine yayılır, bu kodlar bir karara bağlanamaz; anlam dizgeleri bu kesinlikle çoğul metni ele

[23] 07 numaralı villa, örneklemdeki örneklerden Anlatı Kodları tekniğindeki kod kategorilerinin tümünü en açıklayıcı niteliğe sahip metinlerden oluştuğu için bu bölümde açıklanan örnek olarak belirlenmiştir.

geçirebilir, ancak dilin sonsuzluğuyla ölçüldükleri için sayıları asla sınırlı değildir. (Barthes, 2016).

Barthes'a (2016) göre "bir metni yorumlamak, ona (az ya da çok temellendirilmiş, az ya da çok özgür) bir anlam kazandırmak değildir, tersine onun hangi çoğuldan oluştuğunu saptamaktır". Barthes (2016), anlatı kodlarını oluştururken metni *sözlüksel birim* olarak adlandırdığı birbirine bitişik bir dizi küçük parçaya ayırmakta ve bunu kesitleme olarak adlandırmaktadır. Kesitleme olabildiğince nedensiz yapılmakta, hiçbir yöntemsel sorumluluk içermeyecek şekilde oluşturulmaktadır (Barthes, 2016). Çünkü "kesitleme işlemi gösteren üzerine kurulmuştur, oysa önerilen çözümleme yalnızca gösterilene dayanmaktadır; önemli olan sözbirimin anlamlarının gözlemlenebilecek en iyi uzam olmasıdır" (Barthes, 2016). Deneysel bir biçimde göz kararı belirlenen boyutu, yan anlamların metnin anlarına göre değişken olan yoğunluğuna bağlıdır (Barthes, 2016). Ona göre bu kırık metnin amacı, "metnin gerçekliğini (düzenini sağlayan derin yapısını) değil de, onun çoğulluğunu ortaya çıkarmaktır." (Barthes, 2016). Yapılan çözümleme sonucunda onları bir üst anlamla donatılmış olarak yeniden bir araya getirmemektedir. Barthes (2016), Balzac'ın *Sarrasine* isimli öyküsünü çözümlemiştir. Çözümlemede beş adet kod belirlemiştir. Anlatı kodları olarak adlandırdığı kodlar şu şekildedir;

- Yorumbilgisel kod,
- Anlambirimcik kodları,
- Simgesel alan kodları,
- Eylemler kodu,
- Gönderim kodları (Barthes, 2016).

Beş kod, "içinden bütün metnin geçtiği (daha doğrusu: içinden geçerken metnin oluştuğu) bir tür yer, bir tür ağ oluşturur." (Barthes, 2016). Ona göre her bir kodu ya da beş kodu kendi aralarında yapılaştırmaya çalışmamak, metnin çok değerliliğini, kısmi geri dönüşlülüğünü sağlamak içindir ve söz konusu olan bir yapıyı açığa çıkarmak değil, bir yapılanmayı olabildiğine üretmektir (2016). "Burada *Kod* olarak adlandırılan şey bir liste değil, yeniden kurulması gereken bir paradigmadır." (Barthes, 2016). Barthes'ın (2016) klasik müzik partisyonuna benzettiği "metnin uzamında ... patlayan, parıldayan, vurgulayan ve etkileyen şeyler, güçlü tınılarıyla, kesintililik değerleriyle nefesli bakır çalgılara ve vurmalı çalgılara benzeyen anlambirimcikler,

kültürel alıntılar ve simgelerdir". Ayrıca "...tellerin yaptığı gibi, bütünü ayakta tutan, düzenli bir biçimde birbirine bağlayan, uyumu sağlayan şey, özgür seçime ilişkin kesitler, davranışların ilerleyişi, bilinen edimlerin hızıdır." (Barthes, 2016). "...ancak bu beş koddan yalnızca üçü (anlamsal, kültürel, simgesel kodlar) yer değiştirebilir, geri dönüşlü, zaman koşuluna boyun eğmeyen özellikler önerir; ..." (Barthes, 2016). Aşağıda Barthes'ın her bir kod için yaptığı tanım ve açıklamalar anlatılmaktadır.

Yorumbilgisel kod (YOR)

Metin kurgusunda bir soruyu, onun yanıtını veya soruyu hazırlayabilecek ya da yanıtı geciktirebilecek çeşitli olayları değişik biçimlerde eklemlemek, hatta bir bilmece oluşturmak ve çözümü getirmek işlevine sahip birimlerin tümü yorumbilgisel kodlardır (Barthes, 2016). Hermenötik kod (*HER*[24]) olarak da tanımlanabilen bu kodun dökümü farklı (biçimsel) öğeleri birbirinden ayırarak yapılmaktadır. Bu öğelere uyarak "odağa bir bilmece yerleşir, varlığını ortaya koyar, oluşur, sonra da gecikir ve en sonunda çözümlenir (bu öğeler kimi zaman eksiktir, çoğunlukla da yinelenir, sürekli bir düzen içinde görünmezler)." (Barthes, 2016). "Gerçeğin sesi" olarak adlandırdığı bu kodda "*sunuş* (söylemin gizi uzattığı geciktirmeler, bulanıklıklar ve aldatmacalarla dolu) *oyalama,* (yanıt kırıntılarının art arda ortaya çıktığı yoğun bölüm olan) ve bir de *sonuç"* bölümleri söz konusudur (Barthes, 2016).

Anlambirimcik kodları (ANL)

Anlambirimcik kodu "Metnin birçok yerinde saptanacak bir gösterilendir; göçmen bir öğedir bu, aynı türden başka öğelerle bileşime girerek kişilikler, atmosferler, figürler, simgeler oluşturabilir." (Barthes, 2016). Semantik kod (*SEM*) olarak da adlandırılabilen bu öğeyi "(daha fazla özelliklerine inmeden) bir gösterilen ya da hatta bir anlambirimcik (*seme)"* olarak adlandıran Barthes (2016), "(anlambilimde, *anlambirimcik* gösterilene ilişkin bir birimdir) başlangıçta sözbirimin gönderme yaptığı yananlam gösterilenini her seferinde (yaklaşık olarak dile getiren) bir sözcük aracılığıyla belirtmekle" yetinmektedir. Bu birimlerin kısaltmasını da ANL harfleriyle yapmaktadır. "Kişinin sesi" olarak adlandırılan bu kodlar "fazlası olmaksızın saptamak; onları bir kişiye (bir yere ya da nesneye) bağlı tutmaya çalışmadan, tek bir izleksel alan oluştursunlar diye kendi aralarında düzenlemeye çalışmadan; değişkenliklerini, dağılmalarını, onları bir tozun, bir anlam pırıltısının parçacıkları

[24] Burada italik olarak belirtilen kısaltmalar kitabın İngilizce basımından (Barthes, 2002) alıntılanmıştır.

yapan ne varsa her şeyi onlara bırakarak" belirlenmektedir (Barthes, 2016). "Anlambirimcikler sanki özgürce dalgalanmakta, içinde hiçbir ayrıcalıklı düzenin okunmayacağı küçük bir bilgi galaksisi oluşturmakta gibidir." (Barthes, 2016).

> Genellikle Batı yazınında aynı yönde gelişen iki bilginin dizimsel uzaklığı ne kadar büyükse anlatı da o kadar ustalıklıdır; edim belli bir izlenim derecesinden yararlanılarak oluşturulur. Sanki unutulması önemsizmiş gibi, anlatımın sessiz sedasız geçmesi ve daha sonra bir başka biçimde ortaya çıktığında bir anı oluşturması gerekmektedir. ... bu bağlılık ne denli gevşekse, anlaşılabilir olan da o denli akıllı görünür. Bu tekniğin (ideolojik) amacı anlamı doğallaştırmak, böylece öyküdeki gerçeği inanılır kılmaktır, çünkü (Batı'da) anlam (dizge) doğaya ve gerçeğe sevimsiz gelir. (Barthes, 2016)

Simgesel alan kodları (SİM)

Simgesel alan, metindeki "çok değerliliğin ve geri dönüşlülüğün kendine özgü yeridir" (Barthes, 2016). Bu alana ait kodlar belirlenirken yapılan sadece "bu alana birbirine eşit birçok girişten girildiğini göstermek olarak kalacaktır hep, bu da onun derinliğini ve gizini sorunlu kılar." (Barthes, 2016). Bu alan metinlerde çoğunlukla sözbilim figürlerinin en iyi bilinenine göre, bir karşısavın art arda gelen öğeleriyle kurulur (Barthes, 2016). "Simgenin sesi" (*SYM*) olarak adlandırdığı bu alanda simgelenen öğe karşısavla vurgulanmış olur.

Eylemler kodu (EYL)

*Praksis'*i *proairesis*[25]*'*e ya da bir davranışın nereye vardığını tartışma yeteneğine bağlayan Aristoteles'in öğelerine gönderme yaparak, bu eylemler ve davranışlar koduna *proairétique* (özgür seçim bilgisi) adı verilmiştir ve onu oluşturan öğelerin her birine de ortaya çıktıkça bir sayı verilmektedir (Barthes, 2016). "(Özgür seçim bilgisine ilişkin kodun öğeleri olan) davranışlar dökümün sadece sıralaması gereken kesitler halinde düzenlenir; çünkü özgür seçime ilişkin kesit, bir okuma hilesinden başka bir şey değildir hiçbir zaman." (Barthes, 2016). "... mantıksal olmaktan çok deneysel olan bir temeli vardır ve onu yasal ilişkiler düzenine sokmak yararsızdır; *daha önce yapılmış* ya da *daha önce okunmuş* mantığından başka bir mantığı yoktur;

---

[25] "*Praksis*: Aristoteles felsefesinde sonuca yönelik etkinlik (ç.n.)" (Barthes, 2016).

"Proairesis: Aristoteles felsefesinde özgür seçim (ç.n.)" (Barthes, 2016).

kesitlerin ve öğelerin çeşitliliği de buradan gelir." (Barthes, 2016). "Deneyin sesi" olarak adlandırılan bu kodlardaki kesitler, insan davranışlarının bir açıklamasını içermektedir (Barthes, 2016). *Proairetic* kod olarak da adlandırılabilen bu kod için eylem dizileri oluşturulmakta; eylemler (ya da özgür seçim edimleri; *ACT*) okunabilir metnin temel çatısını oluşturduğundan, anlatıların kesitlerini, metinde ortaya konmuş oldukları biçimde, onları daha fazla yapılaştırmaya çalışmadan ek halinde anımsatılmaktadır (Barthes, 2016).

Gönderim kodları (GÖN)

Gönderim kodları metinde sıklıkla gönderme yapılan çok sayıdaki bilgi ya da bilgelik kodlarıdır (Barthes, 2016). Barthes (2016) bu kodları çok genel bir biçimde "*kültürel kodlar* olarak (aslında bütün kodlar kültüreldir), hatta söylemin bilimsel ya da ahlaksal bir yetkiye dayanmasına izin verdikleri için gönderim kodları olarak" adlandırmaktadır.

> Sonuçta kültürel kodlar bir bilimden ya da bir bilgelikten alıntılardır: Bu kodları saptarken, onların dile getirdikleri kültürü kurmaya –ya da yeniden kurmaya- dek işi götürmeyerek, adı geçen bilgi türünü (fiziksel, fizyolojik, tıbbi, psikolojik, yazınsal, tarihsel vb.) belirtmekle yetinilmekte, bu kod "bilimin sesi" olarak adlandırmaktadır. (Barthes, 2016)

4.2.3.2 AR ve AD ortamlarındaki metinlerin anlatı kodları ile analizi[26]

Barthes (2012), "göstergebilimsel bir araştırmaya girişmek için başlangıçtan itibaren (özellikle de başlangıçta) sınırlayıcı bir ilkeyi kesinlikle benimsemenin zorunlu" olduğunu belirtmektedir. Bu ilke dilbilimden kaynaklanan belirginlik ilkesidir (Barthes, 2012). Barthes (2012) belirginlik ilkesi için "Derlenmiş olguları yalnız bir tek açıdan betimleme kararı alınır; dolayısıyla bu ayrışık olgular yığını içinde bütün öbür yönler yok sayılarak yalnızca bu yönü ilgilendiren özellikler ele alınır (bunlara belirgin özellikler denir)" demektedir. Örneklemdeki metinlerde mimari ürünün kendisine ilişkin bilginin yapısal analizi ve bilgi parçalarının birbirleriyle kurdukları örüntü yapı, içerik analizi ile elde edilmiştir. Ancak metinlerde ürünün bizatihi mimari

[26] Örneklemdeki metinlerin kendi içlerinde tutarlı bir kurguyla anlatımı söz konusudur. Barthes'ın analizi de kendi içinde tutarlı bir metin için geliştirilmiş, daha sonra bu teknik görsel sanatlarda, özellikle sinemada sıklıkla kullanılmıştır. Tez kapsamında alan çalışmasında anlatı kodları tekniği ile görsel dokümanın analizi belirlenen örneklemdeki görsel dokümanın çoğul ve parçalı yapısı sebebiyle kapsam dışı tutulmuştur. Ancak bir başka örneklem kümesi ile gerçekleştirilmesi mümkündür.

özelliklerinin ötesinde, ancak ürünle ilişkili bilgi ağları da söz konusudur. Bu doğrultuda, anlatı kodları ile analiz için mimari ürünün reel varlığına ait bilgi bu aşamada kapsam dışı tutulmakta ve metin okundukça imgesel bir etki bırakan bilgi ele alınmaktadır.

Analiz esnasında daha okunabilir olabilmesi için metin kesitlere ayrılmıştır. Bu kesitleme işlemi Barthes'ın (2016) da uyguladığı gibi belirli bir anlamsal kurala tabi değildir; kesitleme her birimde iki-dört kod olacak şekilde yapılmıştır.

Kesitlemede metinde kurgulanan anlatıya odaklanabilmek için metnin ilgili *İnternet* sayfasındaki biçimsel özellikleri (görsellerle parçalanmış metin vb.) göz ardı edilmiş, sadece yazım kuralları açısından (paragraf vb.) metnin yapısı korunmuştur. Metnin parçalanarak, görsellerle ilişkide olacak şekilde okuyucuya sunuluş şemalarının analizi bir sonraki aşamada yapılmıştır. Bu amaçla, metinler ayrı ayrı dosyalanmış, içeriğe odaklanabilmek için düz yazı halinde arşivlenmiştir. P ortamında bu analize dahil olabilecek miktarda ve bütünsellikte metin bulunmadığından, ayrıca her bağlantı birbiriyle karşılaştırmayı sağlayacak ortak niteliğe sahip metinler içermediğinden bu aşamada kapsam dışı tutulmuştur.

Buna göre; her birimde birkaç kod olacak şekilde "kesitleme" yapılmış, her koda işaret eden kelime veya kelimeler metinde işaretlenmiş (Bknz. Ek C), ilgili kodun kısaltması işaret eden ifadenin yanında belirtilmiştir. Bir sonraki birime geçmeden açıklamaları yazılmış ve gerekli yerlerde kodların isimleri, gönderme yaptıkları kavramlar, kodların numaraları gibi bilgiler eklenmiştir. Dokümanın çokluğu sebebiyle bu kısımda sadece 07 numaralı villanın *(The P House, 2012, Brezilya, Studio MK27-Marcio Kogan*) metinleri, tercümeleri ve ilgili analiz açıklamaları yer almaktadır. Diğer örneklerin analizleri Ek B'de sunulmuştur.

Analizlerden elde edilen kodlar ile her örnek için kod tabloları oluşturulmuştur (Bknz. Ek C). Bu tablolardan elde edilen veri AR ve AD ortamlarındaki yoğunlaşmaları tespit edebilmek için grafik halinde yeniden düzenlenmiş ve bu grafiklerdeki veri değerlendirilmiştir.

- **AR07 *The P House* analizi**[27]

1. The P House (YOR)

Above the Fray: (ANL) Cantilevered volumes of exposed concrete offer a serene refuge from a large city (SİM) and yield dramatic views (ANL) of its skyline.

1. P Evi

Tartışmanın dışında: Brüt betondan oluşan yükseltilmiş hacimler büyük bir şehirden kaçacak dingin bir inziva alanı öneriyor ve siluetinin etkileyici manzaralarından faydalanıyor.

Başlık yapının adını belirtmektedir. Ancak yapının "P" harfi ile ifade edilmesinin ardındaki anlam okuyucunun henüz kavrayabileceği düzeyde değildir. Esasında metnin bütününde de "P Evi" adlandırmasının açıklaması bulunmamaktadır. Bu nedenle, mimarlık alanında sık yapıldığı üzere, adlandırma evin sahibinin ismi ile mi ilişkili, evin bulunduğu yerin adı ile mi ilişkili, yoksa evin biçimsel veya mekânsal özelliklerine mi referans olduğu anlaşılmamaktadır. "P Evi" adlandırması yapıyla ilgili başka kaynaklardan edinilen bilgiye göre "yapboz oyunu" (*puzzle game*) anlambirimciğine atfen verilmiş bir isimdir [YOR-Yorumbilgisel kod: Bilmece: yapboz oyunu (sunuş)].

AR ortamındaki her metinde, alt başlıklarda birçok anlatı kodu bulunmaktadır. Metin bütünündeki hemen hemen her göndermeyi alt başlıklarda bulmak mümkündür. *Above the Fray* İngilizcede *stay above the fray* (tartışma veya kavganın dışında kalmak) deyimini ifade etmektedir. Bu deyim, metinde okundukça anlaşılacak olan iki gösterilene, yani anlambirimciğe işaret etmektedir. Bunlardan biri "büyük bir şehirde dingin bir inziva alanı" (*a serene refuge from a large city*) karşısavı ile vurgulanan "dingin mekân" gösterilenidir [SİM-Simgesel alan kodu: Karşısav: dingin inziva-büyük şehir, ANL-Anlambirimcik: dingin mekân]. Diğeri ise yakın çevresindeki yapılaşmadan oldukça farklı biçimsel özelliklere sahip olduğunun gösterilmesidir [ANL: ayırt edilebilir olmak]. Şehrin siluetinin "etkileyici manzaralar"ı (*dramatic views*) tabiri ise yine metin boyunca sık sık görüleceği üzere tasarımcısının "sinematik

[27] Örneklemdeki metinlerin tümü İngilizcedir. Analizler metinlerin orijinal dili üzerinden yapılmıştır. Burada tez çalışmasının takibini kolaylaştırmak için 07 numaralı örneğin Türkçe tercümesi eklenmiştir. Metnin bütün hali Ek B'de sunulmuştur.

mekân tasarımı" anlayışına gönderme yapmaktadır [ANL: sinematik mekân tasarımı]. Bununla birlikte, yapının geniş bir manzara görebilecek şekilde konumlandırıldığına, tasarım ve yönlenmelerin kalabalık şehrin manzarasını da dikkate alarak geliştiğine ve çevresel verinin tasarımda önemli bir girdi olabileceğine dair genel kanıya işaret edilmektedir [ANL: çevresel veri mimari tasarımda önemlidir].

2. *It is no surprise to learn that, before turning his hand to architecture, Marcio Kogan directed films (ANL+GÖN).* (Url-9)

2. Marcio Kogan'ın mimarlığa el atmadan önce film yönetmenliği yaptığını öğrenmek sürpriz değil.

Yapının tasarımcısının mimarlıktan önce film yönetmenliği yaptığı yine "sinematik mekân tasarımı" anlambirimciğine bir işarettir [ANL: sinematik mekân tasarımı]. "Mimarlıktan önce yönetti" ifadesi ise zamansal bir gönderme yapmaktadır [Gönderim kodu-GÖN: kronolojik kod]. Bu durumda tasarımcının yapılarında sinema sahneleri veya belirli bir sinema anlayışının beklenmesinin normal olacağının belirtilmesi söz konusu olmuştur. Bu noktada, tersi bir durumun söz konusu olabileceği düşünülebilir; önce mimarlık sonra sinema alanlarında üretim yapılsaydı bu durumda da filmlerde mimarlık etkisini görmek mümkün olabilirdi.

3. *A cinematic quality pervades Casa P, which he designed for a family in the hilly suburb of Morumbi (GÖN), overlooking the architect's native city of São Paulo (GÖN).* (Url-9)

3. Mimarın memleketi olan Sao Paulo şehrine tepeden bakan Morumbi'nin tepelik banliyösünde bir aile için tasarladığı P Evi'ni sinematik bir nitelik kaplıyor.

Burada metnin bütününde görülen "sinematik mekân tasarımı" anlambirimciği açıkça ifade edilmiştir. Yapının Sao-Paulo şehrinin Morumbi tepelik banliyölerinde bulunduğunun belirtilmesi coğrafyanın bilgi alanında bulunmaktadır [GÖN: coğrafyanın bilgisi]. Bu noktada, eğer Sao-Paulo'nun iklimi, kentin sosyal ve kültürel yapısı, topografyası vb. bilgiler okuyucunun bilgi dağarcığında yer alıyorsa, bu gönderme yeterli algı bir oluşturabilmektedir. Ayrıca, mimarın bu şehirden olduğunun belirtilmesi de yine tasarımcının kendisinde bulunan yerel altyapıya zamansal bir gönderme olmaktadır [GÖN: mimar hakkında geçmiş bilgisi].

4. *Here on a sinuous residential road (ANL), Kogan's constructivist fantasy (GÖN) stands out among the large houses of random styles (ANL) sheltered behind high walls (ANL).* (Url-9)

4. Kogan'ın yapısalcı imgelemi dolambaçlı bir yerleşim bölgesi yolunda, yüksek duvarların arkasında bulunan rastgele stillerdeki geniş evlerin arasında göze çarpıyor.

"Dolambaçlı yerleşim bölgesi yolunda" ifadesi yakın çevre ile ilgili bilgi göndermesi yapmaktadır. Buna göre yakın çevre eğimli ve konut yapılarının yoğunlukta olduğu bir bölgedir [ANL: eğimli yakın çevre, ANL: yerleşim bölgesi]. Mimarın "yapısalcı imgelemi" (*constructivist fantasy*) ifadesi sanat alanının bilgisinin okuyucuda olması durumunda mimar ve yapı belirli bir tasarım anlayışıyla (buradaki örnekte yapısalcı yaklaşımla tasarım) özdeşleştirilebilmektedir [GÖN: Sanatın bilgisi]. "Rastgele stillerdeki geniş evlerin arasında göze çarpması" ise daha önce belirtilmiş bir gösterilen olarak yapının farklılaştığını açıkça belirtmektedir [ANL: ayırt edilebilir olmak]. "Yüksek duvarların arkasında" bulunduğunun belirtilmesi; yapı için önemli bir özellik olan "mahremiyet ve güvenlik" şartlarına referans vermektedir. Bu bilgi yazının ilerleyen bölümlerinde açıkça belirtilmektedir [ANL: mahremiyet ve güvenlik].

5. *Consisting of three concrete volumes stacked on (EYL) top of each other, Casa P gains visual drama (ANL) from the rotation of (EYL) the middle one at 90 degrees to those above and below (SİM) it.* (Url-9)

5. Birbirinin üzerine yığılmış beton hacimlerden oluşan P Evi, görsel etkisini ortadaki hacmin, yukarısındaki ve aşağısındakinden 90 derece döndürülmesiyle alıyor.

Beton hacimlerin üst üste "yığılması" (*concrete volumes stacked on top of each other*) eylemini –açıkça belirtilmemiş olmasına rağmen- mimarın gerçekleştirdiğini söylemek mümkündür. [Eylem kodu-1, EYL-1: üst üste yığmak]. "Görsel etki" (*visual drama*) yine metnin eksenindeki anlambirimciği vurgulamaktadır [ANL: sinematik mekân tasarımı]. Ortadaki hacmin 90 derecelik dönüşü ile elde edilen yapı hacmi (*rotation of the middle one at 90 degrees*) ikinci eylem kodunu vermektedir [EYL-2: döndürmek]. Yazar sadece "ortadaki" ifadesini kullanarak hacimsel oluşumu

anlatmamış "yukarısındaki ve aşağısındaki" karşıtlıkları ile bu durumu vurgulamıştır [Simgesel alan kodu-SİM: karşısav: yukarı/aşağı].

6. *With this strategy, Kogan has initiated (EYL) a dynamic dialogue (ANL) between the trio of spatial entities, creating an interconnected set of (ANL) stages and moods, from a covered terrace on the ground to an enclosed aerie at the top (SİM).* (Url-9)

6. Kogan bu strateji ile üçlü mekânsal oluşum arasında dinamik bir diyalog gerçekleştirmiş, zeminde üstü örtülü bir terastan en üstte etrafı çevrili bir kuş yuvasına kadar birbirine bağlı kademelenmeler ve atmosferler yaratmıştır.

Mimar bir "dinamik diyalog" "gerçekleştirmiştir" (*initiate a dynamic dialogue*). Mimarlık alanında "dinamik" olmak ve "iletişim kurmak" onaylanan bir yaklaşımdır. Bu noktada açıkça belirtilen gösterilen "iletişim" ve "birbirine bağlı olma" anlambirimciklerini [ANL: iletişim] mimar özgür iradesiyle "gerçekleştirmiştir" [EYL-3: gerçekleştirmek]. Üstü örtülü bir terastan çevrelenmiş bir "kuş yuvası"na kadar farklı mekânsal özelliklerin "birbirine bağlı" (*interconnected*) olma özelliği belirtilmiştir [ANL: iletişim]. Ayrıca bu bağlılığın "zeminden" (*on the ground*) "tepeye" (*at the top*) olması "iletişim" gösterilenini zıt kavramlarla vurgulamaktadır. Böyle bir anlatımla birbirinden konum ve özellik bakımından ayrışan mekânlarda bile iletişim sağlanmış olmaktadır. Bu noktada karşısavın durumu vurgulayıcı özelliği söz konusudur [SİM: karşısav: zemin/tepe, SİM: karşısav: üstü örtülü teras/çevrelenmiş kuş yuvası].

7. *The volumes of the 8,320-square-foot house decrease in size in ascending order, with a stair (plus elevator) providing the axis round which. The more formal living rooms dominate the ground floor, separated from the service areas by a stair hall. Along with the master bedroom, the middle level contains three bedrooms en suite, and perched on top in the smallest, highest floor is a spacious family den. Looking out from the master bedroom on the middle level, the viewer's gaze is drawn by (ANL) the long rectilinear terrace on the roof of the lowest volume and outward under the soffit of the overhanging top floor to the skyscrapers on the horizon of South America's largest city (GÖN). "This widescreen vision of architecture and*

the world," says Kogan, "is one of the things I brought from film to architecture." (ANL) (Url-9)

7. 8,320sq-f evin hacimleri bir aks sağlayan bir merdiven (artı asansör) ile yukarıya doğru küçülüyor. Servis alanlarından merdiven holüyle ayrılmış olan daha muntazam yaşam odaları zemin kata hâkim. Ebeveyn odası ile birlikte orta kat üç adet yatak odasını içeriyor ve en üstte yerleştirilmiş olan en küçük kat ferah bir aile odası. Orta kattaki ebeveyn odasından dışarıya bakınca, kişinin bakışları en alt katın çatısındaki uzun dikdörtgen teras ve üstte asılı duran dışarı taşmış en üst katın alt yüzeyi tarafından Güney Amerika'nın en büyük şehrinin ufkuna çekiliyor. "Bu mimarlığın ve dünyanın bu geniş açı tasavvuru" diyor Kogan, "filmden mimarlığa getirdiğim şeylerden biri."

"İzleyicinin bakışının uzun dikdörtgen bir terasla çekilmesi" (*viewer's gaze is drawn by*) mekânda bir sinema izleyicisi varmışçasına bir etki ile göz hareketleri olduğunu anlatmaktadır. Bu noktada yine tüm metin ekseninde sık sık farklı anlatımlarla beliren bir gösterilen olan anlambirimcik ortaya çıkmaktadır [ANL: sinematik mekân tasarımı]. "Güney Amerika'nın en büyük şehri" ifadesi ise coğrafyanın bilgi alanından bir ifade olarak yeniden okunabilmektedir [GÖN: coğrafyanın bilgisi]. Mimar, "Mimarlığın ve dünyanın bu geniş açı tasavvuru" ("*This widescreen vision of architecture and the world*") ifadesinde bu durumu bilinçli olarak yaptığını belirtirken, mimarlığa sinemadan dahil ettiği bir olguyu açıklamış olmaktadır. Bu noktada daha açık ve bu kez tasarımcının kendi ifadesi ile yine esas anlambirimcik gösterileni oluşmaktadır [ANL: sinematik mekân tasarımı].

8. *In creating (EYL) the cantilevered volumes of the house, Kogan relied on exposed poured-in-place concrete rather than masonry walls painted white (SİM+GÖN), which he'd tried earlier in his career (GÖN).* (Url-9)

8. Kogan evin yükseltilmiş hacimlerini yaratırken, daha önce de kariyerinde denediği gibi, beyaza boyanmış yığma duvarlar yerine yerinde döküm brüt beton kullanmıştır.

Buradaki ifadeye göre mimar Kogan, yapının "yükseltilmiş hacimlerini 'yaratmış'"tır. Bu noktada mimarın gerçekleştirdiği bir eylem olarak "yaratmak" (*create*) söz konusudur [EYL-4: yaratmak]. Ardından gelen açıklamalarda malzeme seçimleri

belirtilmektedir. Bu noktada mimarlık bilgi alanından bir bilgi aktarılmaktadır [GÖN: mimarlığın bilgisi]. Yazar bu bilgiyi verirken iki malzemeyi karşılaştırmakta, birinin yerine diğerinin tercih edildiğini belirtmektedir. Bu aşamada simgesel alan kodu ile tercihin vurgulanması söz konusudur [SİM: karşısav-beton/yığma]. Ayrıca buradaki kronolojik gönderim ile mimarın daha önceki yapılarında da bahsi geçen malzemeleri kullandığı bilgisi verilmektedir [GÖN: kronolojik kod].

9. *He considers the rough surfaces to be better suited to the poor air quality of this traffic-choked city "Exposed concrete is almost eternal, (ANL)" he notes. It is also a material closely identified with the São Paulo Brutalist school of the post–World War II period (GÖN), which counts among its luminaries the late female architect Lina Bo Bardi and Pritzker laureate (2006) Paulo Mendes da Rocha (GÖN).* (Url-9)

9. "Brüt beton neredeyse sonsuzdur." diyerek kaba yüzeylerin trafiğe boğulmuş kötü hava kalitesine sahip bu şehre en iyi uyum sağlayacağını düşünüyor. Brüt beton aynı zamanda 2. Dünya Savaşı sonrasındaki öncüleri arasında görülen kadın mimar Lina Bo Bardi ve Prirtzker adayı (2006) olan Paulo Mendes da Rocha Sao Paulo Brütalist ekolü ile de yakın olarak tanımlanan bir malzeme.

Şehrin trafik yüzünden oluşan niteliksiz havasına en uygun olanın kaba yüzeyler olduğunun belirtilmesi ve seçilen malzemenin "sonsuz" (*eternal)* olması çevresel etkilerin tasarımda önemli bir veri olduğu gösterilenine işaret etmektedir [ANL: çevresel veri mimari tasarımda önemlidir]. Aynı zamanda sonraki cümlelerde söylenecek ve henüz bahsedilmemiş olan bir gösterilen daha malzeme seçimiyle ilişkilidir. Bu gösteren mimarın kendini bir akımın içinde görmesidir: "Brezilya'nın modernist mimarisi". Böylece mimarların tasarımlarını bir toplumsal gruba yerleştirmek ve tasarım tarzlarının aidiyetlerini ifade etmek daha kolay olmaktadır. [ANL: toplumsal aidiyet]. Yazar bu aidiyeti kurarken, mimarlık tarihinden bilgi aktarmakta ve aynı zamanda 2006 yılında aday olunan bir ödülle de ilişki kurarak kronolojik bir kod da oluşturmaktadır [GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi, GÖN: kronolojik kod].

10. *This connection is important for Studio MK27, which sees itself as part of the (ANL) tradition of Brazil's modernist architecture (GÖN) and strives*

in its work to give a contemporary reading to the city's design heritage (GÖN). (Url-9)

10. Bu bağlantı kendini Brezilya'nın modernist mimarlık geleneğinin bir parçası olarak gören ve işlerinde şehrin tasarım mirasına çağdaş bir okuma bırakmak için çabalayan Studio MK27 için önemli.

Burada "Brezilya'nın modernist mimarlığı" ve "şehrin tasarım mirası" Brezilya mimarlık tarihi ve Sao Paulo şehri ile ilgili bir bilgi birikimi mevcutsa kavranabilecek bir gönderme olarak yer almaktadır [GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi, GÖN: coğrafyanın bilgisi].

11. Because of the load-bearing walls, the interiors are free of columns, which provides a powerful sense of spatial clarity throughout the house—especially apparent in the expansive living room on the ground floor. Here, floor-to-ceiling glass panels in the elongated walls slide out of sight (ANL). The covered terrace opening to the garden illustrates the studio's goal of a "perfect dialogue between indoors and outdoors." (ANL+SİM) (Url-9)

11. İç mekânlarda taşıyıcı duvarlar sayesinde kolonların olmaması ev boyunca güçlü mekânsal bir berraklık hissi sağlıyor-özellikle de zemin kattaki geniş yaşam odasının görünüşünde. Burada, zeminden tavana cam paneller, uzun duvarlar içinde kayarak görüş alanından çıkıyorlar. Bahçeye açılan üstü örtülü teras stüdyonun "iç ve dış mekânlar arasında kusursuz diyalog" amacını göz önüne koyuyor.

"Mekânsal berraklık hissi" (*sense of spatial clarity*) ifadesi "güçlü" (*powerful*) sözcüğü ile Modernist mimari anlayışta önemli ve kabul görülen hatta aranan bir tasarım yaklaşımı olarak gösterilmektedir. "Görüş alanından çıkma" (*slide out of sight*) ifadesi de aynı yaklaşıma referanstır. Bu noktada "açık plan" yaklaşımına referans verilmektedir [ANL: açık plan]. Benzer bir gönderme stüdyonun amacının açıklandığı "iç ve dış arasında kusursuz diyalog" ifadesinde de bulunmaktadır. Bu anlayış da mimarlık bilgi alanının "uygun" gördüğü hatta kimi zaman tasarımda dengenin sağlanması için uygulanması gerekli bir ilke olarak görülebilmektedir. Bu noktada daha önce de birkaç kez vurgulanmış "iletişim" anlambirimciği yinelenmiş olmaktadır. Bu anlambirimciğin kendisinde de olan karşısav ise "iç ve dış" (*indoors and outdoors*) zıtlığıyla vurgulanmaktadır [GÖN: iletişim, SİM: karşısav-iç/dış].

12. *This dialogue is continued in the extensive use of a Kogan signature item (GÖN) —the mashrabiya, the Arab wood screen brought to Brazil by the Portuguese(GÖN). In Casa P, the mashrabiyas extend continuously along the length of the lower two volumes, providing privacy and ventilation (ANL) in a metropolis located on the Tropic of Capricorn (GÖN).* (Url-9)

12. Bu diyalog, Kogan'ın yaygın olarak kullandığı, imzası olan öğesi Brezilya'ya Portekiz'den getirilen Arap ahşap panel meşrebiyenin yaygın kullanımında da devam ettiriliyor. P Evi'nde Tropik Capricon'da bulunan bir metropoliste, meşrebiyeler ilk iki kattaki hacimlerin uzun kenarlarında, bir süreklilik içinde, mahremiyet ve havalandırma sağlıyorlar.

"Kogan'ın yaygın olarak kullandığı" bir eleman olarak belirtilen *mashrabiya* mimarın daha önce de bunu sıklıkla kullandığına işaret etmektedir. [GÖN: kronolojik kod]. Bu elemanın kökenine dair bilgi ise mimarlık alanının bilgisidir [GÖN: mimarlığın bilgisi]. Bahsedilen elemanın kullanılma sebebi daha önce de belirtilmiş olan bir anlambirimcik olan 'mahremiyet ve güvenlik'in açıkça belirtilmesi şeklindedir [ANL: mahremiyet ve güvenlik]. Bu anlambirimciğin önemi ise Capricorn Tropiği ifadesi ile vurgulanmaktadır. Bu vurgulama ise coğrafyanın bilgi alanından gelmektedir [GÖN: coğrafyanın bilgisi].

13. *The wood weave of the screens also tempers the roughness of the exposed concrete, as does the extensive use of the Brazilian hardwood, ipé, for the floors. Ipé is also used for two enclosures, nested within the ground level and the third floor respectively: one, a three-sided, intimate dining space within the strong horizontal planes of the larger living area; the other, a child's play area within the family room. The clients hired Kogan for his "extremely rationalist" (GÖN+ANL) solutions, as he puts it. Both members of the couple are business executives—with a small child—who brought their own passion for architecture to the project, (GÖN) says the architect.* (Url-9)

13. Brezilya parkesi ipenin zeminler için geniş kullanımı ile birlikte panellerin ahşap dokusu da brüt betonun sertliğini vurguluyor. İpe iki kaplama için kullanılmış; zemin katta kümelenmiş şekilde ve üçüncü katta sırasıyla: üç kenarlı, samimi yemek mekânında daha geniş olan yaşam alanının güçlü yatay

yüzeylerinde; diğeri aile odasındaki çocuk oyun alanında. Kogan'ın belirttiğine göre kullanıcılar Kogan'ı onun "son derece rasyonalist" çözümleri için tutmuşlar. Mimar, küçük bir çocukları bulunan ve her ikisi de yönetici olan çiftin projeye kendi mimarlık tutkularını getirdiklerini söylüyor.

Evin sahiplerinin mimar Kogan'ı tercih etmelerinin sebebini "son derece rasyonel" olarak ifade etmeleri evin tasarımı ve mimarın yaklaşımını daha önce belirtilen bir gösterene yeniden yaklaştırmaktadır [ANL: toplumsal aidiyet]. Bu esnada ise eğer "rasyonalist" yaklaşımın mimarlık alanında karşılığı okuyucuda bulunmuyorsa ilgili ifade bu aidiyetin zihinde oluşmasına katkıda bulunamayacağından burada bir gönderim kodu da bulunmaktadır [GÖN: mimarlığın bilgisi]. Evin sahiplerinin yaptıkları işle ilgili verilen bilgi ise yine bir gönderim kodudur [GÖN: kullanıcı bilgisi].

14. *For the design team, the greatest challenge was how to maintain the house's sense of discretion and minimalism while meeting the clients' exacting demands for modern comforts (ANL+SİM). This involved hiding an extensive state-of-the-art heating and air-conditioning system within the building's structure. The house also displays phenomenal and often playful attention to the practicalities of living. Studio MK27 claims to have devised (EYL) 2,000 custom designs, many of which appear in the house, such as pop-up electrical outlets and chutes taking dirty linen from the second-floor bedrooms to the basement service area.* (Url-9)

14. Tasarım ekibi için en büyük zorluk, kullanıcıların modern konfor için titiz taleplerini karşılarken, evin incelik hissi ve minimalizmin nasıl sağlanacağı oldu. Bu zorluk, geniş çaplı son teknoloji ısıtma ve havalandırma sistemlerini yapının strüktürü içine saklamayı da kapsıyordu. Ev aynı zamanda olağanüstü ve çoğunlukla eğlenceli bir yaşam pratiği de sergiliyor. Stüdyo MK27, açılan prizler ve kirli çarşafları ikinci kattan bodrum servis mekânına taşıyan kanallar gibi 2000 adet özel tasarım detay tertiplediklerini iddia ediyor.

"Evin incelik hissi ve minimalizm" ifadesi mekânsal saflık ve süsten uzak Modernist yaklaşıma referans verirken, müşterinin modern konfor talebini sağlamak amacıyla gösterilen çaba durumu simgesel alan içinde vurgulayan bir ifade olmaktadır. Bu durumda iki koddan bahsetmek mümkünüdür: [ANL: Modernist yaklaşım, SİM:

karşısav-incelik hissi ve minimalizm/modern konfor şartları]. 2000 özel üretim detayın tasarımcı tarafından "tertiplenme"si ise bir eylemsel kod olarak bizatihi mimarın özgür iradesi ile gerçekleşmiştir [EYL-5: özel üretim tertiplemek].

15. *"Attention to technical detail is in our DNA, (ANL)" says Kogan. "Clients bring us their desires and dreams, and we try to materialize them, (ANL)" he adds. The final result demonstrates the firm's ability to meet these needs with a sense of cool drama (ANL).* (Url-9)

15. "DNA'mızda bulunan teknik detaylara dikkat edin." diyor Kogan. "Kullanıcılar bize arzu ve hayallerini getirirler ve biz de onları gerçekleştirmeyi deneriz." diye ekliyor. Sonuç firmanın abartısız bir drama hissi ile bu ihtiyaçları karşılama becerisini ortaya koyuyor.

"DNA'mızda" ifadesi mimarın kendini mimarlık alanındaki toplumsal konumlandırmasına referans vermektedir [ANL: toplumsal aidiyet]. Daha sonraki ifadesi ise kendisinin müşteri odaklı bir tasarım anlayışını benimsediğini vurgulamaktadır [ANL: müşteri odaklı tasarım anlayışı]. Sonuçta oluşan durum, tasarımcının tüm ihtiyaçları "abartısız bir drama hissi" ile tamamlayabilecek becerisi ile özdeşleştirilmektedir. Bu durumda yine metin eksenini oluşturan anlambirimciğe referans verilmektedir [ANL: sinematik mekân anlayışı].

16. *Sweeping interior spaces (ANL) reveal views of other rooms along with lush, serene outdoor areas, not to mention panoramic vistas of the city. With every room manifesting a wow factor (ANL), Kogan has designed a house to make anyone feel like a movie star (ANL).* (Url-9)

16. İç mekânları süpürerek, şehrin manzarasını söz konusu etmeden, diğer odaların manzarasını yeşil, dingin dış mekânlara açıyor. Kogan, her odanın bir çarpıcı özelliğiyle kendini ortaya koymasıyla, herkesin kendini bir film yıldızı gibi hissedeceği bir ev tasarlamıştır.

"İç mekânları süpürme" (*sweeping interior spaces*) ifadesi yine daha önce belirtilen bir anlambirimciğe işaret etmektedir [ANL: açık plan]. Her odanın "çarpıcı" (*wow factor*) özellikte tertiplenmiş olması evdeki herhangi birinin kendini "film yıldızı gibi hissetmesi" ifadeleri ise metnin temelindeki anlambirimciğin son olarak vurgulanması ve yeni bir anlambirimcikle konu olan tasarıma son bir anlam atfetmesidir [ANL: sinematik mekân anlayışı].

- **AD07 *The P House* analizi**[28]

1. The P House (YOR)

The P house is a puzzle game (YOR). Rotating (EYL+YOR) three volumes around one nucleus generated not only a particular spatial dynamic, but also different visual relations (ANL) between empty and full (SİM), between the private and semiprivate (SİM) areas and the view of the city. (Url-10)

1. P Evi

P Evi bir yapboz oyunu. Üç hacmin bir çekirdek etrafında döndürülerek sadece özel bir mekânsal dinamik oluşturmuyor, aynı zamanda dolu ve boş arasında, özel ve yarı özel alanlar arasında ve şehrin manzarasıyla farklı görsel ilişkiler de oluşturuluyor.

Başlık yapının adını belirtmektedir. Ancak yapının "P" harfi ile ifade edilmesinin ardındaki anlam okuyucunun henüz kavrayabileceği düzeyde değildir [YOR: Enigma-1: yapboz oyunu (sunuş)]. Bu nedenle, mimarlık alanında sık yapıldığı üzere, evin sahibinin ismi ile mi ilişkili, evin bulunduğu yerin adı ile mi ilişkili, yoksa evin biçimsel veya mekânsal özelliklerine mi referans olduğu anlaşılmamaktadır. Bir sonraki cümlede ise "yapboz oyunu" (*puzzle game*) olarak kısaca belirtmektedir. Bu kısa ve net açıklama ve bilmecenin çözümlenmesi metnin ilerleyen kısımlarında başka kısa açıklamalarla da desteklenmektedir [YOR: Bilmece-1: yapboz oyunu (çözüm)]. "Bir çekirdeğin etrafında üç hacmin 'döndürülme'si" ile iki anlatım kodu birden verilmektedir. Bunlardan biri; burada edilgen bir ifade ile belirtilmiş olmasına rağmen mimarın yaptığı "döndürmek" eylemidir [EYL-1: döndürmek]. Bir diğeri ise, sözcüğün yapboz oyunu bilmecesinin açıklamasının devamı niteliğinde bir anlam taşımasıdır [YOR: Bilmece-1: yapboz oyunu].

"Mekânsal dinamik" ve "görsel ilişki" mimari tasarımda başarılı bir tasarım için uygun ve kimi zaman da gerekli bir özellik olarak görülen konvansiyonel anlayışa ilişkindir. Mimar bu metinde tasarımını bu iki kavramla başarılı bir tasarım olarak niteleme gayretindedir. Böylece mimarlıkta "mekânlar arası iletişim kurma başarılı tasarımdır" genel kanısına referans verilmiş olmaktadır [ANL: iletişim]. Gerçekleşen "iletişim" ise karşıtlıklar arasında kurulmaktadır. Bu şekilde yapılan işin başarısı, yine mimarlık

[28] Metnin bütün hali Ek B'de sunulmuştur.

alanındaki genel kanıya göre daha önemli olmaktadır. Mimar bu durumu metinde simgesel alan kodları üzerinden bir karşıt kavramla, bir de farklılaşan kavramla vurgulamaktadır [SİM: karşısav-dolu/boş, SİM: Karşısav-özel/yarı-özel].

2. *The site is located on the other side of the Pinheiros River one of the main rivers that define and cut into the city of São Paulo, in an essentially residential neighbourhood, Morumbi. From there it is possible to see the entire valley filled with gardened houses, the river and, on the other margin, another Hill, the corporate area of the city drawing the metropolitan skyline (GÖN) with its typical skyscrapers.*

   The program boasts three floors: a garden, a terrace with fireplace and barbecue, home theatre, dining and living rooms, washroom, kitchen, four bedrooms, office and family room. In the basement: a garage, laundry room, utility rooms and a gym. The nucleus (ANL+YOR) of the circulation is made of a continuous staircase joined in a structural wall. (Url-10)

2. Alan, Morumbi'nin esasında konut bölgesi olan, Sao Paulo şehrini bölen ve tanımlayan esas nehirlerden biri Pinheiros Nehri'nin diğer tarafında bulunuyor. Buradan bahçeli evlerle dolu vadiyi, nehri ve diğer sınırda başka bir tepeyi, şehrin kurumsal alanını oluşturan tipik gökdelenleriyle metropolitan siluetini görmek mümkün.

   Program üç kattan oluşuyor: bir bahçe, şömineli ve barbekülü bir teras, ev sineması, yemek ve yaşam odaları, banyo, mutfak, dört yatak odası, ofis ve aile odası. Bodrumda: bir garaj, çamaşırhane, temizlik odaları ve spor salonu. Sirkülasyon çekirdeği taşıyıcı bir duvara eklenmiş sürekli bir merdiven evinden oluşturulmuştur.

Mimar yapının bulunduğu alanın yakın çevresi ile ilgili bilgi vermektedir. Bu bilgi yapının tasarımında etken faktörleri özellikle belirtilmediği için okuyucuda o coğrafya bilgisinin bulunması durumunda anlamlı bir bilgidir. Bu nedenle bir gönderim kodudur [GÖN: coğrafyanın bilgisi].

"Sirkülasyonun çekirdeği" (*the nucleus of the circulation*) ifadesi bir merkezden dağılan mekânsal elemanların varlığına referans verirken aynı zamanda "yapboz oyunu" kodunun yeni bir açıklaması niteliğindedir [ANL: merkezden dağılma, YOR: Bilmece-1: yapboz oyunu (kısa açıklama)].

3. *This block, which organizes the structure (EYL) and distributes the fluxes (EYL), is the pivot around (ANL) which the boxes revolve.* (Url-10)

3. Strüktürü organize eden ve akışları dağıtan bu kütle, kutuların etrafında döndüğü bir mil.

"Strüktürü organize etmek" ve "akışları dağıtmak" mimar tarafından kütlenin yaptığı bir eylem gibi aksettirilmektedir, ancak mimar; tasarımcı olarak bu görevleri o kütleye yüklemiştir. Bu durumda mimarın kütle üzerinden gerçekleştirdiği iki eylem kodu söz konusudur [EYL-2: strüktürü organize etmek, EYL-3: akışları dağıtmak]. Bahsedilen hacme "eksen" görevi atfedilerek "merkezden dağılma" gösterilenine bir kez daha gönderme yapılmakta, bu görevi bu hacmin gerçekleştirdiği belirtilmektedir [ANL: merkezden dağılma].

4. *The volumes are developed to create constant and distinct relations between the inner and outer spaces (ANL). The bedrooms on the second floor look out to the pool and take advantage of the deck above the roof of the living and dining rooms. The box comprising the bedrooms projects outwards over both sides of the first box. From one side, the cantilever determines the main entrance of the house and, on the other, it shades the terrace. The spiral movement (YOR) continues with the third box, supported by the second and projecting outwards over the first.* (Url-10)

4. Bu hacimler iç ve dış mekânlar arasında sabit ve belirgin ilişkileri yaratmak için geliştirilmişlerdir. İkinci kattaki yatak odaları havuza bakıyor ve yaşam ve yemek odalarının çatısı üzerindeki döşemeden faydalanıyorlar. Yatak odalarını oluşturan kutu ilk kutunun her iki yanından dışarıya taşıyor. Örtü bir yandan evin ana girişini tanımlıyor, diğer yandan terasa gölge oluşturuyor. Spiral hareket üçüncü kutuda da ikinci kutu tarafından desteklenerek ve birincinin üzerinden taşarak devam ediyor.

"İç ve dış mekânlar arasındaki sabit ve belirgin ilişkileri yaratmak için" ifadesi mimarın erişmek istediği anlambirimcik olan "iletişim kuran mekânsal olgu"ya referans vermektedir [ANL: iletişim]. "Sarmal hareket" ifadesi ise "yapboz oyunu" kodunun bir diğer açıklama parçasıdır [YOR: Bilmece-1: yapboz oyunu (kısa açıklama)].

5. *It shades the window of the master bedroom and part of the deck while, simultaneously, creates new visual relations (ANL) with the other bedrooms and the terrace. All of the boxes are bare concrete frames (GÖN). The living room and the bedrooms have their sides closed by freijó wooden folding panels which filter the light (EYL) and allow for permanent crossed ventilation (GÖN).* (Url-10)

5. Ebeveyn yatak odasının penceresine ve terasın bir kısmına gölge oluştururken, aynı zamanda diğer yatak odaları ve terasla yeni görsel ilişkiler de yaratıyor. Bütün kutular brüt beton çerçevelerden oluşuyor. Yaşam odası ve yatak odaları ışığı filtreleyen ve daimi çapraz havalandırma sağlayan *freijo* ahşap katlanır panellerle kaplı.

Tasarımın temellerinden biri olarak metin boyunca vurgulanan "iletişim kurma" amacı burada "yeni görsel ilişkiler" ifadesiyle kendini göstermektedir. İletişim mekânsal veya görsel ilişkilerle kurulabilir [ANL: iletişim]. "Beton çerçeve" ifadesi mimarlık alanının teknik bir bilgisini taşımaktadır [GÖN: mimarlığın bilgisi]. "Işığı filtrelemek" ifadesi ise yine mimar tarafından kurgulanan, ancak bir nesne (ahşap katlanır *freijo* paneller) tarafından gerçekleştirildiği ifade edilen bir eyleme işaret etmektedir [EYL-4: ışığı filtrelemek]. "Çapraz havalandırma" terimi ise mimarlık alanının bir diğer teknik bilgisini taşımaktadır [GÖN: mimarlığın bilgisi].

6. *The family room, on the top floor is enclosed (EYL) by glass, to preserve the view.* (Url-10)

6. En üst kattaki aile odası, manzarayı sürdürmek için camla çerçevelenmiştir.

"Camla çevrelenmiş" (*enclosed*) ifadesi ise yine mimar tarafından kurgulanmış bir eyleme işaret etmektedir [EYL-5: camla çevrelemek].

7. *The result strengthens interactions (ANL), the crossing of eye views (ANL) and vectors through the garden: eyes that see the view (ANL) and the treetops around the pool, eyes that are turned back to the house (ANL) itself, its volumetry (ANL) and, above all else, to its own life (ANL).* (Url-10)

7. Sonuç etkileşimleri kuvvetlendiriyor, kesişen bakışlar ve bahçe boyunca olan vektörler: manzarayı gören bakışlar ve havuz etrafındaki ağaçların

üzerinde, bakışlar tekrar evin hacimselliğine ve her şeyden önce evin kendi yaşamına geri dönüyor.

"Etkileşimleri güçlendiriyor" (*strengthens interactions*), "kesişen bakışlar" (*crossing of eye views*) ve "eve geri dönen bakışlar" (*eyes that are turned back to the house*) ifadeleri ise burada sonuçta oluşan yapıyı anlatırken yapının, dolayısıyla da bu metnin temel ekseninde bulunan gösterilenlerden birine işaret etmektedir; iletişim kuran mekân tasarımı yaklaşımı [ANL: iletişim]. Bunun dışında metinde ilk defa ortaya çıkan ama konunun temellerinden olduğu bu cümle ile anlaşılan bir ifade daha mevcuttur. "Hacimselliği" (*its volumetry*) ve "onun kendi yaşamına" (*to its own life*) ifadeleri esasında yapının kendi varlığını ortaya koyması, hacim ölçeği ve kütlesel hareketleriyle çevresinden farklılaşarak kendi yaşam alanını ortaya koyması durumlarına işaret etmektedir. Bu noktada çevresinden soyutlanmış, kendine dönük yaşam alanı ve çevresinden ayırt edilebilir görüntüsü vurgulanmaktadır [ANL: ayırt edilebilir olmak].

4.2.3.3 Anlatı kodları analizinin bulguları

Barthes (2016), anlatı kodlarını belirledikten ve açıklamalarını yaptıktan sonra bir üst anlatı tanımlamanın çözümlemedeki amaç olmadığını belirtmektedir. Bu nedenle analiz esnasında sadece kodlar belirlenmiştir. Analiz tamamlandıktan sonra oluşturulan gösterge tablolarında bazı kodların sıklıkla kullanıldığı, bazı kodlarda ise yoğunlaşma ve tekrarlar yerine çeşitliliğin olduğu gözlemlenmiştir (Bknz. Ek C). Bulgular, *memetik* ve emsal bilgisi bağlamında değerlendirileceği için, kodların yoğunluklarının tespiti yapılmış ve kodların oranlarını belirten grafikler oluşturulmuştur. Bulgular bu grafiklerdeki veriler ile değerlendirilmektedir.

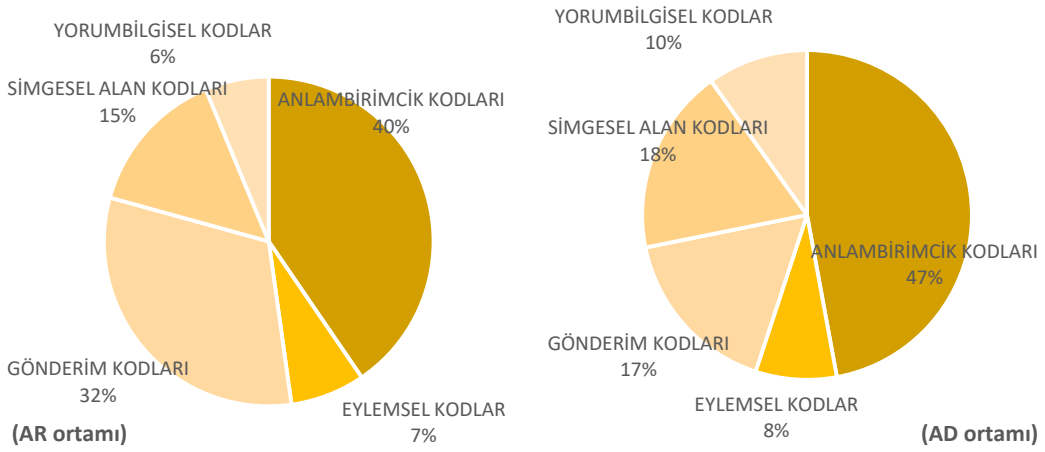
- **Bulgu-1:** Anlatı kodlarından anlambirimcik kodu her iki ortamda da en büyük orana sahiptir. AR ortamında anlambirimcik kodlarından sonra sırasıyla gönderim kodları ve simgesel alan kodları bulunmaktadır. Eylemsel kodlar ve yorumbilgisel kodların oranları oldukça düşüktür. AD ortamında ise anlambirimcik kodlarından sonra sırasıyla simgesel alan kodları ve gönderim kodları tespit edilmiştir. AD ortamında da eylemsel kodlar ve yorumbilgisel kodların oranları düşüktür (Şekil 4.22).

Çizelge 4.6 : 07 numaralı örneğin AR ortamındaki metninin anlatı kodları analiziyle elde edilen göstergeleri.

	07-AR Anlatı kodları	
YOR: Bilmece-1: kullanıcının gerçek ismini saklayacak kod (sunuş)	SİM: karşısav-arka/ön	GÖN: kronolojik kod
YOR: Bilmece-2: eğime yerleşim (sunuş)	ANL: serbest cephe	GÖN: matematiğin bilgisi
ANL: yakın çevre	EYL-2: bağlamak	EYL-4: tereddüt etmek
SİM: karşısav-iç/dış	SİM: karşısav-iç/dış	EYL-5: bertaraf etmek
ANL: bütünleşik mekân	ANL: bütünleşik mekân	EYL-6: aksettirmek
GÖN: mimar hakkında bilgi	GÖN: mimarlığın bilgisi	ANL: parçadan bütüne ulaşma
GÖN: mimarlığın bilgisi	EYL-3: bölmek	SİM: karşısav-mekânsal karmaşa/mekânsal zenginlik
GÖN: coğrafyanın bilgisi	SİM: karşısav-saçak/yeşillik	ANL: mekânsal zenginlik
ANL: mahremiyet	SİM: karşısav-iç/dış	ANL: toplumsal aidiyet
SİM: karşısav-arka/ön	ANL: Modernist yaklaşım	GÖN: mimarlığın bilgisi
YOR: Bilmece-1: kullanıcının gerçek ismini saklayacak kod (sonuç)	ANL: çevre ile uyum	GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi
GÖN: kronolojik kod	YOR: Bilmece-2: eğime yerleşim (kısa açıklama)	GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi
ANL: doğa ile uyum	GÖN: kronolojik kod	GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	ANL: bütünleşik mekân	GÖN: coğrafyanın bilgisi
GÖN: mimar hakkında bilgi	SİM: karşısav-iç/dış	GÖN: toplumsal aidiyet
EYL-1: bölmek		

Çizelge 4.7 : 07 numaralı örneğin AD ortamındaki metninin anlatı kodları analiziyle elde edilen göstergeleri.

07-AD Anlatı kodları	
YOR: Bilmece-1: kullanıcının gerçek ismini saklayacak kod (sunuş)	GÖN: mimarlığın bilgisi
SİM: karşısav-tek/geniş	ANL: bütünleşik mekân
ANL: eğim ile uyumlu tasarım	SİM: karşısav-iç/dış
ANL: parçalı kütle	ANL: parçalı kütle
ANL: eğim ile uyumlu tasarım	ANL: parçalı kütle
ANL: bütünleşik mekân	ANL: mekânsal zenginlik
ANL: farklı zamanlarda kullanımlar	ANL: mekânsal zenginlik
ANL: bütünleşik mekân	ANL: yapım aşaması tanıklığı

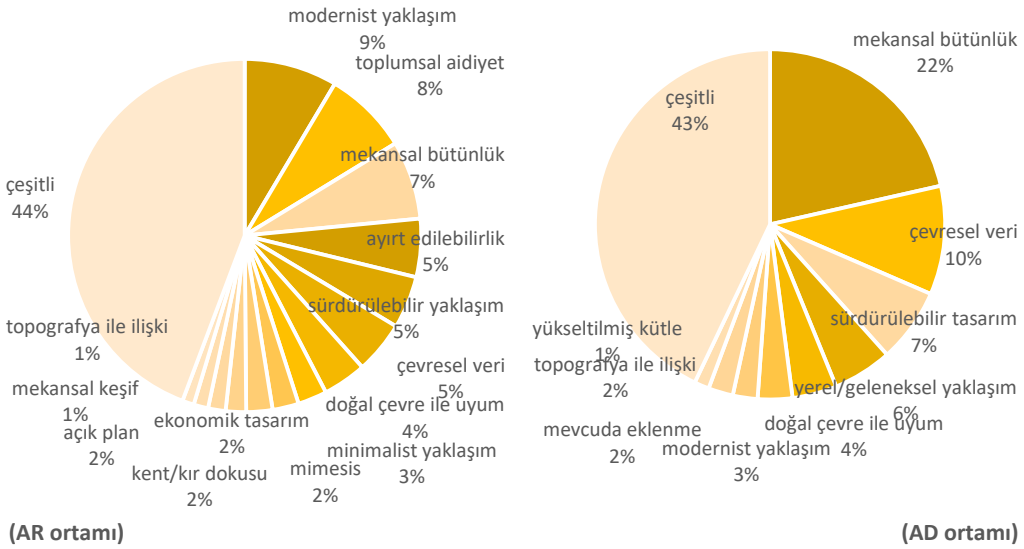


Şekil 4.22 : AR ve AD ortamlarındaki anlatı kodlarının oranları.

Anlambirimcik kodları her iki ortamda da en büyük orana sahip anlatı kodu olarak tespit edilmiştir. Anlambirimcikler metinlerin bütününde bulunan bilgiyi farklı noktalarda bağlayan bir kod işlevindedir. Böylece bilgi alanlarının bütüncül bir şekilde kavranabilmesine yardımcı bir strüktür görevi görmektedirler. Metnin birçok yerinde bulunmakta ve anlamın devamlılığını sağlamaktadırlar. Bu sebeple, her iki ortamda da en büyük orana sahip kod olması olağan bir sonuç olarak değerlendirilmektedir. Metnin yazarı mimar da olsa editör de olsa, metin belirli bir veya birkaç tema üzerinden göstergelerle kurgulanmaktadır. Bu durum, okuyucuda anlambirimciğin işaret ettiği gösterilene ilişkin genel bir imge oluşmasına sebep olmaktadır. Örneğin metin boyunca "mekânsal bütünlük" anlambirimciğine sık sık işaret edilmesi, okuyucunun ilgili mimari ürünün bilgi alanını "mekânsal bütünlük" kavramı ile

kurmasına sebep olmaktadır. Bu durumda bu anlambirimciğin işaret ettiği imgesel alan eğer zihindeki diğer imgesel alanlarla eşleşirse taklit edilebilecek bir tema oluşmuş olacaktır. Yani ürünün reel varlığına ait tasarım düşünceleri olan *mem*lerin ötesinde, işaret edilen anlam bir sonraki tasarımda amaç olabilecektir.

- **Bulgu-2:** Anlambirimcik kodları her iki ortamda da çok çeşitlidir, ancak bazı kodlarda yoğunlaşmalar söz konusudur. Buna göre, AR ortamında Modernist yaklaşım, toplumsal aidiyet, mekânsal bütünlük, ayırt edilebilir biçim tasarımı ve sürdürülebilir tasarım kavramlarında yoğunluk oluşurken; AD ortamında mekânsal bütünlük, çevresel verinin tasarımda kullanımı, sürdürülebilirlik, doğal çevreye uyum, Modernist yaklaşım kavramları yoğunluk oluşturmaktadır (Şekil 4.23).



Şekil 4.23 : AR ve AD ortamlarındaki anlambirimcik kodlarının oranları.

Anlambirimcik kodlarında her iki ortamda da çeşitlilik söz konusudur. Bu durum her mimari ürünün biricik olan bilgisine dayanmaktadır. Her ürünün tasarım kararları, tasarım gereklilikleri, sonuç elemanları özgün nitelikler taşır. Bu sebeple, her ürünün bilgisinin aktarımında bilgi alanlarının bütüncül algılanmasını sağlayan strüktürün çeşitlilik arz etmesi olağan bir sonuçtur. Öte yandan, AR ve AD ortamlarında bazı anlambirimciklerde yoğunlaşmalar söz konusudur. Bu yoğunlaşmalar ortamlarda farklılıklar göstermektedir. AR ortamında yoğunlaşmalar dengeli oranlarda bulunurken, AD ortamında birkaç anlambirimciğin yoğunlaşması oldukça belirgin oranlardadır. AR ortamında dengeli oranda dağılımın bulunma sebebi; ortamın

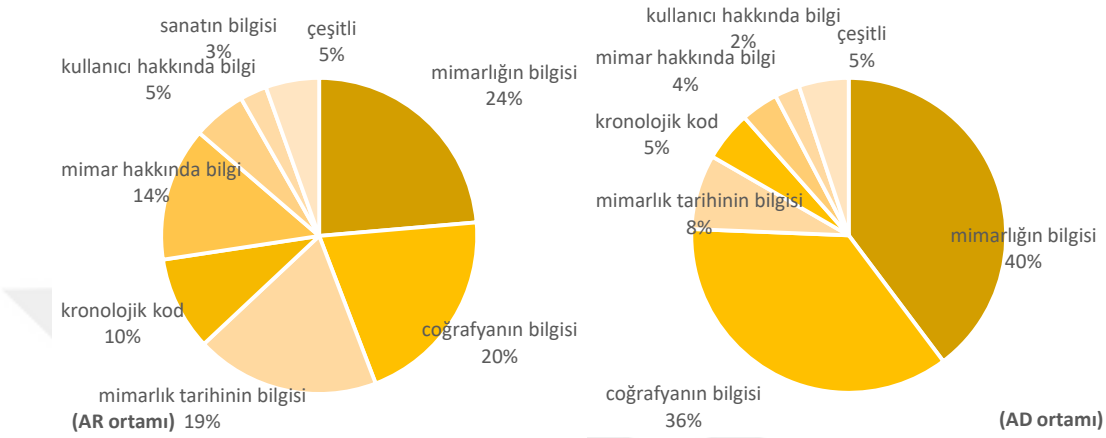
editöryel bir ortam olması, yani belirli bir yayın anlayışı, tanımlı hedef kitlesi, seçilerek belirlenen kavramlara odaklanarak yayın yapılmasıdır.

AD ortamında gözlemlenen belirgin yoğunlaşmalarda ise, birbirinden farklı yazarlar ve özgün tasarımlar olmasına rağmen, işaret edilen anlamlardaki ortaklıklar dikkat çekicidir. Yoğunlaşan anlambirimciklerin içeriğine bakıldığında; "mekânsal bütünlük", "çevresel veri kullanımının önemi", "sürdürülebilir tasarım yaklaşımı", "yerel verilerin kullanımı" ve "doğa ile uyum" kavramları söz konusudur. Bu kavramlar, "*mem* hikâyeleri" modeli bağlamında düşünüldüğünde, esasında "tasarıma konu olan gerekçe"lere yani *explaneme*lere denk gelmektedirler. Diğer bir deyişle "tasarıma konu olan gerekçe"lerin açıklamaları olarak *explaneme*ler metinde açıkça ifade edilmek yerine, göstergeler üzerinden metin bütününde bir imgelem yaratacak şekilde aktarılmaktadırlar. Bunu yaparken de esasında genel eğilimlere dayanarak tasarım kararlarını meşru, uygun ve onaylanacak bir algı yaratacak biçimde aktarmaktadırlar.

- **Bulgu-3:** Analiz esnasında belirli bilgi alanlarına ait gönderim kodları her iki ortamda yoğunlukla tespit edilmiştir. Gönderim kodlarının anlambirimcik ve simgesel alan kodlarının çeşitlilikleri ile kıyaslandığında oldukça tanımlı gruplardan oluştuğu görülmektedir. Buna göre, oranları farklı olmasına rağmen her iki ortamda da en çok mimarlığın bilgisi gönderim kodu belirlenmiştir. Daha sonra, coğrafyanın bilgisi bulunmaktadır. AR ortamında mimarlık tarihi alanının ve mimar hakkında bilgi, mimarlığın ve coğrafyanın bilgisinden sonra en büyük orana sahiptir. AD ortamında ise mimarlığın ve coğrafyanın bilgisinden sonra mimarlık tarihinin bilgisi ve zaman dizinsel bilgi (kronolojik kod) gelmektedir. Her iki ortamda da kullanıcı hakkında bilgi oldukça düşük düzeydedir (Şekil 4.24)

AR ortamında gönderim kodlarının en büyük orana sahip olduğu gözlemlenmiştir. AR ortamındaki yazılar derginin editörleri tarafından yazılmaktadırlar. Dolayısıyla, hedef kitlesi ve yayın anlayışı belirli bir eksen olan mimarlıktır. Bu durum, öncelikle gönderim yapılan bilim alanının bilgisinin okuyucuda bulunduğunun kabul edilerek yayın yapıldığını göstermektedir. Örneğin LeCorbusier'nin bir tasarımı hakkında bilgi verilerek ilişki kurulan bir üründe, okuyucunun bu ismi ve onun mimarlık tarihindeki konumunu, etki alanını, tasarım yaklaşımlarını, mimarlık alanındaki ürünlerini bildiği varsayılmaktadır. Okuyucuda bunlara dair bir bilgi birikimi söz konusu değilse,

okuyucuya bu referans yeterince anlam ifade etmeyecektir. Bu durumda iki olasılık söz konusudur; ya okuyucu burada verilen bilgi ile kısıtlı kalarak işaret edilen bağlantıyı kuramayacak ya da işaret edilen harici bilgiye dair daha fazla bilgi edinmek için yeni bir araştırma başlatacaktır. Böylece metnin sadece okunması ile elde edilen bilgi katmanlarının ötesinde bir bilgi katmanı daha okuyucuda oluşabilecektir.



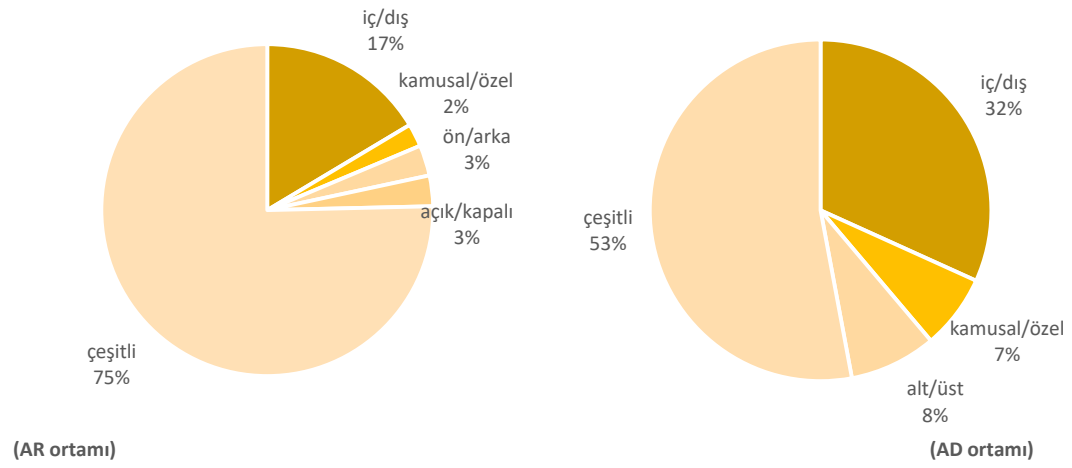
Şekil 4.24 : AR ve AD ortamlarındaki gönderim kodlarının oranları.

Öte yandan, yapının yeri ve yakın çevresi ile ilgili bilgi, kullanıcısı ve tasarımcısı hakkında verilen bilgi; yapının sadece fiziksel veya mekânsal niteliklerinden daha kapsamlı bilgiler ile ilişkide olduğunu göstermektedir. Yani; yapı yakın çevrenin verileri, kullanıcı kimliği veya ihtiyaçları, tasarımcının eğitim aldığı mimari anlayış gibi farklı verilerle de şekillenebilmektedir. Bu şekildeki bir aktarımdan edinilen bilgi ile gerçekleşecek mimesis de mimari ürünün sadece bir fiziksel varlık olarak, bağlamı, kullanıcısı ve tasarımcısından soyut bir son ürün olarak görülmeden gerçekleşmiş olacaktır. Tasarımcı örnek aldığı yapıyı ve tasarım düşüncelerini çoklu değerlendirecek, mimari ürünün özel ve biricik yapısını, her ürünün özgün problemler ve şartlarda oluştuğunun bilinciyle kişisel kütüphanesine ekleyeceği bilgi parçaları esas örüntülerinden kopmadan, bağlamıyla birlikte dönüşebilecektir.

"Mimarlık tarihinin bilgisi" gönderim kodu ise diğer gönderim kodlarından farklı değerlendirilmelidir. Bu bilgi yapıyı emsallerle birlikte değerlendirmekte, onlarla ilişkide aktarmaktadır. Anlambirimcik kodlarından "toplumsal aidiyet" ile yakından ilişkilidir. Özellikle AR ortamında yazar ürünü geçmişteki bir tasarım anlayışı ile ilişkilendirerek bir imge oluşturmaktadır. Bu durumda *memetik* bağlamda okuyucunun *mem* havuzunda veya emsal bilgisi bağlamında okuyucunun kişisel kütüphanesinde yer alabileceği konum işaret edilmektedir. Böylesi bir işaret taklidin veya eşleşmenin

gerçekleşip gerçekleşmemesinde etken olabilecektir. AD ortamında metni mimarın yazdığı göz önünde bulundurulduğunda, mimarın kendini belirli bir tarihsel tasarım anlayışına ait olarak gösterme çabasının çok daha az olması, mimarın kendini konumlandırmaktan uzak durduğunu göstermektedir. Bunun yerine mimar, mimarlık alanının malzeme, taşıyıcılık gibi özel bilgilerine ve ürünün yeri ile ilgili bilgiye işaret etmektedir.

- **Bulgu-4:** Simgesel alan kodları her iki ortamda da oldukça çeşitlidir. Ancak her iki ortamda da yoğunlaşan iç mekân-dış mekân ve kamusal alan-özel alan karşısavları dikkat çekmektedir (Şekil 4.25).



Şekil 4.25 : AR ve AD ortamlarındaki simgesel alan kodlarının oranları.

Her iki ortamdaki simgesel alan kodlarındaki çeşitlilik her mimari ürünün özgün yapısını göstermektedir. Simgesel alan kodlarından "iç/dış" ve "kamusal/özel" karşısavlarında gözlemlenen yoğunlaşma ise, mimarın da editörün de mimarlık alanında gelenekselleşmiş ve kabul gören karşıtlıklara işaret ettiğini göstermektedir. Esasında tasarım kararlarında bir gerekçe olan bu "karşıtlık" ve "karşıtlıkların birbiri ile ilişkisinin kurulması" mimari tasarım alanında genellikle kabul gören ve meşru bulunan yaklaşımlardır. Bu karşıtlıkların açıkça belirtilmemesi, dolayısıyla da içerik analizi aşamasında tespit edilememesi ve metinlerin bu gerekçeleri sadece göstergeler ile işaret etmesi dikkate değer bir durumdur. Esasında karşısavlar ile tasarım gerekçelerini yani *explaneme*lerini vurgulamaktadırlar, ancak bunu açıkça yapmamaktadırlar. Bunun en önemli sebeplerinden biri; mimarlık alanının bu

karşıtlıkları bir çeşit önsel ve meşru bir gerekçe olarak kabul etmesidir. Sonuçta mimar gerekçelerini mimarlık alanının genel eğilim ve kabullerine yönelik belirlemiştir.

- **Bulgu-5:** AD ortamında mimar tarafından yazılmış metinlerin bazılarında simgesel alan kodları bazı örneklerde oldukça fazla oranda bulunmaktadır. AR ortamında belirgin bir ayrışma tespit edilmemiştir.

AD ortamında bazı mimarların ifadelerinde simgesel alan kodları ve anlambirimcik kodlarının oranlarında dikkate değer oranda yoğunlaşmalar söz konusudur. AR ortamında oranlar birbirine oldukça yakın ve dengeli bir dağılımdadır. AD ortamındaki mimarların metinlerinde gözlemlenen bu durum, mimarların özgün tasarımlarına ait bilgiyi anlatımda oluşturmak istedikleri imgelemin de özgün olabileceğini göstermektedir. AR ortamında ise yayın anlayışının sürekliliğinin gerekliliği sebebiyle böylesi bir durum söz konusu değildir. Anlambirimcikler ve simgesel alan kodlarının esasında "tasarıma konu olan gerekçe"lerin ifadesi olarak *explaneme*lere işaret ettiği göz önüne alındığında bazı mimarların gerekçelerini daha öncelikli olarak açıkladığı gözlemlenebilmektedir. Bu durum bazı *mem*lerin göstergeler anlaşılabildiği takdirde eşleşme olasılıklarını artırıcı bir etki oluşturmaktadır.

4.2.3.4 Anlatı kodları analizinin değerlendirilmesi

Anlatı kodları tekniği ile yapılan alan çalışmasının ikinci aşamasında varılan en önemli sonuç; taklit edilme olasılığı taşıyan bilginin salt tasarım düşüncelerine ilişkin; yani ürünün hangi gerekçeyle, nasıl bir yöntemi veya ilkesel kararları izleyerek, hangi sonuca vardığını açıklayan bilgi alanından daha farklı bir bilgi alanının da varlığının tespitidir. "*Mem* hikâyeleri" modeline göre *mem*ler, birbirine bağlı bir hikâye örüntüsünde bulunmaktadırlar. Anlatı kodları ise metnin içinde bizzat bulunmayarak, bilgi alanları bütün metne yayılmış şekilde göstergeler sistemi ile işaret edilerek vardırlar. Diğer bir deyişle; salt bir bilgi parçası değil, bilgi alanına ait bir anlam, vurgulanan bir kavram veya işaret edilen bilim alanlarının bilgisidir. Anlatı kodlarının taşıdığı bilgi alanı, mimarın veya mimar adayının gösterilen bilgiyi değil, işaret edilen anlamı taklit etmesine olanak tanımaktadır. Hatta eğer okuyucu gösterilenleri kavrayabilecek bilinç ve bilgi düzeyine sahipse, metin bu durumda yönlendirici bir etkiye sahip olmaktadır.

Aktarılan bilgi, anlatı kodları vasıtasıyla, belirli ama her seferinde açıkça gösterilmeyen, göstergeler sistemi ile işaret edilen bir strüktür ile belirli tema veya

temaların rotasında bir ağ içindedir. Ayrıca, tasarım düşünceleri bağlamında *mem* türlerinin bulunduğu her hikâye örüntüsü anlatı kodlarının oluşturduğu farklı rotalar üzerinden birbiri ile ilişkilendirilmektedir. Bu aynı zamanda, sadece mimari ürüne ait olmayan, çeşitli bilim alanlarının bilgisinin de aktarılmasını sağlayabilmektedir. Öte yandan, çeşitli odak noktaları karşıtlıklar üzerinden vurgulanarak ürüne ait bazı özelliklerin daha görünür olması sağlanmaktadır.

Bu şekilde ürüne ait bir imgelem de oluşmaktadır. İmgelemin çerçevesini, bilgi katmanlarından oluşan yapısını da anlatı kodlarının oranları belirlemektedir. Bu çerçeve genellikle *mem* türleri bağlamında *explaneme mem* türünü işaret edecek içerikte kurgulanmaktadır. İçerik analizi süresince en az tespit edilen *mem* türü olarak *explaneme mem* türünün açıkça değil, bir göstergeler sistemi üzerinden aktarılması dikkate değer bir bulgu olarak değerlendirilmektedir.

Kısaca, metin boyunca anlatı kodları vasıtasıyla mimari ürüne ilişkin ait bilgi örüntüsünün (*mem* hikâyeleri) belirli eksenlerde sürekli kılınması, harici bilgi alanlarına işaret edilerek bilgi katmanlarının çoğaltılması, bazı noktaların karşıtlıklar üzerinden vurgulanarak eşleşme olasılığının artması söz konusudur. Diğer bir deyişle, taklit edilebilecek bilgi alanı katmanlaşarak derinleşmekte ve dolaylı bir sistemle aktarılmaktadır. Ayrıca, bu bilgi alanları ağlar şeklinde bütünsel imgeler oluşturarak aktarılmakta ve karşıtlıklar üzerinden kalıcılığı artırılmış olmaktadır. Böylece mimesis sürecine dahil olan bilgi sadece ürüne ilişkin bilgi ile sınırlı kalmamakta, basit bir kopyalamanın ötesine geçmektedir. Daha karmaşık, saçaklanmış, daimi bir ilişkisellikle anlamı ve bağlamı kuvvetlendirilmiş bir bilgi alanı söz konusudur. Öğrenme ve bilgi edinme durumu adım adım ve hiyerarşik değil, eş zamanlı, çoklu, imgesel etki oluşturan bir yapıdadır. Bu sebeple, oluşacak mimetik taklit ve *memetik* eşleşme de tanımlı, hiyerarşik ve kademeli değil, ilişkisel, serbest çağrışımlara açık ve göstergelerin algılanabildiği ölçüde yönlendirici yapıda olabilecektir.

4.2.4 *Mem*lerin ortamları (Söylem analizi)

İçerik analizi ve anlatı kodları analizi, emsal bilgisi ve *mem*lerin ortamlarına dair bir bilgi oluşturmada yeterli olmamıştır. Daha önce de belirtildiği gibi, *mem*lerin eşleşmesi için aktarılacakları ortamlara ihtiyaçları vardır ve ortamlarda ilgili bilgi parçalarının temsil biçimleri ve farklı temsillerin birbirleriyle ilişkileri (örneğin; metin ve görsellerin birbirleriyle ilişkileri) de eşleşme üzerinde etkendir, çünkü Darwinci

evrim ortamından bağımsız düşünülememektedir. Bu nedenle, mimari ürünlerin sunulduğu ortam ve bu ortamlardaki yazılı ve görsel bilginin temsil biçimleri, birbirleriyle ve türdeşleriyle ilişkilerinin analizi önemlidir. Tez kapsamında incelenen örneklemdeki bilginin sunulduğu ortamla ilişkisinin anlaşılması için bir görsel analiz olarak da değerlendirilebilecek söylem analizi tekniği alan çalışmasında son aşama olarak uygulanmıştır.

Söylemler kişiler tarafından üretilemezler; sosyal olarak üretilmektedirler (Rose, 2002). Söylem analizi, neden-sonuç ilişkilerini değil, iktidar ve bilginin nasıl olduğunu ve nasıl oluştuğunu incelemektedir (Rose, 2002). Söylem analizi yaklaşımlarının tanımlı bir yöntemi yoktur. Ancak söylem analizi çalışmalarında dikkat edilmesi gereken nokta, "neden?" sorusuna değil "nasıl?" sorusuna yanıt arandığıdır. Bu noktada, yapılan analizin tek, gerçek ve doğru olmadığının farkında olunması gerekmektedir. Önemli olan; tutarlı ve ikna edici bir yöntemle analizin yapılmasıdır.

Rose (2002) görsel analiz teknikleri ile yapılmış çalışmalardan örnekleri açıkladığı kitabında söylem analizi yaklaşımlarını iki başlıkta tanımlamakta, Foucault'nun yaklaşımının, söylem analizi çalışmalarında iki yönde ilerlediğini belirtmektedir. Buna göre; birinci grup söylem analizi yaklaşımları imgelerin (incelenecek materyalin) kendisine odaklanarak taşıdığı anlamı, oluşturduğu söylemi incelemektedir. İkinci grup söylem analizi yaklaşımları ise; imgelerin kendisinden ziyade, onları oluşturan örgütlenmeleri incelemektedirler (Rose, 2002). Buna göre, birinci grup söylem analizi çalışmaları görsel ve yazılı kaynağın kendisini inceleme materyali olarak belirlerken, diğer grup çalışmalar görsel ve yazılı kaynakların yerleşimlerini, birbiriyle olan ilişkilerini, ait oldukları disiplinin getirdikleri ile birlikte kullandıkları teknolojiyi ve elemanlarını dikkate alarak söylem analizi yapmaktadırlar (Rose, 2002). Örgütlenmelerin düzenek ve teknolojileri bağlamında söylemi inceleyen bu grup çalışmalar; imgenin veya analiz edilecek materyalin kendisini konu olarak almamakta; onun yerine sunuş biçimleri, diğer imge veya materyalle ilişkileri gibi olguları analiz etmektedirler (Rose, 2002). Rose (2002), görsel söylem analizi için bazı stratejileri şöyle sıralamaktadır;

- Kaynaklara taze/temiz gözlerle bakmak,
- Kaynakların içine derinlemesine girmek,
- Anahtar temaları tanımlamak,

- Gerçeklik etkisini incelemek,
- Karmaşıklık ve çelişkilere dikkat etmek,
- İfadelerde görünen kadar görünmeyenin de etkin olduğunu göz önünde bulundurmak,
- Detaylara odaklanmak.

İkinci grup söylem analizinde genellikle iki ölçekte analiz yapıldığını anlatan Rose (2002), galeri ve müzelerdeki eserlerin sunuluşlarını analiz eden çalışmaları örnek vermektedir. Büyük ölçekli analizi "kurumsal düzenekler"e ilişkin analiz olarak adlandırmakta; müze ve galerilerin mimari detaylarının, plan yerleşimlerinin, eserlerin sunuş biçimlerinin ve kültür kavramına farklı bakış açılarının sergileme biçimlerine yansımasını analiz eden çalışmalarla örneklemektedir (Rose, 2002). Daha küçük ölçekli analiz çalışmalarında ise "kurumsal teknoloji"ye ilişkin analiz olarak adlandırdığı çalışmaları örneklemektedir. Bu tip çalışmalara göre, müzelerdeki sunum biçimleri, rekonstrüksiyonlar, eserlerin mekânsal organizasyonları ve yerleşimde birbirleriyle ilişkileri, etiket ve açıklamaların etkileri, katalogların varlığı gibi durumlar çeşitli söylemler oluşturmaktadır.

Tez kapsamında gerçekleştirilen alan çalışmasının üçüncü aşamasında birincil amaç, ortamların mimari tasarımda oluşturduğu söylemin tespiti ve bu söylemin oluşturduğu etki alanını tespit etmek değildir. Bu aşamada amaç; mimarların sıklıkla kullandığı farklı ortamlarda yer alan bilginin; dolayısıyla da güç etkeninin olduğunu göz önünde bulundurarak, evrim üzerinde etken olabilecek farklı bilgi ortamlarının, farklı niteliklerinin nasıl oluştuğunu belirlemektir. Bu nedenle, tez kapsamında incelenen ortamlardaki mimarlık ürünlerinin barındırdığı *mem*lerin kendilerinin ne olduğundan ziyade; nasıl ifade edildikleri; dolayısıyla da nasıl bir bilgi alanı oluşturarak, hangi eşleşme potansiyeline ve hangi etkilere sahip olabilecekleri sorunsallaştırılmıştır. Bu nedenle, Rose'un (2002) belirttiği söylem analizi çalışmalarından ikinci grup yaklaşımlar temel alınarak analiz gerçekleştirilmiştir.

Görsellerin kendilerinin içeriği alan çalışmasının bu aşamasında temel belirleyici değildir, ancak analiz aşamalarının birbirleriyle ilişkisinin sürekliliğini sağlamak amacıyla daha önceki aşamalarda da kullanılan 20 villa projesinden oluşan örneklem üzerinden analiz yapılmış, örneklemin her elemanı bu üç sayısal ortamda da taranmıştır. AD ve AR'de bu projelere ait sayfaların dışında, haberler ve farklı

tipolojide projeler de bulunmaktadır. Bu bölümlerdeki yayınlarda farklı anlatımlar söz konusudur, ancak analiz sürecinde haberler, etkinlikler gibi bölümler emsal bilgisi konusuyla ilişkilendirilmediği için kapsam dışı bırakılmıştır. P ortamında ise, oluşan öneri sayfası tarama terimlerine bağlı olarak değişkenlik göstermektedir. Sonuçlar içerik bakımından farklılaşmakta, ancak ortamdaki bilginin temsil biçimini etkilememektedir. Bu nedenle, tüm örneklem elemanlarında, bu tezin yazarının kullanıcı hesabıyla, tarama satırına projenin ve mimarının adı birlikte yazılarak tarama yapılmıştır.

Analiz esnasında medya örneklemindeki üç sayısal ortamın her biri Rose'un (2002) tanımlamaları dikkate alınarak iki ölçekte ele alınmıştır:

- Makro ölçek: Kurumsal düzeneklere ilişkin analiz,
- Mikro ölçek: Kurumsal teknolojiye ilişkin analiz.

Makro ölçek analizde ortamların genel özellikleri bilgi ortamı bağlamında analiz edilirken; mikro ölçek analizde ortamlar, mimarlık alanına özel bilgi bağlamında analiz edilmektedir. Diğer bir deyişle; makro ölçek analiz bilgi ortamının genel özelliklerini sorunsallaştırırken; mikro ölçek analiz, mimarlık bilgisinin aktarım biçimini sorunsallaştırmaktadır.

Öncelikle mimesis sürecinde ve *mem* hikâyelerinin evriminde etken olabilecek sorular belirlenmiştir:

1. Makro ölçek analiz soruları;
    - Bilginin bulunduğu ortamın genel özellikleri nedir?
    - Bilginin aktarıldığı şemanın özellikleri nelerdir ve şemanın elemanlarının birbirleriyle ilişkileri nasıldır?
2. Mikro ölçek analiz soruları
    - Mimari ürüne ilişkin bilginin kaynağı nedir ve oluşturulma biçimi nasıldır?
    - Mimari ürüne ilişkin bilginin fotoğraf, çizim, metin gibi farklı tekniklerle temsilleri; birbirleriyle konum ilişkileri, hiyerarşileri, büyüklükleri gibi nitelikler açısından nasıl sunulmaktadır?

- Görsellere ilişkin etiketler, isimler ve açıklamalar görsellerdeki bilgiyi nasıl etkilemektedir?
- Küçük resimlerin[29] varlığı ve küçük resim galerilerine erişim biçimi bilgi alanını nasıl etkilemektedir?
- Mimari ürüne ilişkin malzeme, taşeron firma benzeri bilgiler ile mimari ürünün kendisine ilişkin bilginin konumu nasıl bir etki yaratmaktadır?

Aşağıda her ortamın bu sorularla yapılmış analizleri bulunmaktadır. Buna göre, önce sorular yanıtlanmakta, daha sonra söylemin okuyucudaki etkisi değerlendirilmektedir. Öncelikle, her ortamın analizinin sonunda o ortama özel olan bulgular sıralanmakta ve bulgular değerlendirilmektedir. Analiz sürecinde üç ortamın bulgularında ortaklıklar belirlenmiştir. Bu nedenle, söylem analizi aşamasının genel değerlendirilmesi bu kısmın sonunda yapılmaktadır.

4.2.4.1 AR ortamı görsel söylem analizi

- **Aşama-1: Makro ölçekte analiz**

Bilginin bulunduğu ortamın genel özellikleri nedir?

Architectural Record dergisinin sayısal ortamdaki yayını[30] olan *www.architecturalrecord.com,* derginin yayın anlayışının temel bileşenlerini yayınlamaktadır. "Haberler (*news*)", "projeler (*projects*)", "evler (*houses)*", "ürünler (*products*)" "pratik (*practice*)", "süregiden eğitim (*continuing ed.)*", "girişler için çağrı (*call for* entries)" "etkinlikler (*events*)", "daha fazlası (*more*)" "üye ol (*subscribe*)" seçenekleri derginin bu ortamdaki esas bağlantılarıdır. Dergi, 1956 yılından beri ev tipolojisine her yıl bir sayısını ayırmaktadır. "Evler/*Record* Evleri (*Houses/Record Houses)"* bölümünden derginin seçtiği villa projelerine ait makalelerden oluşan örneklemdeki her örneğin ilgili sayfasında evin tasarımcısının dergi tarafından

[29] "Küçük resimler (İng.: *thumbnails)*" sayısal ortamlarda görsel verinin ön izlemesini sunan kare boyuttaki bir sunuş biçimidir. Fotoğraf, mimari çizim ve diyagram gibi birçok temsil biçimi bu resimlerin arasında bulunabilmektedir.

[30] Alan çalışması için belirlenen örneklem, derginin sayısal sayılarının yayınından değil, derginin sayısal ortamından edinilmiştir. Burada derginin sayılarında yer alan makalelerin bir kısmına erişmek mümkündür, ancak dergiyi sayılar halinde bütünüyle, okumak için ödeme karşılığında dergi üyeliği gerekmektedir. Tez kapsamında örneklem sadece *Record Houses* (*Record* Evleri) bölümünden oluşturulduğu için dijital sayılar değil, bu evlerin sunulduğu ilgili sayfalar analiz edilmiştir.

yayınlanmış diğer projelerine ve derginin bu bölümüne ait o yılda seçilerek yayınlanmış diğer ev tasarımlarına bağlantılar vardır.

Ortamın projeyle ilişkili diğer yayınlara erişimi sağlaması, kullanıcının tek bir bilgi kaynağıyla yetinmeyeceği durumlar için olumlu bir etki oluşturmaktadır. Diğer bir deyişle, kişisel kütüphanesini oluşturmakta olan kullanıcı geniş kapsamda, serbest çağrışımlara açık bir bilgi ağı içinde dolaşma imkânına sahiptir. Öte yandan, bu bilgi ağı, hızla ve kolayca erişilebilen ara yüzler sebebiyle, parçalar biçiminde, bağlantılarının kurulması zor; dolayısıyla da *mem* hikâyelerinin parçalı veya eksik kalabileceği imgelemlere neden olabilmektedir.

AR ortamı üzerinden oluşturulmuş kullanıcı profili ile sosyal medya bağlantıları (*facebook, twitter* ve *pinterest)* ve yorum yapma seçenekleri bulunmaktadır. Derginin sayısal ortamının bütününde bulunan sosyal medya paylaşım bağlantıları ise AR ortamının sunduğu bilginin kişiler tarafından paylaşılarak çoğalmasına olanak tanımaktadır. Bu durum, mimari ürüne ilişkin *mem*lerin yayılımı için önemli bir durumdur. Kişisel hesaplar üzerinden oluşan ağlar vasıtasıyla belirli noktalarda yoğunlaşmalar olabilmektedir. Paylaşımlarla birlikte, bilgi yer ve zamandan bağımsız olarak kısa sürede dolaşıma katılabilmektedir.

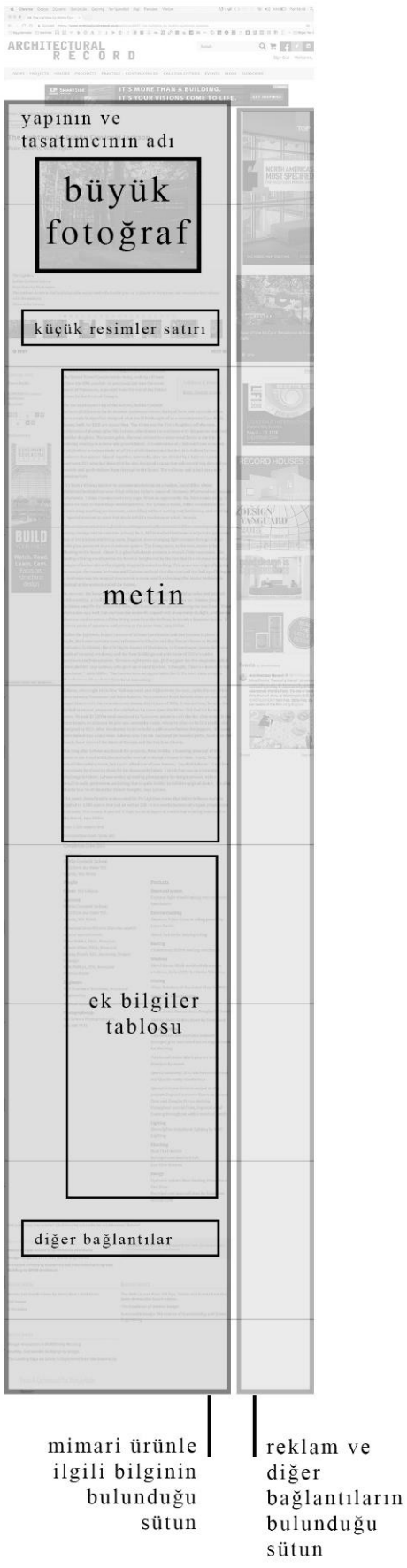
Sayfanın sonunda editörün yazdığı diğer makalelere (*Recent Articles By ...)* bağlantılar, "İlişkili Makaleler (*Related Articles)* ", "İlişkili Ürünler (*Related Products)*" ve "İlişkili Etkinlikler (*Related Events)*" bağlantıları bulunmaktadır. Yayıncı tarafından belirlenmiş çeşitli "etiket" sözcükleri ile yine başka bağlantılara geçmek mümkündür. Bir mimarlık dergisi olarak *Architectural Record'*da editör seçimleri, yazar tercihleri ve yayın kurulu tarafından belirlenen, kabul edilen içerik söz konusudur. Bu durum, derginin hedef kitlesi ve derginin eğilimi ile ilişkilidir. Örneklemdeki projelerin sunuş sayfalarının sonunda yazarın diğer yazılarına yapılabilen bağlantı bu bağlamda oluşmuştur. "İlişkili makaleler/ürünler/etkinlikler" seçenekleri ise derginin mimari ürüne ilişkin bilgiyi arşivlendirme anlayışını göstermektedir. "İlişki"lerin hangi parametrelerle oluşturulduğu okuyucu tarafından bilinmemektedir. Bu durum, okuyucunun emsal bilgisini teşhis sürecinde veya kişisel kütüphanesine katkı sürecinde kapalı ve sınırlı bir etki oluşturmaktadır, çünkü dergide yayınlanan mimari ürünler editörler tarafından seçilmişlerdir. Yani yayınlanan mimari ürünler derginin yayın anlayışı ile birlikte belirlenen bir seçkidir.

Yayıncının belirlediği "etiket"ler ile o örneğe ilişkin tasarımcının adı, tasarımın yeri, kullanılan yapım sistemi gibi niteliklere sahip diğer örneklere erişim imkânı yayıncının belirlediği, *memetik* bağlamda seçtiği, çeşitli kelimelerin semantik bağlamda işaret ettiği anlamların eşleşerek evrim sürecine katıldığını göstermektedir. Bu noktada yayıncı evrim sürecinde etkendir.

Bilginin aktarıldığı şemanın özellikleri nelerdir ve şemanın elemanlarının birbirleriyle ilişkileri nasıldır?

Örneklemdeki her örneğin sayfası iki düşey bölümden oluşmaktadır. Sol kısımdaki daha geniş olan sütunda sırasıyla; yapı ve mimarın adı, yapının yeri, büyük görsel, büyük görsele ait açıklama cümleleri, küçük resimler satırı, bütün halde metin sunumu, ek bilgiler tablosu, editör hakkında bilgi ve diğer bağlantılar yer almaktadır. Büyük görsel sola doğru imleçle çekildiğinde yeni büyük görsel ekrana gelmektedir. Küçük resim şeridindeki bir görsele tıklandığında büyük resim olarak görünmektedir. Daha dar olan sağ kısımda ise, reklam kareleri, dergide son zamanda yayınlanmış popüler olan bir makalenin görseli veya videosu ile bağlantısı, sponsorlu içerik, derginin *tweeter* hesabı ve *tweet*lerine bağlantısı ve site içi anket bağlantıları bulunmaktadır (Şekil 4.26).

İki bölümde aynı anda farklı bilgilerin sunuluşu, tek bir ürüne ilişkin bilgiyle yetinildeğine ve "daha fazla" erişime imkan sağlama durumuna işaret etmektedir. Bu durumun iki etkisi söz konusudur. Birincisi, bilgi edinimi sürekli kılınmıştır, böylece kullanıcı daha fazla bilgi edinebilmekte ve kütüphanesini genişletebilmektedir. Öte yandan; örneğe ilişkin bilgi, diğer bilgilerden soyutlanmadığı ve diğer bağlantılara erişim görece kolay ve hızlı olduğu için yeterince anlaşılmadan; *mem* hikâyelerinin bağları kurulmadan başka bilgi parçalarına erişmeyi imkânlı kılmaktadır. Böylece, birçok bilgi yüzeysel ve parçalar halinde zihinde oluşabilmekte; diğer bir deyişle kişinin algısı, ilgisi ve becerisinin izin verdiği ölçüde *mem* hikâyelerinin eşleşmesi durumunu gerçekleştirebilmektedir.



Şekil 4.26 : AR ortamındaki sayfanın şeması.

Aşama-2: Mikro ölçekte analiz

Mimari ürüne ilişkin bilginin kaynağı nedir ve oluşturulma biçimi nasıldır?

Her villanın metnini dosyayı oluşturan editör yazmıştır. Ürünün görselleri mimardan edinilmiştir, ancak fotoğrafların oluşturucusu genellikle mimarın kendisi değil, bir mimarlık fotoğrafçısıdır. Fotoğraf dışındaki mimari çizim, diyagram vb. görsellerin telif sahibine ait bilgi bulunmamaktadır. Diğer bir deyişle, görsel enformasyon mimardan alınmaktadır ancak bir müellifi vardır. Bu durum mimarlık fotoğrafçılığının ayrı bir alan olduğunu, mimari ürüne ilişkin bilginin ayrıca mimarlık fotoğrafçısı tarafından yeniden oluşturulduğunu göstermektedir. Uygun ışık, açı ve pozlama teknikleriyle, yapının özgün niteliklerine odaklanarak oluşturulan fotoğraflar, *mem*lerin eşleşmesi için hem genleştirici hem indirgeyici etkiye sahiptir. Zira belirli bir tasarım fikrine odaklanacak şekilde (örneğin; "cam bir kutu ve ahşap bir duvardan oluşan ev" fikrine ait *mem*) çekilen fotoğraf, bu fikrin fotoğrafta ortaya çıkacak şekilde sunulmasıyla –okuyucusunun beceri ve ilgisine bağlı olarak- eşleşme potansiyelini artırabilmektedir.

Mimari ürüne ilişkin bilginin fotoğraf, çizim, metin gibi farklı tekniklerle temsilleri; birbirleriyle konum ilişkileri, hiyerarşileri, büyüklükleri gibi nitelikler açısından nasıl sunulmaktadır?

Yapının ve tasarımcısının adı sonrasında ilk dikkat çeken öğe; esas metinden daha büyük punto ile yazılmış olan alt başlıktaki yapıya ait lakap ve kısa açıklamadır. Yazar bu açıklamayla en başta bir yönlendirme yapmaktadır. Mimari ürüne ilişkin *mem* hikâyeleri bütün halinde, yazar tarafından en başta yönlendirilmektedir

İki bölümde aynı anda birbirinden farklı içeriğe sahip bilginin sunuluşu, tek bir ürüne ilişkin bilgiyle yetinilmeme ve "daha fazla" erişime imkân sağlama durumlarına işaret

Mimari ürün ve tasarımcısının isimlerinden sonra sırasıyla, alt başlık, kısa açıklama, bir büyük görsel, görsele ait kısa metin açıklaması, küçük resimler şeridi, ürünün yeri, metin ve son olarak ek bilgiler tablosu sunulmaktadır. Büyük olarak kullanılan ilk görsel, yapının bütününü -çekildiği açıya bağlı olarak- kadraja sığdırabilecek şekilde geniş açı ve düzeltilmiş bir perspektifle uzun pozlanmış bir fotoğraftır. Fotoğrafın altında yapının adı, mimarı, yeri, fotoğraf ile ilgili kısa açıklama ve fotoğrafçının adı bulunmaktadır. Bu fotoğraf, yapının öne çıkan niteliğini –örneğin; ağaçlık bir alanda bulunması, arketipik bir forma sahip olması, uçak kanatlarının çatı olarak kullanılması,

cam kutu ve ahşap duvar bileşiminden form oluşturması vb.- içerecek şekilde pozlanmış, açısı ayarlanmış, perspektif kaçışları kaldırılmış olacak şekilde tekniklerle oluşturulmuştur (Şekil 4.27).

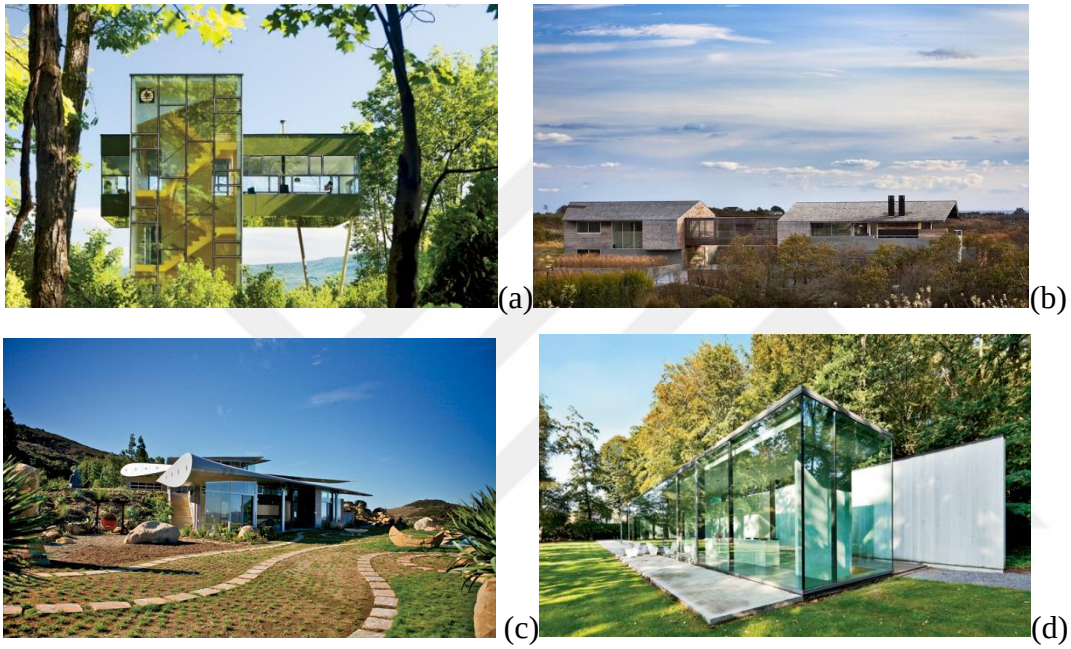
Örneklerin ilgili sayfasında ilk önce yapının adı, tasarımcısı, yeri başlık olarak verilmekte, alt başlık olarak yapıya ait bir lakap ve kısa açıklama yer almaktadır.

Editörün seçtiği ilk büyük fotoğraf, yapı hakkında zihinde ilk imgeyi yaratan elemandır. Yapının özgün niteliğini içermekle birlikte, yapının genel görüntüsünü sunması tasarımcının daha fazla bilgi edinmek isteğini etkilemektedir. Eğer tasarımcının zihnindeki hikâye örüntüsü bu görselin içerdiği örüntüleri içeriyorsa daha fazla bilgi edinmek isteyebilmektedir. Aksi de mümkündür; zihnindeki hikâye örüntüsüne ilişkin herhangi bir eşleşme söz konusu değilse, yapının bu görüntüsü tasarımcının ilgisi, bilgisi ve becerisi doğrultusunda kişisel kütüphanesinin dışında tutulabilmektedir. Bu fotoğraf, Barthes'ın (2016) anlatı kodlarından yorumbilgisel kod ve gönderim kodlarıyla ilişkilidir. Daha fazla detay vermeden bir genel fotoğrafla, "iyi göz"[31] (Rose, 2002) yeterince eğitimli veya göstergeleri okuyabilecek bilgi birikimine sahipse, görüntünün altında yatan göstergeleri görebilecektir. Örneklemek gerekirse; uçak kanadının çatı olarak kullanıldığını gösteren fotoğrafla "atık malzemelerin yeniden kullanımı mimarlık alanında sürdürülebilir etkisi nedeniyle tercih edilir" (GÖN: Mimarlığın bilgisi) referansını okuyabilecektir (Şekil 4.28). Ayrıca, bu kullanımın nedenini ve uygulama yöntemlerini merak ettiren bir etki de söz konusudur.

Bu görselden sonra küçük resim bağlantıları yerleştirilmiş; küçük resimler bir satırda sunulmuştur. Küçük resimler satırında tüm küçük resimleri aynı anda görmek mümkün değildir; ilk yedi resim görünmekte (eğer daha fazlası varsa) resimlerin üzerindeki bağlantılardan diğerlerine de erişmek mümkündür. Küçük resimlerin, sayfa başında hemen büyük resmin altında özet şeklinde görünmesi, kullanıcıya devam etme, daha fazla detaya girme ya da bir sonrakine devam etme seçenekleri sunmaktadır. Bu durum kullanıcı odaklı yayın anlayışı ile örtüşse de zihnin odaklanamamasına, bilgi parçaları ile fragmanlar halinde bir hikâye oluşturmasına neden olabildiği gibi, serbest çağrışımlarla genleştirici bir etki de yaratabilmektedir. Şeridin üst kısmında bulunan

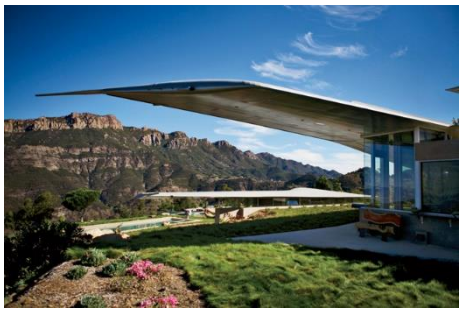
[31] "İyi göz" Rose'un (2002) görsel analiz yöntemlerini anlattığı kitabında sanat eserine ilişkin bir inceleme yapılırken belirli bir metodoloji olmadan veya teorik olarak açıkça belirli olmayan, ancak konu hakkında bir çeşit erbaplık gerektiren bir yaklaşım olarak açıklanmaktadır.

büyük resim sola doğru imlecin kaydırılmasıyla bir sonrakine değiştirilebilmektedir. İlk görselden sonra, birkaç benzer nitelik ve içerikte iç mekândan fotoğraflar bulunmaktadır. Görseller diğer bilgilerden soyutlanacak bir ara yüze açılmadığından görseller ve metinler bir arada okunabilmektedir. Daha sonra yapının plan veya kesit çizimleri bulunmaktadır. Çizimler, dergi tarafından mekânların numaralandırılması ve mekân isimlerinin ayrıca yazılması ile tek bir sunuş dili ile sunulmaktadır. Mimari çizimler haricindeki her görselin altında o görseldeki içeriğe bağlı bir kısa metin açıklaması mevcuttur.



Şekil 4.27 : Büyük olarak kullanılan ilk fotoğraf, örneğin; (a)ağaçlık bir alanda bulunması (Kaynak: Url-11), (b) arketipik bir forma sahip olması (Kaynak: Url-12), (c) uçak kanatlarının çatı olarak kullanılması (Kaynak: Url-13), (d) cam kutu ve ahşap duvar bileşiminden form oluşturması (Kaynak: Url-14) vb.- içerecek şekilde pozlanmış, açısı ayarlanmış, perspektif kaçışları kaldırılmış olacak şekilde tekniklerle oluşturulmuştur.

Daha sonra, metin herhangi bir görsel veya reklam gibi bir bağlantı ile kesintiye uğramaksızın yer almakta, bir bütün halinde okunabilmektedir. Görseller sayfanın üst kısmındadır; metnin biçimsel bütünlüğü bölünmemiştir.



Şekil 4.28 : Uçak kanadının çatı olarak kullanıldığını gösteren fotoğrafla "atık malzemelerin yeniden kullanımı mimarlık alanında sürdürülebilir etkisi nedeniyle tercih edilir" (GÖN: Mimarlığın bilgisi) referansının okunması, okuyucuda bu bilgi mevcutsa, mümkün olabilecektir (Kaynak: Url-13).

Görsellere ilişkin etiketler, isimler ve açıklamalar görsellerdeki bilgiyi nasıl etkilemektedir?

Mimari çizimler haricindeki her görselin altında, o görseldeki içeriğe bağlı kısa bir yazılı açıklama bulunmaktadır. Metinde bahsedilmeyen bir içeriğin görseli yayınlanmamıştır, ancak metindeki her bilginin görsel karşılığı yoktur; fotoğraflar metindeki bilginin karşılığı şeklindedir. Görsellerin altında yer alan açıklamalar ana metinden ayrı cümlelerdir ve esas metni destekler niteliktedir. Böylece metnin tamamının okunmaması durumunda bile, –metin içeriğine bağlı olarak- yapı ile ilgili bütüncül *mem* hikâyelerini oluşturabilmek mümkündür. Görseldeki bilgi, okuyucu tarafından görece daha kolay anlaşılmaktadır, hatta okuyucu görselde yer alan bilgiye doğru yönlendirilmektedir.

Küçük resimlerin varlığı ve küçük resim galerilerine erişim biçimi bilgi alanını nasıl etkilemektedir?

Küçük resimler metnin öncesinde, sayfa başında büyük görsel ile metin arasında küçük resimler satırı biçimindedir. Bu durumda metin okunmadan önce okuyucuda bir imgelem oluşabilmektedir. Bu imgelemin derinliği görsellerin kısa açıklamalarının okunup okunmamasına, okuyucunun ilgi ve becerisine bağlı olarak değişebilmektedir.

Mimari ürüne ilişkin malzeme, taşeron firma benzeri bilgiler ile mimari ürünün kendisine ilişkin bilginin konumu nasıl bir etki yaratmaktadır?

Mimari ürünü anlatan yazılı ve görsel materyalin dışında; yapım alanı, yapım tekniği, yapı elemanları, statik, elektrik, mekanik tasarımcılar, malzeme tedarikçileri, yapının büyüklüğü, yapım maliyeti, yapım firması, mimarın iletişim bilgileri, iç mekân

tasarımcısı, mühendislik hizmetleri, fotoğrafçı bilgileri ve yapıda kullanılan çatı, dış kaplama, strüktürel sistem, pencere, kapı, mobilya ve aydınlatmada kullanılan ürünler gibi bilgileri sıralayan bir tablo sayfanın sonunda yer almaktadır. Sayfa sonuna yerleştirilmiş bu tablo bir bütün halinde sunulmuştur. Sayfa sonunda olması onun esas metne ek bir bilgi sunduğunu göstermektedir.

- **Değerlendirme**

1. Metnin hacmi görsellerin hacminden daha fazladır ve metnin sunuşunda biçimsel bütünlük vardır.

Metnin biçimsel bütünlüğünün kesintiye uğramaması, derginin yayın anlayışını ve oluşturmak istediği söyleme işaret etmektedir. Biçimsel olarak bütün tutulan metnin okunurluğu kolaylaşmaktadır. Görseller, diğer tüm bilgiden ayrılacak şekilde bağlantılarla değil, metni destekler nitelikte ve sayfada sabit büyüklüktedirler. Böylesi bir sunuş, mimarın tasarım kararlarını içeren *mem* hikâyelerindeki "tasarıma konu olan gerekçe"leri (*explaneme*), bu sorunlara nasıl bir yordam veya taktikle "ilkesel çözüm kararı" aldığını (*recipeme*) ve sonuçta da hangi insan yapımı öğe ile "cisimleşmiş tasarım" oluşturduğunu (*selecteme*) takip etmeye olanak tanımaktadır.

2. Görsellerin kısa açıklamaları vardır ve bunlar metinde aktarılan bilgiden parçalar içermektedir.

Çizimler haricindeki her görselin altında kısa açıklamaların bulunmasıyla o görsele ilişkin bilgi derinleşmektedir. Açıklaması olmayan görsel için ancak daha aşağıda bulunan metnin okunması gerektiğinden; her bir görselde bulunan açıklama, yapıya ilişkin temel niteliklere başlangıçta erişerek daha fazla detay için, gerek görülürse, okunma imkânı sunmaktadır. Diğer bir deyişle, AR ortamı görseller ve metinler arasında ilişki kurmakta; görsellerdeki bilgi kısa metinlerle derinleştirilmektedir. Bu durum, *mem* hikâyelerinin daha bütüncül bir yapıda anlaşılmasına sebep olabileceği gibi, belirli bir noktaya odaklanmaya neden olacağı için de evrim çeşitliliği açısından kısıtlayıcı bir etki de oluşturabilecektir. Sayfa sunuşunda kısa açıklamalarla desteklenen yapıya ait görsellerden sonra, eğer yapıyla ilgili daha fazla bilgi edinilmek istenirse, bütün halde sunulmuş olan metin okunabilmektedir. Bu şekilde sadece belirli bir *mem* türünün yoğun olarak eşlenmesi yerine; çeşitli *mem* türleri, hatta *mem* hikâyeleri ve/veya parçaları da evrim sürecine katılmış olabilmektedir.

3. Ortografik çizimlerde AR tarafından yapılmış düzenlemeler vardır.

Çizimlerde her örnekte aynı dilde; aynı renk ve yazı tipiyle mekânların numaralandırılması ve bir lejant ile açıklamasının yapılması söz konusudur. Çizimlerin dergi tarafından aynı temsil diline getirilmesi, derginin mimari ifadeye verdiği önemi göstermektedir. Buna göre; dergi hedef kitlesi olan mimarların alışık olduğu evrensel bir ifade ile yapı şemalarını sunmaktadır.

4.2.4.2 AD ortamı görsel söylem analizi

- **Aşama-1: Makro ölçekte analiz**

Bilginin bulunduğu ortamın genel özellikleri nedir?

Sistem, bir kullanıcı hesabı oluşturarak kullanılabilme imkânı sunmaktadır, ancak bu durum zorunlu değildir. Kullanıcı hesabı bir e-posta hesabı ve şifreyle oluşturulabilirken, mevcut bir *facebook* hesabı ile de oluşturulabilir. Bunun dışında, site bütününde erişilen hemen her bilginin paylaşımı için sosyal medya bağlantıları (*facebook, twitter* ve *pinterest)* bulunmaktadır. Kullanıcı hesabıyla giriş yapılabilmesi ve hesabın çok kullanılan bir sosyal medya üyeliği üzerinden veya e-posta hesabıyla yapılabilme imkânı, bu ortamı kullanan profil hakkında bilgi vermektedir. Buna göre, ortamı kullanıcı hesabıyla kullanacak kişiler; sayısal ağlarda bir takım hesaplara sahip kullanıcılardır. Bu "paylaşım" bağlantıları ise AD'nin sunduğu bilginin kişiler tarafından paylaşılarak çoğalmasına olanak tanımaktadır. Bu durum mimari ürüne ilişkin *mem*lerin yayılımı için önemli bir durumdur. Kişisel hesaplar üzerinden oluşan ağlarla belirli noktalarda yoğunlaşmalar olacaktır. "Paylaşım"larla birlikte, bilgi yer ve zamandan bağımsız, kısa sürede dolaşıma katılabilecektir.

Örneklemdeki projelerin bilgisine sitenin birçok farklı gruplamasından ulaşmak mümkündür. Bunlar; projeler/kategoriler/evler, (*projects/categories/houses*[32]*),* projeler/ülkeler (*projects/countries),* projeler/mimarlar (*projects/architects),* projeler/yıllar (*projects/years*), projeler/ürünler (*projects/products)* gruplamaları ve arama çubuğu kullanımıdır. Örneklemdeki her villa projesinin sayfasında, mimarının diğer tasarımlarına (fotoğraf, tasarım ismi, mimarın ismini içerecek bağlantı çerçevesi

[32] Analize dahil olan mimari ürünler, AD'nin "Projeler (*Projects)"* bölümünde; tipolojiye göre yapılan derlemenin altından erişilmiştir.

ile görünen, tıklandığında ayrı sayfada erişilebilen) ve ürünün bulunduğu yerdeki diğer yayınlanmış tasarımlara ulaşmak mümkündür. Projelerin bilgisine farklı yollardan ulaşabilmek ortamların bilgi biriktirme, arşiv oluşturma anlayışını ortaya çıkarmaktadır. Buna göre AD ortamı projeleri tipoloji, ülke, mimar, yapım yılı ve kullanılan ürünlere göre arşivlemektedir. Bu durum ansiklopedik arşiv (Burke, 2013) yaklaşımı ile ilişkilendirilirse; sistemin mimari ürünü kişiler, yerler, kronoloji ve kullanılan malzeme-teknik ile değerlendirdiğini göstermektedir. Ortamın bilgiye tek bir kategori başlığı yerine, çoklu başlıklarla ve o projeyle ilişkili olan diğer yayınlara erişimi sağlaması; kullanıcının tek bir bilgi kaynağıyla yetinmeyeceği durumlar için olumlu bir etki oluşturmaktadır. Diğer bir deyişle, emsal bilgisinin teşhis sürecinde veya kişisel kütüphane oluşturulurken, daha geniş kapsamda, serbest çağrışımlara açık bir bilgi ağı söz konusudur. Öte yandan, bu bilgi ağı, görece hızla ve kolayca erişilebilen ara yüzler sebebiyle, fragmanlar biçiminde oluşacak, bağlantıların yeterince güçlü kurulamadığı; dolayısıyla da hikâyelerinin parçalı ve eksik kalabileceği imgelemlere neden olabilmektedir.

Örneklemde yer alan villaların her birinin sayfasında "bu projeyi kaydet *(save this project)"* seçeneğiyle AD'nin kullanıcı profilinde, daha sonra istenilen zamanda yeniden erişebilmek için bir klasör oluşturma seçeneği vardır. Bu seçenek bilginin yer ve zamandan bağımsız, bedel ödemeden erişilebilme durumunu ortaya koymaktadır. Bununla birlikte; emsal bilgisinin esaslarından olan "kişisel kütüphane" kavramının sayısal bir karşılığını bu sistemle oluşturmak mümkün olmaktadır.

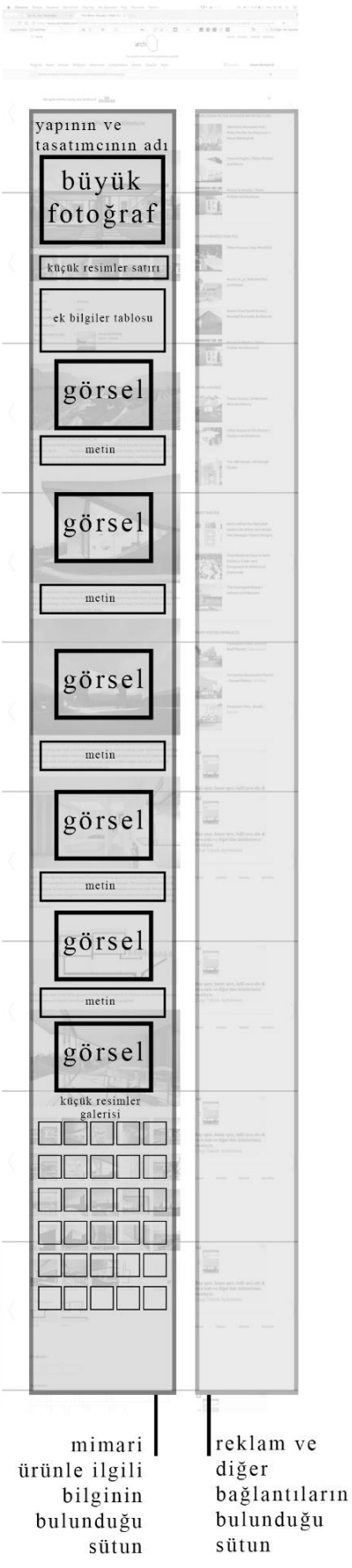
Bunun dışında; AD'ye ait ve okuyucu tarafından bilinmeyen bir parametre ile belirlenmiş "sizin için önerildi (*recomended for you)*", "daha fazla ev *(more houses)", "*en çok ziyaret edilen *(most visited)"* ve "en çok ziyaret edilen ürünler *(most visited products)"* başlıklarında başka projelere bağlantılar ve reklamlar bulunmaktadır. Ayrıca, örneklemdeki projelerin her birinin sayfasında yayıncı tarafından belirlenmiş "etiket" sözcükleri ile başka bağlantılara geçmek mümkündür. Başka bağlantılara sürekli farklı noktalardan erişmek, kişiye ortamda daha uzun vakit geçirme imkânını sağlamaktadır. Ortamın en çok tercih edilen bölümleri "önerme"si *mem*lerin evrimi ile yakından ilişkilidir. Kişiler tarafından tercih edilmesi o *mem*in eşleşme potansiyelini göstermektedir. Belirli bir örneğe ait bilginin ara yüzünde, o sistemi kullanan kişiler tarafından "en çok tercih edilen"in daimi olarak ortamın şemasında belirmesi ise eşleşme ihtimalini artırıcı bir ortam niteliğidir.

Yayıncının belirlediği "etiket"ler ile o örnekte öne çıkan tasarımcı adı, yeri, kullanılan yapım sistemi gibi niteliklere sahip diğer örneklere erişebilmek; yayıncının belirlediği, *memetik* bağlamda "seçtiği" çeşitli kelimelerin işaret ettiği daha kapsamlı ya da indirgeyici anlamlarda eşleşerek evrim sürecine katıldığını göstermektedir. Bu noktada yayıncı evrim sürecinde etkendir. Bir diğer etken ise, diğer kullanıcıların kullanımıyla oluşan öneri bağlantılardır. Diğer bir deyişle; kullanıcıların zihinleri olarak *mem*in eşleşme ortamı da AD'de bulunan bilgiyi etkilemektedir.

Bilginin aktarıldığı şemanın özellikleri nelerdir ve şemanın elemanlarının birbirleriyle ilişkileri nasıldır?

Örneklemdeki projelerin sayfalarının hepsi iki düşey bölümden oluşmaktadır. Sol bölümde projeye ait bilgi sırasıyla; yapının ve mimarın adı, büyük görsel, küçük resimler satırı, ek bilgiler tablosu, metin-görsel-metin-görsel ve bütün görsellerin küçük resimler olarak bulunduğu galeri şeklinde ilerlemektedir. Sağ bölümde sırasıyla; tasarımcının diğer tasarımlarına bağlantılar, AD'ye ait ve okuyucu tarafından bilinmeyen bir parametre ile belirlenmiş "sizin için önerildi (*recomended for you)*", "daha fazla ev *(more houses)", "*en çok ziyaret edilen *(most visited)* ve "en çok ziyaret edilen ürünler *(most visited products)"* başlıklarında başka projelere bağlantılar vardır. Bunun dışında ara yüzün birçok noktasında reklam bölümleri de vardır. Reklam bölümleri genellikle mimarlık alanından yapısal ürünleri içermektedir (Şekil 4.29).

İki bölümde aynı anda farklı içeriğe sahip bilginin sunuluşu, tek bir ürüne ait bilgiyle yetinilmediğini ve "daha fazla" erişime imkân sağlama durumunu koymaktadır. Bu sunuşun iki etkisi vardır. Öncelikle, bilgi edinimi sürekli kılınmıştır, böylece kullanıcı daha fazla bilgi edinebilmekte ve kütüphanesini genişletebilmektedir. Öte yandan, örneğe ait bilgi diğerlerinden soyutlanmadığı için ve diğer bağlantılara erişim görece kolay ve hızlı olduğu için yeterince anlaşılmadan, hikâyelerin elemanları kavranamadan başka bilgi gruplarına erişmeyi imkânlı kılmaktadır. Bu durum, birçok bilginin zihinde yüzeysel ve parçalar halinde oluşmasına; diğer bir deyişle kişinin algısı, ilgisi ve becerisinin izin verdiği ölçüde mimari *mem*leri ve *mem* örüntülerini kopyalamasına neden olmaktadır.



Şekil 4.29 : AD ortamındaki sayfanın şeması.

Hem sayfa başında, hem sayfa sonunda küçük resimler yerleştirilmiştir. Metinlerin arasında yerleştirilmiş görsellerden herhangi biri üzerine tıklandığında, görsel diğerlerinden soyutlanarak ekranı kaplamakta ve bu ara yüzden diğer görsellere de sırayla (ileri veya geri gitme seçenekleriyle) erişilebilmektedir. Mimari ürünün görsellerinin küçük resimler şeklinde sayfanın hem sonunda hem başında bulunması, o ürüne ilişkin görsellerin vurgulanmak istediğini göstermektedir. Görsellerin ürüne ait diğer bilgilerden soyutlanarak ortaya çıkması, mimari ürüne ait bilginin görsel olarak sunulmasının daha önemli görüldüğünü, hatta metinle ifade edilen bilgiden bağımsız değerlendirildiğini ortaya koymaktadır. Bu durumda *mem* eşleşmelerinin çoğunlukla görseller üzerinden gerçekleşmesi söz konusu olacaktır.

- **Aşama-2: Mikro ölçekte analiz**

Mimari ürüne ilişkin bilginin kaynağı nedir ve oluşturulma biçimi nasıldır?

Ürünle ilgili metnin yazarı mimarın kendisidir. Görseller de yine mimardan edinilmiştir, ancak fotoğraflayan genellikle mimarın kendisi değil, bir mimarlık fotoğrafçısıdır. Fotoğraf dışındaki mimari çizim ve diyagram gibi görsellerin telif sahibine ait bilgi bulunmamaktadır. Görsellerin bir müellifinin olması, mimarlık fotoğrafçılığının ayrı bir alan olduğunu, mimari ürünün mimarlık fotoğrafçısı tarafından yeniden yaratıldığını göstermektedir. Uygun ışık, açı ve pozlama teknikleriyle, yapının özgün niteliklerine odaklanarak oluşturulan fotoğraflar, *mem*lerin eşleşmesi için hem genleştirici hem indirgeyici etkiye sahiptir. Zira belirli bir tasarım fikrine odaklanacak şekilde (örneğin; "cam bir kutu ve ahşap bir duvardan oluşan ev" fikrine ait *mem*) çekilen fotoğraf, bu fikrin fotoğrafta ortaya çıkacak şekilde sunulmasıyla –okuyucusunun beceri ve ilgisine bağlı olarak- eşleşme potansiyelini artırabilmektedir.

Mimari ürüne ilişkin bilgi; fotoğraf, çizim, metin gibi farklı tekniklerle temsilleri; birbirleriyle konum ilişkileri, hiyerarşileri, büyüklükleri gibi nitelikler açısından nasıl sunulmaktadır?

Başlık ve alt başlık olarak sadece yapının ve tasarımcısının adı verilmiştir. Daha sonra sırasıyla bir büyük görsel, küçük resimler satırı, ek bilgiler tablosu, kısa metin, görsel, kısa metin, görsel ve bütün görsellerin küçük resimler olarak bulunduğu galeri sunulmaktadır. Büyük olarak kullanılan ilk görsel, yapının bütününü -çekildiği açıya bağlı olarak- kadraja sığdırabilecek şekilde geniş açı ve düzeltilmiş bir perspektifle

pozlanmış bir fotoğraftır[33]. Sunuş, bütün örneklerde önce yapının genel görünüşünü ifade eden bu büyük fotoğrafla başlamaktadır. Fotoğraf, yapının özellikle özgün niteliğini (örneğin; ağaçlık bir alanda bulunması, arketipik bir forma sahip olması, uçak kanatlarının çatı olarak kullanılması, cam kutu ve ahşap duvar bileşiminden form oluşturması) içerecek şekilde pozlanmış, açısı ayarlanmış, perspektif kaçışları kaldırılmış olacak şekilde teknikler kullanılarak oluşturulmuştur (Şekil 4.30). Yapının ve tasarımcısının adı sonrasında ilk dikkat çeken öğe; büyük fotoğraftır. AD yayıncısının "seçtiği" bu fotoğraf, yapı hakkında zihinde ilk imgeyi yaratan elemandır. Yapının özgün niteliğini içermekle birlikte, yapının genel görüntüsünü sunması, tasarımcının daha fazla bilgi edinmek isteğini etkilemektedir. Eğer tasarımcının zihnindeki hikâye örüntüsü, bu görselin içerdiği örüntülere sahipse; daha fazla bilgi edinmek isteyebilir. Aksi de mümkündür; zihnindeki örüntü hikâyesine ait herhangi bir eşleşme yoksa yapının bu görüntüsü tasarımcının ilgisi, bilgisi ve becerisi doğrultusunda kişisel kütüphanesinin dışında tutulabilmektedir.

Bu fotoğraf Barthes'ın anlatım kodlarından yorumbilgisel kod (YOR) ve gönderim kodlarıyla (GÖN) da ilişkilendirilebilir. Daha fazla detay vermeden bir genel fotoğrafla, "iyi göz" (Rose, 2002) yeterince eğitimli veya göstergeleri okuyabilecek bilgi birikimine sahipse (mimarlık bilgi alanından) görüntünün altında yatan göstergeleri görebilecektir. Örneklemek gerekirse; uçak kanadının çatı olarak kullanıldığını gösteren fotoğrafla (Şekil 4.31) "atık malzemelerin yeniden kullanımı mimarlık alanında sürdürülebilir etkisi nedeniyle tercih edilmiştir" (GÖN: Mimarlığın bilgisi) referansını okuyabilmektedir. Öte yandan, diğer metinlerden ayrı olarak daha büyük ve kalın punto ile belirtilen "yapının ve tasarımcının adı" ile diğer görsellerden ayrı ve büyük olarak belirtilen "büyük görsel" (her örnekte içeriği benzer bir fotoğraftır) kimin neyi tasarladığı ile nasıl bir "genel görüntü" oluşturduğunu vurgulamaktadır.

Bu görselden sonra, küçük resim şeridi yerleştirilmiştir. Şeritte tüm küçük resimleri aynı anda görmek mümkün değildir; ilk beş resim görünmekte, daha fazlası için beşinci sıradaki resim üzerinde bağlantı bulunmaktadır. Bu resimlerin her biri, istenirse, diğer bilgilerden soyutlanarak ekrana yayılacak şekilde düzenlenmiş bir

[33] Burada, benimsenen söylem analizi yaklaşımının içerik ile ilgilenmemesi nedeniyle fotoğrafların konusuna; mimari ürünün hangi bileşenlerini içerdiğine ve nasıl sunduğuna dair bir analiz yapılmamıştır.

arayüze açılmaktadır. Ancak reklam bölümleri ve kullanılan ürünlerin bağlantıları, önerilen ürünler gibi yeni tasarımlara referans alınabilecek bilgiler ve sponsor bağlantıları da bu arayüzde bulunmaktadır. Küçük resimlerin sayfa başında, hemen büyük resmin altında özet şeklinde görünmesi kullanıcıya devam etme, daha fazla detaya ulaşma ya da daha sonraki görsele devam etme seçenekleri sunmaktadır. Bu durum kullanıcı odaklı yayın anlayışı ile örtüşürken zihnin odaklanamamasına, parçalar halinde bir bilgi edinilmesine neden olabileceği gibi; serbest çağrışımlarla genleştirici bir etki de yaratabilmektedir.


(a)

(b)

(c)

(d)

Şekil 4.30 : Fotoğraf, yapının özellikle özgün niteliğini örneğin; (a) ağaçlık bir alanda bulunmasını (Kaynak: Url-15), (b) arketipik bir forma sahip olmasını (Kaynak: Url-16), (c) uçak kanatlarının çatı olarak kullanılmasını (Kaynak: Url-17), (d) cam kutu ve ahşap duvar bileşiminden form oluşturmasını (Kaynak: Url-18) içerecek şekilde pozlanmış, açısı ayarlanmış, perspektif kaçışları kaldırılmış olacak şekilde teknikler kullanılarak oluşturulmuştur.

Daha sonra; bütüncül bir anlatıma sahip, mimar tarafından hazırlanan bir açıklama metninin bir veya birkaç cümlelik parçaları görseller arasına yerleştirilmiştir. Aralarına metinden parçaların yerleştirildiği bu görsellerde sadece fotoğrafların telif sahibinin ismi mevcuttur. Bu görsellerin kendi içinde bir hiyerarşiden söz etmek mümkün değildir; zira metinle birlikte takip edilen görseller ile galeride bulunan görsellerin sıralamasında farklılıklar vardır. Metinle birlikte takip edilen görsellerde ilk büyük görselden (tüm örneklerde fotoğraf) sonra bir veya birkaç benzer nitelik ve içerikte fotoğraf bulunmaktadır. Daha sonra, yapının mekânsal yerleşim kararlarına

bağlı olarak kesit veya plan çizimleri ile iç mekândan fotoğraflar vardır. Sayfa başında ve sonundaki galeride ise (bu iki galerinin içeriği ve sıralaması aynıdır) sıralamada belirli bir eğilim vardır: önce yapının dışından genel görüntüsüne ait fotoğraf, daha sonra belirli bir sıralaması olmayan dış ortam ve iç mekândan fotoğraflar, detay fotoğrafları ve en sonda ortografik çizimler, perspektifler veya şemalar sıralanmıştır. Bu şemaya göre bilginin aktarımında parçalı bir yaklaşım söz konusudur. Ancak galerilerdeki görsel sıralamasında en sonda mimari çizimlerin yer alması bir mimarın okuduğu sayfanın sonuna gelindiğinde, mimarın zihnindeki mekânsal imgeyi güçlendirebilecek bir etki bırakmaktadır. Yine de, sıralamada ve yoğunlukta fotoğrafların öncelikli olması yayıncının mimari üretimi bir "son ürün"; salt bir fiziksel varlık olarak gördüğünü ve bir bütün değil kadrajların oluşturduğu parçalardan ibaret değerlendirdiğini göstermektedir. Bu durum, evrimde hikâyelerin birçok bileşenle birlikte eşleşmesini engellemektedir.



Şekil 4.31 : Uçak kanadının çatı olarak kullanıldığını gösteren fotoğrafla "atık malzemelerin yeniden kullanımı mimarlık alanında sürdürülebilir etkisi nedeniyle tercih edilir" (GÖN: Mimarlığın bilgisi) referansının okunması, okuyucuda bu bilgi mevcutsa, mümkün olabilecektir (Kaynak: Url-17).

En sonda tasarıma ait görsellerin tümü bir ızgara içine yerleştirilmiş olarak sunulmuştur. Bu ızgarada tüm küçük resimleri aynı anda görmek mümkündür ve bu resimlerin her biri, istenirse, diğer bilgilerden soyutlanacak şekilde ekrana yayılacak şekilde düzenlenmiş bir ara yüze açılmaktadır. Küçük resimler, bir özet şeklinde yapıya ait görüntülerin bir arada görünerek zihinde oluşan imgelemin bir hologram gibi aynı anda oluşabileceği etki (Pribram, 1981) yaratabilmektedir. Ancak bu durum kişinin beceri ve ilgisine bağlıdır. Bu galerinin sayfa sonunda yer alması; mimari ürüne ait bilgi alanında zihinde oluşacak son imgelemin, ürünün "görüntüleri" üzerinden

oluşmasına sebep olmaktadır. Yine kişisel ilgi ve becerilere bağlı değişkenlik göstermekle birlikte, metin içeriğinden edinilen bilgi ile birlikte görsellere yeniden ve daha dikkatle bakarak incelemeye neden olmaktadır. Böylece hikâyeler –metin içeriklerine de bağlı olarak- kurulmuş olabilecektir. Öte yandan, görselin sadece kendisine odaklanacak biçimde bir şemaya sahip olan ara yüz, metinden bağımsızlaştırıldığı ve görsellerin de yazılı açıklamaları olmadığı için bağlamından kopmaktadır.

Görsellere ilişkin etiketler, isimler ve açıklamalar görsellerdeki bilgiyi nasıl etkilemektedir?

Sunulan görseller hakkında yalnızca telif sahibi bilgisi mevcuttur. Ayrıca, kimi görsellerin içeriklere ilişkin bilgi metinde yer almamaktadır. Bu durum, görseller ile görsele ait açıklamanın ilişkisini dolaylı olarak kurmak zorunluluğu doğurmaktadır. Diğer bir deyişle, bilgi parçalar şeklinde sunulmuştur; bütüncül bir bilgi veya hikâye ancak okuyucunun kapasitesi, ilgisi ve deneyimi doğrultusunda kurulabilmektedir. Bununla birlikte görselin içeriği de hikâyenin niteliğinde önemli olmaktadır.

Küçük resimlerin varlığı ve küçük resim galerilerine erişim biçimi bilgi alanını nasıl etkilemektedir?

Sayfa başında ve sonunda içerik ve sıralamaları aynı olan iki görsel galerisi vardır. Bu galerilerden sayfa sonundakinde sıra gözetmeksizin istenilen görsel görüntülenebilirken, (bir şerit halinde sunulduğu için) sayfa başındaki galeride seçilen ilk beş görselden sonrası için bu durum geçerli değildir. Galerinin bulunması yapı hakkında genel bir zihinsel imge oluşumunu etkilemekte; zihindeki bilgi parçalarının aynı anda belirebilmesine imkân sağlamaktadır.

Mimari ürüne ilişkin malzeme, taşeron firma benzeri bilgiler ile mimari ürünün kendisine ilişkin bilginin konumu nasıl bir etki yaratmaktadır?

Örneklemdeki villa projelerinin ilgili sayfalarında, mimari ürünü anlatan yazılı ve görsel materyalin dışında; yapının yeri, alanı, fotoğrafçısının ismi, yapım bilgileri, strüktür sistemi, kullanılan malzemeler, iç mekân tasarımcısı, proje yöneticisi, elektrik/mekanik/sıhhi tesisat projelerinin sahipleri, malzeme tedarikçileri gibi bilgileri sıralayan bir tablo bulunmaktadır. Tablo sayfanın üst kısmındadır, ancak özet olarak görünmektedir, istenirse tablonun tümü "daha fazla özellik (*more specs)"* seçeneğine tıklanarak görülebilir. Diğer bir deyişle, yeni tasarımlarda kullanılabilecek

pratiğe dayalı bilgilere erişim iki aşamada sağlanmaktadır. Ek bilgilerin yapıya ait açıklama metinlerinden önce yer alması, AD yayıncılarının bu bilgileri mimarın açıklamalarından daha öncelikli bir yere sahip olduğunu göstermektedir. Yapının büyüklüğü, yeri, tasarımcısı ve fotoğrafların müellifinin ilk önce belirmesi, ikinci bir tıklama seçeneğiyle daha fazla (mekanik, elektrik, statik vb. projelerin sahipleri, yapıda kullanılan malzemeler ve firmaları vb.) bilgiye ulaşılması da ilk grup bilginin AD yayınlarında daha öncelikli olduğunu göstermektedir. Bu tablo da esasında bir nevi reklam bölümüdür; çünkü malzeme ve diğer projelerin firmalarının bilgileri bulunmaktadır.

- **Değerlendirme**

1. Bilginin görsel temsili yazılı temsilinden daha önceliklidir.

AD ortamı, mimari ürünün bilgisine kullanıcının erişimini kolaylaştırıcı sunuş sıralaması ve kullanılan görsel hacmi bakımından düşünüldüğünde, bilginin görsel temsiline yazılı temsilinden daha fazla öncelik vermektedir. Bütüncül olan metni parçalar halinde sunulması ve bu parçaların aralarına yerleştiği görsellerle birebir ilişkilerinin olmaması; bilginin fragmanlar halinde arşivlendiğini göstermektedir. Metni takip etmek zorlaşmaktadır. Bu da mimarın "tasarıma konu olan gerekçe"leri olarak *explaneme*leri, bu sorunlara nasıl bir yordam veya taktikle "ilkesel tasarım kararları" aldığını ve sonuçta da hangi "cisimleşmiş tasarım" ile sonlandırdığını (*selecteme*) takip etmeyi güçleştirmektedir. Görsellerin içerik ve sıralamasında da bu hikâyeleri bulmak mümkün olmadığından, hikâyelerin bütüncül anlaşılması mümkün olmamaktadır.

Ayrıca, alan çalışmasının ilk aşaması olan içerik analizinde görsel dokümanın analizinde en çok bulunan *mem* türünün *selecteme* olduğu göz önüne alınırsa, bu durumda AD ortamının mimari ürünün bilgisinde bu *mem* türüne diğer türlerden ve bütüncül bilgiden daha fazla önem verdiği görülmektedir. Diğer elemanlara ait bilgi ancak metin dikkatlice ve ilişkiler kurularak okunduğunda edinilebilmekte ve bu şekilde hikâyeler çeşitlenebilmektedir. Diğer bir deyişle; AD ortamı mimari ürünlerin bilgisinin *memetik* kuramı bağlamında gerçekleşen evriminde en çok *selecteme mem* türüne katkı sağlamaktadır ve ortamın yayın anlayışına en çok *selecteme mem* türü uyum sağlayabilmektedir.

2. Ürüne ilişkin bilgi hem görsellerde, hem metinlerde parçalar halinde sunulmaktadır.

Esasında mimar tarafından bütüncül olarak hazırlanmış metin, biçimsel anlamda parçalanarak görsellerin aralarında sunulmasına rağmen, yakınındaki görselle içerik olarak ilişkisizdir. Metni bölen görsellerin sunuş sıralaması da belirli bir hiyerarşiye sahip değildir. Görsellerin büyük çoğunluğunu oluşturan fotoğraf; doğası gereği fotoğraflayan tarafından belirlenmiş bir kadraj içinde bilgiyi aktarmaktadır. Fotoğrafların "seçilerek" oluşturulması ve sunulması da yine bilginin parçalı aktarılmasına neden olmaktadır. Yani; ortam mimari ürünün tasarım düşüncelerini içeren *mem* hikâyelerini birçok açıdan fragmanlar halinde sunmaktadır. Bu durum, ortamın bilgiyi bir bütün olarak değerlendirmeye önem vermediğini göstermektedir. *Mem* hikâyeleri bağlamında değerlendirildiğinde; eşleşme ve evrime dahil olacak *mem*ler, hikâyelerinden azade ve hikâyeler de birbirinden bağımsız sunulmaktadır.

3. Küçük resim galerileri ürüne ilişkin *mem* hikâyelerini bütüncül sunmaktadır. Ancak galerinin bütününde de, görsellerin kendilerinde de metin ve/veya işaretlerle bilgiyi derinleştirebilecek yönlendirme bulunmamaktadır.

Tüm galerideki görselleri küçük resimler halinde bir arada görmek ve bunun sayfanın sonunda bir çeşit yeniden hatırlatma yaratması, görsellerden edinilen bilginin yeniden bütüncül bir imgelem oluşturmasına yardımcı olmaktadır. Ayrıca bunun metinden sonra sunulmuş olması, metinden edinilen bilginin görsellerle zihinde yerleşmesini sağlayabilecektir. Ancak görsellerin metin ve işaretlerle sunulmuyor oluşuyla, görsellerden elde edilebilecek bilginin derinlik seviyesinde etken faktörler; kişinin o anda sahip olduğu ilgisi, bilgisi, becerisi ve deneyimi olmaktadır. Görsellerin açıklamalara sahip olmaması onların birer tasarım hikâyesi ifade etmemesine neden olurken, aynı zamanda da yönlendirilmiş bir nitelik oluşturmamaktadır. Diğer bir deyişle; serbest çağrışım yaparak yeni tasarımlara ulaşma potansiyeli varken, aynı zamanda da yapının görsellerden edinilmesi mümkün olmayan diğer bilgi katmanlarının (metin içerik analizinde ve anlatı kodları analizinde elde edilen) göz ardı edilmesine neden olabilecektir. Ancak bu durum kullanıcılarla görüşmeler yaparak veya biliş tabanlı ayrı bir alan çalışması ile değerlendirmeyi gerektirmektedir.

4. Ara yüz boyunca diğer bağlantılar “en çok tıklanan” ve reklam bağlantılarından oluşmaktadır.

Bu durumda belirli bir örnek incelenirken esasında “diğer ziyaretçilerin” “en çok” tıkladığı, dolayısıyla en çok bilinen ama eşlenip eşlenmediği bilinemeyen bilgi kümelerine yönlendirme vardır. Bu durum, belirli örnekler üzerinde yoğunlaşılmasına sebep olabilmektedir. Böyle bir etki, *mem*lerin yayılmasının bir göstergesi olması açısından önemli bir durumdur. *Memetik* kuramı ortama uyum sağlayabilen *mem*in varlığını sürdürebileceğini söylemektedir. Bu durumda “en çok” tıklanan bağlantı çok sayıda zihinle karşılaşmaktadır ve ortamın şartları onun bu karşılaşmayı yaşamasını sağlamaktadır. Bu aşamada *mem*in eşlenip eşlenmediği ayrı bir alan çalışmasını gerektirmektedir. Çünkü o bağlantının çok görülüyor oluşu o ürüne ait tasarım düşüncelerinin eşlendiğinin kanıtı değildir.

4.2.4.3 P ortamı görsel söylem analizi

- **Aşama-1: Makro ölçekte analiz**

Bilginin bulunduğu ortamın genel özellikleri nedir?

Ortam bir sosyal medya niteliğinde olduğu için sisteme kullanıcı profili ile giriş yapmak gerekmektedir. Profil oluşturulurken ve daha sonra kullanım boyunca; ilgi alanı seçimleri, tarama terimleri, sistemi kullanırken hangi ülkede bulunulduğu, başka kullanıcılarla olan bağlantılar ve onların kullanım parametreleri, hatta bilgisayarda yapılan her türlü *İnternet* kullanımı, arama motoru taramaları gibi kişisel değişkenler ile zamanla olgunlaşarak değişen, *Pinterest'*in belirlediği ve kullanıcı tarafından anlaşılması mümkün olmayan algoritmalar sonucu bir öneri sayfası oluşmaktadır. Bu sayfada ortama her tıklandığında değişen, x ekseninde sabit genişlikte, y ekseninde değişken ölçülerde oluşturulmuş bir ızgara üzerine yerleşmiş küçük resimler bulunmaktadır (Şekil 4.32). Sistemi kullanmak için bir diğer sosyal medya ağı olan *facebook* profiliyle, *Google* hesabıyla ya da bir e-posta adresi ile yeni bir hesap oluşturmak gerekmektedir.

Kullanıcının ilgi alanları özelinde derinlemesine bilgiye erişmek mümkündür. Diğer bir deyişle, ilgi alanlarına yönelik düşeyde bir bilgi ağının parçaları (ilgi alanlarına bağlı farklı örnekler) önerilmektedir. Bu durum *www* ağı ile erişilebilecek bilginin özelleştirilmesine katkı sağlarken, öte yandan yatayda (ilgi alanları dışında da ilişkili olabilecek bilgi kümelerine erişim) bir bilgi ağına sınırlı imkân tanımaktadır. Ayrıca,

diğer sosyal ağ bağlantıları ile kullanıcıların etkin bir sosyal ağ veya *İnternet* kullanıcısı olması, ortamın daha etkin kullanılmasını sağlamaktadır.



Şekil 4.32 : P ortamındaki sayfanın şeması

İlgili arama terimi girildikten sonra, –kullanıcının bilmediği bir sistemle, hem ortamın kullanım ve profil özelliklerine bağlı, hem de bağlanılan IP adresine bağlı parametrelerle değişen bir algoritma sonucu- çeşitli küçük resimler ve bunların bağlantılarını içeren kısa metinler aynı değişken ızgara üzerinde sunulmaktadır. Burada tarama teriminin niteliği önemlidir. Oluşan sonuç terimdeki kelimelere bağlı değişkenlik göstermektedir. Tarama algoritmasında *Google*'ın algoritmaları gibi sürekli güncellenen algoritmalar uyguladıklarını belirten *Pinterest'*te tarama teriminin niteliği erişilen bilgide birebir etkendir. Tarama çok genel bir niteliğe sahip bir terim ise (ev, mimarlık vb.); arama çubuğunun altında taramayı detaylandıracak başka terimlere ait bağlantılar oluşmaktadır (örneğin; tasarım, dekorasyon, fikirler, kendin yap, sunum, pafta vb.). bu durumda serbest çağrışımı destekleyecek bir etki bulunduğu açıktır, ancak belirli terimlerde yoğunlaşma olasılığı da söz konusudur. Örneğin; *Pinterest'*te "kendin yap (*DIY)"* bağlantıları popüler olarak kullanılmaktadır. Bu durum en çok *mem*lerin ortamına uyum sağladığı ölçüde eşleşerek artacağı ilkesini desteklemektedir. En çok aranan terimler alt başlıklar oluşturabilmektedir.

Sistemde, erişilen görsellerden daha sonra erişmek için istenen başlıklarda çeşitli panolar oluşturmak mümkündür. Bu panolar diğer kişilerle paylaşılabilmekte ve başka kişilerin aynı terimlere sahip panolarına –eğer kişi izin verdiyse- ulaşılabilmektedir.

Herhangi bir *İnternet* sayfasında herhangi bir görselin üzerine imleçle gelindiğinde -eğer sayfa *Pinterest'le* anlaşmalıysa- o görseli (dolayısıyla o sayfanın bağlantı adresini) işaretlemek mümkündür. Böylece daha sonra P ortamının ara yüzündeki profilden ilgili görsele ve sayfaya erişim sağlanabilmektedir.

Bilginin aktarıldığı şemanın özellikleri nelerdir ve şemanın elemanlarının birbirleriyle ilişkileri nasıldır?

Sistemin ara yüzü; en üstte bir arama çubuğu, yanında sırasıyla ana sayfa, keşfet, kullanıcı hesabı, mesajlar ve "daha fazla" bağlantıları ile oluşan küçük resimlerle ilgili internet sayfalarına bağlantıların gerçekleşebileceği algoritmik öneri sayfasından oluşmaktadır. Arama motorlarına benzer şekilde, sadece terim ile bilginin görsellerine ve görselin ilgili bağlantısına erişmeyi hedefleyen, bunu da sadece görselleri işaretleme yöntemi ile yapmaya dayalı olan sistemde kullanılan basit ara yüz nitelikli beceri gerektirmeden sistemi kullanmayı olanaklı kılmaktadır.

Bunların altında, kullanılan ekranın genişliğine bağlı olarak değişen (2, 4 veya daha fazla) sütun dizilerinin oluşturduğu bir ızgara vardır. Küçük resimler bu ızgaraya yerleşmiştir. Görsellerin her birinin genişliği eşittir, ancak yükseklikleri orijinal görseldeki oranına göre oluşmaktadır. Böylece; ızgaranın birimleri düşeyde farklı büyüklüklerde, ancak yatayda eşit genişlikte görünmektedir. Görsellerden birinin üzerine imleç getirildiğinde, görseli kullanıcıya ait *pinterest* panolarına iğnelemek, görselin (veya artık *pin*in) esas kaynağı olan *İnternet* adresinin bağlantısına erişmek ve görseli daha büyük boyutta görmek imkânı doğmaktadır. Bu durum, kullanıcıya birbirinden farklı görselleri belirli bir Kartezyen düzlemde izlemek yerine, görece daha serbest ve belki de zihinde serbest çağrışımlar uyandırabilecek imgeler yaratabilecek bir imkân sağlamaktadır. Öte yandan, ilgili sayfadaki daha detaylı ve belki de farklı açılımları olan bilgi, bir imgeye indirgenmiş şekilde sunulmaktadır. Diğer bir deyişle; tarama teriminin sonucunda oluşan öneri sayfası; hem indirgeyici hem genleştirici bir etkiyle imgelem oluşturmaktadır.

Seçilen görsel daha büyük boyutta görülmek istendiğinde açılan ara yüzün alt kısmında "Bunun gibi daha fazlası" başlığıyla görselin içeriği ile görüntü açısından benzerlik taşıyan başka görseller ve ilgili bağlantıları, yine düşeyde aynı genişlikte yatayda değişken yükseklikte bir ızgara ile sunulmaktadır. Böylece P ortamının belirlediği algoritmanın önerdiği bir bilgi kümesine ulaşılmaktadır. Bu durum, serbest çağrışıma olanak tanıyabileceğinden ve başka bilgi kümelerine erişim sağlayabileceğinden genleştirici nitelikteyken, öte yandan da algoritmanın belirlediği düğümlerde (tarama terimine bağlı olarak) sadece kapalı kümelere erişme imkânı sağlayabileceğinden indirgeyici bir niteliğe de sahiptir.

Görsele tıklandıktan sonra açılan yeni ara yüzde görsel büyük olarak görünmekte, yanında sırasıyla; ilgili sayfadaki metinlerin en başından kısa bir alıntı, sayfanın bağlantısı, fotoğraf ve yorumlar bölümü bulunmaktadır. Buradaki görselin sağ üst köşesindeki işarete tıklandığında açılan yeni ara yüzde "Görsel açıdan benzer sonuçlar" başlığıyla başka görseller ve ilgili bağlantılarına erişilmektedir. Açılan yeni bilgi kümesi de sürekli olarak yeni bilgi kümelerine açıldığından iki yönde etki oluşturabilmektedir: fragmanlardan oluşan bir imgelem veya serbest çağrışımlarla ucu açık yeni tasarım fikirlerine yol açabilecek imgelem.

- **Aşama-2: Mikro ölçekte analiz**

Mimari ürüne ilişkin bilginin kaynağı nedir ve oluşturulma biçimi nasıldır?

P ortamına üye olan kişilerin *İnternet* sayfalarındaki görselleri işaretleyerek panoların oluşturulmasında dünya genelindeki *İnternet* sayfalarının bu ortam ile ortak çalışması (sisteme görsel kaydetmek için kendi sistemlerindeki görsellerde iğneleme bağlantısı oluşturması) söz konusudur. Bu noktada Burke'ün (2013) *Wikipedia* için tanımladığı "aşağıdan"; yani kullanıcılar tarafından oluşturulan bir bilgi birikimi vardır. Birbirine bağlı ağ sistemleri yoluyla derlenen bu bilgi, *mem*lerin eşleşmesi üzerinde etkendir. Değer görüp eşleşme imkânı bulan *mem*ler işaretlenerek çeşitli panolar oluşturmaktadır.

Mimari ürüne ilişkin bilginin; fotoğraf, çizim, metin gibi farklı tekniklerle temsilleri; birbirleriyle konum ilişkileri, hiyerarşileri, büyüklükleri gibi nitelikler açısından nasıl sunulmaktadır?

Bir sosyal medya olan P ortamında; mimarlık alanına özel farklı temsil biçimlerine yönelik bir hiyerarşiye sahip tanımlı bir şablon söz konusu değildir. Sayısal anlamda işaretlenerek ve algoritmalarla belirlenen farklı öneriler oluştuğu için hareketli bir yapıdadır. Bu nedenle, bu sorunun yanıtı aranmamıştır. Ancak tüm görseller x ekseninde eşit genişlikte, y ekseninde değişken yüksekliklerde, tüm metinler de aynı punto büyüklükleriyle görsellerin altında bulunmaktadır. Bu durum, önerideki her görsel ve metnin aynı düzleme indirgendiğini ama sayfada daha yukarıda görünenlerin daha öncelikli bir öneri olduğunu göstermektedir.

Görsellere ilişkin etiketler, isimler ve açıklamalar görsellerdeki bilgiyi nasıl etkilemektedir?

Görsellerin etiketlerinde; ilgili bağlantıda görsele ilişkin metnin üst başlığı bulunmaktadır. Bunlar incelenen mimari ürünlerin ve/veya mimarların isimleri, ürün ile ilgili değerlendirme metninin başlığı, ürünün yeri, ürünün özgün özelliği gibi birçok farklı terim ve isim olabilmektedir. Belirli bir yoğunlaşma söz konusu değildir.

Küçük resimlerin varlığı ve küçük resim galerilerine erişim biçimi bilgi alanını nasıl etkilemektedir?

Küçük resim galerisi bulunmamakla birlikte her bir küçük resmin devamındaki bağlantı sayfaları, o sayfalardaki "benzer" ve "diğer" bağlantılar bilgi alanını

genişletmektedir. Aynı zamanda birbirinden farklı bilgilere erişimi de mümkün kılmaktadır. Farklı alan veya konulardaki bilgilere erişim önerileri algoritma tarafından belirlenmekte, kişinin ilgisi doğrultusunda bu alanlara geçiş sağlanmaktadır. Bu durumda düşeyde (belirli bir konu üzerinde derinlemesine), yatayda (ilişkili konularda yüzeysel) veya parçalı (birbirinden bağımsız konularda olacak şekilde) bilgi alanlarının oluşması söz konusudur.

Mimari ürüne ilişkin malzeme, taşeron firma benzeri bilgiler ile mimari ürünün kendisine ilişkin bilginin konumu nasıl bir etki yaratmaktadır?

Bir sosyal medya olan P ortamında; mimarlık alanına özel bu sorunun yanıtı bulunmamaktadır.

- **Değerlendirme**

1. P ortamı tarama teriminin niteliğine, kullanıcı özelliklerine ve kullanılan *İnternet* ortamlarının içeriğine bağlı bir algoritmayla oluşan, değişken bir yapıdadır.

P ortamında kullanıcı profili odaklı bir bilgi biriktirilmesi söz konusudur. Bu durum, Burke'ün (2013) *Wikipedia* için tanımladığı "aşağıdan"; yani kullanıcılar tarafından oluşturulan bir bilgiye denktir. İktidar, yaş, cinsiyet, ırk, ekonomik konum gibi hiçbir nitelik gözetilmeksizin, görseller işaretlenmekte ve kişisel sayısal panolar oluşturulmaktadır. Böyle bir durumda, öneri sayfalarındaki içeriğin birçok parametresi ortama uyum sağlayarak kendine bir evrim ortamı yaratmaktadır. Tasarım düşünceleri olan *mem*lerin öneri sayfadaki görsellerde veya kısa açıklamalarda görünüp görünmemesi o kişinin kullanımıyla oluşan algoritma sonucuna göre veya tarama teriminin niteliklerine göre belirlenmektedir.

2. P ortamında metin ile elde edilen (arama çubuğuna yazılan terim) bilgi kümesi (oluşan öneri ızgarası ve bağlantılar) görsel önceliklidir.

Kendi açıklamalarında da belirtildiği üzere ortamın bilgiyi arşivlendirme amacı görsellerin arşivlenmesi ve bu arşivin de yaratıcı süreçleri geliştirmesidir. Görsel bilgi dışında bilgi edinimi için ilgili bağlantılara geçmek gerekmektedir. Öne çıkan etki görselin kendisinden kaynaklıdır. Metin, dolaylı olarak erişildiğinden ikincil etkendir. Bu durum *mem*lerin görsellerin içindeki gizlenmiş varlıklarının "iyi göz" (Rose, 2002) tarafından teşhis edilebilme becerisine bağlı olarak eşleşebilmektedir. Aksi takdirde, yüzeysel bir imge tüketimi ile taklit söz konusu olabilmektedir.

3. Arama sonrası oluşan öneri sayfasında sadece o villaya ait bağlantı ve görseller bulunmamaktadır ve görseller fotoğraf ağırlıklı değildir.

Bu noktada kullanılan terimin niteliği önemli olmaktadır. Yazılan terimde sadece o villaya ait olmayan sözcüklerin bulunması tarama sonuçlarında sadece o villaya ait olmayan çok sayıda görselin ve bağlantının da oluşmasına sebep olabilmektedir. Örneğin *Mirror Houses* örneği ortamda tarandığında, örneklem kümesindeki villanın görsellerinin yanı sıra, çeşitli ayna ve ev görselleri de önerilmiştir. Bağlantılar sayesinde aranan villalarla ilgili derinlemesine bilgiye erişim mümkün olmaktadır. Bu bağlantılar eş görselleri içermeyecek şekilde sıralanmakta olduğu için o villaya ait sadece belirli fotoğraflar yerine daha çeşitli görsellere de (örneğin; plan, diyagram, amatör fotoğraflar vb.) erişmek mümkündür. Ayrıca P ortamı, mimarlık alanına özel geliştirilmiş olmadığı için, görsellerin sıralaması veya yoğunluğunda mimarlık alanına özel belirli bir hiyerarşi veya yoğunlaşma söz konusu değildir.

Ortamın genel özellikleri sadece bu ortamdaki görseller ile sınırlı kalıp yüzeysel (öneri sayfa algoritmasının sunduğu ölçüde) bir bilgi ile bir imgelem oluşturmaya da neden olabilirken, öte yandan görsel kümesindeki çeşitlilik serbest çağrışımlarla kişisel kütüphaneye katkı sağlayabilecek nitelikte olabilmektedir.

4. P ortamında oluşturulan kişisel panolar, daha sonra erişilmek üzere gruplanmakta ve ortama yeniden erişimde ortamın algoritması tarafından panolara özgü yeni öneriler oluşturulmaktadır.

Oluşturulan panolar, emsal bilgisi araştırmalarındaki kişisel kütüphane anlayışının görsel-sayısal karşılığıdır. Bu kütüphane, yeni tasarımlarda kullanılmak üzere biriktirilen daha önce yapılmış tasarım fikirlerine ilişkindir. Zira analizi yapılan bu ortam, varlık amacını "ilham kaynağı olacak görselleri daha sonra erişmek üzere işaretlemek ve arşivlemek" olarak belirtmektedir. Emsal bilgisi bağlamında, bilişsel olan kişisel kütüphanenin gelişmesinde etkili olmaktadır. Ancak etkinin niteliği; tarama terimi, kişinin algısı, *İnternet* kullanımı gibi birçok farklı parametreyle çeşitlenebildiği için bu analiz aşamasında kapsam dışı tutulmuştur. Öte yandan, tarama sonrası oluşan öneri sayfası kişisel kullanımların etkisiyle oluştuğu için, esasında sınırları görece tanımlıdır.

4.2.4.4 Görsel söylem analizinin değerlendirilmesi

Alan çalışmasının üçüncü ve son analiz aşamasında söylem analizi tekniği ile yapılan görsel analiz, *mem*lerin ortamlarının niteliği hakkında değerlendirme yapma imkânı sağlamıştır. Böylece, ortamın evrim üzerindeki etkisine yönelik bir değerlendirme yapmak mümkün olmaktadır.

Analiz yapılan üç ortamda da kullanıcı profili ile hesap oluşturarak veri dosyalama ve sosyal medya bağlantıları ile giriş yapma olanakları vardır. Böylece bilginin kişisel arşivlerde biriktirilmesi sağlanmış olmaktadır. Bununla birlikte, profil özelliklerine göre sistemler tarafından yapılan öneriler ve reklam bağlantıları özelleşebilmekte, böylece kişi; ilgisi dahilinde, bilgiye erişim sağlayabilmektedir. *İnternet* ortamlarında bulunan sınırsız veri hacmi düşünüldüğünde, mimesis sürecine katılacak emsal bilgisinin niteliği açısından olumlu bir etki bıraktığını söylemek mümkündür. Öte yandan, algoritmaların belirlediği kapalı bir kümede oluşan öneriler, mimesis sürecini belirli bir aşamada kısıtlayabilmektedir. Kullanıcının çeşitli sosyal medya hesapları üzerinden kullanıcı profilini oluşturması ise, tüm sistemlerin birbirine bağlı bir ağ üzerinden etkileşimde olduklarını göstermektedir. Bu durum *mem*lerin eşleşmesi üzerinde çeşitlilik sağlayabilmekte ve *mem*lerin bu ağlar üzerinde yoğunluk noktaları oluşturmasına neden olabilmektedir. Öte yandan; sosyal ilişkilerde olduğu gibi belirli gruplar oluşturabilmekte, bu gruplar daha az iletişim ve etkileşimle varlıklarını sürdürebilmekte veya çok daha dışa dönük olarak sürekli genişleyerek dönüşebilmektedir.

Ayrıca, erişilen bilgi çeşitli sosyal medya ortamlarında paylaşma seçenekleri ile yeni kişilere ulaşabilmektedir. Bu durum iki etki oluşturmaktadır. Birincisi; bilgi mekân ve zamandan bağımsız paylaşılmakta, dolayısıyla da erişilebilmektedir. Böylece bilginin kesin ve doğruluğu yerine; gerçekliği ve erişilebilir olması öne çıkmaktadır. Diğer etki ise; o bilginin *memetik* bağlamda evrime katılması ile ilişkilidir. *Mem*ler paylaşıldıkça daha çok kişiye ulaşacağı için eşlenme potansiyellerini artırmaktadırlar. Ancak bu noktada söz konusu olan *mem;* söz konusu ortamın şartlarına (ilgili sosyal medyanın nitelik ve kullanıcılarına bağlı olarak) uyum sağlayabildiği ölçüde yeniden eşlenerek evrime katılabilmekte veya evrilmeden varlığını sürdürebilmektedir.

Bununla beraber; ortamlarda, incelenen örneklerin dışında içeriğe sahip bilgiye çok sayıda bağlantı vardır. Analiz esnasında taraması yapılan villa örneklerinin bilgisinin

bulunduğu sayfalarda, o villanın görselleri ve metinleri dışında farklı bilgilere bağlantılar da bulunmaktadır. Üç farklı nitelikte olan bu bağlantılardan üç çeşit bilgiye erişmek mümkündür. İlk olarak; o villa örneği ile birebir ilgili, düşeyde, daha detaylı bilgi sağlayacak bağlantılar söz konusudur. Villanın tasarımcısı, bulunduğu yer, yapımda kullanılan malzeme gibi bağlantılarla o örneğe ilişkin daha detaylı bilgi edinmek mümkündür. İkincisi, o villa örneği ile birebir ilişkili olmayan, ancak ilişkili konularda yeni bilgiye erişmek mümkündür. Örneğin; o villanın tasarımcısının diğer tasarımları veya kullanılan malzemenin kullanıldığı başka tasarımlara erişmek mümkündür. Bu erişim yatayda bilgi erişimi sağlamaktadır. Son olarak, parçalı bir bilgi edinimi sağlanabilmektedir. O villa örneği ile birebir ilgili veya çeşitli açılardan ilişkili olmayan bağlantılar ile yeni bilgiye erişim sağlanmaktadır. Bu durum parçalar halinde bilgi edinimine sebep olabilmekte, öte yandan tek bir bilgi kümesiyle sınırlı kalmayı da engellemektedir.

Alan çalışmasının bu aşamasında varılan sonuçlardan bir diğeri; emsal bilgisinin analiz edilen ortamlarda *memetik* anlamda eşlenip yayılmasında etken üç faktördür: (i) yayıncının niteliği, (ii) kullanıcı profili ve (iii) "diğer" kullanıcıların tercihleri. *Memetik* bağlamda bir bilgi parçasının yayılması için ortamında kabul görüp eşleşmenin gerçekleşmesi gerekmektedir. Bu noktada, yayıncının niteliği etken faktörlerden biridir. İlk olarak yayıncının, yayının hedef kitlesi, yayın ilkeleri, toplumsal eğilimler gibi faktörlerin de etkisiyle zihninde eşleşmiş olan *mem*, daha sonra ilgili ortamda yayınlanmaktadır. Örneğin, AR ortamındaki bilginin derginin yayın ilkeleri, hedef kitlesi, toplumsal eğilimlere bağlı olarak görsellerde bir seçim yapılarak sunulması ve dolayısıyla da eşleşecek *mem*lerin tanımlanmış olması söz konusuyken; AD ortamında tasarım fikirlerinin kişisel bakış açıları ile sunulması söz konusudur. Öte yandan, P ortamında tanımlı bir yayıncı söz konusu değildir; algoritmik belirleyicilerle eşleşme potansiyeline sahip tasarım düşünceleri içeren görseller sunulmaktadır. Her üç ortamda da bulunan kullanıcı profili seçeneği birçok bilgiden soyut şekilde ilgili bilgiye erişmeyi veya kişisel ilgilere yönelik bilgi gruplarına erişimi sağlayabilmektedir. Bu durum ilgili *mem*lere daha kolay ve hızlı erişebilmeyi sağlamakta ve böylece *mem*lerin eşlenme olasılığını artırmaktadır. "Diğer" kullanıcıların tercihlerinin veya "en çok" tercih edilen bilgilerin erişim imkânı, kabul edilip erişilmiş, diğer bir deyişle eşleşmiş bilgiye erişimi

kolaylaştırmaktadır. Böylece, ortama uyum sağlamış *mem*ler yeniden eşleşebilmek için varlıklarını sürdürmektedirler.

Son olarak, ortamların bilgiyi sunmak için o bilgiyi oluşturma, arşivleme ve sunma yöntemleri farklıdır. Alan çalışması kapsamında analizi yapılan bilgiyi AR ortamında yayıncı, AD ortamında tasarımcı, P ortamında ise kullanıcı profili ve tarama terimi ile ilişkili olarak tanımlı algoritma oluşturmaktadır. Bilginin arşivlenmesi ve sunulması da yine birbirlerinden farklı niteliktedir. Her ortamda da görsel ve yazılı olarak *mem*lere erişmek mümkündür ancak birbirleriyle ilişkileri, kurdukları örüntüler ve bilgi alanlarının derinlikleri arşivlenme ve sunulma yaklaşımları ile farklılaşmıştır (Çizelge 4.8). Bu noktada ortamların görselleri veya metinleri daha öncelikli sunduğu, bilgiyi bütüncül veya parçalı değerlendirdiği sonucuna varılmıştır.

Çizelge 4.8 : Görsel söylem analizi sonuç tablosu.

Sorular	AD ortamı	AR ortamı	P ortamı
Metin parçalı mı?	+	-	-
Metin ve görsellerin konumları ilişkili mi?	-	+	-
Bilgi görseller ve metinlerde bütüncül mü değerlendirilmiş?	-	+	-
Metin daha öncelikli mi?	-	+	-
Görsel daha öncelikli mi?	+	-	+
Görseller diğer bilgilerden soyutlanarak görülebiliyor mu?	+	-	+
Görsellerin etiketleri var mı?	-	+	+
Küçük resimler var mı?	+	+	+
Görsellerin sıralamasında mimari anlamda hiyerarşi var mı?	-	+	-
Mimari ürünün kendisine ait olmayan görsel var mı?	-	-	+
Yapım aşamasına ilişkin bilgi için ayrı bir tablo var mı?	+	+	-
Ürüne ilişkin başka sayfalara bağlantı var mı?	+	+	+
“Diğer” kullanıcıların tercihlerine bağlantı var mı?	+	-	+
Sosyal medya bağlantıları var mı?	+	+	-
Reklam var mı?	+	+	-

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Mimari emsal bilgisinin güncel sayısal yayın ve arama ortamlarındaki yapısını ve mimesis olgusuyla ilişkisini araştırmak amacındaki bu tez çalışması, emsal bilgisi ve mimesis yaklaşımlarını *memetik* kuramından beslenerek yapılandırmakta ve bir model önerisi geliştirmektedir. Bu bölümde, tez kapsamında yapılan alan çalışması sonuçlarının değerlendirilmesi, model önerisinin güncellenmesi, tez sonuçları ve araştırma alanına yönelik yapılan öneriler ile çalışma sonlandırılmaktadır.

5.1 Alan Çalışması Sonuçlarının Değerlendirilmesi

> "Teknoloji, bilgimizi daha da dolaylı hale getirmektedir. Fark edilmeyen bilginin ne şekilde ayarlanabileceğine dair olan eski sorunsalın üzerine daha çok düşünmek gerekmektedir." (Dreyfus, 2000)

Bu kısımda, üç farklı teknikle gerçekleştirilen alan çalışması analizlerinin sonuç bulguları; (i) görsel ve yazılı bilginin ilişkisi, (ii) emsal bilgisi ve *mem* örüntülerinin yapısı, (iii) göstergelerin anlatıma kattığı bilgi alanları, (iv) bilgi temsil ortamlarının yapısının *mem* eşleşmesine etkisi ve (v) *mem* türleri ve örüntülerinin yoğunlukları olmak üzere beş grupta değerlendirilmektedir.

5.1.1 Görsel ve yazılı bilginin ilişkisi

Alan çalışmasının ilk aşamasında emsal bilgisine ait görsellerin ve metinlerin birbirinden bağımsız analiz edilemeyeceği görülmüştür. Bu nedenle; birbiri ile ilişkili bütüncül yaklaşımı benimseyen bir çalışma yapılmıştır. Sonuç olarak, görsellerin ve metinlerin karşılıklı etkileşim içinde birbirlerinin anlam ve bilgi alanlarını genişletebildiği, sınırlandırabildiği veya yönlendirebildiği görülmüştür. Diğer bir deyişle; emsal bilgisinin *memetik* bağlamda evrimi için görsel ve metin, bir aktarım dili olarak birlikte hareket etmektedirler.

Söylem analizi ile ortamların yayın anlayışı ve bilgiyi arşivleme/sunma yaklaşımlarındaki farklar belirlenmiştir. Bu aşamada elde edilen bulgularda ortamların

niteliklerine göre mimari ürüne ait görsellerin veya metinlerin öncelik sırasının değiştiği gözlemlenmiştir. Görsel veya yazılı bilginin öncelik tercihi, ortamın yayın anlayışı ve bilgiyi arşivleme/sunma yaklaşımındaki farka göre oluşmaktadır. Görselin ve metnin birbiriyle konumsal ilişkisi, görselde yazılı ifadenin bulunup bulunmaması, metnin biçimsel olarak bütüncül sunulup sunulmaması gibi etmenler, emsal bilgisinin *memetik* evrimi için etken olan ortama ilişkin özellikleridir.

Alan çalışması sonucunda, metinlerin görsellere kıyasla daha çok sayıda tasarım hikâyesi içerdiği ve fotoğraf ağırlıklı olan görsellerde "*mem* hikâyeleri"nin parçalar halinde bulunduğu belirlenmiştir. Mimari ürünün emsal olarak etki edecek bilgisinin sadece bu ortamlardaki görseller üzerinden edinildiği bir durum söz konusu olduğunda; son ürünün geometrisi, biçimi, malzemesi, fotoğraf kadrajında yer alabildiği ölçüde mekânsal ilişkileri ve yakın çevre görüntüsü gibi bileşenlerine ait parçalı bir bilgi söz konusu olacaktır. Ancak metin ile birlikte değerlendirilecek bir fotoğrafta; "tasarıma konu olan gerekçe"nin "izahı", o probleme getirdiği "ilkesel çözüm kararları"nın "tarifi" veya yapım tekniği, tasarım süreçlerindeki dönüşümler, kullanıcı ihtiyaçları, mekânsal etkiler gibi farklı bilgiler de edinilebilmektedir. Bu nedenle, ortamların bilgiyi sunuşunda görselleri ve metinleri bütüncül sunup sunmadığı önemli olmaktadır.

Öte yandan, görsellerde mimari ürünün bilgisinin baskın biçimde fotoğraf tekniği ile aktarılması söz konusudur. Yapımı tamamlanmış bir mimari ürün, emsal teşkil edecek bilgisini, analiz edilen ortamlarda ve seçilen örneklemde, en çok fotoğraf ile aktarmaktadır. Yapılan içerik analizine göre, fotoğraflarda en çok *selecteme mem* türü, metinlerde ise en çok *recipeme mem* türü tespit edilmiştir. Bu noktada, fotoğrafların mimari ürüne ait somut son ürün bileşenlerini yani "cisimleşmiş tasarım"ları aktarmak üzere pozlandığı, "ilkesel çözüm kararları"nın ise yazı yoluyla daha kolay tarif edildiği söylenebilir. Ancak bunun bir sonuç olarak belirtilmesi için yayıncı, editörler ve mimarlar ile yapılacak ayrı bir alan çalışması veya diyagram, video, mimari çizim gibi temsil tekniklerinin içeriğine odaklanan bir analiz gerekmektedir. Çünkü dilsel anlatım (yazı veya söz) görsel anlatımın bilgi derinliğini belirleyen işaretler olarak görev yapmaktadır. Ayrıca fotoğraflarda tekrar eden pozlama teknikleri, içeriklerinde yer almayan kullanıcılar ve yaşam izleri gibi tekrarlayan olgular için de bir başka alan çalışması gerekmektedir.

Tek bir temsil yöntemi, mimari ürüne ilişkin bilgiyi aktarmada çoğu zaman yeterli olmamakta, birçok temsil yöntemi bir arada kullanılmaktadır. Bunlar görsel veya yazılı yöntemlerle olabileceği gibi, görsellerde yazı ve işaretlerle bilginin derinleştirmesi yoluyla da olabilmektedir. Örneğin; ortografik bir çizim içerdiği yön, giriş işaretleri gibi işaretlerle veya mekân isimleri ile çeşitli ilişkileri aktarabilmekteyken, perspektif ifadelerin ortografik çizimlerle ilişkilendirildiği diyagramlar mekânsal organizasyonun görsel-mekânsal algı ile desteklenmesini de sağlayabilmektedir. Görsellere eklenen her yazı ve/veya işaret anlamı artırıcı, daraltıcı veya yönlendirici etki yaratabilmektedir. Bu durum, mimari emsal bilgisinin *memetik* bağlamda eşleşme ihtimali bulunan bilgi örüntüsünün niteliği üzerinde etkendir.

5.1.2 Emsal bilgisi ve *mem* örüntülerinin yapısı

İçerik analizinde yapılan *mem* hikâyeleri görselleştirme çalışması (Bknz. Ek B) ve anlatı kodları analizleri (Bknz. Ek C) emsal bilgisinin *mem* örüntülerindeki bilginin bağımsız, hiyerarşik, sıralı yapıda değil; karmaşık örüntüler, bağlı birimler ve anlamı artırıcı, daraltıcı veya yönlendirici şekilde etki bırakan bilgi alanlarından oluştuğunu göstermiştir.

Mimari ürünün sadece kendi fiziksel varlığına ait "seçilen" "cisimleşmiş tasarım"ları olarak *selecteme*ler, bunlara hangi "ilkesel çözüm kararları" ile ulaşıldığını "tarif" eden *recipeme*ler ve "tasarıma konu olan gerekçeler"ini "açıklayan" *explaneme*lerin oluşturduğu örüntülerin dışında kalan, başka bir bilgi ağının da metinlerde bulunduğu gözlemlenmiştir. Metin yazarının belirlediği kimi temalar, bağlam bilgisi, tasarımcı veya kullanıcı bilgisi gibi bilgiler; belirli bir bakış açısı içinde, metnin kurgusal yapısını bütünleştirecek şekilde, metin boyunca bulunmaktadırlar. Bu bilginin analizi için kullanılan anlatı kodları tekniği ile göstergelere ilişkin çok çeşitli bilgi ağları elde edilmiştir (Bknz. Ek C). Bu ağlar, mimari ürüne ilişkin emsal bilgisini eş zamanlı, çoklu, imgesel etki oluşturacak şekilde artırıcı, daraltıcı veya yönlendirici etkiye sahiptir. Bu bulguya göre, mimesis sürecinde mimari ürüne ilişkin emsal bilgisi; hiyerarşik ve kademeli değil; ilişkisel, serbest çağrışımlara açık, kişinin bilişsel becerileri ve bilgi birikimi doğrultusunda göstergelerin algılanabildiği ölçüde yönlendirici etkiye sahiptir. Böylece emsal bilgisi; metinlerin görsellerle birlikte değerlendirilerek edinildiği durumlarda, farklı alanlardaki bilgilerle birlikte dönüşmekte ve yeni bir bilgi oluşturmaktadır. Böyle bir anlatımla, *memetik*

bağlamdaki evrimde çeşitlilik olasılığı artmaktadır. Bu noktada model önerisinin yeniden ele alınması gerekmektedir.

5.1.3 Göstergelerin "*Mem* hikâyeleri"ne kattığı bilgi alanları

Anlatı kodları tekniğiyle elde edilen göstergeler, emsal bilgisinin anlamını artırabilen, daraltabilen veya yönlendirebilen bir etkiye sahiptir. Tez kapsamında sadece metinlere uygulanmış olan bu analiz tekniği, metinlerde açıkça aktarılan bilginin ötesinde, işaret edilen kimi anlamların da bulunduğunu ve metin kurgusunun bu anlamlar doğrultusunda bir strüktüre yerleştiğini göstermiştir. Bu strüktürün elemanları olan anlatı kodlarının oluşturduğu ağlarda, okuyucunun zihninde o mimari ürüne ait bir imgelem oluşmaktadır. İmgelemin içeriğini bu ağların yoğunluğu ve mimari ürüne ilişkin bilgi ile kurduğu ilişkinin niteliği belirlemektedir. Bu doğrultuda, eğer okuyucuda o göstergeyle ilgili birikim mevcutsa, diğer bir deyişle okuyucuda o bilgi alanına dair bir arka plan varsa, emsal bilgisi katmanlaşmış olacaktır. Böylece, *memetik* bağlamda mimari emsalin evriminde çeşitlilik sağlanmış olacaktır. Ayrıca; göstergelerin oluşturduğu bilgi alanı, mimari ürünün sadece bir fiziksel varlık, bağlamından kopuk bir son ürün olarak görülmeden, bütüncül algılanmasını sağlamaktadır. Bu imgelemin niteliğinin anlaşılması için biliş çalışmalarının teknik ve yaklaşımlarını içerecek nitelikte bir başka alan çalışması gerekmektedir.

Öte yandan, analizlerde anlatı kodlarının kimilerinin özelleşerek çeşitli anlamlarda yoğunlaştığı gözlemlenmiştir. Örneğin, hem mimar hem editör tarafından oluşturulan metinlerde anlambirimcik kodları (ANL) içerik analizi aşamasında elde edilemeyen; mimari ürünün esasında "tasarıma konu olan gerekçe"nin "izahı" olarak mimar tarafından belirlenmiş *explaneme mem* türüne sıklıkla işaret etmektedir. Metinlerde açıkça belirtilmeyen tasarım kararları, son ürünün bileşenlerinin gerekçelerinin dayandığı genel mimarlık eğilimleri, geleneksel, modernist veya çağdaş tasarım anlayışları gibi toplumsal aidiyet göstergeleri içinde, tasarımları, görece güvenli alanda kalacak şekilde; meşru, onaylanabilecek bir düzlemde göstermektedirler. Mimarın "ilkesel çözüm kararları"nı ve son ürüne ilişkin gerekçelerini sadece kendi kişisel kararları ile değil, birçok başka yaklaşım gibi, onlara benzeyerek, onların da tercih ettiği bir yaklaşımla belirlediğinin işaret edilmesi, mimesis olgusunun açıkça ifade edilmekten kaçınıldığını göstermektedir. Mimesis bağlamında başka tasarım

anlayışlarını taklit etmenin açıkça belirtilmemesi, ancak örtük biçimde göstergelerde bunun ifade edilmesi ileri araştırmayı gerektiren bir alan çalışması gerektirmektedir.

5.1.4 Temsil ortamları yapısının *mem* eşleşmesine etkisi

Darwinci evrim kuramına göre; bir eşleyici, ortamın şartlarına uyum sağlayabildiği ölçüde varlığını sürdürebilmektedir. Bu bağlamda, emsal bilgisinin yapısını *mem* örüntüsü olarak tanımlayan bu tez çalışmasında, emsal bilgisinin bulunduğu ortamların niteliklerinin analizi evrimsel yaklaşımlar açısından önemlidir. Görsel içerikteki söylem analizinin sonuçları, emsal bilgisinin üç farklı nitelikte sunulduğunu göstermektedir. Buna göre, o emsale ilişkin birebir bilgiyi aktaran bilgi grupları, o emsalle dolaylı olarak ilişkide olan malzeme, yapım tekniği gibi içeriğe sahip bilgi grupları ve o emsalle ilişkisi olmayan, ancak aynı ara yüzde emsal bilgisi ile eşzamanlı olarak başka bağlantılarla erişilebilen bilgi grupları bulunmaktadır. Bu üç bilgi grubu, emsal bilgisine ait düşeyde detaylı bilgi edinme, dolaylı olarak ilişkide olan yatayda bilgi edinme veya parçalar halinde bilgi edinmeyi sağlamaktadır. Diğer bir deyişle, analizi yapılmış ortamlarda farklı bağlantılar ile genişletilebilen ancak parçalılığı daha da artan bir bilgi aktarımı söz konusudur. Mimari ürüne ilişkin farklı bilgi gruplarının tercih edilmesi ise, o bilgi gruplarının o ortamın şartlarına uyum gösterip göstermediği ile ilişkilidir.

Analizi yapılan ortamlarda bilgi; zaman ve mekândan bağımsız olarak erişilebilmekte ve paylaşılabilmektedir. Bu durumda, bilginin doğruluğu veya kesinliği değil; erişilebilirliği öne çıkmaktadır. Diğer sayısal medyaların kullanıcı hesapları ile bu sistemlere yapılabilen hesap girişleri ve diğer medyalarda o bilginin paylaşılma imkânı çeşitlilik sağlayabilmekte ve etkileşim üzerinde etken olabilmektedir. Öte yandan, kimi ortam veya alanlarda yoğunluk noktaları da oluşturabileceğinden, *memetik* çeşitlilik kimi zaman durağanlaşmakta, ancak belirli *mem*lerin yoğunluklarında da artış söz konusu olmaktadır.

Sayısal ortamlarda kullanıcı hesabıyla arşiv oluşturmanın imkânlı olması, emsal bilgisi bağlamında kişisel kütüphanenin gelişmesine katkıda bulunabilmektedir. Ancak bu arşivin algoritmik, kapalı kümelerle sınırlanması ve genel eğilimlerin belirli noktalarda yoğunlaşması; evrimsel çeşitliliği sınırlandırabilecek bir etki de bırakabilmektedir. Böylesi bir durumun nitelik bakımından değerlendirilmesi Darwinci evrim anlayışına uygun olmayacaktır. Zira Darwinci evrim anlayışına

yasalanan *memetik* bir anlayışı temel alan bu tez çalışması; tasarım düşüncelerinin yani *mem*lerin içinde bulundukları paradigmanın anlayışına uyum sağlayabildiği ölçüde varlıklarını sürdürebileceği anlayışını benimsemektedir.

Mimari ürüne ilişkin bilginin önemli büyüklükteki bir kısmının deklaratif bilgi içeren fotoğraflarla; yani emsalin bizzat kendisinin görüntüsüne ait parçaların temsiliyle aktarıldığı gözlemlenmiştir. Buna göre mimar veya mimar adayının bakış açısını genişlettiklerini iddia eden ortamlar mimari ürünün temsil edilecek bilgisini en son nesnenin görüntüsü olarak değerlendirmektedirler. Öte yandan, emsal bilgisini indirgeyerek ve parçalayarak sundukları için okuyucunun belirli noktalara odaklanmalarını da sağlamaktadırlar.

5.1.5 *Mem* türleri ve örüntülerinin yoğunlukları

Alan çalışmasında elde edilen bir diğer sonuç, mimari ürüne ilişkin emsal bilgisi niteliğindeki *mem* türlerinden bazılarının daha fazla sayıda aktarılmasıdır. Alan çalışması sonucunda, "cisimleşmiş tasarım"ın "seçildiğini" belirten düşünce yani *selecteme* ve "ilkesel çözüm kararları"nın "tarifi" yani *recipeme mem* türleri, "tasarıma konu olan gerekçe"ye getirilen "açıklama" yani *explaneme mem* türünden daha çok sayıda aktarılmaktadır. Bu yoğunlaşmanın tespiti; mimarlık alanının "tasarıma konu olan gerekçe"lere daha az önem verdiğine veya diğerlerinin daha öncelikli görüldüğüne dair bir bilgi vermemektedir. Aynı zamanda, tasarıma konu olan gerekçelerin görsel veya yazılı olarak aktarılıp aktarılamadığına dair bir bilgi de edinmek mümkün değildir. Bu sonuçların nedenlerinin anlaşılması için daha geniş çaplı bir alan çalışması gerçekleştirmek gerekmektedir. Tez kapsamında yapılan alan çalışması emsal bilgisine ait *mem* türlerinin ve örüntülerinin yoğunlaşmalarını tespit etmek amacıyla yapıldığı için, bu yoğunlaşmaların sebeplerinin araştırılması kapsam dışı tutulmuştur. Ancak *explaneme mem* türü metinlerde görsellere kıyasla daha çok sayıda bulunmuş ve anlatı kodları tekniğiyle yapılan analiz aşamasında daha fazla *explaneme mem* türünün ifade edildiği belirlenmiştir. Bu durum *explaneme mem* türünün aktarılması için mutlaka bir dile ihtiyaç duymasından kaynaklanmaktadır. Örneklemdeki görseller metin ve işaretlerle yeterince derinleştirilmemiş görseller olduğu için (zira görsellerin %70-80'i fotoğraflardan oluşmaktadır) *explaneme*lerin aktarımı için gerekli düzeyde dilsel altyapı oluşmamıştır. Öte yandan, eğer örneklem dil ve işaretlerle ilişkisel bilgiyi aktarabilen diyagram gibi bir temsil tekniği ile mimari

ürünün bilgisini temsil eden örneklerden oluşturularak yeniden görseller ve metinler ile yapılan bir analiz ile tekrarlanırsa, *explaneme*lerin miktarı ve oranları farklı olacaktır.

5.1.6 Mimesiste ve *memetik* eşleşmede kişisel altyapının ve bilişsel süreçlerin etkisi

Bilgiye erişen kişinin bilişsel anlamda bilgiyi alıp değerlendirmede kişisel ilgi ve becerileri, ilgili mimari ürün veya bileşenleri hakkındaki bilgi birikimi gibi öznel etmenlerin etkisi önemli görülmektedir. Kişinin o örnek ile ilgili bilgisi genel veya mimarlık görgü ve bilgisi, hayal gücü, temsil edilen bilgiyi okuma ve görsel analiz becerisi vb. gibi özelliklere bağlı olarak metinlerdeki *mem* eşleşmesi boyutu farklılık arz edecektir. Alan çalışmasında "*mem* hikâyeleri"nin hangilerinin, kimler tarafından emsal bilgisi olarak kullanıldığı, hangi tasarımda hangi sonuçlara dönüştüğü, eşleşme ve tasarım süreçlerinde nasıl olguların bulunduğu gibi sorular kapsam dışı tutulmuştur. Ancak çalışma, mimesis sürecinde kullanılan emsal bilgisinin dönüşümünde de, *mem*lerin zihinde eşleşerek dönüşümünde de kişisel niteliklerin ve bilişsel süreçlerin etkisinin bilincinde yürütülmüştür, ancak bu tez çalışmasının kapsamı dışında tutulduğu için bir başka alan çalışması ile değerlendirilmesi gerekmektedir.

5.2 Model Önerisinin Güncellenmesi

"*Mem* Hikâyeleri: Tasarım Hikâyelerinin *Mem* Örüntüleri" model önerisinin amacı; mimari emsal bilgisinin yapısını tarif etmektir. Önerinin ilke ve önermelerinin geçerliliğini belirlemek amacıyla yapılan alan çalışmasından elde edilen sonuçlar, model önerisinin bazı noktalarının güncellenmesini gerekli kılmıştır. Buna göre;

1. Emsal bilgisi; *mem* türlerinin oluşturduğu hikâye örüntüsünün haricinde, bilgiyi aktaran kişinin kurguladığı göstergeler sistemi içinde başka bilgi alanlarıyla da ilişkili olarak mimesis sürecine katılmaktadır. Bu durumun açıkça değil, göstergeler üzerinden gerçekleşmesi önemli ve ileri çalışmaları gerektirecek bir bulgudur. Ancak hikâyenin yazarın kurgusu ile şekillenen bir yapıya sahip olması, "tasarım hikâyeleri" modelinin "*Mem* hikâyeleri: Tasarım hikâyelerinin *mem* örüntüleri" modeli olarak geliştirilebileceğinin bir diğer kanıtı olarak değerlendirilmelidir. Her kişi (mimar veya mimar adayı, editör,

kullanıcı, yazar, araştırmacı, vb.) mimari bir ürün hakkında dilsel bir ifade kullanmaya başladığında, bilgiyi yeniden üretmektedir.

2. Emsal bilgisinin tasarım düşüncelerine ilişkin bilgi parçalarını aktaran *mem*lerin yayılımı için dört etken söz konusudur.

    a. *Mem*in kendisi: *Mem*ler ve örüntüleri genel mimarlık eğilimleri ve anlayışları ile uyum sağlayabilecek niteliklere sahipse varlığını sürdürebilecek, ortamına uyum sağlayarak eşleşirse de neslini sürdürebilecektir.

    b. *Mem*in aktarım ortamı: Aktarım ortamlarının sadece farklı tekniklerde temsil edilen bilgiyi aktardıkları biçimsel özellikleri değil; teknik altyapısı, ortamda iletilmek istenen mesajın hedef kitlesi, bağlı oldukları sayısal sistemler (sosyal medya ağları, reklam ve pazarlama bağlantıları vb.) ve bilgi arşivleme/temsil etme anlayışları da etkendir.

    c. *Mem*lerin eşleşme ortamı: Mevcut kişisel kütüphane, eldeki özel tasarım problemi, algı ve analiz becerileri gibi öznel nitelikler, o *mem*in eşleşip eşleşmeyeceğinin belirlenmesi için etkendir. Kişinin bakış açısı, beceri ve deneyimi gibi kişisel etkenlerle şekillenerek oluşan bilgi; çağrışımlar, kategoriler oluşturma, ilişkilendirme, yeniden kurgulama gibi çok çeşitli ve öngörülemez bilişsel süreçlerden geçerek tasarım sürecine dâhil olabilmektedir.

    d. Temsil tekniği ve birbirleriyle ilişkileri: Görsellerin ve metinlerin birbirleriyle konum ve anlam bakımından kurdukları ilişki, görsellerdeki temsil tekniklerinin oranı (fotoğraf, çizim, diyagram, video, vb.) bilgi aktarım ortamlarında değişkenlik göstermektedir. Her ortamın kendi hedef kitlesi, bilgi anlayışı, bilgiyi arşivleme anlayışındaki farklılıklar bilginin temsil tekniği ve farklı tekniklerin birbirleriyle ilişkileri üzerinde etkendir. Bu nedenle, bilginin temsil tekniği ve farklı tekniklerin birbirleriyle kurdukları ilişki de *mem*lerin yayılımı üzerinde etken olarak değerlendirilmelidir.

3. *Recipeme mem* türünde "nasıl?" sorusuna cevaben iki tür bilgi söz konusudur. Bunlar (i) "ilkesel çözüm kararları" ve (ii) tasarım veya yapım yöntemini belirten işlemsel süreçlere ilişkin bilgidir.

4. *Explaneme mem* türü; *selecteme* ve *recipeme mem* türünden bağımsız düşünülürse, olasılıklar içinden seçilmiş bir *mem* olacağı için *selecteme* olarak değerlendirilebilmektedir. Ancak bir *mem* hikâyesi birbiriyle ilişkide olan daha küçük örüntülerin daha büyük örüntüler kurması ile oluşmakta ve bir bilgiyi tarif etmektedir. Bu nedenle mimari emsal bilgisi bağlamında "neden?" sorusuna cevaben oluşan "tasarıma konu olan gerekçe"yi "açıklayan" ifadeler *explaneme mem* türü olarak değerlendirilmelidir.

5.3 Sonuçlar

Tez çalışması sonunda aşağıdaki sonuçlara varılmıştır.

1- Mimarlıkta emsal bilgisinin kullanımı bir mimesis olgusudur.

Bir mimari ürüne ilişkin bilgi yeni bir tasarım sürecinde kullanılması basit bir kopyalama olarak nitelendirilemez. Emsal bilgisi bir mimar veya mimar adayının tasarım sürecinde daha pratik sonuçlara ulaşabilmek için önceden geliştirilmiş kimi şemaların dönüştürülerek kullanılması ile anlamlanmaktadır. Mimari ürüne ilişkin yapısal, mekânsal, geometrik, bağlamsal, fenomenolojik, psikolojik veya sosyal etkiler gibi tasarım ve kullanım süreçlerine ilişkin çok yönlü olan bilgisi, mimari üründen ve/veya mimari ürünün temsilinden emsal niteliğinde edinilebilmektedir. Mimar veya mimar adayı elindeki tasarım problemine yönelik özel bir araştırma veya mimari görgüsünü (mimari kimliğini) geliştirmek için yaptığı genel araştırmalarla emsal bilgisi edinebilmektedir. Bu araştırmalar sonucu zihinde çeşitli şemalar veya ilişkili örüntüler şeklinde, referans kütüphanesinde bilgi depolanmaktadır. Dahası, ilgili bilgi tasarım sürecinde, eldeki biricik probleme özgü niteliklerle dönüşerek kullanılmaktadır; çünkü her tasarım biriciktir. Bu durum mimesis bağlamında bir taklit olgusudur. Çünkü mimesis sadece basit bir kopyalama anlamını taşımamakta; kavramın ilk ortaya çıktığı tarihten bu yana, önem düzeyi veya kabul görme oranı değişkenlik gösterse de hep taklit kavramı ile ilişkisini korumuştur. Günümüzde herhangi bir mimari ürüne ilişkin bilgiye kısa süre içinde, bedel ödemeden, zaman ve mekândan bağımsız erişmek, gündelik mimarlık pratiklerinden biridir. Böylesi bir durumda herhangi bir mimari ürünün temsil edilen bilgisinin emsal bilgisi niteliğinde mimetik bir süreçten geçerek tasarım süreçlerinde kullanılması olağan bir durumdur. Bu olağan durumun kopya veya orijinallik tartışmaları ile kısıtlı kalması, mimesis kavramının, öğrenme ve yaratıcılık süreçlerinde önemli bir etken olarak

değerlendirilmesine engel olmaktadır. Mimar veya mimar adayı tüm tasarım hayatı boyunca yaratıcılığını besleyerek öğrenme sürecini deneyimlemektedir. Bu nedenle, emsal bilgisinin kullanımı, ister özel ister genel bir araştırma sonucunda olsun, bir mimesis olgusudur.

2- Mimari emsal bilgisinin yapısı çok yönlü ve ilişkiseldir.

Alan çalışması sonrasında, metin, fotoğraf, ortografik çizimler, perspektif ifadeler gibi farklı tekniklerle aktarılan emsal bilgisinin yapısının çok yönlü olduğu ve parçalarının birbiriyle ilişkili olarak var olabildiği görülmüştür. Bazı temsil teknikleri, bazı bilgi türlerini daha kolay ifade edebilmekle birlikte, emsal bilgisinin bileşenlerini bağımsız olarak tanımlamak mümkün değildir. Mimari ürüne ilişkin geometrik, yapısal, mekânsal özellikler, tasarım sürecinde belirlenen "tasarıma konu olan gerekçeler"i ve bu gerekçelere getirilen "ilkesel çözüm kararları"yla bir arada bulunmaktadır. Öte yandan, aktarılan bilginin oluşturucusu (mimar, yazar, fotoğrafçı vb.) tarafından kurgulanmış olan anlatım, göstergeler yoluyla mimari ürünün kimi zaman çeşitli tasarım yaklaşımları ile ilişkilendirilmekte ve ürünün sadece kendine ait olmayan; tasarımcı veya kullanıcıya ilişkin bilgiler ile birlikte emsal bilgisinin mimesis sürecinde yeniden kullanımına etken bir bilgi alanı daha oluşturmaktadır. Ayrıca, bilginin aktarıldığı ortamın temsil teknikleri ile bilgi arşivleme anlayışları da emsal bilgisine farklı katmanlar eklemektedir. Buralarda bulunan mimari ürünle ilişkili diğer bilgiler de edinilen bilginin derinliği üzerinde etkendir. Sonuç olarak, sadece mimari ürünün fiziksel bileşenlerine odaklanan bir emsal bilgisinden söz etmek mümkün olmamaktadır. Herhangi bir mimari ürün, temsil edildiği anda, çok yönlü ve ilişkisel bilgi parçalarından oluşan bir emsal bilgisi niteliği kazanmaktadır.

3- Mimesis olgusunda tasarım düşünceleri olarak *mem*ler, bilgi parçalarını aktarmakta ve taklit edilmektedirler.

Mimari ürünün temsilinden elde edilen ve mimesis sürecine dahil olan emsal bilgisinin yapısı, tez kapsamında geliştirilen modelde tanımlanmıştır. Buna göre; taklit sürecine dahil olan bilginin kendisi olamayacağından, o tasarıma ait tasarım düşüncelerini barındıran *mem*ler *memetik* ilkeler doğrultusunda taklit edilmekte ve bilgi parçalarını aktaran yapılar olarak tanımlanmaktadır. *Mem*ler bir ürünün tasarım düşüncelerini taşımaktadırlar. Taklit edilen; tasarım ürününün kendisi veya bileşenleri değil; o ürüne ait tasarım düşünceleridir. Tasarım düşüncelerinin birbiriyle ilişkili bir şekilde örüntü

kuran türleri söz konusudur. Farklı *mem* türleri bir *mem* hikâyesi oluşturmaktadırlar ve *mem* hikâyeleri bağımsız bilgi parçaları değildirler. *Mem* hikâyelerinin birimleri, diğer hikâyelerin birimleri ile ilişkide bulunabilmektedirler. Dahası, bazı *mem* türleri metin veya görsellerde açıkça ifade edilmemekte; bir göstergeler ağı ile işaret edilecek şekilde hikâyelerde yer bulabilmektedirler.

4- Bilginin temsil edildiği ortam mimari emsal bilgisinin mimesis sürecine katılımında etken bir bileşendir.

Alan çalışmasında analiz edilen ortamlar, görselleri yoğunlukla kullanmaktadırlar. Bilginin her an her yerde erişilebilir olduğu, zaman ve mekândan bağımsızlaştığı ve geniş kitlelerce kullanılarak daha da genişlediği bir gerçekliktir. Sayısal mimarlık yayınları ve portalları mimarların ilham almaları ve başka mimarların ne yaptığından haberdar olmaları amacıyla öncü ve yeni tasarımları yayınladıklarını iddia etmektedirler. Herhangi bir mimari ürün, taklit edilme potansiyeli barındıran *mem* hikâyelerine ilişkin bilgiye sahip emsal olarak, çoklu katmanlarda, görsel özelliklerinin ötesinde çeşitlilik içeren hikâyelere sahiptir. Mimari ürünün temsil edilen bilgisi, eğer hikâyelerinden bağımsız parçalar halinde aktarılırsa ve bilgi; fotoğraflar ile sadece fiziksel özelliklerinin sekanslar halinde indirgenerek oluşturulan temsil üzerinden edinilirse; oluşan mimesis olgusunun basit bir görüntü kopyalama olduğunu söylemek mümkün olacaktır.

5- Bilginin aktarımındaki temsil teknikleri ve anlatıdaki kurgusal yapı, emsal bilgisi bağlamındaki kişisel referans kütüphanesine ilişkin bilgi ve buradaki bilginin ilişkisel yapısının niteliği açısından önemlidir.

Tez kapsamında geliştirilen model önerisinin ilke ve önermelerinin geçerliliğini denemek için yapılan alan çalışmasında; mimari ürünlere ilişkin görsellerde en çok fotoğraf tekniği ile ürüne ait bilginin aktarıldığı[34] görülmüştür. Daha az sayıda bulunan plan, kesit, görünüş gibi mimari nitelikteki ortografik çizimler, sayısal ortamların yapısı sebebiyle, çizgi ölçek belirterek oluşturulmuştur. Bu çizimlerin yapısal özellikleri aktarabilecek nitelikte olmadığı, bunun yerine mekânsal ilişkileri şematik bir ifadeyle aktaran detaylarda oluşturulduğu gözlemlenmiştir. Öte yandan, şekil ve metin ile derinleştirilen diyagramlar örneklemin görsellerinde oldukça azdır. Bunun

[34] Seçilen örneklemdeki tüm villa örnekleri inşa edilmiştir. Proje aşamasındaki örnekler alan çalışması kapsamında değildir.

yerine metinler fotoğraflarda yer alan bileşenlere dair açıklama niteliği taşımaktadır. Metinlerin ve görsellerin emsal bilgisi bağlamında ayrı ayrı analizi mümkün olmamıştır. Ancak analizlerde görsellerin ve metinlerin mimari ürüne ilişkin birbirinden farklı ve birbirini destekler nitelikte bilgi aktarabildikleri tespit edilmiştir. Örneğin, görseller *mem* hikâyeleri bileşenlerinden *selectemeleri* daha yoğun aktarabilmekte, *recipeme mem* türü metinlerde de görsellerde de okunabilmekteyken *explaneme mem* türü görsellerde ve metinlerde yapılan içerik analizinde oldukça az tespit edilebilmiştir. Ancak anlatı kodları ile gerçekleştirilen analizde *explaneme mem* türünün taşıdığı bilgi olan gerekçelerin göstergeler ağı ile açıkça belirtilmeden, daha çok işaret edilerek aktarıldığı sonucuna varılmıştır. Bu noktada farklı temsil teknikleri ve anlatımlarda kurgulanan göstergeler ağı gibi yaklaşımlar, kişisel referans kütüphanesinin bilgi katmanları ve buradaki bilgilerin ilişkisel yapısının niteliği açısından önemli olmaktadır.

5.4 Öneriler

Tez kapsamında geliştirilen modelle; mimari emsal bilgisinin analizi, eğitimde bir öğrenme/bilgi edinme yöntemi veya tasarım yöntemi olarak geliştirilebilir. Sunulan bilginin tasarıma yansıması üzerine atölyelerde çalışmalar yapılabilir. Ayrıca, bu model önerisiyle mimarların tasarlama yöntemleri veya mimari ürünün bileşenleri üzerine araştırma yapmak da mümkündür.

Model önerisinde, emsal bilgisi çalışmalarına katkı sağladığı düşünülen *mem* türlerinin taklit edilen bilgi parçaları olduğu savı, özgünlük-kopya tartışmaları içinde yeni bir alan açmaktadır. Mimarlık ortamının, genellikle biçimsel özgünlüğe odaklanarak sürdürdüğü özgünlük tartışmaları bu şekilde epistemolojik bir düzlemde genişletilmiş olabilecektir. Böylece, mimesis olgusunda mimari ürüne ilişkin tasarım gerekçelerinin ve ilkesel çözüm kararlarının da özgün veya kopya olma durumuna ilişkin tartışma ve araştırmalar yapılabilecektir.

Analiz edilen medya örnekleminde, görsel ve yazılı bilginin birbirleriyle ilişkilerini kurmak kullanıcıların ilgi, beceri ve algısına bırakılmıştır. Ancak tez kapsamında geliştirilen "*Mem* hikâyeleri: Tasarım hikâyelerinin *mem* örüntüleri" model önerisi, mimarlık alanında yayın yapan medyaya mimari ürünün bilgisinin temsili bağlamında yol gösterici bir model olarak temel alınabilir.

Memetik bağlamda yeni nesil olarak adlandırılabilecek mimari ürünün yaşam döngüsüne ilişkin ilgili mekânsal etki, duyulara dayalı kullanıcı algıları, fenomenolojik etki, sosyal, psikolojik, kültürel etkiler gibi bilgilerin; ürünün sadece temsilleri üzerinden yapılan analiz ile elde edilmesi mümkün değildir. Mimarlar kimi zaman da emsalin yaşam döngüsünden edindikleri bilgiyi yeni nesil tasarımlarında kullanabilmektedirler. Bu bakışla, mimari ürünün yaşam döngüsü olarak adlandırılabilecek kullanım aşamasında, tasarım sürecinde öngörülemeyen algı, etki ve kullanımlar oluşabileceği göz önünde bulundurulmalıdır. Mimari ürünün sadece nesnel, cisimleşmiş varlığı olarak biçimsel özelliklerine, geometrisine veya malzeme niteliklerine odaklanmak yetersiz olabilecektir. Eğer "tasarıma konu olan gerekçe"nin "açıklaması"na ait tasarım düşüncesi yani *explaneme* ve "ilkesel çözüm kararı"nı "tarif" eden tasarım düşüncesi yani *recipeme* bir "*mem* hikâyesi" ile birlikte "cisimleşmiş tasarım"ın "seçilmesi"ne ait bir tasarım düşüncesini yani *selecteme*i oluşturuyorsa; "cisimleşmiş tasarım"ın kullanıcısı ile birlikte var olmaya başladığı andan itibaren ya da projesinin temsilinden itibaren mimari ürünün yaşam döngüsünden söz etmek mümkündür. Bu döngüden elde edilecek bilgi de eşleşme potansiyeline sahiptir. Örneğin; kimi yapılar inşa edildikleri çevrede simgesel hale gelerek bulundukları yerin kullanımını ve algısını büyük ölçüde etkileyebilmektedir. Bu etkinin yaratılması ya da oluşmaması için izlenecek yöntemler yeni bir tasarımda bilgi kaynağı olabilecektir. Bu bağlamda bir analiz, tez kapsamı dışında tutulmuştur, ancak daha sonraki çalışmalara yön gösterici bir bilgi oluşturmaktadır.

Tez kapsamında gerçekleştirilen alan çalışması, belirlenen örneklemdeki görseller ve metinlerin analizini kapsamaktadır. Örneklemdeki tipoloji, bilgi ortamı, gibi değişkenlerin farklılaşması ile elde edilecek sonuçlar farklı olabilecektir. Ayrıca, anlatı kodları analizi sadece metin dokümanına uygulanmıştır. Bu tekniği görsellerde de uygulamak mümkündür ve oluşacak gösterge sistemleri farklı nitelikte olabilecektir. Öte yandan, görsellerin fotoğraf ağırlıklı olmadığı bir örneklem kümesi ile yapılacak anlatı kodları analizinin göstergeleri de farklı olabilecektir. Örneğin; görsellerin işaret ve metinlerle anlamını derinleştirdiği diyagram benzeri temsil yöntemlerinin daha yoğun bulunduğu bir örneklem kümesinin analizi bu model önerisi ile yapılabilir.

KAYNAKLAR

Abu-Risha, M. A. (1999). *Purposive Pattern Recognition: A Study of the Designer as a Selector, Adapter and Maker of Patterns* (Doktora Tezi). Faculty of Art and Design De Montfort University, Leicester.

Adorno, T. W. (2000). *Minima Moralia Sakatlanmış Yaşamdan Yansımalar* (O. Koçak, A. Doğukan, Çev.). İstanbul: Metis Yayıncılık.

Alexander, C. (1977). *A Pattern Language: Towns, Buildings, Construction.* Berkeley: Oxford University Press.

Arnheim, R. (2012). *Görsel Düşünme* (R. Öğdül, Çev.). İstanbul: Metis Yayıncılık.

Aunger, R. (2011). *Memetik Evrim: Nasıl Düşündüğümüz Üzerine Yeni Bir Kuram* (S. Çevik, Çev.). İstanbul: Alfa Yayınları.

Ball, M. S. ve Smith, G. W. H. (1992). *Analyzing Visual Data*, United States of America: Sage Publications.

Barry, A. M. (1997). *Visual Intelligence, Perception, Image and Manipulation in Visual Communication*. New York: State University of New York Press.

Barthes, R. (1983). The Photographic Message. In S. Sontag (Ed.), *A Barthes Reader*. Retrieved from Hill and Wang, New York.

Barthes, R. (2002). *S/Z* (R. Miller, Çev.). New York: Blackwell Publishing.

Barthes, R. (2014). *Göstergebilimsel Serüven* (M. Rifat, S. Rifat, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Barthes, R. (2016). *S/Z* (S. Ö. Kasar, Çev.). İstanbul: Sel Yayıncılık.

Benjamin, W. (1979). On the Mimetic Faculty. In E. Jephcott and K. Shorter (Çev.), *One Way Street and Other Writings.* London: NLB.

Benjamin, W. (2014). *Fotografinin Küçük Tarihi* (B. Tanyeri, Çev.). İstanbul: 6:45 Yayınevi.

Blackmore, S. (2011). *Mem Makinesi: Genetik Evrimin Devamı Olarak Kültürel Evrim* (N. Şimşek, Çev.). İstanbul: Alfa Yayınları.

Briggs, A. Ve Burke, P. (2011). *Medyanın Toplumsal Tarihi: Gutenberg'ten İnternet'e* (Ü. H. Yolsal ve E. Uzun, Çev.). İstanbul: Kırmızı Yayınları.

Burke, P. (2013). *Bilginin Toplumsal Tarihi II Encyclopédie'den Wikipedia'ya* (M. Tunçay, Çev.). İstanbul: Tarih Vakfı Yurt Yayınları.

Burnett, R. (2005). *How Images Think*. Cambridge, Massachusetts ve London: MIT Press.

Campbell, D.T. (1970). Evolutionary Epistemology. In P.A. Schilpp (Ed.), *The Philosophy of Karl Popper*, (pp. 413-463). La Salle: Open Court.

Campbell, D.T. (1987). Selection theory and the sociology of scientific validity. In W. Callebaut ve R. Pinxten (Eds.), *Synthese Library, Vol. 190. Evolutionary epistemology: A multiparadigm program* (pp. 139-158). Dordrecht, Netherlands: D Reidel Publishing Co.

Campbell, D.T. (1997). From Evolutionary Epistemology Via Selection Theory to a Sociology of Scientific Validity. *Evolution and Cognition*, vol.*3*(1), 6-38.

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

Carpo, M. (2001b). How Do You Imitate a Building That You Have Never Seen? Printed Images, Ancient Models, and Handmade Drawings in Renaissance Architectural Theory, *Zeitschrift Für Kunstgeschichte, 64*(2), 223-233. doi:10.2307/3657211.

Chunk. (2006). *Bilişim Terimleri Sözlüğü*. Türk Standartları Enstitüsü Yayınları.

Clark, R. H. ve Pause, M. (2005). *Precedents in Architecture: Analytic Diagrams, Formative Ideas, and Partis*. 3rd ed. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

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

Copleston, F. (2013b). *Platon* (A. Yardımlı, Çev.). İstanbul: İdea Yayınevi.

Cross, N. (2001). Designerly Ways of Knowing: Design Discipline versus Design Science. *Design Issues, 17*(3), 49-55. doi: 10.1162/074793601750357196

Darwin, C. (1976). *Türlerin Kökeni* (Ö. Ünalan Çev.). Ankara: Onur Yayınları.

Dawkins, R. (2014). *Gen Bencildir* (T. T. Bilgin, U. Polat, Çev.). İstanbul: Kuzey Yayınları.

Dawkins, R. (2006). *The Selfish Gene*. Oxford: Oxford University Press.

Defazio, J. (2008). *Designing with precedent: A Cross-disciplinary inquiry into the design process*. (Doktora tezi). Indiana University, Department of Instructional Systems Technology.

De Landa, M. (2013). *Çizgisel Olmayan Tarih Bin Yılın Öyküsü* (E. Kılıç, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.

Dooren, E., Boshuizen, E., Merrienboer, J., Asselbergs, T. ve Dorst, M. (2014). Making explicit in design education: generic elements in the design process. *International Journal of Technology and Design Education*, *24*-1, 53-71. Doi: https://doi.org/10.1007/s10798-013-9246-8.

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

Eilouti, B.H. (2009). Design knowledge recycling using precedent-based analysis and synthesis models. *Design Studies*, 20, 340-368. doi: 10.1016/j.destud.2009.03.001.

Fenotip. (1963). *BSTS/Zooloji Terimleri Sözlüğü*. Erişim: 12 Ocak, 2019, http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&arama=kelime&guid=TDK.GTS.5c390fb9e58695.74682611

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

Genotip. (1963). *BSTS/Zooloji Terimleri Sözlüğü*. Erişim: 12 Ocak, 2019, http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&arama=kelime&guid=TDK.GTS.5c391132c6d8b4.83972189

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

Goldschmidt, G. (1998). Creative architectural design: Reference versus precedence, *Journal of Architectural and Planning Research, 15*(3), 258-270.

Güney, A. (2008). Architectural Precedent Analysis. In K.M.Zarzar ve A. Güney (Eds.), *Understanding Meaningful Environments: Architectural Precedents and the Question of Identity in Creative Design.* (ss.91-114). Amsterdam: Delft University Press.

Hertzberger, H. (2005). *Lessons for Students in Architecture* (I. Rike, Çev.). Rotterdam: 010 Publishers.

Heylighen, F. (1997). Objective, subjective and intersubjective selectors of the knowledge, E*volution and Cognition*, *3*(1), 63-67.

Heylighen, F. (1998). What makes a meme successful? Selection Criteria for cultural evolution. In J. Ramaekers (Ed.) *15th International Congress on Cybernetics Proceedings Book*, (pp.418-423). Namur, Belgium: Association Internationale de Cybernetique. August 18-24.

Heylighen, F. (2001). Meme replication: the memetic life-cycle, in F. Heylighen, C. Joslyn and V. Turchin (Eds.) *Principa Cybernetica Web (Principa Cybernetica, Brussels).* Erişim: 16 Şubat, 2015, http://pespmc1.vub.ac.be/MENEREP.html.

Jormakka, K. (2007). Paper, Rock, Scissors: analog and digital pictures in architectural design. *Wissenschaftliches Kolloquium vom 19. bis 22. April 2007 in Weimar an der Bauhaus-Universität zum Thema: Die Realität des Imaginären*. Architektur und das digitale Bild', Erişim: 12 Aralık, 2018, https://e-pub.uni-weimar.de/opus4/frontdoor/deliver/index/docId/1321/file/jormakka_pdfa.pdf

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

Karasar, N. (1994). *Bilimsel Araştırma Yöntemi: Kavramlar, İlkeler, Teknikler*. Ankara: 3A

Kocabıyık, E. (2012). *Evolutionary perspective for design: Describing the change in design of cigarette packages from Turkey* (Doktora tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Koppelaar, H., Vingerhoeds, R.A., Chitchien, D., (1995). Design WITHOUT Precedents. In R.M. Oxman, M.F.Th. Bax, H.H. Achten (Eds.), *Design Research in the Netherlands* (ss.111-124). Erişim: 05 Ocak, 2019, http://www.designresearch.nl/PDF/DRN1995_Koppelaar_EtAl.pdf.

Küçük, A. (2007). *The Architectural precedent and the diagram: A comparative analysis of Le Corbusier's Villa Savoye and Rem Koolhaas' Maison a Bordeaux.* (Doktora tezi). Middle East Technical University, The Graduate School of Natural and Applied Sciences, Ankara.

Langrish, J.Z. (1999). Different types of memes: Recipemes, selectemes and explanemes. *Journal of Memetics-Evolutionary Models of Information Transmission, 3*(2). Erişim: 10 Şubat, 2014, http://jom-emit.cfpm.org/1999/vol3/langrish_jz.html.

Langrish, J.Z. (2004). Darwinian Design: The Memetic Evolution of Design Ideas. *Design Issues, 20* (4), 4-19. doi: 10.1162/0747936042311968

Langrish, J.Z. (2005). Evolutionary Design-Ten Years on: Memes and Natural Selection**.** In Proceedings [Online] of *6th International Conference of the European Academy of Design*. Erişim: 12 Ocak, 2019,

https://www.academia.edu/30554369/Evolutionary_Design_-_Ten_Years_On_Memes_and_Natural_Selection

Langrish, J.Z. ve Abu-Risha, M. A. (2009). Purposive pattern recognition: The nature of visual choice in graphic design. In *Undisciplined! Design Research Society Conference 2008,* (pp.376/1-376/11). Sheffield, UK: Sheffield Hallam University, July16-19.

Lawson, B.R. (2004). Schemata, gambits and precedent: Some factors in design expertise. *Design Studies*, 25, 443-457. doi: 10.1016/j.destud.2004.05.001

Leach, N. (2005). Mimesis. *Architectural Theory Review*, 10:1, 93-104. doi: 10.1080/13264820509478531. Erişim: 10 Mayıs, 2016, https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13264820509478531

Leach, N. (2006). *Camouflage*, Cambridge, Massachusetts&London, England: MIT Press.

Lyndon, D. ve Moore C. W. (1994). *Chambers for a Memory Palace*. Cambridge, Massachusetts&London, England: MIT Press.

Mansfield, E.C. (2007). *Too Beautiful to Picture Zeuxis, Myth, and Mimesis*. London: University of Minnesota.

McKelvy, B. ve Baum, J.A.C. (1999). Campbell's Evolving Influence on Organization Science. In J.A.C, Baum ve B. McKelvy (Eds.), *Donald T. Campbell's Evolving Influence on Organization Science* (pp.1-15). Thousand Oaks: Sage.

McLuhan, M. (1999). *Gutenberg Galaksisi Tipografik İnsanın Oluşumu* (G. Ç. Güven, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Meme (t.y.) *Oxford Dictionaries Online.* Erişim: 11 Ocak, 2016, https://en.oxforddictionaries.com/definition/us/meme

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

Mimesis. (t.y.). *Oxford Dictionaries Online*. Erişim: 11 Ocak, 2016, http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/mimesis

Mimesis. (1983). *BSTS/Gösterim Sanatları Terimleri Sözlüğü*. Erişim: 11 Ocak, 2016, http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&arama=kelime&guid=TDK.GTS.5c0692f17734d7.17841992.

Oxman, R.E. (1994). Precedents in design: A computational model for the organization of precedent knowledge. *Design Studies*, *15*(2), 141-157.

Özgür, S. ve Uluoğlu, B. (2016). Precedent Knowledge as Representative of Memes in Architecture. In Ö. Öztürk, (Ed.), *Architecture ArchDesign'16 III.*

International Architectural Design Conference on Design and Nature, (pp.344-353). İstanbul: DAKAM Publishing, June 17-18.

Özkoç, H. B. (2015). *Reconceptualizing the Architectural Precedent: Textual Models of Reading* (Doktora Tezi). Ortadoğu Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Öztürk, A. E. (2012). *Kültürel Yapıtın Memetik Değişimi Dijital Ağlarda Görsel Dönüş* (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Pallasmaa, J. (2016). *Tenin Gözleri* (A.U.Kılıç, Çev.). İstanbul: Yapı Endüstri Merkezi Yayınları.

Precedent. (t.y.). *Oxford Dictionaries Online*. Erişim: 11 Şubat, 2018, http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/precedent

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

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

Pribram, K.H. (1981). The Brain, The Telephone, The Thermostat, The Computer, and The Hologram. *Cognition and Brain Theory, 4* (2).

Rose, G. (2002). *Visual Methodologies: An Introduction to the Interpretation of Visual Methodologies*. London: Sage Publications.

Salingaros, N. A. ve Mikiten, T. M. (2002), Darwinian Processes and Memes in Architecture: A Memetic Theory of Modernism. *Journal of Memetics-Evolutionlary Models of Information Transmission*, 6. Erişim: 18 Aralık, 2014, http://cfpm.org/jom---emit/2002/vol6/salingaros-na&mikiten_tm.html.

Salingaros, N.A., (2002). Architectural memes in a universe of information. *Journal of Memetics-Evolutionary Models of Information Transmission*. *6*(1). Erişim: 14 Aralık, 2015, http://zeta.math.utsa.edu/~yxk833/memes-english.html

Salingaros, N.A., (2016). *A Theory of Architecture*. Katmandu: Vajra Books.

Simon, H. (1973). The Structure of Ill Structured Problems, *Artificial Intelligence*, 4, 181-201.

Tanyeli, U. (1999). Söylem ve Kuram: Mimari Bilgi Alanının Sınırlarını Çizmek, *Mimarlık*, 289, 38-41.

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

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

Türkkan, S. ve Erdem, A. (2016). Stüdyo Pedagojisinde Özgünlük Kavramı Üzerine Deneyler: Önceller ile Tasarım, Megaron, *11*(2), 187-200. Doi: 10.5505/megaron.2016.03371. Erişim: 15 Şubat, 2017, https://www.journalagent.com/megaron/pdfs/MEGARON_11_2_187_200.pdf

Uluoğlu, B. (1990). *Tasarım Bilgisi Bağlamında Stüdyo Eleştirileri* (Doktora Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Uluoğlu, B. (2000). Design knowledge communicated in studio critiques, *Design Studies*, *21*(1), 33-58.

Uluoğlu, B. (2002). …miş gibi. In *Mimarlık ve Sanallık* (pp.37-44). İstanbul: Boyut Yayın Grubu.

Url-1 <http://www.internetlivestats.com/internet-users/>, erişim tarihi 10.01.2019.

Url-2 <https://tr.wikipedia.org/wiki/Zeuxis>, erişim tarihi 13.02.2016.

Url-3 <https://www.archdaily.com/content/about?ad_name=top-secondary >, erişim tarihi 13.12.2015.

Url-4 <https://www.archdaily.com/content/about?ad_name=top-secondary>, erişim tarihi 01.02.2019.

Url-5 <https://www.architecturalrecord.com/contactus>, erişim tarihi 13.12.2015.

Url-6 <https://about.pinterest.com>, erişim tarihi 13.12.2015.

Url-7<https://www.archdaily.com/577551/the-mirror-houses-peter-pichler-architecture>, erişim tarihi 14.10.2017.

Url-8 <https://www.architecturalrecord.com/articles/8820-villa-kogelhof>, erişim tarihi 14.10.2017.

Url-9 <https://www.architecturalrecord.com/articles/8813-casa-p>, erişim tarihi 14.10.2017.

Url-10 <https://www.archdaily.com/495058/the-p-house-studio-mk27-marcio-kogan-lair-reis/?ad_source=myarchdaily&ad_medium=bookmark-show&ad_content=current-user>, erişim tarihi 14.10.2017.

Url-11 <https://www.architecturalrecord.com/articles/8811-tower-house>, erişim tarihi 14.10.2017.

Url-12 <https://www.architecturalrecord.com/articles/8798-genius-loci-beach-house-by-bates-masi-architects>, erişim tarihi 14.10.2017.

Url-13 <https://www.architecturalrecord.com/articles/8797-the-747-wing-house>, erişim tarihi 14.10.2017.

Url-14 <https://www.architecturalrecord.com/articles/8802-house-roces>, erişim tarihi 14.10.2017.

Url-15 <https://www.archdaily.com/401816/the-tower-house-gluck>, erişim tarihi 14.10.2017.

Url-16 <https://www.archdaily.com/231481/genius-loci-bates-masi-architects>, erişim tarihi 14.10.2017.

Url-17 <https://www.archdaily.com/165172/747-wing-house-david-hertz-architects>, erişim tarihi 14.10.2017.

Url-18 <https://www.archdaily.com/231802/house-roces-govaert-vanhoutte-architectuurburo/5000fa4328ba0d3f08000325-house-roces-govaert-vanhoutte-architectuurburo-photo>, erişim tarihi 14.10.2017.

Verdenius, W.J. (1962). *Mimesis: Plato's Doctrine of Artistic Imitation and Its Meaning to Us*. Leiden: E.J.Brill

Younes, S. (2012). The Other Side of Imitation. In S. Younes (Eds.), *Architects & Mimetic Rivalry* (pp.58-75). Berkshire: Papadakis Publisher.

Yürekli, H. **ve Yürekli, F.** (2002a). Rasyonalitenin yapılanmasında irrasyonalin, metaforların ve taklidin rolü. A. Şentürer, Ş. Ural ve F. U. Sönmez (Eds.) *Etik-Estetik* içinde (ss.156-165). İstanbul: Yapı Yayın.

Yürekli, H. ve Yürekli, F. (2002b). Taklit: Başka bir evrensellik boyutu,. *Arredemento Mimarlık*, Şubat.

Zarzar, K. M. (2000). Reusing Architectural Precedents in Evolutionary Design. *2nd EAAE ARCC Conference*, Delft University of Technology: July.

Zarzar, K.M. (2003). *Use and Adaptation of Precedents in Architectural Design: Toward an Evolutionary Design Model*. Delft: DUP Science.

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. In K.M. Zarzar and A. Güney (Eds.), *Understanding meaningful environments: Architectural precedents and the question of identity in creative design* (pp.7-22). Amsterdam: IOS Press.

Zevi, B. (1990). *Mimariyi Görmeyi Öğrenmek* (Divanlıoğlu, H. D. Çev.). İstanbul: Birsen Yayınevi.

EKLER

EK A: İçerik analizi tekniği ile metinlerde belirlenen *mem* türlerine ilişkin tablolar
EK B: İçerik analizi tekniği ile metinlerde belirlenen *mem* hikâyelerinin görselleştirilmesi
EK C: Anlatı kodları tekniği ile metinlerin analizi

EK A: İçerik analizi tekniği ile metinlerde belirlenen *mem* türlerine ilişkin tablolar

Çizelge A.1: 01 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.

01 AD - Lightbox					
S1	windows	R1	prefabricated	E1	-
S2	building skin	R2	aluminum	E2	-
S3	structural frame	R3	standart glazing	E3	reduce complexity
S4	boardwalk	R4	utilize simple materials	E4	reduce all over costs
S5	box	R5	straightforward yet innovative configuration	E5	design modest in size and means
S6	coating	R6	exposed	E6	-
S7	wall	R7	two-bys	E7	-
S8	apertures	R8	sloped	E8	land above the forest floor
S9	lightbox	R9	thin	E9	-
		R10	wooden	E10	-
		R11	Finnish pine tar	E11	-
		R12	dark wooden	E12	-
		R13	narrow	E13	focus the vibrant cropped views of the forest

Çizelge A.1 (devam): 01 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.

01 AD - Lightbox			
R14	bisecting by boardwalk	E14	-
R15	two contrasting forms	E15	-
R16	capture the sun and view	E16	celebrate the interplay of light and shadow in the forest
R17	locate in south	E17	-
R18	glassy cage	E18	view the subtlety & beauty of the site
R19	-	E19	provide comfort and pleasure
R20	-		

Çizelge A.2: 01 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

01 AR - Lightbox					
S1	two volumes	R1	zip together	E1	-
S2	structure	R2	divide by a hallway	E2	-
S3	ramp	R3	baloon frame	E3	-
S4	lighbox	R4	extend the datum line outside	E4	guide visitors from the road to the house
S5	glassbox	R5	eliminate anything unneccessary	E5	generate modernism on a budget
S6	bedrooms	R6	assemble without cutting or fabricating	E6	-
S7	private spaces	R7	rectangular	E7	-
S8	glass panels	R8	charcoal-colored	E8	-
S9	living room	R9	two story	E9	-
S10	balustrade	R10	wood	E10	create a 'special moment....'
S11	windows	R11	-	E11	energy saving
S12	hemlock ceiling	R12	interpersed with ecomomic fibercement panels	E12	privacy
S13	northern volume	R13	install in south	E13	-
S14	glazed incisions	R14	stack in glassbox	E14	-
S15	wall	R15	set in alum. System	E15	-
S16	stairwell	R16	install in east	E16	-
S17	skylight	R17	seem float in the forest	E17	-
S18	slats	R18	glass	E18	protect the mezanine

Çizelge A.2 (devam): 01 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

01 AR - Lightbox			
R19	extend a couple of inches	E19	feel enveloped in the forest
R20	drop windows	E20	-
R21	solid	E21	-
R22	clad in shiplap cedar	E22	-
R23	paint svarttj'ra	E23	amplify the horizantal form
R24	narrow	E24	enclose the stairwell
R25	with wood slats	E25	-
R26	topped with a skylight	E26	-
R27	operable	E27	screen of the living room
R28	"like Japanese design"	E28	give privacy and opennes at the same time
R29	wood	E29	-

Çizelge A.3: 02 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.

	02 AD - Mirror Houses				
S1	skylight	R1	-	E1	natural light and ventilation
S2	basement	R2	-	E2	temporary storage
S3	house units	R3	split in two	E3	loosen entire structure
S4	terraces	R4	shift in helight and length	E4	articulate each
S5	black aluminium shell	R5	float above ground	E5	evoke lightness
S6	big glass facade	R6	cantilever	E6	better views
S7	autonoumus access&parking	R7	-	E7	-
S8	private garden	R8	facade with curviliniear lines	E8	living in the middle of nature
S9	mirrored glass facade	R9	open volume to east	E9	maximum degree privacy
S10	UV coat	R10	autonomous apartments	E10	blend into existing house rather than compete
		R11	border the garden	E11	prevent birds collision
		R12	orient towards east		
		R13	invisible units		
		R14	mirror the old		
		R15	catch panorama		
		R16	laminate surface		

Çizelge A.4: 02 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

02 AR - Mirror Houses					
S1	mirror houses	R1	parametric software	E1	save time and money
S2	distinguished wood frame houses	R2	limited volume	E2	collaborate with fabricators
S3	concrete basement	R3	private access road	E3	local authority permissions
S4	mirrored glass facade	R4	430f2 volumes	E4	float off the ground
S5	glazed front	R5	9f ceiling	E5	-
S6	all white interior	R6	6 yards from old house	E6	-
S7	black aluminium skin	R7	cantilever off basement	E7	-
S8	projecting decks	R8	offset in plan & section	E8	give life and depth to the facade
S9	canopy roofs	R9	sharing party wall	E9	"there but not there"
S10	north&south elevations	R10	poured-in-place	E10	abstract character of remiscent of a Donald Judd sculpture
S11	sliding doors	R11	become enigmatic	E11	-
S12	front facade frame	R12	compensate for lost vista	E12	-
S13	solid timber panels	R13	backlit from concealed windows	E13	-
S14	skylight	R14	reflecting the view	E14	taper horizontal glazings
S15	partition	R15	contribution to landscape	E15	-
S16	mechanical&electrical equipment	R16	recede from view	E16	simple interiors
S17	envelope	R17	clad in 6 identical panels	E17	no coloumn interruptions

Çizelge A.4 (devam): 02 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

02 AR - Mirror Houses				
S18	great glass sliding doors	R18	livelier open character	E18 increase the sense of being in nature
		R19	contrast to the black two sides	E19 sleep either cocooned or wake up with light plays
		R20	laconic back	E20 stringent environmental regulations
		R21	amplified	E21 concern for comfort demand
		R22	picked up	E22 offer simplicity
		R23	trace the gradient from back to front	
		R24	bury in the ceiling	
		R25	set flush with a poured resin	
		R26	extend out onto deck	
		R27	cantilever from	
		R28	exploit the roof depth	
		R29	wood veneered&sliding	
		R30	use plethora	
		R31	insulate highly	
		R32	open each unit to the breeze	

Çizelge A.5: 03 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.

03 AD - Balint House					
S1	balint house	R1	privilidged place	E1	-
S2	facade	R2	elliptical spaces	E2	-
S3	vegetation	R3	maximize local urban law possibilities	E3	-
S4	void	R4	minimize the volumetric impact	E4	-
S5	service spaces	R5	seem to lodge only one floor	E5	-
S6	installations	R6	aerodynmic visuals	E6	guide the eye towards the deepness of the neighboring landscape
S7	kitchen	R7	place the volume as much free surface as possible towards south	E7	use as a garden
S8	garden	R8	monolithic	E8	-
S9	upper floor	R9	continuous	E9	-
S10	underground	R10	ventilated	E10	-
S11	four supports	R11	simple curve	E11	-
S12	materials	R12	no need for thermoforming	E12	-
		R13	blur the limits	E13	-
		R14	central	E14	articulate the inner space
		R15	contain communication	E15	-
		R16	orthogonolize the curved trace of the lower floor	E16	-

Çizelge A.5 (devam): 03 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.

03 AD - Balint House				
	R17	open lower floor to	E17	-
	R18	contain rooms	E18	-
	R19	provide bounded spaces	E19	-
	R20	opened to the patio	E20	hold the arced roof
	R21	concrete	E21	-
	R22	hang the room floor	E22	-
	R23	construction range from white to black		
	R24	cover all scales of gray		

Çizelge A.6: 03 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

03 AR - Balint House					
S1	balint house	R1	relaxed feel of a luxurious yacht docked by a green sward	E1	-
S2	roof	R2	bring together in one neat package the familiar elements of the single family house	E2	-
S3	attic	R3	minimal	E3	-
S4	cantilevers	R4	direct	E4	-
S5	end (1)	R5	fluid white forms of no identifiable material	E5	privacy of sleeping areas
S6	end (2)	R6	horizontal spaces	E6	-
S7	walls	R7	fluid spaces	E7	-
S8	living spaces	R8	vertical thrust of the stair hall	E8	-
S9	stair hall	R9	solution to which nothing can be added or taken away	E9	municipal ordinance (one story& slooping roof)
S10	skylight	R10	"kind of streamlining"	E10	-
S11	balustrades	R11	elliptical structure	E11	-
S12	corridor	R12	round the shape a little	E12	-
S13	cabinet	R13	arced	E13	-
S14	bedroom floor	R14	rise high enough	E14	protect the openings from sun
S15	basement	R15	elegant	E15	provide balconies for bedrooms
S16	guest rooms	R16	deep	E16	-
S17	light court	R17	Succinct	E17	-

Çizelge A.6 (devam): 03 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

03 AR - Balint House					
S18	columns	R18	over two symmetrical ends	E18	don't crowd the lot
S19	vault	R19	-	E19	-
S20	panels	R20	-	E20	open views straight through the house
S21	plumbing and services	R21	face the street	E21	-
S22	tension ring	R22	overlook a pool terrace& the golf greens	E22	-
S23	two overhangs	R23	pull the house away from the side yards	E23	-
S24	external finishing material	R24	curving	E24	-
S25	pool	R25	unencumbered by interior walls	E25	-
		R26	ground floor	E26	-
		R27	double height	E27	-
		R28	central	E28	cast a shifting rectangle of light
		R29	organize the living zones around	E29	-
		R30	create a sense of interior depth	E30	-
		R31	create vertical release in the otherwise ethereal space	E31	-
		R32	rise to a rectangular skylight	E32	-
		R33	rectangular	E33	-
		R34	at the highest point of the roof	E34	-

Çizelge A.6 (devam): 03 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

03 AR - Balint House			
R35	catch glittering reflections of outdoor views	E35	separate the kitchen from the hall
R36	gray-smoked glass	E36	-
R37	uppel level	E37	-
R38	around the opening	E38	-
R39	contrast with the ground floor's white finishes	E39	-
R40	long	E40	-
R41	on the ground floor	E41	-
R42	stop just below the ceiling	E42	-
R43	conventional	E43	-
R44	upstairs	E44	-
R45	full	E45	-
R46	include guest rooms	E46	-
R47	overlook a sunken light court	E47	-
R48	sunken	E48	-
R49	face a side yard	E49	-
R50	rise two stories through the short lateral walls	E50	-
R51	support roof's concrete vault	E51	leave the ground floor ceiling completely free of interruptions

Çizelge A.6 (devam): 03 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

03 AR - Balint House			
R52	concrete	E52	counter the horizontal thrust of the vault
R53	suspend the bedroom floor on	E53	-
R54	high strength concrete	E54	-
R55	hide in the partitions	E55	compatible with alum.'s thermal expansion rates
R56	curved slightly at the factory without thermal forming or molds	E56	-
R57	clipped onto the alum.	E57	-
R58	route through the building's thick side walls		
R59	girdle the building at the level of the balcony balustrades		
R60	counter balanced		
R61	extend up to 18 f		
R62	mount directly on an alum. sub-frame without backing		
R63	wing-shaped		
R64	wrap around the terrace like a spreading wave		

Çizelge A.7: 04 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.

04 AD - Los Limoneros					
S1	los limoneros	R1	appear white and cubic structure	E1	create endless playful landscape just covered by deep blue Andaluica sky
S2	garden	R2	no windows& openings to outside	E2	privacy
S3	wall	R3	cover everything in white plaster	E3	live outside without being exposed
S4	windows	R4	huge	E4	-
S5	openning	R5	surrounded	E5	heat the garden in winter
S6	master bedroom	R6	covered	E6	view to the mountains
S7	bathroom	R7	peripheral	E7	evening sun
S8	patio	R8	communicate with the center space of the ground floor	E8	enjoy sleeping& bathing outside without being seen
		R9	sliding	E9	-
		R10	over the edge	E10	-
		R11	along the poolside		
		R12	joined to one open space		
		R13	above living room		
		R14	filter the light		

Çizelge A.8: 04 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

04 AR - Los Limoneros					
S1	los limoneros	R1	inward-facing patio house	E1	create endless playful landscape just covered by deep blue Andaluica sky
S2	frame	R2	avoid the arcaded courtyards	E2	subtle combination of control & la buena vida
S3	walls (1)	R3	avoid red tile roof	E3	implacable& impenetrable solidity
S4	entrance	R4	emphasize the abstracted masses& voids	E4	-
S5	living area	R5	hide the program on the periphery	E5	-
S6	dining area	R6	avoid replication of any particular style	E6	-
S7	walls (2)	R7	boil down the elements of historic& modern moitfs	E7	-
S8	coloumns	R8	concrete	E8	-
S9	beams	R9	white plastered	E9	-
S10	nooks	R10	masonry	E10	-
S11	masonry	R11	infill	E11	-
S12	court	R12	enclose the site	E12	-
S13	mashrabiyas	R13	thick	E13	-
S14	niches	R14	protective	E14	frame vista& define areas
S15	sunporches	R15	light-filled	E15	-
		R16	contain in a glazed bar	E16	-

Çizelge A.8 (devam): 04 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

04 AR - Los Limoneros				
R17	glass	E17	-	
R18	long	E18		-
R19	sliding	E19		-
R20	open the interior to a patio& a small pond	E20		-
R21	open the interior to a grassy lawn& swimming pool	E21		-
R22	recede	E22	enclose the court	
R23	with a built-in buckets& podiums of masonry	E23	filter light	
R24	cover with smooth cementitious coating	E24	provide sunporches	
R25	integrate with	E25		-
R26	open			
R27	spatial void			
R28	center of the house			
R29	enclosed by			
R30	modern-day			
R31	Moorish			
R32	deep			

Çizelge A.8 (devam): 04 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

04 AR - Los Limoneros	
R33	carve
R34	syncopated crenellations of a medieval fort
R35	secluded

Çizelge A.9: 05 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.

05 AD - Villa Kogelhof					
S1	pool	R1	rectangular	E1	-
S2	entrance	R2	remove 70000 m3 soil	E2	-
S3	parking	R3	put in underground volume	E3	-
S4	storage	R4	look over the pond	E4	-
S5	workspace	R5	seperated volumes	E5	-
S6	bathroom	R6	situate in the floating glass box above ground	E6	-
S7	kitchen	R7	glass	E7	-
S8	bedrooms	R8	float above ground	E8	-
S9	multifunctional room	R9	completely open	E9	-
S10	living area	R10	put some subtle glass room dividers	E10	-

Çizelge A.9 (devam): 05 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.

05 AD - Villa Kogelhof					
S11	box	R11	glass doors on both sides	E11	access through the living room & bathroom
S12	floor plan	R12	cover with white epoxy	E12	-
S13	patio	R13	classics from Corbusier & Eileen Gray	E13	-
S14	floor	R14	glass	E14	offer a spectacular view surrounding landscape
S15	furniture	R15	insulated glass at outer layer from floor to cavity	E15	-
S16	facade	R16	sun reflecting fabric inner layer	E16	-
S17	villa Kogelhof	R17	generate its own energy	E17	translate luxury into happiness of independence
S18	fabric	R18	heat its own water	E18	self sufficient
S19	ventilation system	R19	recycles the garbage	E19	-
S20	heating system	R20	villa in the woods	E20	government condition for returning site before it was
S21	range stove	R21	plant 71000 six years old trees	E21	-
S22	photovoltaic panels	R22	rolled&unrolled	E22	-
S23	PV cells	R23	supply air cavity	E23	-
		R24	central	E24	heat the house
		R25	central	E25	warm water supply
		R26	combination with an air pump	E26	generate electricity
		R27	woods supplied from the private forest		
		R28	set on the roof		

Çizelge A.10: 05 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

05 AR - Villa Kogelhof					
S1	villa kogelhof	R1	gravity-defying act of daredevil modernism	E1	-
S2	pond	R2	linear	E2	-
S3	hills	R3	clear	E3	-
S4	two volumes	R4	-	E4	clean form
S5	entrance	R5	-	E5	transparent form
S6	core	R6	-	E6	abstract form
S7	office	R7	-	E7	no distracting elements
S8	storage	R8	-	E8	energy neutral
S9	full bath	R9	Z shaped	E9	inviting habitat for birds and fish
S10	garage	R10	excavate 2472000 cubic feet of soil	E10	vary the flat site
S11	water	R11	gentle	E11	-
S12	volume (2)	R12	reuse the dug-up earth	E12	-
S13	living space	R13	perpendicular	E13	-
S14	dining space	R14	connect by a core	E14	-
S15	sleeping space	R15	glazed	E15	-
S16	cantilever	R16	concrete	E16	enhance views from house
S17	support	R17	tuck beneath the pool	E17	conceal home's plumbing, electrical and HVAC
S18	rooms	R18	small	E18	-

Çizelge A.10 (devam): 05 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

05 AR - Villa Kogelhof					
S19	master bedroom	R19	positioned to overlook the Z shaped pond	E19	-
S20	kitchen	R20	glazed Vierendel truss structure	E20	-
S21	dining area	R21	hover above ground	E21	-
S22	children's room	R22	locate at upper level	E22	-
S23	eileen gray's furniture	R23	buttressed by a V-shaped steel support	E23	-
S24	le corbusier's furniture	R24	improbable	E24	-
S25	facade	R25	steel	E25	-
S26	photovoltaic panels	R26	V-shaped	E26	-
S27	glazing	R27	located 82 feet from the core	E27	-
S28	panels	R28	upstairs	E28	-
S29	curtain wall	R29	delinate according structural bays	E29	-
S30	heat pump	R30	locate at end	E30	-
S31	sunshade	R31	followed by its bath suit	E31	-
		R32	accessible from both the master bath & living room	E32	-
		R33	aligned	E33	net zero-ready house
		R34	sparse	E34	-
		R35	active means	E35	comfortable temperature throguhout the year
		R36	passive means	E36	provide air barrier

Çizelge A.10 (devam): 05 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

05 AR - Villa Kogelhof			
R37	-	E37	draw solar heat buildup outside
R38	dual glazed low iron		
R39	low-E glass insulatied with Argon gas		
R40	11 f tall		
R41	glass		
R42	fasten with U-shaped clips		
R43	disappear beyond the floor and ceiling edges		
R44	9 f high		
R45	-		
R46	7 inches behind glazing		
R47	aid by ventilation system		

Çizelge A.11: 06 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.

06 AD - #house# 1.130					
S1	scheme (1)	R1	longitudinal	E1	-
S2	scheme (2)	R2	spatial forking	E2	-
S3	#house# 1.130	R3	superimpose one on top of other	E3	-
S4	entrance	R4	downstairs	E4	-
S5	upper level	R5	hand fingers like configuration	E5	-
S6	roof	R6	grow against slope	E6	-
S7	walls	R7	fractured mass	E7	-
S8	enclosure	R8	ruled by the rhythm of the roof structure	E8	-
S9	rooms	R9	permeable skin	E9	thicken space boundaries
		R10	formless project	E10	impossible to get any volumetric understanding as spectator
		R11	camouflage of the permeable skin	E11	-
		R12	dynamic in perception because of light	E12	-
		R13	inhabitable porous enclosure	E13	-
		R14	superimpose of multiple layers with different density& permeability	E14	-
		R15	different degrees of interiority	E15	-

Çizelge A.11 (devam): 06 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.

	06 AD - #house# 1.130		
R16	through the umbilicus	E16	-
R17	daytime pavilion	E17	-
R18	metal structure	E18	-
R19	go all the way through in visual continuity	E19	-
R20	concrete		
R21	blur the idea of interior and exterior		
R22	glass		
R23	burrow-like		
R24	nested openings between them		

Çizelge A.12: 06 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

			06 AR - #house# 1.130		
S1	pathway	R1	covered	E1	-
S2	pavilions	R2	angle slightly out of view	E2	-
S3	beds of vegetation	R3	glazed	E3	-
S4	terraces	R4	cross tightly framed vistas in close succession by multiple spatial events	E4	shoehorned onto a small site hemmed in on either side by neighboring houses
S5	bridges	R5	turn inward	E5	to give back the oasis of greenery to the site
S6	light wells	R6	provide a series of choreographed views	E6	-
S7	#house# 1.130	R7	landscaped spaces	E7	-
S8	interior spaces	R8	pavilion like rooms	E8	-
S9	lower floor	R9	interweave indoor & outdoor spaces	E9	-
S10	terrace (1)	R10	keep the house low to the ground	E10	-
S11	planting areas	R11	follow ten foot slope down from the street	E11	-
S12	living spaces	R12	cover its various levels with planting beds	E12	-
S13	windows	R13	look the principal places back & forth	E13	-
S14	louvers	R14	recall a white washed village on a hillside	E14	-
S15	kitchen	R15	composition of setbacks & pavilions	E15	-

Çizelge A.12 (devam): 06 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

			06 AR - #house# 1.130		
S16	service spaces	R16	place "in their best location" in terms of orientation & views	E16	-
S17	panels	R17	push the spaces in & out at different angles along the southern facade	E17	-
S18	upper floor	R18	form a kind of plinth	E18	-
S19	living room	R19	top with terraces and planting areas	E19	-
S20	dining room	R20	separate the lower floor	E20	-
S21	court	R21	serve the living	E21	-
S22	terrace (2)	R22	spaces above	E22	enclose the staircase garage
S23	pool	R23	aline along the long southern exposure	E23	-
S24	crossbeams	R24	large	E24	-
S25	light trenches	R25	protect by motorized louvers	E25	-
S26	children's bedrooms	R26	motorized	E26	-
S27	servant's quarters	R27	protect the windows	E27	-
S28	bedrooms	R28	custom designed	E28	-
S29	louver	R29	locate on the northern facade	E29	-
S30	walls	R30	translucent	E30	-

Çizelge A.12 (devam): 06 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

06 AR - #house# 1.130					
S31	ribbons of greenery	R31	polycarbonate	E31	-
S32	corridors	R32	divide into two zones	E32	-
S33	entry foyer	R33	separated by a terrace & lightwell	E33	-
		R34	main entry in-between	E34	-
		R35	connected by indoor &outdoor passages	E35	give a sense of unity to lower floor
		R36	overlook the trees at the back	E36	support the roof
		R37	independent pavilion	E37	reinforce paths of circulation spaces inside
		R38	floor to ceiling glass	E38	bring daylight to children's bedrooms &servants quarters
		R39	set in a court	E39	-
		R40	-	E40	-
		R41	covered	E41	-
		R42	separate the upper floor zones	E42	-
		R43	-	E43	-
		R44	exposed steel	E44	-
		R45	regular rhythmed	E45	-
		R46	on the lower level	E46	-
		R47	cut into the terrain	E47	-

Çizelge A.12 (devam): 06 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

06 AR - #house# 1.130			
R48	-	E48	-
R49	under the dining room wing	E49	multidimensional knitting together of inside& out
R50	in the basement	E50	complexity of the design's drawbacks
R51	under the master bedroom		
R52	like cabins in a garden		
R53	partition on one side		
R54	greenery on one side		
R55	white		
R56	metal		
R57	corrugated concrete		
R58	white		
R59	extend the below-grade to the light walls		
R60	run up a ramp to the roof		
R61	exxessively long		
R62	excessively narrow		
R63	tight		

Çizelge A.13: 07 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.

07 AD - The P House					
S1	three volumes/boxes	R1	rotate around nucleus	E1	spatial dynamic
S2	garage	R2	bare concrete frames	E2	visual relations between empty&full, private&semiprivate, in&out
S3	laundry room	R3	locate in the basement	E3	-
S4	gym	R4	continious	E4	-
S5	staircase	R5	joined in a structural wall	E5	organize the structure
S6	bedrooms box	R6	look out to the pool	E6	distribute the fluxes
S7	living room	R7	take the adv. of the deck above	E7	pivot for the boxes
S8	bedroom	R8	project outwards over both sides	E8	-
S9	family room	R9	enclosed by freijo wooden panels	E9	-
S10	P house	R10	enclosed by glass	E10	determine the main entrance
		R11	supply voumes make eye movements	E11	shade the terrace
				E12	filter the light
				E13	preserve the view
				E14	strengthen the interactions

Çizelge A.14: 07 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

07 AR - The P House					
S1	3 volumes	R1	cantilevered	E1	serene refuge from a large city
S2	stair+elevator	R2	rotate the middle one 90 degree	E2	yield dramatic views of skyline
S3	living rooms	R3	stacked on top of other	E3	gain visual drama
S4	3 bedrooms	R4	outwarded	E4	dynamic dialogue between the trio of spatial entities
S5	family den	R5	rectilinear strategy	E5	draw the viewer's gaze
S6	load bearing walls	R6	exposed poured-in	E6	suit the poor air quality
S7	glass panels	R7	concrete	E7	become part of Brazil's Modernist architecture
S8	aerie	R8	decrease ascending order	E8	-
S9	terrace	R9	seperated from service ones	E9	provide axis
S10	mashrabiya	R10	en suite	E10	-
S11	ipe	R11	perched on top	E11	-
S12	AC&heating	R12	smallest & spacious	E12	-
		R13	-	E13	-
		R14	floor to ceiling	E14	spatial clarity
		R15	put into elongated walls	E15	free of coloumns interior
		R16	enclosed	E16	slide out sight
		R17	covered	E17	create interconnected set of stages and moods
		R18	open to garden	E18	perfect dialogue between indoors&outdoors

Çizelge A.14 (devam): 07 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

07 AR - The P House			
R19	extend continiously	E19	privacy
R20	used for enclosures	E20	ventilation
R21	hide within structure	E21	temper the roughness of the exposed concrete
		E22	maintain the discretion&minimalism while supply modern comforts

Çizelge A.15: 08 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.

08 AD - The TowerHouse					
S1	the tower house	R1	small	E1	-
S2	small 1st three floors	R2	a stairway to the tree tops	E2	sust. Energ. Effic. Solution with min. Operating costs &maint.
S3	top floor	R3	heat conventionally	E3	optimize energy savings for heating and cooling
S4	roof terrace	R4	compress&stack wet zones into insul.core	E4	reduce heating footprint in winter
S5	stair	R5	use the stack effect	E5	avoid the need for AC in summer
S6	façade	R6	solar chimneyt created by south facing glass	E6	-
S7	lights	R7	keep the footprint min.	E7	not to disturb the wooded site
S8	bedrooms	R8	spread out from the tower	E8	provide view of lake& mountains
		R9	like the surrounding forest canopy	E9	-
		R10	contain living spaces	E10	-

Çizelge A.15 (devam): 08 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.

08 AD - The TowerHouse			
R18	camouflage the house by reflecting the surrounding woods	E18	-
R19	de-materialize the form	E19	-
R20	mini	E20	-
R21	dot the calderail of the stair	E21	take adv. Of light&views
R22	mimic local fire flies		
R23	stacked		
R24	north-facing		
R25	floor to ceiling glass		

Çizelge A.16: 08 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

08 AR - The Tower House					
S1	the tower house	R1	chamelonlike	E1	-
S2	bedrooms&baths	R2	change with the seasons&throughout the day	E2	-
S3	living&dining room	R3	provide a perch	E3	-
S4	stair	R4	immersion in the surrounding woods	E4	-
S5	casement	R5	completely glass-clad	E5	-

Çizelge A.16 (devam): 08 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

08 AR - The Tower House					
S6	windows	R6	sit on a plateau	E6	-
S7	roof hatch	R7	combination of wood platform construction&steel	E7	-
S8	fan	R8	stack one on top of other	E8	support a living&dining room cantilevered
S9	core	R9	cantilereved 30f from the ground	E9	create an aerie within trees
S10	doors	R10	switchback	E10	take adv. Of views
S11	rainscreen cladding	R11	bright-yellow treads&risers	E11	match the hue of lichen groving nearby
S12	colors&finishes	R12	connect all 4 levels	E12	exp.of being in the woods without having the materials be natural
S13	ribbons	R13	lead to a roof deck	E13	enclose "a pure volume of space lifted in the air"
S14	floors	R14	stack effect	E14	energy conservation
S15	walls	R15	no air conditioning	E15	-
S16	ceiling	R16	south facing	E16	draw air into the house
		R17	create a pressure differential	E17	vent the air through
		R18	gill-lik	E18	induce the air flow at night
		R19	awning	E19	prevent water pipes from freezing
		R20	-		
		R21	at the top		

Çizelge A.16 (devam): 08 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

	08 AR - The Tower House
R22	asiist ventilation
R23	highly insulated
R24	enclose baths&kitchen
R25	substantial
R26	pocket doors
R27	spandrel panels
R28	olivegreen fritted glass
R29	insulated vision glass
R30	emphasize the structure as a manmade object
R31	act as camouflage
R32	reflect the house's environs
R33	alter its appereance
R34	amplify the feeling Platonic rather than rustic
R35	nest among the branches
R36	-
R37	wood
R38	painted white
R39	gypsum board

Çizelge A.17: 09 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.

09 AD - The Atrium House					
S1	atrium house	R1	release the largest possible in the middle of the site	E1	enjoy a private space with height&volume incalculable
S2	kind of atrium	R2	use the existing slope	E2	enhance the perimeter of contact with the outside housing
S3	ravine	R3	vision of Sierra Caldera	E3	maximize the felling
S4	cellar	R4	develop along southern&western boundaries	E4	illuminate the basement
		R5	-	E5	-
		R6	-	E6	-
				E7	-
				E8	-

Çizelge A.18: 09 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

09 AR - The Atrium House					
S1	atrium house	R1	the box stripped bare	E1	-
S2	courtyard	R2	elegant design	E2	-
S3	leylandii-cypress hedge	R3	tap into the same gene pool as modernist landmarks	E3	-
S4	sweep of glass	R4	wrap around two sides of a sprawling marble terrace	E4	-
S5	roof	R5	hedge with cypress	E5	-
S6	skylight	R6	contrasting natural enclosure on its other two sides	E6	-

Çizelge A.18 (devam): 09 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

09 AR - The Atrium House					
S7	wall (1)	R7	uninterrupted	E7	-
S8	coloumns	R8	by a structure of high strength concrete walls & slabs	E8	-
S9	cabinet	R9	support at only 3 points	E9	-
S10	panels	R10	trench	E10	-
S11	framing system	R11	run along the ceiling	E11	-
S12	wall (2)	R12	glass	E12	-
S13	promenade	R13	steel	E13	-
S14	garden	R14	hide inside a cabinet	E14	-
S15	3D truss	R15	maple	E15	-
S16	doors	R16	built-in	E16	-
S17	electrical outlets	R17	sliding	E17	-
S18	mirrors	R18	limits of structural feasibility	E18	-
S19	trick shower	R19	swiss	E19	-
		R20	reduced alum. Profiles	E20	-
		R21	windowless	E21	choreograph the entry sequence dramatically
		R22	long	E22	provide natural light to study & guest room
		R23	locate at the intersection of the two wings	E23	-
		R24	perch above a long patio	E24	-

Çizelge A.18 (devam): 09 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

09 AR - The Atrium House			
R25	small	E25	-
R26	enclosed	E26	-
R27	span a 4 car garage	E27	eliminate any extraneous element
R28	formed by concrete walls	E28	keep out of view
R29	frameless	E29	avoid visible plumbing
R30	floor to ceiling		
R31	drop down from cabinets		
R32	fold away		
R33	shoot water upward from the ground when stepped		

Çizelge A.19: 10 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.

10 AD - The BB House					
S1	bb house	R1	locate high	E1	little exposed to the gaze from street
S2	bedroom	R2	concrete house	E2	get views of the landscape
S3	kitchen	R3	give social area as much space as possible	E3	formal requirements
S4	social area	R4	three bedroom house	E4	order of the client
S5	deposit	R5	use not only in summer	E5	-
S6	bathroom (1)	R6	generously sized	E6	-
S7	wooden walls	R7	certain independence from the house	E7	seemed interesting and conductive
S8	two prisms	R8	in a very quiet situation	E8	-
S9	ladder	R9	certain independence from the house	E9	-
S10	volume (1)	R10	integrated each other	E10	-
S11	volume (2)	R11	area for outdoor expansions	E11	-
S12	main terrace	R12	storing of elements for beach sports	E12	-
S13	carpentry	R13	private for bedroom	E13	-
S14	batroom (2)	R14	reuse the wooden planks	E14	-
S15	"bedroom cabin"	R15	replace some ext.&int. conc. walls with partitions of tables& wooden structure	E15	-
S16	stairway	R16	locate between pine trees	E16	-
S17	terrace	R17	locate in the highest sector of the forest	E17	-

Çizelge A.19 (devam): 10 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.

10 AD - The BB House					
S18	water tank	R18	different heights	E18	-
S19	grill	R19	perpendicular to each	E19	full integration between inside&outside
S20	concrete table	R20	united by a ladder	E20	-
S21	benches	R21	unite the two prisms	E21	-
S22	shower facilities	R22	save the difference	E22	-
		R23	parallel to the slope direction	E23	-
		R24	bury one side partially	E24	-
		R25	perpendicular to the slope	E25	-
		R26	enjoy proximity with foliage of trees	E26	-
		R27	develop along longest side	E27	-
		R28	access the volume through	E28	-
		R29	sliding	E29	-
		R30	separate the social zone from two bedrooms	E30	small impact
		R31	mark the beginning of the stairway		
		R32	small		
		R33	soft descendary		
		R34	leading to the main bedroom		

Çizelge A.19 (devam): 10 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.

	10 AD - The BB House
R35	small
R36	along with the stairs
R37	link the two volumes
R38	under the main bedroom
R39	access from one of the streets
R40	locate at top of the lot
R41	scatter the ground
R42	locate at lower zone

Çizelge A.20: 10 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

10 AR - The BB House					
S1	casa bb	R1	minimalist design	E1	create a dialogue with its surroundings
S2	holed deck	R2	minimalist material palette	E2	-
S3	kitchen counter	R3	simple	E3	low maintenance
S4	dining room table	R4	exposed concrete and wood	E4	-
S5	doors	R5	take up the least amount of space possible	E5	-
S6	master bedroom	R6	nothing superfluous random	E6	-
S7	windows	R7	L shaped	E7	create a dialogue between natural and man-made
S8	walls	R8	clean, Modernist horizontal lines	E8	-
S9	beams	R9	pass through	E9	-
S10	interior walls	R10	concrete	E10	create an airy serenity
S11	opennings	R11	poured in place	E11	set apart from the rest of the house
S12	fireplace	R12	sliding	E12	sensation of being in the tent
S13	battled gas stoves	R13	light and breeze stream through	E13	-
S14	electric stoves	R14	use the slope	E14	-
S15	furniture	R15	float over the forest floor	E15	-
		R16	back of the house	E16	-
		R17	level with the ground	E17	-
		R18	concrete	E18	-

Çizelge A.20 (devam): 10 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

10 AR - The BB House			
R19	wood-grain form work on surfaces	E19	support the different partition' and volumes' slabs
R20	muted monochrome	E20	produce a faster runoff of rainwater
R21	evoke certain roughness	E21	-
R22	soften the rationalist design	E22	-
R23	offset the brown, green, beige of the forest	E23	-
R24	concrete	E24	-
R25	finish with a min. slope	E25	-
R26	hollow bricks		
R27	finished in concrete screed		
R28	dark bronze anodized alum.		
R29	combination of		
R30	concrete		

Çizelge A.21: 11 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.

11 AD - 2 Verandas					
S1	two verandas house	R1	occupy the periphery	E1	client's will view but not end up with a house on top of the hill&rest of a garden below
S2	pool house	R2	connect through a solid stony promenade	E2	-
S3	main house	R3	enjoy the view, walk, sit, etc.	E3	-
S4	veranda	R4	at the bottom	E4	-
S5	promenade	R5	on top of the hill	E5	-
S6	park	R6	stony	E6	-
S7	patio	R7	concrete	E7	-
S8	ceiling volumes	R8	hammer shaped	E8	-
S9	rooms	R9	over two levels	E9	-
S10	curtain	R10	contain living rooms	E10	-
S11	upper living room	R11	at the top	E11	-
S12	windows	R12	move up the garden level	E12	-
S13	wood	R13	go alongside the eastern border	E13	no "left over" land
S14	travertine	R14	lead to the south end	E14	-
S15	concrete	R15	connect two verandas	E15	-
S16	lights	R16	connect all levels of the house with the garden	E16	control the circulations in&out of the space

Çizelge A.21 (devam): 11 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.

11 AD - 2 Verandas					
S17	gym	R17	in the middle of the site	E17	-
S18	movie room	R18	consume as nature from all 3 sides	E18	create the private sleeping quarters
S19	wine cellar	R19	connect all the bedrooms	E19	-
		R20	lounge to sit together privately& watch a movie	E20	see northern skylights
		R21	concrete	E21	frame the view
		R22	condense the space through mass& light	E22	inside&outside patios become one
		R23	slow the circulation	E23	unite in& outside space actually
		R24	cross above each other	E24	-
		R25	wooden	E25	give extra feeling of mass
		R26	pull around the concrete volume	E26	-
		R27	shark fin-like shape	E27	-
		R28	high space at the back	E28	-
		R29	lower at the front	E29	give the house a whole different playful area
		R30	disappear		
		R31	Mediterranean feeling in the northern hemisphere		
		R32	join the inside&outside		
		R33	only the concrete mass left		

Çizelge A.21 (devam): 11 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.

	11 AD - 2 Verandas
R34	natural raw materials
R35	communicate with space through light gaps
R36	indirect
R37	give directions
R38	attract the periphery of the spaces rather than the center
R39	on the ground floor
R40	arrange around the light up masses of the concrete

Çizelge A.22: 11 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

11 AR - 2 Verandas					
S1	two verandas	R1	discreet in concrete	E1	-
S2	volume (1)	R2	quietly monumental	E2	-
S3	volume (2)	R3	powerful presence on the interior	E3	-
S4	stair	R4	disappear among traditional Swiss structures	E4	-
S5	walls (1)	R5	at top of the hill	E5	-
S6	barrel vault	R6	best use of the sloping site	E6	-
S7	windows	R7	"house that was not a house"	E7	-
S8	walls (2)	R8	have presence, atmosphere, patina free from the conventions of the program	E8	-
S9	roof	R9	rectangular	E9	-
S10	door (1)	R10	at top of the hill	E10	-
S11	open air room	R11	house pavilion	E11	-
S12	basement	R12	rectangular	E12	-
S13	furniture	R13	at the bottom	E13	-
S14	bands of cove	R14	pool pavilion	E14	-
S15	lighting	R15	exterior	E15	-
S16	"shelves"	R16	connect the two volumes	E16	-

Çizelge A.22 (devam): 11 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

			11 AR - 2 Verandas		
S17	door (2)	R17	monumental interior	E17	-
		R18	board formed	E18	-
		R19	concrete planks	E19	-
		R20	foot & a half thick	E20	-
		R21	not separation but presence	E21	-
		R22	have dimension of mass	E22	-
		R23	on the top floor	E23	-
		R24	concrete	E24	-
		R25	clerestory	E25	-
		R26	arc over the kitchen& dining areas	E26	-
		R27	slice vault	E27	-
		R28	sliding	E28	-
		R29	glass	E29	-
		R30	seamless collection	E30	-
		R31	a bit more than 2f thick	E31	-
		R32	shark fin-like profile	E32	-
		R33	glass	E33	-
		R34	sliding	E34	-

Çizelge A.22 (devam): 11 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

11 AR - 2 Verandas			
R35	connect living space to an open air room	E35	-
R36	built-in concrete benches	E36	-
R37	form a large square openning	E37	receive daylight
R38	glimpse of lake	E38	-
R39	frame the view by voids	E39	-
R40	bury in the hill	E40	-
R41	sculptural touch	E41	-
R42	lack of daylight	E42	-
R43	concrete	E43	-
R44	horizontal	E44	-
R45	strong	E45	-
R46	light to punctuate strategic areas of the walls& floor	E46	give you a horizon
R47	manipulate at the periphery& corners of the rooms	E47	help direct movement through space
R48	illuminate with bars of LED& fluorescent lights	E48	-
R49	glass enclosed	E49	-
R50	blocks of wood	E50	hide the mechanical room
R51	Glass		

Çizelge A.23: 12 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.

12 AD - Two Hulls House					
S1	two pavilions	R1	float above the shore line	E1	-
S2	third pavilion	R2	form protected outdoor spaces	E2	-
S3	seawall	R3	landscape viewing instrument	E3	-
S4	day pavilion	R4	a pair of binoculars	E4	-
S5	night pavilion	R5	look out to sea	E5	-
S6	"lanterns"	R6	transverse "eye"	E6	-
S7	entry foyer	R7	look down the coastline	E7	-
S8	core	R8	form a linking entry piece	E8	-
S9	kitchen	R9	concrete	E9	protect the house from rouge waves
S10	heart	R10	on the foreshore	E10	-
S11	two hulls house	R11	contain central core	E11	-
S12	cantilevers	R12	contain a side core	E12	-
S13	foundations	R13	over the water	E13	-
S14	rainscreen	R14	create protected outdoor porches	E14	-
S15	linking block	R15	delaminate the two main forms at seaward end	E15	-
S16	storefront glazing	R16	dematerialize by 1" channel joints	E16	-
S17	curtain wall	R17	linking form	E17	-
S18	floors	R18	totemic	E18	-

Çizelge A.23 (devam): 12 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.

			12 AD - Two Hulls House		
S19	heating system	R19	24"	E19	-
		R20	floating	E20	-
		R21	steel frame	E21	-
		R22	wood skin	E22	resist gravity loads
		R23	white steel endoskeleton	E23	resist wind uplift
		R24	sculptural	E24	-
		R25	calm	E25	-
		R26	mature	E26	-
		R27	white volumes on the interior	E27	-
		R28	ironic monumentality of boats on the exterior	E28	-
		R29	invite the sea to pass under without damage	E29	-
		R30	concrete	E30	-
		R31	wooden	E31	-
		R32	consist of 8" vertical board-on-batten	E32	-
		R33	monolithic	E33	-
		R34	weathered wood	E34	-
		R35	clad in 4" horizontal shiplap	E35	-
		R36	-	E36	-

Çizelge A.23 (devam): 12 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.

12 AD - Two Hulls House			
R37	-	E37	-
R38	concrete	E38	-
R39	contain geothermally heated hydronic system	E39	-
R40	geothermally hydronic	E40	-
R41	form concrete floor	E41	-

Çizelge A.24: 12 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

12 AR - Two Hulls House					
S1	two hulls house	R1	perch on the rocky coast	E1	-
S2	pavilions	R2	reach out to the water	E2	-
S3	block	R3	capture the experience of childhood playing places	E3	-
S4	pavilion (1)	R4	wrap wood undersides of pavilions	E4	dwell in the landscape & know where you are in the universe
S5	pavilion (2)	R5	leave enough space for people to stand	E5	-
S6	decks	R6	float the house	E6	-
S7	two studies	R7	let people inhabit the space between building and ground	E7	-
S8	glazing	R8	steel frames	E8	link the pavilions

Çizelge A.24 (devam): 12 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

12 AR - Two Hulls House					
S9	cross ventilation	R9	cedar cladding	E9	define the kitchen
		R10	not expensive syst& material	E10	-
		R11	wood-clad	E11	-
		R12	on the landside of the house	E12	-
		R13	push through one	E13	-
		R14	just touch the other	E14	feel connected to the great outdoors
		R15	a spacious foyer	E15	-
		R16	with a broad set of wood steps	E16	-
		R17	save daytime functions	E17	reduce the use of electric lighting
		R18	house the bedrooms	E18	-
		R19	covered		
		R20	project out to the water		
		R21	provide cavelike counterpoints to decks		
		R22	anchor the landside of the pavilions		
		R23	floor to ceiling		
		R24	bring enough daylight in		
		R25	eliminate the need for air conditioning		

Çizelge A.25: 13 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.

13 AD - Twin Houses Kastanienbaum					
S1	facade	R1	continious	E1	make the inhabitants enjoy a direct connection with surrounding
S2	blacktoned concrete	R2	glass	E2	interrelation between the interior & exterior
S3	reddish cherry wood	R3	enhanced selection of colors and materials	E3	lake& landscape
S4	dark materials	R4	become interior spaces incospicous	E4	create a clearly identifiable dual-purpose space
S5	woodwork	R5	surroundings glow depending the sunlight	E5	retain the feeling of a stroll in the forest with its atmospheric interplay of light penetrating dense shadows
S6	ramps	R6	mirroring surfaces	E6	intimacy and security
S7	stairway	R7	reflect images of the nearby trees into interior spaces	E7	timeless architecture
S8	twin houses kestenienbaum	R8	intensify the intimate band with nature	E8	minimalism with materials
S9	roller shutters	R9	built-in	E9	varieties of spatial character
S10	twin houses	R10	enhanced with	E10	slow down the pace of life
S11	concrete (1)	R11	gleaming anthracite- colored	E11	-
S12	concrete (2)	R12	connecting elements	E12	-
S13	rooms (ground floor)	R13	traverse the length of building	E13	-
S14	terraces	R14	lead from open living areas to private quarters		
S15	openings	R15	invite everyone to experience the building as if "taking a stroll"		

Çizelge A.25 (devam): 13 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.

13 AD - Twin Houses Kastanienbaum			
S16	upper living spaces	R16	feeling of openness & spaciousness
S17	side openings	R17	usher you to the building
S18	roof terrace	R18	wide
S19	pool	R19	lad into the forest
S20	rooms	R20	min. Of the terrain is taken for actual building
S21	deck	R21	merge into environment
S22	overhang	R22	floating envelope
		R23	semi-detached
		R24	no attract attention from outside
		R25	strong reflections on the ground floor
		R26	wooden
		R27	conceal any movement within interior spaces
		R28	floating concrete
		R29	focused towards inside
		R30	mysterious, secretive
		R31	each room have a terrace-like outdoor space
		R32	develop shape, logical construction& functionality for this location

Çizelge A.25 (devam): 13 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.

	13 AD - Twin Houses Kastanienbaum
R33	harmonious interplay for identity
R34	use 3 types of material
R35	black toned
R36	expose at walls & ceilings
R37	joint-free solid
R38	expose at the terrace floors
R39	maintain a close relationship to nature
R40	serve as a spatial filter to surroundings
R41	offer selected views into the forest
R42	enjoy ever changing view depending on the season
R43	alive with introverted inner courtyard
R44	circular
R45	create a play of light in the courtyard
R46	experience materials thickness and dark colorations
R47	additional luxury space
R48	view onto the lake & mountains
R49	dissolve in the dark
R50	keep dark

Çizelge A.25 (devam): 13 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.

13 AD - Twin Houses Kastanienbaum	
R51	accentuate in spots with artificial light
R52	project a mood that encourages retreat peace& quiet
R53	concrete
R54	define the veranda area
R55	concrete

Çizelge A.26: 13 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

13 AR - Twin Houses Kastanienbaum					
S1	party wall	R1	concrete	E1	-
S2	ramps	R2	separate the two residences	E2	-
S3	ramp (1)	R3	underscore the processional experience	E3	-
S4	court	R4	terminate in an enclosed court open to the sky	E4	-
S5	stair	R5	enclosed	E5	-
S6	deck	R6	open to the sky	E6	-
S7	ramp (2)	R7	concrete	E7	-
S8	basement	R8	no handrail	E8	-

Çizelge A.26 (devam): 13 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

			13 AR - Twin Houses Kastanienbaum		
S9	geothermal pump	R9	shared	E9	-
S10	walls	R10	lead from the main floor down to the basement	E10	-
S11	floors	R11	-	E11	-
S12	piers	R12	-	E12	heating hot water
S13	shutters	R13	poured concrete	E13	-
S14	walkways	R14	rolldown pine	E14	protection from sun
S15	carports	R15	support on thin steel columns	E15	-
S16	terraces	R16	covered	E16	-
S17	balconies	R17	edge the long elevations	E17	-
S18	terrace (rear)	R18	open air	E18	-
S19	stairs	R19	connect spaces within the self-contained volume to outdoors	E19	-
S20	colomns	R20	covered	E20	-
S21	triple glazing	R21	provide framed view of the forest	E21	-
		R22	join the living area	E22	-
		R23	link to the lawn and woods	E23	-
		R24	wide cascade	E24	reduce heat loss in winter
		R25	thin		
		R26	Steel		

Çizelge A.27: 14 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.

14 AD - Naka House					
S1	naka house	R1	maintain the foundations& building footprint	E1	geotechnical, zoning and budget constraints
S2	terrace (1)	R2	reconfigure the interior completely	E2	-
S3	stair	R3	open up the exterior to the hillside views& natural beauty	E3	-
S4	terracces	R4	contrast between interior& exterior	E4	perceive exterior as a specific finite and irregular object in the landscape
S5	panels	R5	large	E5	link the kitchen/ dining room with the living room
S6	exterior walls	R6	added	E6	-
S7	indoor & outdoor space series	R7	steel	E7	-
S8	cabinetry	R8	lead to a rooftop deck	E8	extend the interior spaces
S9	floors	R9	add to the bedroom wing & the upper master bedroom suite	E9	-
S10	decks	R10	floor to ceiling glass	E10	render the building as a singular sculptural object
S11	white surfaces	R11	disappear	E11	-
		R12	sliding	E12	-
		R13	smooth black Meoded Venetian plaster system	E13	-
		R14	abstract	E14	-
		R15	with framed views to nature	E15	-

Çizelge A.27 (devam): 14 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.

14 AD - Naka House			
R16	render in white surfaces	E16	-
R17	lacquered	E17	-
R18	various materials & finishes	E18	-
R19	epoxy resin	E19	-
R20	blend rooms together		
R21	extend ones sense of space		
R22	create heightened abstract atmosphere		

Çizelge A.28: 14 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

14 AR - Naka House					
S1	naka house	R1	glamorous pad	E1	-
S2	bedroom	R2	sleek all white interior	E2	-
S3	facade&roof	R3	super efficient	E3	-
S4	terrace	R4	remake the house without adding any new interior square footage	E4	not to trigger the code requirements & restrictions
S5	stair	R5	treat as a single piece	E5	-
S6	clerestory windows	R6	look completely uniform from the outside	E6	-

Çizelge A.28 (devam): 14 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

14 AR - Naka House					
S7	open interiors	R7	work with existing structure	E7	constraints
S8	frame	R8	pack a remarkably complex spatial experience into a small container	E8	keep the costs down
S9	gutters	R9	feel as though folded up& slipped into your pocket	E9	-
S10	finishes	R10	added glass on every elevation	E10	-
S11	floors	R11	opened to outside	E11	-
S12	roof beams	R12	treat the exterior as a single architectural volume	E12	-
		R13	wrap the structure in a new plaster	E13	turn the project from a remodel into a complete reinvention
		R14	wrap the roof in thermoplastic membrane	E14	turn the multi level nature of the existing house from a drawback into a major amenity
		R15	paint the whole black	E15	-
		R16	uncommon graphic strength & legibility	E16	-
		R17	500 square foot	E17	-
		R18	slide next to the kitchen on the south end	E18	-
		R19	connection between living room & kitchen	E19	tight budget
		R20	connection between living room & rooftop deck	E20	further streamline the exterior profile
		R21	wide	E21	-

Çizelge A.28 (devam): 14 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

14 AR - Naka House			
R22	outdoor	E22	-
R23	natural ventilation	E23	-
R24	eliminate the need for AC	E24	-
R25	wood	E25	-
R26	tuck on the inside of the roofline	E26	-
R27	monochromatic		
R28	all white instead of black		
R29	concrete epoxy		
R30	hide on the outside		
R31	exposed inside		
R32	painted white		

Çizelge A.29: 15 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.

			15 AD - House Roces		
S1	house roces	R1	give the house the visual impression of a big pavilion	E1	-
S2	wall	R2	50x4.20m wooden wall	E2	-
S3	box	R3	flank 6 m wide glass box	E3	-
S4	boxes&volumes	R4	build along a wall	E4	-
S5	box (1)	R5	meet lack of light	E5	-
S6	box (2)	R6	reflect the presence of forest the verticality of the trees	E6	-
S7	box (3)	R7	both visible from outside& inside	E7	-
S8	parking	R8	wooden	E8	-
S9	swimming pool	R9	50x4.20 m	E9	-
S10	bathroom (1)	R10	flank the glass box	E10	-
S11	income	R11	background for the transparent volume	E11	-
S12	kitchen	R12	glass	E12	-
S13	dining room	R13	6m wide	E13	-
S14	fireplace	R14	flank by wooden wall	E14	-
S15	door	R15	handle levels	E15	contrast to verticality of the trees
S16	chldren's bedroom section	R16	transparent volume	E16	-

Çizelge A.29 (devam): 15 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.

15 AD - House Roces					
S17	master bedroom	R17	continuous	E17	-
S18	living room	R18	horizontal	E18	-
S19	sitting room	R19	define clearly	E19	-
S20	slope	R20	incorporate the structural elements	E20	-
		R21	-	E21	give access to underground parking place
		R22	-	E22	develop the half underground swimming pool
		R23	at the backside of the house	E23	give access to master bedroom& annex bathroom
		R24	underground	E24	reduce the building volume above ground level
		R25	half underground	E25	-
		R26	annex to master bedroom	E26	-
		R27	on the garden level	E27	-
		R28	sliding	E28	separate dining from kitchen
		R29	big	E29	-
		R30	situate one above other	E30	-
		R31	put in split-level with living room	E31	-
		R32	one and a half height	E32	make conversation to handled levels

Çizelge A.29 (devam): 15 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.

15 AD - House Roces			
R33	in front of the master bedroom	E33	-
R34	secondary		
R35	connect living room and bedroom section of children		

Çizelge A.30: 15 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

15 AR - House Roces					
S1	house roces	R1	keep the rectangular form intact	E1	-
S2	box	R2	carve the volume into three places	E2	-
S3	wall (1)	R3	Belgian Modern	E3	-
S4	living areas	R4	shimmering glass pavilion	E4	-
S5	wall (2)	R5	lean NOT to the earthy romanticism of the Medieval picturesque	E5	-
S6	garage	R6	lean to the transcendent romanticism of the Modern movement	E6	-
S7	lap pool	R7	transparency& translucency	E7	-
S8	roof	R8	dissolve the house into its natural setting	E8	-
S9	level 1	R9	steel frame	E9	-
S10	level 2	R10	cut a large notch	E10	driveway to underground garage

Çizelge A.30 (devam): 15 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

15 AR - House Roces					
S11	"front door"	R11	take a slice out	E11	create a lap pool
S12	vestibule	R12	make a small incision	E12	back entrance
S13	panels	R13	glass pavilion	E13	-
S14	columns	R14	surround by grass& trees	E14	-
S15	floor paver	R15	glass	E15	-
S16	walls	R16	long& narrow	E16	-
S17	dining table	R17	place against a woodback wall	E17	-
S18	chimney wall	R18	wood	E18	-
S19	beam	R19	whitened African teak	E19	-
S20	wall (3)	R20	extrude the glass bar	E20	bring more light & view to family room
S21	stair	R21	cut out a large glazed opening	E21	-
S22	family room	R22	face south& west	E22	-
S23	master bedroom	R23	floor to ceiling glass	E23	-
S24	ramp	R24	underground	E24	-
S25	children's rooms	R25	floor to ceiling glass	E25	receive light
		R26	jog 6 feet the bedroom wing	E26	view the water's edge
		R27	retain the plane at 14 foot height	E27	-

Çizelge A.30 (devam): 15 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

15 AR - House Roces			
R28	horizontal	E28	-
R29	create two levels	E29	fit bedrooms &family room into the single volume
R32	narrow panel	E30	-
R33	open into vestibule	E31	-
R34	bridge the driveway	E32	-
R35	9-13,5 f glass	E33	-
R36	attach to columns	E34	-
R37	blade-like steel	E35	-
R38	basalt	E36	-
R39	line up precisely with	E37	-
R40	glass	E38	-
R41	butt-joint	E39	Modernist compulsion of meticulous arithmetic measurements
R42	long	E40	-
R43	echoe the width of the kitchen's service block	E41	-
R44	concrete	E42	-
R45	float above the fireplace	E43	-
R46	steel	E44	-

Çizelge A.30 (devam): 15 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

15 AR - House Roces			
R47	perpendicular to the suspended wall	E45	-
R48	suspended	E46	carry the load of poured-concrete substructure of the family room a half level down
R49	metal treaded	E47	-
R50	cantilever from the perimeter wall	E48	-
R51	21 foot height	E49	-
R52	emphasize extreme horizontal& vertical spaces in the house	E50	-
R53	smaller	E51	-
R54	more secluded	E52	-
R55	overlook the lap pool	E53	-
R56	road to children's room	E54	-
R57	individually decorated	E55	-
R58	awash in colorful art& personal objects	E56	-

Çizelge A.31: 16 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.

16 AD - 747 Wing House					
S1	airplane wings roof	R1	Floating	E1	view
S2	walls (3)	R2	Curved	E2	keep the multilevel structure
S3	walls (1)	R3	Incorporate found objects	E3	minimize add. İmpact to exist. Topog.&land
S4	walls (2)	R4	Glass	E4	low price material
S5	alum. Mat.	R5	Incorporate the existing	E5	not to waste more than necessary
S6	skylight	R6	Ramned earth	E6	sustainable reuse&approp.
S7	fire pit	R7	Concrete		
S8	guest house roof	R8	Obtain from retired planes		
S9	atrium house	R9	Reconstruct cock pit windows		
		R10	Craft from engine cowling		
		R11	Use 1st class cabin deck		
		R12	Recycle 4,5 milion parts of 747		

Çizelge A.32: 16 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

16 AR - 747 Wing House					
S1	premanufactured pieces	R1	freway closures and helicopter aircrafts	E1	offset the transfer's monetary&carbon costs
S2	living area	R2	wings over as roof	E2	-
S3	master suit	R3	set in the middle level	E3	-
S4	three tiers	R4	set at top	E4	-
S5	wings	R5	step down slope	E5	-
S6	walls	R6	tips cantilevered 45 feet	E6	seem to float
S7	led lights	R7	set above	E7	look diagonally accross the valley
S8	zen fountain	R8	floor to ceiling glass	E8	use every part of ther airplane for sustainability
S9	fire pit	R9	low-e glass		
		R10	face north&west		
		R11	long clerestory upslope to south		
		R12	retorfit landing lights&access parts		
		R13	craft engine cowling		

Çizelge A.33: 17 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.

17 AD - Genius Loci					
S1	house "genius loci"	R1	terraced program	E1	design a house with "Spirit of Montauk"
S2	entry	R2	embed into steep slope	E2	explore regionalism
S3	walls	R3	no comprimise to access of exterior or natural light	E3	direct one's view west to the lake
S4	roof	R4	modest	E4	optical illusion
S5	details	R5	appear separated from south	E5	occur inexpected moments
S6	screens	R6	appear one story from south	E6	read different from day to night
S7	bridge	R7	modify conventional Montauk building typology by geometri	E7	-
S8	two volumes	R8	evolve from the community it is located	E8	-
S9	boards	R9	geometric anomali	E9	-
S10	screen	R10	unexpectedly clear	E10	-
S11	wall (1)	R11	converge	E11	-
S12	wall (2)	R12	parabolic	E12	seep the light out
S13	steps (1)	R13	-	E13	-
S14	steps (2)	R14	-	E14	-
S15	interior stair	R15	wood	E15	-
S16	terrace	R16	cover the bridge	E16	-
		R17	unify the two separate volumes	E17	appear weightless

Çizelge A.33 (devam): 17 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.

17 AD - Genius Loci			
R18	cedar shingle clad	E18	let light into guest area
R19	seperate by the bridge	E19	-
R20	undulating the pattern	E20	encourage different encounters like social ones in Montauk
R21	show the wedge shape	E21	different memorable appereance
R22	cedar	E22	-
R23	bluestone	E23	-
R24	put in front of windows	E24	private entrance
R25	detail similar to cedar boards		
R26	stone		
R27	remove stone from the pattern		
R28	glass		
R29	no prescribed circulation		
R30	connect to interior stair		
R31	separate by a glass wall (2)		
R32	stone		
R33	wrap the exterior guest area from entry courtyard around the pool		

Çizelge A.34: 17 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

17 AR - Genius Loci					
S1	two ranch houses	R1	cedar shingled	E1	-
S2	genius loci	R2	connect by a bridge	E2	no big house on top of he hill
S3	steps	R3	hug one side of the hill	E3	-
S4	kitchen	R4	one wedge-shaped volume	E4	-
S5	dining room	R5	steel and wood framed	E5	combine the weather-beaten vernacular with Modernism
S6	living room	R6	modest at first glance	E6	"unexpected" notion
S7	floor boards	R7	multiple points of entry	E7	create moments of discovery
S8	glazing	R8	bluestone	E8	-
S9	screens	R9	belacher type	E9	-
S10	roof	R10	underneath the bridge	E10	-
S11	luxuries	R11	set into the hill	E11	view of the meadow and the water
S12	bridge	R12	place on the upper level	E12	privacy
S13	garage	R13	place in the narrow end of the wedge	E13	-
S14	laundry room	R14	narrow gradually towards the west	E14	-
S15	maid's room	R15	copius	E15	-
S16	gym	R16	balanced by screens	E16	-
S17	guest room	R17	clad the bridge	E17	-
S18	play room	R18	clad the clerestory windows	E18	separate the public&private spaces

Çizelge A.34 (devam): 17 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

17 AR - Genius Loci					
	R19	tapered	E19	-	
	R20	cedar	E20	-	
	R21	traditional			
	R22	gabled			
	R23	reveal themselves slowly			
	R24	40 foot long			
	R25	sank the into the hill			
	R26	connect by a hallway			

Çizelge A.35: 18 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.

18 AD - Montecito Residence					
S1	montecito residence	R1	divide into two wings	E1	-
S2	wing (1)	R2	take adv. of site's features	E2	-
S3	wing (2)	R3	exposed steel	E3	-
S4	cross ventilation	R4	glass	E4	-
S5	doors (1)	R5	concrete	E5	-

Çizelge A.35 (devam): 18 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.

18 AD - Montecito Residence					
S6	doors (2)	R6	insulated metal panels	E6	-
S7	windows	R7	public	E7	-
S8	heat system	R8	open up to main outdoor areas	E8	-
S9	boiler	R9	intimate	E9	-
S10	photovoltaic panels	R10	open up to small outdoor courtyards & terraces	E10	-
S11	roof	R11	use California Cost's mild climate	E11	-
		R12	NO air conditioning	E12	-
		R13	glass	E13	-
		R14	large	E14	-
		R15	operable	E15	-
		R16	sectional	E16	-
		R17	opened& closed quickly	E17	adjust climate conditions
		R18	sliding	E18	-
		R19	radient	E19	-
		R20	feed by solar collector panels	E20	-
		R21	sustainable features	E21	-
		R22	Energy Star rating	E22	-
		R23	"cool"		

Çizelge A.36: 18 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

			18 AR - Montecito Residence		
S1	doors (1)	R1	20 foot wide	E1	remove the barriers
S2	deck roof	R2	steel	E2	make lesson out of this system
S3	panels	R3	motorized	E3	-
S4	montecito residence	R4	overhead	E4	-
S5	hallway	R5	metal	E5	dialogue between inside& outside
S6	kitchen	R6	2 1/2 "	E6	-
S7	living room	R7	steel	E7	-
S8	terrace	R8	personalize the off-the-shelf parts	E8	-
S9	roof	R9	glass	E9	-
S10	window	R10	embrace the garden	E10	-
S11	I beams	R11	NOT shutter it out	E11	-
S12	corner details	R12	Spanish & Moorish influences	E12	-
S13	reading room	R13	Eastern idea: garden as a paradise	E13	-
S14	floors	R14	soft prefabrication	E14	-
S15	radiant heating	R15	steel	E15	-
S16	photovoltaics	R16	DON'T mimic the land	E16	meld the house with its site
S17	thermal collectors	R17	MAN-MADE	E17	-
S18	windows	R18	transparent living machine	E18	-

Çizelge A.36 (devam): 18 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

18 AR - Montecito Residence					
S19	doors (2)	R19	break into two parallel wings	E19	-
S20	bedrooms	R20	NO air conditioning system	E20	-
S21	bathrooms	R21	move the sandstone from the site	E21	-
S22	courtyards	R22	save other boulders	E22	-
		R23	small	E23	-
		R24	connection of wing	E24	-
		R25	Bulthaup	E25	-
		R26	industrial	E26	-
		R27	complementary	E27	span the length of living room & kitchen
		R28	face a terrace	E28	make way for glass pocket doors
		R29	view of the Santa Ynez Mountains	E29	-
		R30	shade by metal deck roof	E30	-
		R31	metal	E31	-
		R32	10 foot cantilever	E32	-
		R33	6 foot high	E33	-
		R34	clerestory	E34	-
		R35	steel	E35	-
		R36	push aside columns	E36	register electric bills in single digits

Çizelge A.36 (devam): 18 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

18 AR - Montecito Residence			
R37	adopt Mies van der Rohe's corner details	E37	create a comfortable climate
R38	off the kitchen	E38	-
R39	cozy	E39	-
R40	denlike	E40	-
R41	with a fireplace		
R42	poured in place		
R43	concrete		
R44	-		
R45	on the garage		
R46	over the library		
R47	sliding		
R48	locate off a grand hallway		
R49	Japanese influenced		
R50	break up the two sections of the house		

Çizelge A.37: 19 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.

19 AD - Bahia House					
S1	bahia house	R1	NOT use of the "most modern technology"	E1	privilidge the environm. Comfort
S2	roof	R2	NOT in a technological sense	E2	ecological
S3	ceilings	R3	NOT in the contmep.sense os "sustainability"	E3	organize the floor plan
S4	mashrabiyas	R4	DON'T have latest technology	E4	make interior cool&airy always
S5	patio	R5	floor plan&use of materials in a traditional way	E5	protect the interior from hot&sunny climate
		R6	reinvent the old popular knowledge	E6	provide vast comfort to interior
		R7	incorporate the old popular knowledge	E7	-
		R8	consider the place	E8	-
		R9	consider the climate	E9	-
		R10	NO "green" software use	E10	-
		R11	NO equipment		
		R12	NO calculations		
		R13	use the elements of trad. Brazilian houses		
		R14	adjustments of Porteguese house to a tropical climate		
		R15	use northeastern wind		
		R16	cross ventilation		
		R17	clay		
		R18	rustic manner		

Çizelge A.37 (devam): 19 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.

19 AD - Bahia House	
R19	wooden
R20	wooden
R21	large panels
R22	organize around
R23	central
R24	make cross ventilation possible in all spaces
R25	view to the garden and trees

Çizelge A.38: 19 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

19 AR - Bahia House							
S1	bahia house	R1	lazy veranda ambiance	E1	efficient house		
S2	courtyard	R2	build with breeze	E2	-		
S3	walls (3side)	R3	combine the principles of contemp.&tradition	E3	-		
S4	mashrabiya	R4	siting	E4	-		
S5	roof	R5	vernacular materials	E5	-		
S6	screens	R6	breath with its environment	E6	-		

Çizelge A.38 (devam): 19 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

19 AR - Bahia House					
S7	panels	R7	square plan	E7	-
S8	coloumns	R8	sunk	E8	mingle the interior&exterior
S9	living/dining space	R9	subtle shift in space	E9	-
S10	mango trees	R10	allow the forest to appear to bleed over the walls&into courtyard	E10	-
S11	patio	R11	build around	E11	-
S12	kitchen	R12	open air	E12	-
S13	service areas	R13	moledo	E13	-
S14	bedrooms&bathrooms	R14	natural stone	E14	-
S15	den&home office	R15	transform trad. İmposing encl.to delicate dividers	E15	-
S16	floors	R16	equivalent to a sliding glass panel&mashrabiya	E16	-
S17	living&dining ceiling	R17	build with stones vary in size	E17	-
S18	NO ceiling fan	R18	strong horizantal lines	E18	-
S19	NO air conditioning	R19	create modernist reference	E19	-
S20	Brazilian Mole chairs	R20	NOT in conflict with the rustic material	E20	allow a similar blurring of indoor/outdoor spaces
		R21	face to street	E21	-
		R22	floor to ceiling	E22	-

Çizelge A.38 (devam): 19 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

19 AR - Bahia House			
R23	simple	E23	appropriate to the climate
R24	oppose to stone walls	E24	ubiquitious symbol of Brazil's colonial architecture
R25	rest atop walls	E25	reveal a second layer
R26	frame by overhanging roof	E26	entirely open space
R27	67 foot long elevation	E27	-
R28	along the back courtyard wall	E28	-
R29	folded	E29	-
R30	overhanging	E30	allow cross ventilation
R31	in a modernist context	E31	provide canopy
R32	rustic materials	E32	lot was big enough
R33	subtle details	E33	define the non-social spaces
R34	attentive details	E34	-
R35	clay tiled	E35	individual character
R36	folded acordion	E36	thermal efficiency
R37	glass	E37	-
R38	8 foot 10 "		
R39	slide completely out of the way		

Çizelge A.38 (devam): 19 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

	19 AR - Bahia House
R40	square
R41	wood clad
R42	concrete
R43	unimpeded
R44	shade the hot summer sun
R45	centered on the lot
R46	natural
R47	seemless integration with the natural surroundings
R48	square
R49	typical Bahian reference
R50	interior walls
R51	55" below grade
R52	wood
R53	collected from building demolitions
R54	rip-cut every piece
R55	same narrow width
R56	varied lengths
R57	project a linearity

Çizelge A.38 (devam): 19 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

19 AR - Bahia House	
R58	exaggerate the span
R59	leave unfinished each board
R60	tiles
R61	well thought positioning of the house
R62	-

Çizelge A.39: 20 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.

20 AD - In between House					
S1	inbetween house	R1	build in a traditional Japanese wood construction method	E1	builders craft each structural wood member
S2	roof	R2	situate amongst trees	E2	-
S3	cottages	R3	retreat from work in city	E3	-
S4	overhangs	R4	blend into the natural surrounding, topography and local culture	E4	-
		R5	establish a set of design rules of cottage placements & connections	E5	-
		R6	collection of cottages	E6	satisfy any needs & adaptable to any future changes or additions
		R7	incorporate the old popular knowledge	E7	-

Çizelge A.39 (devam): 20 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AD ortamı.

20 AD - In between House			
R8	multiple angles & heights	E8	-
R9	spatial and structural warpage	E9	capture gap spaces as a single fluid public interior space
R10	in between space	E10	feel like being outside looking of mountains
R10	"connecting"	E11	-
R11	blend&fold	E12	-
R12	triangular	E13	-
R13	span between overhangs	E14	-
R14	single pitched	E15	-
R15	varying slopes & overhangs	E16	-
R16	clad in local wood siding		
R17	touch adjacent cottage		
R18	create gap spaces		
R19	a simulacrum of alleys in a city		

Çizelge A.40: 20 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

20 AR - In between House					
S1	inbetween house	R1	no compromising the comforts of dwelling	E1	client's dream: a house blend of P. Johnson & Junz Yoshimuza
S2	volumes	R2	ease with topography and climate	E2	-
S3	areas inbetween	R3	cluster of boxes	E3	-
S4	gaps	R4	irregular	E4	enliven the plan
S5	boxes	R5	intersitial	E5	-
S6	walls	R6	mimic the Japanese urban condition	E6	-
S7	roof	R7	cover 1" thick steel roof	E7	-
S8	kitchen	R8	rectangular	E8	-
S9	dining room	R9	like small buildings	E9	-
S10	garage	R10	split into discrete boxes	E10	-
S11	master bedroom	R11	move them around like chess pieces	E11	-
S12	bathroom suite	R12	manipulate the interstitial space	E12	-
S13	guest rooms	R13	amorphous	E13	-
S14	circulation system	R14	akin to narrow passageways	E14	-
S15	terrace (1)	R15	odd	E15	-
S16	terrace (2)	R16	crop up like Japanese cities	E16	-

Çizelge A.40 (devam): 20 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

20 AR - In between House					
S17	living room	R17	close in size & proportion like trad. Jap. house rooms	E17	-
S18	sun hall	R18	loose circular configuration	E18	-
S19	sun room	R19	position at 30-60 degrees apart	E19	-
S20	dips&drops	R20	relate to each other geometrically	E20	-
S21	beams&joists	R21	self contained	E21	-
S22	overhangs	R22	clad with local pine	E22	accommodate comfort, climate, functional needs of indiv. rooms
S23	skylight	R23	clad with white gypsum board (inside)	E23	comply with local codes
S24	ceiling	R24	vary in height, slope, orientation	E24	intimate atmosphere
S25	eaves	R25	glass	E25	open the living room & sunhall to view
S26	windows	R26	continuous	E26	support deep eaves
S27	heat panels	R27	multifaceted	E27	-
		R28	steel	E28	-
		R29	1" thick	E29	-
		R30	compose by sloped panels	E30	-
		R31	slant in multiple directions & different angles	E31	-
		R32	Low	E32	-

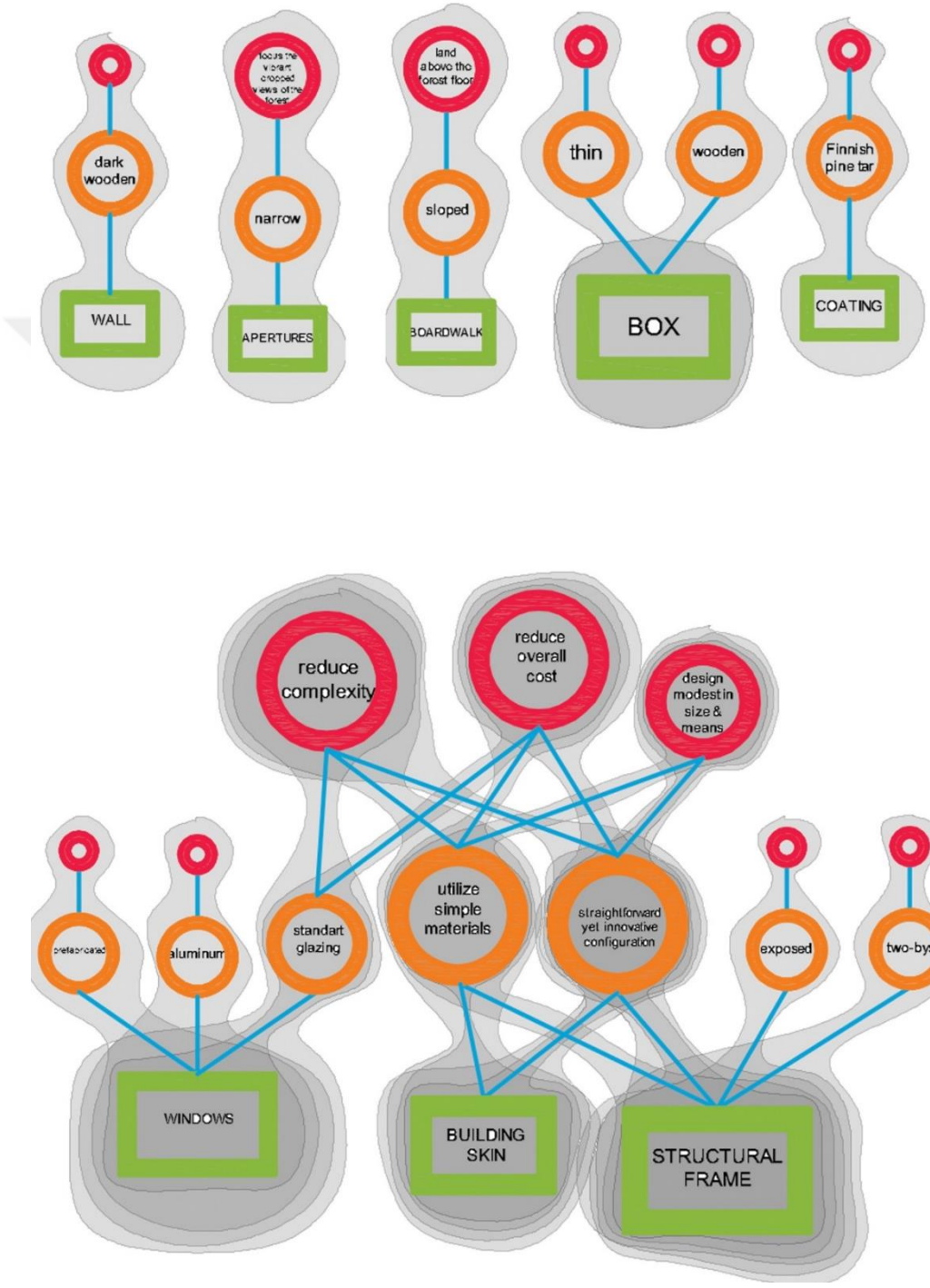
Çizelge A.40 (devam): 20 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

20 AR - In between House			
R33	high	E33	-
R34	ring the perimeter	E34	-
R35	combine with each	E35	-
R36	arrange in boxes	E36	-
R37	-	E37	-
R38	-	E38	-
R39	stacked	E39	-
R40	western style	E40	-
R41	tatami	E41	-
R42	segue smoothly	E42	-
R43	start as an outdoor terrace	E43	-
R44	morph into a centre terrace	E44	-
R45	become living room	E45	drainage
R46	follow by "sunhall"	E46	respond to internal ceiling conditions
R47	outdoor	E47	-
R48	wedge between garage & kitchen	E48	-
R49	center on the front door	E49	-
R50	-	E50	-

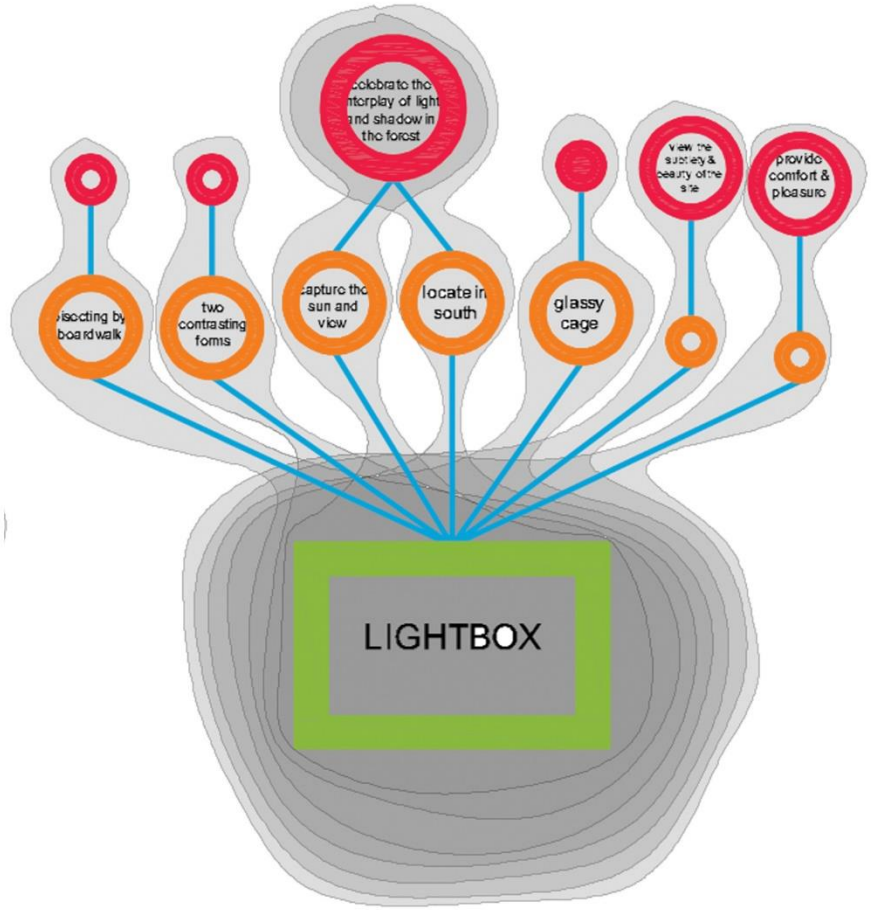
Çizelge A.40 (devam): 20 numaralı villanın metin analizinden elde edilen *mem*ler-AR ortamı.

20 AR - In between House			
R51	sequestered sitting area	E51	alleviate a complex convergence
R52	overlook the tree-studded hillside	E52	infuse shadowy circulation node
R53	specific	E53	-
R54	top each timber-framed box with straightforward	E54	provide the only sunshade
R55	terminate in overhangs	E55	cool the interior at summer
R56	touch the adjacent eave	E56	warm the entire house
R57	join the boxes in a closed ring	E57	retain heat
R58	-		
R59	-		
R60	exposed		
R61	deep		
R62	operable		
R63	electrical radiant		
R64	below the concrete floor		
R65	warm the soil beneath		
R66	shut off the system		

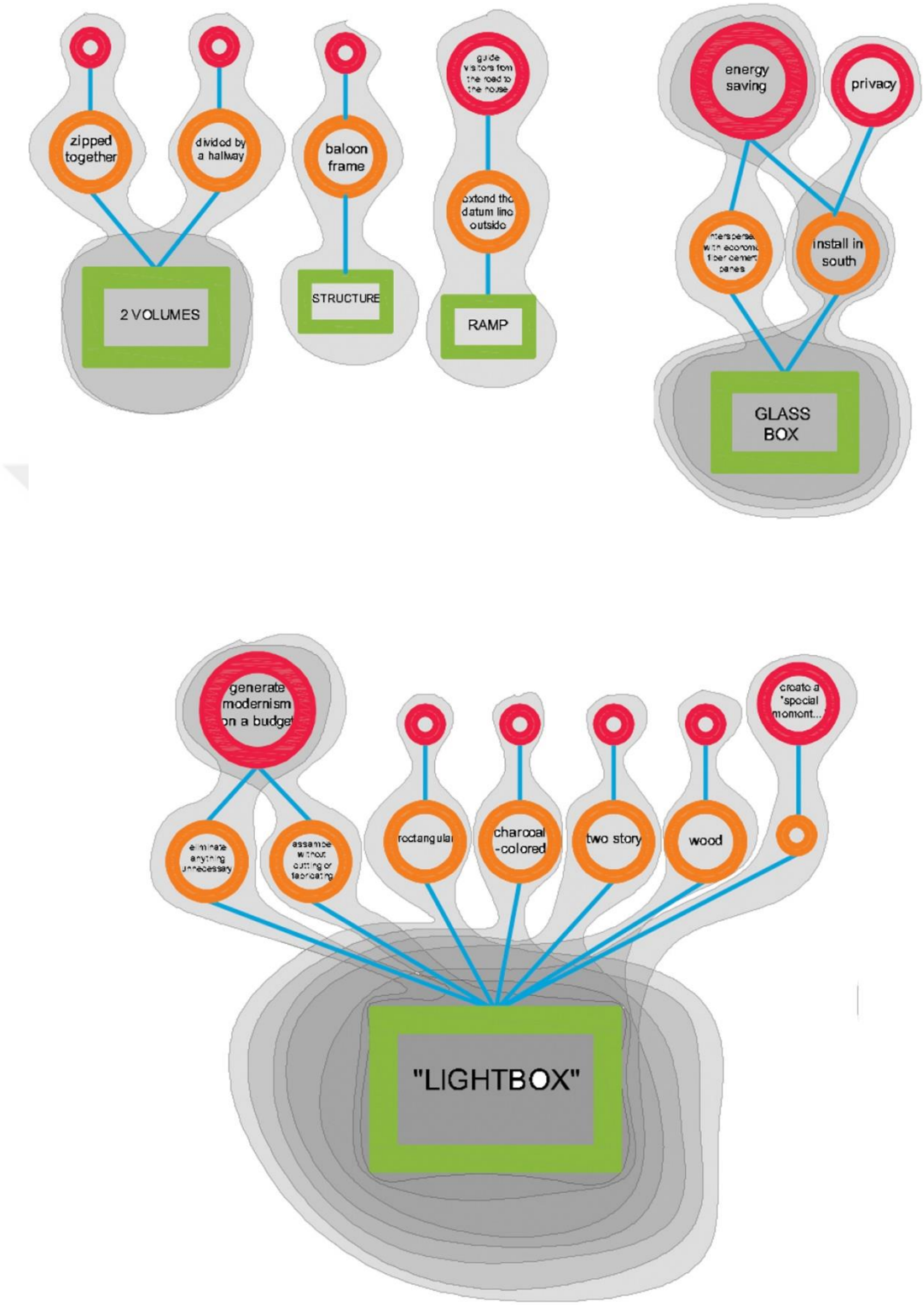
EK B: İçerik analizi tekniği ile metinlerde belirlenen *mem* hikâyelerinin görselleştirilmesi



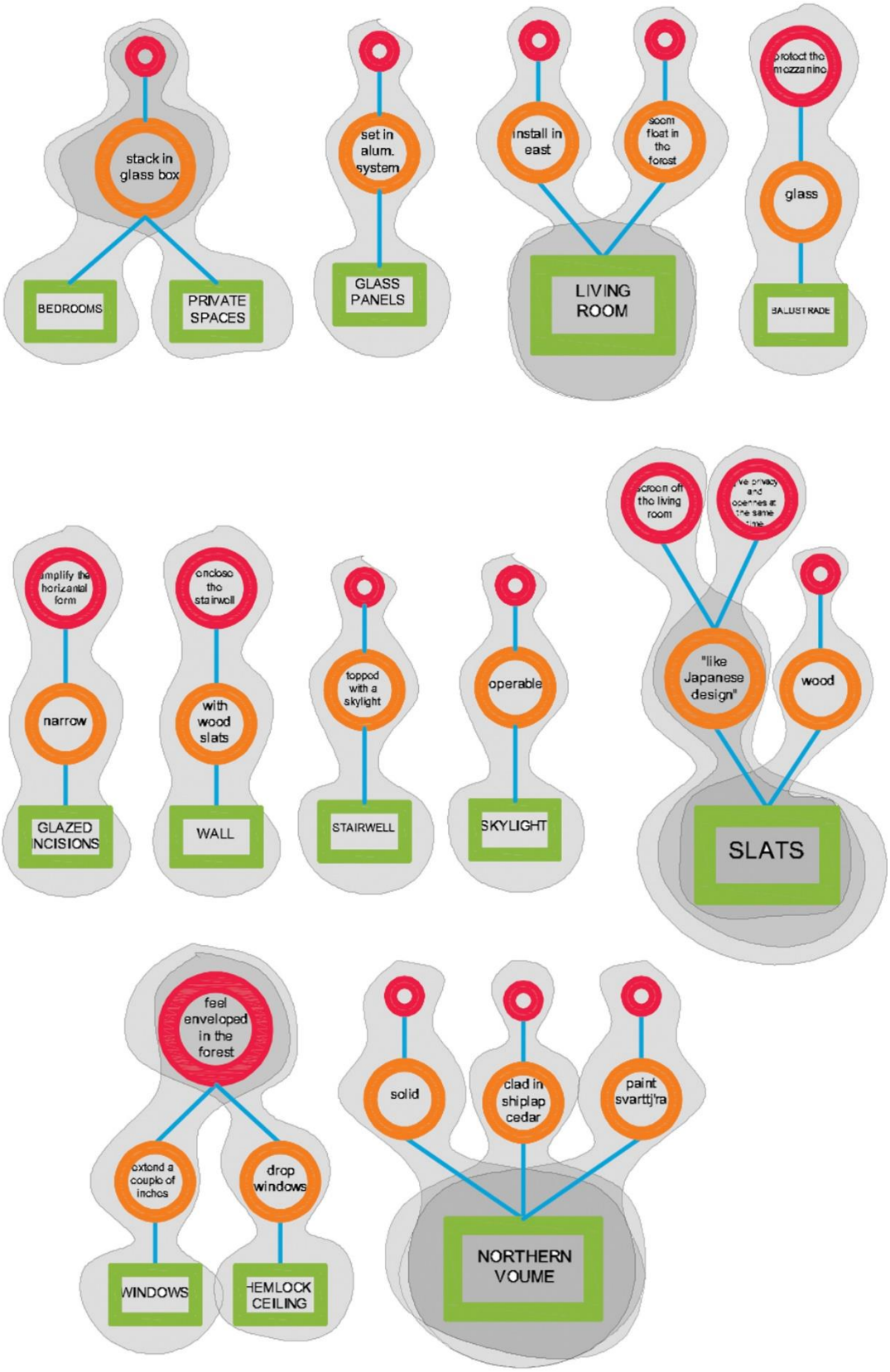
Şekil B.1: 01 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



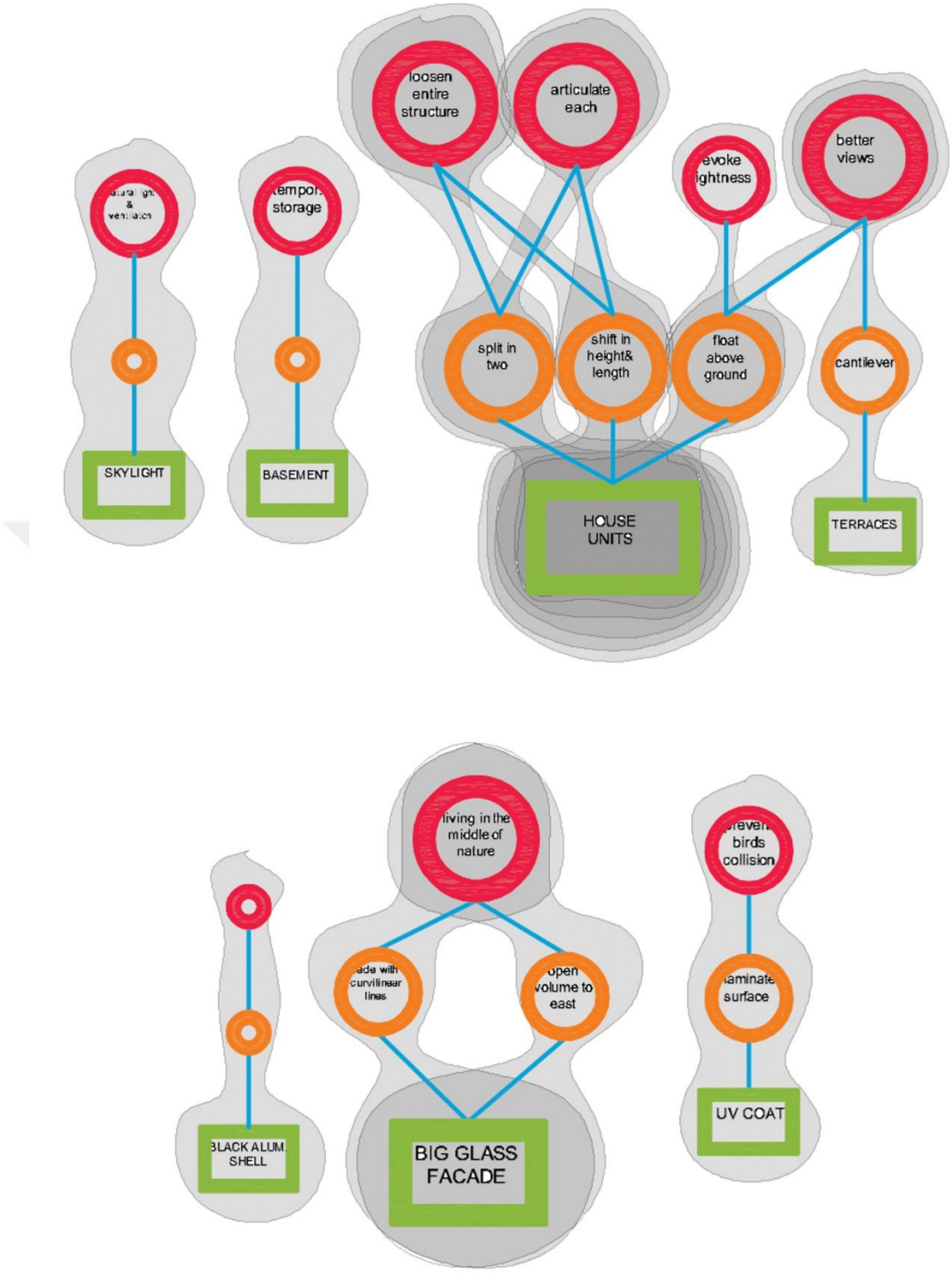
Şekil B.1 (devam): 01 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



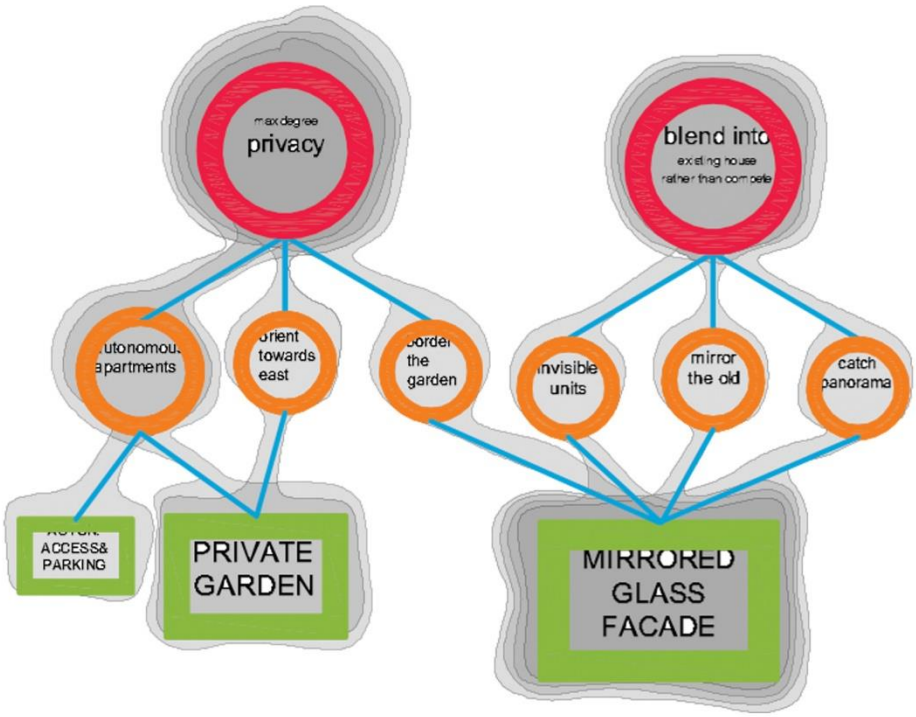
Şekil B.2: 01 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



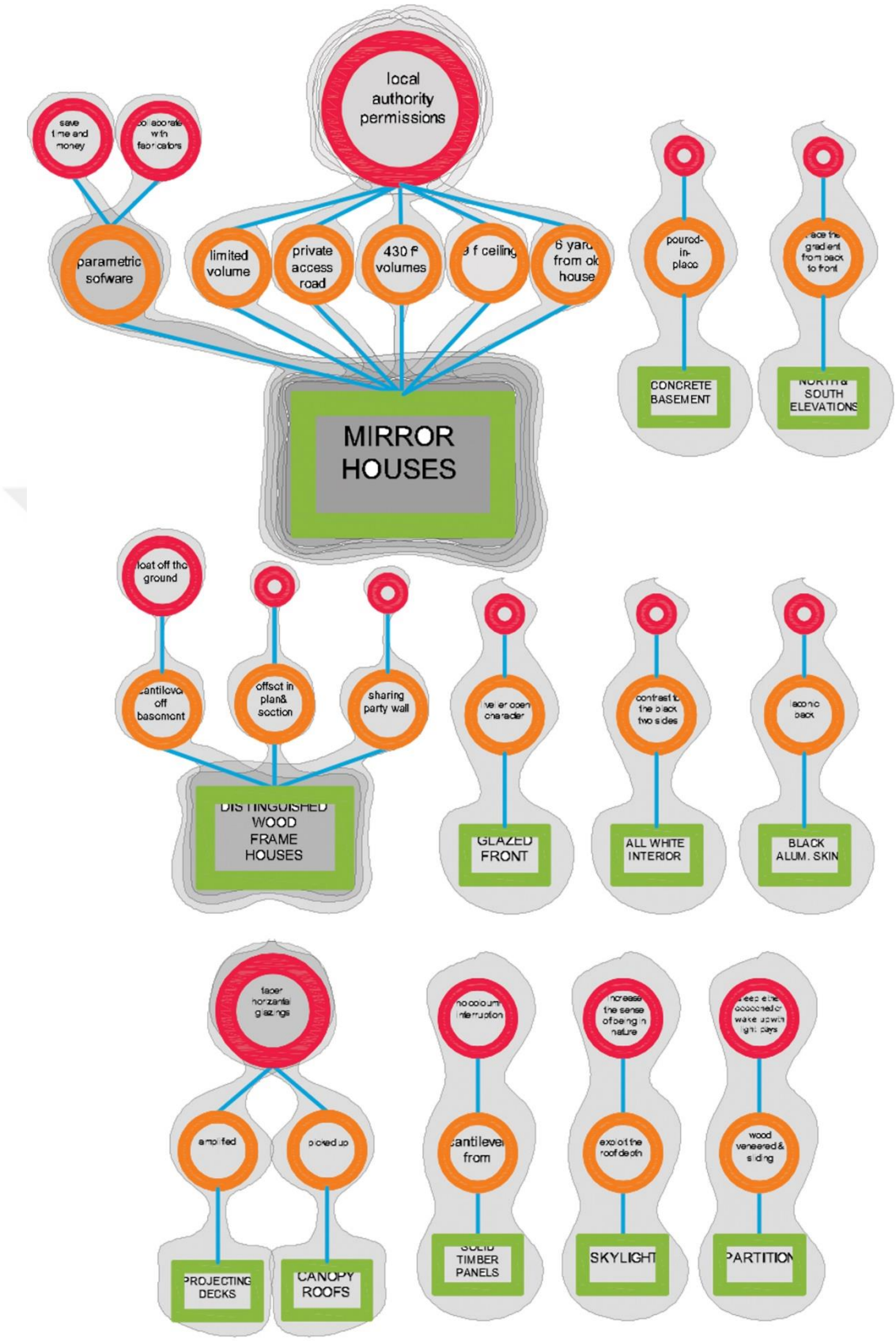
Şekil B.2 (devam): 01 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



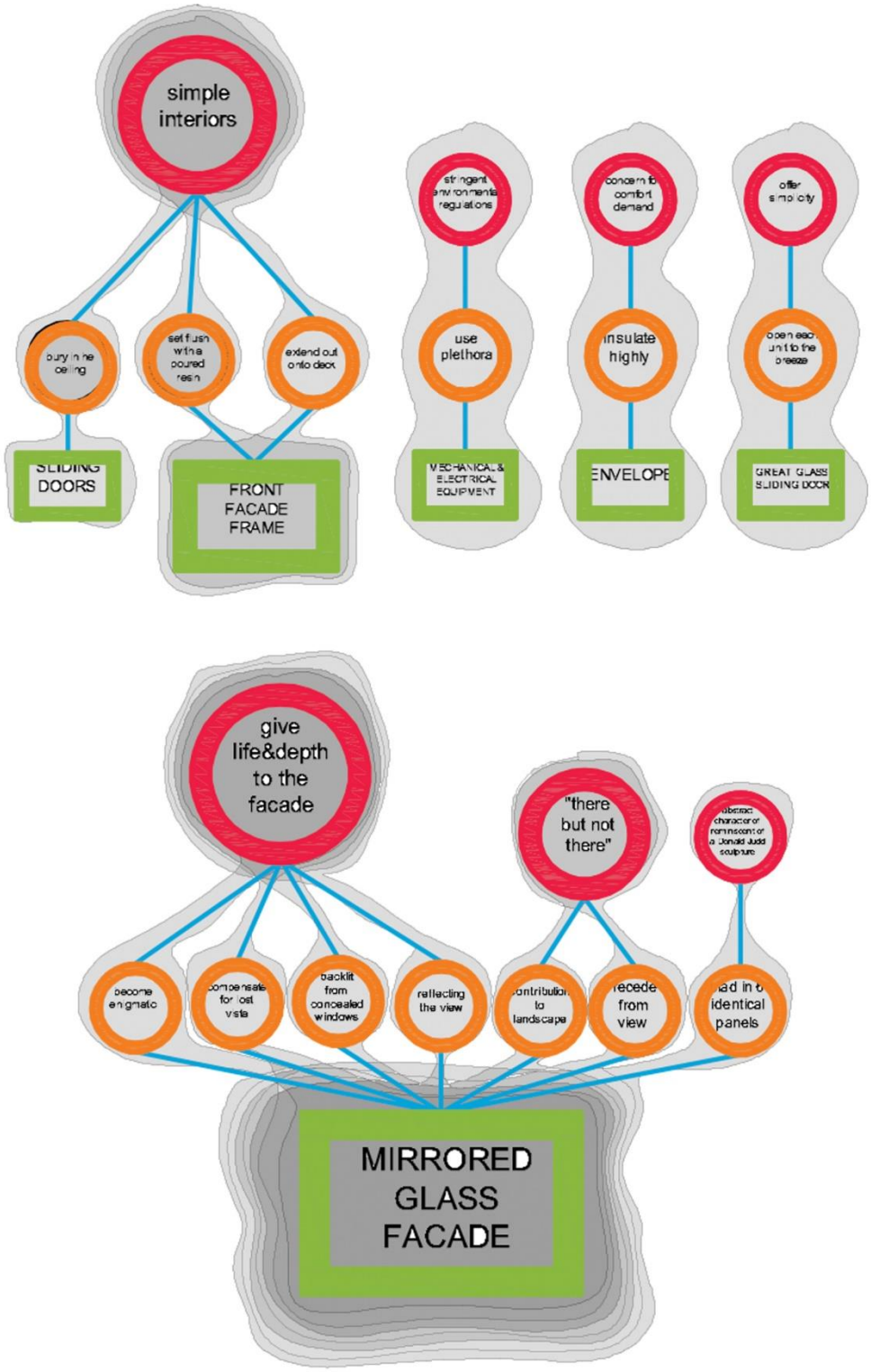
Şekil B.3: 02 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



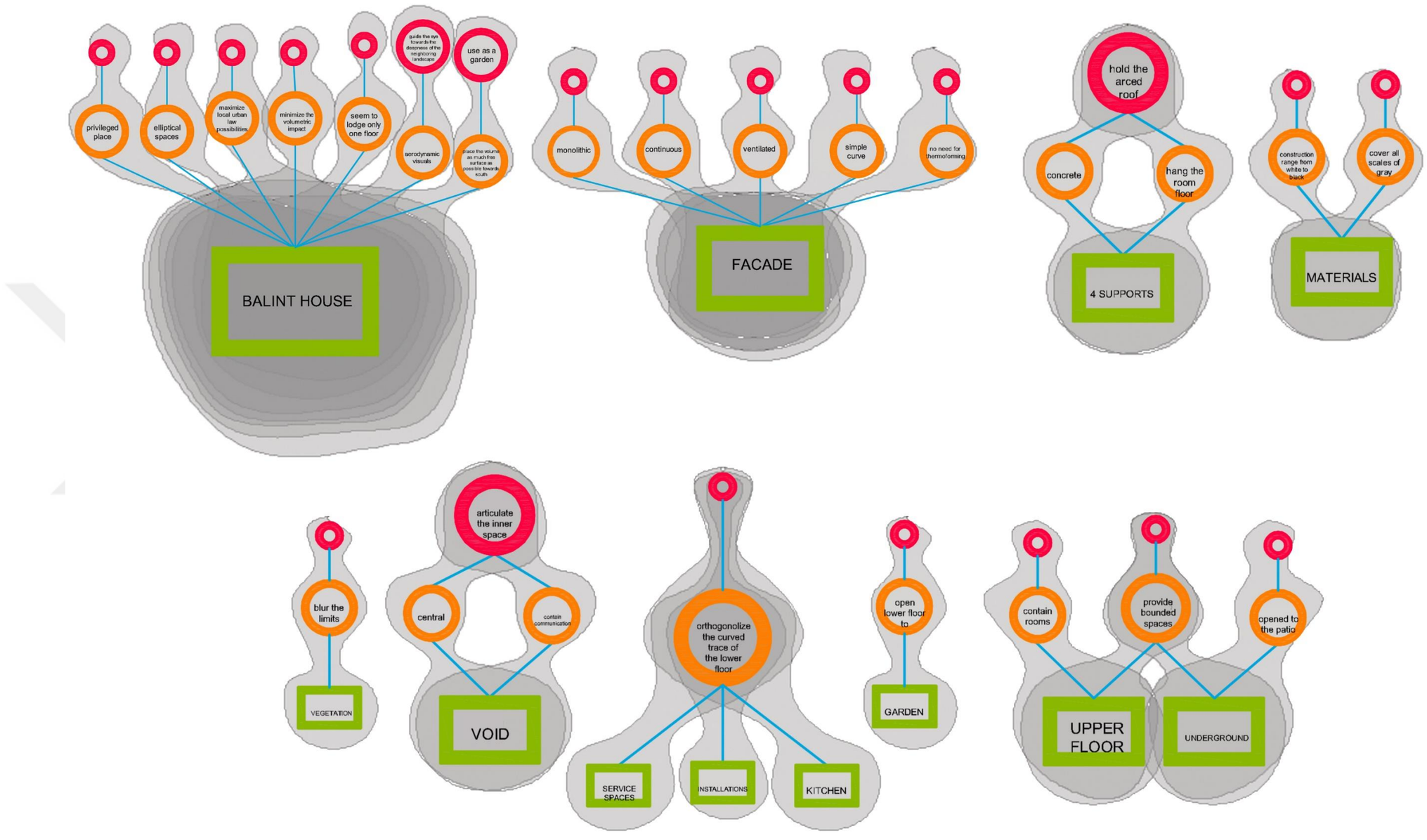
Şekil B.3 (devam): 02 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



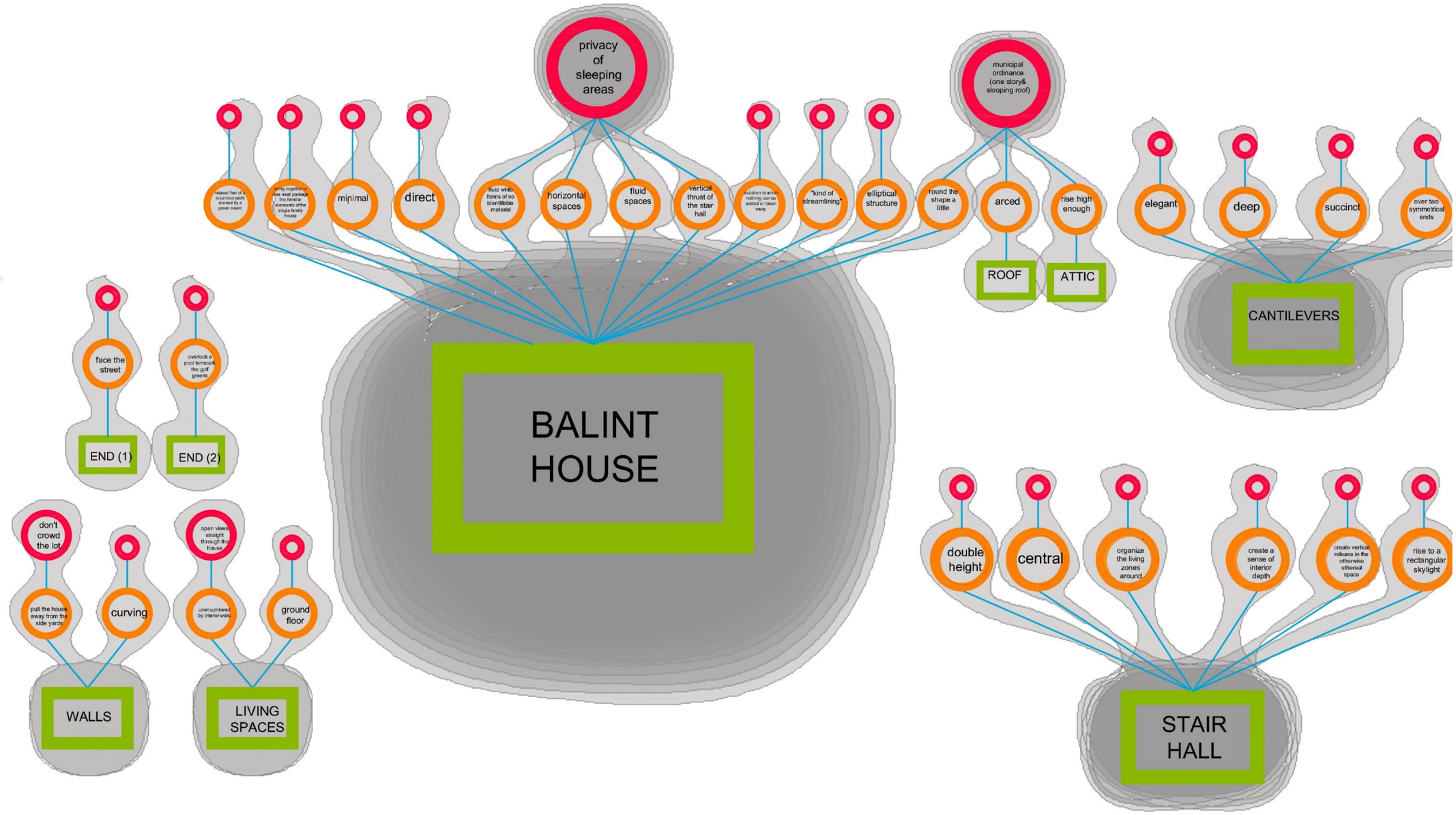
Şekil B.4: 02 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



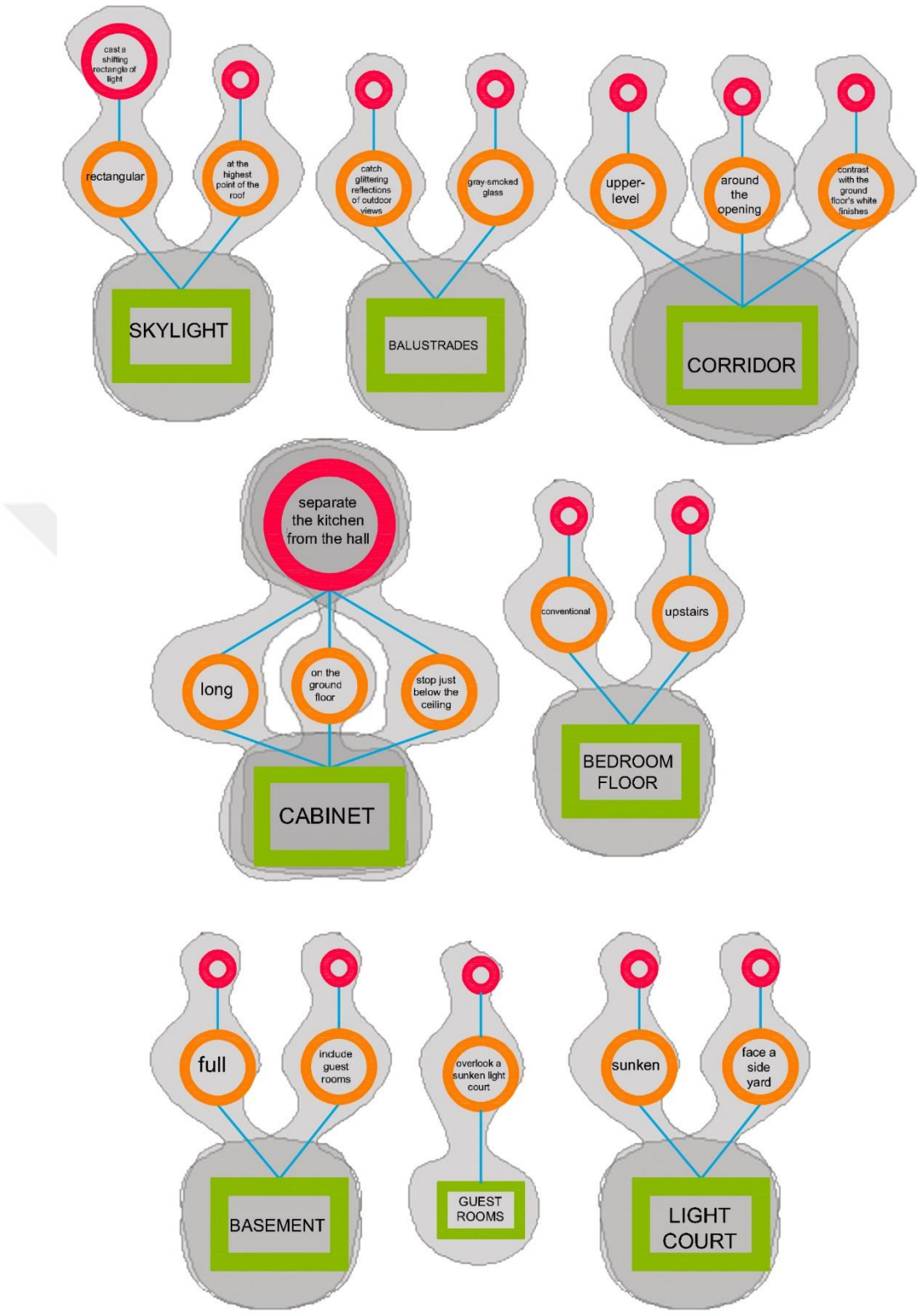
Şekil B.4 (devam): 02 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



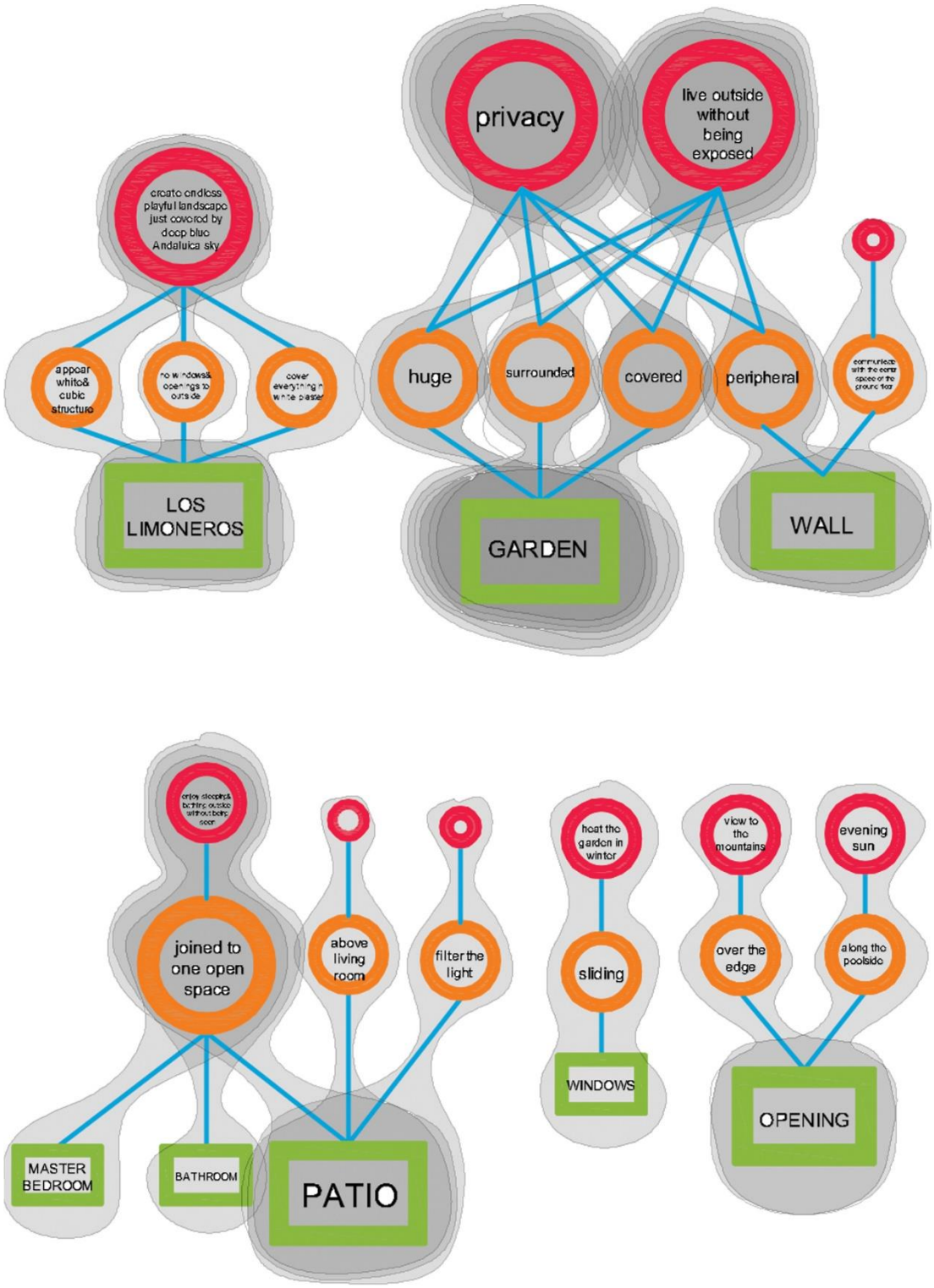
Şekil B.5: 03 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



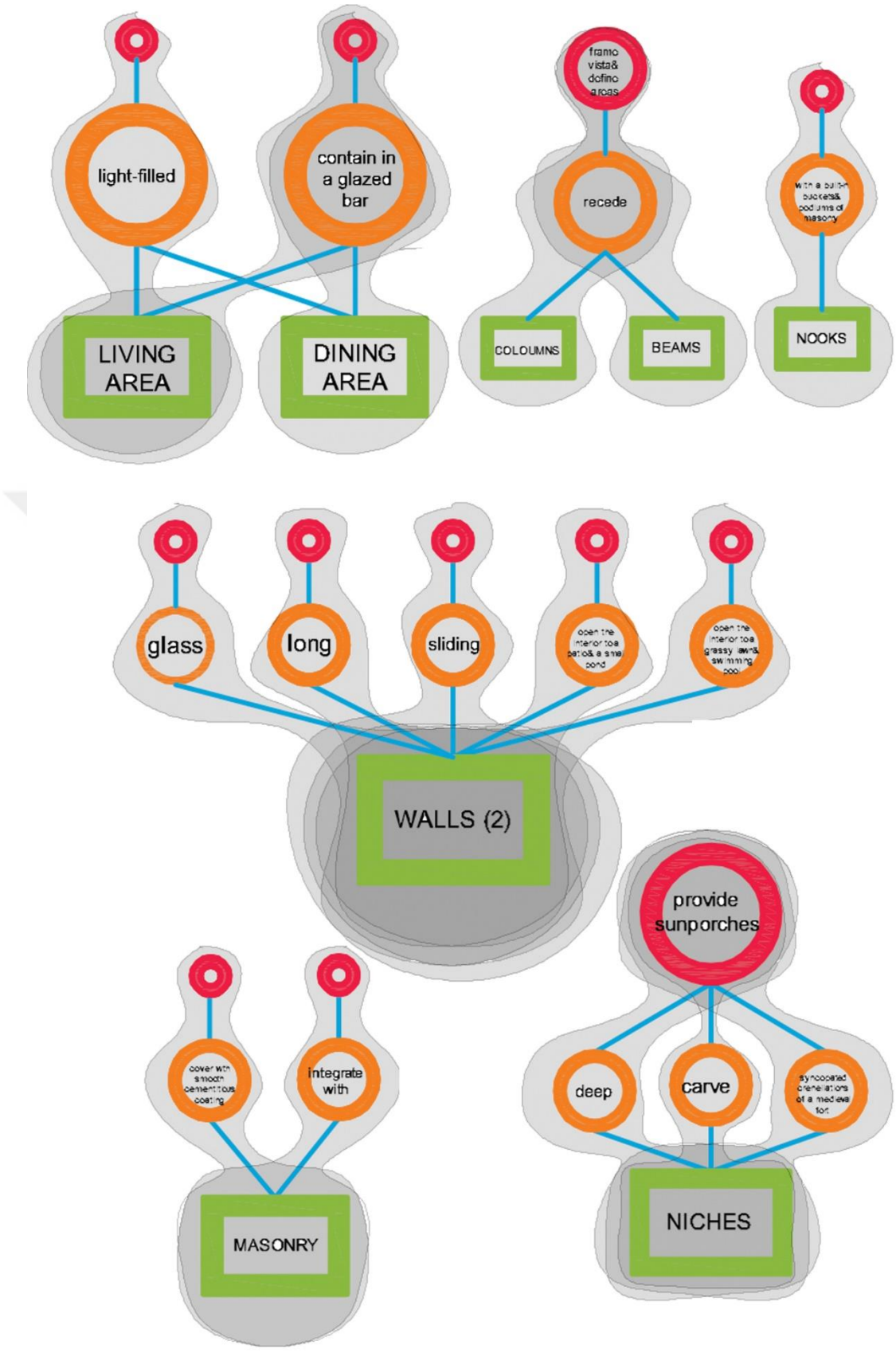
Şekil B.6: 03 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



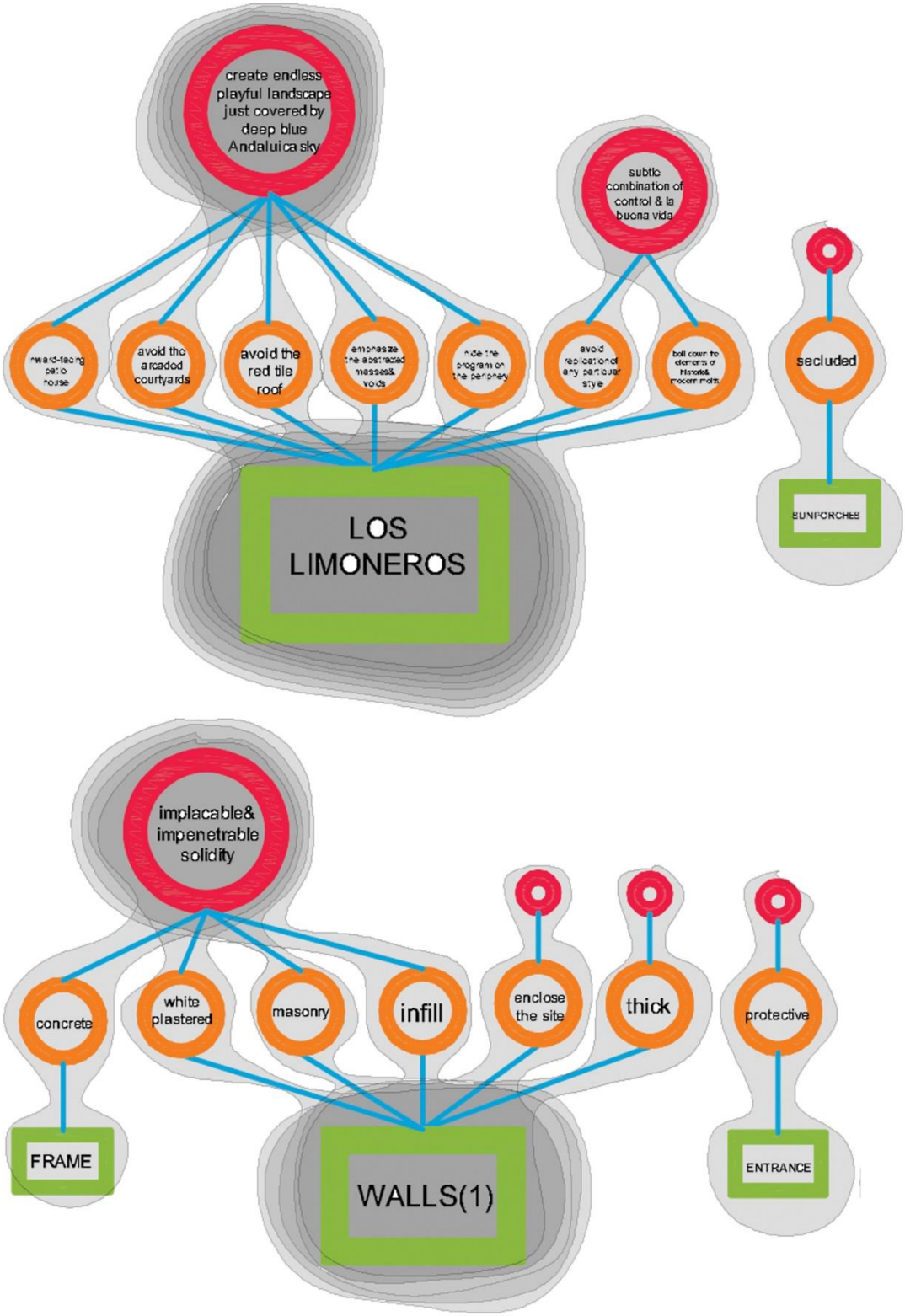
Şekil B.6 (devam): 03 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



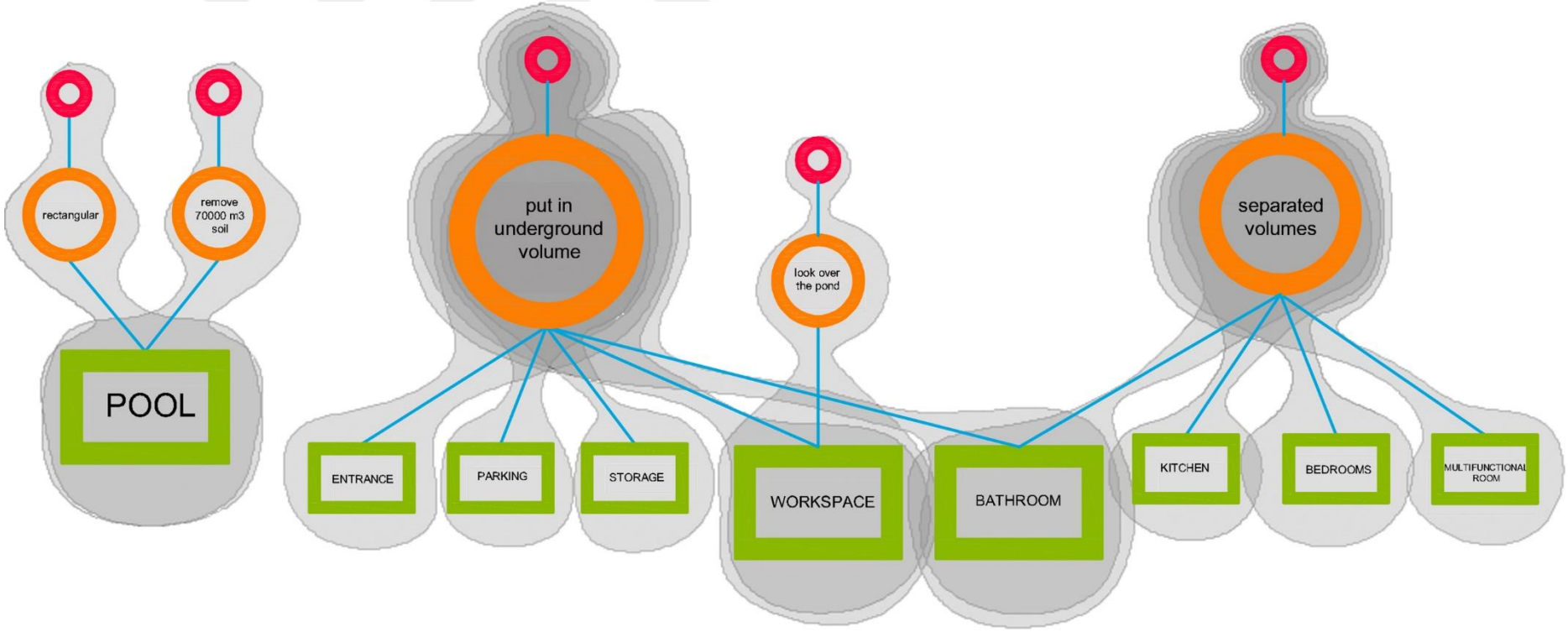
Şekil B.7: 04 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



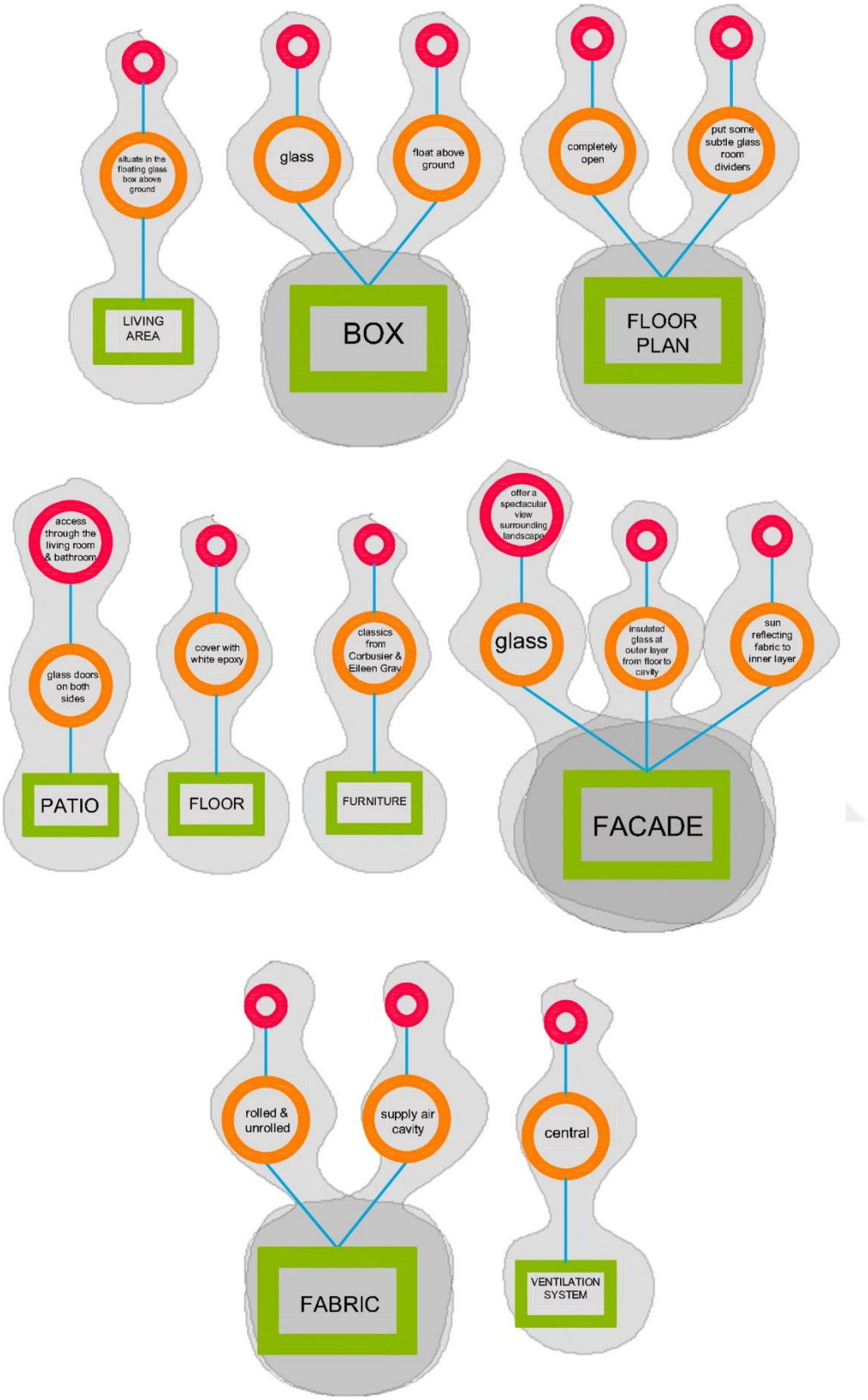
Şekil B.8: 04 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



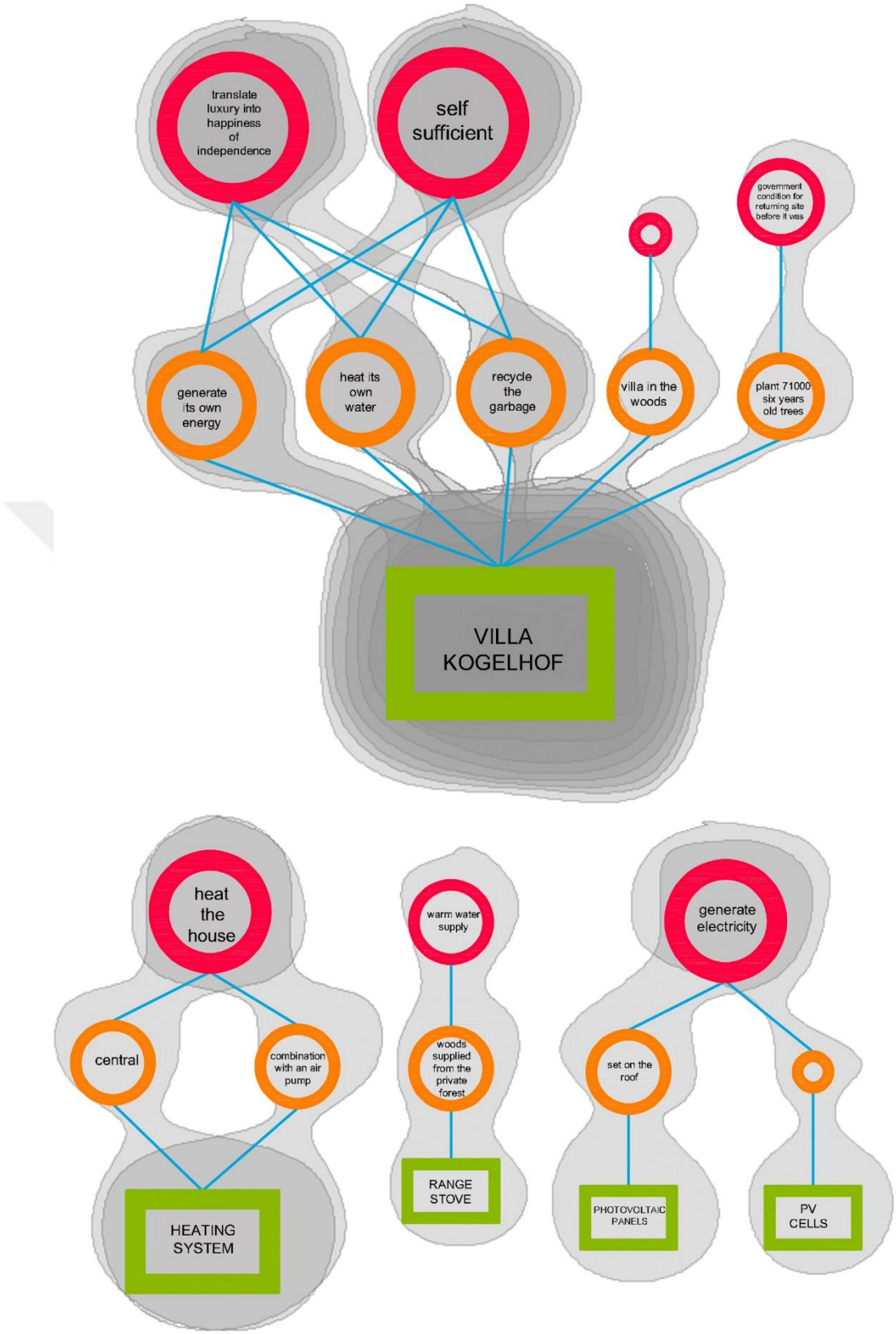
Şekil B.8 (devam): 04 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



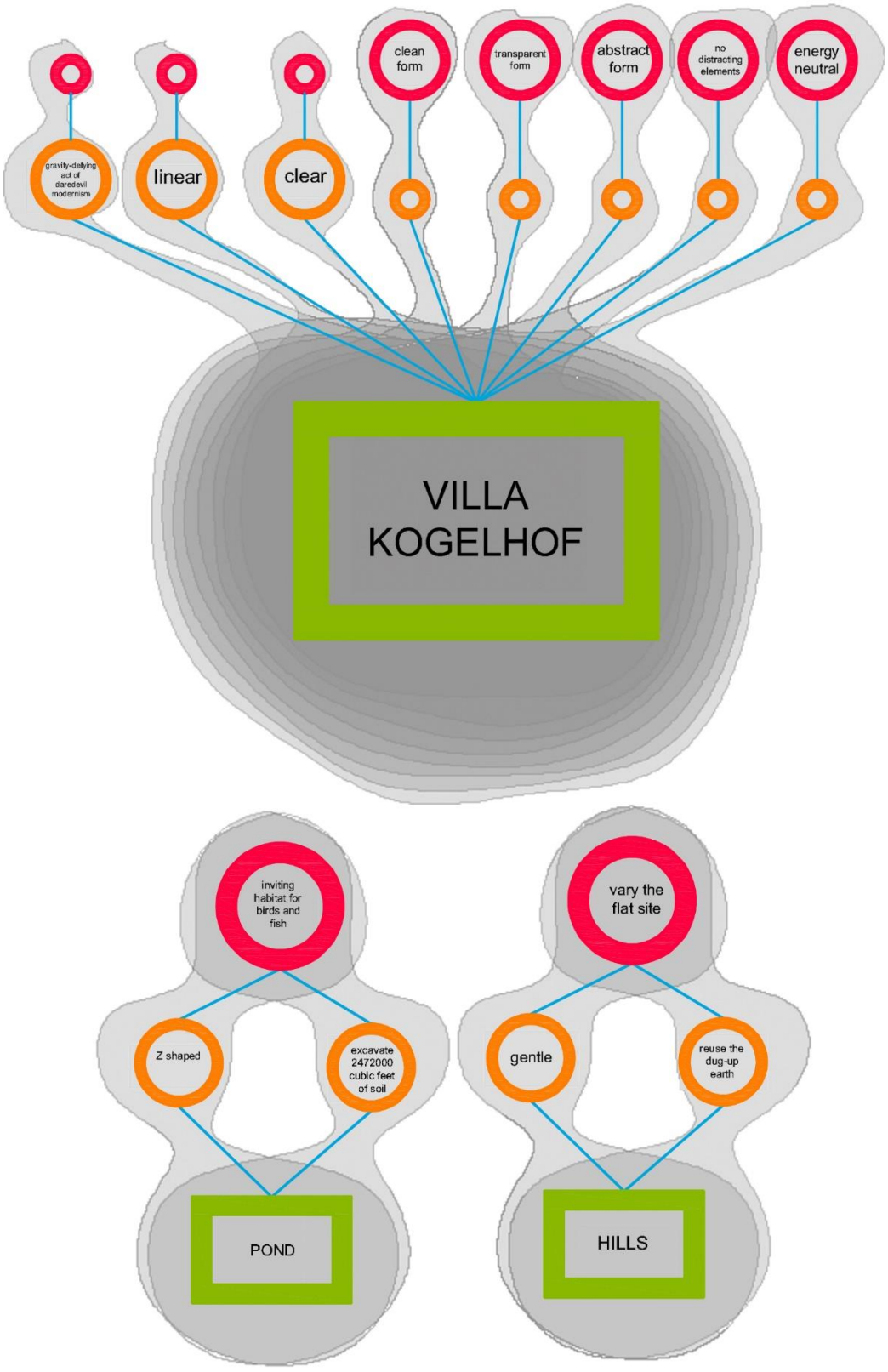
Şekil B.9: 05 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



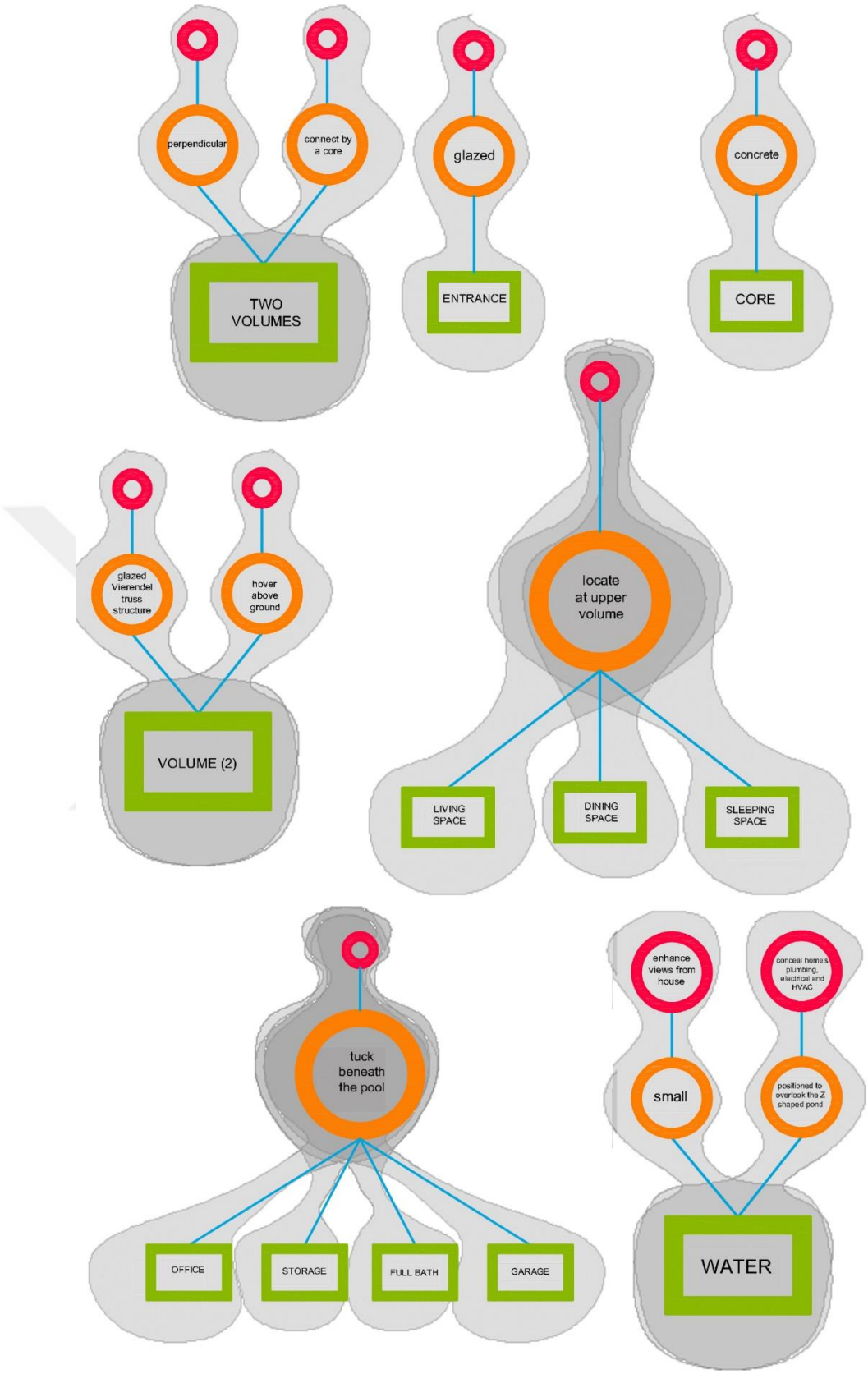
Şekil B.9 (devam): 05 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



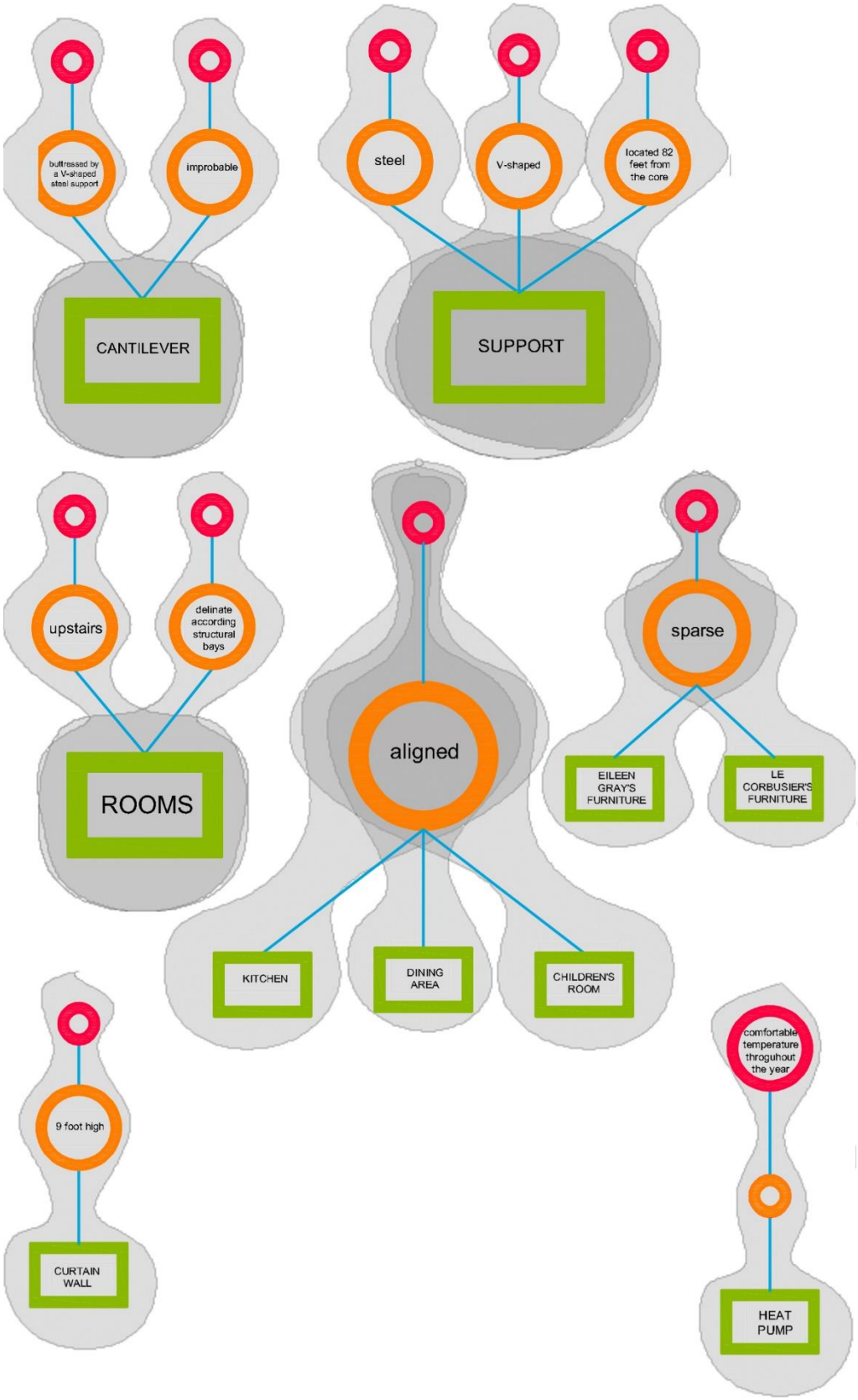
Şekil B.9 (devam): 05 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



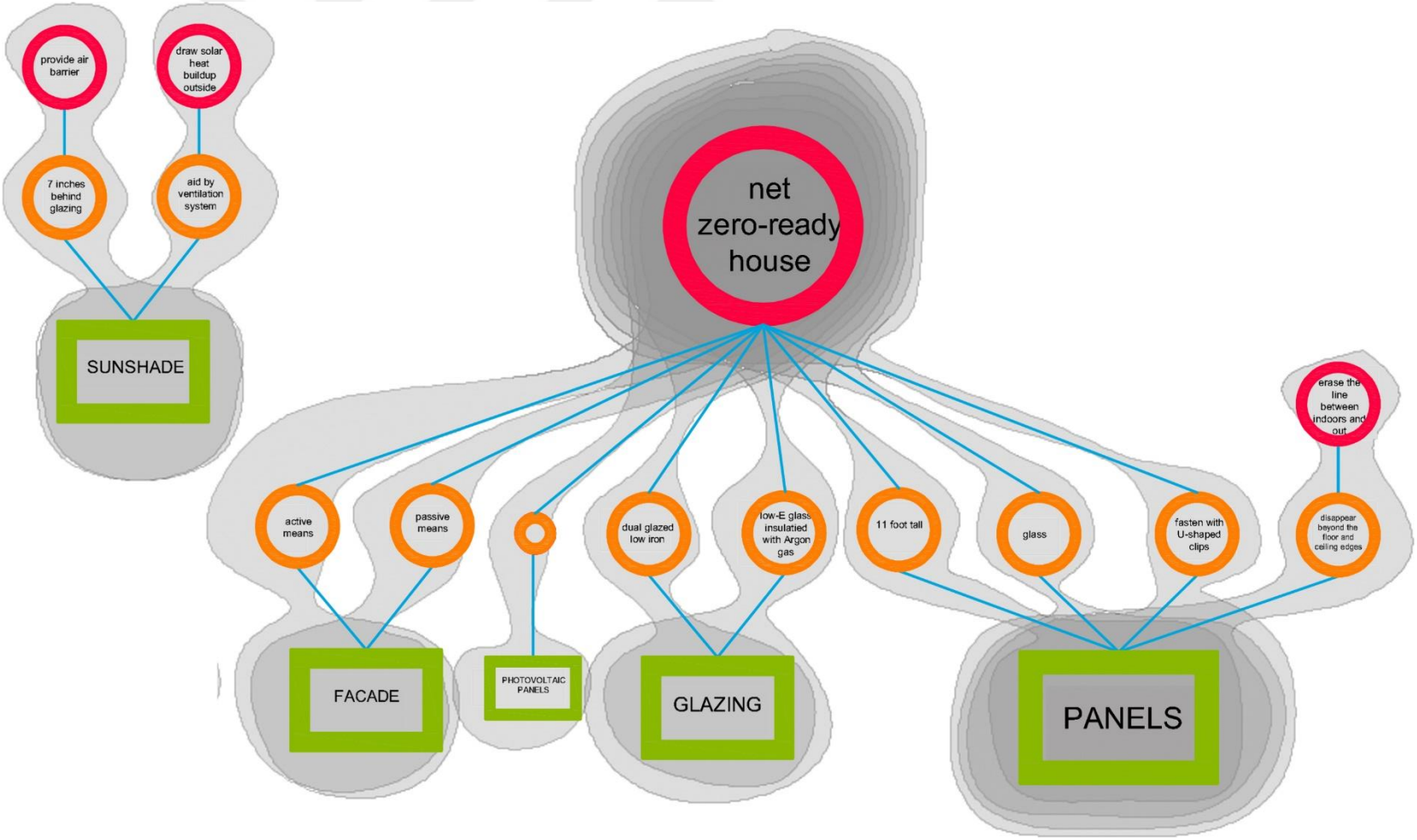
Şekil B.10: 05 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



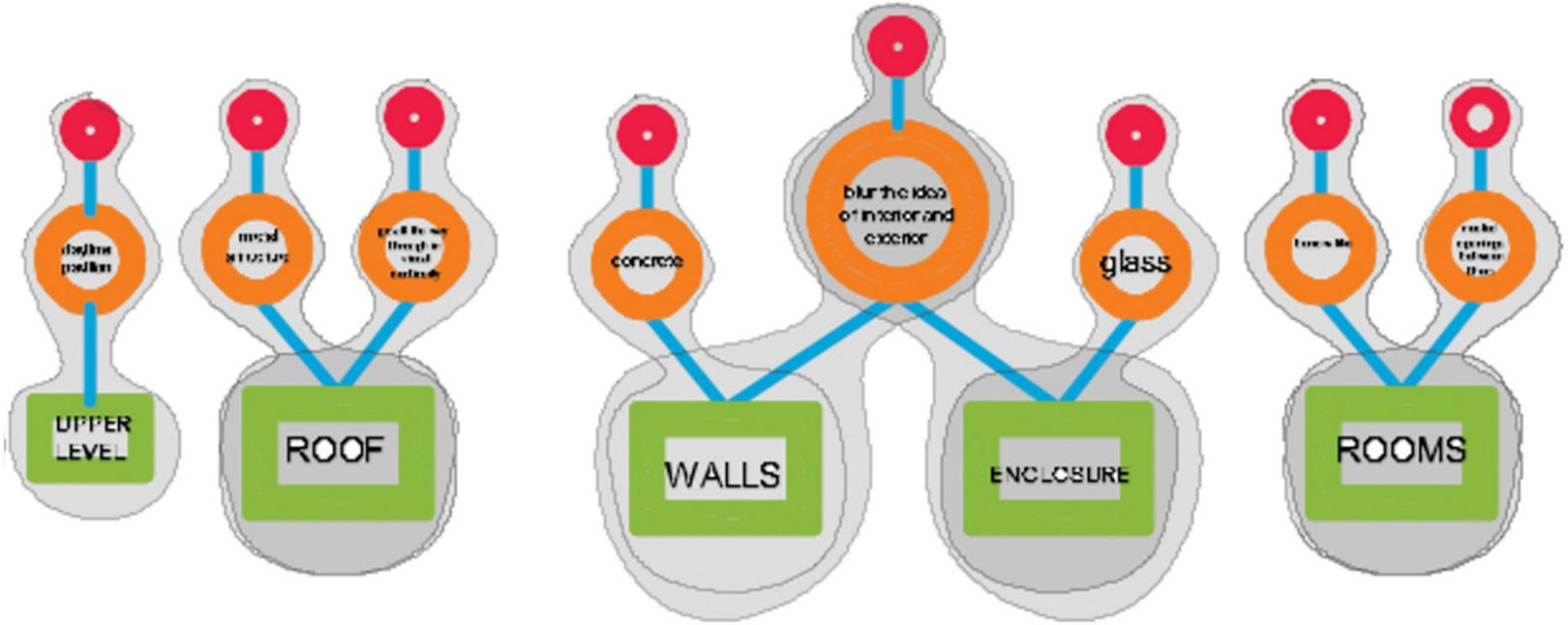
Şekil B.10 (devam): 05 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



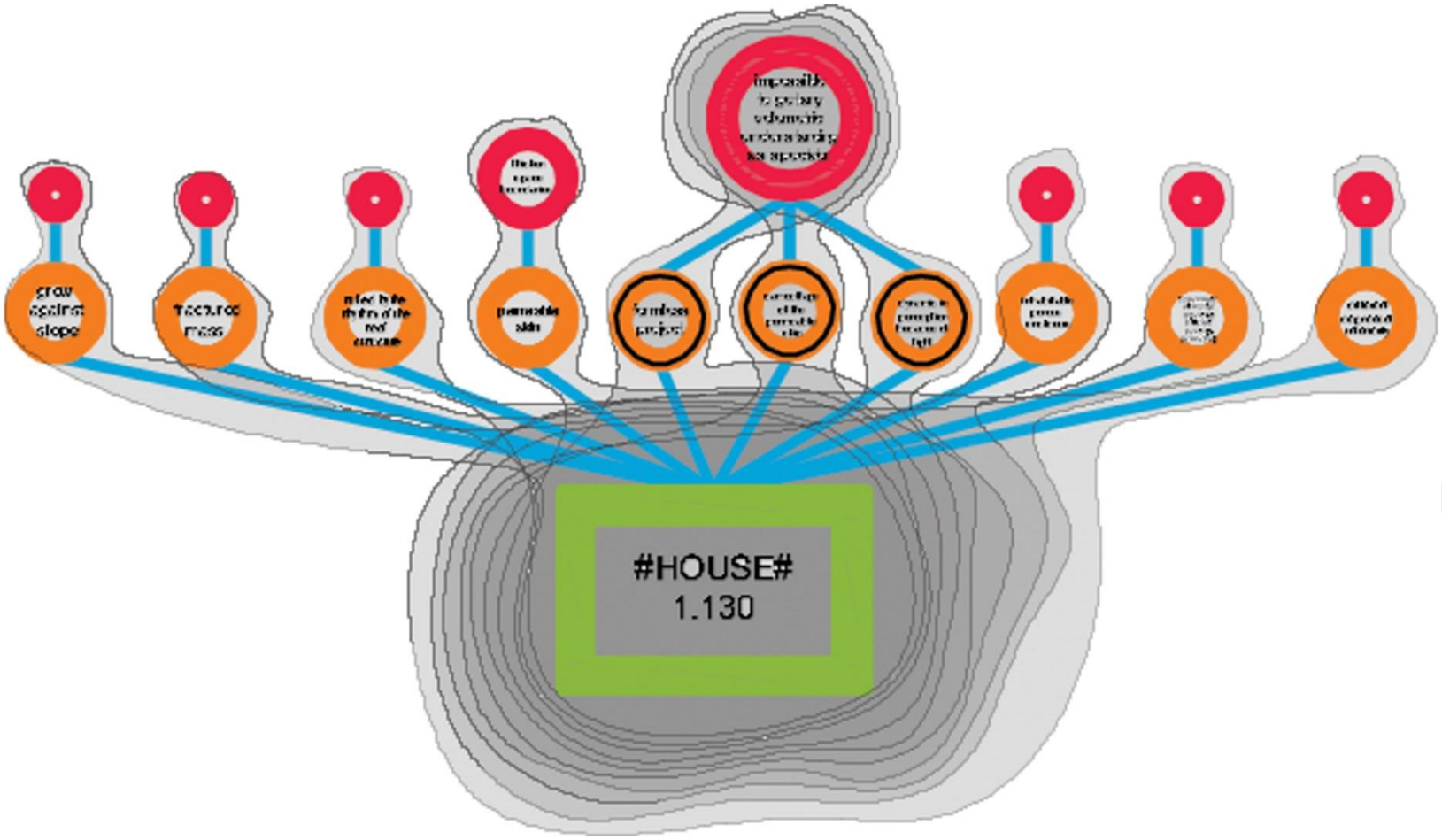
Şekil B.10 (devam): 05 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



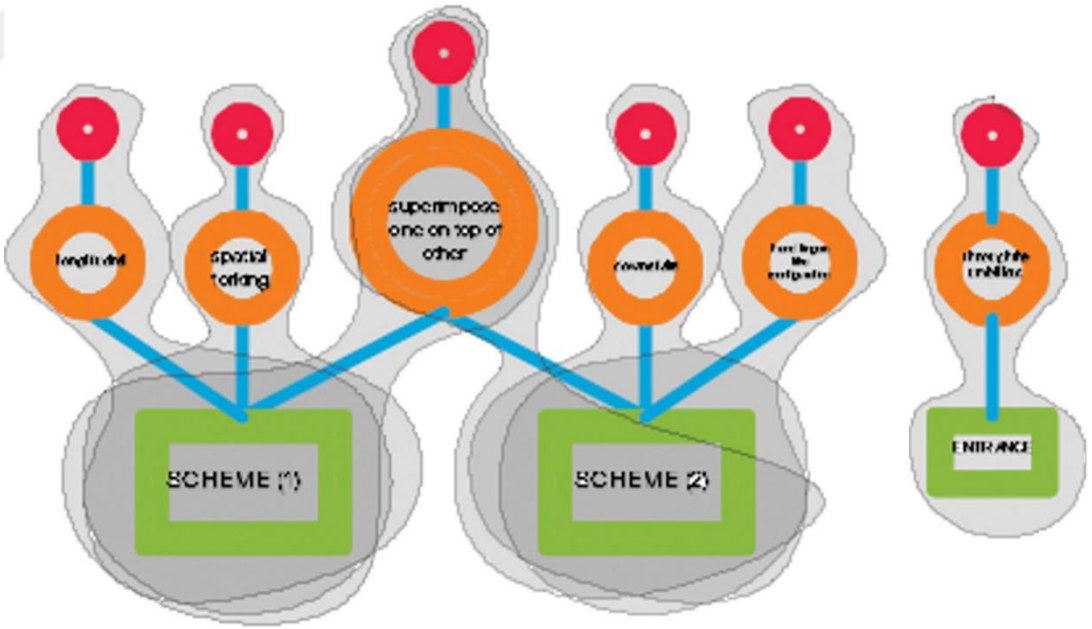
Şekil B.10 (devam): 05 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



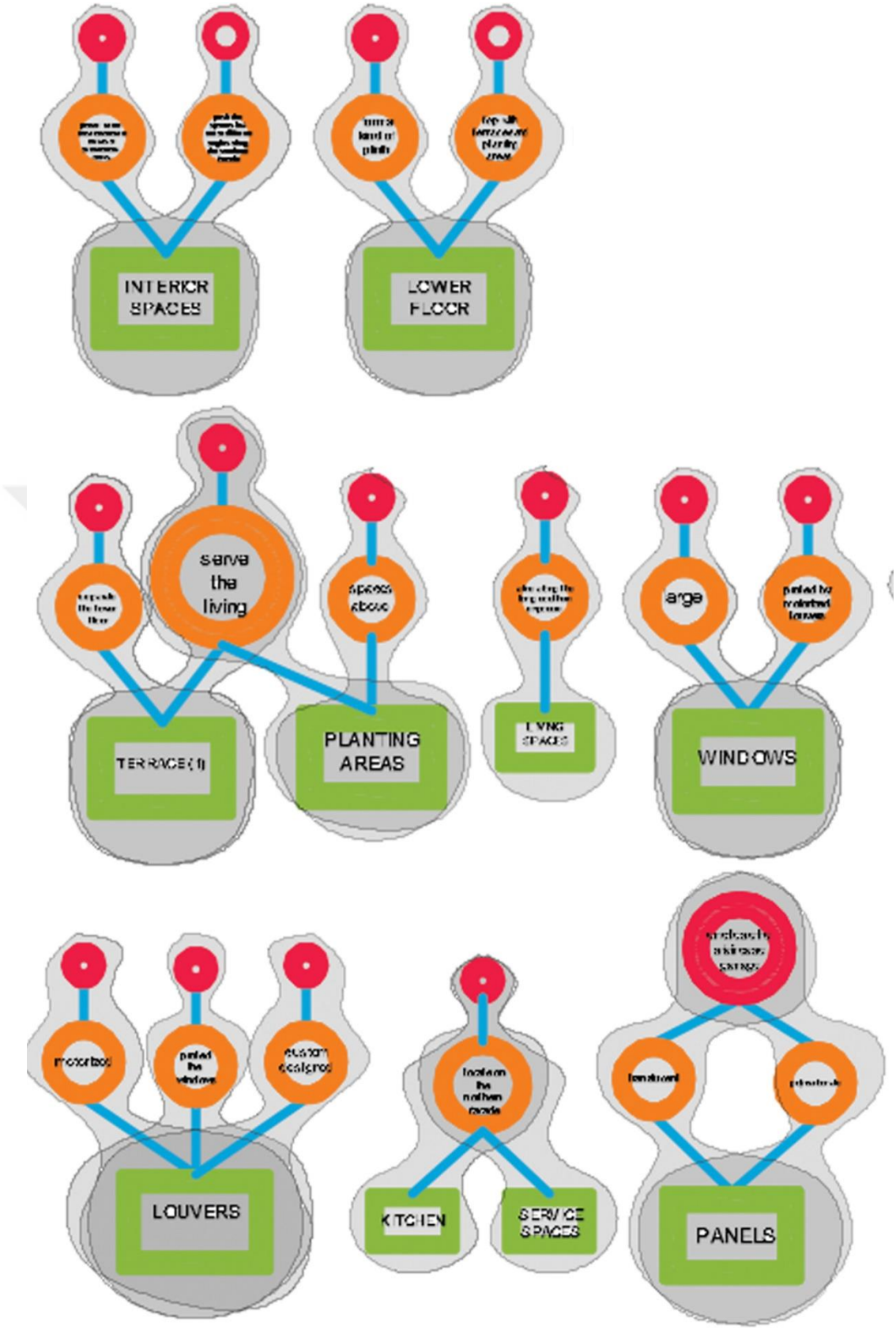
Şekil B.11: 06 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



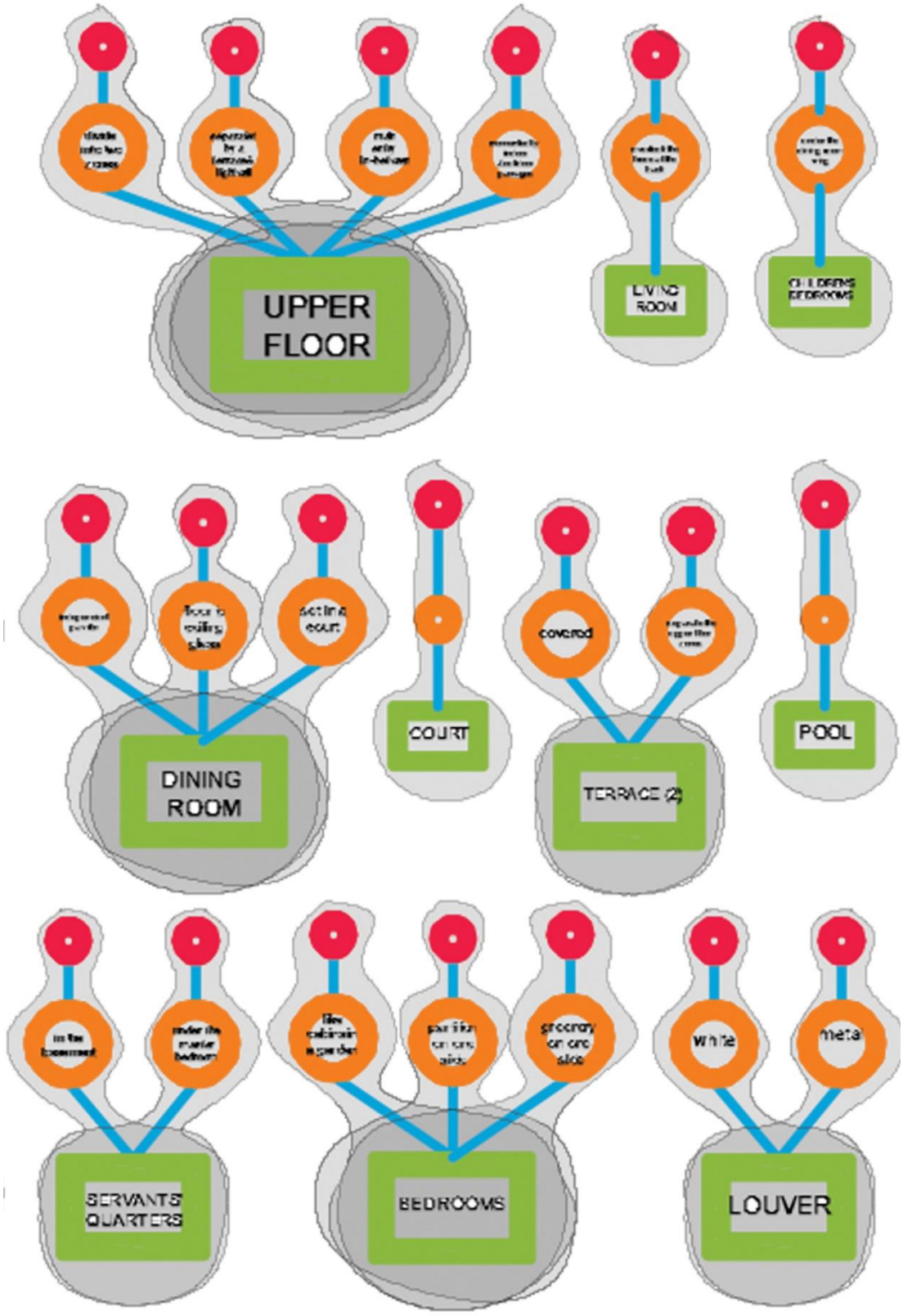
Şekil B.11 (devam): 06 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



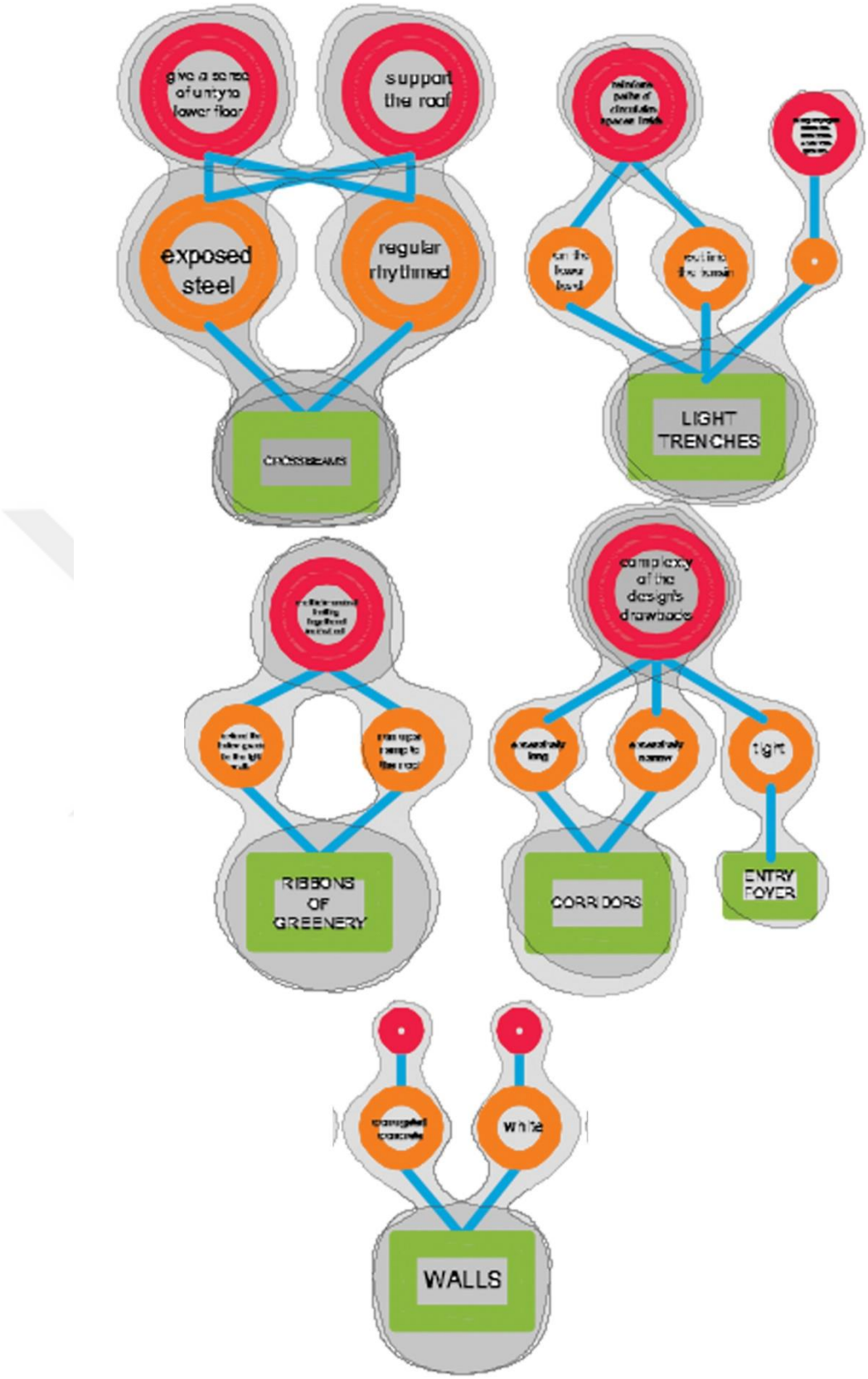
Şekil B.11 (devam): 06 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



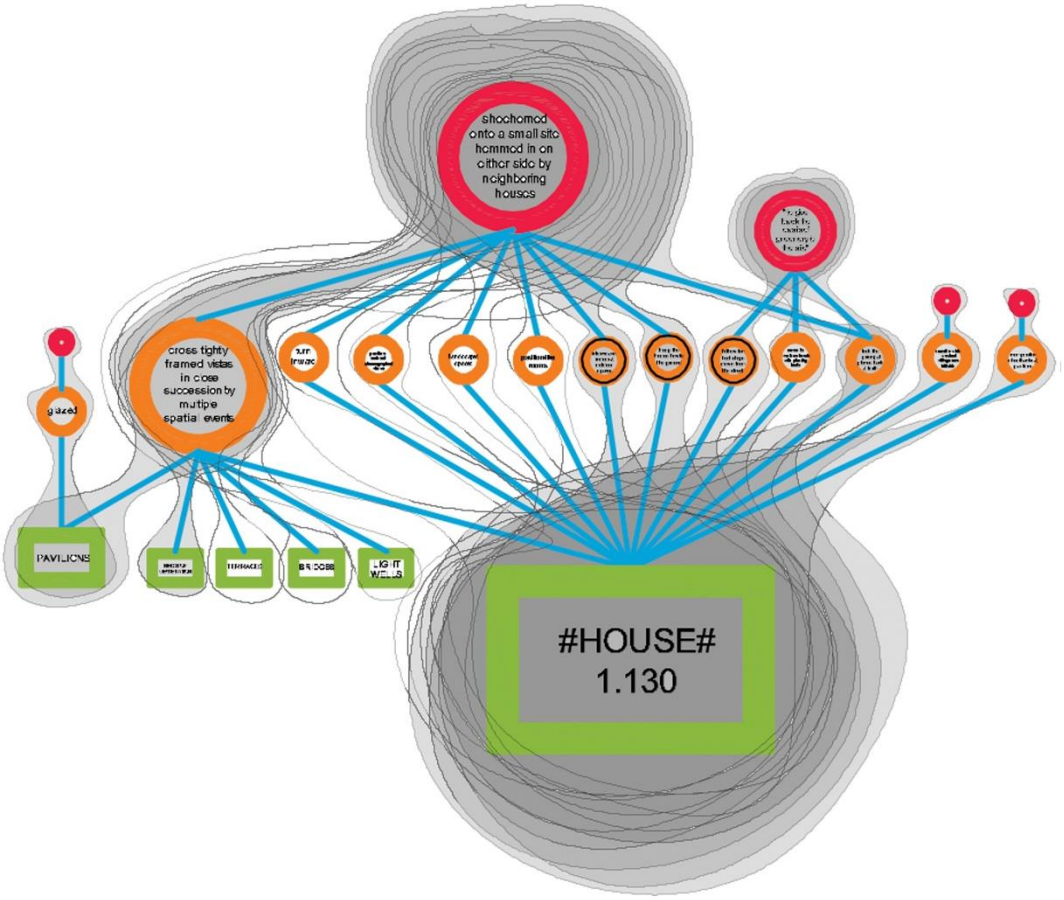
Şekil B.12: 06 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



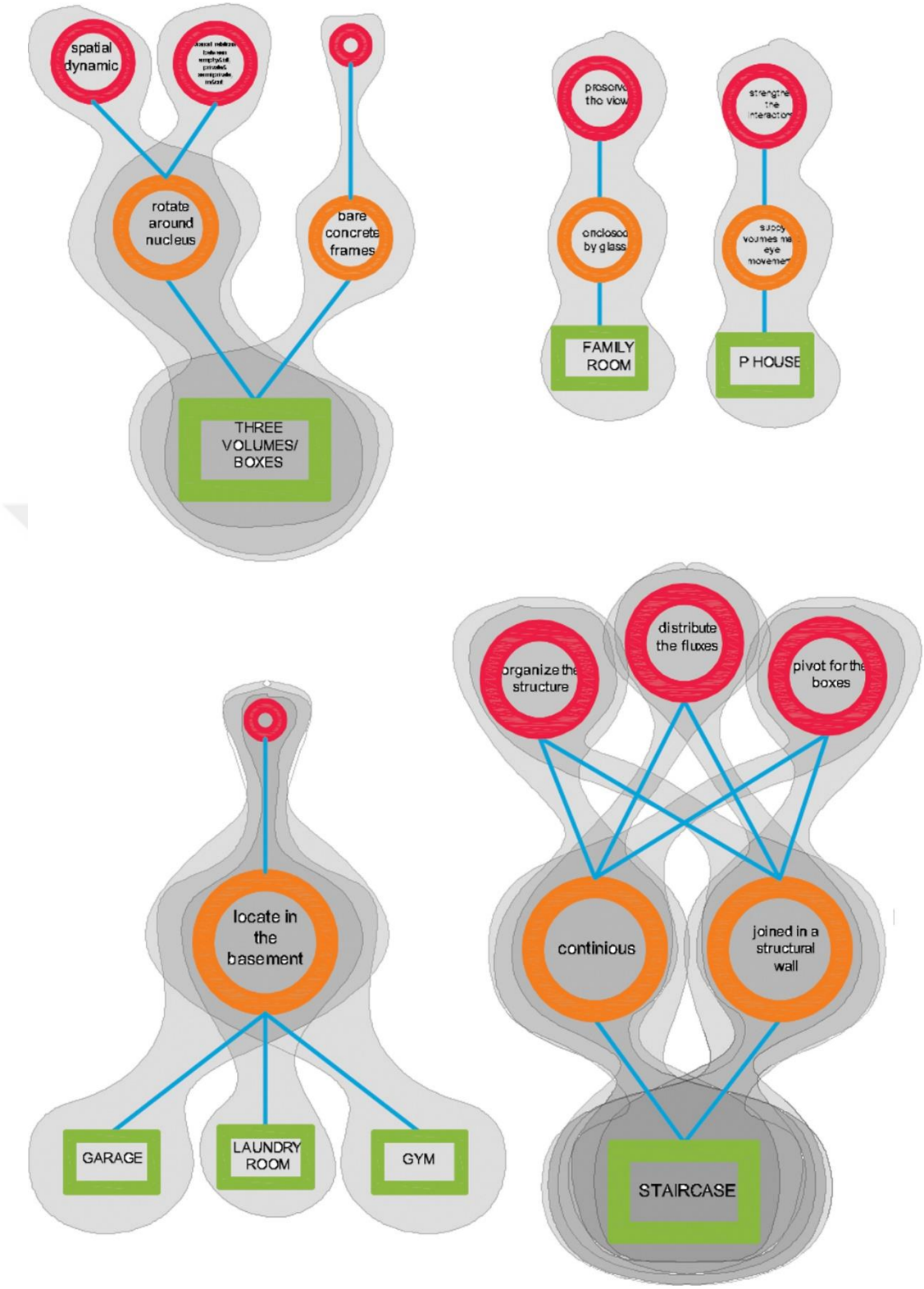
Şekil B.12 (devam): 06 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



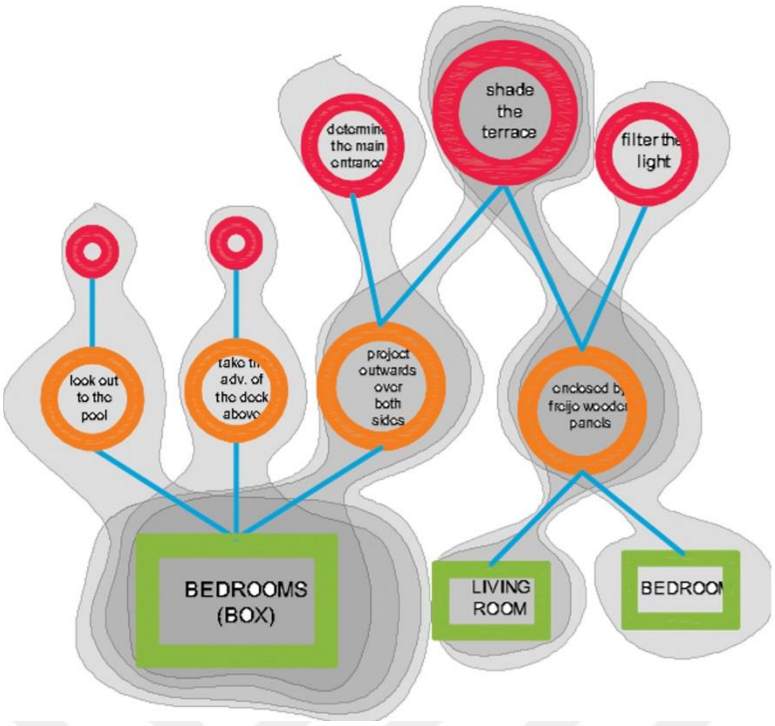
Şekil B.12 (devam): 06 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



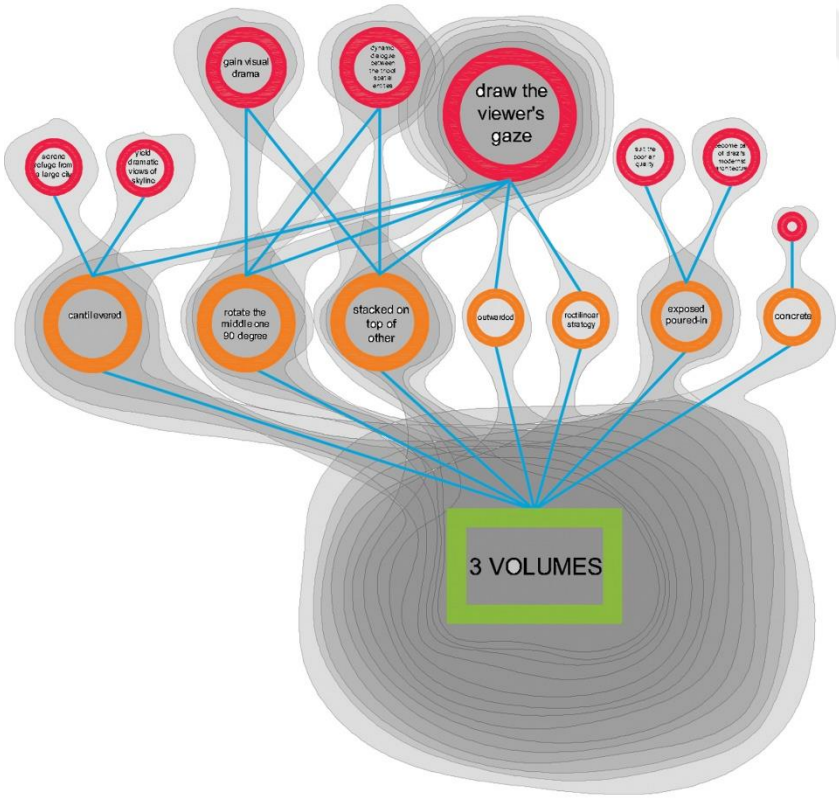
Şekil B.12 (devam): 06 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



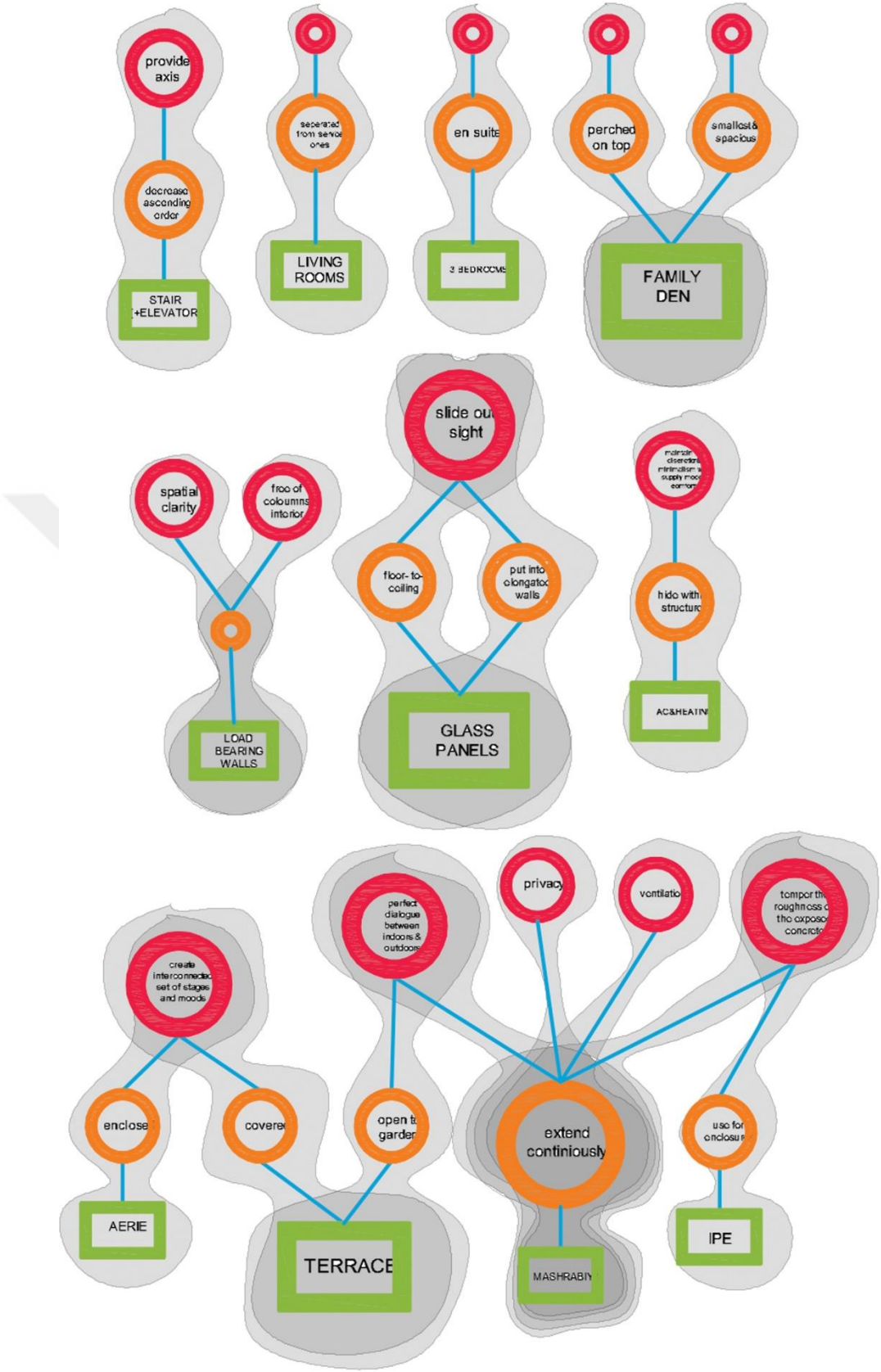
Şekil B.13: 07 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



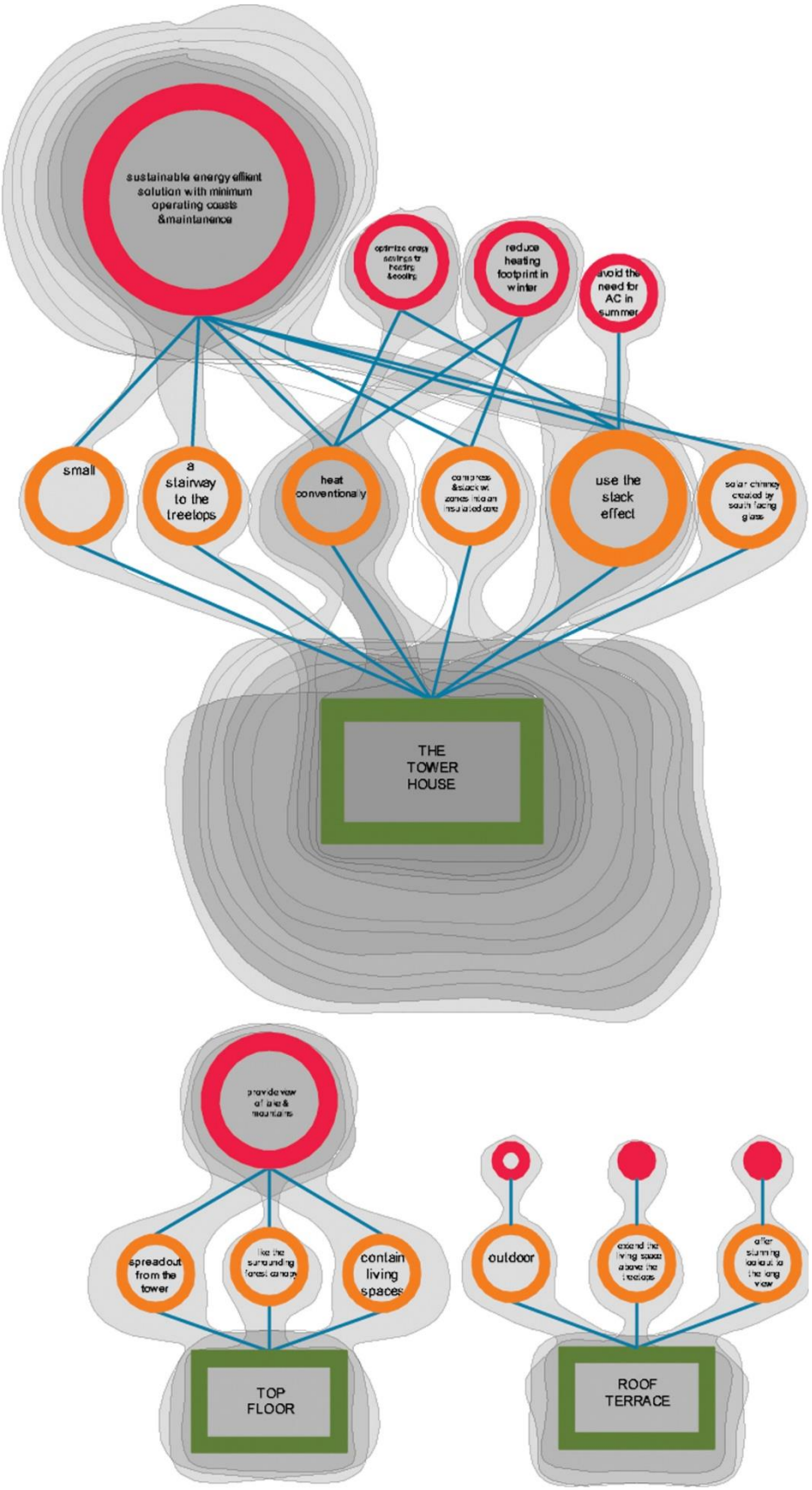
Şekil B.13 (devam): 07 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



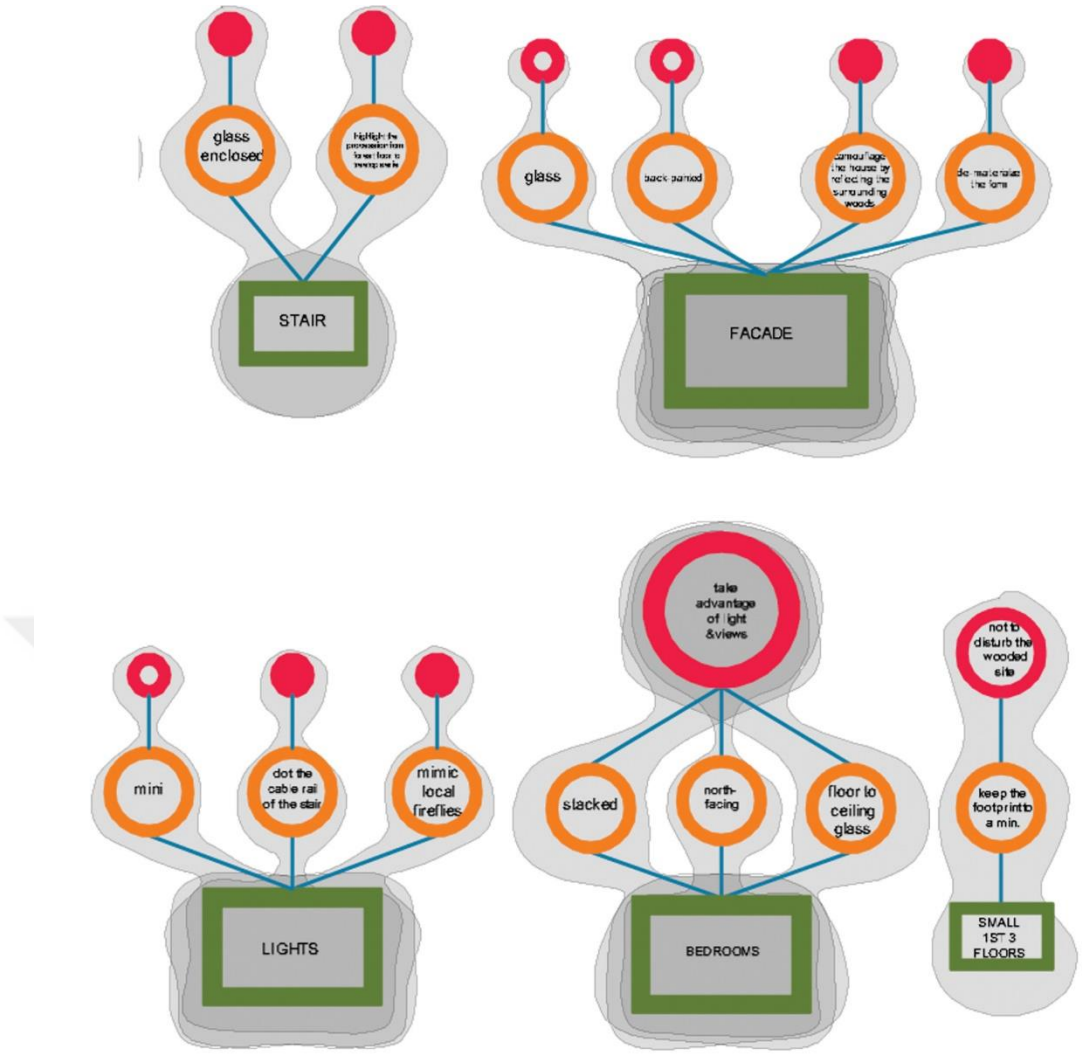
Şekil B.14: 07 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



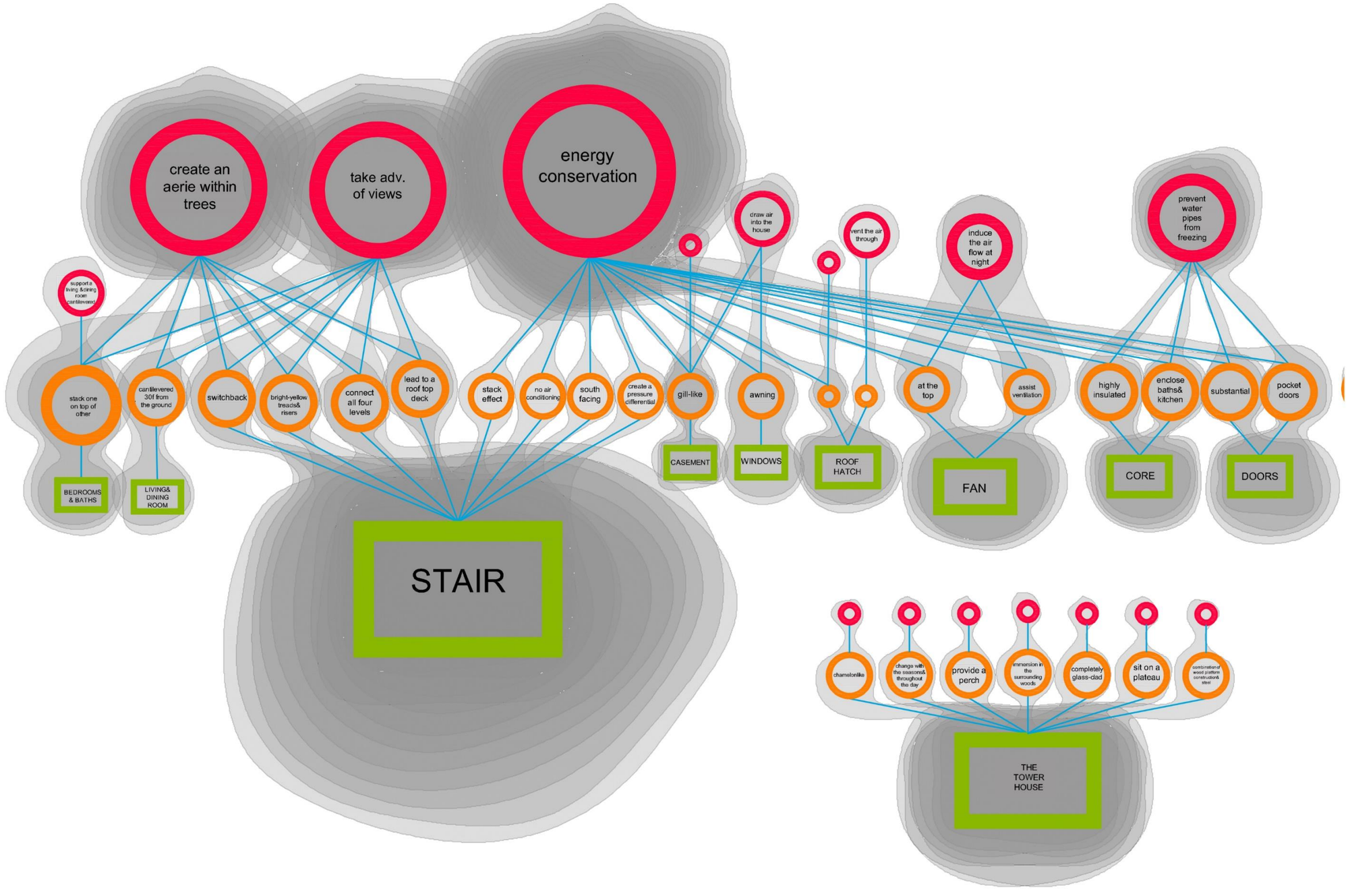
Şekil B.14 (devam): 07 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



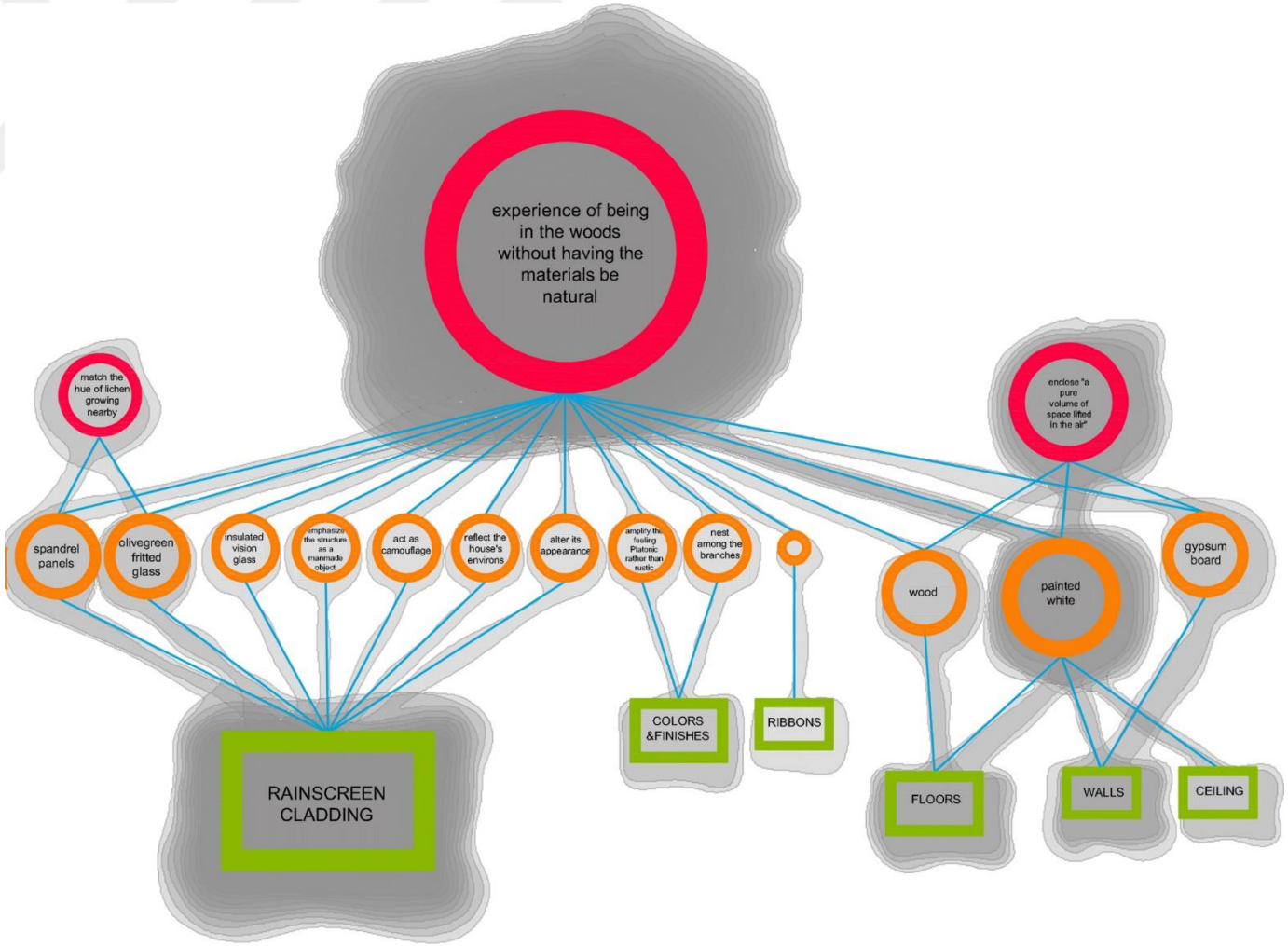
Şekil B.15: 08 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



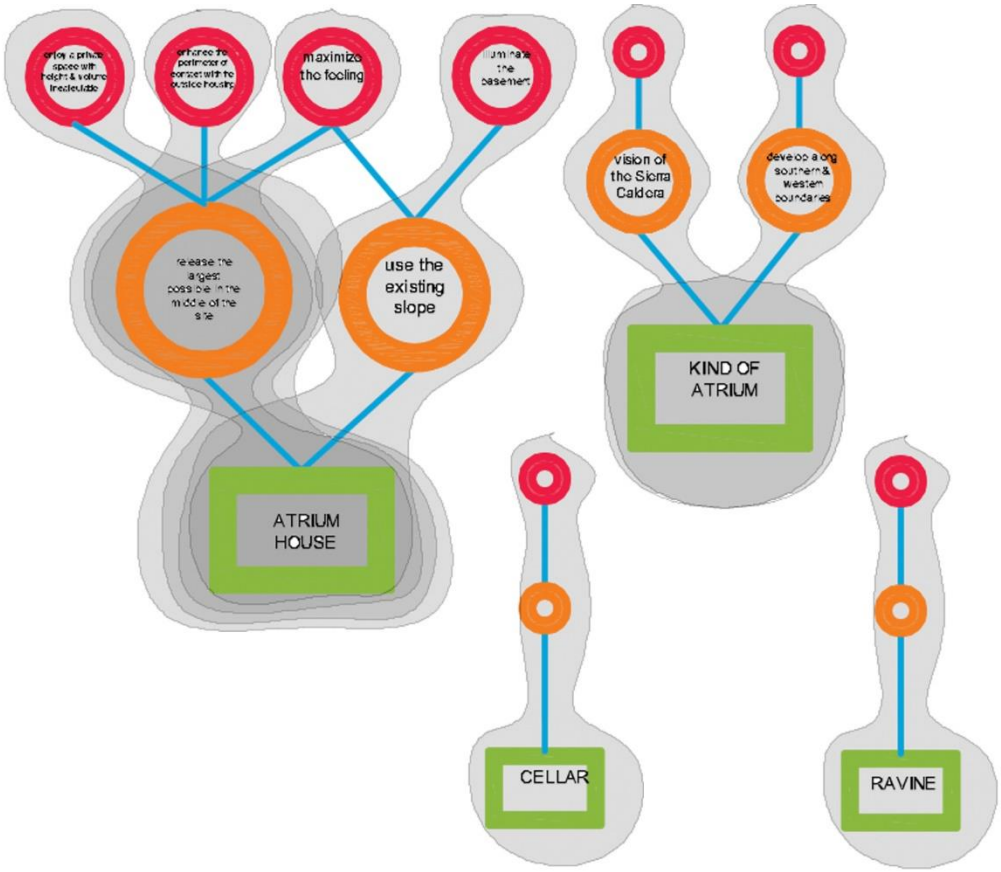
Şekil B.15 (devam): 08 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



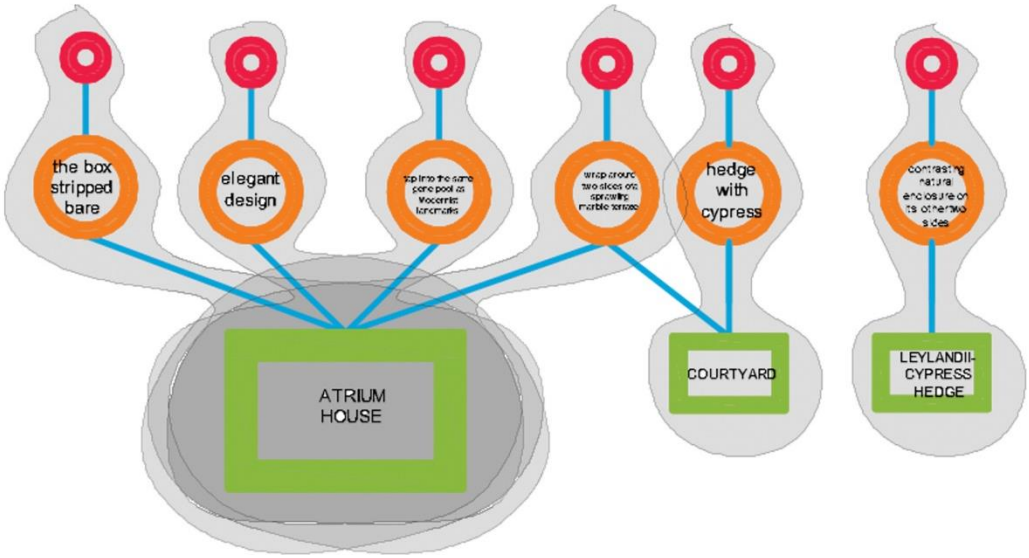
Şekil B.16: 08 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



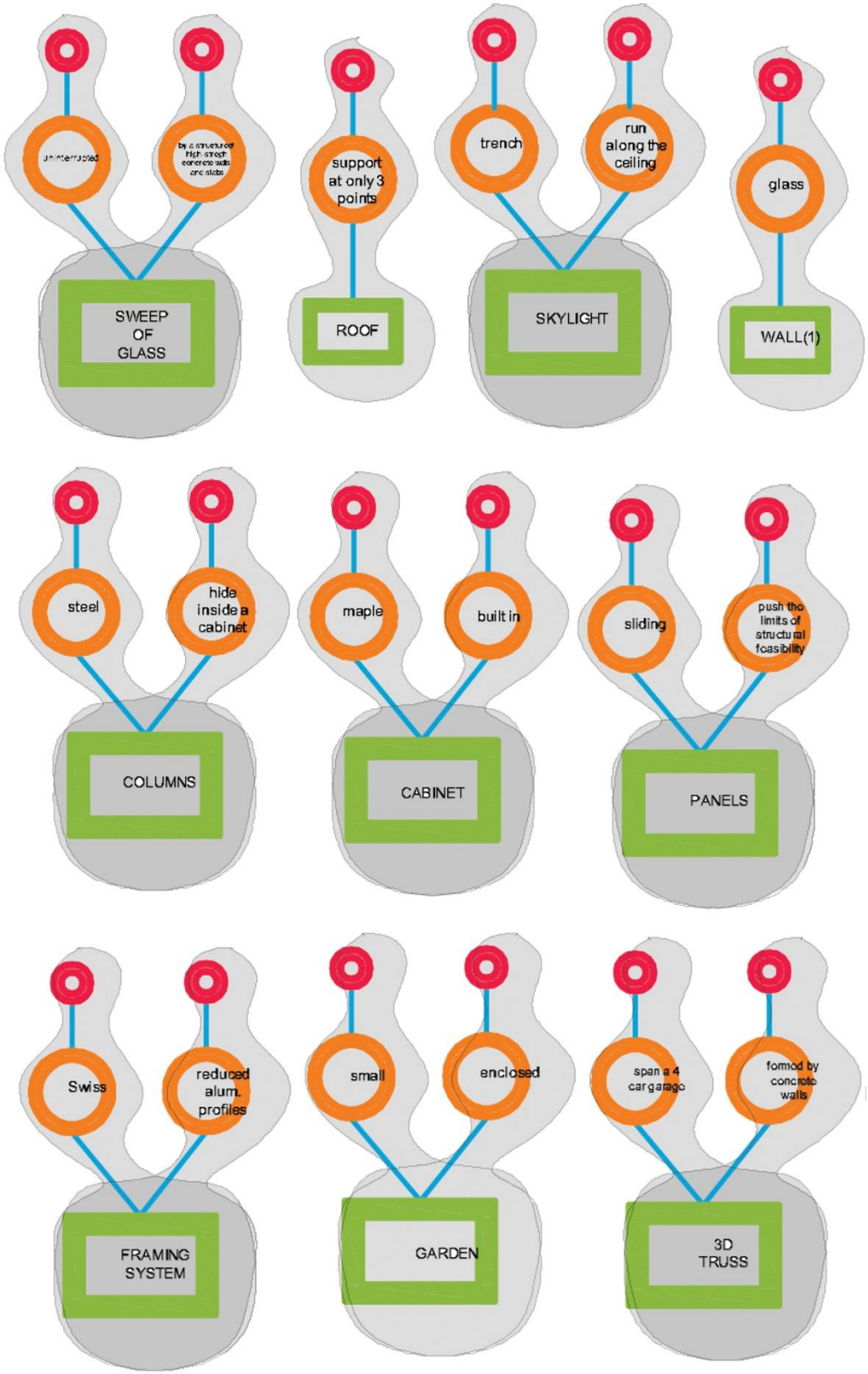
Şekil B.16 (devam): 08 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri



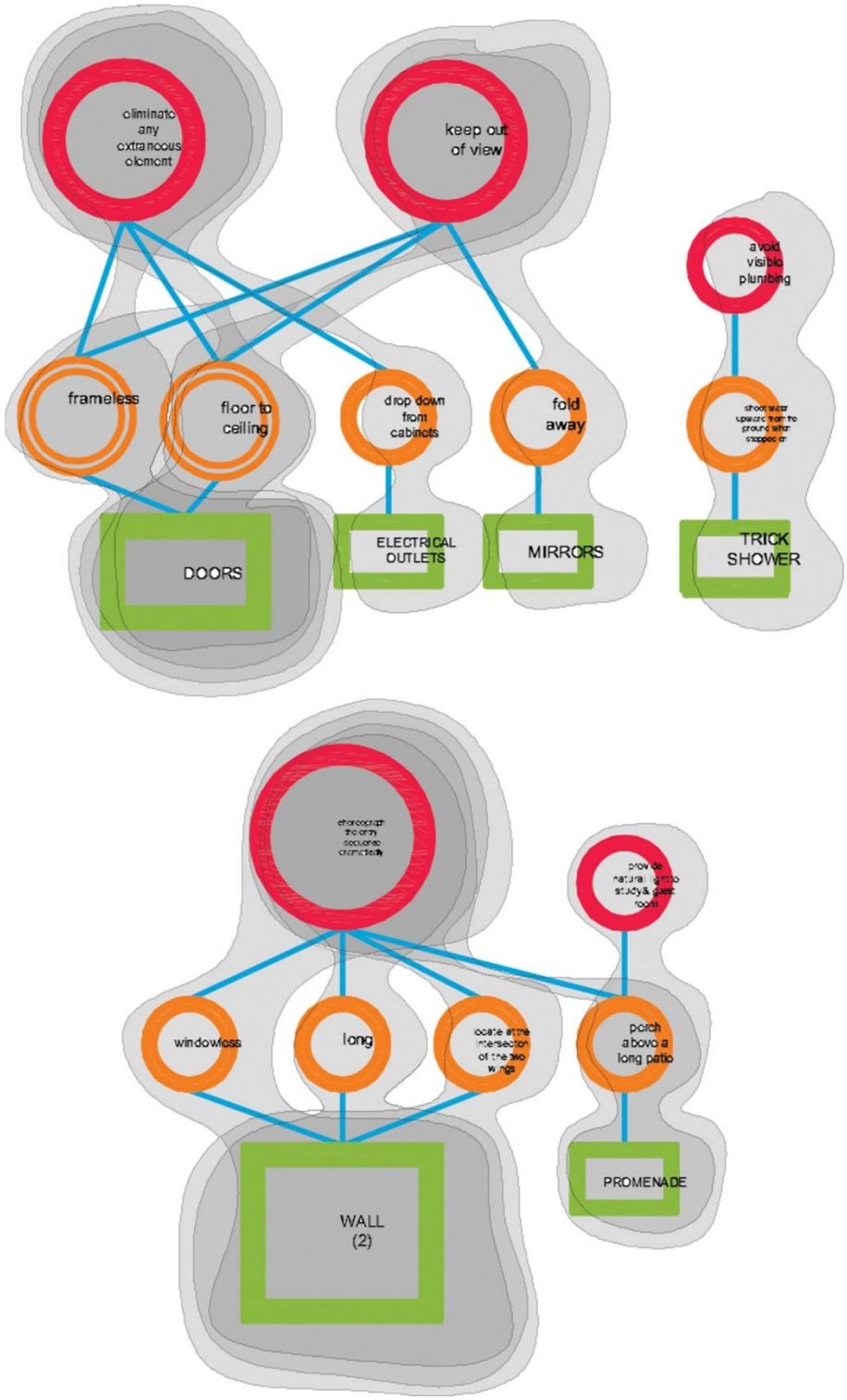
Şekil B.17: 09 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



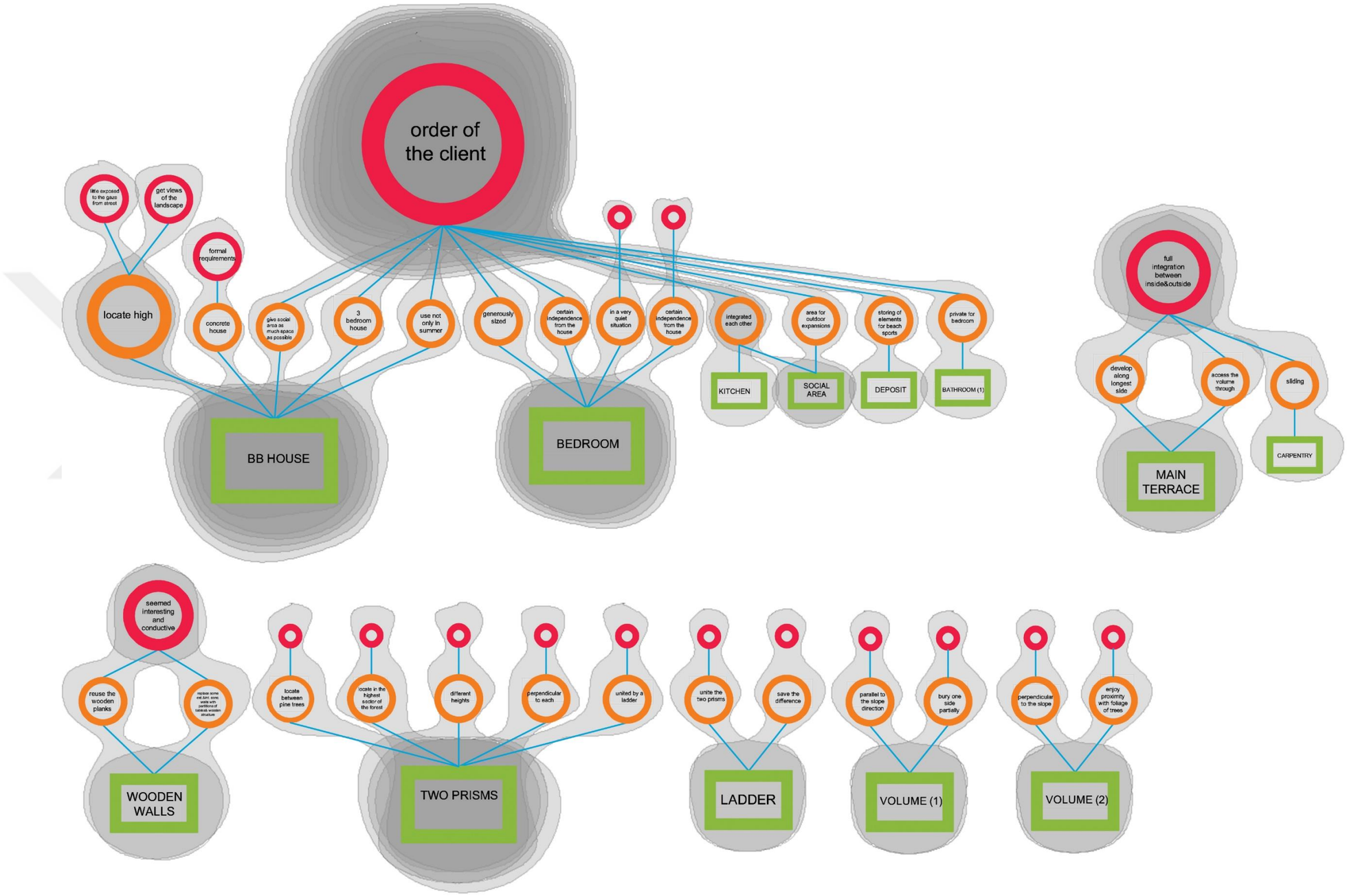
Şekil B.18: 09 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



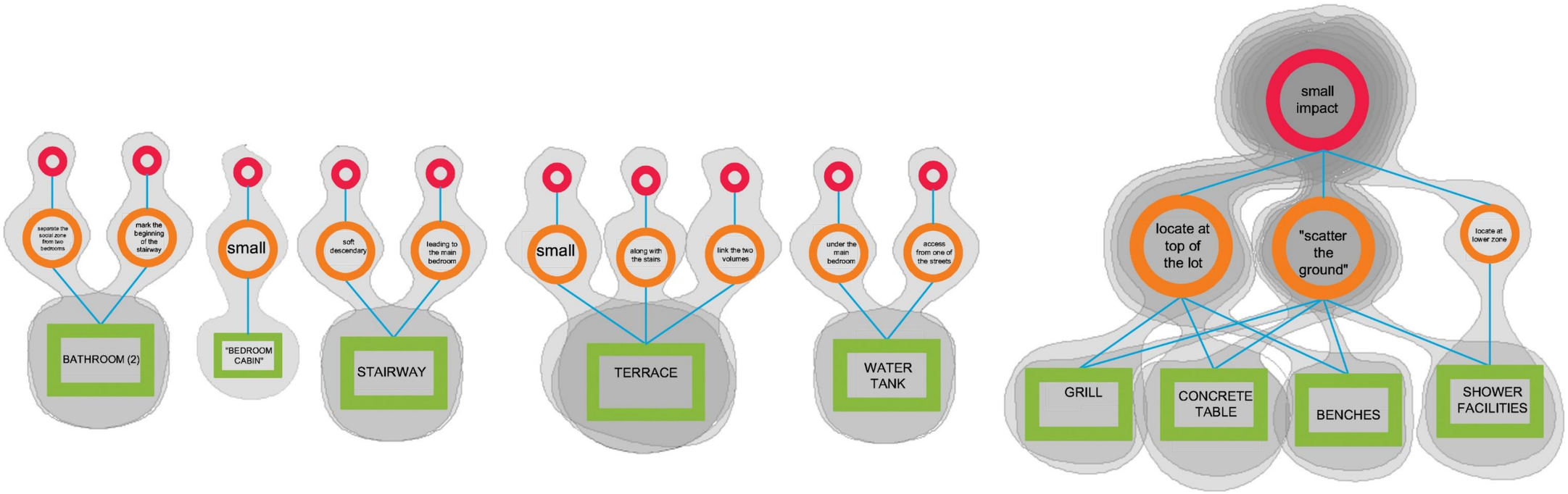
Şekil B.18 (devam): 09 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



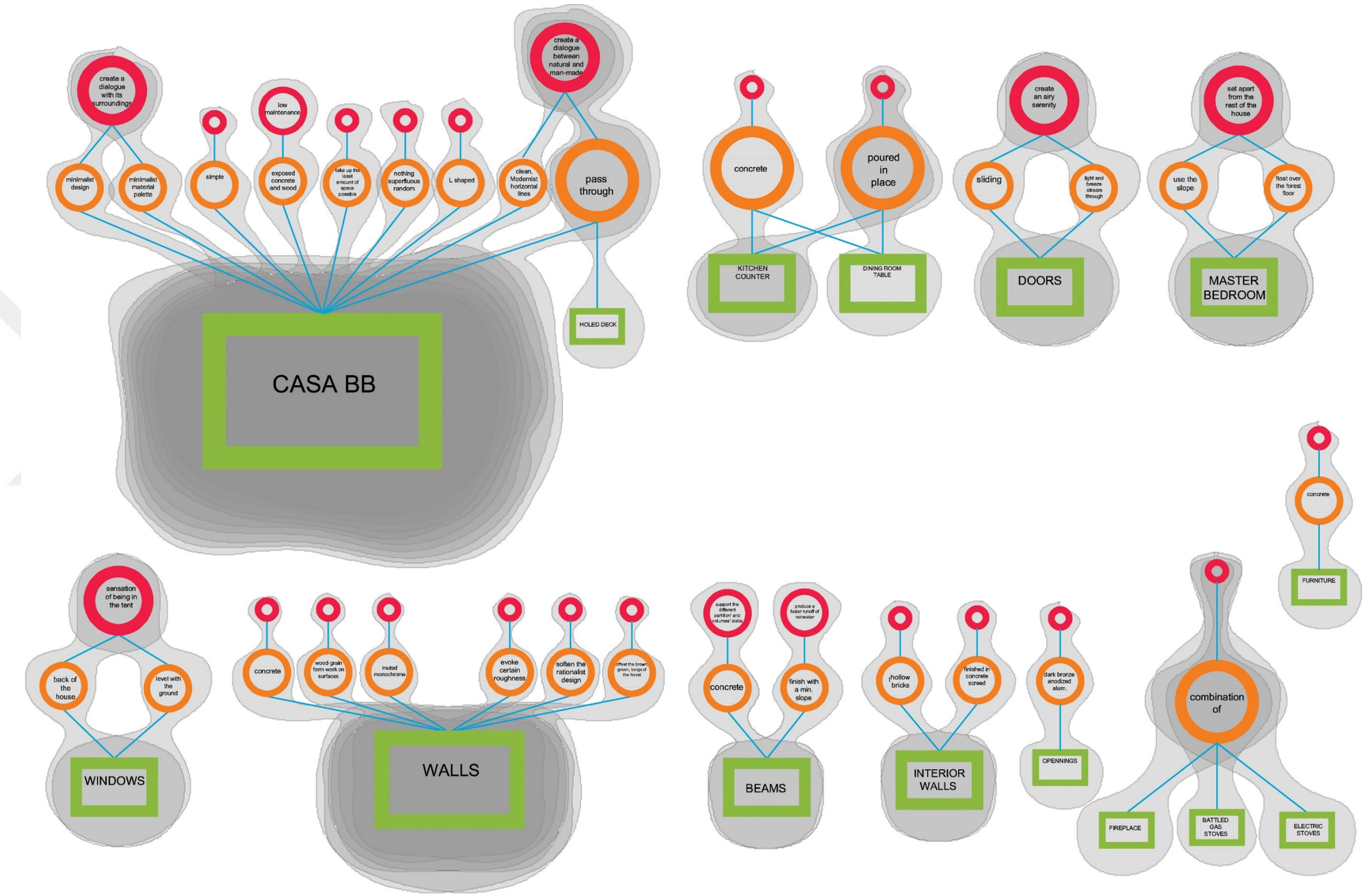
Şekil B.18 (devam): 09 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



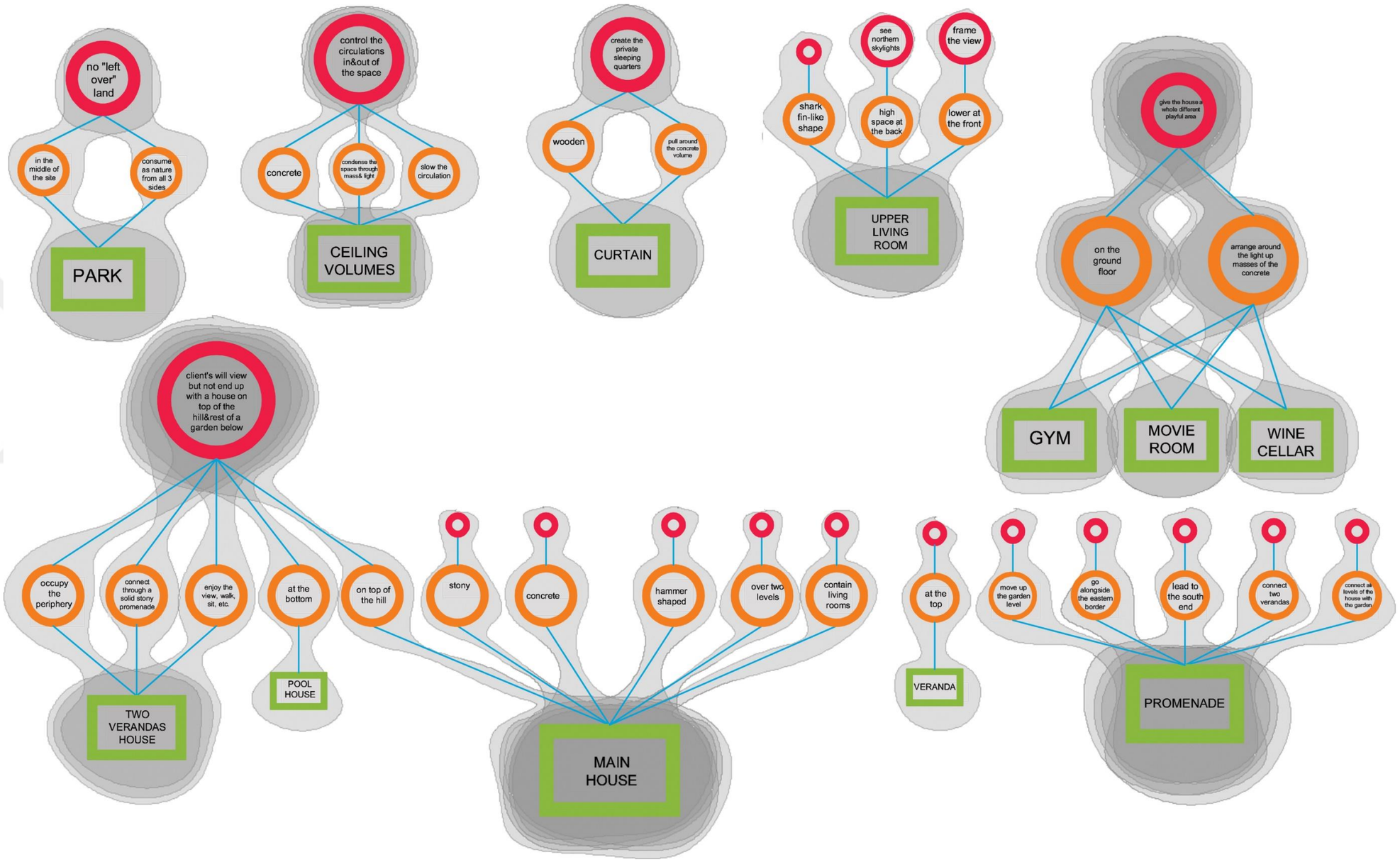
Şekil B.19: 10 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



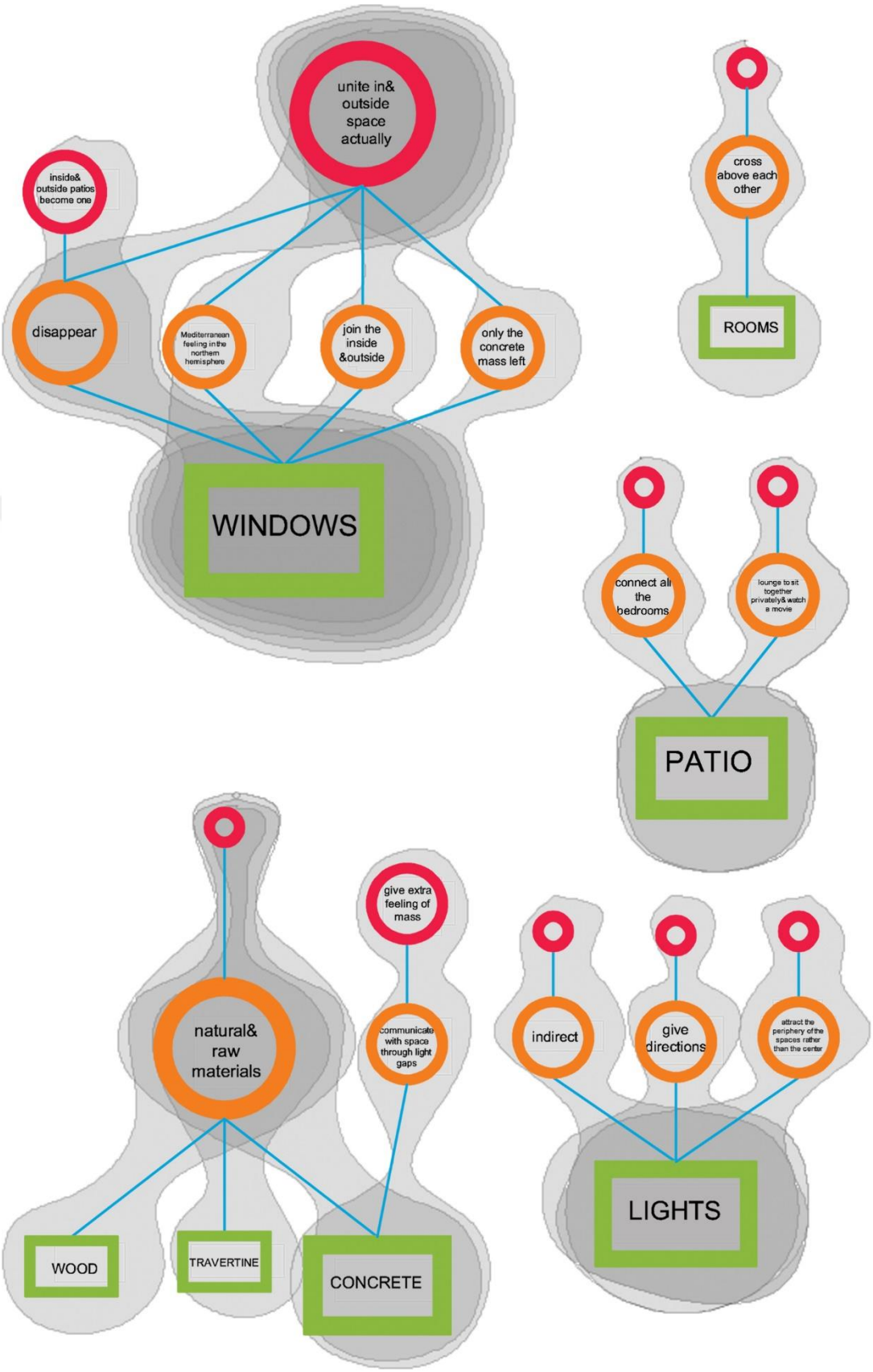
Şekil B.19 (devam): 10 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



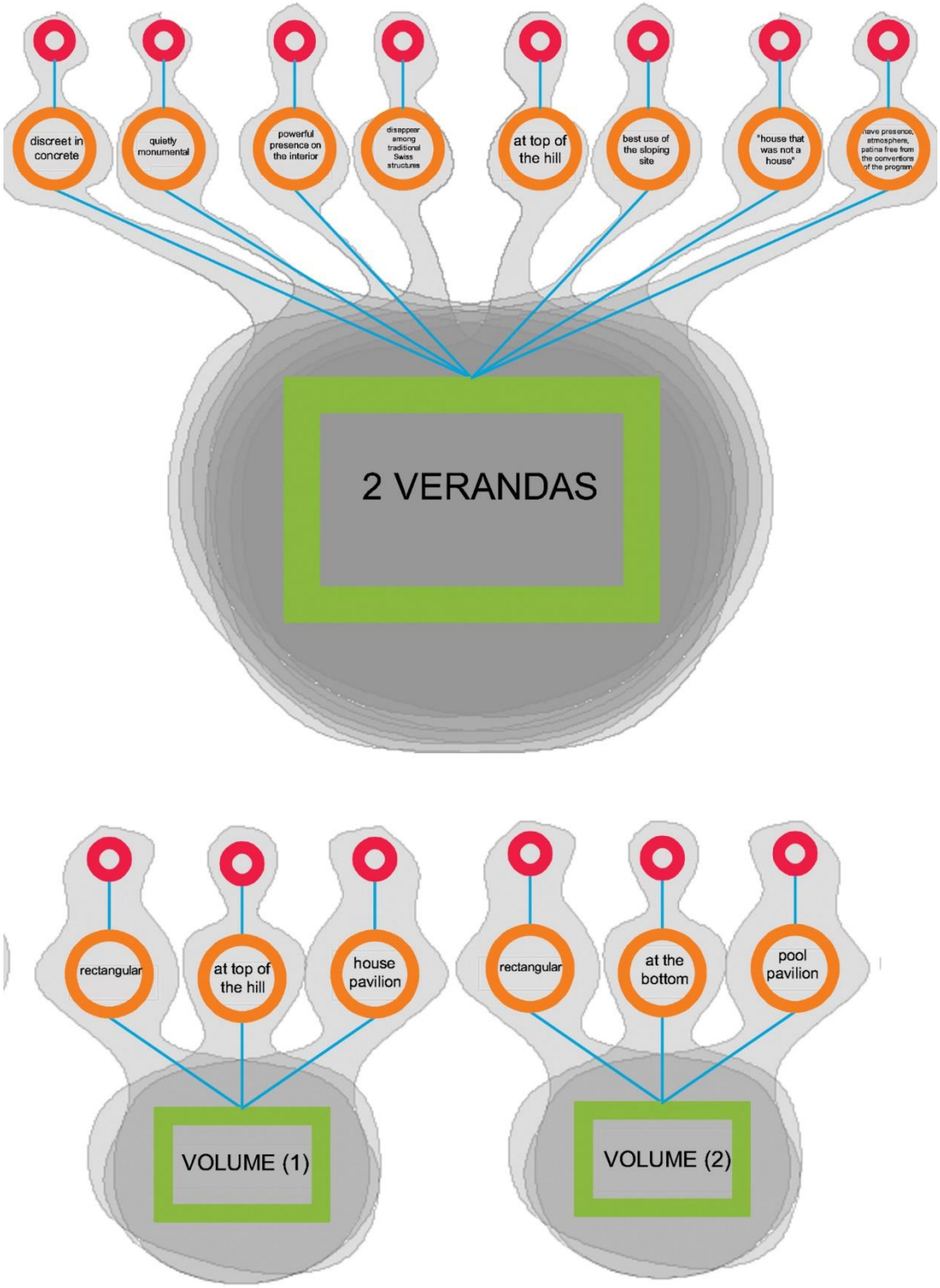
Şekil B.20: 10 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



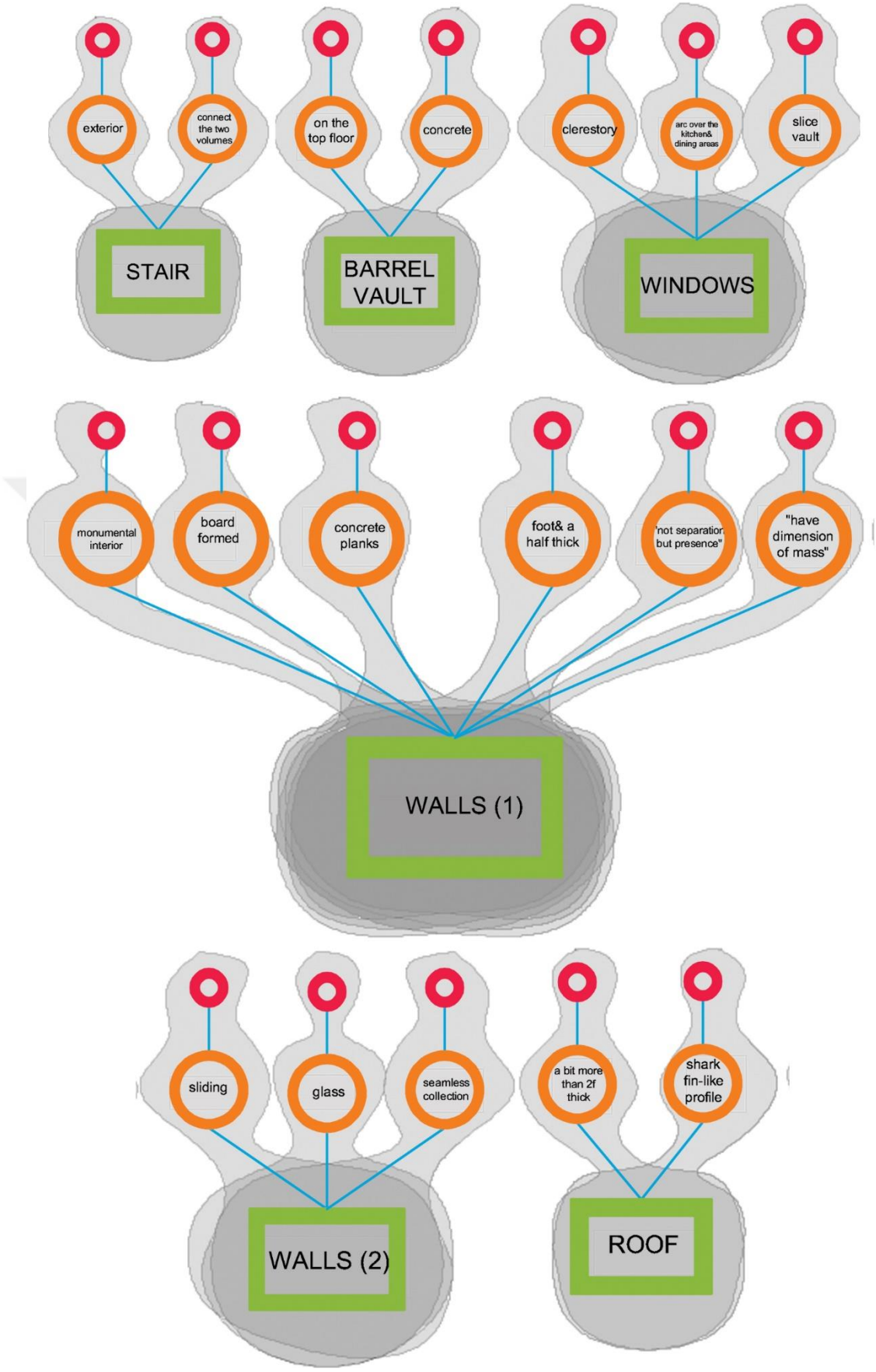
Şekil B.21: 11 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



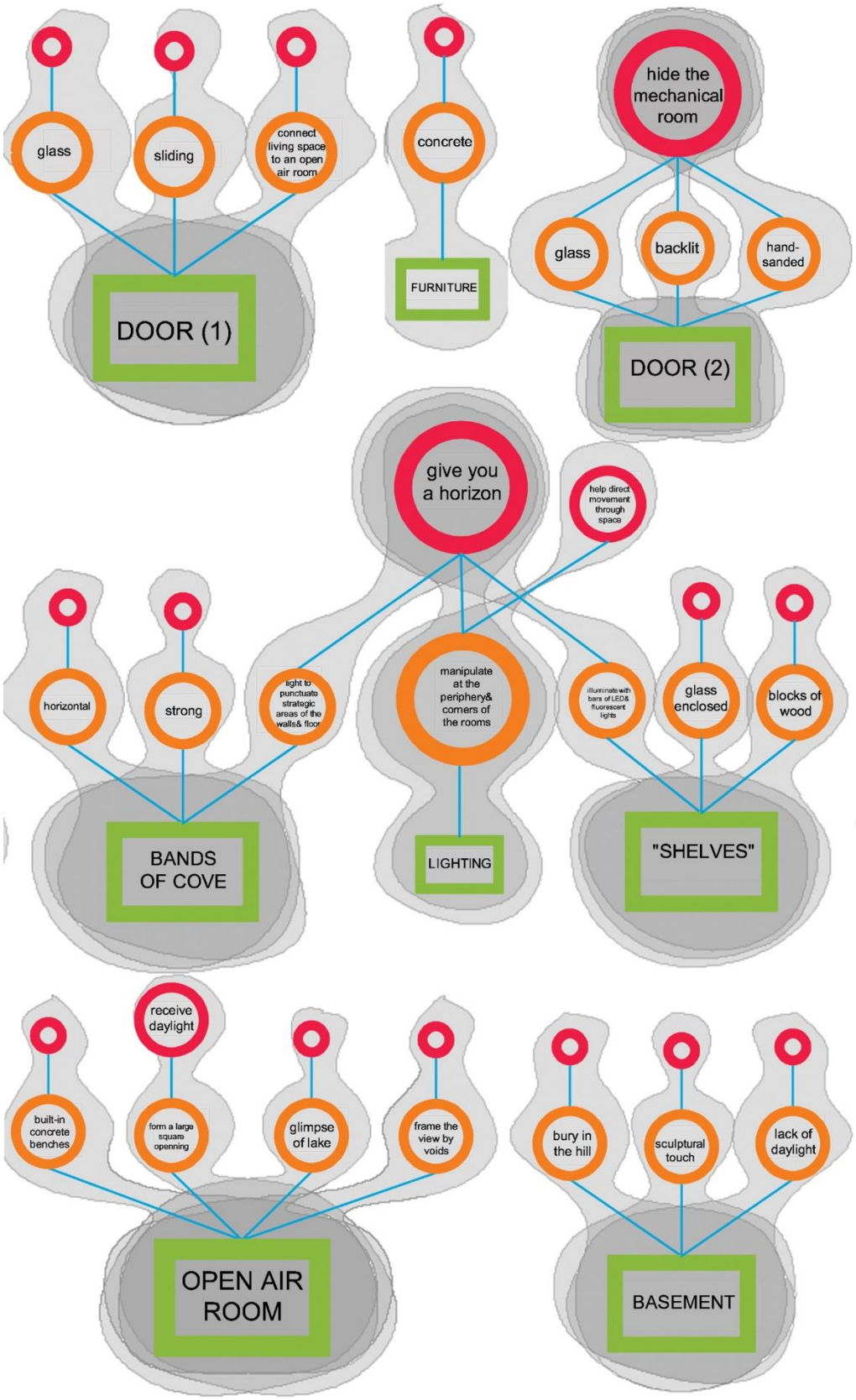
Şekil B.21(devam): 11 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



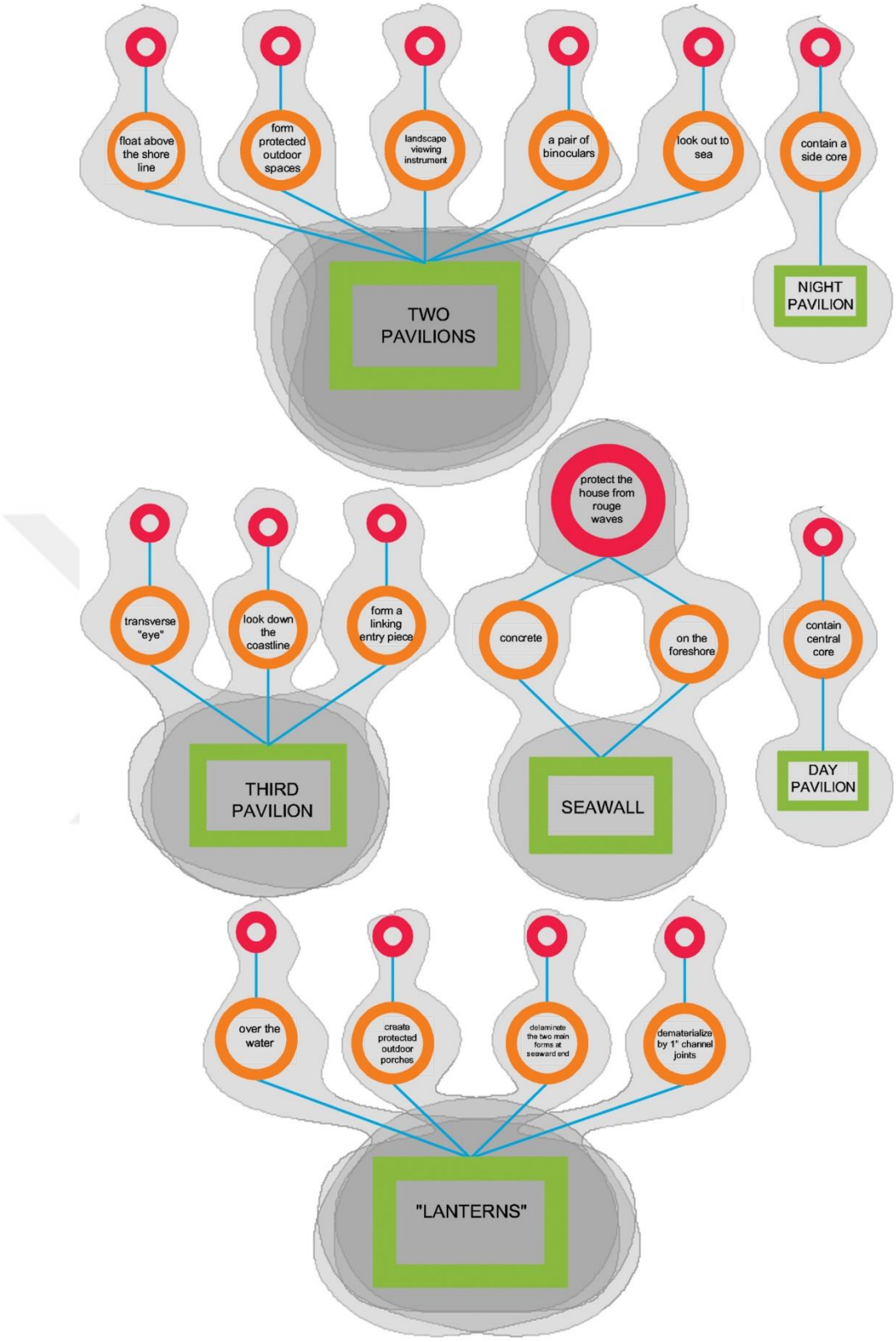
Şekil B.22: 11 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



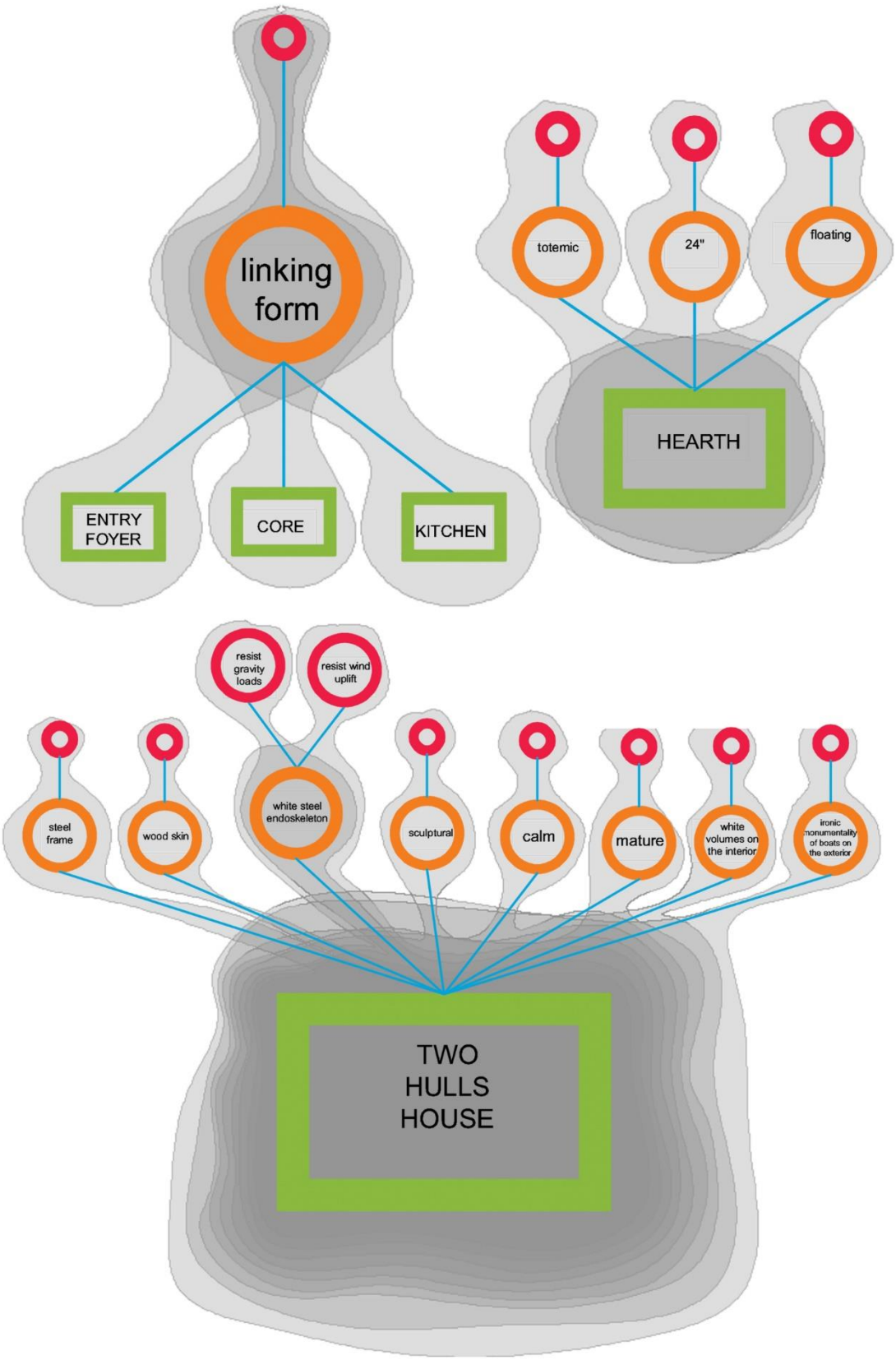
Şekil B.22 (devam): 11 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



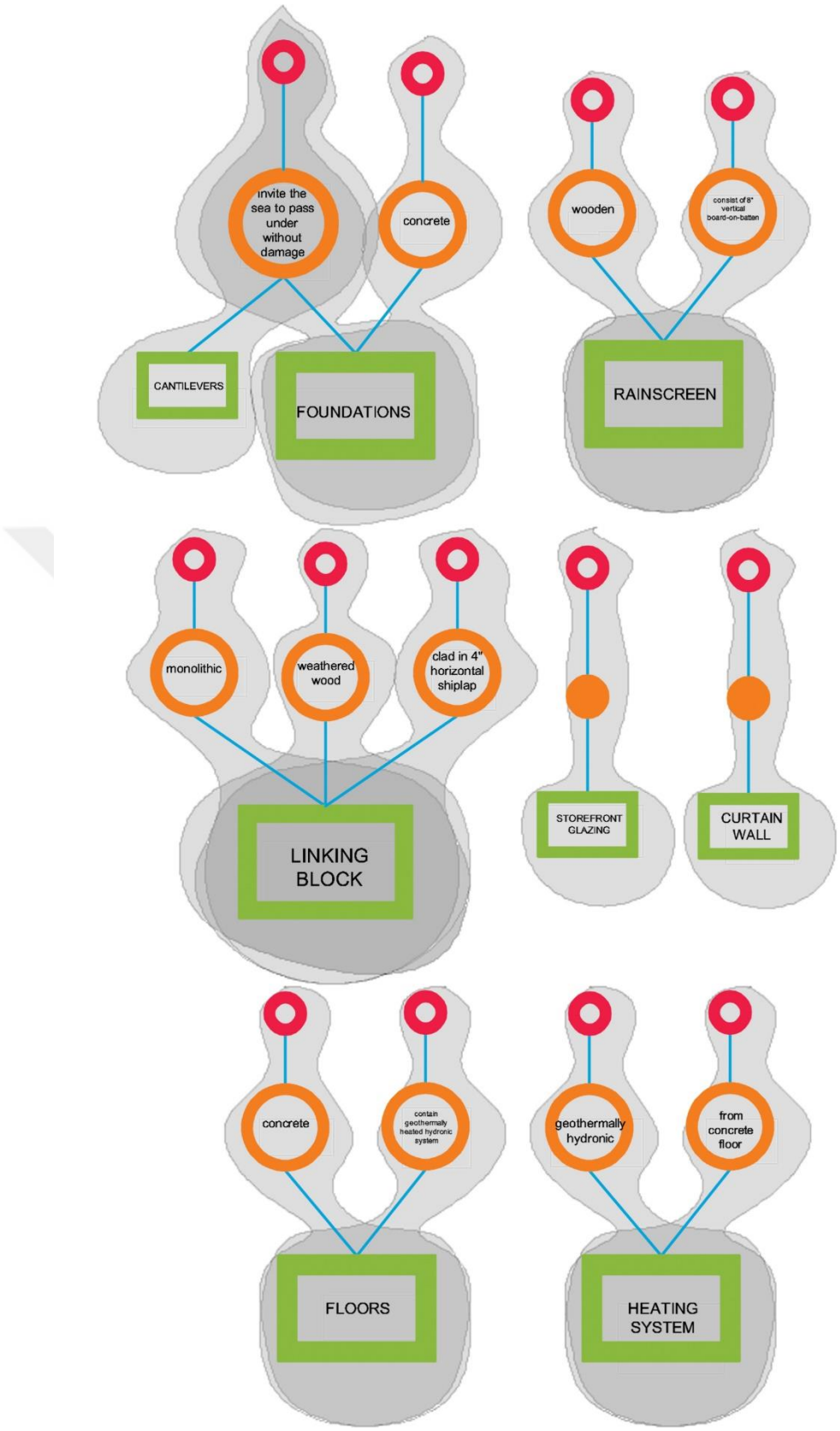
Şekil B.22 (devam): 11 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



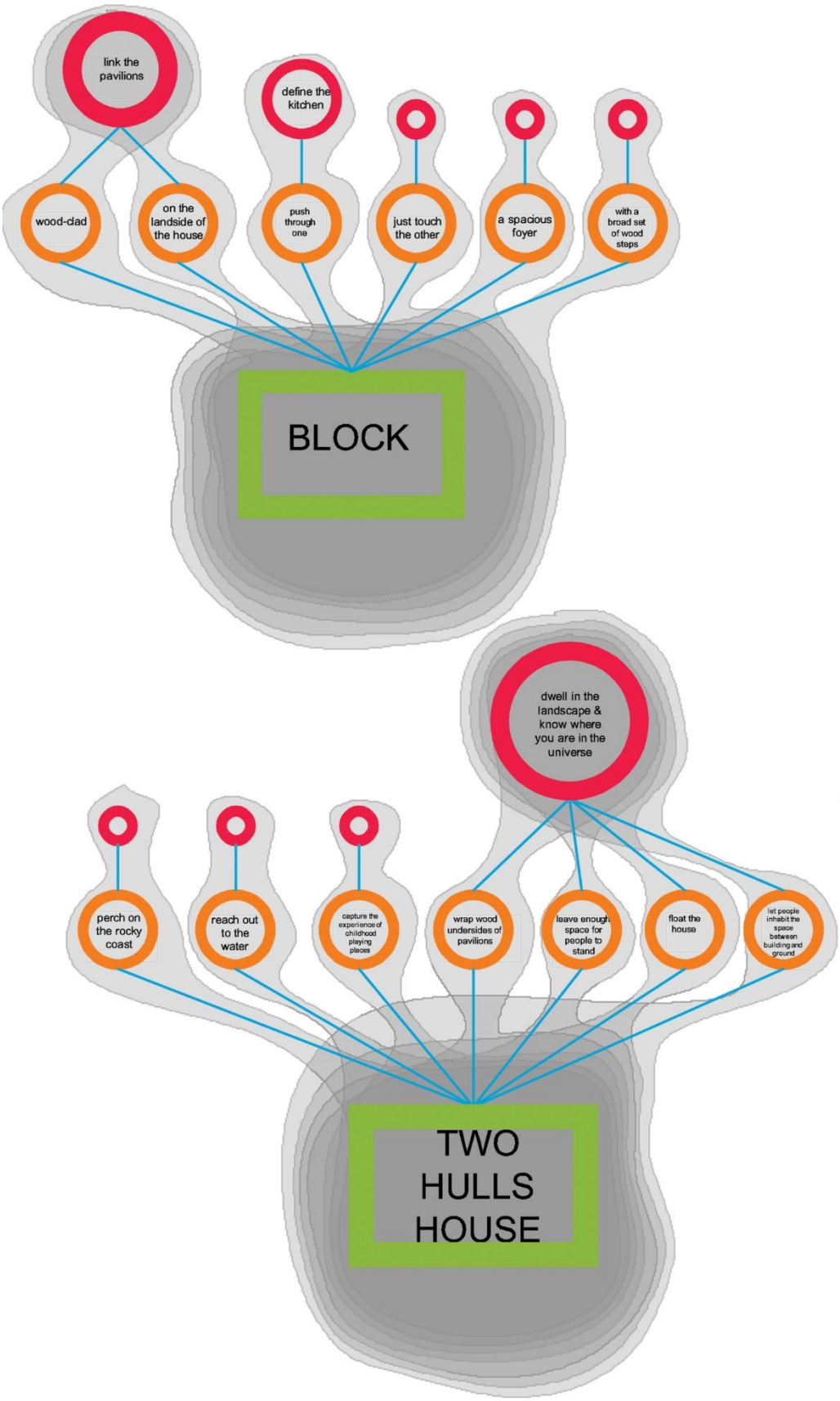
Şekil B.23: 12 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



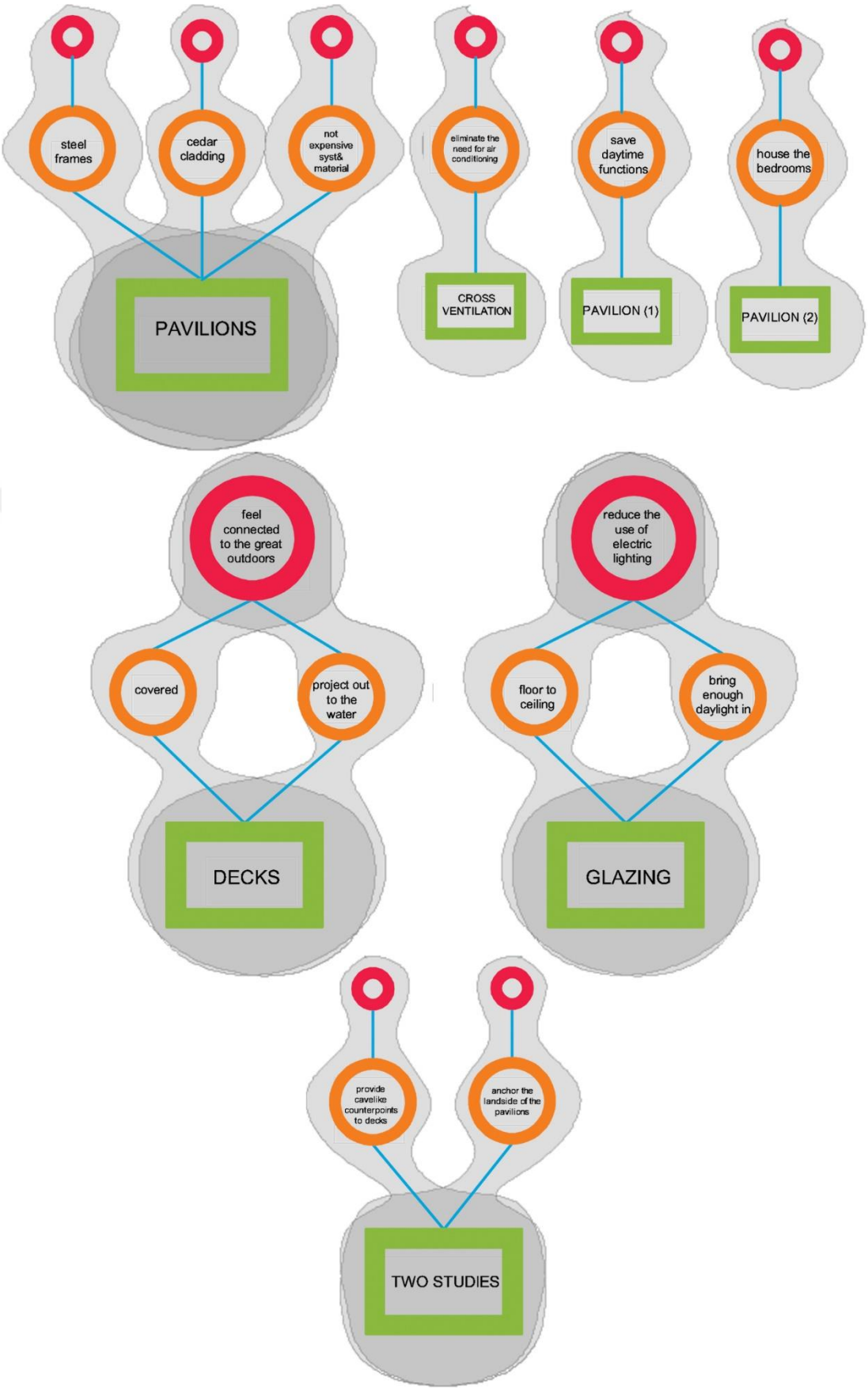
Şekil B.23 (devam): 12 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



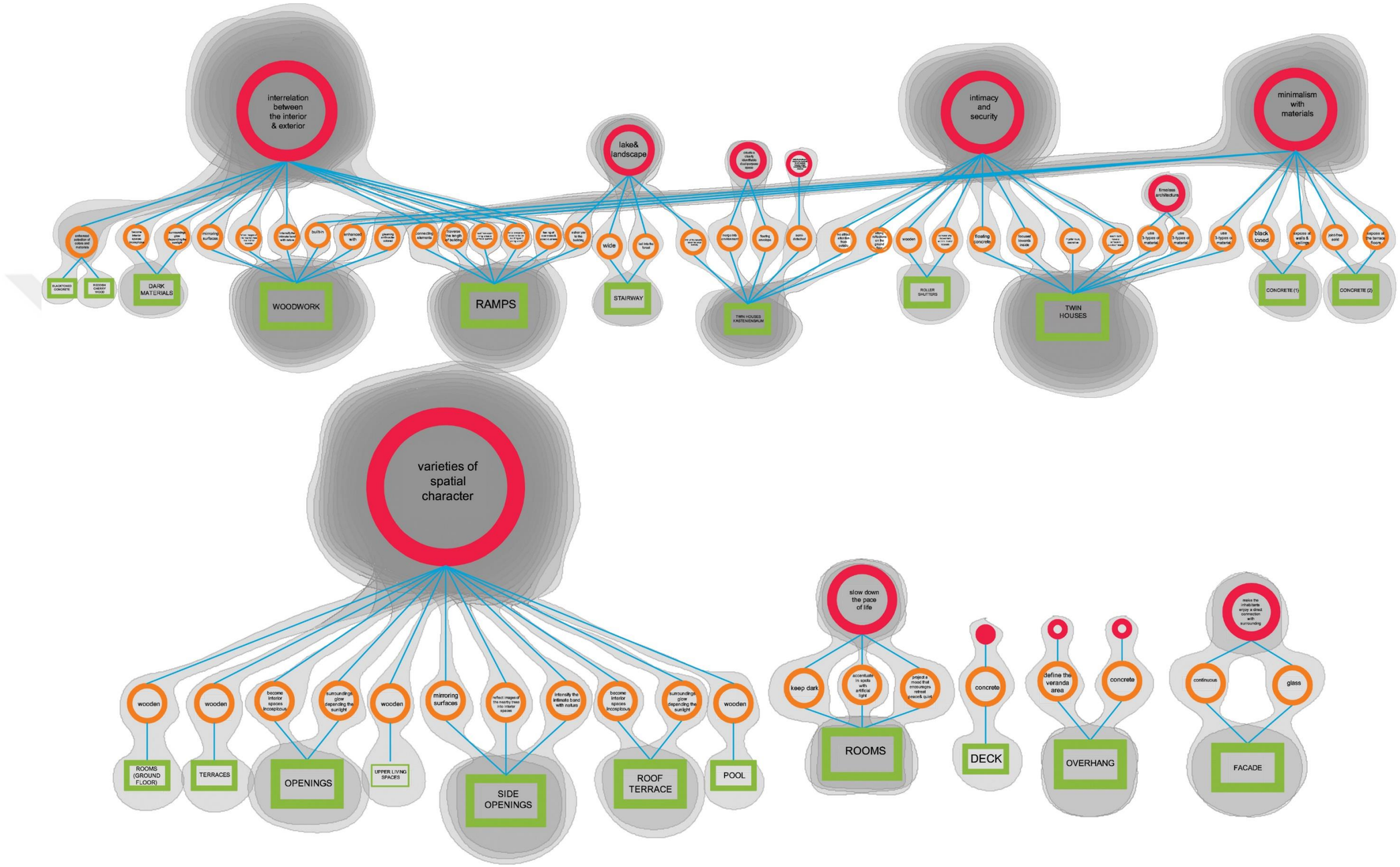
Şekil B.23 (devam): 12 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



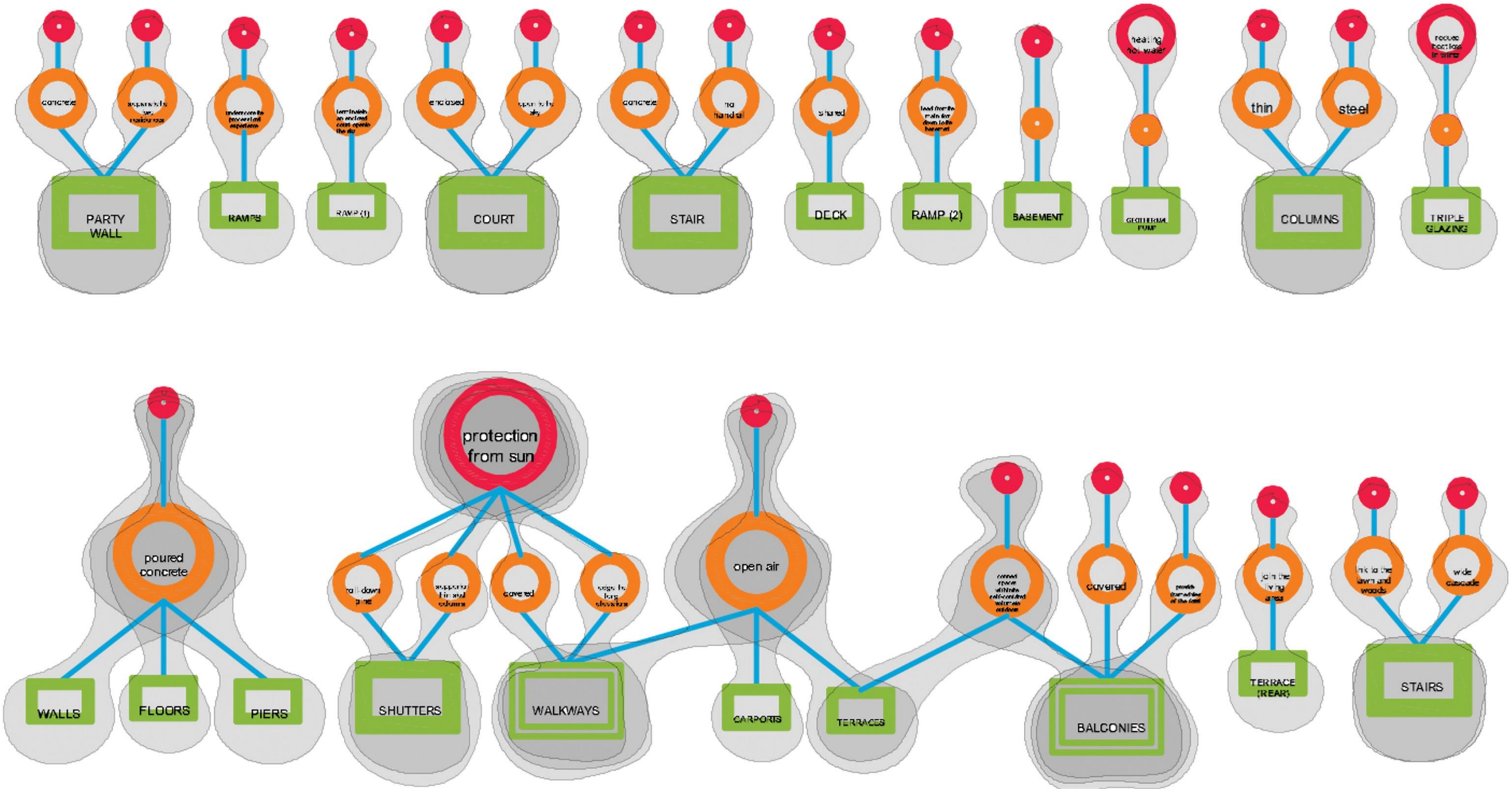
Şekil B.24: 12 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



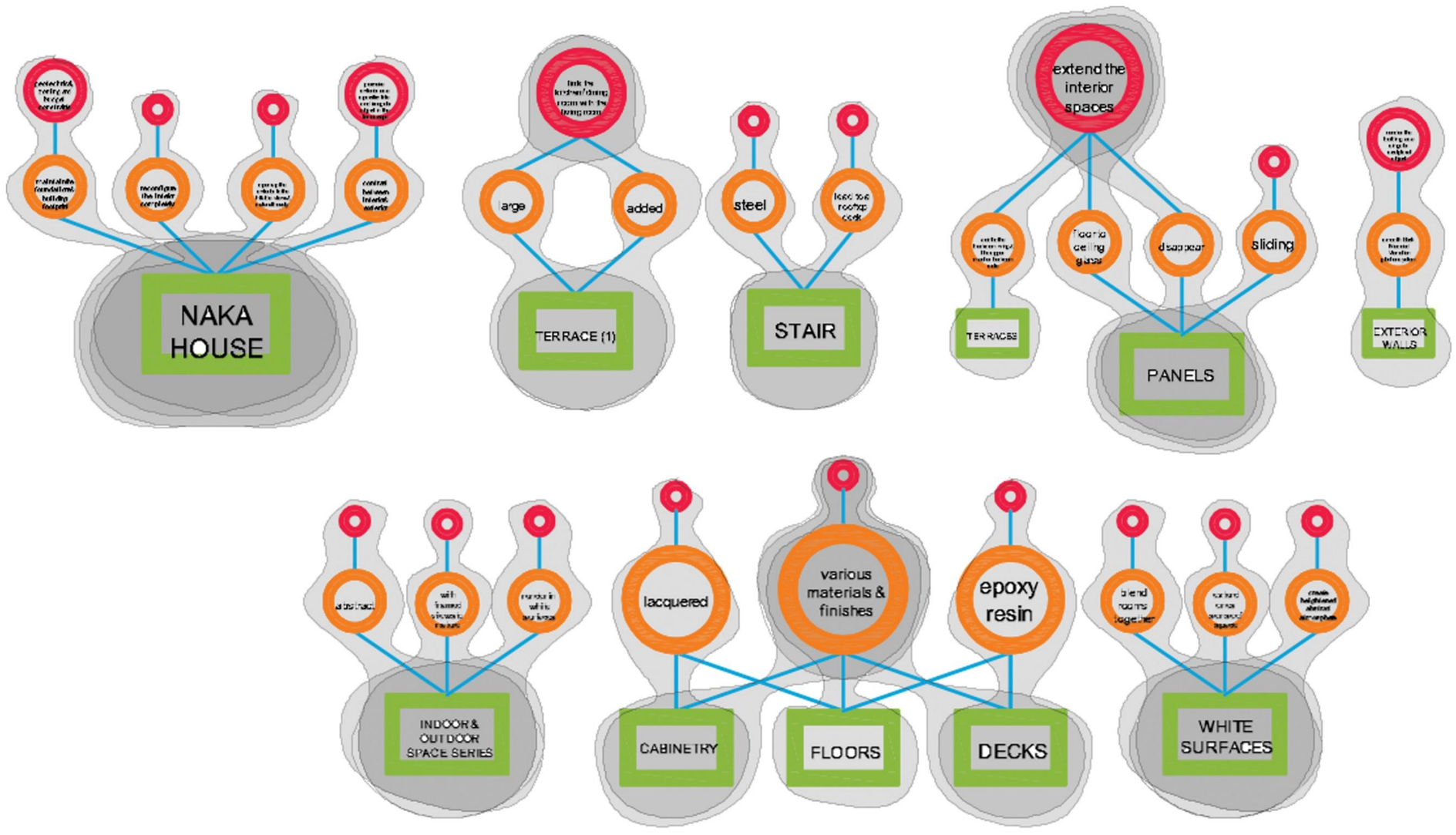
Şekil B.24 (devam): 12 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



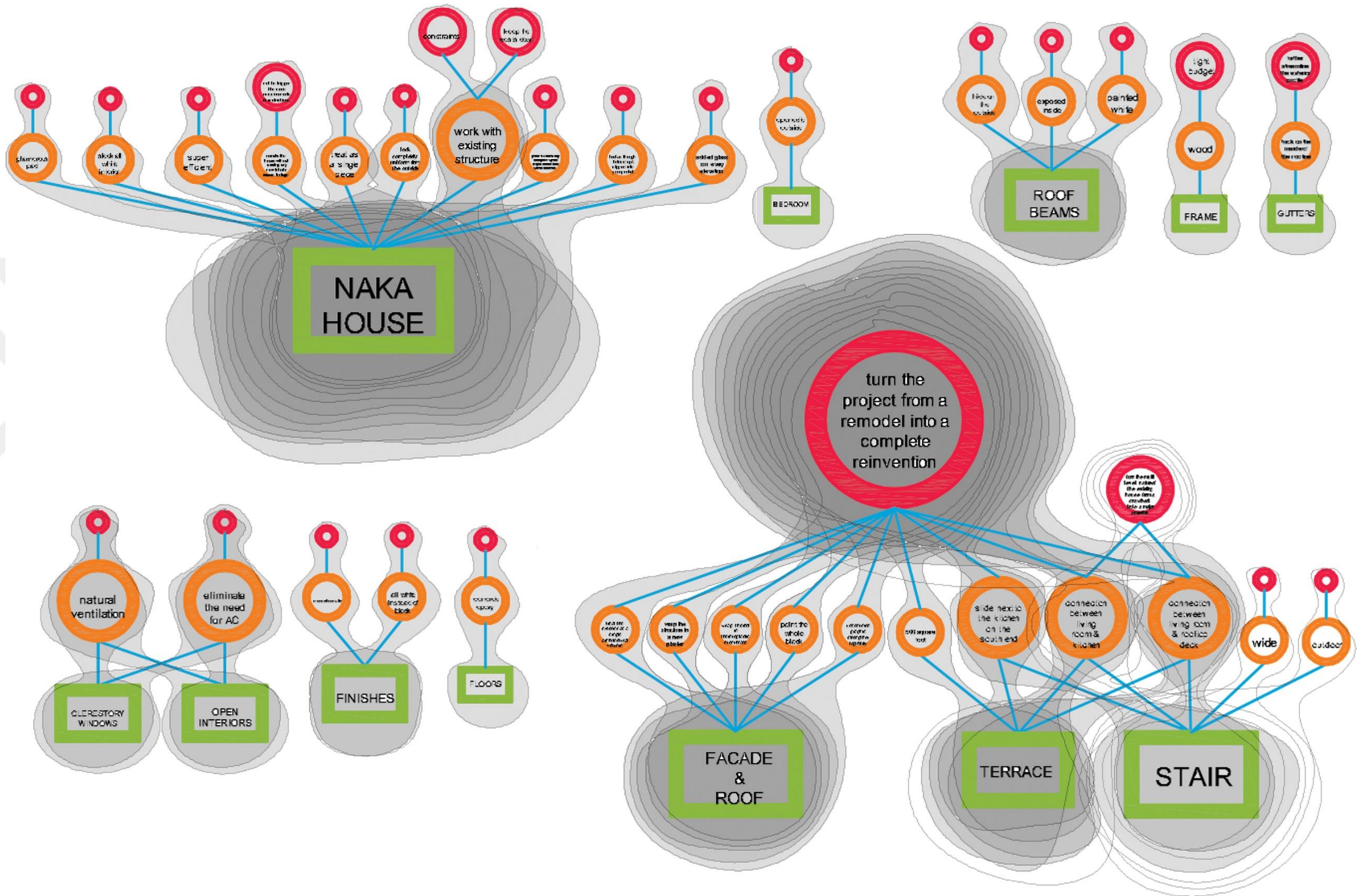
Şekil B.25: 13 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizlerinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



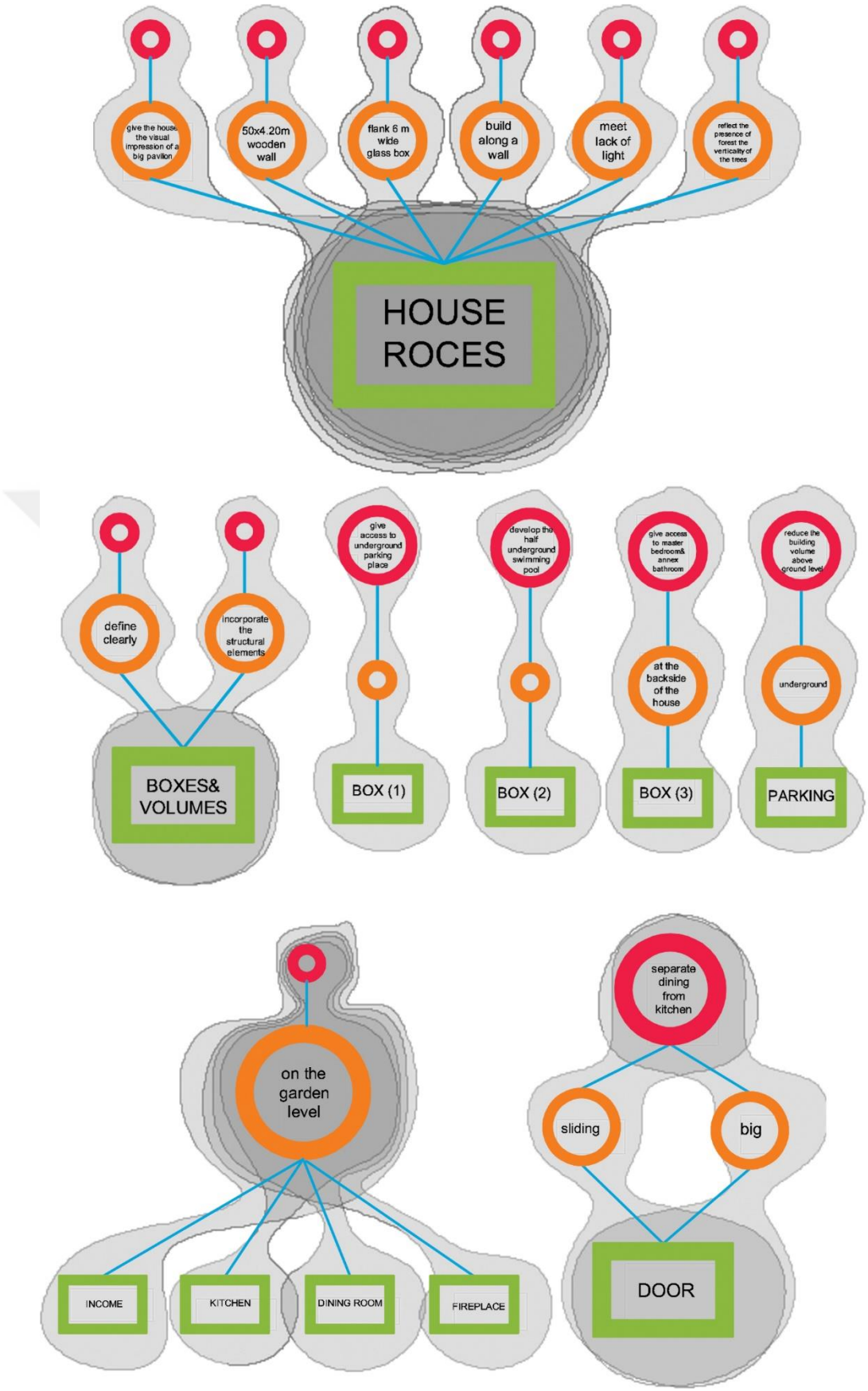
Şekil B.26: 13 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizlerinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



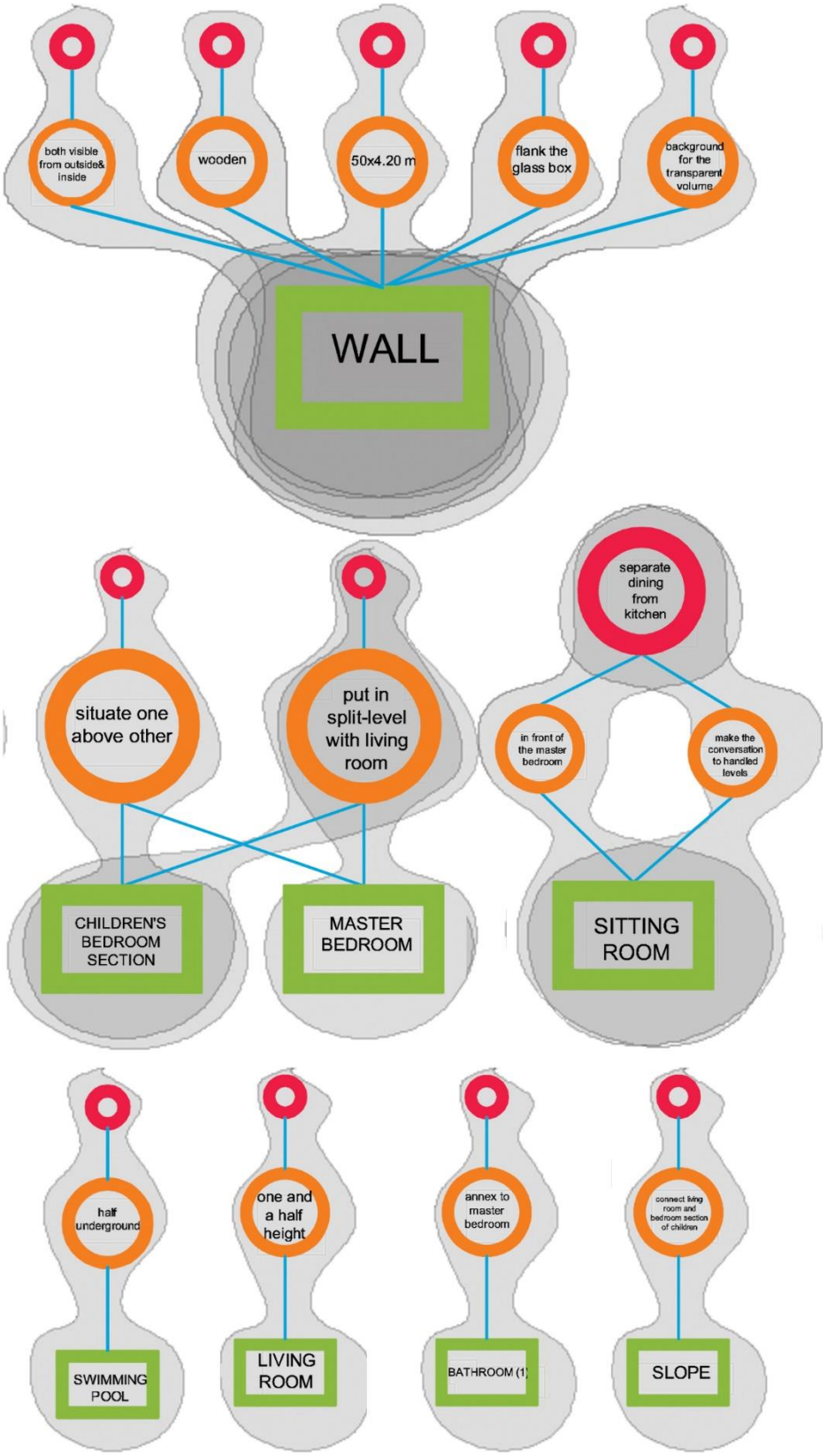
Şekil B.27: 14 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizlerinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



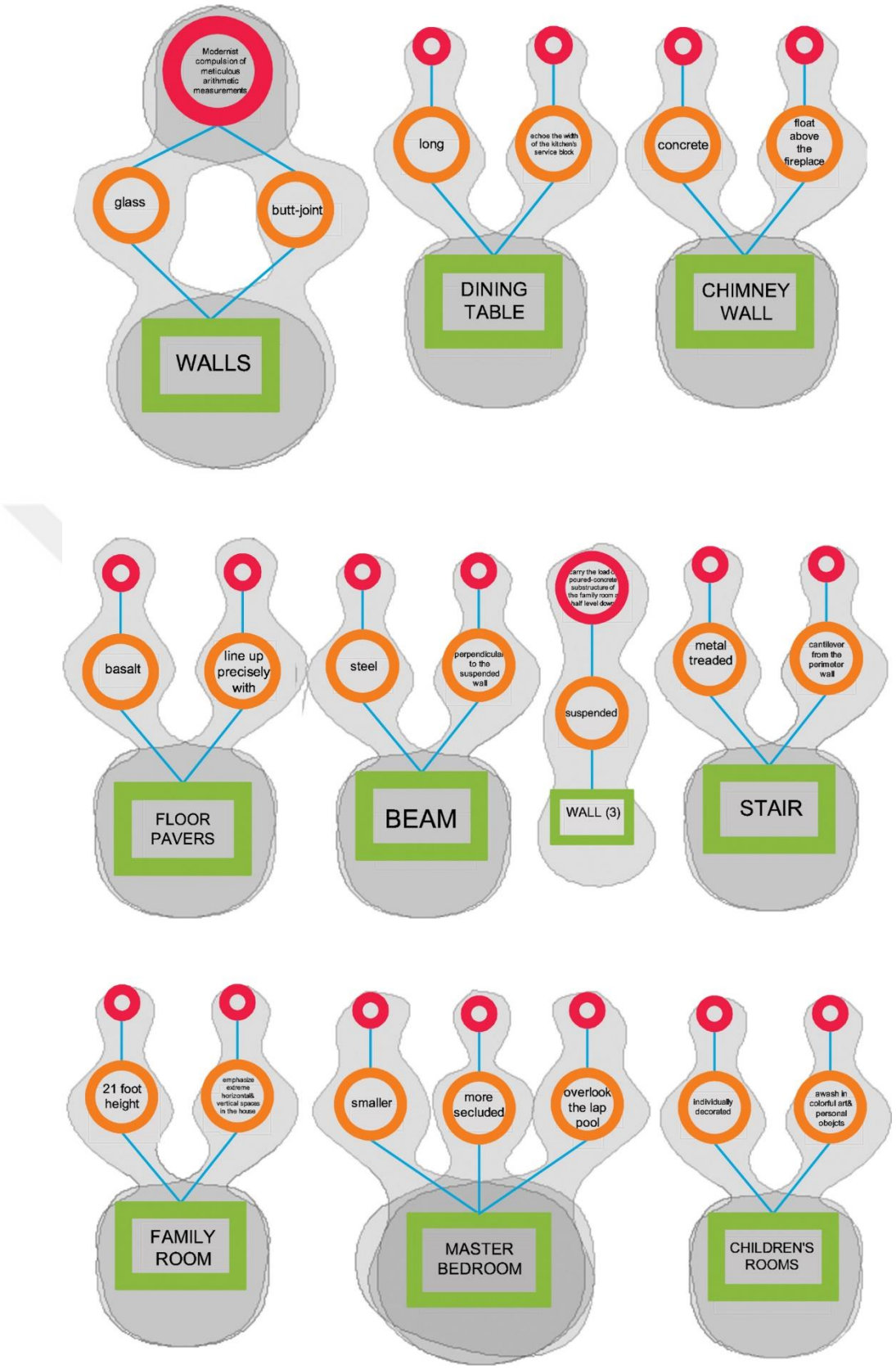
Şekil B.28: 14 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizlerinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



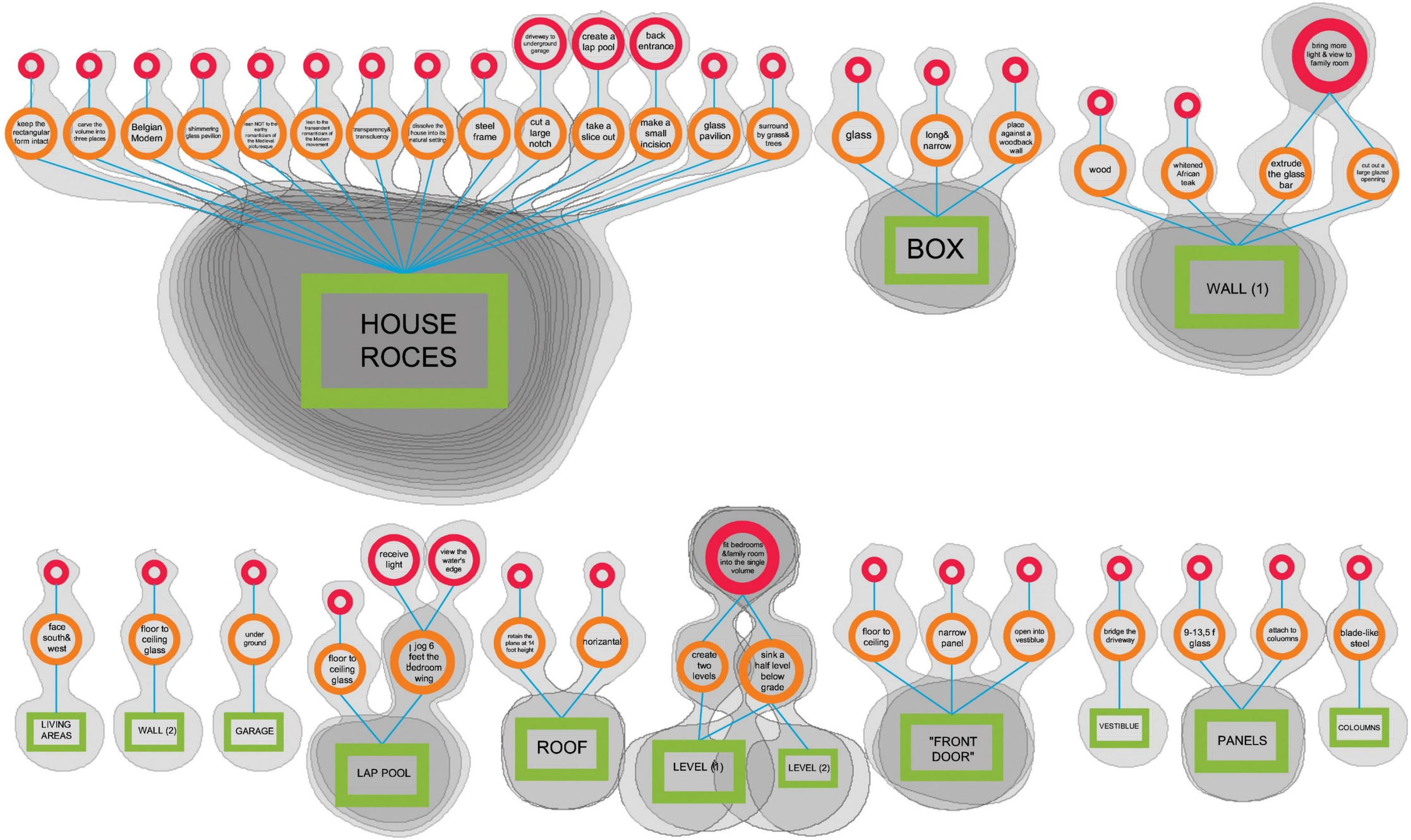
Şekil B.29: 15 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



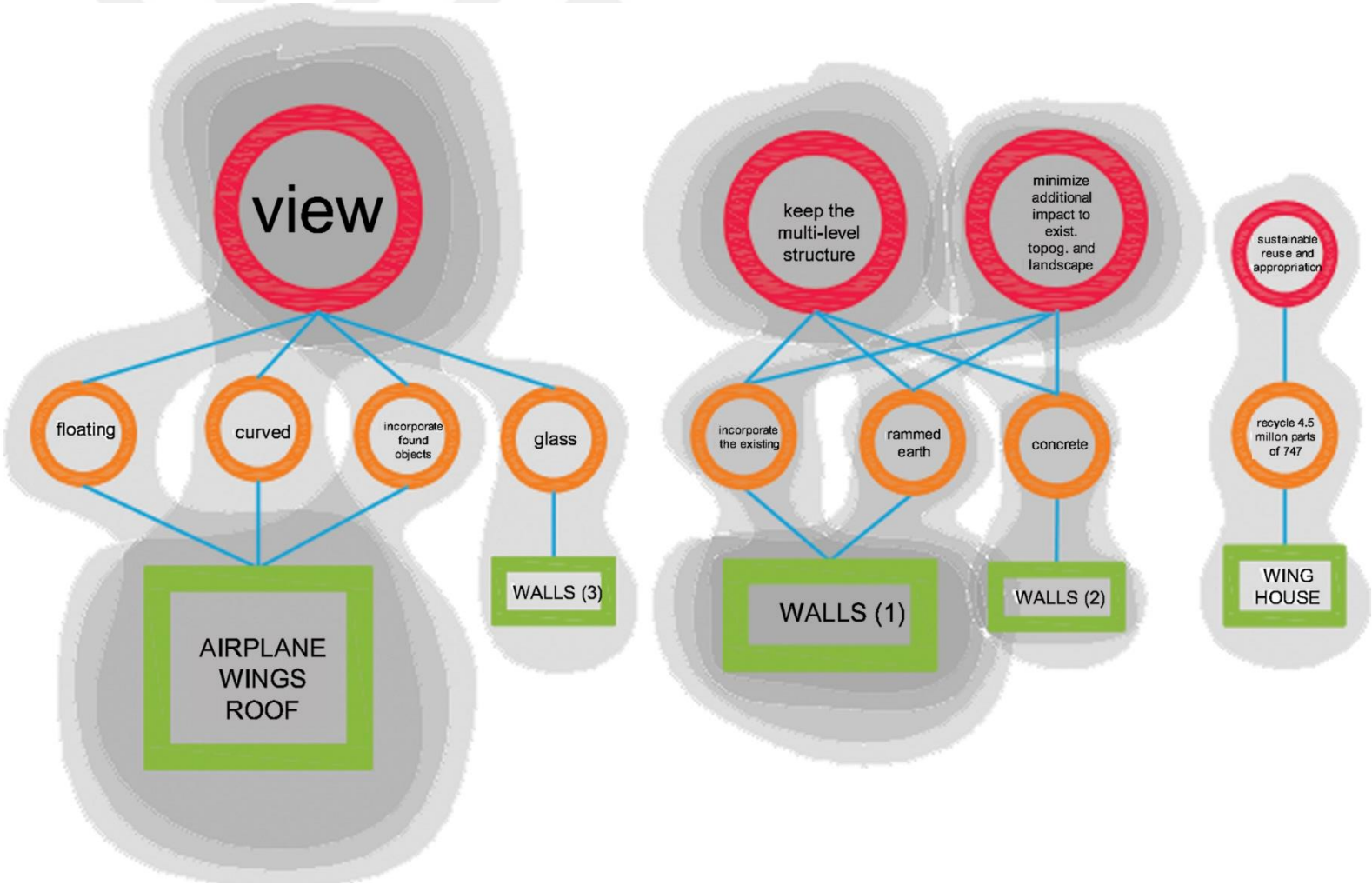
Şekil B.29 (devam): 15 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



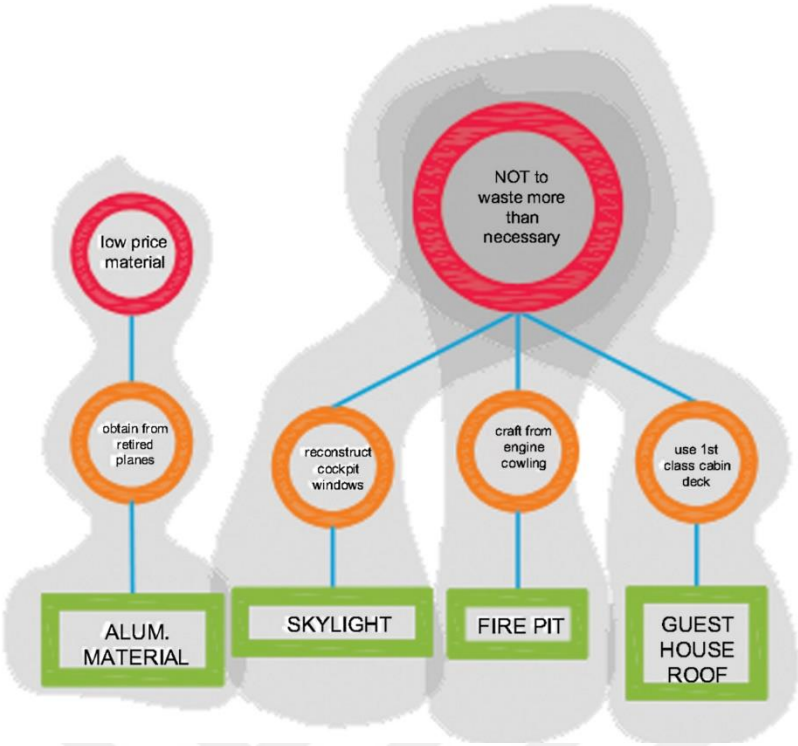
Şekil B.30: 15 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



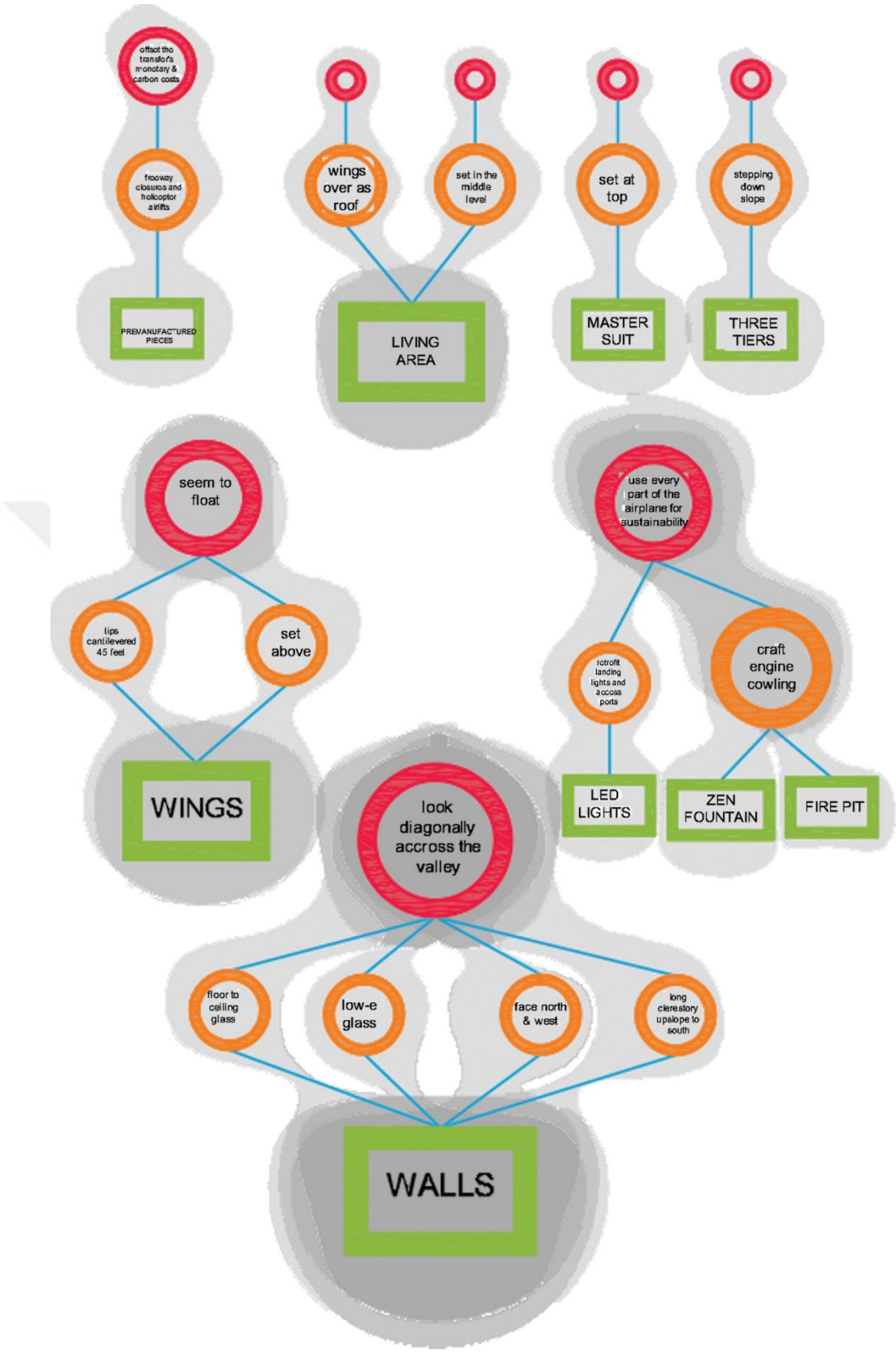
Şekil B.30 (devam): 15 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizlerinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



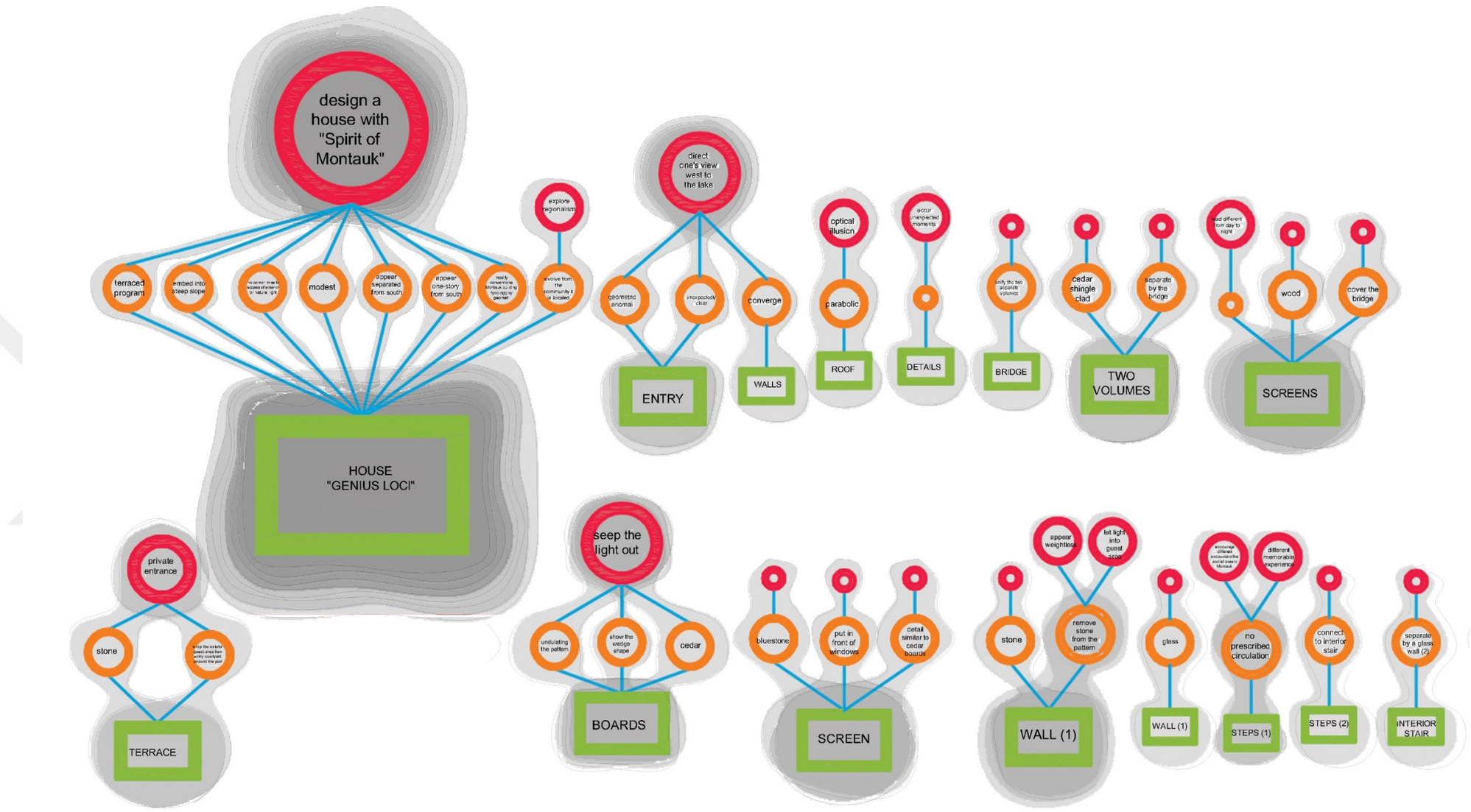
Şekil B.31: 16 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



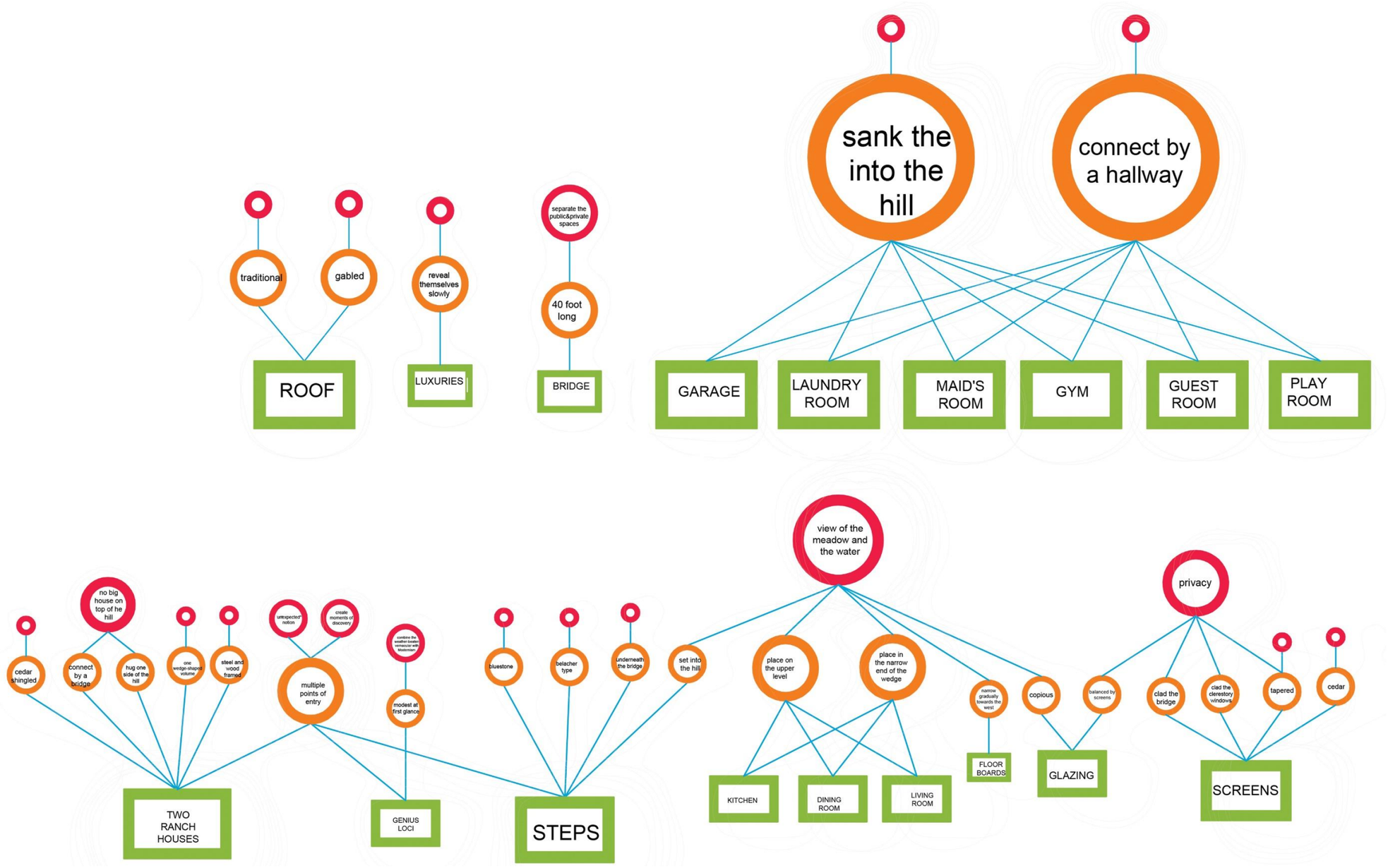
Şekil B.31 (devam): 16 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



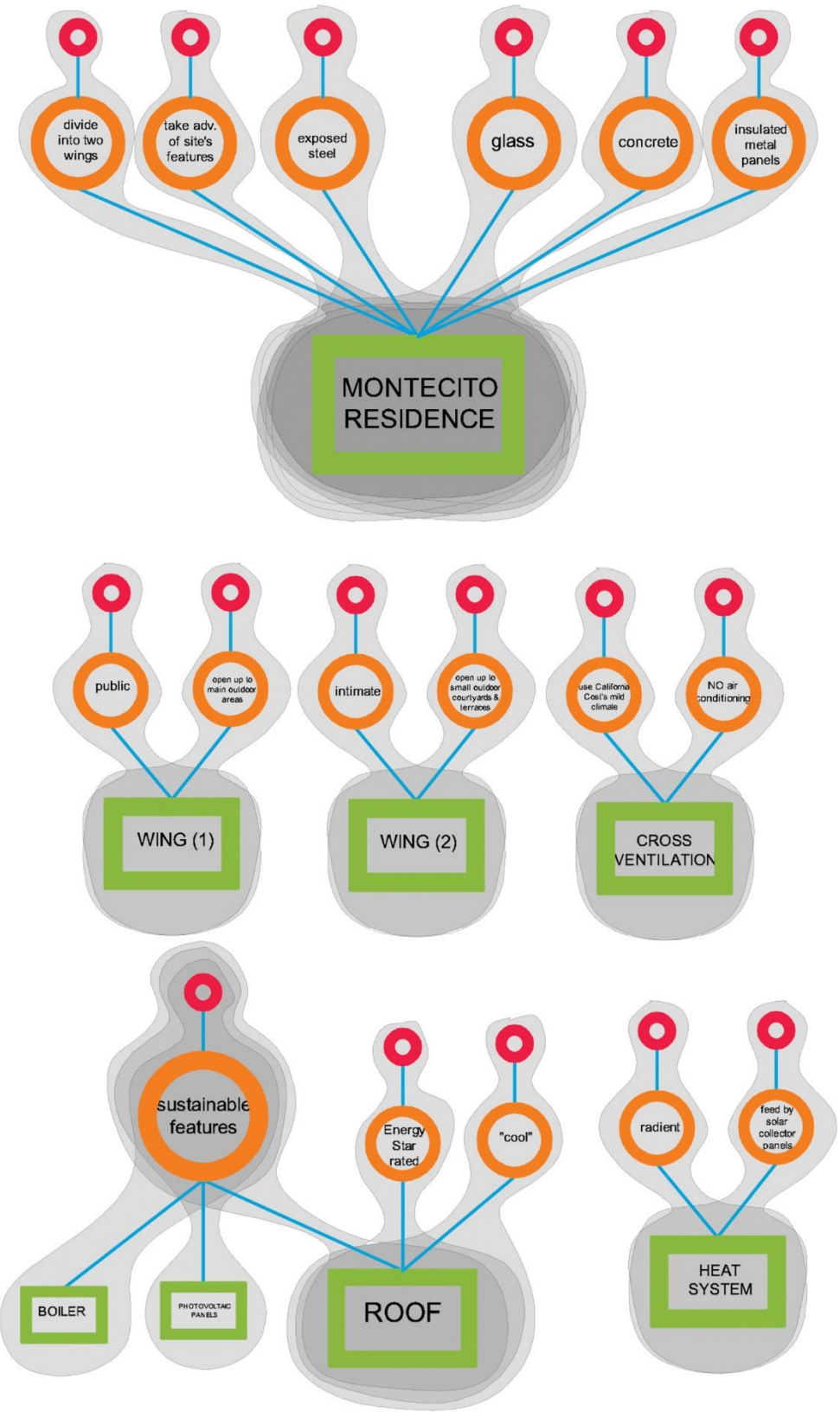
Şekil B.32: 16 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



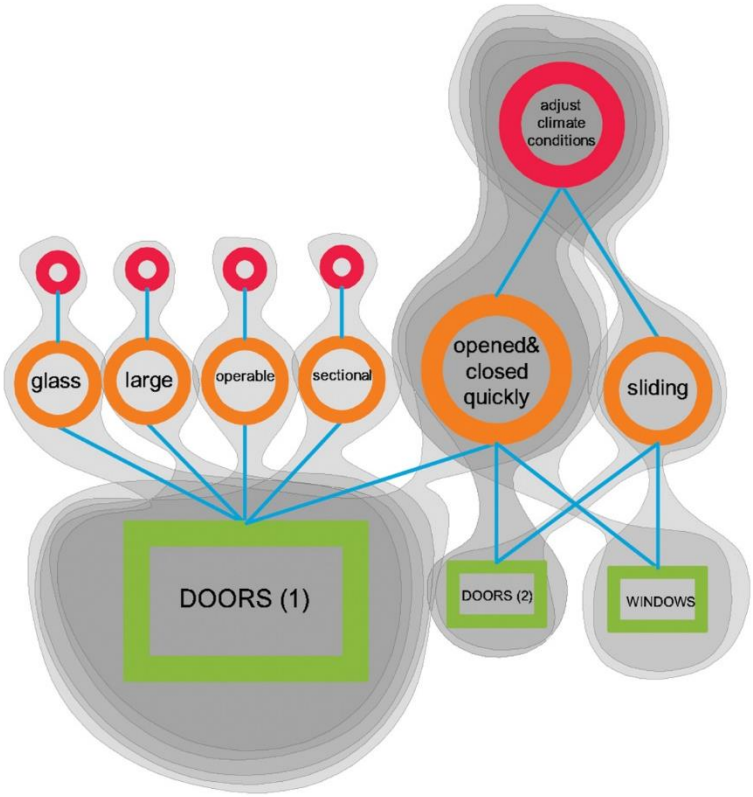
Şekil B.33: 17 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizlerinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



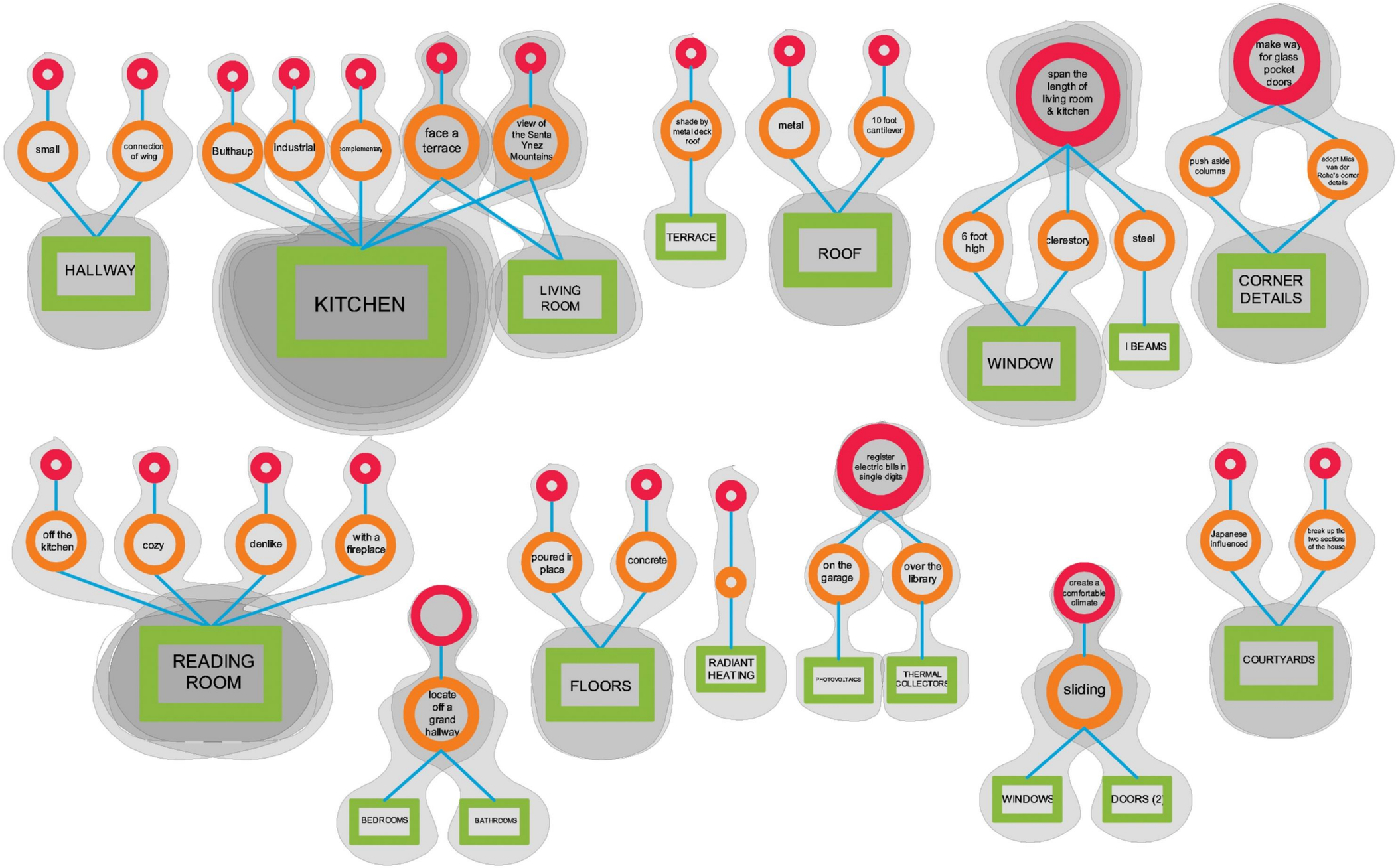
Şekil B.34: 17 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizlerinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



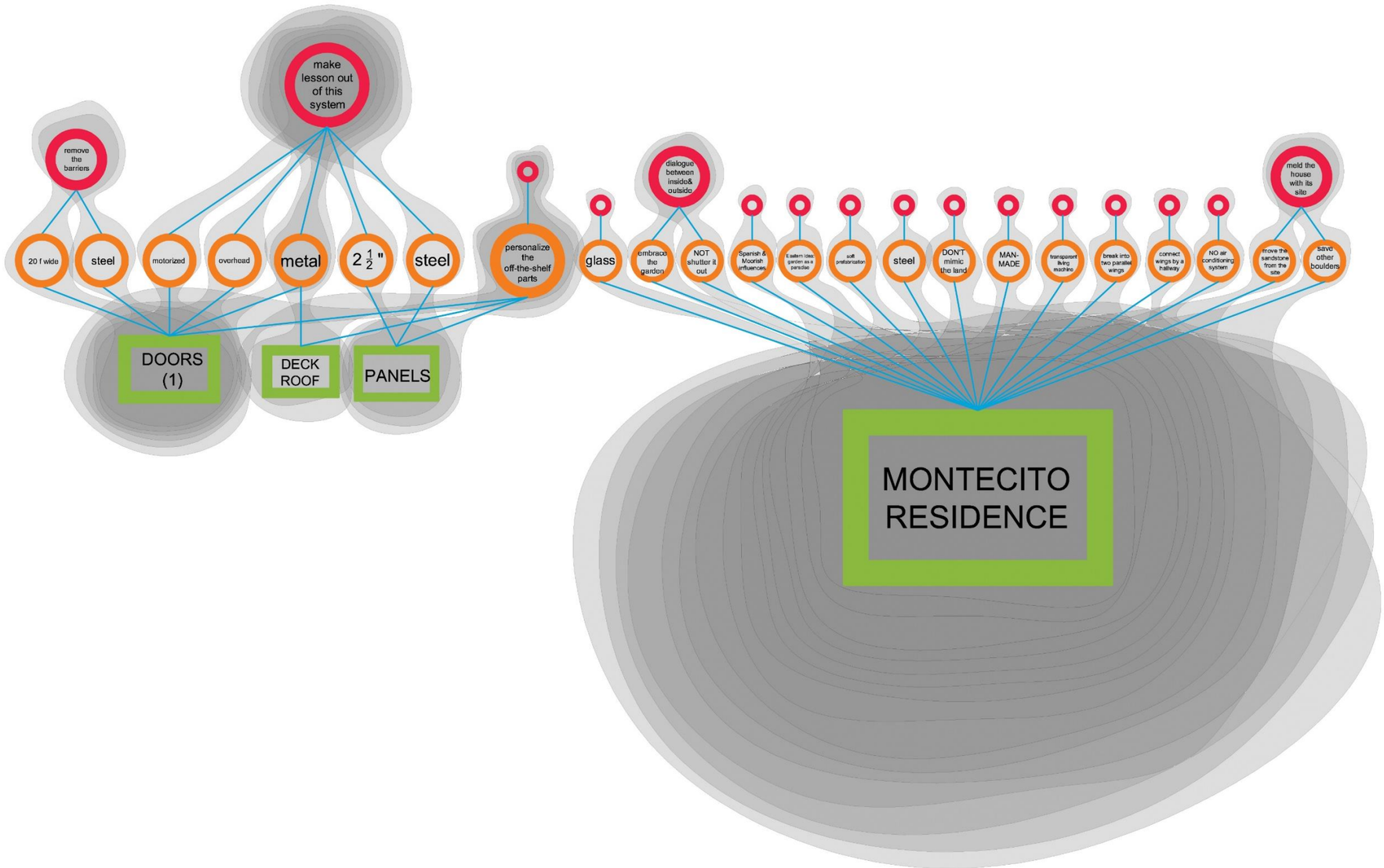
Şekil B.35: 18 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



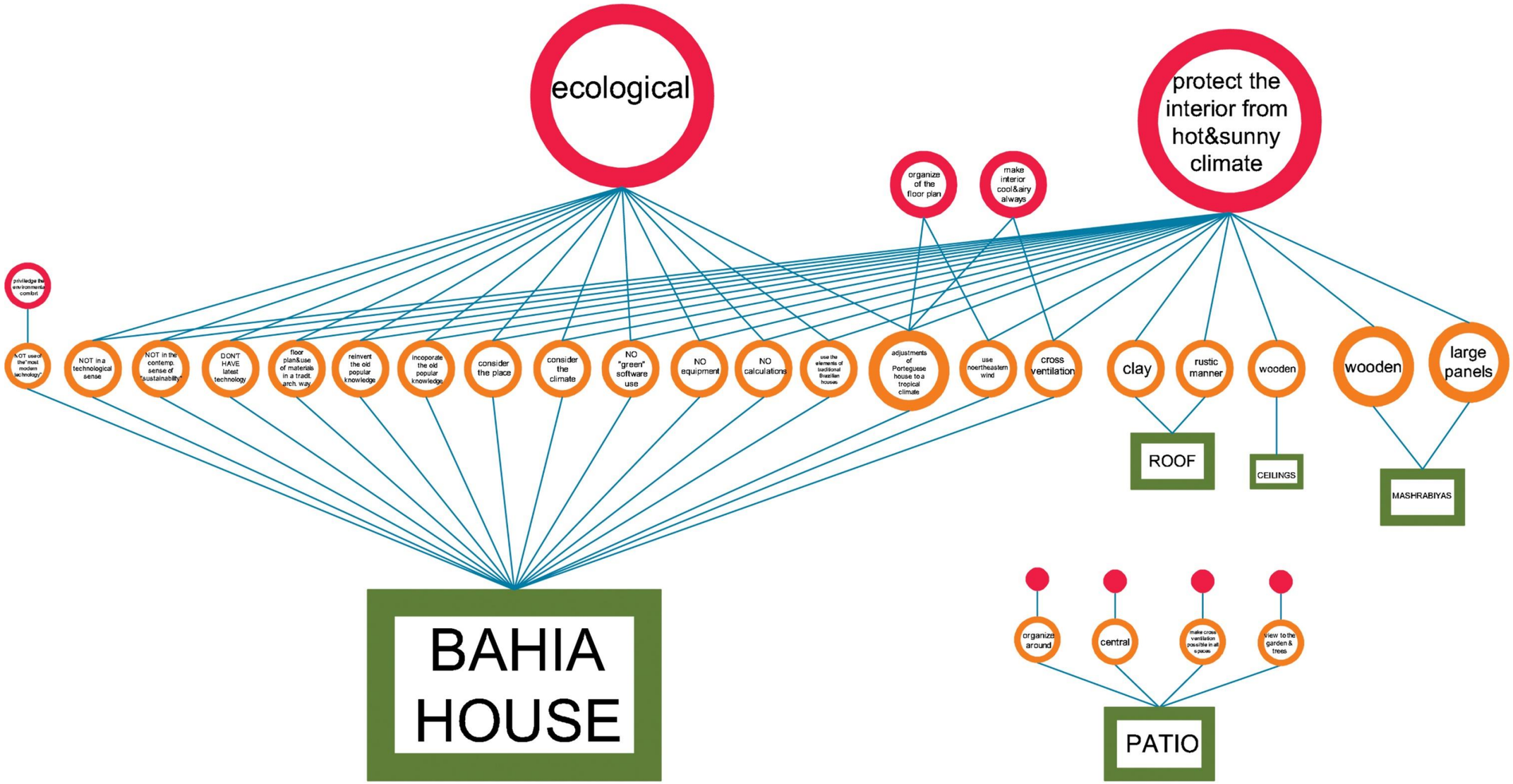
Şekil B.35 (devam): 18 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



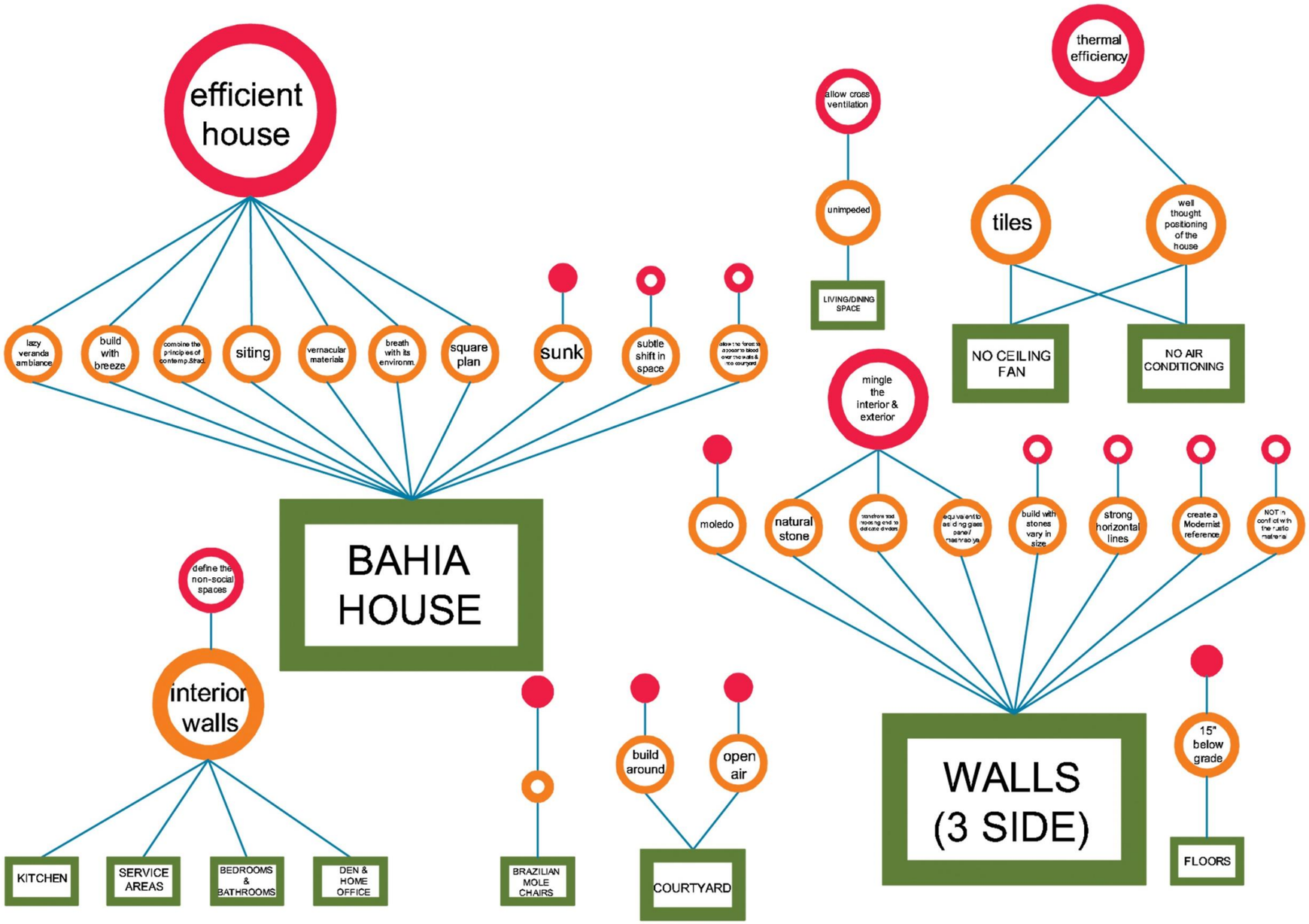
Şekil B.36: 18 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizlerinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



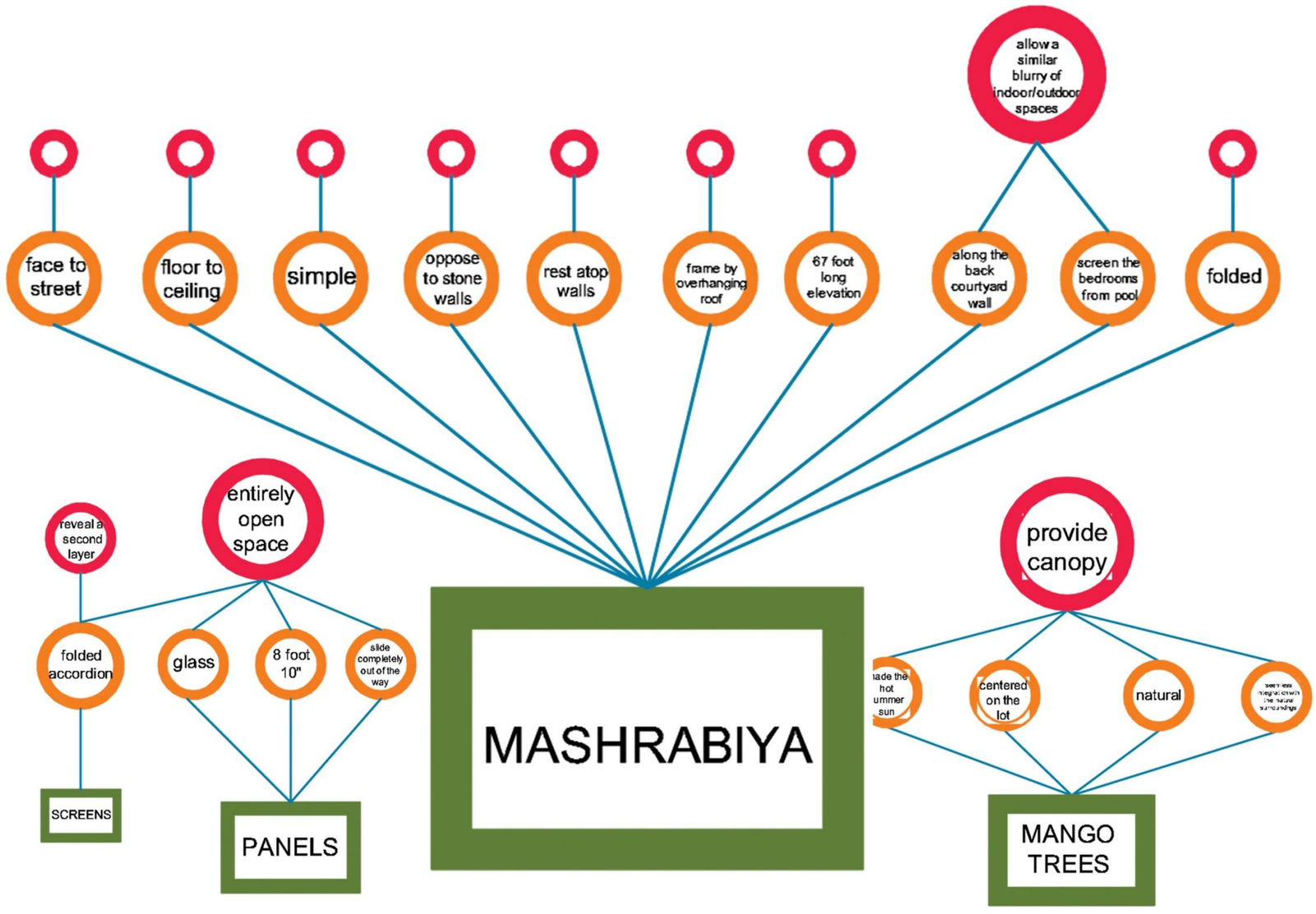
Şekil B.36 (devam): 18 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizlerinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



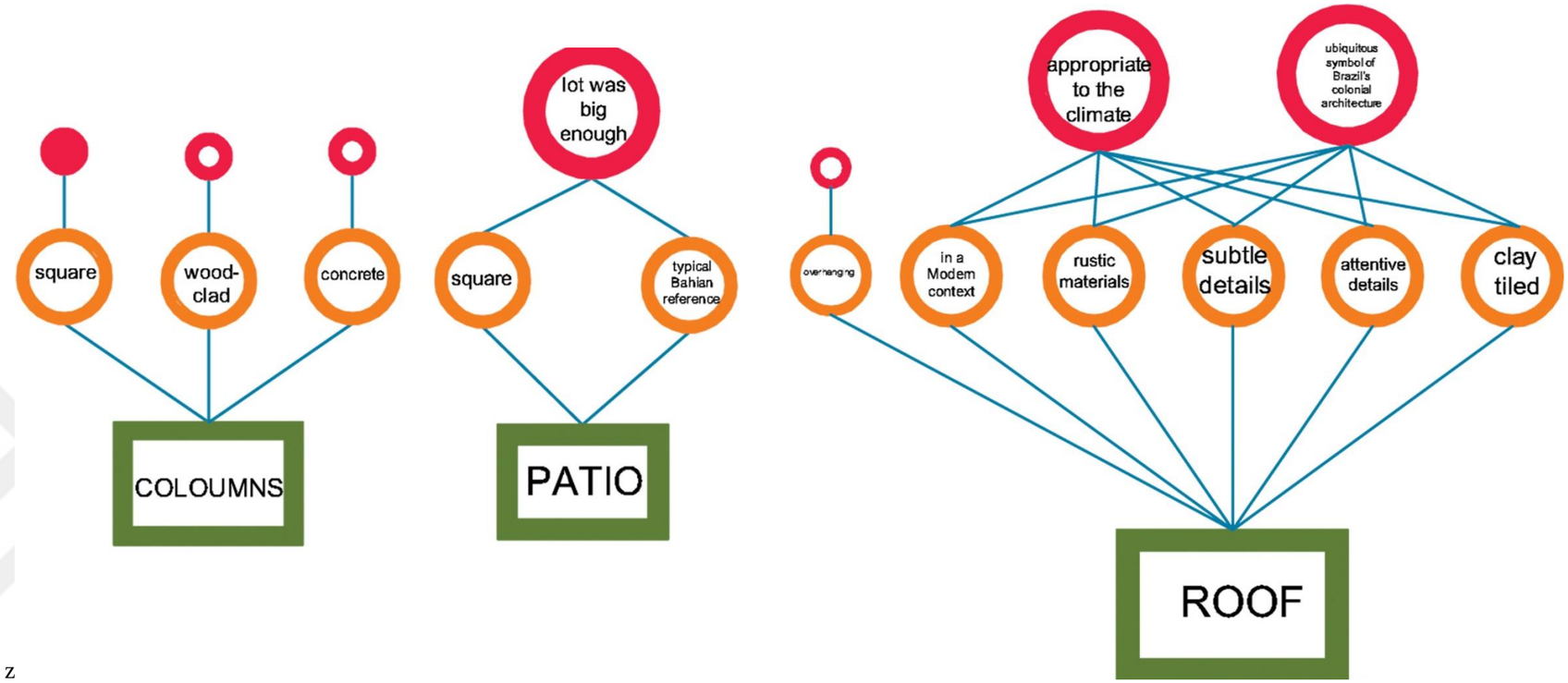
Şekil B.37: 19 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizlerinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



Şekil B.38: 19 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizlerinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.

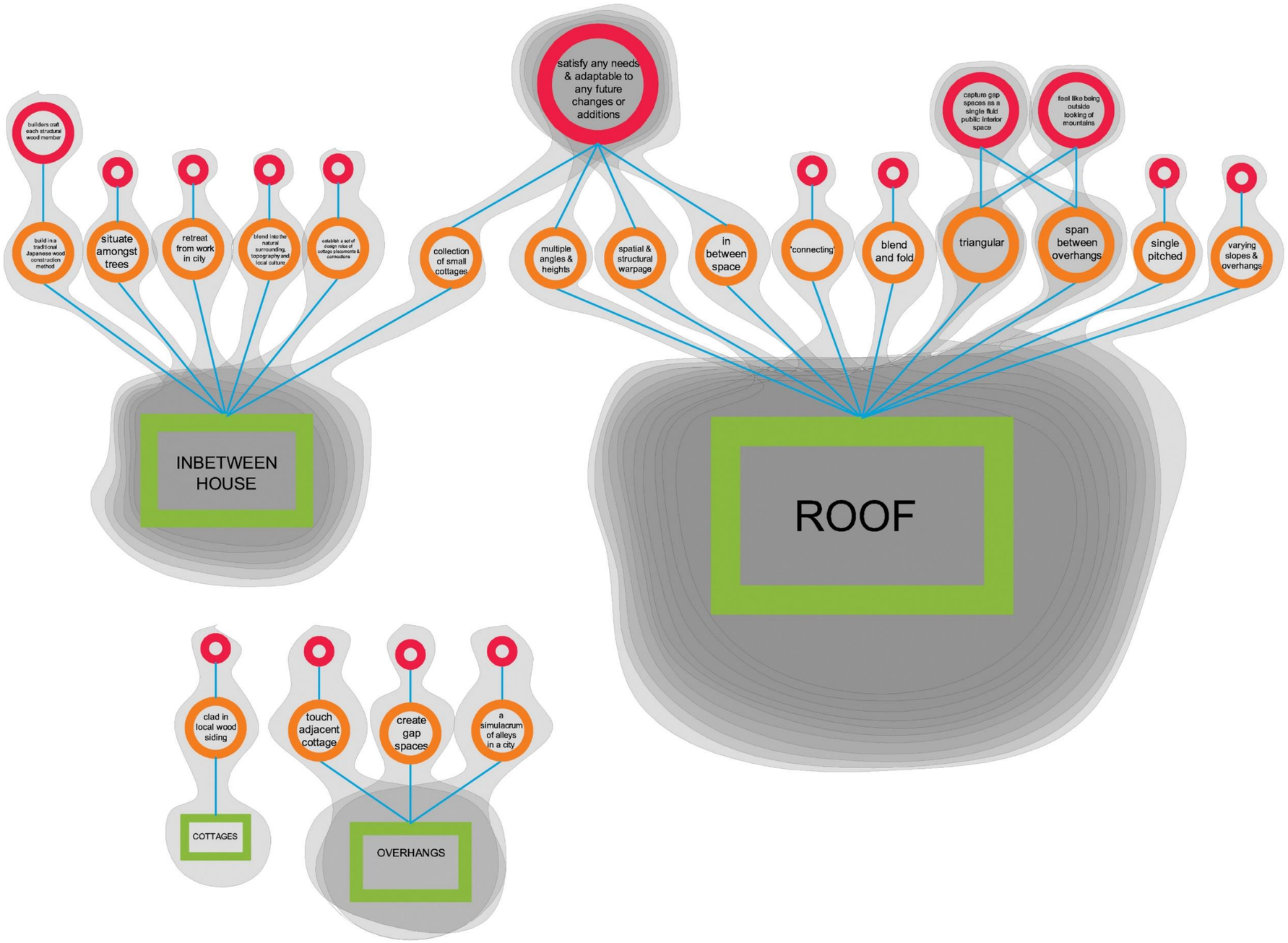


Şekil B.38 (devam): 19 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizlerinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.

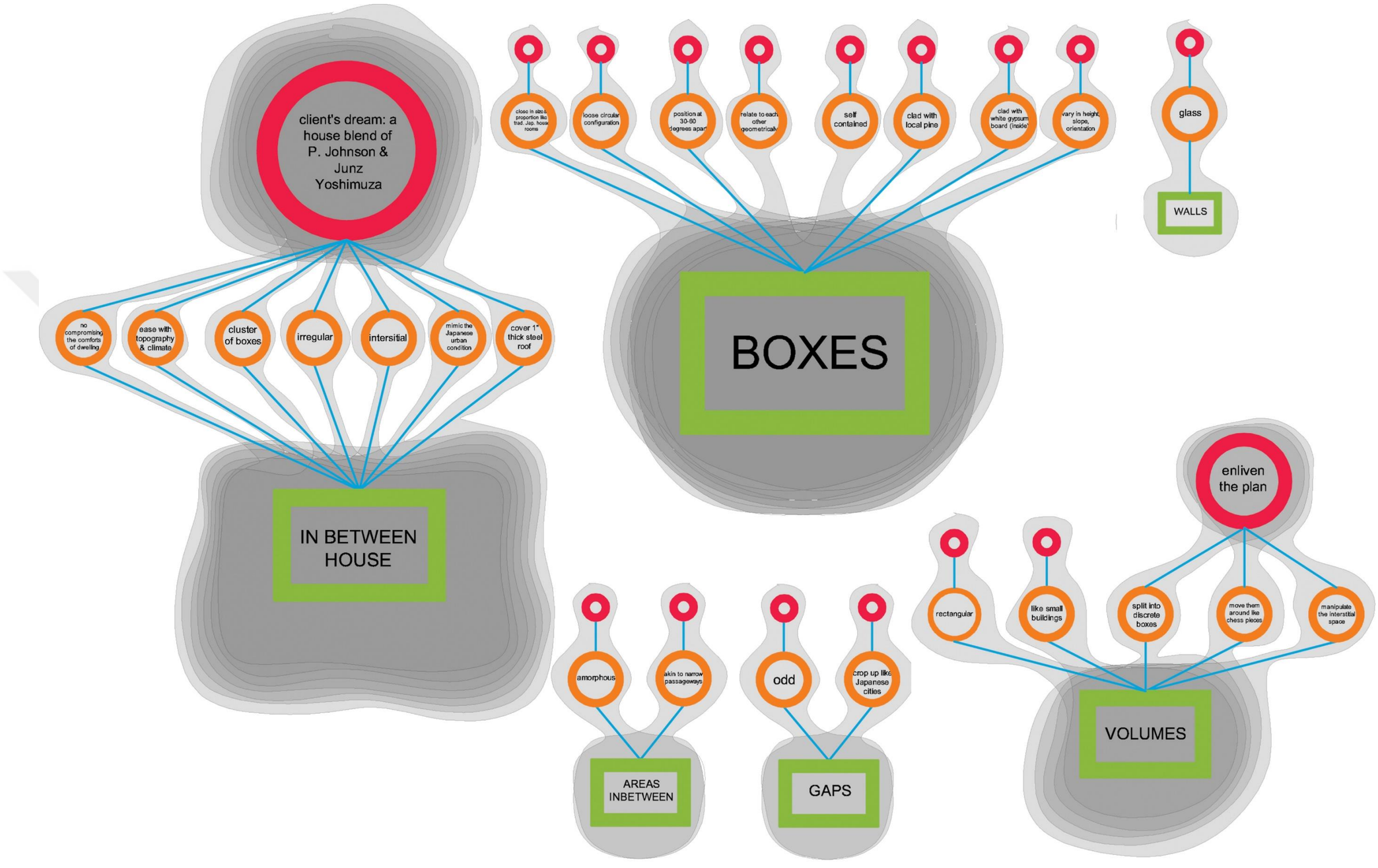


z

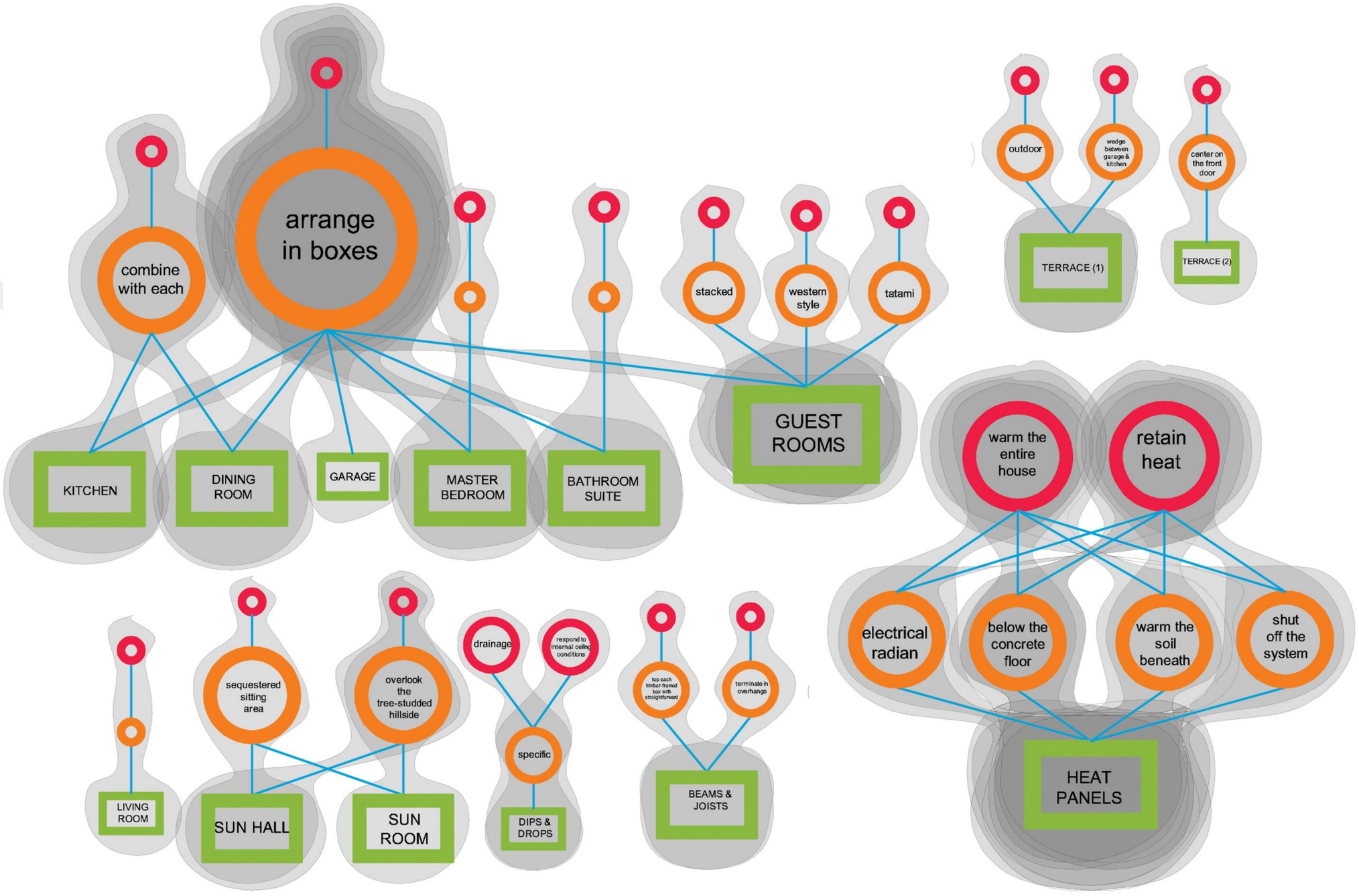
Şekil B.38 (devam): 19 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizlerinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



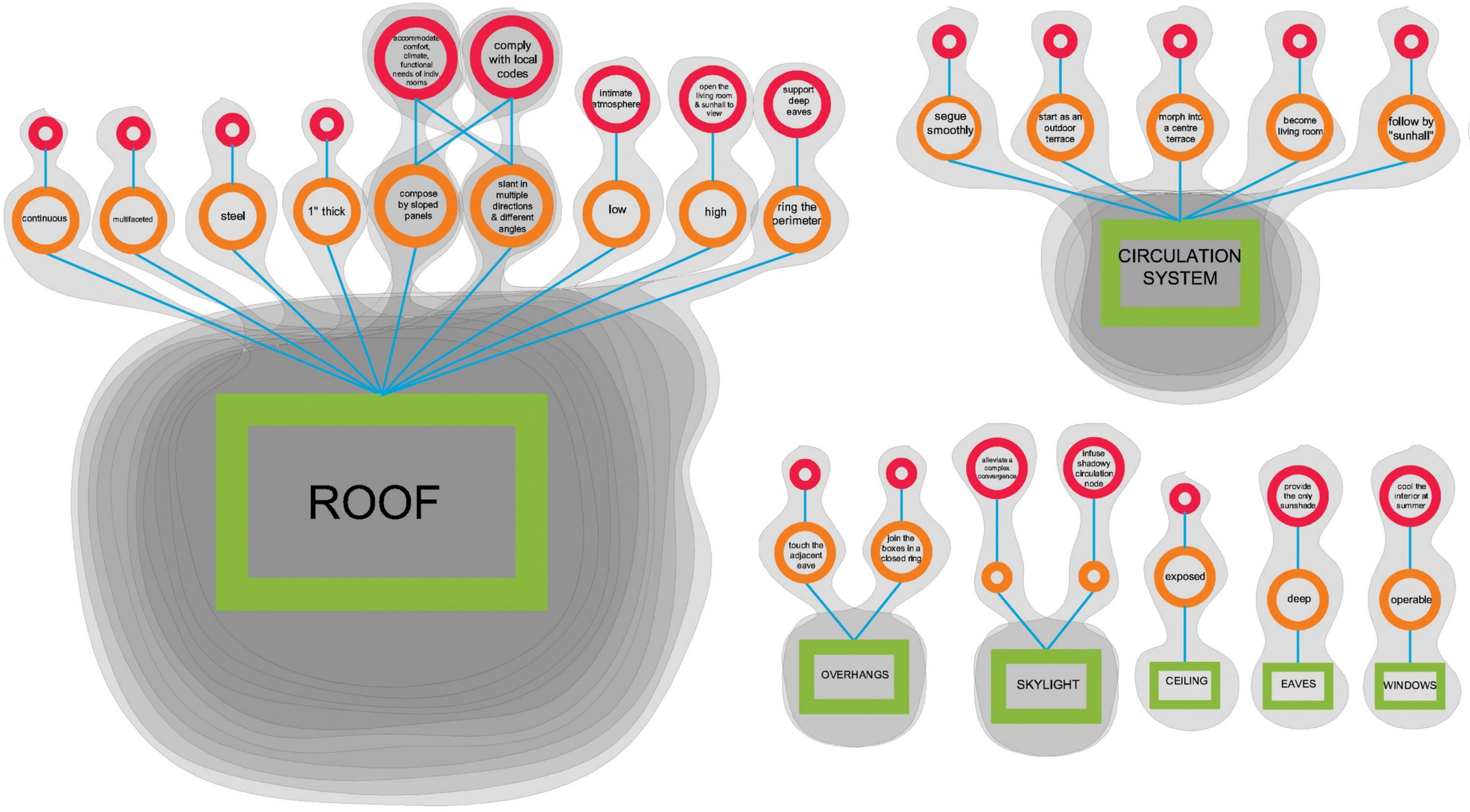
Şekil B.39: 20 numaralı villanın AD ortamındaki metin analizlerinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



Şekil B.40: 20 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizlerinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



Şekil B.40 (devam): 20 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizlerinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.



Şekil B.40 (devam): 20 numaralı villanın AR ortamındaki metin analizlerinden elde edilen *mem*lerin ilişkileri.

EK C: Anlatı kodları tekniği ile metinlerin analizi

01 numaralı villanın (*Lightbox*) AR ortamındaki metninin anlatı kodları analizi

1) To drive to Point Roberts, Washington, you have to cross the United States-Canada border twice, making a U-turn above the 49th parallel: its peninsula juts into the water south of Vancouver, separated from the rest of the United States by the Strait of Georgia (GÖN).
2) On the south-eastern tip of the exclave, Bohlin Cywinski Jackson (BCJ) 'known for its tectonic residences whose clarity of form and materials often have ample budgets'(ANL+YOR) has designed (EYL) what could be thought of as a contemporary Case Study house, built for $210 per square (YOR) foot.
3) The client was the firm's long-time collaborator, architectural photographer Nic Lehoux, who shares the residence with his partner and their toddler daughter (GÖN).
4) The rectangular, charcoal-coloured two-story wood house is sited in an existing clearing in a dense old-growth forest (ANL).
5) A combination of a balloon frame structure and platform structure (GÖN) made of off-the-shelf dimensional lumber, it is defined by two volumes that appear (SİM) 'zipped' (ANL) together. Internally (SİM), they are divided (ANL) by a hallway running east-west.
6) BCJ principal Robert Miller also designed (EYL) a ramp that will extend this datum line outside and guide visitors from the road to the house (ANL). The walkway and a deck are under construction.
7) 'It's been a lifelong interest to generate modernism on a budget, (ANL)' says Miller, whose childhood bookshelves were filled with his father's issues of *Mechanix Illustrated* and *Popular Mechanics* (GÖN). 'I think I memorized every page. When an opportunity like Nic's comes along, it takes me back to those deep-seated interests. (ANL)'
8) For Lehoux's house, Miller concentrated on eliminating anything unnecessary, assembling without cutting and fabricating, and creating a 'special moment in space that rivals a child's treehouse or a fort (ANL),' he says.
9) The southern volume is a glass box, interspersed (EYL) with economical fibre-cement panels for energy savings and to maintain privacy. In it, Miller stacked (EYL) bedrooms and private spaces on top of the kitchen and living room. Dappled, ever-changing light streams through 5-foot-wide glass panes set in an aluminium system. The living room, to the east, seems to be floating (ANL) in the forest. Above it, a glass balustrade protects (EYL) a second-floor mezzanine.

10) The feeling of being enveloped in the forest is heightened (ANL) by the fact that the windows extend (EYL) a couple of inches above the slightly dropped hemlock ceiling.
11) This space was originally going to contain the master bedroom until Lehoux realized that the view 'and the feeling of being in a treehouse' (ANL) was too magical to waste on a room used for sleeping (the master bedroom is instead at the western end of the house).
12) In contrast, the house's northern volume is mostly solid, clad in shiplap cedar and painted with svarttj'ra, a traditional durable Swedish coating made from pine tar (ANL+SİM).
13) Narrow glazed incisions amplify the horizontal form (ANL), which contains a stair connecting the two floors.
14) Wood slats make up a wall that encloses the stairwell, topped with an operable skylight, and similar slats are used to screen off the living room from the hallway, in a nod to Japanese design (GÖN). 'It gives a sense of openness and privacy at the same time, (SİM)' says Miller.
15) Called the Lightbox, in part because of Lehoux's profession and also because it glows at night, the house contains many references-to Charles and Ray Eames's house in Pacific Palisades, California; the DIY hippie houses of Christiania, in Copenhagen (particularly one made of recycled windows); and the farm buildings and pole barns of Miller's native north-western Pennsylvania (ANL+GÖN).
16) 'Seven or eight years ago, [Miller] gave me this magazine called *Rural Builder*,' says Lehoux, who grew up in rural Quebec. 'I thought, 'There's a man after my own heart.' ' Adds Miller: 'You have to have an appreciation for it. No one's more creative than farmers. They always have to be innovating. (SİM+ANL)'
17) Lehoux, who might be in New York one week and Afghanistan the next, splits the rest of his time between Vancouver and Point Roberts. He discovered Point Roberts when an assistant urged him to visit; he came on a rare stormy day in June of 2004. 'I was smitten,' he says. He looked at several properties for sale before he came upon the 80-by-140-foot lot he now owns. He paid $17,000'a steal compared to Vancouver prices 'in cash the day after seeing it (he later bought an adjacent lot plus one across the street, where he plans to build a studio, also designed by BCJ). After developers failed to build a golf course behind the property, 400 acres were turned into a land trust. Lehoux calls this his 'backyard "its forested paths, leading to the beach, have views of the Strait of Georgia and the San Juan Islands.
18) Not long after Lehoux purchased the property, Peter Bohlin, a founding principal of BCJ, came to see it and told Lehoux that he wanted to design a house for him. 'I said, 'Peter, I would like nothing more, but I can't afford one of your houses,' (ANL)' recalled Lehoux. "I will live vicariously by shooting them for the foreseeable future.' I think that was an interesting challenge for them.' Lehoux ended up trading photography for design services, with a result

'in scale, proportion, and siting' that is quite similar to Bohlin's original sketch. 'It's also thanks to a lot of ideas that Robert brought,' says Lehoux.

19) The pared-down flexible system used for the Lightbox is one that Miller believes could be applied to 5,000 square feet just as well as 200 (GÖN).
20) 'It is a careful balance of elegant proportions and scale (ANL). The luxury, if you call it that, is not in layers of marble but in being immersed in the forest,' (SİM) says Miller.

Erişim: https://www.architecturalrecord.com/articles/8827-the-lightbox-by-bohlin-cywinski-jackson (Erişim tarihi: 14.10.2017).

01 numaralı villanın (*Lightbox*) AD ortamındaki metninin anlatı kodları analizi

1) Designed (EYL) as a home and studio for a photographer and his young family,
2) Lightbox is located on a peninsula that extends south from British Columbia across the border to Point Roberts (GÖN). The densely forested site lies beside a 180-acre park that overlooks the Strait of Georgia, the San Juan Islands and the Puget Sound (GÖN).
3) Having experienced the world from under a black focusing cloth and large format camera lens (ANL), the photographer has a special fondness for simplicity and an appreciation of unique, genuine and well-crafted details.
4) The home was made decidedly modest, in size and means, with a building skin utilizing simple materials in a straightforward yet innovative configuration (SİM).
5) The result is a structure crafted from affordable and common materials such as exposed wood two-bys that form the structural frame (GÖN) and directly support a prefabricated aluminium window system of standard glazing units (GÖN) uniformly sized to reduce the complexity and overall cost.
6) Accessed from the west on a sloped boardwalk that bisects its two contrasting forms, the house sits lightly on the land above the forest floor. A south facing two-story glassy cage for living captures the sun and view as it celebrates the interplay of light and shadow (ANL) in the forest. To the north, stairs are contained in a thin wooden box stained black with a traditional Finnish pine (GÖN) tar coating. Narrow apertures in the otherwise solid dark wooden wall sharply focus the vibrant cropped views of the old growth fir trees at the edge of the deep forest.
7) Lightbox is an uncomplicated yet powerful gesture (SİM) that enables one to view the subtlety and beauty of the site while providing comfort and pleasure (SİM) in the constantly changing light of the forest.

Erişim: http://www.archdaily.com/622968/lightbox-bohlin-cywinski-jackson (Erişim Tarihi: 14.10.2017).

Çizelge C.1: 01 numaralı villanın anlatı kodları.

01-Lightbox	
AR	**AD**
YOR: Bilmece-1: yapının adı (sunuş)	YOR: Bilmece-1: yapının adı (sunuş)
GÖN: coğrafyanın bilgisi	EYL-1: tasarlamak
ANL: toplumsal aidiyet	GÖN: coğrafyanın bilgisi
GÖN: mimar hakkında bilgi	ANL: kullanıcı fotoğrafçı
EYL-1: tasarlamak	YOR: Bilmece-1: yapının adı (kısa açıklama)
ANL: ekonomik tasarım	GÖN: mimarlığın bilgisi
GÖN: kullanıcı hakkında bilgi	ANL: doğal ışık tasarımı
ANL: kentsel dokudan uzak alan	GÖN: mimarlığın bilgisi
GÖN: mimarlığın bilgisi	
SİM: karşısav-dış/iç	
ANL: kütlesel bütünlük	
SİM: karşısav-parçalı/bütün	
ANL: mekansal parçalılık	
EYL-2: tasarlamak	
ANL: mekansal keşif	
ANL: ekonomik tasarım	
GÖN: mimarlığın bilgisi	
ANL: ekonomik tasarım	
ANL: mekansal keşif	
EYL-3: karıştırmak	
EYL-4: yığmak	
ANL: modernist yaklaşım	
EYL-5: korumak	
ANL: doğa ile uyum	
EYL-6: genişletmek	
ANL: doğa ile uyum	
ANL: modernist yaklaşım	
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	
SİM: karşısav-mahremiyet/açıklık	
YOR: Bilmece-1: yapının adı (sonuç)	
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	
GÖN: coğrafyanın bilgisi	
ANL: kırsal yaşam yaratıcıdır	
ANL: ekonomik tasarım	
ANL: mimar lüks tasarımlar yapıyor	
GÖN: mimarlığın bilgisi	
ANL: modernist yaklaşım	
SİM: karşısav-lüks/ekonomik	

02 numaralı villanın (*Mirror Houses*) AR ortamındaki metninin anlatı kodları analizi

1) After 30 years in their farmhouse outside Bolzano **(GÖN),** in northern Italy, and with their children grown up, Josef Ebner and Angela Sabine Staffler **(GÖN)** found themselves with surplus space and decided to convert part of the property for rent **(ANL)**.
2) So they created two apartments in their existing house **(ANL)** (where they still live) and a pair of mini-residences in a new building **(ANL)**, catering to tourists who flock to the mountains of South Tyrol **(ANL)**.
3) Though the couple had no particular intention that architecture should itself be a draw, recalls Ebner, they wanted 'something special' **(ANL+SİM)** and called in architect Peter Pichler, who had recently established his own office in Bolzano after working for Zaha Hadid **(ANL).**
4) Permission from the local authorities to develop the site imposed a strict limit on the interior volume of the new building sufficient for two dwellings, each 430 square feet, with a ceiling height of 9 feet and required that it should sit just yards from the farmhouse **(ANL+GÖN)**.
5) The location allowed **(ANL)** the new houses to face a private access road and apple orchards beyond, but meant they would back onto **(ANL+SİM)** the family's pool and block the view from the farmhouse's garden.
6) Consequently, the clients' only brief **(ANL)** was that the building should be 'there but not there' **(SİM+YOR)**; the design should make a positive contribution to the landscape, while somehow receding from view **(SİM)**.
7) Pichler's response was simple but effective **(SİM)**.
8) The wood-framed houses, which share **(EYL)** a party wall, are cantilevered **(EYL)** off a poured-in-place concrete basement **(GÖN)**, so they appear to float 6 inches off the ground, and are subtly distinguished by slight offsets in plan and section **(GÖN)**.
9) By cladding the garden facade in six identical mirrored-glass panels, Pichler lent the boxy form **(ANL)** an abstract character reminiscent of a Donald Judd sculpture **(GÖN+ANL)**.
10) The flatness of the surface is given life and depth by its surroundings **(ANL)**.
11) In the daytime, the facade compensates for the lost mountain vista **(ANL)** to the southeast by reflecting hills to the northwest.
12) At dusk, the building becomes more enigmatic still **(ANL)**. As the mirrored glass gathers the last of the setting sun, it is also backlit **(GÖN)** by soft rectangles of electric light emanating from concealed windows **(GÖN).**
13) Guests arriving at the front encounter a building with a livelier, more open character than the laconic back **(ANL+SİM)** would suggest.
14) Pichler brushes off any suggestion of figurative references, but the structure does call to mind a pair of eyes looking out at the landscape **(ANL)**.

15) The fully glazed front reveals all-white interiors, in contrast to the black aluminium skin **(ANL+SİM+GÖN)** on the two sides. Projecting decks and canopy roofs make upper and lower eyelids **(ANL)** whose gentle curves are picked up and amplified in tapering horizontal glazing **(ANL+EYL)** on the side walls.
16) Along with the spline curves of the undulating roofline, the north and south side elevations trace a gradient **(ANL)** from the orthogonal regularity of the back facade to the lighter, looser front and the landscape beyond, says Pichler.
17) Parametric software used to generate construction information saved time and money **(ANL)** even on a building of this size, reports the architect, and allowed the close collaboration **(ANL)** with fabricators necessary to achieve the desired precision **(ANL)**.
18) The level of care **(ANL)** evident in the fine tolerances and complexity of material junctions **(GÖN)** imbues the apparently simple interiors with a quiet finesse **(ANL+SİM)**.
19) Tracks for tight-pleated drapes and sliding doors to the bedroom, closet, and bathroom are discreetly buried in **(ANL)** the drywall ceiling, while the frame of the front facade's glass wall is set flush with **(ANL)** a poured resin floor that extends out onto the deck **(SİM)**.
20) The larger moves express the same sense of precision**(ANL)**: cantilevering **(EYL)** the roof beams from solid timber panels in the side walls **(GÖN)** means that no columns interrupt **(ANL)** the glazed corners.
21) And in each compact bedroom, Pichler exploited **(EYL)** the 3-foot depth of the roof to carve out a skylight above the bed, increasing the sense of space **(ANL)** without eating into **(SİM)** the precious volume allowance.
22) At 110 square feet, the bedroom is smaller than standards would ordinarily allow but was permitted here, as the house is considered one single room **(GÖN)**.
23) The sliding wood-veneered partition allows inhabitants to sleep cocooned behind it if they choose, or wake up to the play of light and shadow across the faces and fissures of the mountains beyond the orchards **(ANL+SİM)**.
24) It is in this prospect that the true purpose of the twin houses becomes clear **(YOR)**. Stringent environmental regulations and a contemporary concern for comfort demand a plethora of mechanical and electrical equipment and a highly insulated envelope **(GÖN+SİM)**.
25) But with a great glass sliding door opening each unit to the breeze, the houses offer their temporary residents a taste of something like Thoreau's rougher-hewn Walden cabin **(GÖN)**, whose simplicity and intimate scale fostered his sense of connection to the environment.
26) In their outward appearance **(ANL)**, the Mirror Houses do little to blend in with their surroundings 'the opposite, in fact' **(ANL)** but, from the inside, the building seems almost to disappear, registering only as a frame for the view **(ANL+SİM)**.
27) 'There but not there,' **(YOR)** one might say.

Erişim: https://www.architecturalrecord.com/articles/8824-mirror-houses-by-peter-pichler-architecture. (Erişim tarihi: 14.10.2017).

02 numaralı villanın (Mirror Houses) AD ortamındaki metninin anlatı kodları analizi

1) The Mirror Houses are a pair of holiday homes, set in the marvellous surroundings of the South Tyrolean Dolomites (GÖN), amidst a beautiful scenery of apple trees (GÖN), just outside the city of Bolzano (GÖN).
2) They were designed (EYL) by architect Peter Pichler.
3) The Mirror houses offer a unique chance to spend a beautiful vacation surrounded by contemporary architecture of the highest standards and the most astonishing Landscape and beauty nature has to offer (SİM+ANL).
4) The client, who lives in a restructured farmhouse of the 60s on the site, asked to design a structure for renting out as luxury holiday units. Guests have their small autonomous apartment and can fully enjoy the experience of living in the middle of nature (ANL).
5) A maximum degree of privacy (ANL) for both the client and the residing guest should be taken into consideration. The new structure is oriented (EYL) towards east with their private garden and an autonomous access (ANL) and parking for the guests.
6) Each unit contains a kitchen / living room as well as a bath- and bedroom with big skylights that open to allow natural light and ventilation (GÖN). A small basement serves for temporary storage. The projects initial volume is split in 2 units that are slightly shifted in height and length in order to loosening the entire structure and articulating each unit.
7) Both units are floating (ANL) on a base above the ground evoking lightness besides offering better views (ANL) from their cantilevering terraces to the impressive surrounding landscape.
8) The volume opens towards east with a big glass facade that fades with curvilinear lines into the black aluminium shell (GÖN). Mirrored glass on the west facade borders the garden of the client with the units and catches the surrounding panorama while making the units almost invisible (SİM).
9) The mirrored glass is laminated with an UV coating preventing birds' collision (GÖN).
10) From certain views of the clients' garden the old existing farmhouse is mirrored in the new contemporary architecture (ANL) and is literally blending into (ANL) it rather than competing against (SİM).

Erişim: http://www.archdaily.com/577551/the-mirror-houses-peter-pichler-architecture. (Erişim tarihi: 14.10.2017).

Çizelge C.2: 02 numaralı villanın anlatı kodları.

02-Mirror Houses	
AR	**AD**
YOR: Bilmece-1: yansıtıcılık ve uyum (sunuş)	YOR: Bilmece-1: yansıtıcılık ve uyum (sunuş)
GÖN: coğrafyanın bilgisi	GÖN: coğrafyanın bilgisi
GÖN: kullanıcı hakkında bilgi	GÖN: coğrafyanın bilgisi
ANL: mevcuda eklemlenme	GÖN: coğrafyanın bilgisi
ANL: mevcuda eklemlenme	EYL-1: tasarlamak
ANL: mevcuda eklemlenme	SİM: karşısav-lüks/doğa ile içiçe
ANL: turizm bölgesi	ANL: çevresel veri mimari tasarımda önemlidir
GÖN: coğrafyanın bilgisi	GÖN: kronolojik kod
ANL: ayırt edilebilir olmak	ANL: mevcuda eklemlenme
GÖN: mimar hakkında geçmiş bilgisi	ANL: çevreye uyum
ANL: yasal zorunluluklar	ANL: mahremiyet
GÖN: mimarlığın bilgisi	EYL-2: yönlendirmek
ANL: çevresel veri mimari tasarımda önemlidir	ANL: mevcuda eklemlenme
SİM: karşısav-izin verdi/arkasaını döndü	GÖN: mimarlığın bilgisi
ANL: kullanıcı talepleri	ANL: modernist yaklaşım
SİM: karşısav-orada ama orada değil	ANL: çevresel veri mimari tasarımda önemlidir
YOR: Bilmece-1: yansıtıcılık ve uyum (kısa açıklama)	GÖN: mimarlığın bilgisi
SİM: karşısav-peyzaja katkı/manzaradan çekilme	YOR: Bilmece-1: yansıtıcılık ve uyum (açıklama)
SİM: karşısav-basit/etkili	GÖN: mimarlığın bilgisi
EYL-1:paylaşmak	ANL: mevcuda eklemlenme
EYL-2: yükseltilmek	YOR: Bilmece-1: yansıtıcılık ve uyum (kısa açıklama)
GÖN: mimarlığın bilgisi	SİM: karşısav-uymak/yarışmak
GÖN: mimarlığın bilgisi	
ANL: mimesis	
GÖN: sanatın bilgisi	
ANL: ayırt edilebilir olmak	
ANL: çevre ile etkileşim	
YOR: bilmece-1: yansıtıcılık ve uyum (açıklama)	
ANL: ayırt edilebilir olmak	
GÖN: mimarlığın bilgisi	
ANL: zıtlık	
SİM: karşısav-arka/ön	
SİM: karşısav- canlı/sade	
ANL: biçimsel farklılık	

Çizelge C.2 (devam): 02 numaralı villanın anlatı kodları.

02-Mirror Houses	
AR	**AD**
ANL: zıtlık	
SİM: karşısav-opak/geçirgen	
SİM: karşısav- beyaz/siyah	
GÖN: mimarlığın bilgisi	
ANL: biçimsel farklılık	
ANL: yatay pencere-modernsit yaklaşım	
EYL-3: vurgulamak	
ANL: biçimsel farklılık	
ANL: ekonomi	
ANL: mimarlıkta işbirliği	
ANL: biçimsel farklılık	
GÖN: mimarlığın bilgisi	
ANL: minimalist yaklaşım	
SİM: karşısav- basit/iyi çözülmüş	
ANL: minimalist yaklaşım	
ANL: modernist yaklaşım	
EYL-4: yükseltilmek	
GÖN: mimarlığın bilgisi	
ANL: açık plan	
EYL-5: faydalanmak	
ANL: açık plan	
GÖN: mimarlığın bilgisi	
ANL: açık plan	
SİM: karşısav-sınırlı/engin	
YOR: Bilmece-1: yansıtıcılık ve uyum (sonuç)	
GÖN: mimarlığın bilgisi	
SİM: karşısav-konfor/çevresel duyarlılık	
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	
ANL: ayırt edilebilirlik	
ANL: çevreye uyum	
ANL: çevreye uyum	
SİM: karşısav-iç/dış	
YOR: bilmece-1: yansıtıcılık ve uyum	

03 numaralı villanın (*Balint House*) AR ortamındaki metninin anlatı kodları analizi

1) Located on a third of an acre facing a golf course outside Valencia, Spain (GÖN), the Balint House proves that the most unexpected designs can arise from confronting obstacles (SİM+YOR).
2) In this case, the problem was a municipal ordinance that limited new houses to one story and a sloping roof.
3) Seeking to squeeze more square footage out of the small site for his clients, a couple with two children, local architect (ANL) Fran Silvestre came up with the idea of an arched roof, rising high enough to include a full 'attic' (GÖN) floor of bedrooms while still satisfying code (SİM).
4) 'We rounded off the shape a little, and everything started coming together,' (ANL) says Silvestre. The resulting elliptical structure, with a swooping roof and deep cantilevers over its two symmetrical ends 'one facing the street, the other overlooking a pool terrace and the golf greens' could not be more elegant or succinct (SİM). It is a solution to which nothing can be added or taken away.
5) The cantilevers protect the large glazed openings below them from the strong Mediterranean sun and provide balconies for the bedrooms, while the curving walls pull the house away from the side yards so it won't crowd the lot (SİM). 'It's a kind of streamlining,'(ANL) Silvestre suggests.
6) Inside, the ground-floor living spaces are completely unencumbered by interior walls, opening views straight through the house (ANL).
7) Silvestre articulates the different living zones by organizing them around a central double-height stair hall, creating a sense of interior depth and vertical release in the otherwise ethereal space (ANL). The hall rises to a rectangular skylight at the highest point of the roof. Grey smoked-glass balustrades on the stairs and the upper-level corridor around the opening contrast with the ground floor's white finishes. Sunlight penetrates the skylight to cast a brilliant, shifting rectangle of light across bleached-wood floors, while the glass balustrades catch glittering reflections of outdoor views.
8) The only interior divider (ANL) on the ground floor is a long cabinet that stops just below the ceiling, separating the kitchen from the hall. With the clean lines of the (ANL) kitchen's island and classic pieces of modern furniture (ANL) such as Arne Jacobsen's Egg Chair (GÖN), selected by interior designer Andr's Alfaro Hofmann, the interiors inevitably draw comparisons to the open living spaces of Mies van der Rohe's Farnsworth House or Philip Johnson's Glass House (ANL+GÖN).
9) But Silvestre adds the vertical thrust of the stair hall to his fluid, horizontal spaces and solves the privacy problems (SİM) of sleeping areas with a conventional bedroom floor upstairs. A full basement includes guest rooms that overlook a sunken light court facing a side yard.

10) The resulting design is uncompromisingly direct and minimal (SİM), bringing together in one neat package the familiar elements of the single-family house.
11) The project required some structural sleight-of-hand to arrive at this simplicity of line. The entire house stands on four columns, which rise two stories through the short lateral walls to support the roof's concrete vault. The bedroom floor is suspended from this vault via high-strength concrete panels hidden in the partitions. By routing plumbing and other services through the building's thick side walls (GÖN),
12) Silvestre could leave the ground floor ceiling completely free of interruptions (ANL). To counter the horizontal thrust of the vault, a concrete tension ring girdles the building at the level of the balcony balustrades (GÖN). The two overhangs are counterbalances, extending up to 18 feet (GÖN).
13) Silvestre studied various finishes for the curved exterior walls and roof, including stucco, ceramic tile, and stone, before selecting man-made solid surface for its smoothness, hidden joints, and resistance to water (GÖN). Though most often used in kitchen counter tops, it is certified for exterior applications in Spain (SİM). The material was mounted directly on an aluminium subframe without backing, as its high bauxite content makes it compatible with aluminium's thermal expansion rates (GÖN). Panels of it were curved slightly at the factory without thermal forming or moulds, and clipped onto the aluminium to achieve their final curvature (GÖN).
14) Silvestre points out that, despite the unusual form of the house, its surfaces curve in only one direction (SİM), not the two a dome or computer mouse does (ANL). 'We built the model for the design using only two pieces of cardboard,' says the architect. 'I've found that if we can't build what we're thinking about in a model, it will be very difficult to build in reality.'
15) With the Balint House, Silvestre breaks from the rectilinear lines of previous works, such as his Atrium House and the Vegamar Wine Boutique (ANL), and puts his daring structural innovations centre stage.
16) He gives much of the credit for this audacity to his client (ANL), a dealer in building products, who chose the design over two more conventional schemes. 'He's a self-made man who wanted an identity of his own,' says Silvestre. 'He told us he liked this design because he'd never seen anything like it.'
17) With its fluid white forms of no identifiable material and a wing-shaped pool that wraps around the terrace like a spreading wave, the house has the relaxed feel of a luxurious yacht docked by a greensward (ANL).

Erişim: https://www.architecturalrecord.com/articles/8821-balint-house-by-fran-silvestre-arquitectos. (Erişim tarihi: 14.10.2017).

03 numaralı villanın (*Balint House*) AD ortamındaki metninin anlatı kodları analizi

1) A privileged (ANL) place within a golf course (ANL) near to Valencia (GÖN) is the starting point (YOR) of this project.
2) The proposal is drawn with elliptical traces which contain the program and maximize the possibilities of local urban law by minimizing the volumetric impact (ANL) on the site. Thus, a piece with a continuous façade that seems to lodge only one floor is set on the site. The aerodynamic visuals of it guide the eye towards the deepness of the neighbouring landscape.
3) The volume is placed leaving as much free surface as possible towards the southern edge of the plot for it to be used as a garden, while the lateral limits are blurred with vegetation (ANL). The other elements that compose the urbanization resemble the curved nature of the place's topography (ANL).
4) The inner space of the house is articulated through a central void (ANL) which contains communications. Service spaces, installations and the kitchen are used to orthogonalize (ANL) the curved trace of the lower floor, which opens to the garden. The upper floor with the rooms and the underground, opened to the patio, provide the house with more bounded spaces.
5) Four concrete supports on the lower floor hold the arched roof, from which the room's floor hangs. This structure is covered by a monolithic, ventilated façade, which is realized with a Solid Surface with a simple curve that doesn't require thermoforming to (GÖN) adapt to the geometry of the piece. The rest of materials used in the construction range from white to black, covering all scales of grey.
6) Other explanations can be superposed to this description, as the carpet of light which transforms the inside of the house as the hours go by (ANL).

Erişim: http://www.archdaily.com/579629/balint-house-fran-silvestre-arquitectos. (Erişim tarihi: 14.10.2017).

Çizelge C.3: 03 numaralı villanın anlatı kodları.

03-Balint House	
AR	**AD**
YOR: Bilmece-1: yapının adı (sunuş)	YOR: Bilmece-1: yapının adı (sunuş)
GÖN: coğrafyanın bilgisi	ANL: lüks tasarım
ANL: tasarım girdileri	GÖN: coğrafyanın bilgisi
ANL: yerelin özellikleri bilinmeli	YOR: Bilmece-2: tasarım kararları (sunuş)
GÖN: mimarlığın bilgisi	ANL: yasaya uyarak özgün tasarım
SİM: karşısav: özgün tasarım/yasaya uyum	ANL: bütünleşik mekan
ANL: yeni tasarım yerine düzene oturtmak	ANL: yakın çevrenin özellikleri önemlidir
ANL: minimalist yaklaşım	ANL: merkezi plan
ANL: yeni tasarım yerine düzene oturtmak	GÖN: mimarlığın bilgisi
ANL: açık plan	ANL: zamanla değişen mekansal nitelikler
ANL: mekansal bütünlük, açık plan	
ANL: açık plan	
ANL: modernist yaklaşım	
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	
ANL: toplumsal aidiyet	
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	
SİM: karşısav-yatay/düşey	
ANL: minimaist yaklaşım	
GÖN: mimarlığın bilgisi	
ANL: açık plan	
GÖN: mimarlığın bilgisi	
GÖN: mimarlığın bilgisi	
GÖN: mimarlığın bilgisi	
GÖN: mimarlığın bilgisi	
GÖN: mimarlığın bilgisi	
SİM: karşısav: sıradığı biçim/tek doğrultu	
ANL: mimar hakkında geçmiş bilgisi	
ANL: kullanıcı odaklı tasarım	
ANL: modernist yaklaşım	
ANL: lüks tasarım	

04 numaralı villanın (*Los Limoneros*) AR ortamındaki metninin anlatı kodları analizi

1) The mandate was clear (YOR): design (EYL) a house that offers privacy from the outside world but opens up to gardens and terraces within its confines (ANL+SİM). The solution (YOR) was a familiar one for the setting in Andalusian Spain (GÖN), where inward-facing patio houses speak of a Moorish heritage (GÖN).
2) However (ANL), in conceiving a vacation retreat for a family of four in Marbella, on the palmy Costa del Sol, Swiss architect Gus Wüstemann (ANL+GÖN) has avoided the arcaded courtyards and red-tile roofs typical of the region (SİM).
3) He has kept the general idea, but emphasizes the abstracted masses and voids (SİM) seen in his other work (GÖN), such as the muscular concrete residence Two Verandas in Zurich (GÖN).
4) The client, a European businessman, had been coming to the resort for 20 years to enjoy golf and spend time with friends and family (ANL). When he decided to build a new home there, he was drawn to the strong geometries and complex play of light and shadow (ANL) in Wüstemann's architecture.
5) While Marbella's sunny weather, sandy Mediterranean beaches, and breaking surf account for its popularity, the picturesque village had fewer than 1,000 residents right after World War II. During the 1960s and '70s, it became the haven for the so-called jet set, a migratory social flock of aristocrats, showbiz people, and rich political exiles. Attracting such 'beautiful people' as Prince Alfonso von Hohenlohe, Sean Connery, and former Cuban dictator Fugencio Batista y Zaldivar, Marbella grew as others followed: today the population is over 140,000. It is good to be able to withdraw behind garden walls (ANL+GÖN).
6) Wüstemann's plan recalls those that Mies van der Rohe developed in his elegant linear-court house projects of the 1930s and '40s 'only here, as the architect puts it, 'much of the program for the house is hidden on the periphery.' (ANL+GÖN+SİM)
7) Its concrete frame with white plastered masonry infill walls gives it an implacable and impenetrable solidity. (GÖN)
8) Following the outline of the property 'a parallelogram in a compact residential area' you might say the 6,200-square-foot house evokes, on a small scale, fortresses such as the nearby 10th-century Moorish Sohail Castle.
9) The neighbours at first didn't see this historic connection (YOR). Since it diverged from (YOR) the Spanish Mediterranean or classical-style vocabulary typical of Marbella's villas (GÖN), they asked the client if it was going to be a hotel or a department store. As the owner tells it, they even expressed concern to the local government that the design represented a violation of the residential zoning. No, it was simply a house.

10) Stepping through the protective entrance behind the thick walls enclosing the site, you are surprised to find yourself in a light-filled living and dining area contained in a glazed (SİM) bar. It extends the width of the house, stretching from the entrance vestibule on the north to a minimal kitchen on the south wall 'so minimal, in fact, that it is hard to find the stove (concealed by a movable counter) or other culinary appurtenances.
11) Long sliding glass walls open the indoor living spaces to (SİM+ANL) a patio and a small pond immediately to the east, and to a grassy lawn and swimming pool to the west. Looking in this direction, where the house's receding columns and beams frame vistas and define the various interior and exterior (SİM+ANL) areas, you can catch a glimpse of the Sierra Blanca Mountains (GÖN).
12) As the spaces unfold (ANL), boundaries blur between inside and out (ANL). 'We just move (EYL) the furniture outdoors when it gets warmer,' says the client on a 65-degree winter's day. Not all of it moves, however: Wüstemann has created nooks with built-in benches and podiums of masonry covered with a smooth cementitious coating 'as integrated with the architecture as built-ins are in the habitations of Le Corbusier (ANL+GÖN).
13) Leaving the living area and walking west to the lawn and garden, you pass through an open court, a spatial void that is the centre of the house (SİM). Bound on the four sides of the second level by expansive grills of slender precast-concrete brick, the court seems enclosed by modern-day Moorish mashrabiyas (ANL), which filter light into the corridors leading to the bedrooms, library, and media room.
14) Where the upper bedroom wing overlooks the lawn, an L-shaped pool, and a lemon grove, Wüstemann has carved deep niches, much like the syncopated crenellations of a medieval fort (ANL), to provide secluded sunporches for the occupants and guests.
15) In boiling down the elements of both historic and modern motifs (SİM) to their essentials, Wüstemann avoids obvious replications of any particular style (ANL). His unremitting approach to clean details reveals his architectural training at Zurich's rigorous Swiss Federal Institute of Technology (ANL). Yet the fact that he has offices in Barcelona as well as Zurich (ANL) explains his more casual Mediterranean sensibility and underlies the house's subtle combination of control and *la buena vida.* (GÖN)

Erişim: https://www.architecturalrecord.com/articles/8823-los-limoneros-by-gus-w%C3%BCstemann-architects. (Erişim tarihi: 14.10.2017).

04 numaralı villanın (*Los Limoneros*) AD ortamındaki metninin anlatı kodları analizi

1) Program (YOR)
   The plot is situated in an suburban urbanisation of private villas next to a golf court (ANL) near Marbella , Spain (GÖN). The program is a house for a family with kids and a some guest rooms for visiting friends, a total of 480 m2 inside area. There was an existing house (ANL), typical for the area (ANL) with a beautiful garden, we kept the plants.
2) living outside in a private garden (ANL+YOR)
   Being in Andalucia (GÖN), in the south of Spain, (GÖN) the idea was to create (EYL) a huge garden with big covered outside spaces, giving some shade when needed, where you could live outside day and night, all year long (ANL). It's all about catching that twilight (ANL) with your friends and family, chilling out with some tapas and great Spanish wines (GÖN+ANL).
3) At the same time we needed to create the necessary privacy towards the neighbouring buildings, so you could live outside without being exposed (GÖN). The concept therefore is that the whole site is a garden surrounded with a peripheral wall filled with content (SİM), that's the living room, a private garden. Above that living room landscape we set a patio house - a house over a garden (SİM). In the winter time, one covered part of the private garden can be closed with sliding windows and heated.
4) Periphery is central (YOR)
   The periphery, the surrounding wall are filled with different programs so it communicates with the centre (ANL+SİM) space of the ground floor. These contents wrap around the living space / garden like a never ending landscape (ANL).
5) In the periphery there are :
   still water pond with waterfall, turtles and morning sun, herb garden, kitchen, bbq lounge, pool lounge, swimming pool - chill out pool area, jungle, atelier / library, entrance lobby.
   Depending of what time of the day, social occupancy and what mood one is in, you choose to interact with the peripheral programs, from leisure, sport to reading, chilling, cooking (ANL) etc.
6) There is an over the edge opening along the poolside, where there is a beautiful view to the mountains and where the evening sun comes in (ANL).
7) The house is above the garden (SİM)
   The bedrooms, family lounge and Yoga terrace are on the first floor, a patio with a perforated stone facade filters the light into the wardrobes and circulations of the private areas. Each room has a bathroom and a private patio attached.
   The master bedroom, bathroom and patio can be joined to one open space, enjoying sleeping and bathing outside, without being seen (SİM).

8) White sculpture and blue Andalucía sky (ANL)
There are no windows or openings to the outside / public space (SİM), the house appears as a white and cubic sculpture (ANL), similar to the Moorish patio houses in Andalucia (GÖN).
9) Only the plants give a sign (SİM) of the interior life to the outside. Everything is covered in white plaster (ANL), creating this endless playful landscape (ANL) just covered by the deep blue Andalucia sky (ANL), it's there to host people.

Erişim: http://www.archdaily.com/544425/los-limoneros-gus-wustemann. (Erişim tarihi: 14.10.2017).

Çizelge C.4: 04 numaralı villanın anlatı kodları.

04-Los Limoneros	
AR	**AD**
YOR: Bilmece-1: yapının adı (sunuş)	YOR: Bilmece-1: yapının adı (sunuş)
YOR: Bilmece-2: yasal zorunluluklar (sunuş)	ANL: banliyöde zengin yerleşim
EYL-1: tasarlamak	GÖN: coğrafyanın bilgisi
ANL: kendine özel açık alanlar	ANL: yerel mimari
SİM: karşısav-mahremiyet/açık alanlar	ANL: kendine özel açık alanlar
YOR: Bilmece-2: yasal zorunluluklar (kısa açıklama)	GÖN: coğrafyanın bilgisi
GÖN: coğrafyanın bilgisi	EYL-1: yaratmak
GÖN: mimarlığın bilgisi	ANL: farklı zamanlarda farklı kullanımlara olanak tanıma
SİM: karşısav- akdeniz'de isviçreli mimar	SİM: karşısav-gece/gündüz
GÖN: mimar hakkında bilgi	ANL: akdeniz sosyal hayatı
ANL: ayırt edilebilir ollmak	GÖN: coğrafyanın bilgisi
SİM: karşısav-yerel/evrensel	ANL: mahremiyet
GÖN: mimar hakkında bilgi	ANL: kendine özel açık alanlar
GÖN: kronolojik kod	SİM: karşısav-mahremiyet/açık alan yaşamı
ANL: zenginlik	ANL: içe dönük yaşam
ANL: modernist yaklaşım	ANL: yükseltilmiş kütle
ANL: zenginlik	ANL: iletişim
GÖN: coğrafyanın bilgisi	SİM: karşısav-çeper/merkez
ANL: toplumsal aidiyet	ANL: zenginlik
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	ANL: zenginlik
SİM: karşısav-çeperde gizlenmek	ANL: çevre verileri tasarımda önemlidir
GÖN: mimarlığın bilgisi	ANL: yükseltilmiş kütle
GÖN: coğrafyanın bilgisi	ANL: kendine özel açık alanlar
ANL: çevresel veri kullanımı	ANL: modernist yaklaşım
GÖN: mimarlığın bilgisi	SİM: karşısav-kamusal/özel

Çizelge C.4 (devam): 04 numaralı villanın anlatı kodları.

04-Los Limoneros	
AR	**AD**
SİM: karşısav-kalın duvarlar/cam çevreleme	GÖN: coğrafyanın bilgisi
SİM: karşısav-iç/dış	ANL: mahremiyet
ANL: bütünleşik tasarım	ANL: modernist yaklaşım
GÖN: coğrafyanın bilgisi	ANL: zenginlik
ANL: bütünleşik tasarım	ANL: modernist yaklaşım
EYL-2: hareket ettirmek	
ANL: toplumsal aidiyet	
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	
ANL: merkezi plan	
ANL: yerelden referans alıp tasarlamak	
ANL: yerelden referans alıp tasarlamak	
SİM: karşısav-tarihsel/modern	
ANL: yerelden referans alıp tasarlamak	
ANL: modernist eğitim	
SİM: karşısav-akdenizde isviçreli mimar	
GÖN: coğrafyanın bilgisi	

05 numaralı villanın (*Villa Kogelhof*) AR ortamındaki metninin anlatı kodları analizi

1) **Putting Down Roots: (YOR+ANL) A Dutch design team infuses a sweeping, minimalist aesthetic into a home with an ambitious sustainable (SİM) program.**
2) **People/Products (YOR)**
   In a gravity-defying act **(SİM)** of daredevil modernism **(ANL)**, a villa in the Dutch province of Zeeland **(GÖN)** seemingly floats above the surroundings **(ANL)** it was named after—the former 60-acre Kogelhof farm **(ANL)**.
3) In its uncompromising radicalism **(ANL)**, this clear, linear house would stand out anywhere, but, among the brick houses and tarred barns dotting this rural part of the Netherlands **(SİM)**, it is truly an anomaly **(ANL)**.
4) The client, Ton Zwijnenburg, an international potato and onion trader **(GÖN)**, purchased the land from a local farmer under the auspices of a national restructuring initiative called “red for green” developed for agricultural areas in decline **(ANL)**. Through this program, the Dutch government grants one building permit for each 10 acres of land, on the condition that the buyer transform the remaining property into a public nature preserve.
5) The project's agenda was as ambitious as the concept is simple **(SİM)**. Zwijnenburg wanted the house to be a clean, transparent abstract form **(ANL)**

with no distracting elements **(ANL)**, such as windows, on the skin. The architect, Paul de Ruiter, was intent on making the glass box energy neutral **(SİM)**. They both managed to get their way in a feat of engineering that, says de Ruiter, "took an hour to think up and six years to execute. **(EYL+SİM)**"

6) During three of those years, Zwijnenburg lived in a tiny camper next to the building site on weekdays. For bathing, he used a new Z-shaped pond the project's landscape architect Bosch & Slabbers created by excavating **(EYL)** 2,472,000 cubic feet of soil. The firm devised the 1,312-foot-long-by-98-foot-wide man-made lake as an inviting habitat for birds and fish, reusing the dug-up earth to vary the flat site with gentle hills **(SİM)**. They also planted **(EYL)** 71,000 young trees.
7) The 7,700-square-foot house consists of two perpendicular volumes connected by a concrete core with a glazed entrance at grade. One is tucked beneath a 2-foot-deep reflecting pool and houses an office, storage, full bath, and a garage for Zwijnenburg's tractor and four cars **(ANL)**. The small water feature, positioned to overlook the larger Z-shaped pond, was added to enhance views from the house as well as to conceal the home's plumbing, electrical, and HVAC. The upper volume, a glazed Vierendeel truss structure, hovers above the ground and accommodates the primary living, dining, and sleeping spaces. The improbable cantilever created by the structural arrangement is buttressed by a V-shaped steel support located 82 feet from the core **(GÖN)**.
8) De Ruiter applied a similar sweeping approach **(ANL)** to the interior of this home for a family of four that includes two teenagers, and it is every bit as cool and collected (that is, maniacally tidy) **(ANL)** inside as it is outside **(SİM)**.
9) By his own admission, Zwijnenburg is neurotic about cleaning up and organizing. "Even my cars are organized by size and color, **(ANL)**" he says. Interestingly, he selected de Ruiter for the project on the basis of an underground parking garage the architect had designed in Rotterdam **(GÖN)**. "I've always been fascinated by functional, minimalist architecture, especially in America **(ANL)**," Zwijnenburg says. "I like big open spaces with no clutter **(SİM)**."
10) The rooms upstairs are delineated according to the structural bays. The master bedroom is at one end, followed by its bath suite and an internal open-air patio, accessible from both the master bath and living room beyond—a scheme that maintains an uninterrupted curtain wall **(ANL)**. The kitchen, dining area, and children's rooms align to complete the floor plan. Modern classics by the likes of Eileen Gray and Le Corbusier **(GÖN)** constitute the home's sparse furnishings **(ANL)**.
11) The aesthetic does not compromise the architect's goal to build a net zero **(SİM)**–ready house, however. To that end de Ruiter is employing both active and passive means **(GÖN)**. The facade is made of dual-glazed low-iron, low-E glass insulated with Argon gas.
12) The 11-foot-tall glass panels, fastened with U-shaped clips to a steel frame on the building's exterior, slip past the 9-foot-high curtain-wall **(GÖN)** opening

and seem to disappear beyond the floor and ceiling edges **(ANL)**, erasing the line between indoors and out **(SİM)**, like an infinity pool.

13) Sunshades, seven inches behind the glazing, provide an additional air barrier, aided by a dedicated ventilation system that draws solar heat buildup outside **(GÖN)**. Meanwhile, a heat pump maintains comfortable temperatures throughout the year, and will get a boost during winter months from a soon-to-be-installed freestanding stove fueled by wood pellets—to be produced from the trees on the property (when they mature).
14) A work in progress, Villa Kogelhof is not yet producing as much energy as it consumes. Photovoltaic panels on the roof currently meet some of its demands. But the house won't be fully net zero until these are supplemented by the installation of a wind turbine, planned for the near future **(GÖN)**.
15) Such apparent independence can be deceiving **(YOR)**. Surrounded by a surreal landscape that is at once wild and calculated, private and public **(SİM)**, Zwijnenburg muses that there are times at the Villa Kogelhof when, "One is able to cherish the illusion that you are the only person in the world **(ANL)**."

Erişim: https://www.architecturalrecord.com/articles/8820-villa-kogelhof. (Erişim tarihi: 14.10.2017).

05 numaralı villanın (*Villa Kogelhof*) AD ortamındaki metninin anlatı kodları analizi

1) The 25 hectare estate is part of a larger program (ANL) initiated by the government (ANL), which aims to connect regional ecological zones throughout the country. The current owner bought the site, once farmland, in 2006 (GÖN).
2) It is a protected habitat for animals and plants and a major tourist draw in the area, open to the public. Permission to build a house on the land was given only on condition that it was returned to its pre-agricultural state. The planting (EYL) of some 71,000 six-year-old trees hint at the future of the estate as 'a villa in the woods' and were planted already in 2006 (GÖN). A rectangular pond was digged (EYL), requiring the removal of 70,000 cubic metres of soil (ANL).
3) Contrast (YOR+ANL)
   The underground volume of the house consists the entrance, parking (for 6 cars and a tractor), storage, bathroom and a workspace which looks out over the pond. The living area is situated in the floating glass box above ground (ANL). It's floor plan is completely open, except for some subtle glass room dividers (ANL). There are several separate volumes for the kitchen, bedrooms, bathroom and a multifunctional room.
4) The patio has glass doors on both sides, so that it's both accessible through the living room and the bathroom. The entire floor is covered with white epoxy (GÖN) and the furniture consists of designer classics from Le Corbusier and Eileen Grey

(ANL+GÖN). The façade is completely made out of glass and offers a spectacular view over the surrounding landscape.

5) Self-sufficient (YOR)
   One of the main principles of Villa Kogelhof was to translate luxury into the happiness of independence (SİM).
6) The goal for the villa was to be self-sufficient; to generate its own energy, to heat its own water and to recycle the garbage (YOR). To make sure Villa Kogelhof is energy neutral, the façade offers an important contribution. This so called climate-façade is composed of an outer layer of clear insulated glass from floor to ceiling and an inner layer of sun-reflecting fabric (GÖN) that can be rolled up and unrolled. When the fabric is lowered, an air cavity is formed in which the air from the villa is extracted of a central ventilation system. The house is heated by a central heating system in combination with an air pump.
7) Warm water will in the near future be generated (GÖN) by using a range stove, in which wood will be fired from the trees out of the private forest of the estate. Electricity is generated from the PV-cells on the roof and also from the planned windmill (ANL).

Erişim: http://www.archdaily.com/455402/villa-kogelhof-paul-de-ruiter-architects. (Erişim tarihi: 14.10.2017).

Çizelge C.5: 05 numaralı villanın anlatı kodları.

05-Villa Kogelhof	
AR	**AD**
YOR: Bilmece-1: villa sahibinin adı (sunuş)	YOR: Bilmece-1: villa sahibinin adı (sunuş)
YOR: Bilmece-2: kök salmak, zamanla dönüşmek (sunuş)	ANL: çevre verileri
SİM: karşısav-minimalist/sürdürülebilir	ANL: yasal zorunluluklar
SİM: karşısav-yerçekimi/asılı olma	GÖN: kronolojik kod
ANL: modernist yaklaşım	EYL-1: ekmek
GÖN: coğrafyanın bilgisi	GÖN: kronolojik kod
YOR: Bilmece-1: villa sahibinin adı (sonuç)	EYL-2: kazmak
ANL: yükseltilmiş kütle	YOR: Bilmece-2: karşıtlık (sunuş)
ANL: ayırt edilebilir olmak	ANL: tasarımda zıtlık
SİM: karşısav-radikal yapı/geleneksel çevre	ANL: yükseltilmiş kütle
ANL: ayırt edilebilir olmak	ANL: açık plan
GÖN: kullanıcı hakkında bilgi	GÖN: mimarlığın bilgisi
ANL: sürdürülebilir tasarım	ANL: modernist yaklaşım
SİM: karşısav-iddialı/basit	GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi
ANL: modernist yaklaşım	YOR: Bilmece-3: sürdürülebilir yapı (sunuş)
ANL: minimalist yaklaşım	SİM: karşısav-lüks/bağımsız

Çizelge C.5 (devam): 05 numaralı villanın anlatı kodları.

05-Villa Kogelhof	
AR	**AD**
ANL: sürdürülebilir tasarım	YOR: Bilmece-3: sürdürülebilir yapı (açıklama)
EYL-1: uygulamak	GÖN: mimarlığın bilgisi
SİM: karşısav-1 saat/6 yıl	GÖN: kronolojik kod
EYL-2: kazı yapmak	GÖN: mimarlığın bilgisi
SİM: karşısav-düz arsa/tepe	
EYL-3: ekmek	
ANL: lüks yapı	
GÖN: mimarlığın bilgisi	
ANL: minimalist yaklaşım	
ANL: minimalist yaklaşım	
SİM: karşısav-iç/dış	
ANL: lüks yapı	
GÖN: kronolojik kod	
ANL: minimalist yaklaşım	
ANL: açık plan	
ANL: açık plan	
GÖN: mimalık tarihinin bilgisi	
ANL: modernist yaklaşım	
SİM: karşısav-estetik tasarım/sürdürülebilir tasarım	
GÖN: mimarlığın bilgisi	
SİM: karşısav-aktif/pasif sistemler	
GÖN: mimarlığın bilgisi	
ANL: modernist yaklaşım	
SİM: karşısav-iç/dış	
GÖN: mimarlığın bilgisi	
YOR: Bilmece-2: kök salmak, zamanla dönüşmek (kısa açıklama)	
ANL: izole edilmiş mekan	
SİM: karşısav-özel/kamusal	
ANL: izole edilmiş mekan	

06 numaralı villanın (*#house#1.130*) AR ortamındaki metninin anlatı kodları analizi

1) **Down the Garden Path (YOR): A house on a tight suburban site (ANL) provides a series of choreographed views through landscaped spaces and pavilion-like rooms.**
2) The interweaving of indoor and outdoor spaces (SİM+ANL) in #house#1.130, by Madrid architect Estudio Entresitio (GÖN), recalls the condensed landscapes of classical Chinese gardens in Suzhou: (GÖN) tightly framed

vistas are crossed in close succession by multiple spatial events–glazed pavilions, light wells, bridges, terraces, beds of vegetation, a covered pathway angling slightly out of view. Like many of those Chinese gardens (GÖN), this 6,200-square-foot house is shoehorned onto a small site (in this case, a quarter-acre plot in a leafy Madrid suburb (GÖN)) and hemmed in on either side by neighboring houses (occupied by the client's mother and sister, respectively).

3) So the house turns inward (ANL), its principal spaces and circulation paths looking back and forth among themselves (SİM). The project's odd name is a code the architect uses to maintain the client's anonymity (YOR).
4) The parcel originally formed part of the yard of the mother's (GÖN) rather conventional mansion, an oasis of greenery that the architect felt was important "to give back to the site, (ANL+GÖN)" says José María Hurtado, a partner in Entresitio together with his sister, María Hurtado (currently teaching at the New Jersey Institute of Technology), and César Jiménez (GÖN).
5) The firm kept the house low to the ground, following the 10-foot slope down from the street, and covered its various levels—including the main roof—with planting beds.

   Hurtado explains that interior spaces were placed "in their best location, (ANL)" in terms of orientation and views. The larger footprint of the lower floor, housing bedrooms and the garage, forms a kind of plinth, topped with terraces and planting areas that serve the living spaces above. Living spaces are aligned along the long southern exposure, with large windows protected by motorized vertical louvers that the architect custom-designed (it also served as a contractor for the house). The kitchen and other service spaces are located on the northern facade, where translucent polycarbonate panels enclose the staircase and garage.
6) The architect divided (EYL) the upper floor into two zones, with the main entry in between. The living room overlooks the trees at the back of the parcel. At the front, (SİM) the dining room—an almost independent pavilion of floor-to-ceiling glass— (GÖN) is set in a handsome court with a covered terrace and pool presided over by one of the site's original holm oak trees.
7) Connected (EYL)by indoor and outdoor passages (SİM), and separated (EYL)by a terrace and light well to the lower level, the two zones are given a sense of unity (ANL) by the regular rhythm of the exposed steel crossbeams supporting the roof (GÖN). These extend beyond the walls in many places to form pergolas and create a counter-rhythm to the staccato shadow patterns cast by the vertical louvers.
8) On the lower levels, the light trenches that cut into (EYL) the terrain follow and reinforce (ANL) the paths of circulation spaces inside. They bring daylight to the children's bedrooms under the dining room wing and to the servants' quarters in the basement, under the master bedroom. "Most of the bedrooms are like cabins in a garden, with a patio on one side and greenery on the other (SİM)," Hurtado explains.

9) On both of the main floors, the various spaces push in and out at different angles (SİM) along the southern facade. With its white metal louvers and white corrugated concrete walls (ANL) (finely cast using formwork invented by the architect to match the vertical striation of the louvers), the overall composition of setbacks and pavilions recalls a whitewashed village on a hillside (ANL), an effect that should become more pronounced as the rooftop gardens grow (GÖN).
10) The ribbons of greenery, which extend below-grade to the light wells and run up a ramp to the roof, are just one element in the design's multidimensional knitting together of inside and out (ANL+SİM). In its first proposal to the client (GÖN), the architect developed this strategy even more intensely. It was based on a honeycomb of hexagonal rooms and patios that was systematically distorted in size and shape according to programmatic requirements. Each distortion created adjustments in adjacent hexagons, following a mathematical system known as a Voronoi (GÖN) diagram. The proposal pursued a line of investigation that the architect had begun in previous projects, such as the San Blas Health Care Center in Madrid (ANL), where it scattered 14 miniature patios through a matrix of corridors, waiting areas, and examination rooms.
11) When the client balked at (EYL) this radical design, the team eliminated (EYL) the interior patios and transformed spaces into more conventional rectangular rooms, although the jostling of volumes and angled walls retains traces of the bubble-like hexagons, transmitting (EYL) a sense of pressure and distortion, like puzzle pieces pushed together on an undersized game board (ANL).
12) While the complexity of the design produces a few awkward spots (SİM)– excessively long and narrow corridors on the bedroom level, for example, and a rather tight entry foyer–its spatial richness compensates for these drawbacks (ANL+SİM).
13) With its roots in the hexagonal plan (ANL), the project belongs to a growing trend in Spain (GÖN) of designs based on the conglomeration of independent cellular units, as seen in Luis Mansilla and Emilio Tuñón's MUSAC Museum in León, Spain (GÖN). This cellular strategy actually dates back to Spain's Organicist movement in the late 1950s and '60s, when architects such as Fernando Higueras and the team of Ramón Vázquez Molezún and José A. Corrales, inspired by Frank Lloyd Wright (GÖN), built houses with spreading, horizontal plans that fused landscape and building. But while the Organicists (GÖN) used the extended eaves of low hip roofs to create deeply shaded spaces as a response to Spain's harsh summers (GÖN), the stark white forms and sheer glazed walls of the #house#1.130 are closer (SİM) to the original spirit of the Modern movement (GÖN), their clearly modeled volumes resplendent under a nourishing sun.

Erişim: https://www.architecturalrecord.com/articles/8816-house1130. (Erişim tarihi: 14.10.2017).

06 numaralı villanın (*#house#1.130*) AD ortamındaki metninin anlatı kodları analizi

1) This is a single-family house, but quite a large one (SİM), something over 5 hundred square meters, site is narrow and long and sloped towards south (ANL).
2) Two different schemes superimposed one on top the other; a longitudinal one, based on spatial forking, and the one underneath, based on a hand fingers like configuration. As a result, it is a fractured mass (ANL), ruled by the rhythm of the roof structure. Some other important things (ANL) are the growth against the slope, entrance through the umbilicus and permeable skins that thicken space boundaries (SİM).
3) Upper level is a daytime pavilion (ANL) with a metal roof structure that goes all the way through in visual continuity, with long views through a sequence of spaces (ANL). Concrete supporting walls and glass enclosure (GÖN) are the other two vertical elements, blurring (ANL) the idea of interior and exterior (SİM).
4) Rooms below are burrow like, with nested openings in between them. As for the floor plan solution, structure above combs space in a single direction, transversal to movement while below, penetrations fragment the volume bringing light deep inside the built mass (SİM).
5) It is a formless (ANL) project in the sense that is impossible getting any volumetric understanding as spectator, also because of the camouflage of the permeable skin with the concrete, dynamic in perception because of light (ANL).
6) The permeable skin follows the same rhythm in pattern of vertical lines as the concrete surfaces; is not only about the absence of frames, supporting elements are secondary and intentionally hidden and as thin as possible, also for the moveable parts (SİM).

   It is an inhabitable porous enclosure, made by superimposition of multiple layer with different density and permeability and therefore, different degrees of interiority (ANL+SİM).
7) For this project we have been not only the architects but also the general contractor; this time, not only the art or process of building was in our hands but the act of physical construction (ANL+SİM).

Erişim: http://www.archdaily.com/515201/house-1-130-estudio-entresitio. (Erişim tarihi: 14.10.2017)

.**Çizelge C.6**: 06 numaralı villanın anlatı kodları.

06-#house#1.130	
AR	**AD**
YOR: Bilmece-1: kullanıcının gerçek ismini saklayacak kod (sunuş)	YOR: Bilmece-1: kullanıcının gerçek ismini saklayacak kod (sunuş)
YOR: Bilmece-2: eğime yerleşim (sunuş)	SİM: karşısav-tek/geniş
ANL: yakın çevre	ANL: eğim ile uyumlu tasarım
SİM: karşısav-iç/dış	ANL: parçalı kütle
ANL: bütünleşik mekan	ANL: eğim ile uyumlu tasarım
GÖN: mimar hakkında bilgi	ANL: bütünleşik mekan
GÖN: mimarlığın bilgisi	ANL: farklı zamanlarda kullanımlar
GÖN: coğrafyanın bilgisi	ANL: bütünleşik mekan
ANL: mahremiyet	GÖN: mimarlığın bilgisi
SİM: karşısav-arka/ön	ANL: bütünleşik mekan
YOR: Bilmece-1: kullanıcının gerçek ismini saklayacak kod (sonuç)	SİM: karşısav-iç/dış
GÖN: kronolojik kod	ANL: parçalı kütle
ANL: doğa ile uyum	ANL: parçalı kütle
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	ANL: mekansal zenginlik
GÖN: mimar hakkında bilgi	ANL: mekansal zenginlik
EYL-1: bölmek	ANL: yapım aşaması tanıklığı
SİM: karşısav-arka/ön	
ANL: serbest cephe	
EYL-2: bağlamak	
SİM: karşısav-iç/dış	
ANL: bütünleşik mekan	
GÖN: mimarlığın bilgisi	
EYL-3: bölmek	
SİM: karşısav-saçak/yeşillik	
SİM: karşısav-iç/dış	
ANL: modernist yaklaşım	
ANL: çevre ile uyum	
YOR: Bilmece-2: eğime yerleşim (kısa açıklama)	
GÖN: kronolojik kod	
ANL: bütünleşik mekan	
SİM: karşısav-iç/dış	
GÖN: kronolojik kod	
GÖN: matematiğin bilgisi	
EYL-4: tereddüt etmek	
EYL-5: bertaraf etmek	

Çizelge C.6: 06 numaralı villanın anlatı kodları.

06-#house#1.130	
AR	**AD**
EYL-6: aksettirmek	
ANL: parçadan bütüne ulaşma	
SİM: karşısav-mekansal karmaşa/mekansal zenginlik	
ANL: mekansal zenginlik	
ANL: toplumsal aidiyet	
GÖN: mimarlığın bilgisi	
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	
GÖN: coğrafyanın bilgisi	
GÖN: toplumsal aidiyet	

07 numaralı villanın (*The P House*) AR ortamındaki metninin anlatı kodları analizi

1) **Above the Fray: (YOR) Cantilevered volumes of exposed concrete offer a serene refuge from a large city (SİM) and yield dramatic views (ANL) of its skyline.**
2) It is no surprise to learn **(SİM)** that, before turning his hand to architecture, Marcio Kogan directed films **(ANL)**.
3) A cinematic quality **(ANL)** pervades Casa P, which he designed for a family in the hilly suburb of Morumbi **(GÖN)**, overlooking the architect's native city of São Paulo **(GÖN)**.
4) Here on a sinuous residential road **(GÖN)**, Kogan's constructivist fantasy **(GÖN+ANL)** stands out among the large houses of random styles **(SİM)** sheltered behind high walls.
5) Consisting of **(EYL)** three concrete volumes stacked on **(EYL)** top of each other, Casa P gains visual drama **(ANL)** from the rotation of **(EYL)** the middle one at 90 degrees to those above and below it.
6) With this strategy, Kogan has initiated a dynamic dialogue **(ANL)** between the trio of spatial entities, creating an interconnected set of **(ANL)** stages and moods, from a covered terrace on the ground to an enclosed aerie at the top.
7) The volumes of the 8,320-square-foot house decrease in **(EYL)** size in ascending order, with a stair (plus elevator) providing the axis **(EYL)** around which they rotate **(EYL)**. The more formal living rooms dominate the ground floor, separated from the service areas by a stair hall.
8) Along with the master bedroom, the middle level contains three bedrooms en suite, and perched on **(EYL+ANL)** top in the smallest, highest floor is a spacious family den.

9) Looking out from the master bedroom on the middle level, the viewer's gaze is drawn by **(ANL)** the long rectilinear terrace on the roof of the lowest volume and outward under the soffit of the overhanging top floor to the skyscrapers on the horizon of South America's largest city **(GÖN)**. "This widescreen vision of architecture and the world," **(ANL)** says Kogan, "is one of the things I brought from film to architecture." **(ANL)**
10) In creating **(EYL)** the cantilevered volumes of the house, Kogan relied on exposed poured-in-place concrete rather than masonry walls painted white **(SİM)**, which he'd tried earlier in his career **(ANL)**.
11) He considers the rough surfaces to be better suited to the poor air quality of this traffic-choked city **(GÖN+SİM)**. "Exposed concrete is almost eternal, **(GÖN+ANL)**" he notes.
12) It is also a material closely identified with the São Paulo Brutalist school of the post–World War II period **(GÖN)**, which counts among its luminaries the late female architect Lina Bo Bardi and Pritzker laureate (2006) Paulo Mendes da Rocha **(GÖN)**.
13) This connection is important for Studio MK27, which sees itself as part of the tradition of Brazil's modernist architecture **(GÖN)** and strives in its work to give a contemporary reading to the city's design heritage **(GÖN).**
14) Because of the load-bearing walls, the interiors are free of columns, which provides a powerful sense of spatial clarity **(GÖN+ANL)** throughout the house—especially apparent in the expansive living room on the ground floor. Here, floor-to-ceiling glass panels in the elongated walls slide out of sight **(ANL)**. The covered terrace opening to the garden illustrates the studio's goal of a "perfect dialogue between indoors and outdoors." **(ANL+GÖN)**
15) This dialogue is continued in the extensive use of a Kogan signature item **(ANL)** —the mashrabiya, the Arab wood screen brought to Brazil by the Portuguese**(GÖN).** In Casa P, the mashrabiyas extend continuously along the length of the lower two volumes, providing privacy and ventilation **(GÖN)** in a metropolis located on the Tropic of Capricorn **(GÖN)**.
16) The wood weave of the screens also tempers the roughness of the exposed concrete **(ANL)**, as does the extensive use of the Brazilian hardwood, ipé, for the floors. Ipé is also used **(EYL)** for two enclosures, nested within the ground level and the third floor respectively: one, a three-sided, intimate dining space within the strong horizontal planes of the larger living area; the other, a child's play area within the family room.
17) The clients hired Kogan for his "extremely rationalist" **(GÖN+ANL)** solutions, as he puts it. Both members of the couple are business executives—with a small child—who brought their own passion for architecture to the project, **(GÖN)** says the architect.
18) For the design team, the greatest challenge was how to maintain the house's sense of discretion and minimalism while meeting the clients' exacting demands for modern comforts **(ANL+SİM)**. This involved hiding an extensive state-of-the-art heating and air-conditioning system within the building's

structure. The house also displays phenomenal and often playful attention to the practicalities of living. Studio MK27 claims to have devised **(EYL)** 2,000 custom designs, many of which appear in the house, such as pop-up electrical outlets and chutes taking dirty linen from the second-floor bedrooms to the basement service area.

19) "Attention to technical detail is in our DNA, **(ANL)**" says Kogan. "Clients bring us their desires and dreams, and we try to materialize them, **(ANL)**" he adds. The final result demonstrates the firm's ability to meet these needs with a sense of cool drama **(ANL+YOR)**.
20) Sweeping interior spaces **(ANL)** reveal views of other rooms along with lush, serene outdoor areas, not to mention panoramic vistas of the city **(ANL+SİM)**. With every room manifesting a wow factor **(ANL)**, Kogan has designed a house to make anyone feel like a movie star **(ANL)**.

Erişim: https://www.architecturalrecord.com/articles/8813-casa-p. (Erişim tarihi: 14.10.2017).

07 numaralı villanın (*The P House*) AD ortamındaki metninin anlatı kodları analizi

1) The P house is a puzzle game (YOR+ANL).
2) Rotating (EYL) three volumes around one nucleus generated not only a particular spatial dynamic, but also different visual relations (SİM) between empty and full (SİM), between the private and semiprivate (SİM) areas and the view of the city.
3) The site is located on the other side of the Pinheiros River (GÖN), one of the main rivers that define and cut into the city of São Paulo (GÖN), in an essentially residential neighbourhood, Morumbi (GÖN). From there it is possible to see the entire valley filled with gardened houses, the river and, on the other margin, another Hill, the corporate area of the city drawing the metropolitan skyline (GÖN) with its typical skyscrapers.
4) The program boasts (EYL) three floors: a garden, a terrace with fireplace and barbecue, home theatre, dining and living rooms, washroom, kitchen, four bedrooms, office and family room. In the basement: a garage, laundry room, utility rooms and a gym.
5) The nucleus (ANL+YOR) of the circulation is made of a continuous staircase joined in a structural wall. This block, which organizes the structure (EYL) and distributes the fluxes (EYL), is the pivot around (ANL) which the boxes revolve.
6) The volumes are developed to create constant and distinct relations between the inner and outer spaces (ANL). The bedrooms on the second floor look out to the pool and take advantage of the deck above the roof of the living and dining rooms. The box comprising the bedrooms projects outwards over both

sides of the first box. From one side, the cantilever determines the main entrance of the house and, on the other, it shades the terrace.

7) The spiral movement (ANL+YOR) continues with the third box, supported by the second and projecting outwards over the first.
8) It shades the window of the master bedroom and part of the deck while, simultaneously, creates new visual relations (ANL) with the other bedrooms and the terrace.
9) All of the boxes are bare concrete frames (GÖN).
10) The living room and the bedrooms have their sides closed by freijó wooden folding panels which filter the light (GÖN+EYL) and allow for permanent crossed ventilation (GÖN+EYL).
11) The family room, on the top floor is enclosed (EYL) by glass, to preserve the view.
12) The result strengthens interactions (ANL+YOR), the crossing of eye views (ANL) and vectors through the garden: eyes that see the view (ANL) and the treetops around the pool, eyes that are turned back to the house (ANL) itself, its volumetry (ANL) and, above all else, to its own life (ANL).

Erişim: http://www.archdaily.com/495058/the-p-house-studio-mk27-marcio-kogan-lair-reis. (Erişim tarihi: 14.10.2017).

Çizelge C.7: 07 numaralı villanın anlatı kodları.

07- The P House	
AR	**AD**
YOR: yapboz oyunu	YOR: Enigma-1: yapboz oyunu (sunuş)
SİM-Karşısav: : dingin inziva-büyük şehir	YOR: Enigma-1: yapboz oyunu (sonuç)
ANL: dingin mekan	EYL-1: döndürmek
ANL: ayırt edilebilir olmak	YOR: Enigma-1: yapboz oyunu (kısa açıklama)
ANL: sinematik mekan tasarımı	ANL: iletişim
ANL: çevresel veri mimari tasarımda önemlidir	SİM: karşısav-dolu/boş
ANL: sinematik mekan tasarımı	SİM: farklılaşan kavram-özel/yarı-özel
GÖN: kronolojik kod	GÖN: coğrafyanın bilgisi
GÖN: coğrafyanın bilgisi	ANL: merkezden dağılma
GÖN: mimar hakkında geçmiş bilgisi	YOR: Enigma-1: yapboz oyunu (kısa açıklama)
ANL: eğimli yakın çevre	EYL-1: strüktürü organize etmek
ANL: yerleşim bölgesi	EYL-2: akışları dağıtmak
GÖN: Sanatın bilgisi	ANL: merkezden dağılma
ANL: ayırt edilebilir olmak	ANL: iletişim
ANL: mahremiyet ve güvenlik	YOR: yapboz oyunu
EYL-1: üst üste yığmak	ANL: iletişim
ANL: sinematik mekan tasarımı	GÖN: mimarlığın bilgisi

Çizelge C.7 (devam): 07 numaralı villanın anlatı kodları.

07- The P House	
AR	**AD**
ANL: iletişim	EYL-5: camla çevrelemek
EYL-3: gerçekleştirmek	ANL: iletişim
ANL: iletişim	ANL: ayırt edilebilir olmak
SİM: karşısav-zemin/tepe,	
SİM: karşısav-üstü örtülü teras/çevrelenmiş kuş yuvası	
ANL: sinematik mekan tasarımı	
GÖN: coğrafyanın bilgisi	
ANL: sinematik mekan tasarımı	
EYL-4: yaratmak	
GÖN: mimarlık	
SİM: "…A… yerine …B…	
GÖN: kronolojik kod	
ANL: çevresel veri mimari tasarımda önemlidir	
ANL: toplumsal aidiyet	
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	
GÖN: kronolojik kod	
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	
ANL: açık plan	
GÖN: iletişim	
SİM: karşısav-iç/dış	
GÖN: kronolojik kod	
GÖN: mimarlık	
ANL: mahremiyet ve güvenlik	
GÖN: coğrafyanın bilgisi	
ANL: toplumsal aidiyet	
GÖN: mimarlığın bilgisi	
GÖN: kullanıcı bilgisi	
ANL: Modernist yaklaşım	
SİM: karşısav-incelik hissi ve minimalizm/modern konfor şartları	
EYL-5: özel üretim tertiplemek	
ANL: toplumsal aidiyet	
ANL: müşteri odaklı tasarım anlayışı	
ANL: sinematik mekan anlayışı]	
ANL: açık plan	
ANL: sinematik mekan anlayışı	

08 numaralı villanın (*The Tower House*) AR ortamındaki metninin anlatı kodları analizi

1) **A Stairway (ANL) to the Treetops (ANL): (YOR) A chameleonlike (ANL) house'which changes with the seasons and throughout the day'provides a perch (ANL) for total immersion (ANL)in the surrounding woods.**
2) Architecture need not always be serious (ANL). And nowhere is lightheartedness more fitting than in a vacation house (SİM). One such playful example is the Tower House -a 2,500-square-foot structure on a sloping, wooded site in Ulster County, New York, about 100 miles north of Manhattan (GÖN).
3) Designed by New York City-based Gluck+ (ANL) as the mountain retreat for one of the firm's principals, Thomas Gluck; his wife, Anne Langston; and their two children (GÖN), the house resembles a cross between a Modernist skyscraper and a tree house (SİM+ANL).
4) It is completely glass-clad and has three bedrooms and adjoining baths stacked one on top of the other to support a living and dining room cantilevered 30 feet from the ground. A switchback stair, with bright-yellow treads and risers, connects all four levels and leads to a rooftop deck. The goal, says Gluck, was to create (EYL) an aerie within the trees (ANL) and take advantage of views of nearby Catskill Park (GÖN), a vast state forest preserve.
5) Completed last summer (GÖN), the house is the most recent structure built on the 19-acre parcel purchased more than 40 years ago (GÖN) by Peter Gluck, Thomas's father and firm founder and principal (the practice was known until recently as Peter Gluck and Partners). The site contains an almost 200-year-old farmhouse and two other buildings the office designed-a guesthouse completed in 1995 (RECORD, April 1996) and a study space built in 2003 for the senior Gluck's wife, Carol, a Japan scholar (GÖN).
6) The Tower House sits on a small plateau above the rest (GÖN) of the property and relies on a combination of wood platform construction and steel (GÖN). Covering the armature is a skin that includes olive-green fritted glass, as part of a rainscreen cladding system, and insulated vision glass (GÖN).
7) This slick envelope simultaneously emphasizes the structure as a man-made object (ANL) and acts as camouflage (ANL), reflecting the house's environs (ANL) and altering its appearance (ANL) over the course of a day, with the passage of seasons, and in changing atmospheric conditions. 'We were trying to make a building about the experience of being in the woods without having the materials be natural (SİM),' explains Thomas Gluck.
8) The philosophy (ANL) extends to the interior, where the selection of colors and finishes amplifies the feeling of a Platonic, rather than rustic (SİM), nest among the branches, especially in the 20-foot-wide by 40-foot-long main living area, with its ribbons of north- and south-facing (SİM) windows.

9) Here the wood floors are painted white (ANL), as are the gypsum-board walls and ceilings. These planar surfaces (ANL) enclose what Gluck describes as 'a pure volume of space lifted in the air (ANL).'
10) A tower in the woods (ANL) might seem highly impractical, but the family is accustomed to hiking up many flights of stairs several times each day at their city home -a five-story walkup apartment in Manhattan's Harlem neighborhood (SİM+GÖN).
11) Nevertheless, they have planned for a time when climbing the Tower House steps will be too arduous: concealed behind the drywall at each stair landing is a framed opening that should make it easier to add an elevator (ANL). Gluck envisions it as a freestanding tower connected to the house with bridges.
12) Despite the effort involved in transporting groceries from the car to the kitchen, the house's configuration offers operational benefits, particularly in regard to energy conservation (SİM). According to its designers, the building uses only about a third of the energy consumed by a typical house of the same size in a similar climate. It has no air-conditioning but remains comfortable throughout the summer except in extreme heat, says Gluck (SİM). Tolerable conditions are maintained by exploiting the stack effect (GÖN): the sun heats the air in the south-facing stair enclosure, creating a pressure differential that draws outdoor air into the house through gill-like casement and awning windows and then vents it through a roof hatch. At night, when there is no sun to induce this phenomenon, a fan at the top of the stairs assists ventilation.
13) The most significant savings, however, are realized by making it unnecessary to heat the entire house during the winter periods when the building is unoccupied. To prevent water pipes from freezing, a highly insulated 14-foot-by-13-foot core encloses the baths and the kitchen and includes substantial pocket doors. Before leaving at the end of a winter weekend, the owners slide the doors (EYL) closed, set the temperature (EYL) for the core to 50 degrees, and turn off the heat (EYL) everywhere else.
14) This kind of careful consideration of energy use (ANL) demonstrates that the Tower House is more than a mere folly-plenty of substance lies behind its whimsical exterior (SİM).
15) The Tower House has an all-glass envelope (GÖN) that reflects (EYL) the trees and the sky. It includes spandrel panels (GÖN) with an olive-green frit intended to match the hue of lichen growing on nearby branches. The panels, part of a rainscreen cladding system, are structurally glazed with silicone to aluminum Ts and angles (GÖN). These extrusions are barely visible, as are the frames of operable windows inserted within the skin.
16) The goal, according to the designers, was to enhance the building's geometry (ANL) and maintain the continuity (ANL) of reflections between panels.

Erişim: https://www.architecturalrecord.com/articles/8811-tower-house. (Erişim tarihi: 14.10.2017).

08 numaralı villanın (*The Tower House*) AD ortamındaki metninin anlatı kodları analizi

1) This small (ANL) vacation house (ANL) is designed (EYL) as a stairway to the treetops (ANL).
2) Keeping the footprint to a minimum (ANL) so as not to disturb the wooded site, each of the first three floors (ANL) has only one small bedroom and bath, each a tiny private suite. The top floor (ANL), which contains the living spaces, spreads out from the tower like the surrounding forest canopy, providing views of the lake and mountains in the distance. An outdoor roof terrace deck above extends the living (ANL) above the treetops, offering a stunning lookout to the long view.
3) The glass-enclosed stair also highlights the procession (ANL) from forest floor to treetop aerie, while the dark green, back-painted glass exterior (SİM) camouflages (ANL) the house by reflecting (EYL)the surrounding woods, de-materializing its form (ANL). At dusk, mini lights dotting the cable rail of the stair mimic local fireflies sparkling in the woods as day turns to dark.
4) As a vacation home, the Tower House is used during a few weekends in the winter and most weekends in the summer (ANL). The design imperative was to develop a sustainable, energy efficient solution with minimal operating costs and maintenance (ANL) for a house occupied part-time.
5) The stacked (ANL) north-facing (SİM) bedrooms take advantage of light and views with floor to ceiling glass. In order to optimize energy savings for heating and cooling in this part-time residence, a two part sustainable strategy was employed to reduce the heating footprint of the house in the winter and to avoid the need for air conditioning (ANL) in the summer.
6) While the house is heated conventionally, by compressing and stacking all of the wet zones of the house into an insulated central core (SİM), much of the house can be "turned off" in the winter when not in use. When not in use, only 700 square feet of the 2,545 square foot house is heated. By closing the building down to only the insulated core, there is a 49% reduction in energy use (ANL). In the summertime, the house feels comfortable without air conditioning. Cool air is drawn in and through the house using the stack effect (GÖN). South-facing (SİM) glass throughout the stairwell creates a solar chimney and as the heated air rises, it is exhausted out the top, drawing in fresh air through the house from the cooler north side.

Erişim: http://www.archdaily.com/401816/the-tower-house-gluck. (Erişim tarihi: 14.10.2017).

Çizelge C.8: 08 numaralı villanın anlatı kodları.

08- The Tower House	
AR	**AD**
YOR: bilmece-1: doğaya uyumda karşıtlık (sunuş)	YOR: bilmece-1: doğaya uyumda karşıtlık (sunuş)
ANL: biçimsel farklılık	EYL-1: tasarlanmak
ANL: doğaya uyum	ANL: biçimsel farklılık
YOR: bilmece-1: doğaya uyumda karşıtlık (sunuş)	ANL: çevreye duyarlı tasarım
ANL: zamanla değişen mekânsal etki	ANL: dört adet kat
ANL: doğaya uyum	ANL: biçimsel farklılık
ANL: ayırt edilebilir olmak	ANL: biçimsel farklılık
SİM: karşısav-ciddiyet/gamsızlık	SİM: karşısav-orman zemini/ağaçların üstü
GÖN: coğrafyanın bilgisi	ANL: doğaya uyum
GÖN: mimar ve kullanıcı hakkında bilgi	EYL-2: yansıtmak
SİM: karşısav-gökdelen/ağaç ev	ANL: doğaya uyum
ANL: toplumsal aidiyet	ANL: seyrek kullanım özellikleri
EYL-1: yaratmak	ANL: sürdürülebilir tasarım anlayışı
ANL: doğaya uyum	EYL-3: yığmak
GÖN: coğrafyanın bilgisi	SİM: karşısav-kuzey/güney
GÖN: kronolojik kod	ANL: sürdürülebilir tasarım anlayışı
GÖN: kronolojik kod	GÖN: mimarlığın bilgisi
GÖN: mimar, kullanıcı ve alan hakkında bilgi	
ANL: manzara	
GÖN: mimarlığın bilgisi	
SİM: karşısav-ahşap/çelik	
ANL: doğaya uyumda karşıtlık	
ANL: yansıtıcılık ve uyum	
ANL: doğaya uyum	
ANL: zamanla değişen mekansal etki	
SİM: karşısav-doğada olmak/doğal olmayan malzeme	
ANL: karşıtlık	
SİM: karşısav: Platonik/rustik	
SİM: karşısav-kuzey/güney	
ANL: modernist yaklaşım	
YOR: bilmece-1: doğaya uyumda karşıtlık (sonuç)	
SİM: karşısav-orman/kule yapı	
GÖN: coğrafyanın bilgisi	
ANL: çevre dostu tasarım anlayışı	
GÖN: mimarlığın bilgisi	
EYL-2: kapıları kaydırmak	
EYL-3: sıcaklığı ayarlamak	
EYL-4: ısıyı kapatmak	

Çizelge C.8 (devam): 08 numaralı villanın anlatı kodları.

08- The Tower House	
AR	**AD**
ANL: çevre dostu tasarım anlayışı	
SİM: karşısav-tuhaf görünüm/çevre dostu detaylar	
GÖN: mimarlığın bilgisi	
EYL-5: yansıtmak	
GÖN: mimarlığın bilgisi	
GÖN: mimarlığın bilgisi	
ANL: biçimsel farklılık	
ANL: süreklilik	

09 numaralı villanın (*Atrium House*) AR ortamındaki metninin anlatı kodları analizi

1) **The Box Stripped Bare (YOR): An elegant design (ANL) near Valencia (GÖN) taps into the same gene pool as Modernist landmarks from the 20th century (ANL).**
2) With his design for the Atrium House, 36-year-old architect Fran Silvestre (GÖN) takes a fresh look at 20th-century Modernist formulas, from the courtyard houses of Mies van der Rohe of the 1920s and '30s to the Case Study Houses in Los Angeles of the 1950s and '60s (GÖN).
3) In the process, he offers nods to Alvaro Siza (GÖN), for whom he worked for two years (GÖN) (2001-03), and Eduardo Souto de Moura (GÖN), who spent five years in Siza's office (GÖN). The house-located outside Valencia, Spain (GÖN)-
4) wraps around two sides of a sprawling white Ibiza-marble terrace (GÖN) (the 'atrium' of its name (YOR)), with Leylandii-cypress hedges (GÖN) serving as a contrasting natural enclosure (SİM) on its other two sides and completing the courtyard.
5) The layout of the house can be taken in at a glance (ANL): a continuous wall of floor-to-ceiling glass reveals a 57-foot- long wing for the living area on one side and a bedroom wing on the other. 'My strategy was to free the largest possible area (ANL) for the pleasure of a private outdoor space with limitless height and volume, (ANL)' Silvestre explains. 'I see the house and its site (SİM) as a continuum (ANL).'
6) The uninterrupted sweep of glass (ANL) is made possible by a structure of high-strength concrete walls and slabs (GÖN). The entire roof of the living area, with the glass wall on one side and a trench skylight running along the ceiling on the other (SİM), is supported at only three points (ANL), including a pair of steel columns hidden inside (ANL) a built-in maple cabinet between the dining and sitting areas. The sliding panels of the long glass wall also push

the limits of structural feasibility (ANL), thanks to a Swiss framing system that reduces their aluminum profiles to just ' of an inch (GÖN).

7) Silvestre dramatically choreographs (ANL) the entry sequence, bringing visitors into the house on the upper level, along the long, windowless back wall (SİM) of the living area to the front door, located at the intersection of the two wings. This promenade perches above a long patio one level below that provides natural light to spaces such as a study and guest room. On the rear, northern exposure (SİM) of the upper level, the bedrooms and kitchen look through a continuous curtain wall into a small enclosed garden. Concrete walls in this wing, along with the floor and ceiling, form a three-dimensional truss that spans a four-car garage (ANL) below. Designed for a couple currently without children, the three-bedroom program (SİM+ANL)includes room for the family to grow.
8) Inside the house (SİM), an austere formality (ANL) reigns, as Silvestre wrestled with every detail (ANL+EYL) to eliminate any extraneous element. In the process, he devised frameless floor-to-ceiling doors; electrical outlets that drop down from kitchen cabinets to keep them out of view; a mechanism that hides the microwave oven in a cabinet when not in use; and fold-away mirrors in the master bathrooms that open out over the back window wall only when needed. (ANL+GÖN)
9) Even outside (SİM), he avoided (EYL) visible plumbing by devising a trick shower on the terrace by the pool that shoots water upward from the ground when bathers step on its plate. While these details are fun, other design decisions could be accused of sacrificing livability (SİM).
10) In the bedroom wing, the master bedroom lacks privacy and bathrooms occupy a disproportionate amount of space. And all the glaring white marble and glass has prompted the owners to add extra shading elements (SİM) to protect the house from Valencia's fierce summer climate (GÖN).
11) The overall effect of the house's uninterrupted surfaces is to focus attention on people, furnishings, and outdoor views (ANL).
12) The owners' collection (ANL) of large, colorful paintings by local artist Juan Ripoll's (GÖN) helps anchor the living spaces and adds warmth (SİM), as does the Italian furniture (ANL) selected by interior designer Andr's Alfaro Hofmann (GÖN).
13) Following his graduation from the Polytechnic University of Valencia (GÖN), Silvestre collaborated on a number of private houses with Alfaro Hofmann, the son of Andreu Alfaro (GÖN), a renowned local sculptor.
14) The sculptural impulse (ANL) evident in Silvestre's work and his drive to overcome the limits of materiality (ANL) in favor of formal expression reflect the influence of the elder Alfaro (ANL). Traces of Siza's formal vocabulary are evident too in the white surfaces, overhanging planes, and elongated horizontal lines of the house. But in Siza's work, a door is always a door and a window a window; he never treats them as obstacles to overcome (SİM).

15) In this respect, Silvestre's approach may be closer to that of Siza's disciple Souto de Moura (GÖN) in his early court houses in Porto, Portugal (GÖN). Silvestre, though, replaces the solid, walled enclosures of Souto de Moura's courtyards with glass, vegetation, and floating horizontal planes (SİM).
16) His Atrium House is a work at ease in nature and the outdoors. With its 50-foot-long lap pool and elegant white marble, it's the incarnation of an enduring Mediterranean ideal (YOR).

Erişim: https://www.architecturalrecord.com/articles/8807-atrium-house. (Erişim tarihi: 14.10.2017).

09 numaralı villanın (*Atrium House*) AD ortamındaki metninin anlatı kodları analizi

1) A House in a urban area(ANL) parts of the desire to maximize the feeling of spaciousness (ANL).
   Two strategies are used (YOR). The principal is to release (EYL+YOR) the largest possible in the middle of the site allowing you to enjoy a private space with a height and volume incalculable (ANL). It enhances the perimeter of contact with the outside housing, land and housing understood as a continuum. On the other hand uses the existing slope (EYL+YOR) to the ravine next to illuminate the basement, which enables you to host the program.
2) The building is developed (EYL) along the southern and western boundaries (SİM) of the parcel, which together with the elements of urbanization of the site (ANL), form a kind of atrium (ANL), whose diagonal flight to a distant vision of the Sierra Calderona (GÖN).
   In the dark basement and garage are in the cellar. All other uses of the program look into the ravine through which light up.

Erişim: http://www.archdaily.com/75063/atrium-house-fran-silvestre-arquitectos. (Erişim tarihi: 14.10.2017).

Çizelge C.9: 09 numaralı villanın anlatı kodları.

09- The Atrium House	
AR	**AD**
YOR: Bilmece-1: yapının adı (sunuş)	YOR: Bilmece-1: yapının adı (sunuş)
ANL: 20.yy modern tasarım anlayışı-toplumsal aidiyet	ANL: kentsel dokuda yapı
GÖN: coğrafyanın bilgisi	ANL: sonsuz mekân oluşturma amacı
ANL: toplumsal aidiyet	EYL-1: strateji kullanmak

Çizelge C.9 (devam): 09 numaralı villanın anlatı kodları.

09- The Atrium House	
AR	**AD**
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	ANL: sonsuz mekan oluşturma amacı
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	EYL-3: (mevcut eğimi) kullanmak
GÖN: kronolojik kod	ANL: çevresel verinin tasarımda kullanımı
GÖN: mimar hakkında bilgi	EYL-4: geliştirilmek
GÖN: kronolojik kod	ANL: kentsel dokuda yapı
GÖN: coğrafyanın bilgisi	ANL: sonsuz mekan oluşturma amacı
GÖN: mimarlığın bilgisi	GÖN: coğrafyanın bilgisi
YOR: Bilmece-1: yapının adı (sonuç)	ANL: çevresel verinin tasarımda kuıllanımı
GÖN: mimarlığın bilgisi	
ANL: karşıtlık	
ANL: basit plan yerleşimi	
YOR: Bilmece-1: yapının adı (açıklama)	
ANL: sonsuz mekan oluşturma amacı	
SİM: karşısav-evin kendisi/evin arsası	
ANL: bütünleşik tasarım	
ANL: serbest cephe	
GÖN: mimarlığın bilgisi	
SİM: karşısav-bir yan/öbür yan	
ANL: serbest plan	
ANL: serbest plan	
ANL: açık plan	
GÖN: mimarlığın bilgisi	
ANL: mekansal algıda çeşitlilik	
SİM: karşısav-pencere/duvar	
SİM: karşısav-ön/arka	
ANL: zenginlik	
SİM: karşısav-iç/dış	
ANL: modernist tasarım anlayışı	
ANL: modernist tasarım anlayışı	
ANL: açık plan	
GÖN: mimarlığın bilgisi	
SİM: karşısav-iç/dış	
EYL-1: önlemek	
SİM: karşısav-detay çözümleri titizliği/yaşanabilir mekan ihmali	
SİM: karşısav-mermer/cam	
GÖN: coğrafyanın bilgisi	
ANL: bütüncül mekan anlayışı	
ANL: kullanıcı koleksiyoner	
GÖN: sanatın bilgisi	
SİM: karşısav-soğuk/sıcak mekansal etki	

Çizelge C.9 (devam): 09 numaralı villanın anlatı kodları.

09- The Atrium House	
AR	**AD**
ANL: italyan mobilya mekansal etkiyi ısıtır	
GÖN: tasarımın bilgisi	
GÖN: mimar hakkında geçmiş bilgisi	
GÖN: mimarlık tarihi bilgisi	
ANL: ayırt edilebilirlik	
ANL: biçimsel etki amacı	
SİM: karşısav-gereklilikler/engeller	
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	
GÖN: coğrafyanın bilgisi	
SİM: karşısav-opak duvar/cam	
SİM: karşısav-duvarla çevreleme/peyzajla çevreleme	
ANL: modernitst tasarım anlayışı	

10 numaralı villanın (*Casa BB*) AR ortamındaki metninin anlatı kodları analizi

1) **Rustic Roots (YOR): With a minimalist (GÖN) design and material palette, a beachside (ANL) retreat (ANL) creates a dialog with its natural surroundings (ANL).**
2) No hotel tower or gritty boardwalk impedes the dramatic sunset over the wide, windswept beach of Mar Azul, a remote and laid-back vacation town (SİM) a few hours from Buenos Aires on Argentina's South Atlantic coast (GÖN). 'Blue Sea' may be something of a misnomer, as the water is brown and turbid, (SİM) but the rugged landscape is no less lovely for it.
3) A few blocks from the shore (ANL), calmness (ANL) prevails in the densely wooded terrain that surrounds Casa BB (named after its owners, Karina Blumencwejg, an industrial designer, and her husband, Cristian Bianchini, a furniture-store owner who trained as an architect (SİM)).
4) Tall, fragrant pines, black poplars, and sprawling acacia act as a shield from the blazing summer heat, shading the sandy, unpaved roads where horses and ATVs are more common than cars (ANL). The vegetation, introduced to the dunes when the town was founded in the 1940s (GÖN), also protects against the polar winds that whip the beach when the sun goes down. With a resemblance to a rustic campground (YOR), Mar Azul is a refuge for artists seeking an escape from city life and contrasts sharply with some of the trendier nearby beach communities (SİM).
5) Even in a town so low-key and peaceful, the simple, exposed-concrete-and-wood Casa BB stands out for its graceful subtlety (SİM). Unlike neighboring (SİM) Alpine-style chalets or retro structures with faux-rock walls and bright-

colored paint, the house, with its clean, Modernist lines, (GÖN) submits almost solemnly to the natural environment.

6) 'I wanted the house to take up the least amount of space (ANL) possible,' says Blumencwejg, who hired Buenos Aire-'based BAK Arquitectos after spending several summers with her daughters in two nearby rental properties designed by the firm (GÖN).
7) 'Nothing here is superfluous or random.' (ANL) Indeed, the 21 houses designed by BAK in the neighbourhood-including that of firm principal Mar'a Victoria Beson-as, who in 2004 built (GÖN) the first as a summer retreat for her own family-evoke the understated force of Le Corbusier, as well as the work of Mies van der Rohe and Louis Kahn (ANL+GÖN). 'What interested us was how well austere architecture fits into the landscape, (ANL)' says Beson, 'as a reflection of a less cluttered life that is more harmonious with its surroundings.'(ANL)
8) When Blumencwejg first saw her completed house, bare of any furniture, it reminded her of the sculpture of Basque artist Jorge Oteiza (GÖN). 'It was so beautiful, I almost wanted to leave it empty (SİM),' she says. In fact, with the poured-in-place-concrete kitchen counter and dining-room table, there was little to add: glazing for the windows, shelving, a brick wall to hold bathroom plumbing, and spare furnishings. Light and breezes stream through the house's sliding doors at its front, creating an airy serenity.
9) Blumencwejg was drawn to BAK's use of concrete as well as the architects' simple designs and pragmatic approach. Very few materials withstand Mar Azul's hostile climate (GÖN): the unforgiving winds, salty air, and temperature swings from 23 to 100 degrees Fahrenheit. And as a beach getaway that is occupied only four months (GÖN) a year but is constantly trafficked by sandy feet during that time, the house had to be low-maintenance (GÖN).
10) For BAK's Luciano Kruk, who oversaw the construction (and who now has his own firm (GÖN)), a limited material palette also made sense in this relatively remote location. To ensure a high level of quality, the architects hired a local carpenter with proficiency in building wood-plank formwork and Kruk trained a five-person team on the artisanal process of pouring the mix into the mold. But the architect was also enthralled with the aesthetic qualities of concrete. 'The beauty has to do with contrast. We sought an equilibrium between the rustic and the perfect (SİM) that wouldn't diminish the expressive potential of the material,' he says.
11) The architects took advantage of the sloping site to comply with Blumencwejg's request to set the master bedroom apart from the rest of the L-shaped house. That room and an adjacent bathroom and terrace were constructed at the foot of the incline, so they float over the forest floor, while the windows at the back of the house -in the living room, kitchen, and one of the two nearly identical guest rooms- are almost level with the ground (SİM), creating the sensation of being in a tent (ANL).

12) Casa BB's clean horizontal lines (ANL) playfully interact with the verticality of the woods, creating a dialogue between the natural and the man-made (SİM). At times these worlds literally converge, as when pine trees pass through holes cut in the deck. Although concrete evokes a certain roughness, the formwork's wood-grain impression expressed on the surfaces softens (SİM) the rationalist design, and the muted monochrome of the walls delicately offsets the brown, green, and beige (SİM) of the surrounding forest.

Erişim: https://www.architecturalrecord.com/articles/8808-casa-bb. (Erişim tarihi: 14.10.2017).

10 numaralı villanın (*Casa BB*) AD ortamındaki metninin anlatı kodları analizi

1) **The place**
   The ground of 20m x 30m located in the forest of Mar Azul (GÖN) has the particularity of a very important unevenness (ANL) respect of the two streets it faces (ANL).
2) While this complicates the resolution of access to the site provides the advantage that, if the house is located high, it is very little exposed to the gaze from the street, and also from the inside (SİM) you can get views of the landscape above the neighboring buildings. This difference in level is more or less smooth to the back (SİM) of the lot, but it is very sharp (SİM) towards the opposite front and in this area the forest is also thinned.
3) **The commission**
   The order of the client was a three-bedroom house that did not exceed 120m2, designed to be used not only in summer but on several occasions throughout the year. In particular was pointed out the need for a generously sized main bedroom, which should have a private bathroom and a certain independence from the rest of the house. The other two bedrooms could share a bath and have a minimal surface, so as to give the social area as much space as possible. The kitchen (a very important space for the client) should be fully integrated into this area and was especially highlighted the need for generous outdoor expansions. It also required a deposit for storing of different elements for beach sports.
   Regarding the formal requirements, while requested a concrete house (SİM), i.e. aesthetic and constructive proposal similar to the other houses built by the studio in Mar Azul, (GÖN) this commission gave permission to try any search that characterize the experience (ANL).
4) **The proposal**
   On the client's permission expressed in the phrase "you may risk proposing a variant of the built houses," and in the particularity of the lot and the required program, lay the uniqueness (ANL) of this house. The search for formal variants was not easy since it does not involve change of technology, nor conception of spatiality (that stay more than clear in the first talks) but it

intended to make some kind of new contribution without giving up those premises (SİM).

5) The proposal could have been testing with new textures of concrete, even with the addition of pigments, but all these procedures appeared to contradict (SİM) our posture rather austere and non aestheticist of architecture (ANL).
6) The solution came by chance (YOR) when we notice that in the process of producing works of exposed concrete, there is an important remaining of wooden planks used to make the formwork. It seemed then interesting, and also conducive (SİM) in order to take advantage of every resource available, to reuse these tables in the execution of some wooden walls.
7) This is how we started to think (EYL) the project from replacing (EYL+YOR) some exterior and interior (SİM) concrete walls with partitions of tables and wooden structure.
8) In relation to the volume, the house was resolved as two prisms at different heights and perpendicular to each other (SİM), united by a ladder that saves the difference (ANL), and located between pine trees in the highest sector of the lot. In the volume parallel to the direction of the slope, with one side partially buried and the other in situation of balcony, are placed the gathering activities of the family group plus the two small bedrooms. The volume perpendicular to the slope enjoys proximity with the foliage of pine trees that rise from the ground and there is placed the main bedroom with bathroom and terrace.
9) **The functional organization**

   Using a ladder hidden in the dune's natural slope, the volume is accessed through a main terrace that develops along the longest side, so that by opening (EYL) the sliding carpentry, full integration (ANL) is achieved between inside and outside (SİM).
10) In this housing sector, the package formed by the household and shared bathroom separates the social zone from the two small "bedroom cabin" (SİM) and marks (EYL) the beginning of the soft descending stairway leading to the main bedroom in a very quiet situation (SİM).
11) From this room are presented views in high, screened by walls of concrete and the pines foliage, from the forest surrounding the house. It is also possible to go outside through a small terrace that, along with the stairs, links (EYL+ANL) the two volumes which form the house (EYL+ANL). Under the main bedroom is located the water tank with access from one of the streets.
12) The outdoor activities were posed following the principle of "scatter on the ground" (ANL) so that their impact is as small as possible: thus was proposed a grill and a concrete table and benches at the top of the lot with views of the environment and, in the lower zone, shower facilities in the manner of sculptural object (ANL).
13) **The construction**

   The house is constructed with three basic materials: exposed concrete, glass and pine wood tables and beams (GÖN). The exterior walls made from this material were protected with burned oil. This seemed the most appropriate

finish to facilitate maintenance of the pinewood and to harmonize with the colors of the forest.

The slabs of the different partitions and volumes are supported using concrete beams and are finished with a minimum slope in order to produce a faster runoff of rainwater (GÖN). H21 concrete was used with the addition of a fluidifiant so that this mixture, with little amount of water to harden, results very compact and does not require sealing (GÖN).

14) The few interior walls of hollow bricks are finished in concrete screed; floor cloths are also from concrete screed divided with aluminum plates. The openings are of dark bronze anodized aluminum. The heating system, since there is no natural gas in the area, was solved with a system that combines a fireplace, bottled gas stoves and electric stoves (GÖN).

15) **The furniture**

Except the beds, couches and chairs, the rest of the equipment of this house is solved in concrete (SİM).

Erişim: http://www.archdaily.com/310633/bb-house-bak-architects. (Erişim tarihi: 14.10.2017).

Çizelge C.10: 10 numaralı villanın anlatı kodları.

10- The BB House	
AR	**AD**
YOR: Bilmece-1: yapının adı (sunuş)	YOR: Bilmece-1: yapının adı
YOR: Bilmece-2: kaba saba bir yakın çevre (sunuş)	GÖN: coğrafyanın bilgisi
GÖN: sanatın bilgisi	ANL: çevresel veri
ANL: tatil bölgesi	ANL: iki sokağa cepheli
ANL: izole yaşam alanı	SİM: karşısav-sokak/içerisi
ANL: doğa ile iletişim kurmak	SİM: karşısav-düzgün/keskin
GÖN: coğrafyanın bilgisi	SİM: karşısav-arka/ön
SİM: karşısav-mavi/kahverengi	ANL: yasal gereklilikler, kullanıcı talepleri
ANL: yapı denize mesafeli	GÖN: mimar hakkında geçmiş bilgisi
ANL: dingin yapı	ANL: bütüncül tasarım anlayışı
YOR: Bilmece-1: yapının adı (sonuç)	SİM: karşısav-taviz vermek/katkı sağlamak
YOR: Bilmece-2: kaba saba bir yakın çevre (açıklama)	ANL: süse karşı tasarım anlayışı
GÖN: kronolojik kod	YOR: Bilmece-2: malzeme seçimi (sunuş)
YOR: Bilmece-2: kaba saba bir yakın çevre (açıklama)	EYL-1: düşünmeye başlamak
SİM: karşısav-inziva bölgesi/moda tatil yeri	EYL-2: yer değiştirmek

Çizelge C.10 (devam): 10 numaralı villanın anlatı kodları.

10- The BB House	
AR	**AD**
ANL: ayırt edilebilirlik	YOR: Bilmece-2: malzeme seçimi (açıklama)
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	SİM: karşısav-iç/dış
ANL: toplumsal aidiyet	ANL: bütünleşik tasarım
ANL: minimalist tasarım	EYL-3: açmak
GÖN: kullanıcı hakkında bilgi	ANL: bütünleşik tasarım
ANL: minimalist tasarım	SİM: karşısav-iç/dış
GÖN: mimar hakkında geçmiş bilgisi	SİM: karşısav-sosyal bölge/yatak odası kabini
ANL: toplumsal aidiyet	EYL-4: tanımlamak
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	EYL-5: bağlamak
ANL: çevreye uyum sağlamak	ANL: bütünleşik tasarım
ANL: doğa ile iletişim kurmak	EYL-6: şekillendirmek
GÖN: sabatın bilgisi	ANL: kütle oluşumu
SİM: karşısav-güzel/boş	ANL: zeminde yayılma
GÖN: coğrafyanın bilgisi	ANL: en az yapısal çözüm
ANL: kısa süreli kullanıma yönelik tasarım	GÖN: mimarlığın bilgisi
GÖN: mimarlığın bilgisi	GÖN: mimarlığın bilgisi
GÖN: uygulayıcı hakkında bilgi	GÖN: mimarlığın bilgisi
ANL: karşıtlık	GÖN: mimarlığın bilgisi
SİM: karşısav- kaba saba/mükemmel	SİM: karşısav-yumuşak/sert malzeme
ANL: modernist tasarım	
ANL: kaba saba yaşam, inziva	
ANL: modernist tasarım	
ANL: doğa ile iletişim kurmak	
SİM: karşısav- doğal/insan yapımı	
SİM: karşısav-sert/yumuşak	
SİM: karşısav-tek renkli/çok renkli	

11 numaralı villanın (*2Verandas*) AR ortamındaki metninin anlatı kodları analizi

1) **Discreet in Concrete (YOR): On a built-up hillside overlooking Lake Zurich (GÖN), a quietly monumental house (ANL) asserts its powerful presence on the interior (SİM).**
2) While most of its eurozone neighbors were whacked by financial crises, Switzerland managed to avoid a recession, and its economy grew by 1 percent in 2012 (SİM). This relative robustness is evident in Zurich, where no vista seems clear of construction cranes. In the last several years the gritty, industrial

west side of the city, across the Limmat River, has experienced the beginnings of a transformation into a residential and business district (GÖN). The Zurich firm EM2N turned an old viaduct into a High Line'esque walking path, filling its arches with pricey stores and a food market. A glass mixed-use tower by Gigon / Guyer-the tallest in Zurich-was completed in 2011, and its 35th-floor bar overlooks a tapestry of train tracks (ANL).

3) Building is also booming in the already densely packed suburban hills on either side of Lake Zurich (SİM), where one of architect Gus Wüstemann's newest houses almost disappears (ANL) among traditional Swiss structures and slapdash condominiums.
4) The lake's south-facing bank, called Erlenbach, remains a desired place to live for its views of the water and the Alps beyond (GÖN). Wüstemann's clients, a South African family with two young children (GÖN), approached the Zurich-born architect (GÖN) to help them make the best use of their sloping site. He conceived two rectangular volumes -one for the house at the top of the hill (SİM); the second, a pool pavilion at the bottom. An exterior stair connects (ANL) the two.
5) Wüstemann founded his firm in 1997 and received his M.Arch. from ETH (the Swiss Federal Institute of Technology) in Zurich (GÖN). He loves concrete for its Brutalist, 'it is what it is' (ANL) attitude, and his goal was to design a house that was not a house (SİM)-'a strong figure that has a presence, atmosphere, patina, (ANL)' free from the conventions (ANL) of the program. A sense of monumentality (ANL) is most evident on the interior (SİM). Here board-formed concrete planks create the foot-and-a-half-thick walls (GÖN) of the house. 'The sensation is not separation but presence,' (SİM) says Wüstemann. 'They have the dimension of mass, like an Egyptian temple. (ANL+GÖN)'
6) On the top floor, a concrete barrel vault sliced with clerestory windows arcs over the kitchen and dining areas. This space also connects seamlessly to a terrace (ANL) with sliding glass walls. The roof, a bit more than 2 feet thick, was the most technically difficult feat Wüstemann has attempted. 'The profile is like a shark fin,' he says.
7) The living space one floor below connects (ANL) by another sliding glass door to an open-air room with built-in concrete benches (GÖN), which receives daylight from a large square opening in the floor of the upper terrace. 'It's nice to shape more than just walls 'to make it topographical (SİM),' says Wüstemann. When standing at this level, one has glimpses of the lake through the trees and houses, framed by voids in the oak-and-sipo-mahogany-clad pool pavilion down the hill.
8) The architect's sculptural touch (ANL) is most evident in the moody basement buried in the hill beneath the main level with the living space and bedrooms. Here, a family and entertainment area makes the most of the lack of daylight. On a snowy February day, Wüstemann swivelled and pointed to the concrete furniture and strong, horizontal bands of cove lighting that punctuate strategic areas of the walls and floor. The 'shelves' of a glass-enclosed wine room, also

illuminated with bars of LED and fluorescent lights, are made of blocks of wood. 'The light gives you a horizon,' said the architect, who manipulates lighting (EYL) at the periphery and corners of the rooms to help direct movement through the space. In doing so, Wüstemann has made every attempt to disguise the pedestrian necessities of the house (ANL); even the mechanical room is hidden (EYL) behind a backlit, hand-sanded glass door.

9) Wüstemann shuttles weekly between (GÖN) his small offices in Zurich and his home in Barcelona, where he converted a loft for his wife and children (RECORD, September 2010, page 102) (GÖN). During the recent visit to the house in Erlenbach, he laughed as he slid open the facade of the top floor to demonstrate the sensation of indoor-outdoor living (SİM), only to welcome a cold blast of air. 'I only build summer houses,' he joked (ANL). 'It tranquilizes me to see the material,' he continued, patting the concrete. 'I grew up in a lovely traditional house with a lot of stairs and rooms and never felt I lived in the space.'(ANL)

Erişim: https://www.architecturalrecord.com/articles/8806-verandas. (Erişim tarihi: 14.10.2017).

11 numaralı villanın (*2Verandas*) AD ortamındaki metninin anlatı kodları analizi

1) This is a house for a young South African family in Erlenbach (GÖN), just outside Zurich along the lake (GÖN). The plot is in a suburban context (ANL) and therefor pretty dense with family homes, typical for the area. The site is on a slope, where on top there are beautiful views to the lake with evening sun and at the lower part (SİM) there is a group of smaller family houses.
2) The clients asked us for a solution for a house that made most of the big plot, wanting a view, but not end up with a house on top of the hill and a rest of a garden down below (ANL+SİM).
3) **Periphery** (YOR)
   Our solution for this plot was to occupy the periphery of the site, with the main house on top of the hill and the pool house at the bottom (SİM), both houses connected (ANL) through a solid stony promenade: **2 verandas.** (YOR)
4) By occupying the periphery: there is one veranda at the top, the promenade is going alongside the eastern boarder of the plot leading to the south end, there is a park in the middle of the site.
   The park can be consumed as nature from all three sides and therefor there is no ‚left over' of land (ANL). The stony promenade connects the two verandas (ANL), is a site of its own, where you walk or sit (SİT) and enjoy the view to the lake or the park. With the promenade, the garden moves up to the level of the living room and it connects (ANL) all levels of the house with the garden.
5) **2verandas**

The main house is a stony, concrete, hammer shaped volume over two levels, that contains the living rooms. In the upper part (SİM) is the ‚public ‘living room for invitations and dining with a beautiful view over the lake of Zurich (GÖN).

6) On the ground level (SİM) is the family lounge with an exterior patio that can be joined (ANL) as one room with the living room. All the windows disappear (ANL) and the inside and outside patio become one (SİM+ANL).
7) That patio connects (ANL) all bedrooms and is a lounge to sit together privately and watch a movie.
   The circulations in and out of that space (SİM)are controlled by concrete volumes at the ceiling that condense the space (ANL) through mass and light (SİM) and slow (ANL) the circulation.
8) The two rooms are crossed above each other, at the ground floor level we pull a wooden curtain around the concrete volume to create the private sleeping quarters (SİM).
   The upper (SİM) living room has a shark fin like shape, so the space is very high at the back of the space with northern sky lights, and is lower at the front to frame the view.
9) **Mass with no windows** (SİM)
   The inside and the outside (SİM) are joined (ANL), as we let all the windows disappear (SİM), so there is only the concrete mass left (SİM).
10) The inside becomes a covered outside (SİM) space : Mediterranean feeling (GÖN) in the northern hemisphere (SİM).
11) The absence of the window is the essential instrument to actually unite (ANL) in and outside (SİM) space; it is the glass itself that reminds us of the border (ANL) of in and outside (SİM).
12) In many projects nowadays this fact is neglected or simply ignored and therefor glass is used in an extensive way (SİM).
13) **Mass and light** (SİM)
   We chose natural and raw materials (ANL) like concrete, travertine or wood. The concrete is formed and communicates with the space (ANL) through light gaps that give that extra feeling of finesse to the shear mass (ANL) of the concrete.
14) Throughout the whole house indirect lights are giving directions, and attract the periphery (SİM) of the spaces rather than the center. The indirect light is creating the atmosphere.
   On the underground floor there is a gym, a movie room and wine cellar all arranged around the light up masses of the concrete that give the house a whole different playful area. There is raw concrete and raw wood and therefor a lot of texture.

Erişim: http://www.archdaily.com/281278/2verandas-gus-wustemann. (Erişim tarihi: 14.10.2017).

Çizelge C.11: 11 numaralı villanın anlatı kodları.

11- 2Verandas	
AR	**AD**
YOR: Bilmece-1: yapının adı (sunuş)	YOR: Bilmece-1: yapının adı (sunuş)
ANL: topografyaya uyum	GÖN: kullanıcı hakkında bilgi
GÖN: coğrafyanın bilgisi	GÖN: coğrafyanın bilgisi
ANL: ayırt edilebilir olmak	ANL: banliyö yerleşimi
SİM: karşısav-iç/dış	SİM: karşısav-tepe/alt
SİM: karşısav-düşüş/büyüme (ekonomide)	ANL: kullanıcı talepleri
GÖN: coğrafyanın bilgisi	SİM: karşısav-üstte ev/altta bahçe
ANL: ekonomide büyüme	YOR: Bilmece-2: arsanın sınırlarına yerleşmek (sunuş)
SİM: karşısav-gölün her iki yakası	SİM: karşısav-alt/üst
ANL: topografyaya uyum	ANL: bağlantılı mekanlar
GÖN: coğrafyanın bilgisi	YOR: Bilmece-1: yapının adı (kısa açıklama)
GÖN: kullanıcı hakkında bilgi	YOR: Bilmece-2: arsanın sınırlarına yerleşmek (sonuç açıklaması)
GÖN: mimar hakkında bilgi	ANL: arsanın her yerini verimli kullanmak
ANL: yerin özelliklerini bilen mimar	ANL: bağlantılı mekanlar
SİM: karşısav-(tepenin) en üstü/en altı	SİM: karşısav-oturmak/yürümek
ANL: bağlantılı mekanlar	ANL: bağlantılı mekanlar
GÖN: mimar hakkında bilgi	SİM: karşısav-alt/üst
GÖN: mimarlığın bilgisi	GÖN: coğrafyanın bilgisi
SİM: karşısav-ev olmayan ev	SİM: karşısav-zemin kot-üst kot
ANL: mekansal yaşatı önemli	ANL: bağlantılı mekanlar
ANL: farklı tasarım yapma amacı	ANL: geniş manzaraya yönelim
ANL: ayırt edilebilir olmak	SİM: karşısav-iç/dış
SİM: karşısav-iç/dış	ANL: bütünleşik mekanlar
GÖN: mimarlığın bilgisi	ANL: bağlantılı mekanlar
SİM: karşısav-ayırmak/bütünleşmek	SİM: karşısav-iç/dış
ANL: ayırt edilebilir olmak	SİM: karşısav-kütle/ışık

Çizelge C.11 (devam): 11 numaralı villanın anlatı kodları.

11- 2Verandas	
AR	**AD**
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	ANL: mekansal ölçek
ANL: bağlantılı mekanlar	SİM: karşısav-ahşap perde/beton hacim
ANL: bağlantılı mekanlar	SİM: karşısav-zemin/üst
GÖN: mimarlığın bilgisi	SİM: karşısav-kütle/pencere
ANL: ayırt edilebilir olmak	SİM: karşısav-iç/dış
EYL-1: ustalıkla yönetmek	ANL: bağlantılı mekanlar
ANL: bütüncül mekan	SİM: karşısav-kaybolmak/kalmak
EYL-2: saklamak	SİM: karşısav-pencere-beton kütle
GÖN: mimar hakkında bilgi	SİM: karşısav-iç/dış
SİM: karşısav-iç/dış	GÖN: coğrafyanın bilgisi
ANL: doğal havalandırma ve ışık	SİM: karşısav-Akdeniz/kuzey yerleşimler
ANL: bağlantılı mekanlar	ANL: bağlantılı mekanlar
	SİM: karşısav-iç/dış
	ANL: doğal malzeme
	ANL: mekanın iletişimi
	SİM: karşısav-çeper/merkez

12 numaralı villanın (*Two Hulls House*) AR ortamındaki metninin anlatı kodları analizi

1) **Between the Sea and the Sky (YOR): Evoking maritime images and experiences from the architects' past calmness (GÖN), a house for a young family reaches out to the water calmness (ANL).**
2) Most architects say they start each project with a blank slate (SİM). Brian MacKay-Lyons, though, talks about creating a body of work over 27 years (SİM); he isn't afraid of describing a new design as "consistent. (ANL)"
3) "You build on the shoulders of the project before, so you get a little better each time. I haven't gotten tired of that, (ANL)" says MacKay-Lyons, who practices with partner Talbot Sweetapple in Halifax, Nova Scotia (GÖN).
4) The architects stress "place, craft, and community" (ANL) in shaping their buildings. In their part of the world that means "it's always going to be a box, (ANL)" states MacKay-Lyons, explaining that in a climate that shifts from freeze to thaw about 250 times a year, (GÖN) icicles will form on eaves and simple lines work best (ANL).
5) "Then we cut openings in the box like Matta-Clark (GÖN) going at it with a chain saw." If you look closely at the firm's projects, you'll notice the subtle evolution. The Two Hulls House, which perches on the rocky coast about two hours south of Halifax (GÖN), strikes a more dramatic pose than its

predecessors (ANL), for example. “Over the years, we've become more and more clear about how our buildings relate to the ground and how they meet the sky, (SİM)” says MacKay-Lyons.

6) The glaciated geology and crashing waves at the site of the house pushed the architects to raise the 3,360-square-foot structure on concrete piers and cantilever its twin pavilions 32 feet out toward the sea. The architects, both of whom grew up in the Maritime provinces (YOR+GÖN), remember playing under the hulls of ships in dry docks as kids and tried to capture that experience with this house (YOR).
7) So they even wrapped the undersides of the pavilions in wood and left enough space for people to stand (EYL) (or stoop) underneath. “We wanted the house to float (ANL),” says Sweetapple, “and to let people inhabit the space between the building and the ground (SİM).”
8) The pair of long boxes sliding past one another was also inspired by Glenn Murcutt's Marie Short House in Australia. “Glenn has been a mentor since 1985, (GÖN)” says MacKay-Lyons. At first, the architects planned (GÖN) to use timber frames (EYL) for the pavilions and clad them with corrugated metal (EYL). But building wood cantilevers would have been expensive, so they switched to steel frames and cedar cladding.
9) To link the two pavilions (ANL+EYL), they designed a wood-clad block on the landside of the house that pushes through one and just touches the other. The clients are a couple of doctors originally from Brazil and their two daughters (GÖN). They have a place in Halifax but plan eventually to use the Two Hulls House as their primary residence. “We fell in love with the coast here,” says the husband, “so finding the right place to build [on the 75-acre site] was really important.” They settled on a hill that affords views to a pair of sandy beaches on either side of a rocky promontory.
10) One pavilion serves daytime functions (SİM) such as living and dining, while the other one houses the bedrooms (SİM).
11) The linking block (ANL) acts mostly as a spacious foyer with a broad set of wood steps up to the night pavilion (SİM), while it also pushes through the day wing (SİM) to define the kitchen. Two studies (one for the kids and one for the adults) anchor the landside of the pavilions, providing cavelike counterpoints to the pair of covered decks that project out to the water.
12) Floor-to-ceiling glazing at the tall end of each pavilion brings in enough daylight to reduce the use of electric lighting (ANL), while cross ventilation in the narrow structures eliminates the need for air-conditioning (ANL).
13) “This house is about dwelling in the landscape and knowing where you are in the universe (ANL),” says MacKay-Lyons. Sitting on one of the decks (EYL), staring out to sea (EYL) or at the stars at night, you certainly feel connected to the great outdoors (ANL), even if you can't quite fathom your place in the cosmos.

Erişim: https://www.architecturalrecord.com/articles/8805-two-hulls-house. (Erişim tarihi: 16.10.2017).

12 numaralı villanın (*Two Hulls House*) AD ortamındaki metninin anlatı kodları analizi

1) This project is situated in a glaciated, coastal landscape, with a cool maritime climate. The geomorphology of the site consists of granite bedrock and boulder till, creating pristine white sand beaches, and turquoise waters. The two pavilions float above the shoreline like two ship's hulls up on cradles for (YOR) the winter, forming protected outdoor places both between and under them. This is a landscape-viewing instrument; like a pair of binoculars (ANL), first looking out to sea (SİM).
2) A third transverse 'eye' looks down the coastline (SİM), and forms a linking (ANL) entry piece.
3) A concrete seawall on the foreshore protects the house from rogue waves. This is a full-time home for a family of four; consisting of a 'day pavilion' and a 'night pavilion' (SİM). One approaches from the understated land side between the abstract, library ends of the two pavilions; then either passes through toward the sea, or left into the living pavilion, or right into the sleeping pavilion (SİM). One structure contains a central core, while the other contains a side core (ANL+SİM).
4) The seaward ends of the two main forms (living and master bedroom) delaminate, creating protected outdoor porches, or night time 'lanterns' over the water. The third linking form (ANL) contains the generous entry foyer, core, and the kitchen. The great room contains a floating 24' totemic hearth. The house remains a fertile research vehicle in the education of an architect (ANL).
5) This is a steel frame house, with a wood skin. Its white, steel endoskeleton resists both gravity loads and wind uplift. The 32' cantilevers and concrete fin foundations invite the sea to pass under without damage. The wooden rain screen consists of 8" vertical, board-on-batten on (GÖN) the two 'hulls', while the linking piece (ANL) is a monolithic block (ANL) of weathered wood inside and out (SİM), clad in 4" horizontal shiplap. The lantern ends dematerialise by eliminating the 1" channel joints (GÖN). The fenestration of the 'binocular' ends is minimalist (ANL) curtain wall with structural silicone. The side elevations contain storefront glazing. The concrete floors contain a geothermally heated hydronic system (GÖN). This sculptural, yet calm and mature project (SİM) contains generous white volumes on the interior, and exhibits the ironic monumentality of boats on the exterior (ANL+SİM).

Erişim: http://www.archdaily.com/455878/two-hulls-mackay-lyons-sweetapple-architects. (Erişim tarihi: 16.10.2017).

Çizelge C.12: 12 numaralı villanın anlatı kodları.

12- Two Hulls House	
AR	**AD**
YOR: Bilmece-1: yapının adı (sunuş)	YOR: Bilmece-1 yapının adı (sunuş)
YOR: Bilmece-2: yapının özgün niteliği; zemin ve gökyüzü arasındaki kullanımı	YOR: Bilmece-1 yapının adı (sonuç)
GÖN: mimar hakkında geçmiş bilgisi	ANL: iki parça kütle
ANL:denize doğru uzanma	ANL: deniz kenarında yerleşim
SİM: karşısav-boş levha/geçmiş bilgisi	ANL: bağlantılı mekanlar
ANL: geçmişin bilgisini yeniden kullanma	SİM: karşısav-gündüz pavyonu/gece pavyonu
ANL: geçmişin bilgisini yeniden kullanma	SİM: karşısav-sol payvon, yaşama/sağ pavyon, uyuma
GÖN: mimar hakkında bilgi	SİM: karşısav-merkez çekirdek/yanal çekirdek
ANL: mimarın tasarım anlayışı	ANL: geçmişin bilgisini yenidedn kullanma
ANL: çevresel şartlar	ANL: bağlantılı mekanlar
GÖN: coğrafyanın bilgisi	GÖN: mimarlığın bilgisi
ANL: çevresel şartlara çözüm	ANL: bağlantılı mekanlar
GÖN: sanatın bilgisi	ANL: kütle etkisi
GÖN: coğrafyanın bilgisi	SİM: karşısav-iç/dış
ANL: geçmişin bilgisini yeniden kullanma	GÖN: mimarlığın bilgisi
YOR: Bilmece-2: yapının özgün niteliği; zemin ve gökyüzü arasındaki kullanımı	GÖN: sanatın bilgisi
SİM: karşısav-zemin/gökyüzü	GÖN: mimarlığın bilgisi
YOR:- Bilmece-1 yapının adı (kısa açıklama)	SİM: karşısav-heykelsi mütevazi/sıcak ve olgun biçim
GÖN: mimar hakkında geçmiş bilgisi	SİM: karşısav-iç/dış
YOR: Bilmece-1: yapının adı (sonuç)	
EYL-1: ayakta durmak	
YOR: Bilmece-2: yapının özgün niteliği; zemin ve gökyüzü arasındaki kullanımı	
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	
GÖN: kronolojik kod	
EYL-2: kullanmak	
EYL-3: kaplamak	
ANL: bağlantılı mekanlar	
EYL-4: bağlamak	
GÖN: kullanıcı hakkında bilgi	
SİM: karşısav-gece/gündüz kullanımları	
ANL: bağlantılı mekanlar	
SİM: karşısav-gece/gündüz kullanımları	
ANL: ekolojik tasarım anlayışı	
EYL-5: oturmak	
EYL-6: uzun uzun bakmak	

13 numaralı villanın (*Twin Houses Kastanienbaum*) AR ortamındaki metninin anlatı kodları analizi

1) **The "Machine for Living" Updated (GÖN+YOR): A two-family house in a residential setting outside Luzern (GÖN) allows architect Remo Halter to explore early modernist ideas in a transformative manner (GÖN).**
2) Architects understandably yearn to be their own clients, especially when it comes to their homes. But Remo Halter of the Luzern, Switzerland, firm, Lussi + Halter (GÖN), couldn't afford to build his ideal house—a cubic volume of poured-in-place concrete. Yet he had found a tranquil setting—over a third of an acre in the wooded residential district of Kastanienbaum, not far from downtown Luzern (YOR).
3) So he and his Brazilian wife, Cristina Casagrande, a psychoanalyst (GÖN), looked for a "roommate" (ANL)—that is, someone to share his design for a 6,652-square-foot two-family house divided vertically down the middle (YOR).
4) Halter found adventurous partners for his project: a physician-and-artist couple. "The doctor wanted something new and quite brave, (ANL)" says Halter about his plan to create an anthracite-hued concrete (ANL) house. A far cry from the gemütlich gabled houses of the neighborhood (GÖN+ANL), the three-level structure's poured-concrete walls, floors, and piers form a crisp, brooding mass floating above the voids for open-air carports, terraces, and walkways (GÖN).
5) The house's impeccable detailing and clarity of form (ANL) also reveal an affinity to Le Corbusier (GÖN) that both Halter and his partner, Thomas Lussi, acquired during their architectural training at the Eidgenössische Technische Hochschule (ETH) in Zürich (GÖN).
6) Since 1999, the two have practiced (GÖN) together in Luzern, where they have been winning competitions for schools, housing, and hotels. The firm's Dreilinden School Propsteimatte in Luzern (GÖN) (2005), in which concrete, oak, and daylight animate interior spaces, demonstrates the architects' knowing manipulation of plan and section (ANL).
7) Halter's use of Corbusian language (GÖN) at the Twin Houses brings to mind the master's (ANL) Museum of Ahmedabad in India (1957) or the Shodan House (1956), also in Ahmedabad (GÖN), in the way the stalwart block seems to defy gravity (ANL).
8) Even the double carports at the front of the Luzern house recall (ANL) Le Corbusier's vehicular approach to Villa Savoye at Poissy in France (GÖN) (1929).
9) As you proceed into the vestibule and walk past (EYL) Casagrande's office, you are pulled toward the forest at the rear of the property, visible through (ANL) an expansive glass wall. But wait: As you arrive at the kitchen/living/dining area, you behold a Corbusian coup de theatre (GÖN).

10) Rather than stairs, attenuated ramps (SİM) stretch to the lower level and to the second floor along the concrete party wall separating the two residences. The ramps have a gradient similar to the exterior ramp to the roof at Villa Savoye (ANL+GÖN),
11) Halter points out. But unlike Le Corbusier's, Halter's ramps don't have pipe rails (SİM+GÖN)—nor a parapet, nor balustrade. No nothing.
12) When asked about Swiss building codes (GÖN) that allow you to leave out handrails (a sin of omission that American architects may not easily forgive, even for private houses abroad (GÖN)),
13) Halter explains that the municipality only requires the homeowner to sign off on liability claims. Nevertheless, the architect did not inflict his architectural obsessions (ANL) completely on his neighbor: The doctor opted for wood stairways. Crafted (EYL) of the same Jatobá (a Brazilian cherry) (GÖN) as Halter's ramps, the stairs next door are quite handsome.
14) But we must confess that the sculptural interplay of the ramps is breathtaking to look at, and literally so to walk up or down (ANL).
15) The ramps underscore the strong processional experience (ANL) Halter introduced into his house. The one leading upstairs terminates in an enclosed court open to the sky (ANL).
16) From there, a concrete stair (ANL) (no handrails again), like the one Le Corbusier designed for Charles de Bestegui's penthouse garden in Paris (1931) (GÖN), takes the intrepid to a rooftop pool and deck shared by both families. The second interior ramp leads from the main floor down to the basement, which contains additional living and service spaces, not to mention a room for a geothermal pump. “We have no need for oil or gas,” says Halter, who notes that all hot water and heating, including that for the pool, are provided by the geothermal system (GÖN).
17) Terraces and covered balconies (ANL) connect spaces (ANL) within the self-contained platonic volume (GÖN) to the outdoors.
18) A covered balcony (ANL) off the master bedroom provides framed views (ANL) of the forest. In addition, a rear terrace (ANL) adjoining the living area links (ANL) to the lawn and woods by a wide cascade of stairs.
19) Covered walkways (ANL) edge the long elevations and afford protection from the sun via roll-down louvered pine blinds supported on elegantly thin (ANL) steel columns. To reduce heat loss in the winter months, Halter specified triple-glazing for the inner walls that enclose the house proper (GÖN).
20) “If Le Corbusier were alive, he might envy the high level of craft now so evident in Swiss construction, particularly that executed in concrete: Le Corbusier's iconic landmarks usually had to be realized with plastered masonry or concrete that spalled (ANL+SİM+GÖN). Here Halter can pay homage to the pioneer architect while advancing and refining his vocabulary in new ways and with better technology (GÖN+ANL).

21) The architect, along with his wife (and visiting children from his first marriage (GÖN)), has found the house to be very comfortable. And, fortunately, his neighbors seem happy with their Modernist home (ANL).
22) The mystical color may help (ANL). As Halter says, "The black box is powerful. You feel a certain energy emanating from it." (ANL)

Erişim: https://www.architecturalrecord.com/articles/8804-twin-houses-kastanienbaum. (Erişim tarihi: 16.10.2017)

13 numaralı villanın (*Twin Houses Kastanienbaum*) AD ortamındaki metninin anlatı kodları analizi

1) Lake and landscape (ANL)
   This unique semi-detached house is located in the community of Kastanienbaum ("Chestnut Tree"), (YOR) not far from the City of Lucerne (GÖN) and on the shores of Lake Lucerne (GÖN).
2) In fact, the property abuts the lake at a woodland area mixed with oak, birch, chestnut and evergreen trees (ANL). Imagine the feeling of a stroll in the forest with its atmospheric interplay of light penetrating dense shadows (ANL), all leading to a flowering meadow (ANL); the goal of retaining this feeling played a major role from the project's very conception (ANL).
3) The new construction is being located in this picturesque landscape (ANL) in such a way that only a minimum of the existing terrain is being taken for the actual building. From a concrete deck, a ramp ushers you to the building where a concrete overhang defines the veranda area; from there, a wide stairway leads into the forest (ANL+GÖN).
4) The new exterior space attempts to preserve the existing atmosphere and is covered with a thick grove of birch and cherry trees as well as hedges. The strong presence of the landscape (ANL) reinforces the perception of living in nature (ANL).
5) A captivating contrast between inside and out (ANL+SİM)
   A continuous (ANL) glass facade on the ground floor makes it possible for the inhabitants to enjoy a direct connection with their surroundings (ANL).
   Due to the building's seemingly floating envelope (ANL), it virtually merges into the environment (ANL) and thereby creates a clearly identifiable dual-purpose space (ANL+SİM): depending on how the wooden roller shutters are adjusted, the terrace becomes part of the interior or outdoor space (SİM). In this way, the open car port is able to become an enclosed garage.
6) The interrelationship between the interior and exterior (ANL+SİM) is further enhanced by the selection of colours and materials. Black-toned concrete and reddish cherry wood (Jatobá) (GÖN) contrast to nature's shades of green.
7) In optical terms, the interior spaces with their use of dark materials become inconspicuous, and the surroundings begin to glow depending on how the

sunlight strikes them (ANL). The mirroring surfaces of the woodwork reflect images of the nearby trees into the interior spaces and further intensify the intimate bond the building has with nature (ANL).

8) Ramps as connecting elements (ANL)
   The length of the building can be traversed using ramps. These spatial interconnecting (ANL) elements lead from open living areas to private quarters (SİM). The ground floor receives morning sun from the east through the forest, and in the afternoon the sun shines from the west (SİM) above the hills into the interior courtyard of the upper floor.
9) This serves as a optical extension (ANL) of the living spaces in the upper floor, and an outdoor stairway connects (ANL) that floor to the roof level.
10) The ramps invite everyone to experience the building as if "taking a stroll" (GÖN) and give those living there a feeling of openness and spaciousness (ANL).
11) Intimacy and security (SİM)
    From outside (SİM) the property, the building does not attract attention at first glance. On the ground floor, strong reflections mirror the surroundings. The wooden roller shutters conceal any movement within the interior spaces. The floating concrete element is skilfully focused towards the insides (SİM).
12) Only on the traverse sides are there any slotted openings, but there are no windows (SİM). The result is that there's something mysterious, secretive and sensual (ANL) about the entire building.
13) The facades do not reveal the insides (SİM), so intimate moments remain very private (SİM), yet each interior room has a terrace-like outdoor space (SİM).
14) Despite the large openings, the threshold to intimacy and security is preserved (SİM).
    Varieties of spatial character (ANL)
    While the rooms in the ground floor (SİM) are designed to maintain a close relationship to nature (SİM), terraces in the upper floor serve as a spatial filter to the surroundings.
    The openings in the facades offer selected views (ANL) into the forest, so those living here enjoy a ever changing view depending on the season. The living spaces in the upper floor are alive thanks to the relationship (SİM) with a rather introverted inner courtyard. On the sides, circular openings create a play of light in the courtyard, and the round perforations in the concrete allow you to experience the material's thickness and dark colourations.
15) The roof terrace, on the other hand, adds a completely different element to the quality of life and is equally accessible to both parties as a value added feature. In the summer, it can serve as additional living space with a generous view onto the lake and the mountains. The connection to (ANL) the nearby lake is perceptible with all your senses (ANL). At night, the building and the black pool seem to dissolve within the darkness, and taking a swim under the stars becomes a special experience.
16) Rooms slow down the pace of life (ANL)

The rooms are kept dark (SİM) but are accentuated in spots with artificial light. The natural way light streams through the large front windows is gently softened by the absorption on the dark walls and ceilings (SİM), resulting in a subdued atmosphere of lighting.

17) Bright, very colourful rooms (SİM) are stimulating, while darker rooms (SİM) project a mood that encourages retreat, peace and quiet (ANL). In these rooms, busy professionals can counteract their hyperactive workday by "slowing down the pace" (GÖN).
18) Minimalism with materials (ANL)
    In these twin houses, only three types of material are used. First, the black-toned structural concrete is exposed at the walls and ceilings, while the terrace floors are made up of joint-free solid concrete. Next, the gleaming reddish and very hard cherry wood from Brazil (Jatobá) is used for all interior floors, the wooden railing on the roof terrace and the underside layers of the terraces as seen from the ground floor. Because this wood is of such high quality, this material can even be used as the shower floor in the bathroom. Finally, these first two materials are enhanced with built-in, gleaming anthracite-coloured woodwork (GÖN).
19) Thanks to the reflections it throws off, the kitchen and cabinets seem to dissolve (ANL) into thin air. This composition of materials alone creates a comfortable mood and unique atmosphere (ANL) in this space. The materials "vibrate" (ANL) in tune with each other and take on an incredible glow.
20) Timeless architecture (ANL)
    The structure making up the architecture, its shape, logical construction and functionality have all been developed specifically for this location and to enhance the lives of those living there (ANL). The harmonious interplay gives the building its identity. It has been created for specifically for this site and would not make sense anywhere else (ANL).
21) Timeless architecture reaching beyond any momentary trends or unnecessary gimmicky shapes and forms (ANL) – these are the aspirations we had in mind when conceiving the Kastanienbaum Twin houses.

Erişim: http://www.archdaily.com/231681/kastanienbaum-twin-houses-lussi-halter. (Erişim tarihi: 16.10.2017).

Çizelge C.13: 13 numaralı villanın anlatı kodları.

13- Twin Houses Kastanienbaum	
AR	**AD**
YOR: Bilmece-1: yapının adı (sunuş)	YOR: Bilmece-1: yapının adı (sunuş)
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	ANL: doğal bir yakın çevre
ANL: toplumsal aidiyet	YOR: Bilmece-1: yapının adı (kısa açıklama)
GÖN: coğrafyanın bilgisi	GÖN: coğrafyanın bilgisi
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	GÖN: coğrafyanın bilgisi
ANL: emsalin bilgisini dönüştürerek kullanma	ANL: doğal bir yakın çevre
GÖN: mimar hakkında bilgi	ANL: doğal yakın çevrenin şiirsel atmosferi
YOR: Bilmece-1: yapının adı (kısa açıklama)	ANL: çevresel veri tasarımda önemli
GÖN: kullanıcı hakkında bilgi	ANL: doğal yakın çevrenin şiirsel atmosferi
YOR: Bilmece-1: yapının adı (kısa açıklama)	ANL: şiirsel mekânsal etki
ANL: arsayı paylaşma	GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi
YOR: Bilmece-1: yapının adı (sonuç)	ANL: doğal yakın çevrenin şiirsel atmosferi
ANL: ayırt edilebilir olmak	ANL: doğal yakın çevre ile iletişim
ANL: yapının rengi ve malzeme seçimi nedeni	ANL: bütüncül mekân
GÖN: mimarlığın bilgisi	SİM: karşısav-iç/dış
ANL: yakın yapılı çevre özellikleri	ANL: bütüncül mekân
GÖN: mimarlığın bilgisi	ANL: doğal yakın çevre ile iletişim
ANL: modernist yaklaşım	ANL: serbest cephe
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	ANL: doğal çevreye uyum
GÖN: mimar hakkında bilgi	SİM: karşısav-iç/dış
GÖN: mimar hakkında geçmiş bilgisi	ANL: mekânsal iletişim
GÖN: mimar hakkında bilgi	SİM: karşısav-iç/dış
ANL: mekansal etki	GÖN: mimarlığın bilgisi
ANL: toplumsal aidiyet	ANL: şiirsel mekansal tasarım
ANL: toplumsal aidiyet	ANL: doğal çevreye uyum
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	ANL: mekansal bağlantı
ANL: modernist yaklaşım	ANL: mekansal bağlantı
ANL: emsalin bilgisini dönüştürerek kullanma	SİM: karşısav-özel/kamusal
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	SİM: karşısav-doğu/batı
EYL-1: yürümek	ANL: mekânsal bağlantı
ANL: modernist yaklaşım	ANL: mekânsal bağlantı
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	ANL: şiirsel mekânsal etki
SİM: karşısav-merdiven/rampa	SİM: karşısav- iç/dış

Çizelge C.13 (devam): 13 numaralı villanın anlatı kodları.

13- Twin Houses Kastanienbaum	
AR	**AD**
ANL: modernist yaklaşım	SİM: karşısav-açıklık/pencere yok
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	ANL: şiirsel mekânsal etki
SİM: karşısav-Corbusier gibi/Corbusier'ye karşı	SİM: karşısav-iç/dış
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	SİM: karşısav-özel/kamusal
ANL: yerel yasalar izin veriyor	SİM: karşısav-mahremiyet/açıklık
GÖN: Amerikan yasaları hakkında bilgi	ANL: mekânsal farklılıklar
ANL: modernist yaklaşım	SİM: karşısav-zemin kat/üst kat
EYL-2: ustalıkla işlemek	ANL: çevresel veriye göre tasarım
GÖN: mimarlığın bilgisi	SİM: karşısav-iç avlu/dış bahçe
ANL: ayırt edilebilir olmak	ANL: birbirine bağlı mekânlar
ANL: mekânsal etki şiirsel	ANL: şiirsel mekânsal etki
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	SİM: karşısav-koyu renk/parlak renk
GÖN: mimarlığın bilgisi	ANL: minimalist malzeme seçimi
ANL: birbirine bağlı mekânlar	GÖN: mimarlığın bilgisi
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	ANL: doğal çevreye uyum
ANL: çevre verileri ile iletişim kurma	ANL: şiirsel mekânsal etki
ANL: birbirine bağlı mekânlar	ANL: mekânda karşıtlık
GÖN: mimarlğın bilgisi	ANL: toplumsal aidiyer
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	ANL: çevresel veri tasarımda önemlidir
GÖN: yerel yasalar hakkında bilgi	ANL: çevresel veri tasarımda önemlidir
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	ANL: toplumsal aidiyet
ANL: emsalin bilgisini dönüştürerek kullanma	
GÖN: mimar hakkında bilgi	
ANL: toplumsal aidiyet	
ANL: emsalin bilgisini dönüştürerek kullanma	
ANL: emsalin bilgisini dönüştürerek kullanma	
GÖN: modernist yaklaşım	

14 numaralı villanın (*Naka House*) AR ortamındaki metninin anlatı kodları analizi

1) **Nip and Tuck (ANL) in Hollywood (YOR): A Los Angeles firm does reconstructive surgery (ANL) on a 1960s house to turn it into a glamorous pad (ANL) for a pair of fashion models (GÖN).**
2) There are any number of reasons to envy (ANL) Ryan Burns and his wife, Aline Nakashima. One is the good looks that have made both of them very successful models—Burns for the Ford Agency and Nakashima in the *Sports*

Illustrated swimsuit issue, among other high-profile venues (ANL). Another is their sheer niceness, so genuine it's almost shocking (SİM).

3) But there is also their house, which might trump both perfect cheekbones and amiability (YOR). Perched on a ridge under the Hollywood sign, not far from the Griffith Observatory (GÖN) and adjacent to a publicly owned ravine that will never be built on, it has been remade by Los Angeles firm XTEN Architecture (GÖN) as a case study of compact glamour (ANL).
4) Called Nakahouse, after Nakashima (YOR), it has unrivaled views and a sleek all-white interior (ANL). But at 1,890 square feet, it is superefficient, packing a remarkably complex spatial experience into a small container (ANL). The place feels as though it could be folded up and slipped into (ANL) your pocket.
5) Burns came to the door of the house one morning in February, smiling and game to lead a tour but clearly exhausted, having been out late the night before with Nakashima at a couple of Academy Awards parties (ANL). She was already up and out the door, leaving Burns to greet Austin Kelly, the architect who founded XTEN in 2000 with his wife, Monika Hafelfinger (GÖN).
6) Burns and Nakashima bought a different, adjacent house on this ridge in 2005 (GÖN), which they still own. Looking for a way to expand (EYL) and turn (EYL) that house into a guest cottage, the couple bought this place five years ago (GÖN).
7) Built in the 1960s (GÖN), it had been owned by the same woman for decades and was decorated in a mixture of Canyon Hippie and Cluttered Chalet (GÖN). "It had this hanging fireplace and barely any windows (ANL)," Kelly says.
8) XTEN started remaking (EYL) the house without adding any new interior square footage (EYL+SİM), which would have triggered a long list of code requirements and hillside building restrictions.
9) Burns had already started (GÖN) taking down (EYL) some interior walls, and the architects accelerated that process, adding glass (EYL+ANL)
10) on nearly every elevation and opening the master bedroom on the north edge (EYL) of the house, in particular, to the outside (ANL).
11) What turned this project from a remodel into a complete reinvention (SİM) were two bigger moves. One was to slide a 500-square-foot terrace and wide outdoor stair next to the kitchen on the south end. This insertion creates an outdoor (ANL) connection (ANL) between the living room and the kitchen, and another between the living room and a large rooftop deck.
12) Perhaps most important of all, it turns the multilevel nature of the existing house from a drawback into a major amenity (ANL+SİM).
13) "Most of the modern houses on these hillsides are just one interior plane supported by a couple of columns, which makes their views mono-directional," Kelly says. "What you don't get is any tension, like we get in this house, between views in various directions. (ANL+SİM+GÖN)"
14) The second move was to treat the exterior (and to a lesser extent the interior (SİM)) as a single architectural volume (ANL). Kelly and Hafelfinger decided

to wrap the structure (EYL) in new plaster and the roof in a thermoplastic membrane; Burns suggested they paint the whole thing black, roof and all.

15) While that gesture increases the maintenance required (SİM)—Burns plans to have the roof resealed once a year—it has produced a house of uncommon graphic strength and legibility (ANL). The architects tucked all of the gutters (EYL) on the inside of the roofline to further streamline the exterior profile (ANL).
16) "Early on we knew we had to treat it as a single piece (ANL)," Kelly says. "It was a really important thing for such a small building that it look completely uniform from the outside (ANL)."
17) Finishes inside are similarly monochromatic (ANL), though all white instead of black (SİM). The floors are concrete epoxy, the cabinets lacquered to a high sheen.
18) Though hidden on the outside (SİM), the original wood roof beams are exposed inside (SİM) (but painted white like everything else (ANL)). The open interiors and operable clerestory windows on the upper level create natural ventilation, eliminating the need for air-conditioning (ANL+SİM).
19) While the existing house and the way it grew out of the hillside offered no shortage of constraints, it also made XTEN's innovation (ANL) work here. "You'd never be able to build any house at all on this site today, given the way the hillside codes have changed, (GÖN)" Kelly says.
20) Working with the existing structure also kept costs down (ANL+EYL); Kelly says the project was completed for roughly $250 per square foot (GÖN). There is some new steel belowground, but the rest of the new framing is wood. Kelly says the firm's experience in building hillside houses in Los Angeles, many with tight budgets, has given it a resourceful attitude about structure (GÖN).
21) "Other architects might look at a project like this and see it as a formal exercise," Kelly says. "They would frame the entire thing in steel, because of the shape. On most of our houses we couldn't afford steel, so we had to figure out how to do it with wood. (SİM)" If you're willing to spend the time to really understand structure, he adds, "it's astonishing how little you can build for in L.A. (GÖN)"

Erişim: https://www.architecturalrecord.com/articles/8803-nakahouse. (Erişim tarihi: 16.10.2017).

14 numaralı villanın (*Naka House*) AD ortamındaki metninin anlatı kodları analizi

1) Nakahouse is an abstract remodel of a 1960's hillside (GÖN) home located on a West facing ridge in the Hollywood Hills, just below the Hollywood sign (GÖN).

2) To the South and Wes (SİM)t are views of the Beechwood Canyon (GÖN); to the East is a protected natural ravine, with a view of Griffith Park Observatory (GÖN) in the distance.
3) The existing home was built as a series of interconnected terraced spaces on the downslope (ANL) property. Due to geotechnical, zoning and budget constraints the foundations and building footprint were maintained (GÖN) in the current design.
4) The interior (SİM) was completely reconfigured (ANL) however, and the exterior (SİM) was opened up to the hillside views and the natural beauty of the surroundings (ANL).
5) A large terrace was added to link (ANL) the kitchen/ dining area with the living room, with a steel stair leading to a rooftop sundeck.
6) Terraces were also added (ANL) to the bedroom wing and the upper master bedroom suite to extend the interior spaces through (SİM+ANL) floor to ceiling glass sliding panels that disappear into adjacent (ANL) walls when open.
7) The exterior (SİM) walls are finished in a smooth black Meoded ventetian plaster system (GÖN), designed to render the building as a singular sculptural object (ANL) set within the lush natural setting.
8) A series of abstract indoor-outdoor spaces (SİM) with framed views to nature (ANL) are rendered in white surfaces (SİM) of various materials and finishes; lacquered cabinetry, epoxy resin floors and decks and painted metal.
9) The contrast (ANL) between the interior and exterior (SİM) of the house is intentional and total (ANL). While the exterior (SİM) is perceived as a specific finite and irregular object (SİM+ANL) in the landscape the opposite occurs inside (SİM) the building. Once inside the multitude of white surfaces blend the rooms together (SİM+ANL), extending ones sense of space (ANL) and creating a heightened, abstract atmosphere(ANL) from which to experience the varied forms (ANL) of the hillside landscape.

Erişim: http://www.archdaily.com/166226/nakahouse-xten-architecture. (Erişim tarihi: 16.10.2017).

Çizelge C.14: 14 numaralı villanın anlatı kodları.

14- Naka House	
AR	**AD**
YOR: Bilmece-1: yapının adı (sunuş)	YOR: Bilmece-1: yapının adı (sunuş)
ANL: mevcut yapıyı dönüştürme projesi	ANL: mevcut yapıyı dönüştürme projesi
GÖN: coğrafyanın bilgisi	GÖN: coğrafyanın bilgisi
ANL: mevcut yapıyı dönüştürme projesi	GÖN: coğrafyanın bilgisi
ANL: ayırt edilebilirlik	GÖN: coğrafyanın bilgisi
GÖN: kullanıcı hakkında bilgi	ANL: eğimli alana yerleşme
YOR: Bilmece-1: yapının adı (kısa açıklama)	GÖN: yasal ve teknik zorunluluklar hakkında bilgi
ANL: zenginlik	SİM: karşısav-iç/dış
ANL: başarı	ANL: mevcut yapıyı dönüştürme projesi
ANL: güzellik	ANL: çevresel veriye göre yönlenme
GÖN: coğrafyanın bilgisi	ANL: birbirine bağlı mekanlar
GÖN: mimar hakkında bilgi	SİM: karşısav-iç/dış
ANL: ayırt edilebilirlik	ANL: mekansal bütünlük
YOR: Bilmece-1: yapının adı (sonuç)	ANL: mekansal bütünlük
ANL: yapılı çevre özellikleri	SİM: karşısav-iç/dış
ANL: mevcut yapıyı dönüştürme projesi	GÖN: mimarlığın bilgisi
ANL: bütüncül mekan tasarımı	ANL: mekansal bütünlük
ANL: elit zümreden kullanıcı	SİM: karşısav-iç/dış
GÖN: mimar hakkında bilgi	ANL: çevresel veriye göre yönlenme
GÖN: kronolojik kod	SİM: karşısav-siyah/beyaz
EYL-1: genişletmek	ANL: karşıtlık
EYL-2: dönüştürmek	SİM: karşısav-iç/dış
GÖN: kronolojik kod	ANL: mekansal bütünlük
GÖN: kronolojik kod	SİM: karşısav-iç/dış
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	SİM: karşısav-sonlu/düzensiz
ANL: mevcut yapıyı dönüştürme projesi	ANL: mekansal bütünlük
EYL-3: yeniden yapmak	SİM: karşısav-iç/dış
EYL-4: eklememek	ANL: mekansal bütünlük
EYL-5: yıkmak	ANL: mekansal bütünlük
EYL-6: eklemek	ANL: ayırt edilebilirlik
EYL-7: (manzaraya) açmak	ANL: çevresel veriye göre yönlenme
ANL: çevresel veriye göre yönlenme	
SİM: karşısav-tadilat yapmak/yeniden yapmak	
ANL: birbirine bağlı mekanlar	
ANL: mekansal bütünlük	
ANL: karşıtlık	

Çizelge C.14 (devam): 14 numaralı villanın anlatı kodları.

14- Naka House	
AR	**AD**
SİM: karşısav-dış/iç	
ANL: mekansal bütünlük	
EYL-8: (strüktürü) sarmak	
ANL: ayırt edilebilir	
EYL-9: (detayları) saklamak	
ANL: mekansal bütünlük	
ANL: mekansal bütünlük	
ANL: mekansal bütünlük	
SİM: karşısav-siyah/beyaz	
SİM: karşısav-iç/dış	
ANL: karşıtlık	
ANL: ekolojik tasarım	
GÖN: mimarlığın bilgisi	
ANL: inovatif tasarım anlayışı	
GÖN: yerel yasalar hakkında bilgi	
ANL: ekonomik tasarım	
GÖN: yerel maliyet hakkında bilgi	
SİM: karşısav-ahşap/çelik	
GÖN: yerel yapılaşma ve maliyet hakkında bilgi	

15 numaralı villanın (*House Roces*) AR ortamındaki metninin anlatı kodları analizi

1) **Belgian Modern (ANL): Outside the medieval city of Bruges (GÖN), an architect designed (EYL) a shimmering glass pavilion (ANL) for himself and his family.**
2) Bruges may be best known for its centuries-old stepped-gable structures edging cobblestoned streets and narrow canals, and for its urban squares enclosed by idiosyncratic Gothic and Flemish Renaissance buildings (GÖN). Nonetheless, the small Belgian port has produced at least one architecture firm that leans not to the earthy romanticism of the medieval picturesque, but to the transcendent romanticism of the Modern Movement (ANL+SİM).
3) Benny Govaert and his partner, Damiaan Vanhoutte, who founded a practice in Bruges in 1989 (GÖN), have adhered to the crisp geometries of modern pioneers such as Mies van der Rohe and Le Corbusier (GÖN) since their architectural studies at the Higher Architecture Institute in Ghent (GÖN). “We also love Richard Neutra's and Rudolf Schindler's California houses in the Hollywood era,” (GÖN+SİM) adds Vanhoutte. In recent years the two architects have attracted attention for their poured-concrete, low-rise,

rectilinear volumes found in the D-Hotel in nearby Marke (2009), and the award-winning visitors center for the World War I Tyne Cot Cemetery (2008), near Ypres (GÖN).

4) Govaert longed to live in a house of his own design, and fortunately his wife, Martine Neirinck, was sympathetic: as a photographer and the architects' office manager she was at home with Govaert & Vanhoutte's unswerving allegiance to minimal and austere geometries (GÖN). Govaert found a narrow 230-by-99-foot slice of land in a sylvan residential area on the outskirts of the historic city for which he would design a 2,874-square-foot house for his family, including a young son and daughter. Responding to the grassy, tree-studded property, the architect-client opted for the ineffable transparency and translucency (SİM) of glass that would make the house dissolve into its natural setting (ANL).
5) "As a starting point (ANL) I placed (EYL) the long [168 feet] and narrow [23 feet] glass box against a wood back (SİM+ANL) wall at the northeast edge of the property," he says. The living areas face south and west (SİM) onto the tree-shaded lawn through an expansive, floor-to-ceiling wall of glass (ANL).
6) In his desire to keep the rectangular form intact (ANL), Govaert carved into (EYL+ANL) the overall volume in three places: First he cut a large notch (ANL+EYL) for the driveway to the underground garage; then he took a slice (ANL+EYL) out of the northwest corner to create a lap pool that skims past the bedroom wing; and finally he made a small incision (ANL+EYL) between the bedroom wing and the rear wood wall for a back entrance.
7) The architect wanted to retain the flat, horizontal roof plane (ANL) at a 14-foot height above-ground for the full length of the steel-frame house. In order to fit bedrooms and a family room into the single volume (ANL), he created (EYL) two levels, with a lower one (containing the master bedroom and the family room) sunk a half-level below grade. Since this bedroom wing jogs 6 feet back to accommodate the lap pool, not only does the lower level receive light, but it has an intriguing view overlooking (SİM) the water's edge.
8) As you enter the house views unfold (ANL): From the street you see only a glass end bay of the kitchen, a driveway, and the narrow profile of the whitened African teak back wall. The "front door"— (ANL) actually a floor-to-ceiling narrow panel in the wood wall—opens into a glazed vestibule bridging the driveway. Stepping into the kitchen/dining area, you are drawn visually to the smooth, flat lawn (ANL) through 9-by-13½-foot glass panels attached to bladelike steel columns.
9) The legendary Modernist compulsion (SİM) to align all joints according to severely meticulous arithmetic measurements is much in evidence: You may notice the generous basalt floor pavers (3 by 4½ feet) line up precisely with the butt-jointed glass walls; the length of the dining table (12 feet) echoes the width of the kitchen's service block (GÖN). We could go on (ANL).
10) From the dining area, you are pulled into the living room, where a concrete chimney wall floats above (ANL) the fireplace hearth. (A steel beam perpendicular to the suspended wall carries the load to the poured-concrete

substructure of the family room a half-level down.) Descending a stair's metal treads cantilevered from the perimeter wall, you find yourself in a family room that soars to a 21-foot height. “I wanted to emphasize (EYL) extreme horizontal and vertical spaces (ANL) in the house,” Govaert says. The master bedroom behind the family room is smaller and more secluded. It, too, overlooks the lap pool.

11) By ascending a ramp (ANL) from the living room, you can find the bedrooms of the son and daughter each individually decorated—and awash in colorful art and personal objects. While Govaert intended the rear wall to be solid for the full length of the house, with the glass bar extruded from it, he cut out a large glazed opening in this taut wood plane on the east side of the ramp. “Actually, I didn't want to puncture the wall with an opening,” says the architect. “But Martine insisted, and she's right. It brings more light and view to the family room.” (SİM)
12) Back in Bruges, bridges replace modern ramps; cobblestones substitute for basalt pavers, and stone and brick abound, rather than glass (SİM). There is much to marvel at in the city's rich architectural (GÖN) stew of spires, scrolls, serpentine contours, and craggy textures. Yet the memory of Benny Govaert's glass pavilion surrounded by grass and trees lingers as a soothing tonic: ethereal, elegant, and transporting (ANL).

Erişim: https://www.architecturalrecord.com/articles/8802-house-roces. (Erişim tarihi: 16.10.2017).

15 numaralı villanın (*House Roces*) AD ortamındaki metninin anlatı kodları analizi

1) Villa Roces is integrated in an oblong terrain of about 70m long and 30m wide, situated in the forest surroundings of Bruges (GÖN). The concept consists of a 50 m long and a 4.20 m high wooden wall flanking 6 m wide glass box is disposed (ANL+SİM).
2) The house is built along a wall with the intention to meet the lack of light and reflect the presence of the forest, the verticality of the trees (ANL), etc. The 54m long wall functions as a background for the transparant volume (SİM) in front. The wall is not only visible at the outside, but also continuously visible at the inside (SİM).
3) As the transparent volume is conceived as a box, the inside space is filled in with clearly defined boxes and volumes and incorporate the structural elements (ANL).
    - One to give access (EYL) to the underground parking place
    - One to develop the (EYL) half underground swimming pool
    - And one to give access (EYL), at the backside of the house, to the master bedroom and annex bathroom

4) - On the level of the garden there is the income, kitchen, dining room and fireplace situated. The kitchen can be separated from (EYL) dining room with a big sliding door.
- The bedroom section of the children and the master bedroom are situated one above the other and put in split-level with the living room which has one and a half height
- In front of the master bedroom we have a secondary sitting room which spatial makes the conversion to the handled levels.
- A slope guarantuees the connection (ANL) between the living room and the bedroom section of the children.
- By handling the explained levels and heights (EYL) we could maintain a continuously horizontal box (ANL) which was of main importance to be put in contrast to the verticality of the trees (ANL).
5) - Under the living room and kitchen is the underground parking situated. To put this underground was also of main importance in order to reduce the build volume (ANL) above the ground level, this in relation to the disposable space and give the house the visual impression of a big pavilion (ANL).

Erişim: http://www.archdaily.com/231802/house-roces-govaert-vanhoutte-architectuurburo. (Erişim tarihi: 16.10.2017).

Çizelge C.15: 15 numaralı villanın anlatı kodları.

15- House Roces	
AR	**AD**
YOR: Bilmece-1: yapının adı (sunuş)	YOR: Bilmece-1: yapının adı (sunuş)
ANL: toplumsal aidiyet	GÖN: coğrafyanın bilgisi
GÖN: coğrafyanın bilgisi	SİM: karşısav-cam kutu/ahşap duvar
EYL-1: tasarlamak	ANL: doğa ile uyum
ANL: modernist yaklaşım	SİM: karşısav-uzun duvar/şeffaf hacim
GÖN: coğrafyanın bilgisi	SİM: karşısav-iç/dış
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	ANL: modernist yaklaşım
ANL: toplumsal aidiyet	EYL-1: giriş vermek
SİM: karşısav-Ortaçağ pitoreski/Modern hareket	EYL-2: geliştirmek
GÖN: kronolojik kod	EYL-3: giriş vermek
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	EYL-4: ayrılmak
GÖN: kronolojik kod	ANL: mekanlar arası iletişim
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	EYL-5: hacimlerle uğraşmak
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	ANL: mekansal süreklilik
GÖN: mimar hakkında geçmiş bilgisi	ANL: karşıtlık
GÖN: mimar hakkında geçmiş bilgisi	SİM: karşısav-yatay/düşey
SİM: karşısav-ağaçlı alana şeffaf tasarım	ANL: doğa ile uyum
ANL: doğa ile uyum	ANL: modernist yaklaşım
EYL-2: yerleştirmek	

Çizelge C.15 (devam): 15 numaralı villanın anlatı kodları.

15- House Roces	
AR	**AD**
ANL: modernist yaklaşım	
EYL-3: oymak	
EYL-4: yarık açmak	
EYL-5: dilim almak	
EYL-6: kesik atmak	
EYL-7: istemek	
ANL: modernist yaklaşım	
ANL: modernist yaklaşım	
EYL-8: yaratmak	
ANL: açık plan	
ANL: modernist yaklaşım	
GÖN: mimarlığın bilgisi	
EYL-9: vurgulamak	
SİM: karşısav-yatay/düşey	
EYL-10: yerleştirmek	
SİM: karşısav-opaklık/şeffaflık	
SİM: karşısav-klasik/modern	
GÖN: mimarlığın bilgisi	
ANL: etkileyici tasarım	

16 numaralı villanın (*747 Wing House*) AR ortamındaki metninin anlatı kodları analizi

1) **Come Fly With Me (ANL+YOR): A Boeing 747 reaches new heights (ANL) as the elements of a residence on the former estate of extravagant (GÖN) set designer Tony Duquette.**
2) Step through the filigreed entry gates, and you've clearly entered another world. High in the Santa Monica Mountains, a driveway descends amid jungly cacti, pink mink and pincushion protea, and fanciful pagodas fashioned from steel drums, cable spools, and vintage power-line insulators (GÖN). Then, near the path's end, another feat of salvage comes into view: a glassy house crowned by the wings of a Boeing 747 (YOR).
3) Amid rugged mountain peaks with distant ocean views, the 55-acre site was once part of “Sortilegium,” or “The Empire,” the 21-building weekend retreat of Elizabeth (“Beegle”) and Tony Duquette, legendary designer of Hollywood sets, costumes, jewelry, and flamboyantly eclectic interiors. A wizard of inventive repurposing, Tony created opulent chandeliers from plastic juice glasses and, on this rustic Malibu terrain, pavilions from stage sets, a junked trailer, and other “found objects” (GÖN)—everything but a 747 (SİM). In the

1990s, wildfire ravaged the compound, destroying the buildings. Later, the Duquettes died (GÖN).

4) Eventually, Francie Rehwald, a retired Mercedes-Benz dealer, purchased 55 of the 150 acres—and just happened to have the original gates in storage (bought, on a whim, at auction years earlier from an unidentified Duquette project). After interviewing a Who's Who of architects, she hired Los Angeles–based David Hertz, who had also been breathing new life into postconsumer waste. In 1983, as a 23-year-old, fresh out of SCI-Arc, he created Syndecrete, a lightweight concrete with recycled carpet fibers and aggregates of computer parts, broken glass, chopped-up cassette cases, and other detritus of the material world (GÖN). But not until he designed Rehwald's house did he salvage an object as monumental as a 747 (GÖN+SİM).
5) On his first site visit, Hertz sketched dramatically cantilevered roofs, gesturing to the landscape (and evoking John Lautner, with whom Hertz had apprenticed). As the roof profiles began to resemble airplane wings, he hit on the idea of creating a house from a partially deconstructed plane (GÖN). Rehwald had requested an eco-design with "feminine curves," (ANL) and the 747's voluptuous aero-dynamism sparked his imagination.
6) Soon, Hertz and Rehwald visited nearby "boneyards" (ANL): desert "parking lots" (ANL) for thousands of grounded commercial aircraft. Typically, decommissioned planes get cannibalized (ANL) for resalable mechanical parts and, ultimately, the metal itself. A new 747 costs at least $250 million, but Rehwald purchased an intact 1970 model for $35,000, the price of scrap (GÖN+ANL).
7) To carve the 230-foot-long "whale" (ANL) into transportable parts, four men "filetted" (ANL) off the fuselage's top half and bisected the 125-foot-long wings. Delivery to the site entailed freeway closures and brief helicopter airlifts (to bypass extremely steep, winding roads). These premanufactured parts, says Hertz, offset the transfer's monetary and carbon costs (ANL). His design for a 4,700-square-foot main house—with three tiers stepping down a slope—would integrate wings as roofs over the main living area (the mid-level) and guest quarters (at bottom), with tail stabilizers and dual Ronchampian curves over the master suite, at top.
8) But first, the project needed to clear 17 government agencies (a two-year process) (GÖN) and pass an office visit from suspicious Homeland Security personnel, plus FAA requirements (GÖN) (later retracted) for huge, red "X"s on the roofs to deter pilots from calling in a crash.

   Today, those wings, with their tips cantilevered out 45 feet, seem to float (ANL). Hertz set them above floor-to-ceiling, low-e glass walls, facing north and west, and a long clerestory upslope, to the south. You can look diagonally right through the house, across the valley.

9) "We thought of the plane as Native Americans considered the buffalo, using every part of it," (ANL+GÖN) Hertz says. Aside from the stabilizers and

wings—now retrofitted with LEDs in lieu of landing lights and access ports—the house actually integrates very little of the body, only a swatch of fuselage. The remaining "carcass" (ANL) awaits future on-site phases, including a meditation pavilion from the jet's upended nose and outbuildings from its body.

10) Beyond the thrill, and sustainable ambitions, of reusing a jumbo jet, the design succeeds most where it resonates with the landscape's heroic horizontality (ANL)—and where salvage is most transformed, as in the whimsical kitchen pass-through (a three-window stretch of fuselage) or the engine cowling reborn as a Zen fountain/fire pit (ANL).
11) Though Hertz's idiom is clean-lined Modernism (GÖN), and Duquette's exuberant mod Baroque (ANL), (SİM) their work resonates with an affinity for repurposing. As toppled pagodas turned up across the property, Hertz restored the original entry procession. "It's been an adventure," (ANL) says Rehwald, who often shares the property with guests. "I keep finding more 'archeology' (ANL)—all sorts of shards and treasures."
12) In transforming an old jet into a home, how do you even find an available plane? Of the hundreds of commercial aircraft idling in two "parking lots" in the California desert, not every plane is permanently grounded nor necessarily for sale (ANL).
13) Rehwald bought hers via Aviation Warehouse, in nearby Adelanto. Its owner, Mark Thomson, a former corporate-and-stunt pilot (GÖN), sells flightless "birds" (ANL) for TV and movies, and often ships planes to Asia for reassembly as restaurants (GÖN). "Outside the U.S., few places have the maintenance resources and dry climate to fend off corrosion," he explains. Rehwald's 747, originally TWA's, was the 28th off Boeing's assembly line (GÖN).
14) Nominally sold for the cost of scrap and market value of the mechanical parts, "the price," he says, "is almost meaningless, a fraction of the real costs (ANL). The logistics of moving are everything. And, in this country, it's a long, hard battle for permits and approvals." He usually acquires gutted planes. Before power-sawing a jet into transportable pieces, his crew blocks it up to avert tipping and fills the fuselage with carbon dioxide to prevent fire (GÖN).
15) With 747 parts dwarfing a semi-truck, a transfer requires Herculean feats. For Rehwald, precipitous roads were bypassed via Chinook helicopter, at $18,000 per hour (GÖN).

Erişim: https://www.architecturalrecord.com/articles/8797-the-747-wing-house. (Erişim tarihi: 16.10.2017).

16 numaralı villanın (*747 Wing House*) AD ortamındaki metninin anlatı kodları analizi

1) Inspired by the remote hills of this Malibu property (GÖN), David Hertz Architects (GÖN) wanted to come up with a design for this home that allow

for unobstructed views of the beautiful mountain ranges (ANL) surrounding the site.

2) With the architects' goal of incorporating found objects into their design (ANL) and the homeowner's vision of a floating, curved roof (ANL), the idea of using airplane wings as roof material surfaced. After conducting more research, it was decided that airplane wings would be ideal for maximizing the views from the home (ANL).
3) By incorporating many of the existent retaining walls, the architects were able to keep the multi-level structure and minimize any additional impact (ANL+SİM) to the existing topography and landscape. The home has rammed-earth walls that were cut into the hillside as well as strong concrete walls to support the roof. Simple steel brace frames (GÖN) allow the roof to "float" above (ANL) the rest of the structure, while self-supporting glass walls (GÖN) give the homeowner spectacular views overlooking the city of Malibu (ANL).
4) Because the roof material was obtained from planes that had been retired to sit in the deserts of California, the architects were able to purchase the parts they needed at the low price of their raw material, aluminium (GÖN). Although the pieces had to be flown in by helicopter, this method of transportation was a reasonable alternative considering the high cost of getting traditional labor and materials to the site (ANL+SİM).
5) The architects purchased the entire plane and used as many components as possible in the design, so as to not waste more than was necessary (ANL). The cockpit windows of the plane were reconstructed into (EYL) a skylight, the home's fire pit was crafted from (EYL) the engine cowling and the first class cabin deck was made into (EYL) the roof of the guest house. All of the plane parts came from a Boeing 747-200 aircraft (YOR).
6) The 747 represented the single largest industrial achievement in modern history and its abandonment in the desert makes a statement about the obsolescence and ephemeral nature of our technology and our society (GÖN). As a structural and engineering achievement, the aircraft encloses a lot of space using the least amount of materials in a very resourceful and efficient manner (ANL). The recycling of the 4.5 million parts of the plane (GÖN) is seen as an extreme example of sustainable reuse and appropriation (ANL).

Erişim: http://www.archdaily.com/165172/747-wing-house-david-hertz-architects. (Erişim tarihi: 16.10.2017)

Çizelge C.16: 16 numaralı villanın anlatı kodları.

16- 747 Wing House	
AR	**AD**
YOR: Bilmece-1: yapının adı (sunuş)	YOR: Bilmece-1: yapının adı (sunuş)
ANL: çatısı uçak kanadı olan yapı	GÖN: coğrafyanın bilgisi
GÖN: alanın eski sahibi hakkında bilgi	GÖN: mimar hakkında bilgi
GÖN: coğrafyanın bilgisi	ANL: çevresel veriye göre yönlenme
YOR: bilmece-1: yapının adı (sonuç)	ANL: yeniden kullanılan atıl malzeme
GÖN: alanın eski sahibi hakkında bilgi	ANL: kullanıcının talepleri
SİM: karşısav-herşey/747	ANL: çevresel veriye göre yönlenme
GÖN: alanın eski sahibi hakkında bilgi	ANL: topografya ile uyum
GÖN: kullanıcı hakkında bilgi	GÖN: mimarlığın bilgisi
GÖN: mimar hakkında bilgi	ANL: etkileyici tasarım
ANL: çatısı uçak kanadı olan yapı	GÖN: mimarlığın bilgisi
ANL: ekolojik tasarım	ANL: çevresel veriye göre yönlenme
ANL: çok sayıda uçak atık parçası	GÖN: mimarlığın bilgisi
ANL: ekonomik tasarım	ANL: ekonomik tasarım
GÖN: sanatın bilgisi	SİM: karşısav-yüksek maliyet/düşük maliyet
GÖN: kronolojik kod	ANL: yeniden kullanılan atıl malzeme
GÖN: yerel yasalar hakkında bilgi	EYL-1: yeniden inşaa etmek
ANL: etkileyici tasarım	EYL-2: el ile yapmak
GÖN: coğrafyanın bilgisi	EYL-3: dönüştürmek
ANL: ekolojik tasarım	YOR: Bilmece-1: yapının adı (sonuç)
ANL: ekolojik tasarım	GÖN: ekonominin bilgisi
ANL: çevresel veriye göre yönlenme	ANL: enerji etkin tasarım
ANL: yeniden kullanılan atıl malzeme	
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	
ANL: toplumsal aidiyet	
SİM: karşısav-Modernist/Barok	
ANL: yenilikçi tasarım	
ANL: yeniden kullanılan atıl malzeme	
GÖN: coğrafyanın bilgisi	
ANL: yeniden kullanılan atıl malzeme	
ANL: yeniden kullanılan atıl malzeme	
ANL: ekonomik tasarım	
GÖN: malzemenin bilgisi	
GÖN: yerel maliyetler hakkında bilgi	

17 numaralı villanın (*Genius Loci*) AR ortamındaki metninin anlatı kodları analizi

1) The eastern end of Long Island, New York (ANL), is famous for Modern houses by Richard Meier, Charles Gwathmey, and Gordon Bunshaft (GÖN), among others (ANL).
2) Each of these architects designed odes to the summer vacation early in their careers, their experiments encouraged by affluent clients and dramatic views characteristic of the area. The East End has been a summer colony since the late-19th century when, notably, McKim, Mead & White were designing Shingle Style cottages here. Stanford White's Montauk Association houses, built in the 1880s according to a site plan by Frederick Law Olmsted, are one famous example (GÖN+ANL).
3) Montauk, New York's easternmost town, remains the Hamptons' scruffier sister (ANL+GÖN). Its strange mix of high and low (SİM) combines motels, diners, and beach shacks with Andy Warhol's estate (GÖN+ANL). Rick Scanlon and Alicia Zarou Scanlon, a businessman and art dealer who live in Singapore (GÖN) with their two children, liked this funky juxtaposition.
4) After years of renting in Montauk, they purchased a roughly 3½-acre site on a hill with views of the Atlantic, Lake Montauk, and Gardiners Bay (GÖN). Then they turned to Bates Masi Architects, a Sag Harbor–based firm (GÖN), to design a house that would combine the weather-beaten vernacular with Modernism (SİM+YOR).
5) The result, which the architects dubbed Genius Loci, is modest on first glance: (ANL) two cedar-shingled ranch houses connected by a bridge. “We didn't want to be the big house on the top of the hill,” (ANL) says Paul Masi, one of the firm's principals along with Harry Bates. Neither did the clients. Instead, the 7,000-square-foot house hugs one side of the hill, and its luxuries, of which there are many, (ANL) reveal themselves slowly (ANL).
6) What appears to be two ranches actually is one (SİM) wedge-shaped steel and wood-framed volume. Public and private (SİM) spaces are separated (EYL) by a 40-foot-long bridge. On the upper level of the main house, the architects placed the kitchen, dining room, and living room in the narrow end of the wedge with views of a meadow leading to the water. They took the traditional gabled roof and set the ridge off-center to focus the view outside. This spatial trick (ANL) is underscored by floorboards that narrow gradually toward the west.
7) Masi and his team sank the lower level into the hill for a garage, laundry room, and maid's room. These are connected by a long hallway to a gym, guest room, and playroom. Living on a hill makes privacy (ANL) an issue when the summer is in full swing, says Masi. Copious glazing (ANL) in the house is balanced by

creative screening, (ANL+EYL) such as the tapered cedar boards that clad the bridge and clerestory windows on the lower level.

8) Since the Scanlons host numerous guests and parties in the summer, the architects wanted to create moments of discovery, (ANL) with multiple points of entry to the house and landscape. One of the most dramatic: the bluestone bleacher steps set into the hill underneath the bridge. The surprise reward after the climb up is an expansive view of the meadow and water (ANL). Alternatively, from the parking area, visitors can mount another set of stairs to an outdoor fireplace, patio, and entrance.
9) In designing Genius Loci, Masi and his team thought about what makes Montauk "unexpected," (ANL) a word he repeats often about the place and the house. "Montauk has a certain sense of drama to it," he says, as well as different weather phenomena. (GÖN) "All of a sudden it's socked in with fog, while it's sunny in Amagansett a few miles west." Masi, 40, grew up on Long Island, and his parents have owned a kit house with no insulation in Montauk since 1965. Bates, 85, spent 10 years with Skidmore, Owings & Merrill before establishing his own firm in New York City. He moved the firm to Southampton in 1980 (GÖN).
10) Masi worked for Richard Meier after college and began working for Bates while he was still at the Harvard Graduate School of Design. He moved to Amagansett in 1998 to work for the firm full-time and became a partner in 2000. The firm's 10-person office focuses primarily on regional residential projects (GÖN).
11) A rainy day didn't seem to temper Masi's enthusiasm for the town as he drove around the deserted marina in his sand-filled SUV, pointing out Ditch Plains, the scrappy beach famous for its surfing waves (ANL+GÖN). "Besides choosing Bates Masi because of another house of theirs we saw, Paul is a local," (ANL) says Alicia Scanlon. "He'll put on his wetsuit on January 15 and go surfing. He gets it. He loves Montauk. I think that's ultimately why we chose the firm." Scanlon, drawn back to Montauk because of her memories of childhood summers there, says, "The architects positioned the house so thoughtfully and cared about the views from all different angles and rooms (ANL). When I first walked into the house, I started to cry." (ANL)

Erişim: http://www.archdaily.com/231481/genius-loci-bates-masi-architects. (Erişim tarihi: 16.10.2017).

17 numaralı villanın (*Genius Loci*) AD ortamındaki metninin anlatı kodları analizi

1) Montauk, NY (GÖN), may appear to be like any other small seaside community upon first glance; however, it possesses unique characteristics that imprint lasting memories (SİM). The weather (ANL) is unpredictable with banks of heavy fog and gusty winds. History (ANL) is closer to folklore than truth with stories of the Montauk Project Conspiracy, German Submarines and, most recently, the Montauk Monster blurring the line between fact and fiction (SİM).
2) Structural remnants of the past such as a radar tower and bunkers are scattered throughout the landscape (ANL). Socially, there is a seasonal migration and mix of economic classes (ANL). The clients could have chosen to vacation anywhere in the world, but were lured to Montauk by the characteristics that make it unique from other areas. These characteristics embody the "Spirit of Montauk" (YOR) and the clients challenged the architect to design a house that would embody and capture this spirit in the architecture (YOR).
3) The house responds to the site context and strengthens the "spirit of place." (YOR) Formerly a horse ranch,the rolling green pasture of the site is located at one of the highest elevations in Montauk. The extensive program is terraced and embedded into the steep slope of the hill without compromising access to the exterior or natural light. Approaching from the south, the house appears to be two modest and separate one-story ranch houses (ANL).
4) Circling around to the north, the house unfolds to reveal a more extensive project (ANL). In this case, the conventional Montauk building typology of the low-pitched gabled roof is modified by the geometries of the allowable building envelope and height restrictions of the site. The geometric anomaly is apparent upon entry and it is unexpectedly clear that the ridge is offset and the walls converge, directing one's view west to the lake. The optical illusion caused by the parabolic roof is visible on the South side and entices a second look, as do numerous other details (ANL).
5) Architectural details throughout the house occur at unexpected moments (ANL). A wood screen covered bridge unifies (ANL) the two separate cedar shingle clad volumes, allowing light into the grass paver courtyard below. The cedar screen of the bridge reads differently from day to night (SİM+ANL). It appears flat during the day, but, as darkness falls, light seeps out in an undulating pattern showing the wedge shape cut in the back of the boards. In front of several clerestory windows, a milled bluestone screen is similarly detailed.
6) The stone appears weightless (SİM+ANL) as alternating stones are removed from the stone wall pattern to let light into the guest area. These unexpected details reinforce the larger idea of capturing the unexpected (ANL).

7) For the occupant there is no prescribed path of circulation, encouraging different encounters (ANL) much like the social experiences of Montauk. (GÖN) One can enter beneath the bridge that frames the sky beyond and up a series of terraced planter steps revealing the pastoral rolling hills and ocean in the distance. This path draws a visitor directly into the landscape bypassing (ANL) the house. One can also climb the exterior entry stair that directly connects to the interior stair (SİM), separated by a wall of glass.
8) One can choose (EYL) to enter into the house or continue the journey to the outdoor fireplace, dining area, and out to the pool. A guest staying at the house can privately (ANL) come and go by a stone terrace that wraps the exterior of the guest area from the entry courtyard around to the pool without having to enter the house (ANL). The exploration resulting from unique circulation yields a different memorable experience for everyone (ANL).
9) The house celebrates the "spirit of the place" of where it is located (YOR). With the rise of technology and rapid transmission of information through the internet, the identity of place can be lost. This project explores regionalism and the project evolved from the community it is located (YOR+ANL).

Erişim: http://www.archdaily.com/231481/genius-loci-bates-masi-architects. (Erişim tarihi: 16.10.2017).

Çizelge C.17: 17 numaralı villanın anlatı kodları.

17- Genius Loci	
AR	**AD**
YOR: Bilmece-1: yapının adı (sunuş)	YOR: Bilmece-1: yapının adı (sunuş)
GÖN: coğrafyanın bilgisi	GÖN: coğrafyanın bilgisi
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	SİM: karşısav-sıradanlık/özgünlük
ANL: modern yapıların bulunduğu yakın çevre	ANL: doğal koşullar
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	SİM: karşısav-gerçek/kurgu
ANL: toplumsal aidiyet	ANL: geçmişte aktarma noktası
GÖN: coğrafyanın bilgisi	ANL: karmaşık sosyal yapı
SİM: karşısav-yüksek/alçak	YOR: Bilmece-1: yapının adı (kısa açıklama)
GÖN: sanatın bilgisi	YOR: Bilmece-1: yapının adı (kısa açıklama)
ANL: elit zümre yerleşimi	YOR: Bilmece-1: yapnın adı (açıklama)
GÖN: kullanıcı hakkında bilgi	ANL: mekansal bütünlük
GÖN: kullanıcı hakkında bilgi	ANL: mekansal keşif
GÖN: mimar hakkında bilgi	ANL: çok sayıda detay tasarımı mevcut
SİM: karşısav-yerel/Modernist	ANL: mekansal keşif
YOR: Bilmece-1: yapının adı (kısa açıklama)	ANL: mekansal bütünlük
ANL: basit görünümlü lüks yapı	SİM: karşısav-gece/gündüz
ANL: topografyaya uyum	ANL: zamanla değişen mekansal etki
ANL: basit görünümlü lüks yapı	ANL: mekansal keşif
ANL: mekansal bütünlük	ANL: mekansal keşif
SİM: karşısav-bir çiftlik evi/iki çiftlik evi	ANL: mekansal keşif
SİM: karşısav-özel/kamusal	GÖN: coğrafyanın bilgisi
EYL-1: ayrılmak	ANL: doğal çevre ile bütünlük
ANL: mahremiyet	SİM: karşısav-iç/dış
ANL: mahremiyet	EYL-1: seçmek
EYL-2: denegelenmek	ANL: mahremiyet
ANL: mekansal keşif	ANL: mekansal keşif
YOR: Bilmece-1: yapının adı (kısa açıklama)	YOR: Bilmece-1: yapının adı (sonuç)
ANL: çevre verilerine göre yönlenme	YOR: Bilmece-1: yapının adı (açıklama)
ANL: mekansal keşif	ANL: yerel ile tasarım
YOR: Bilmece-1: yapının adı (açıklama)	ANL: mekansal keşif
GÖN: coğrafyanın bilgisi	

Çizelge C.17 (devam): 17 numaralı villanın anlatı kodları.

17- Genius Loci	
AR	**AD**
GÖN: mimar hakkında bilgi	
GÖN: mimar hakkında geçmiş bilgisi	
ANL: yerel mimar olmanın önemi	
GÖN: coğrafyanın bilgisi	
ANL: yerel mimar olmanın önemi	
ANL: çevre verilerine göre yönlenme	
ANL: mekansal keşif	

18 numaralı villanın (*Montecito Residence*) AR ortamındaki metninin anlatı kodları analizi

1) **People and Products** (YOR)
2) 'Now, the early guys got it (YOR). Schindler, Neutra, Wright,' (GÖN) says Barton Myers, sitting on a ledge of the terrace outside of his most recent steel and glass house in Montecito, California (YOR), completed in 2009 (GÖN).
3) What those guys, the ones Myers reveres, got was the dialogue between the inside and the outdoors (ANL+SİM). A West Coast (ANL) house should embrace the garden, not shutter it out (SİM).
4) This isn't Canada (SİM), where Myers practiced early on in his career (GÖN). Myers's Modernism (ANL) here ' Barton Myers Associates is based in Los Angeles (GÖN)' is a distinctly regional one, rooted in the mild, bug-less climate of Southern California (ANL).
5) It embraces Spanish and Moorish influences (GÖN) that migrated north from Mexico (GÖN), and the Eastern idea of the garden as paradise (ANL).
6) This is Myers's fourth steel house in California, including his own completed in 1999 (GÖN). It benefits from lessons learned on previous projects and irons out the seam between interior and exterior spaces (SİM). The property is 'really in our arms,' remarks Dorothy Gardner, who owns the house with her husband, John (GÖN).
7) ('It's a pretty glorious tent, (ANL)' she says.) The house is what Myers calls soft prefabrication (ANL) ' the personalization of off-the-shelf parts, such as 2 ½-inch steel panels, a metal deck roof, and motorized overhead doors (GÖN).
8) 'What I've tried to do is make a lesson out of this system, which is really a post-and-beam system,' says the architect. The industrial, catalogue aesthetic funnels his interests and history ' his introduction to technology as an Air Force fighter pilot, his role as the guest editor of the Steel Company of Canada's magazine STELCO when he and architect A.J. Diamond had a practice in Toronto in the 1970s (GÖN), and his architectural education at the University

of Cambridge and the University of Pennsylvania (GÖN+ANL), where he studied with Louis Kahn (ANL+GÖN).

9) It's also his interpretation of the legacy of glass and steel, the timeline of which Myers can recite in a few minutes, hopping from the Crystal Palace to Nikolaus Pevsner to the Eames House (ANL+GÖN).

10) The Montecito Residence sits on a 1-acre site in the hills of Santa Barbara (GÖN). A steep ravine cuts off the property to the east, ending in a creek. Thomas Schneider, associate in charge, recalls the tons of sandstone boulders that were hauled from the site where a small derelict house once stood (GÖN), and the perseverance required to see the adventurous project to completion. Other boulders were saved, melding the house with its coarse site, but the south-facing 3,360-square-foot main residence doesn't attempt to mimic the land (ANL).

11) It's distinctly man-made, a transparent living machine (ANL), with three 20-foot-wide sectional glass and steel overhead doors. When fully open, as they were on an early February day (ANL), the doors rest under the metal deck roof. 'These doors are so ingenious,' says Myers. 'You lift thousands of pounds, and they're beautifully torqued with all the gear chains.' (ANL)

12) Myers insists that it's the doors, which he used in all four California houses, and not the glass, that remove the barriers (ANL). 'You're fooled that a glass building is totally a transparent building,' he said. 'It has reflections, it has all sorts of problems (ANL). Even if you're inside a glass room, it's not the same as being without that door.'(ANL)

13) The main residence is broken into two parallel wings connected by (EYL+SİM) a small hallway that contains a pantry and bathroom. The living room and kitchen face a terrace, which is shaded by the metal deck roof's 10-foot cantilever. Steel I-beams and a 6-foot-high clerestory window (GÖN) that spans the length of the living room and kitchen frame views of the Santa Ynez Mountains (GÖN).

14) 'To me, the I-section is such a beautiful column because it's so precise and you get the shade and shadow in them. If you use the right paint, you see the beauty of the steel,' says Myers of his adaptation of Mies's corner details (ANL+GÖN). In some corners the columns are pushed aside to make way for glass pocket doors. The Gardners chose a complementary industrial Bulthaup kitchen (GÖN) and asked Myers to create a reading room with a fireplace off the kitchen for a cozier, denlike space.

15) The house has no air-conditioning system (ANL), and poured-in-place concrete floors feature radiant heating. With photovoltaics on the garage and solar thermal collectors over the library, the Gardners say their electric bill registers in the single digits (ANL).

16) 'The house has a lot of glass, and that is usually controversial when you talk about sustainability,' (SİM) says Schneider, but in the end it complies with California's energy code, Title 24 ' the most stringent in the country. (SİM)

'The client is able to slide windows and doors open and closed (SİM) as the day progresses to create a comfortable climate in each space.'

17) Myers compares the parti of the house, with the separate bar building for bedrooms and library, to Marcel Breuer's 1940s concept of bi-nuclear houses. (GÖN) 'It makes a lot of sense. The acoustical privacy (ANL), the sense of moving from a broad public space to a more private space, (SİM)' he says. Bedrooms and bathrooms are located off a grand hallway.
18) Outside, Japanese-influenced courtyards (GÖN) with landscaping by Rios Clementi Hale Studios (GÖN) break up the two sections of the main residence. The firm also added decorative warmth to the interiors to contrast with the industrial finishes. (The Gardners didn't touch a modern adobe-style guesthouse on the property. It had been recently renovated by Neumann Mendro Andrulaitis Architects.)
19) One gets a peek at the Pacific from the edge of the lap pool (EYL+GÖN) in the front of the house. A fountain pours into it but doesn't quite drown out the sound of the occasional car, probably a convertible, whooshing down the road ' the California soundtrack (ANL+GÖN).

Erişim: https://www.architecturalrecord.com/articles/8796-montecito-residence. (Erişim tarihi: 16.10.2017).

18 numaralı villanın (*Montecito Residence*) AD ortamındaki metninin anlatı kodları analizi

1) Egineering: AGME Engineers, mechanical & plumbing; Smith Engineering Associates, electrical; Simpson Gumpertz & Heger Inc, envelope consultant; Rios Clementi Hale Studios, interiors; Penfield & Smith, civil; Grover Hollingsworth & Associates, geotechnical
   Located in the hills above Montecito, (GÖN) the Ladera Residence's (GÖN) was designed to take advantage of the site's striking features (ANL), including majestic oak trees and large boulders. The residence is divided into (EYL) two wings.
2) A public wing includes living, dining and kitchen areas and opens up to the main outdoor dining and lounging areas. The second, more intimate wing (SİM), contains bedrooms, bathrooms and a library all of which open up to small outdoor courtyards and terraces. The property also includes a lap-pool and an existing guest house.
3) The building is constructed of exposed steel, glass, concrete and insulated metal panels (GÖN). The MontecitoResidence takes full advantage of (ANL) the indoor-outdoor living (SİM) made possible by California Coast's mild climate (GÖN). Designed specifically without air-conditioning (ANL), the house is cooled exclusively by cross-ventilation (GÖN). Large operable sectional glass doors, sliding doors and windows can be opened and closed

(SİM) to quickly adjust to the climate conditions and the occupants' comfort. In addition, the house's radiant heat system (GÖN) is fed by solar collector panels. Other sustainable features (ANL) include highly efficient boilers, photovoltaic panels and an Energy-Star rated "cool" roof (GÖN).

Erişim: http://www.archdaily.com/62750/montecito-residence-barton-myers-associates. (Erişim tarihi: 16.10.2017).

Çizelge C.18: 18 numaralı villanın anlatı kodları.

18- Montecito Residence	
AR	**AD**
YOR: Bilmece-1: yapının adı (sunuş)	YOR: Bilmece-1: yapının adı (sunuş)
ANL: toplumsal aidiyet	GÖN: coğrafyanın bilgisi
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	YOR: Bilmece-1: yapının adı (sonuç)
YOR: Bilmece-1: yapının adı (sonuç)	GÖN: kullanıcı hakkında bilgi
GÖN: coğrafyanın bilgisi	ANL: çevresel veri kullanımı
GÖN: kronolojik kod	EYL-1: ikiye bölmek
ANL: mekansal iletişim	SİM: karşısav-kamusal/özel
SİM: karşısav-iç/dış	GÖN: mimarlığın bilgisi
ANL: toplumsal aidiyet	ANL: mekansal bütünlük
SİM: karşısav-açmak/kapatmak	SİM: karşısav-iç/dış
GÖN: coğrafyanın bilgisi	GÖN: coğrafyanın bilgisi
GÖN: mimar hakkında geçmiş bilgisi	ANL: ekolojik tasarım
ANL: toplumsal aidiyet	GÖN: mimarlığın bilgisi
GÖN: mimar hakkında bilgi	SİM: karşısav-açık/kapalı
ANL: yerel ile modern tasarım	GÖN: mimarlığın bilgisi
GÖN: mimarlığın bilgisi	ANL: çok sayıda sürdürülebilirlik elemanı var
GÖN: coğrafyanın bilgisi	GÖN: mimarlığın bilgisi
ANL: açık alan tasarımı	
GÖN: mimar hakkında geçmiş bilgisi	
SİM: karşısav-iç mekan/dış mekan	
GÖN: kullanıcı hakkında bilgi	
ANL: basit barınma ihtiyacı	
GÖN: mimarlığın bilgisi	
GÖN: mimar hakkında geçmiş bilgisi	
GÖN: mimar hakkında geçmiş bilgisi	
ANL: toplumsal aidiyet	
ANL: toplumsal aidiyet	
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	
ANL: mimarın mimarlık tarihi bilgisi	
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	
GÖN: coğrafyanın bilgisi	
GÖN: kronolojik kod	

Çizelge C.18 (devam): 18 numaralı villanın anlatı kodları.

18- Montecito Residence	
AR	**AD**
ANL: topografyayla uyum	
ANL: mekansal bütünlük	
ANL: mekansal bütünlük	
ANL: mekansal bütünlük	
EYL-1: ikiye bölmek	
SİM: karşısav-iki ayrı kanat	
GÖN: mimarlığın bilgisi	
GÖN: coğrafyanın bilgisi	
ANL: toplumsal aidiyet	
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	
GÖN: mimarlığın bilgisi	
ANL: ekolojik tasarım	
ANL: ekonomik tasarım	
SİM: karşısav-geçirgen mazleme/sürdürülebilirlik	
GÖN: yerel yasalar hakkında bilgi	
SİM: karşısav-açık kapı/kapalı kapı	
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	
ANL: ses yalıtımı	
SİM: karşısav-kamusal mekan/özel mekan	
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	
EYL-2: gizlice göz gezdirmek	
GÖN: coğrafyanın bilgisi	
ANL: gürültülü yakın çevre	
GÖN: coğrafyanın bilgisi	

19 numaralı villanın (*Bahia House*) AR ortamındaki metninin anlatı kodları analizi

1) Many architects claim (ANL) they build with light (SİM), as if they possess an alchemical ability to make the ethereal material (ANL).
2) With his Bahia House, the Sao Paulo-based architect Marcio Kogan, of Studio MK27 (GÖN), does them one better: He builds with breeze (SİM).
3) Combining (EYL) the principles of contemporary design, traditional (SİM) Bahian siting, and vernacular materials, Kogan produced a fantastically efficient house (ANL) that seems to breathe with its environment (ANL).
4) Bahia, a state in the northeast part of the country, is essential Brazil (YOR)' home to many of the country's cultural icons: samba, capoeira (a martial arts-related dance), and candombl' (GÖN) (the Afro-Brazilian religion). It is a place where Brazil's colonial past, its history of African slavery, and its native

traditions come together in a soulful, languid mix, typified by the extremely laid-back nature of the Bahians. The climate is hot and humid year-round (GÖN+ANL).

5) Approached by going up a steep hill, in a gated residential neighborhood of the state capital, Salvador (ANL), the house, finished by Kogan in 2010 (GÖN), has a square plan built around an open-air courtyard (ANL).
6) Three sides of the square are constructed in natural stone, or moledos (GÖN). The fourth side, which faces the street, is an open volume (ANL) framed by the overhanging roof that rests atop the opposing stone walls (SİM), and by a simple floor-to-ceiling mashrabiya (an Arabic screen) (GÖN) extending the 67-foot-long elevation.
7) The screens can be folded in accordion fashion to reveal a second layer of 8-foot, 10-inch-high glass panels (GÖN), which also slide completely out of the way (ANL). This design feature means the living/dining space can be entirely open (ANL) from the street to the courtyard and beyond to the bedrooms contained in the wing on the opposite side.
8) Except for eight wood-clad square concrete columns, the space is unimpeded (ANL), allowing cross ventilation (GÖN) to take full advantage of the prevailing winds from the nearby Atlantic Ocean (GÖN).
9) The house, however, is not by the sea. It sits in a lush, densely forested setting, immediately adjacent to the city's zoo. As a clue to the house's seamless integration with the natural surroundings (ANL), the little sagui monkeys (GÖN) from the zoo are frequent guests, attracted most likely by the three giant mango trees, each over 100 years old (ANL+GÖN), which provide a natural canopy to the property's open spaces.
10) The owner initially tried to hire Kogan to renovate an existing structure when he bought the site. Kogan declined the offer. 'The house was hideous, plus it had bad energy,' he recalls. After a series of unappealing renovation proposals from other architects, the owner came back to Kogan (GÖN) and agreed to start from scratch. The mango trees are all that remain (ANL). And with two of the three essentially centered on the lot, they helped Kogan to define the shape of the house: 'I like single-story houses best,' he says. 'And since the lot was big enough, we could create the square patio inside, which is a typical Bahian reference.' (GÖN)
11) For three sides of the square, interior walls define the nonsocial spaces ' kitchen and service areas, bedrooms and bathrooms, and a den and home office, respectively. A mashrabiya along the back courtyard wall screens the bedrooms from the linear swimming pool edging this wing to allow a similar blurring of indoor and outdoor spaces (ANL). But Kogan's real mastery is in transforming the stone walls from traditionally imposing enclosures to delicate dividers of space ' nearly equivalent to a sliding glass panel, or folding mashrabiya ' which invite the interior and exterior landscapes to mingle (ANL). The floors of these three sides of the plan are all 15 inches below grade. In Kogan's words, 'We sunk the house.' From inside, the subtle shift in scale

allows the surrounding forest to appear to bleed over the walls and into the interior courtyard (ANL).

12) To accentuate the effect, the first course of stones in each wall are laid flush to the ground, creating the illusion that these portions of the house might still be sinking slowly into the earth. The stones vary in size, but were all selected to be nearly rectangular. As a result, strong horizontal lines (ANL) are generated that, together with the planarity of the roof line (ANL), create a Modernist (ANL) reference in harmony, not in conflict, with the rustic material (SİM+ANL).
13) For the ceiling in the living and dining space, Kogan performs a similar trick with wood that the owner had collected from building demolitions. By rip-cutting every piece to the same narrow width (but leaving them with varied lengths) (SİM), the ceiling projects a linearity (ANL) that exaggerates the span (EYL), while each board, left otherwise unfinished, retains its individual character ' a modern patchwork in wood (ANL).
14) Through attentive, subtle detailing, Kogan gets rustic materials to perform, without a hint of contradiction, in an explicitly Modern context. A stark example is the clay-tiled roof over the front side of the house. Almost every neighbor in the community uses the same roofing material, the ubiquitous symbol of Brazil's colonial architecture. But Kogan points out that the clay tiles are emblematic precisely because they are appropriate to the climate. Despite Salvador's constant sticky weather (GÖN), the living area in Bahia House contains no air-conditioning at all, not even ceiling fans (SİM). Together with the well-thought-out positioning of the house, the tiles create perfect thermal efficiency (GÖN).
15) Sitting in the house's living room in classic Brazilian Mole chairs designed by Sergio Rodrigues (ANL+GÖN), with all the mashrabiyas folded shut but the glass panels left open (SİM), one feels the cool breeze invading the space. The mango trees shade the hot summer sun. The ambience, even inside, is of a lazy veranda (ANL). Time slows to a Bahian pace (ANL). There is a Bahian custom, to varandar ' to take a leisurely stroll along the beach, stopping at each and every house's veranda to chat with neighbors (ANL). Such a verb could have been created only in Bahia, as Kogan's house superbly demonstrates.

Erişim: https://www.architecturalrecord.com/articles/8792-bahia-house. (Erişim tarihi: 16.10.2017).

19 numaralı villanın (*Bahia House*) AD ortamındaki metninin anlatı kodları analizi

1) The Bahia House is an ecological house (YOR). But, not in the technological sense, not in the contemporary sense of the word "sustainability" (YOR), it does not have the very latest state-of-the-art gadgets (YOR) that make it possible to optimize electric expenditure (YOR). The organization of the floor plan and the use of materials come close to those of traditional architecture (YOR).The Bahia House makes use of the old popular knowledge that has been reinvented and incorporated throughout the history of Brazilian architecture. The house was considered for where it is, for the climate of where it is, for Bahia. And, for this no "green" software was used, no equipment and no calculations (YOR) were made.
2) The builders of bahian traditional houses have long-known how to keep interiors cool even with a blazing sun of more than 40ºC, long before the corbusian ideas (ANL+GÖN) had been tropicalized or even before Sir Norman Foster (ANL+GÖN) had given a precise, technological and scientific dimension to sustainable architecture (ANL).
3) These bahian houses have roofs of clay, a banal material made (ANL) in a rustic manner, and wooden ceilings. The openings have large panels of wooden Mashrabiyas brought to Brazil by the Portuguese colonial architecture since the first centuries of its occupation of the American territories, and its origin is of an Arabian cultural influence (GÖN).
4) These wooden panels provide vast comfort to the interior. The traditional bahian house uses the northeastern wind blowing in from the sea (GÖN) to organize the floor plan and has cross ventilation in its principal spaces, always making the interior cool and airy.

16) The Bahia House uses all these elements that are traditional to Brazilian houses (YOR). These adjustments of the Portuguese house to a tropical climate were always studied and applied by modernism in Brazil (GÖN). The result in this case is a very pleasant house, where the interior protects from the hot and sunny climate outdoors (ANL+SİM).
5) The floor plan is entirely organized around a central patio, making the cross ventilation in all the spaces possible (GÖN) and a view that looks in, to a grassed garden and two exuberant mango trees. The Bahia House privileges the environmental comfort of its dwellers but does not make use of the "most modern technology (ANL+SİM)" for this.

Erişim: http://www.archdaily.com/92419/bahia-house-marcio-kogan. (Erişim tarihi: 16.10.2017).

Çizelge C.19:19 numaralı villanın anlatı kodları.

19- Bahia House	
AR	**AD**
YOR: Bilmece-1: yapının adı (sunuş)	YOR: Bilmece-1: yapının adı (sunuş)
SİM: karşısav-uhrevi/maddesel	ANL: ekolojik tasarım
ANL: ışığın mekan üzerindeki etkisi	SİM: karşısav-çağdaş sürdürülebilir mimarlık/geleneksel sürdürülebilir mimarlık
GÖN: mimar hakkında bilgi	ANL: geleneksel yöntemlerle ekolojik tasarım
ANL: hava akımının mekan üzerindeki etkisi	ANL: geleneksel yöntemlerle ekolojik tasarım
EYL-1: kombine etmek	GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi
SİM: karşısav-geleneksel tasarım/çağdaş tasarım	ANL: geleneksel yöntemlerle ekolojik tasarım
ANL: enerji etkin tasarım	GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi
ANL: açık ve kapalı alanların mekansal bütünlüğü	ANL: teknolojik yöntemlerle ekolojik tasarım
YOR: Bilmece-1: yapının adı (kısa açıklama)	ANL: geleneksel malzeme kullanımı
GÖN: coğrafyanın bilgisi	GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi
GÖN: coğrafyanın bilgisi	GÖN: tarihin bilgisi
ANL: sıcak iklimde enerji etkin tasarım	GÖN: coğrafyanın bilgisi
GÖN: coğrafyanın bilgisi	ANL: geleneksel yöntemlerle ekolojik tasarım
GÖN: kronolojik kod	GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi
ANL: açık ve kapalı alanların mekansal bütünlüğü	ANL: geleneksel yöntemlerle ekolojik tasarım
GÖN: mimarlığın bilgisi	SİM: karşısav-iç mekan/dış mekan
ANL: mekansal etki	GÖN: mimarlığın bilgisi
GÖN: mimarlığın bilgisi	ANL: geleneksel yöntemlerle ekolojik tasarım
GÖN: mimarlığın bilgisi	SİM: karşısav-çağdaş sürdürülebilir mimarlık/geleneksel sürdürülebilir mimarlık
ANL: açık plan	
ANL: açık ve kapalı alanların mekansal bütünlüğü	
ANL: açık plan	
GÖN: mimarlığın bilgisi	
GÖN: coğrafyanın bilgisi	
ANL: doğa ile uyum	
GÖN: coğrafyanın bilgisi	
ANL: doğa ile uyum	
ANL: mevcudu koruma	
GÖN: kronolojik kod	

Çizelge C.19 (devam): 19 numaralı villanın anlatı kodları.

19- Bahia House	
AR	**AD**
ANL: mevcudu koruma	
GÖN: coğrafyanın bilgisi	
ANL: açık ve kapalı alanların mekansal bütünlüğü	
ANL: açık ve kapalı alanların mekansal bütünlüğü	
ANL: doğa ile uyum	
ANL: modernist yaklaşım	
SİM: karşısav-Modernsit/rustik	
ANL: karşıtlık	
SİM: karşısav-genişlik/uzunluk	
ANL: modernist yaklaşım	
EYL-2: vurgulamak	
ANL: karşıtlık	
GÖN: coğrafyanın bilgisi	
ANL: ekolojik tasarım	
GÖN: mimarlığın bilgisi	
ANL: toplumsal aidiyet	
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	
SİM: karşısav- açık/kapalı	
ANL: latin yaşam tarzı	
ANL: yerel yaşam tarzı	
ANL: latin yaşam tarzı	

20 numaralı villanın (*In Between Hosuse*) AR ortamındaki metninin anlatı kodları analizi

1) A cluster of boxes (ANL) united by (ANL) irregular, interstitial space (ANL), InBetween House mimics the Japanese urban condition on an architectural scale (GÖN).
2) While the rectangular volumes (ANL) are like small buildings, the amorphous areas in between are akin to the narrow passageways and odd (ANL) gaps that crop up almost organically in Japanese cities (SİM). A bit of an anomaly, this house is a full-time residence located in Karuizawa, a tony vacation town 95 miles northwest of Tokyo (GÖN). Yet for the owners, a 40-something couple with jobs in the city, the daily commute by bullet train is a small price to pay for waking up in the country.
3) The relatively recent introduction of this high-speed train route (GÖN) made the clients' lifestyle logistically possible (GÖN+ANL); it was the economic

downturn, however, that made it a reality, since they were able to get a good deal on the 16,000-square-foot property (GÖN).

4) Situated within a planned second-home development not far from the station, the secluded parcel marks the end of a narrow, winding access road (SİM). Though neighboring houses are visible, the plot abuts a protected forest (SİM) owned by Japan's imperial family.
5) In the hope of attracting a buyer, the developer cut a level strip of land across the steeply sloped, square parcel thirty years ago (GÖN) but was hesitant to unload it until recent financial woes forced his hand (GÖN).
6) Thanks to the developer's regrading, the site was basically construction-ready when the clients took possession. Inspired by the soaring karamatsu pine trees and the alpine scenery (GÖN), they imagined their new house as a blend of Philip Johnson and Junzo Yoshimura (SİM+GÖN). 'It was kind of a contradiction,' says architect Koji Tsutsui. 'They wanted slanted roofs and they wanted large glass windows.' (SİM+GÖN)
7) A city slicker (ANL) who divides his time between practices in San Francisco and Tokyo, Tsutsui worked for Tadao Ando in Osaka for six years before hanging out his shingle and building rectilinear, concrete homes independently. (GÖN) 'This situation required me to design in a freer way,' (ANL) says Tsutsui of InBetween House.
8) Inspired by his own scheme for a Ugandan school and orphanage (GÖN) (2008), for which he created eight modular huts interconnected and shaded by sloping roofs, InBetween House marks a continuation of this dynamic new direction for Tsutsui (ANL).
9) The architect's initial design (GÖN) featured a linear string of rooms topped with roofs that pitch in different directions. But after splitting the volume into discrete boxes and moving them around like chess pieces (ANL), he realized that manipulating the interstitial space was the key to enlivening the plan (ANL).
10) Many computer-generated iterations followed until the architect and the clients agreed on a loose circular configuration defined by five boxes, glass walls, and a continuous but multifaceted (SİM) roof.
11) Moving clockwise from the driveway, the boxes house the garage, the combined kitchen and dining room, the master bedroom, the bathroom suite, and two stacked guest rooms ' one Western style and one tatami ' (SİM+GÖN) that occupy the only two-story volume.
12) The resulting infill doubles as the home's circulation system and segues smoothly from one end of the house to the other, starting as an outdoor terrace wedged between the garage and kitchen, then morphing into a second terrace centered on the front door. Inside, (SİM) the space fans out to become the living room, followed by the 'sun hall' and the sunroom, a sequestered sitting area overlooking the tree-studded hillside. 'The plan may look random, but even a slight shift would change everything,' (ANL+SİM) explains Tsutsui.

13) Precisely positioned at 30 or 60 degrees apart, all of the rectangular rooms relate to each other geometrically. Measuring roughly 11 feet by 21 feet apiece, they are also close in size and proportion ' like the rooms in a traditional Japanese house (GÖN). The self-contained boxes clad with local pine on the outside and white gypsum board on the inside hold mostly private places. By contrast, the free-flowing void seems barely enclosed by full-height insulated, double-glazed window walls that blur the boundary (ANL) between inside and out (SİM).
14) Overhead, the entire house is covered with a 1-inch-thick steel roof composed of sloped planes that slant in multiple directions and at different angles (GÖN). While the overall strategy complies with the local building code's pitched roof requirement, the specific dips and drops facilitate drainage and respond to internal ceiling considerations. Ranging in height from 6 feet just outside the kitchen to 17 feet above the guest room box, the roof sections accommodate the comfort, climate, and functional needs of the individual rooms (GÖN).
15) Low ceilings (SİM) provide a intimate atmosphere (ANL) in the private quarters, and high ceilings (SİM) open the living room and sun hall to expansive views (ANL) of the countryside.
16) Unsurprisingly (ANL), the roof structure was the contractor's greatest challenge. Tackling the easiest step first, he topped each timber-framed box with straightforward beams and joists. They terminate in overhangs that touch the adjacent eaves at discrete points, loosely joining the boxes in a closed ring. Trimmed to fit, additional wood members span the voids, uniting the individual roof sections like a crazy quilt (GÖN).
17) Above that, a steel layer consists of five simple rectangles that top the boxes and eight triangles to fill in the gaps. Because the boxes vary in height, slope, and orientation, many of these inserts twist or slant in two directions. To alleviate a complex convergence above the sun hall ' the only spot where three boxes meet ' the architect installed a skylight. This solution infuses an otherwise shadowy circulation node with soft daylight (GÖN).
18) Forming the exposed ceiling inside, the roof's chaotic framing system terminates outside (SİM) in orderly wood bars inspired by traditional taruki, or rafters (GÖN). Ringing the roof perimeter, they support deep eaves of 2 feet or more that provide the only sunshade. Due to the slanting roofs, the glass walls slope, making curtains or blinds difficult to hang (GÖN).
19) Fortunately (ANL), Karuizawa summers are mild (GÖN), and natural ventilation, enabled by well-placed operable windows, cools the interior. In the winter, when temperatures often plummet to minus-5 degrees Fahrenheit, electric radiant heat panels directly below the concrete floor warm the entire house. Boosting the insulation that blankets the walls and roof, these electric panels warm the soil beneath the house at night, benefiting from the earth's ability to retain heat (GÖN) and from Japan's lower electricity costs (ANL) during off-peak hours.

20) By day, when the utility price is higher and the owners go to work, the system shuts off (ANL). But the rising heat (abetted by a wood-burning stove in the living room when needed) maintains constant, comfortable temperatures (ANL) throughout the house.
21) At ease (ANL) with Karuizawa's climate and topography, Tsutsui's InBetween House takes advantage of its country setting (ANL) without compromising the comforts of a city dwelling (SİM). Its boxy rooms may bow politely to Ando (ANL+GÖN), but the flow of connecting spaces has an urban order that forms a quirky shape uniquely its own (ANL).

Erişim: https://www.architecturalrecord.com/articles/8795-inbetween-house. (Erişim tarihi: 16.10.2017).

20 numaralı villanın (*In Between Hosuse*) AD ortamındaki metninin anlatı kodları analizi

1) Designed by Koji Tsutsui Architect & Associates (GÖN) the InBetween House is a collection of small mountain cottages situated amongst Japanese larch trees in a mountainous region outside of Tokyo (GÖN). A retreat from their busy work in the city (ANL), the clients wanted a house that could seamlessly blend into the natural surrounding, topography and local culture (ANL).
2) It consists of five single pitched roof cottages that are clad in the local larch wood siding (ANL). Rather than using a complex construction technology, it is built in a traditional Japanese wood construction method (ANL+SİM) so that local builders can skillfully craft each structural wood member. Each cottage varies in size to fit its function and set on site at 30 degree increments to best fit the topography and to face unique views (ANL).
3) All cottage roofs have varying slopes and overhangs that touch the overhangs of adjacent cottages, creating gap spaces between these cottages (YOR), a simulacrum of alleys in a city (ANL).
4) The triangular "connecting" (ANL) roofs span between these overhangs to capture these gap spaces as a single fluid public interior space (ANL), which serves as a living room or a circulation space and feels like being outside looking at (ANL) mountains in the distance.
5) Since these connecting roofs bend & fold to (ANL) connect the cottages at multiple (ANL) angles & heights, the in-between space result in a spatial & structural warpage (ANL).
6) The design intent of this house is not the final architectural form, but rather, establishing a set of design rules of cottage placements and connections, which allows the house to be freely arranged to satisfy any requirements and adoptable to any future changes or additions (ANL+SİM), prolonging its building life.

Erişim: http://www.archdaily.com/131318/inbetween-house-koji-tsutsui-architect-associates. (Erişim tarihi: 16.10.2017).

Çizelge C.20: 20 numaralı villanın anlatı kodları.

20- In Between House	
AR	**AD**
YOR: Bilmece-1: yapının adı (sunuş)	YOR: Bilmece-1: yapının adı (sunuş)
ANL: parçalı kütle	GÖN: coğrafyanın bilgisi
ANL: mekansal bütünlük	GÖN: mimar hakkında bilgi
ANL: parçalı kütle	ANL: şehirden uzak tasarım
GÖN: mimarlığın bilgisi	ANL: doğal çevreye uyum
ANL: platonik kütle	ANL: yerel malzeme kullanımı
YOR: Bilmece-1: yapının adı (kısa açıklama)	ANL: yerel sistem tercihi
GÖN: coğrafyanın bilgisi	SİM: karşısav-çağdaş yöntemler/geleneksel yöntemler
GÖN: coğrafyanın bilgisi	ANL: topografyaya uyum
GÖN: kullanıcı hakkında bilgi	ANL: çevre verilerine göre yönlenme
GÖN: kronolojik kod	YOR: Bilmece-1: yapının adı (kısa açıklama)
SİM: karşısav-görünür/gizli	ANL: ara mekanlarda yaşam
GÖN: kronolojik kod	ANL: mekansal bütünlük
GÖN: coğrafyanın bilgisi	SİM: karşısav-kamusal/özel
SİM: karşısav-P. Johnson/J. Yoshimura	ANL: iç ve dış alanların mekansal bütünlüğü
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	ANL: mekansal karmaşa
SİM: karşısav-eğik çatı/geniş cam	ANL: dönüştürülebilir mekan
ANL: kent yaşamına hakim mimar	SİM: karşısav-mimari biçim/mekansal yaşantı
GÖN: mimar hakkında geçmiş bilgisi	
ANL: konvansiyondan uzak tasarım	
GÖN: mimar hakkında geçmiş bilgisi	
ANL: toplumsal aidiyet	
GÖN: kronolojik kod	
ANL: parçalı kütle	
ANL: mekansal bütünlük	
SİM: karşısav-sürekli/çok yüzeyli	
SİM: karşısav-batı stili/tatami stili	
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	
SİM: karşısav-iç mekan/dış mekan	
ANL: parçalı kütlede mekansal bütünlük	
SİM: karşısav-rastgele/planlı	
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	
ANL: iç ve dış alanların mekansal bütünlüğü	

Çizelge C.20 (devam): 20 numaralı villanın anlatı kodları.

20- In Between House	
AR	**AD**
SİM: karşısav-dış/iç	
GÖN: mimarlığın bilgisi	
GÖN: mimarlığın bilgisi	
SİM: karşısav-alçak tavan/yüksek tavan	
ANL: mekansal sıcaklık	
ANL: çevresel veriye göre yönlenme	
GÖN: mimarlığın bilgisi	
GÖN: mimarlığın bilgisi	
SİM: karşısav-dış/iç	
GÖN: mimarlık tarihinin bilgisi	
GÖN: coğrafyanın bilgisi	
GÖN: mimarlığın bilgisi	
ANL: enerji etkin tasarım	
ANL: enerji etkin tasarım	
ANL: topografyaya uyum	
ANL: çevresel veri tasarımda etkilidir	
ANL: toplumsal aidiyet	
SİM: mimarlık tarihinin bilgisi	
ANL: özgün tasarım	



ÖZGEÇMİŞ

Ad-Soyad **: F. Sinem ÖZGÜR**

Doğum Tarihi ve Yeri **: 15.12.1984 İskenderun**

E-posta **:** fatmasinemozgur@gmail.com

ÖĞRENİM DURUMU:

1- **Lisans:** 2009, İTÜ, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü

2- **Yüksek Lisans:** 2011, İTÜ, Mimarlık Anabilim Dalı, Mimarlık

MESLEKİ DENEYİM VE ÖDÜLLER:

- 2010 yılından bu yana MSGSÜ, Mimarlık Bölümü'nde Araştırma Görevlisi olarak çalışmaktadır.

DOKTORA TEZİNDEN TÜRETİLEN YAYINLAR ve SUNUMLAR

- **Özgür, S.** (2018). Mimarlıkta Taklit Olgusu İçin Bir Öneri: Mem Örüntüleri ve Mimari Emsal Hikâyesi Kavramı, *Megaron,* 13(2), 192-200.
- **Özgür, S.,** Uluoğlu, B. (2016) Precedent Knowledge As Representatıve Of Memes In Archıtecture. *ArchDesign'16 III. International Architectural Design Conference on Design and Nature*, June, 16-18, 2016 İstanbul, Turkey.

DİĞER YAYINLAR ve SUNUMLAR

- Gönül, H., **Özgür, S.,** (2018). Representing the Intangible. *Drawing as (In)Tangible Representation, 40. Convegno Internazionale Dei Docenti Delle Discipline Della Rappresentazione UID,* September, 13-15, 2018, Milano, 1161-1164.
- **Özgür, S.,** Olgun, İ. (2016) Lyon'da "Lyonaisse" Olarak Kenti Yaşamak… Yapı, 419, 76-82.