

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**MEKÂNIN ÖZÜ: MADDESEL GERÇEKLIK ÖTESİ,
MEKÂNSAL AURA**



YÜKSEK LİSANS TEZİ

Esra Ecem ÖKSÜZ

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

NİSAN 2016

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**MEKÂNIN ÖZÜ: MADDESEL GERÇEKLIK ÖTESİ,
MEKÂNSAL AURA**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Esra Ecem ÖKSÜZ

502131051

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Elmira Gür

NİSAN 2016

İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü'nün 502131051 numaralı Yüksek Lisans Öğrencisi **E.Ecem ÖKSÜZ**, ilgili yönetmeliklerin belirlediği gerekli tüm şartları yerine getirdikten sonra hazırladığı “**MEKÂNIN ÖZÜ: MADDESEL GERÇEKLİK ÖTESİ, MEKÂNSAL AURA**” başlıklı tezini aşağıda imzaları olan jüri önünde başarı ile sunmuştur.

Tez Danışmanı : **Doç. Dr. Elmira GÜR**

İstanbul Teknik Üniversitesi

Jüri Üyeleri : **Prof. Dr. Ahsen Özsoy**

İstanbul Teknik Üniversitesi

Prof. Dr. Semra Aydın

Uluslararası Kıbrıs Üniversitesi

Teslim Tarihi : 22.03.2016
Savunma Tarihi : 28.05.2016





Aileme, sevdiklerime, sevdiğime,



ÖNSÖZ

Mimarlığa dair anlam arayış yolculuğumda, zor zamanlarda beni motive eden, inancını, sevgisini hiç eksik bırakmayan sevgili Kaan Seyithanoğlu'na, bütün süre boyunca yanımda olup bana destek olan anneme, babama, bütün sabahlamalarımdayanı başımdan ayrılmayan canımın içi kedim Puppa'ya, değerli fikirlerinden ötürü Kerem Piker'e, değerli katkılarından ötürü sevgili jüri üyeleri Semra Aydınlı'ya ve Ahsen Özsoy'a, beni zorlayan, peşimi bırakmayan, bütün tezimi kelimesi kelimesine inceleyen, yardımcı olan tez danışmanım sevgili Elmira Gür'e, yazmayı unuttuğum (af dileyerek) tüm bu süreci benle paylaşan değerli insanlara; Çok teşekkür ederim.

Şubat 2016

E. Ecem Öksüz
(Mimar)



İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ.....	vii
İÇİNDEKİLER	ix
ŞEKİL LİSTESİ.....	xi
ÖZET.....	xv
SUMMARY	xvii
1. GİRİŞ	1
1.1 Amaç	3
1.2 Kapsam.....	3
1.3 Yöntem.....	4
2. MEKÂNIN ÖZÜ	5
2.1 Duyusal/Dokunsal Mekân	7
2.1.1 Görüngü mekân.....	10
2.1.2 Parametrik mekân	11
2.2 Aura.....	13
2.3 Mekânsal Aura	16
3. MEKÂNSAL AURA	23
3.1 Mekân Kurgusu	24
3.1.1 Doku.....	24
3.1.1.1 Madde.....	25
Biraraya getirme (Juxtapose)	26
Katmanlaştırma (Merge)	28
Tekrarlama (Iteration)	30
Karma (Hybrid).....	32
3.1.2 Luminans.....	33
3.1.2.1 Işık.....	33
Doğal ışık	35
Yapay ışık	36
Yansımalar	57
3.1.2.2 Renk	38
3.1.3 Beden	42
3.1.3.1 Form	42
3.1.3.2 Oluş	45
3.1.4 Cisimsiz.....	48
3.2 Algı.....	51
3.3 Duyu	53
3.4 Kolektif Bellek ve Kimlik.....	55
4. MEKÂNSAL AURANIN İLİŞKİSEL BOYUTU	59
4.1 Mekân Deneyimi.....	59
4.2 Duygusal Tepkime	62
4.3 Aidiyet ve Anı.....	65
4.4 Düş Gücü.....	69

4.5 Zamansallık	71
4.5.1 Devingen mekân.....	71
4.5.2 Dönüşen mekân	75
4.5.2 Yenilenen mekân.....	77
5. MEKÂNSAL AURANIN ARAŞTIRILMASI	81
5.1 Yöntem	81
5.2 Mekânsal Auranın Birey Üzerinden Araştırılması.....	82
5.3 Aurasal Mekânın Pallasmaa Kavramları Üzerinden Araştırılması	85
5.3.1 Pallasmaa kavramları	86
5.3.1.1 Çok duyulu deneyim	87
5.3.1.2 Sessizlik, zaman ve melankoli	88
5.3.1.3 Gölge imgelem ve muğlaklık	89
5.3.1.4 Kas, eylem ve basamaklar	90
5.3.1.5 Özgünlük, kiç (kitsch), tevazu.....	91
5.3.2 Vals Kaplıcası'nın Pallasmaa kavramları üzerinden incelenmesi.....	92
5.3.3 Sancaklar Camii'nin Pallasmaa kavramları üzerinden incelenmesi	102
5.4 Bulguların Genel Değerlendirilmesi	111
SONUÇ VE ÖNERİLER	115
KAYNAKLAR.....	119
EKLER.....	127
ÖZGEÇMİŞ.....	135

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 2.1 : Blind Light/Kör Işık enstellasyonu, London Hayward Galerisi. Fotoğraf:David Levene/Guardian (URL-2).	5
Şekil 2.2 : Blind Light/Kör Işık enstellasyonu, London Hayward Galerisi. Fotoğraf:David Levene/Guardian (URL-2).	6
Şekil 2.3 : Taliesin/Frank Lloyd Wright. Fotoğraf: Taliesin Preservation Inc (URL-5).	8
Şekil 2.4 : Taliesin (salon). Fotoğraf : Scott Witts (URL-6).	9
Şekil 2.5 : Piazza di Santa Maria Novella(Santa Maria Novella Meydanı), Fotoğraf: Ecem Öksüz.	10
Şekil 2.6 : Times Meydanı (URL-7).....	11
Şekil 2.7 : Times Meydanı/Gece (URL-8).	11
Şekil 2.8 : Şekil 2.8 : Riverside Museum Glasgow, Zaha Hadid, 2011 (Murphy, 2012)	12
Şekil 2.9 : Aura Kavram Haritası: Aura kavramı yerine mimarlık literatüründe kullanılan ana ve ara kavramlar.	13
Şekil 2.10 : Etkileşimli auralar arasındaki enerji alışverişi (Andrews, 2010).	15
Şekil 2.11 : Kirlian Fotoğrafı: Objelerin ve canlı varlıkların çevresindeki aurayı gösteren fotoğraflama tekniği (URL-13).	15
Şekil 2.12 : Aura Fotoğrafı. Günümüzde insanların çevresindeki auranın şeklini ve rengini fotoğraflamak mümkündür (URL-14).	16
Şekil 2.13 : Mekânın aurası, varlığının gerekçesiyle yayılan enerjisi, yaşayanların bıraktığı ışınımsal izler ve bunların çarpışımı (URL-15).....	17
Şekil 2.14 : Yahudi Müzesi, Daniel Liebeskind, 2001. Enstalasyon Menashe Kadishman. Fotoğraf: Ecem Öksüz, 2014.	18
Şekil 2.15 : Google Ofisi /Tridonic Ofisi, farklı atmosferi olan iki ofis (URL-16), (URL-17).....	20
Şekil 2.16 : Aspendos Antik Tiyatrosu (2015) (URL-18).	20
Şekil 3.1 : Johannes Itten'in parmak izinin fotoğrafıyla yaptığı doku (1975, s.38). .	25
Şekil 3.2 : Katmanlar. Mies tarafından tasarlanan Barcelona Pavilyonu. Fotoğraf:Ecem Öksüz, 2014.....	27
Şekil 3.3 : Güçlü Narin. Little Gore Street Studio Tim Spicer Architects, Konut, Apartman,Avustralya, 2011 (URL-20).	27
Şekil 3.4 : Yeni Eski Doğal, CaxiaForum, Herzog de Meuron, İspanya, 2008 (URL-21).	28
Şekil 3.5 : Grimmwelt Kassel, Kada Wittfeld Architectur, Müze, Almanya, 2015 (URL-22).....	29
Şekil 3.6 : tresARCA, Konut, assemblageSTUDIO, Las Vegas, ABD, 2011 (URL-23).	29
Şekil 3.7 : Opak Transparan çakışma San Telmo Muzesi Ek BinasıNieto Sobejano Arquitectos,2011 (URL-24).	30
Şekil 3.8 : Yahudiler Anıtı, Peter Eisenman,2005. Fotoğraf:Ecem Öksüz, 2014.....	30

Şekil 3.9 : Louis Vuitton, Mağaza, Aoki Jun and Associates, Tokyo, 2014 (URL-25).	31
Şekil 3.10 : Sclera, David Adjaye, London Design Festival, 2008 (URL-26).	31
Şekil 3.11 : Burger Bar Oval, FLEXO Arquitectura, İspanya, 2013 (URL-27).	32
Şekil 3.12 : Horizontal Skyscraper/ Vanke Center, Karma Kullanım(Sergi, Ofis, Park), Steven Holl Architects, 2009 (URL-28).	32
Şekil 3.13 : Sharing Blocks, Guallart Architects, Karma Yapı, 2011 (URL-29).	33
Şekil 3.14 : Vatikan/Church of Light. Dini yapılar ışığı şekillendirerek ve sınırlayarak süzerler. Işık sınırlandırıldıkça güçlenir (URL-31).	34
Şekil 3.15 : Beyaz U,Toyo İto, Tokyo (URL-32).	36
Şekil 3.16 : Gündüz/Gece.Biritish Colombia Parlament Binası, Kanada (URL-33), (URL-34).	36
Şekil 3.17 : Arcades, Belçika Bianeli, Troika, 2012 (URL-35).	37
Şekil 3.18 : NCPA, Pekin, Çin, 2007 (URL-37).	38
Şekil 3.19 : Vals Kaplıcası, Peter Zumthor, 1999 (URL-38).	38
Şekil 3.20 : Aynı yerin farklı zaman dilimlerindeki görüntüleri (URL-39).	39
Şekil 3.21 : Mavinin farklı tonları (URL-40).	40
Şekil 3.22 : Superkilen / Topotek 1 + BIG Architects + Superflex (URL-41).	41
Şekil 3.23 : Sagrada Familia, Antoni Gaudi. Fotoğraf: Ecem Öksüz.	41
Şekil 3.24 : Statik Kompozisyon/Dinamik Kompozisyon (Frederick, 2009, ss.39,40)	42
Şekil 3.25 : Fairyland Guorui Villas UNStudio, Beijing, China, 2015 (URL-42).	43
Şekil 3.26 : Sancaklar Camii, Emre Arolat, İstanbul, 2013 (URL-43).	43
Şekil 3.27 : Sancaklar Camii, İç Mekân, Emre Arolat, İstanbul, 2013 (URL-43).	44
Şekil 3.28 : VitraHaus, Kesitler, Herzog& de Meuron (URL-44).	44
Şekil 3.29 : VitraHaus, Ticari/Sergi, Herzog& de Meuron (URL-45).	45
Şekil 3.30 : VitraHaus, Giriş (URL-46).	45
Şekil 3.31 : Oluşlarla iletişim.	46
Şekil 3.32 : Kapı Kolları (URL-47), (URL-48), (URL-49).	46
Şekil 3.33 : The Sims, Simlerin Çevre (Environment)sel mutluluğu, çevresel nesnelere bağlıdır (URL-50).	47
Şekil 3.34 : 1.yumuşak başlı ve bağışlayıcı 2.becerikle ve kaba 3.tuhaf bir şekilde zayıf (URL-51).	47
Şekil 3.35 : Modern Klasik: iki objenin mekâna kattığı atmosfer çok farklıdır (URL-52), (URL-53).	48
Şekil 3.36 : Algılama (URL-54).	51
Şekil 3.37 : Bireyin algısal ilişki sistemi (Aydınlı, 1987, s. 19).	52
Şekil 3.38 : Görsel akış çizimi (Foley ve Matlin, 2010, s.169)	53
Şekil 3.39 : Malzemelerin anlam kazanmasında etkili olan duyuşal özellikler (Karana, 2009).	54
Şekil 3.40 : Farklı kültürlerle ait yaşam alanları, farklı atmosferler (URL-55), (URL-56).	56
Şekil 3.41 : Yaşam alanı kişinin karakteriyle özdeşleşir (Bozhalil, 2015), (URL-57), (URL-58), (URL-59).	57
Şekil 4.1 : Vals Kaplıcaları (Hawkes, 2008).	61
Şekil 4.2 : Vals Kaplıcaları, duyuşal mekân (Hawkes, 2008).	62
Şekil 4.3 : Casa Mila, Antoni Gaudi, İspanya, Barselona.	64
Şekil 4.4 : Rö Evi (De Botton, 2010, s. 133).	66
Şekil 4.5 : Lloyd Lewis Evi, Frank Lloyd Wright, Illinois, 1939 (Roth, 2006, s.77).	67
Şekil 4.6 : For Sale Pub, Budapeşte, 2012. Fotoğraf: Ecem Öksüz.	68

Şekil 4.7 : Kotor, Scala Santa, Karadağ, 2015. Fotoğraf: Ecem Öksüz.	69
Şekil 4.8 : Kavárna Louvre, Prag (URL-60).....	70
Şekil 4.9 : Tate Modern/Üç farklı düzenleme (URL-61) (URL-62) (URL-63).	72
Şekil 4.10 : Kunstmuseum Wolfsburg/ Üç farklı renkle boyama (URL-64).....	73
Şekil 4.11 : Tate Britain/Üç farklı düzenleme (URL-65) (URL-66) (URL-67).	74
Şekil 4.12 : Mevsimsel olarak aurası değişen mekân, U Evi, Toyo İto (URL-68)....	75
Şekil 4.13 : Dinamik Cephe (URL-69).....	76
Şekil 4.14 : Time Slice Zaman Kesiti (URL-70).	76
Şekil 4.15 : Yenilenen mekân Caxia Forum (URL-71) (URL-72).	77
Şekil 4.16 : The Sequence Kesit (URL-74) (URL-75).	78
Şekil 4.17 : Yenilenen mekân Baiyunting Kültür ve Sanat Merkezi (URL-76).....	79
Şekil 5.1 : Mekânsal auranın mekanla olan ilişkide etkisi.	83
Şekil 5.2 : Kişide mekân algısının oluşumu (bireylerin cevapları üzerinden diyagramlaştırılmıştır).	83
Şekil 5.3 : Aurası olmayan mekânda kişinin tepkisi (bireylerin cevapları üzerinden diyagramlaştırılmıştır).	84
Şekil 5.4 : Mekânsal aurayı etkileyen faktörler ve teze yansıması.	85
Şekil 5.5 : Pallasmaa'nın kavramları üzerinden mimarlık.	86
Şekil 5.6 : Vals Kaplıcası- Plan ve Kesitler (Unwin, 2010, s. 213).	92
Şekil 5.7 : Martin Kaufmann'ın Vals Kaplıcaları'nda çektiği fotoğraf (URL-61). ...	94
Şekil 5.8 : Moon He'nin Vals Kaplıcaları'nda çektiği fotoğraf (URL-62).	95
Şekil 5.9 : Christina Claudio'nun Vals Kaplıcaları'nda çektiği fotoğraf (URL-63). ...	97
Şekil 5.10 : Vals Kaplıcası/ Gerilimler.	98
Şekil 5.11 : Mekân dolaşımı ve farklı işlevdeki odalar. Unwin'in planı üzerinden geliştirilmiştir (Unwin, 2010, s. 212).	99
Şekil 5.12 : Mekân kurgusu/ Vals Kaplıcaları, kaynaktan alınan imajlar üzerinden çalışılmıştır (URL-64) (URL-65).	101
Şekil 5.13 : Eskizler (Zumthor, 2014, ss. 42,44).	101
Şekil 5.14 : Ümit Savaş'ın Sancaklar Camii'nde çektiği fotoğraf (URL-66).	104
Şekil 5.15 : Kübra Kaçtıoğlu'nun Sancaklar Camii'nde çektiği fotoğraf (URL-67).	106
Şekil 5.16 : Sancaklar Camii gece 107	107
Şekil 5.17 : Şekil 5.17 : Emre Arolat'ın Sancaklar Camii için yaptığı eskiz (Sancak Camii Haramidere, 2011).	109
Şekil 5.18 : Hande Demirkent'in bina hakkındaki yorumu (URL-68).	110
Şekil 5.19 : "Az çoktur". Sancaklar Camii'nde çekilen fotoğraf.	110
Şekil 5.20 : Sancaklar Camii, Aralık 2015.	111
Şekil 5.21 : Aura oluşum diyagramı.	114



MEKÂNIN ÖZÜ: MADDESEL GERÇEKLİK ÖTESİ, MEKÂNSAL AURA

ÖZET

Tez, aurası olmayan, hissiz fakat görüntü odaklı, sayısal ve metalaşmış mekânlara olan rahatsızlıktan dolayı ortaya çıkan bir anlam arayışıdır. Mekânı salt fiziksellekle ele almaz, bütün maddesel ve maddesel olmayan bileşenleri araştırır. Bunların birleşimlerinden doğan enerjiyi yani aurayı inceler. Bu aura insanın mekânla fiziksel ötesi ilişki kurmasını sağlarken, aynı zamanda insanın mekânda bıraktığı izleri de içerir. Buna göre mekânla olan iletişimde (farkında olmadan veya farkındalıkla) bütün geçmişiyile bağlantı kurulur, bu mekândaki deneyimi yoğunlaştırır. Aurası olan bir mekân kişiyi kendine çeker, lineer düşünmenin aksine anlık duygusal algıyla onu etkiler. Böyle mekânlar dokunsal mekânlardır, motivasyonu fizikselliğin altında yatar. Dokunsal mekânlar bireyin ve toplumun var oluşunu anlamlandırır ve güçlendirirler, yaşanmışlıklar oluşturur ve hayalgücünü tetikler. Oysa tamamen fizikselliğe yönelen ve sadece görmeyi yücelten bir mimari yaklaşım, zamanla insanı yalnızlaştıran ve soyutlanan bir varlık haline getirir. Anlamını kaybeder. Halbuki insan sadece fiziksel bir varlık değildir, duyguları ve kendi aurası var olan bir bütündür.

Mekânların insanlar üzerinde değişik etkileri vardır, bu insanın algısına, o anki ruh hâline, belleğine göre değişiklik gösterebilir. Fakat yine de mekânın aurası farklı kökten gelen bir çok insanı etkilemeyi başarabilir. Bu mekânın dokunsal olmasından peydahlanmış, fiziksel ve olgusal durumların, kaynaşmaların, çakışmaların toplamı yani aurasının sonucudur. Yani bu durumda mekânın aurası çok değişkenli, kısmen kontrol edilebilen bir olgudur denebilir. Bu olgu mekânsal deneyim, aidiyet oluştururken, duygusal tepkimeyi ve hayal gücünü tetikler. İnsan mekândan etkilenir, mekânı sever veya rahat hisseder, yer duygusu oluşur. Öyle ki mekân ve insan arasında oluşan bu etkileşim, insanların tavırlarının ve kıyafetlerinin mekândan mekâna farklılık göstermesine neden olur.

Tezin çalışmasının ilk bölümünde aura kavramının bir kullanıcı olarak bireyler için ne ifade ettiği ve bireyleri nasıl etkilediği anket yöntemiyle araştırılmıştır. Elde edilen sonuçlara göre bireyler, mekâna ait hissetmede, deneyimlemede, mekânda rahat olmada, mekânsal auranın önemli ölçüde etkili olduğunu düşünmektedir. Mekânsal auranın olmadığı yerlerde ise, mekânı terk etmek istediklerini belirtmişlerdir.

Çalışmanın ikinci ve ana bölümünde aurası olan iki mekân, Vals Kaplıcası ve Sancaklar Camii Pallasmaa kavramları üzerinden, kişisel görüşmeyle elde edilen bireylerin deneyimi ve mimarların tasarım yaklaşımıyla desteklenerek incelenmiştir. Yapıların duyuları ve hisleri esas alan, özgün ve tevazu gösteren tasarım yaklaşımlarının, duygusal; dolayısıyla aurası yoğun mekân oluşturduğu, kişilerin hayal gücünü tetikleyen, duygularını, aidiyetini ve anılarını oluşturan mekânlar olduğu tespit edilmiştir.

Özet olarak, tezde auranın dinamikleri incelenmiş, kişinin dünyasal varoluşunu anlamlı halde getirdiği vurgulanmıştır. Böyle bir mekânın ise mimarın

deneyimlerinden, hislerinden, hayal dünyasından feyzaldığı görülmüştür. Tez, anlamın kaybolduğu mimarlığa aslında ilkel bir pencereden bakmayı ve anlam aramayı amaçlamıştır.



THE ESSENCE OF SPACE: BEYOND MATERIAL REALITY, SPATIAL AURA

SUMMARY

This thesis is a search for meaning, confronting imaged spaces, only numerically produced and commodified spaces without aura and without feelings. Study's space approach is not mere physical, but a circumspatial position, researching material and phenomenon based inputs of a place. Thesis examines the energy, which is "aura" resulting from combination of these inputs.

The hegemony of visual architecture of today, presents pleasure to the eyesight. However tactile, the most primitive sense is being denied. Therefore human, both bodily and spiritually integrated being is becoming the audience instead of participant. Thus person is isolated from the space, alienated. Yet architecture in all design branches, is the most efficient act of strengthening the earthly experience of people. Architecture does it by providing a sensual place, which has its own intense aura, stimulating all the senses.

Aura is an energy field constituted by both material and phenomenal inputs, which attracts people, effects emotional perception and persuade them to experience the building. Thereby, by its aura the space will transmit its spirit to the people and people will connect and bond with the place. Regarding this, people will constitute emotions and will want to spend time in there, these feelings will constitute the sense of space. The dense aura, provides an unforgettable both physical and beyond physical experiences, therefore memories. However, the corruption of integrity of the inputs will cause the aura to change.

The aura of place is constituted by fiction of space, which includes material, light, color, form, formations and unsubstancials (sound, temperature and odour). Thus, the physical elements cannot fully describe the aura. The fact that aura is based on both physical and phenomenal inputs, it is partly manageable. Though, the gathering of people, their visions, imaginations can maintain it.

Spaces have different effects on people, depending on the person's perception, senses, spiritual status at the moment, identity, education and memory. However, the aura of the space is a strong instrument that can still manage to impress different type of people. In fact, this interaction between people and the space is so intense that determines the people's attitudes and even their clothes. A place's atmosphere reflects its owners identity and thus the place's identity is determined by the owner's.

Due to variable nature of the aura, four separate studies have been made. Searching for the following questions:

- How the spatial aura come into existence?
- Is spatial aura improvable?
- What role does spatial aura has in experiencing the space as whole?
- Is aura dynamic formation?

In first study a group of 40 people (20 architects, 20 other branches) have been surveyed. What the concept of “aura” is meant for individuals and how it effected their space experience have been searched. According to the results individuals consider that the aura is significantly important for them to feel blonged and comfortable in the space, when experiencing the space. The results show that in the absence of the aura people tend to leave the space immediately.

Second and main study, focuses on the spaces with aura. Vals Thermal Baths and Sancaklar Mosque are selected examples, within the concept of aura. Both buildings are examined through Pallasmaa’s concepts which are sensory, imaginative, temporal, operant and authentic, which are extracted from the books, *The Eyes of the Skin* and *The Encounters*. Sensory concept is related to five senses, that are tactual, olfactory, gustatory and eyesight, as Pallasmaa emphasises in his works. Considering Pallasmaa’s theory a building should provide these five senses, therefore sincerity occurs between the person and the building. Besides, Pallasmaa’s concepts discourse on time, therefore he focuses on silent and melancholy. A building should celanse the noise and provide a silence for the person to return to his own essence. Pallasmaa place importance on shadow as well as light, even a dim atmosphere triggers the imagination. Having looked at his bodily perspective, an architecture becomes reality as much as it provides the body motion. Lastly, modest and authentic architecture examples will lead to the feeling of “home”. Pallasmaa defends that the architecture that includes these concepts will become a “dialectic architecture”, therefore it will encourage people to be modest, understanding and patient.

In Vals Thermal Baths examination, the experiences that are written in literature are merged into the study. Futhermore, personal interviews have been made with there people from different cultures. Sancaklar Mosque on the other hand is newly constructed and does not take part in literature yet. So personal interviews have been made with three people. They have been asked to express their feelings and experiences in means of the aura of the building. It is found out that, the design approaches based on feelings and senses have provided the visitor an atmospheric space and unforgettable experience. These two buildings are examples of uniqueness, modestness and provide the person with silent to return to himself, encourage the person to wander around freely. Both using the light as a holy piece of the unity creates a mystic aura to trigger the person’s imagination and lead him to the meditative state.

These experiences overlapping Pallasmaa’s concepts revealed a powerfull architectural percept. At this point, architecture is considered beyond physical and geometrical production, but a consequence of architect’s intelligent, modest, imaginary, empathic tendency to create a space considering people’s feelings and bodily experience. Therefore the architecture will fulfill the sensory need of the user, will provide the sense of belonging in a specific time and thereby earthly experience and will promote the people to be modest, understanding and patient.

Finally, thesis seeks to find the meaning, which is becoming rather a visionary image, through looking out a different, infact a primitive window. Therefore, the study focuses on the “essence” of the architecture, it accepts the “essence” is partly constituted by the architecture’s dimensional existence, however it occurs when this dimensional thing provides the senses. Otherwise, the person will be abstracted and become distant to his erthly existence.

In Summary, thesis examines the spatial *aura*, brought in to make a person's earthly existence meaningful is highlighted. Such spaces are influenced from the architect's experiences, feelings and imagination. Thesis is not after an utopia, it does not claim that architecture will solve all the earthly problems. But as Pallasmaa claims, the architecture can reveal the mystery and the magic of everything. So, the claim is that the architecture makes sense of a person's life, improves his imagination, keeps his memories and constitutes the sense of belonging, and is a primitive drive from his nature, therefore architecture should remember its main purpose.





1. GİRİŞ

Mimarlık, mekânı planladıktan sonra süslemelerle “giydirip kuşatmak” değildir. Mimarlık binanın DNA’sında; mimarın kattığı, binanın tümüne nüfuz eden bir duyarlıkta yatar (Frederick,2009, s.14).

Mimarlık eğitimi ve pratiğinde, aura (atmosfer, ruh) gibi soyut bir kavrama yer verilmemekte, üretilen mekânlar görselliği ve maddesel varlığıyla tartışılmaktadır. Oysa ki mimarlık, mimarın kuramsal altyapıyla güçlendirdiği, yaratıcı bir süreçle ortaya çıkardığı anlamlı ürünler bütünüdür. Bu bütün kişinin sonsuz evrende oraya ait olmasını sağlar, karakterini ondan alır ve ona verir. Bu ürünler bütünü ilkel bir amaç olan “barınak”ı kapsadığı gibi üzerine yeni anlamlar yüklemeyi amaçlar. Bireyle bütünleşir, Pallasmaa (2011)’nin da belirttiği üzere: “anlamlı mimarlık kendimizi bedenli ve tinsel tam varlıklar olarak deneyimlememizi sağlar” (s.14). Bunu; temelinde yatan güçlü fikir, bireyin ve toplumun besleyici belleği, duysal mimarlık yaratan kurgusu ile yapar.

Mekân bütün duysallığından soyutlanarak, görüngenü odaklı bir fiziksel varlık olarak düşünölmeye başlamıştır. Vesely’ye göre mimarlıkta anlamı yerinden edip onu insan deneyiminden yüzey ve görünüşün görsel niteliklerine kaydıran bir “temsil krizi” vardır (Sharr, 2007, s.106, atıfta bulunduđu gibi). Metropol kentlerde mekân, iki boyutlu bir yüzeye dönüşerek kendini izlettirmektedir. Reklam, ışık, kabuk tasarımlarının yarattığı kaos, karmaşıklığından dolayı bireyi hipnotize edebilir; fakat onu kente ve mekâna katılmaya itmez. Bu mekânlar topluluđu insanlara hacimsel bir deneyim alanı sunamaz. Kavanaugh (2010)’un belirttiđi gibi: “Mimarlık artık binanın maddiyatıyla ellerini kirletmez, daha ziyade hayallerin parıltılı yüzeselliđiyle ilgilidir- göz önünden hızlıca geöen, çarpışma yoksunu görsel duyular koleksiyonuyla” (s.41).

Oysa ki sadece fiziksel oluştan ibaret olmayan bireyin, yaşamını anlamlandırması gereken mekâna ihtiyacı vardır. Pallasmaa'nın (2011) belirttiđi gibi beden bellekle, hayallerle, geömiş ve gelecekle gelişir (s.14). Mekân bedene, belleđini

depolayabileceği, hayallerini kurgulayabileceği, geçmişini ve geleceğini oluşturan ortam sağlar. Kişi iletişime geçtiği mekânda deneyimini oluşturur. Bu deneyim varoluşunu güçlendirir, mekân aidiyetini oluşturur. Bu durumda mimarlık, bireyler için maddeselliğin ötesindedir. Toplumsal hafızayı barındırır ve yenilerini oluşturur, toplumu yansıtır ve (veya) şekillendirir. Norberg-Schulz (1984)'un da bahsettiği gibi mimarlık "mekânın ruhunu"nu imgeleştirirken, mimarın görevi de bireylere anlamlı mekânlar yaratmaktır (s.5). Mekân, bireyi sonsuz ve ıssız evrende, onun dünyaya aidiyetini ve varlığını güçlendirdiği ölçüde anlamlıdır. Fakat bugün uygulanan mimarlık Jean Nouvel'in de bahsettiği gibi basit, sağlıklı, yabancı, kökten yöntemlerle değil nesnelere kolajı halinde üretilmekte ve bu sebepten dolayı değersizleşmektedir (Baudrillard-Nouvel,2000, s.47).

Buna göre mekânın özüne dönmek faydalı olacaktır. Bu öz mekânın, bireyi çeken, bireyle ilişkisini tetikleyen olgusudur; yani aurasıdır (ruhudur). Avar'ın da belirttiği gibi: "Mekân ne salt bir soyutlama ve nesne, ne de sadece somut fiziksel bir şeydir. Bütün boyutları ve biçimleriyle, hem kavram hem de gerçekliktir. Bu yüzden ilişkiler ve biçimler bütünüdür. Yine cansız, sabit, durağan değil, canlı, değişken ve akışkandır" (Avar, 2009, ss.8,9). Birey böyle mekânı hissedebilir, dokunmak ister, aurayı solur. Dolayısıyla böyle bir mekân bireyi deneyime doğrudan katar, onu dışarıda tutup hayallerle oyalamaz.

Gözler ve sesler iletişim halindeyken, temel olan dokunma duygusu neredeyse hiçbir zaman iletişim sağlamaz, çarpışmaz, toslamaz, birbirine geçmez, dolanmaz, sürtünmez (Marinetti, 1921, s.52).

Tezin çıkış noktası, bütün duygulardan ve dört duyudan ayrıştırılan mekânın, salt görmeye hitap eden, matematiksel rakamlardan ibaret olan, insanları soyutlayan ve yalnızlaştıran bir metaya dönüşmekte olmasıdır. Oysa insan ne sadece görme duygusuna sahiptir ne de sadece akla. Önemli bulunmayan veya yüzeysel olarak ele alınan aura, mekânın maddesel ve maddeötesi bütünselliğinin, uyumunun bir sonucudur. Ne sadece akılsal ne de sadece olgusal bir kurgunun oluşumudur. Bu aura insanın mekânla olan iletişimini sağlar, böylece mekâna ait hissetmesini, yer duygusunun oluşmasını, hatıralarının şekillendirilmesini sağlar.

1.1 Amaç

Çalışmada, mimarlığın insanın hayatını anlamlandırdığı, onu dışarda bırakan değil aksine kendisine katan, bütünsel bir deneyim olduğu söylenmek istenmektedir. Bu kendine katan, aurasal yoğunluğu olan mimari deneyimin, kişinin mekânla bağlanmasını sağlayarak anılarını, dolayısıyla aidiyetini ve düşlemini tetikleyerek düşün gücünü oluşturduğu anlatılmak istenmemiştir. Her mekânın aurasının olduğu, fakat bazılarının daha yoğun aurasal boyuta sahip olduğu böylece insanda daha fazla iz bıraktığı söylenmek istenmektedir. Her farklı öge öbeğinin birleşiminin farklı bir auraya yol açtığını, mekânda en küçük bir bileşenin bile mekânın aurasına katkısı olduğunun ortaya çıkarılması amaçlanmaktadır.

Tez mimarlığın asıl amacı olan, insanın hem bedensel hem ruhsal varlığını güçlendirdiğini hatırlatmayı ve farkındalık yaratmayı amaçlar. Çalışmayı kapsayan ana araştırma soruları şöyledir:

- Aura nedir? Mekânla ilişkisi nedir?
- Mekânın aurası var mıdır?
- Mekânsal aura nasıl oluşur?

Çalışmanın alt araştırma sorunları şöyledir:

- Aura, mekânın bütün olarak deneyimlenmesinde nasıl bir role sahiptir?
- Mekânsal aura, mekânın algılanmasında nasıl rol oynar?
- Mekânsal aura insanda nasıl duygu tepkimeleri oluşturur?
- Mekânsal aura, insanda düşün gücünü tetikleyebilir mi?
- Mekânsal aura, kişinin aidiyetini nasıl oluşturur?

1.2 Kapsam

Mekân, bütün verilen anlamlar bağlamında incelenmemiştir. Duyusal mekân ve bunun karşıtı olan, görüğü mekân ve matematiksel mekân olarak incelenip karşılaştırılmıştır. Aura, birincil anlamı olan, maddeselliğın yol açtığı enerji boyutu olarak ele alınmıştır.

Çalışma dört ana bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde mekânın özü araştırılmaktadır. Aura ana anlamıyla açıklanırken, mekânsal auranın nasıl bir olgu olduğu

araştırılmaktadır. Tez aurayı oluşturan faktörleri ve bunun ilişkisini kapsar ve bunu literatür üzerinden araştırır.

İkinci bölümde mekânsal aurayı besleyen ögeler tartışılmaktadır. Mekân kurgusu, algı, duyu, kolektif bellek ve kimlik olarak dört ara bölümden oluşmaktadır. Bütün bu ögelerin bir aradalığı ve birbirleriyle etkileşim halinde oldukları vurgulanmıştır.

Üçüncü bölümde mekânsal auranın sonuçları tartışılmaktadır. Aidiyet ve anı, duygusal tepkime, mekân deneyimi ve düş gücü olarak dört ara başlık altında araştırılmaktadır.

Çalışma kapsamında, aurası yoğun olan mekânın nasıl kurgulandığı ve bu auranın neye yol açtığını görmek adına; aurası olan mekân (Sancaklar Camii, Vals Kaplıcaları) deneyimler ve Pallasmaa kavramları karşılaştırılarak incelenmiştir.

1.3 Yöntem

Günümüzde imge eğilimli tasarıma yönelinmesiyle oluşan yüzeysel ve aurasız mimarinin birey üzerindeki etkilerinin anlaşılması için, önce aura ve aurayı oluşturan faktörler ve aura kavramının birey için önemi tespit edilecektir. Buna göre kırk kişiden oluşan (yirmi mimar ve yirmi mimar olmayan) örneklem kitleye anket çalışması yapılmıştır. Anket, literatür araştırmasını desteklemesi- aurası olan bir mekânın bireyin aidiyetini, deneyimini, duygusal ilişkisini güçlendirdiğine dair- için yapılmış bir çalışmadır ve sonuçları literatür araştırmasını destekler niteliktedir. Daha sonra aurası olan mekânlar seçilmiş ve bu mekânlar Pallasmaa kavramları üzerinden oluşturulan çerçeve doğrultusunda incelenmiş ve araştırma literatür ve birebir görüşmeyle elde edilen deneyimlerle desteklenmiştir.

2. MEKÂNIN ÖZÜ

“*Mekân* Ar.İnsanı çevreden belli bir ölçüde ayıran ve içinde eylemlerini sürdürmesine elverişli olan boşluk, boşun. Mimari bir mekân yaratmak, geniş anlamdaki doğadan ya da peyzaj mekânından insanın kavrayabileceği bir bölümü sınırlamaktır” (Hasol, 2010, s.313). Bu tanıma göre mimari mekânın gündelik yaşamın bir parçası olan, insanı çevresinden ve belirsizlikten koruyan, görünen veya görünmez sınırla belirlenmiş bir oluş olduğu söylenebilir. Fakat bu, mekân için her zaman doğru değildir. Antony Gormley (URL-1)’nin Blind Light/ Kör Işık enstelasyonu bu duruma iyi bir örnektir. Cam duvarların oluşturduğu küpün içini dolduran buhar, alışılmışın dışında muğlak mekânı oluşturur (Şekil 2.1 ve Şekil 2.2). Blind Light/Kör Işık mimarlığın amacının dışına çıkmayı amaçlar, sanatçı kendi işini şöyle tanımlamaktadır: “Mimarlık güvenliğin ve nerede bulunduğumuzun kesinliğini sağlayan yer olmakla yükümlenmiştir. Bizi havadan, karanlıktan, belirsizlikten korumalıdır. Blind Light/Kör Işık bunların temelini çürütmektedir. Bu iç mekâna girmek, bir dağın tepesinde olmaya veya denizin dibinde olmaya eşdeğerdir” (URL-1). “Mekân” her ne kadar sözlüksel tanımlansa da, anlamını bozup yeniden yapan kişi, ona bakan göz, onu deneyimleyen beden tarafından yine ve yeniden tanımlanacaktır.



Şekil 2.1 : Blind Light/Kör Işık enstelasyonu, London Hayward Galerisi.
Fotoğraf:David Levene/Guardian (URL-2).



Şekil 2.2 : Blind Light/Kör Işık enstellasyonu, London Hayward Galerisi.
Fotoğraf:David Levene/Guardian (URL-2).

Fenomenolojik bakışa göre gerçeklik ona yöneltilmiş bilinç tarafından algılanan bir hakikattir (URL-3). Yani mekân tanısı onu deneyimleyen kişinin kendi bilincinde oluşturduğu bir gerçeklik durumudur. Bu nedenle mekânın bir çok tanımı vardır. Örneğin Foucault, bilginin de mekân olduğunu savunur (Foucault, 1972, s.328). Henri Lefebvre, Mekânın Üretimi adlı eserinde mekâna bir çok sıfat verilmesiyle ilgili şöyle der: “Mekân! Daha birkaç yıl öncesine dek bu terim geometrik bir kavramdan, boş bir ortam kavramından başka bir şeyi çağırılmıyordu. Her eğitimli kişi de kavrama derhal bilgiçe bir terim ekliyor, örneğin “Öklidçi mekân” ya da “izotrop” veya “sonsuz” kelimesiyle birlikte anılıyordu” (Lefebvre, 2014, s.33). Her ne kadar farklı özelliklerle de tanımlansalar, bütün bu matematiksel ve rasyonel sıfatların ayırttığı mekanların hepsinin ortak noktası, görünmeyen yanları/özü olmasıdır.

Felsefede öz objenin, kendi (var) oluşundan ayrı tabiatı olarak açıklanmaktadır. Yani bu durumda biçim karşıtı olarak tanımlanan öz, o varlığın kimliği, o varlığı o varlık yapan, yapısını oluşturandır (URL-4). Her gerçeklik özünün oluşturduğu bir biçimdir, görünen katı bir biçimin görünmeyen bir gerçeği vardır. René Huyghe, Rounault’un eserlerinin anlaşılması ve sevilmesi için her varlığın yüreğine inilmesi gerektiğini söyler, böylece göz ardı edilmiş “ruh” kavramı yeniden keşfedilir (Bachelard, 2014, s.12, atıfta bulunduğu gibi). Bu sebeple mekânı anlamak, hissetmek ve sevmek için görünen kabuğun derinine, özüne inmek gerekir.

Çalışmanın bu bölümünde mekânın özü, yani görünmeyen gerçekliği aura (atmosfer, ruh, enerji...) olarak ele alınmıştır. Aurası yani özü olan mekân kişiyle etkileşen mekândır. Etkileşen mekân olarak varolan mekân ise, sadece pozitifliğiyle yoktur,

bireyle iletişime geçer, diyalektikleşir. Dolayısıyla mekân salt imge konumundan çıkarak, duyusal/dokunsal mekâna dönüşür.

2.1 Duyusal/Dokunsal Mekân

...mekân insan için karşıda duran bir şey değildir. Mekân ne dışsal bir nesne ne de içsel bir yaşantıdır (Heidegger, 1975, s.154).

Duyusal/dokunsal mekân kişinin bütün duyuları ve algısının ortaklaşa çalışmasıyla deneyimlediği mekânlardır. Işığın kontrastı, gölgenin derinliği, zamanın izleri, malzemelerin kokusu sentezlenir, kişiyi şaşırtır ve kendisine çeker. Mimarlığın bunu başardığı mekânlar duyusal/dokunsal mekânlardır. Bu mekânların strüktürel fizikselliklerinin anlamı vardır ve vermek istediği anlam bu fizikselliğin ötesindedir. Bu mekânlar auranın fizikselliğe büründüğü mekânlardır. Burada mekânla beden arasında doğrusal olmayan karmaşık bir ilişki vardır. Bu ilişki salt imgesel deneyime değil, birbiriyle etkileşim halinde çok duyulu bir deneyime dayanır, çünkü beden mekânda hem özne hem zarftır. Merleau-Ponty'nin bilmece olarak dile getirdiği gibi vücut hem (özne) olarak eden hem de (zarf) olarak edilendir (2012,s.33).

Beden mekâna göre tepki verir, mekânla şekillenir ve mekânı şekillendirir. Lefebvre (2014)'nin dediği gibi: "Mekân kavramı tek başına ele alınamadığı gibi statik devam edemez, diyalektikleşir" (s.24). Yani mekan oluşumundan sonra bireyle ve toplumla beraber keşfedilir, yaşanır. Duyusal/dokunsal mekânlar bireyin ve toplumun varoluşunu anlamlandırır, yaşanmışlıklar oluşturur, bunu sadece fizikselliğiyle değil, aynı zamanda hayalgücünü de tetikleyerek gerçekleştirir. Bachelard'ın söylediği gibi: "Hayalgücünün kavradığı mekân, geometricinin ölçümüne ve düşüncesine teslim edilmiş kayıtsız bir mekân olarak kalmaz. Yaşanmış bir mekândır bu. Yalnızca pozitifliğiyle değil, hayalgücünün tüm taraflılıklarıyla yaşanmıştır. En önemlisi de, neredeyse hep kendine çeker. Varlığı, koruyucu sınırlar içinde yoğunlaştırır" (1957, s.28).

Bu "kendine çeken", varlığı yoğunlaştıran mekânın deneyiminde görmenin etkisi yok sayılamaz. Fakat bu görme bedeninin bir parçasıdır, diğer duyuların öncüsü olduğu kadar ortağıdır da. Limon gören bireyin ağzının sulanması, şeftali gören bireyin tüğlerinin diken diken olması gibi, görme diğer duyguların önceden deneyimlediklerini hatırlamasını sağlar, Pallasmaa (2011)'nın belirttiği gibi "görme dokunmanın zaten bildiğini açığa çıkarır" (s.54). Görme yaratıcı eylemin aracıdır,

amacı ise hissetmek, hissettirmektir. Ponty(2012)'ye göre “kendi kendini hareket ettiren alet olarak, kendi amaçlarını icat eden araç olarak göz, dünyanın belirli bir etkisiyle heyecanlanıp onu elin izleriyle görünüre geri verendir” (s.38).



Şekil 2.3 : Taliesin/Frank Lloyd Wright. Fotoğraf: Taliesin Preservation Inc(URL-5).

Frank Lloyd Wright'ın, Wisconsin eyaletinde tasarladığı Taliesin bütün duyuları uyaran bir yapıdır. Mekânın kendi içinde ve çevresiyle ilişkisel bağlamı kurulmuştur. Doğanın içinde sakin bir duruşu vardır, yapıya yaklaşıldıkça detaylanır. Duyusal yapıların en önemli özelliklerinden biri yapıya yaklaştıkça kütlelerin, malzemelerin detaylanması, gerçekliğe kavuşmasıdır. Evin salonuna giden basık ve karanlık koridor insanı sıkar ve koridorun sonunda ulaşılan vadiye bakan ferah ve yüksek tavanlı salona ulaşıldığında kişi şaşkınlığa uğrar¹.

Salona yapılan bu beklenmedik yolculuk salonun hem daha büyük hissedilmesini sağlar hem de manzaranın önemini vurgular (Şekil 2.3 ve Şekil 2.4). O anda yaşanır, kendi içinde ve çevresinde bütüncül bir deneyimdir. Tıpkı Peréz Gomez (1994)'in belirttiği gibi, mimarlık kelimelerin sonradan tercüme ettiği bir deneyim değildir. Şiir gibi, varlığıyla şekillenen, deneyimin varlığından ve bitişinden oluşur (s.7).

¹ Taliesin Binası 2009'da birebir deneyimlenmiştir. İçeride fotoğraf çekmek yasak olduğundan kurumun fotoğrafları kullanılmıştır. Aktarılan duygulanımlar kişisel ve birlikte bulunan kişilerin ortak duyguları ve deneyimleridir.



Şekil 2.4 : Taliesin(salon). Fotoğraf : Scott Witts (URL-6).

Duyusal/dokunsal mekân durağan değildir, Pallasmaa (2011)'nın da söylediği gibi: “Bir bina kendi kendine bir amaç değildir, çerçeveler, eklemler, yapılandırır, anlamlandırır, ilişkilendirir, ayırır, ve birleştirir, kolaylaştırır ve yasaklar” (s.78). Yani bireyin karşısında maddeselliğiyle durmaz, onu eyleme, keşfetmeye çağırır. Times Meydanı'ndaki gibi bir noktaya oturup kendini izletmez, yolculuk yaptırır. Örneğin, Floransa insan ölçeğini dikkate alan, insan odaklı bir şehirdir. Binalar meydanlara sınır görevi görmez, portikleriyle ve avlularıyla meydana, sokağa katılırlar. Dar sokaklar ulaştıkları meydanların dokusu ve rengiyle insanı şaşırtır, monotonluk söz konusu değildir (Şekil 2.5). Peter Zumthor (2006b), Thinking Architecture adlı eserinde, bir güneşli bir Perşembe günü deneyimini anlatırken oturduğu meydanın kendisine binaların, kilisenin, eserlerin panoramasını sunduğunu dile getirir. Meydandaki gölgelerden, ayak seslerinden, kuşların sesinden kalabalığın sesinden bahseder, bunu hiç motor sesinin bölmediğini söyler. Meydanda onu etkileyenin herşey olduğunu dile getirir; insan, hava, ses, renk, malzeme, desen ve form gibi unsurlar. Her ne kadar bunun kendi deneyimi olduğunu bilse de, meydandan ayrıldığında hissettiklerinin değişmiş olduğunu vurgular (s.17). Öyleyse her ne kadar kişisel bir deneyim olsa da, hisleri bir şekilde değiştiren bu etki; mekânın dokunsal olmasından peydahlanmış, fiziksel ve olgusal durumların, karşılaşmaların, çakışmaların toplamı; yani aurasının sonucudur.



Şekil 2.5 : Piazza di Santa Maria Novella(Santa Maria Novella Meydanı), Fotoğraf: Ecem Öksüz.

2.1.1 Görüngü mekân

Göz gözetler, denetler ve soruşturur, dokunma ise sokulur ve okşar. Çok güçlü duygusal deneyimler sırasında, uzaklık yaratan görme duyusunu kapatma eğilimine gireriz; düş kurarken, müzik dinlerken ya da sevdiklerimizi okşarken gözlerimizi kapatırız (Pallasmaa, 2011, s.58).

Günümüzde *araç* olan görme *amaç* haline gelmiştir. Göz'ü memnun etme eğilimi mevcuttur. Oysa Bloomer ve Moore (1977)'un da bahsettiği gibi, hayatın başlangıç evresinde dokunma ve yol bulma deneyimlerinin beden imgesini şekillendirdiğini, görsel imajların ise bu deneyimlerden beslendiğini ve sonradan geliştiğini belirtirler (s.44). Yani her birey çocuk iken dokunarak, hareket ederek, yön bularak, kaybolarak öğrenir. Görmeyi diğer duyulardan soyutlayarak sadece görsel olarak tatmin edici bir mekân tasarlamak, bireyin mekândan soyutlanmasına yol açacaktır.

New York görsel imgeler mimarlığının yoğun olduğu bir metropoldür. Çoğunlukla birbirinden bağımsız kütlelerin oluşturduğu doluluk, duyusalıktan yoksundur. Gündüz reklam panoları binaların yüzeyini gasp etmektedir. Binaların cepheleri ise meydanı çevreleyen sınır görevi görmektedir, meydanla ilişkiye girmez Gündüz hiçbir çekiciliği bulunmayan Times Meydanı, gece reklam panolarının ışıklarının oluşturduğu kafa karıştırıcı sanal bir meydana dönüşür (Şekil 2.6 ve Şekil 2.7). Sürekli değişen reklam panoları, Broadway şov reklamları, kırmızı ışıklı merdivenler... karmaşaya neden olur. İnsanı heyecanlandırır ve çeken bu karmaşadır, anlaşılabilirlik. Bachelard'ın müzikle ilgili söylediği gibi: "...müziğin bizde bıraktığı doluluk ve süreklilik izlenimi, uyandırdığı duygulardaki karışıklıktan kaynaklanır" (Bachelard, 2010, s.135). Gözü büyüleyen bu deneyimin derinliği eksiktir, çevresel bir görme sağlamaz; çünkü diğer duyuları deneyime katmaz, bireyle iletişim kurmaz, sadece imgesel bir odak oluşturarak kendini izlettirir. Oysa Susanne Langer,

mimarlığın tüm çevre görünür kılındığında varolmaya başladığını söyler (Norberg-Schulz, 1979, s.23). Burada “görünür kılmak” (make visible), yapının imgesel olarak orada var olmasını sağlamak değil, yapıyı bir canlı olarak var etmeye referans verir. Yani yapı sadece göze görünmez, tene dokunur, kulaklara duyurur.



Şekil 2.6 : Times Meydanı (URL-7).



Şekil 2.7 : Times Meydanı/Gece (URL-8).

2.1.2 Parametrik mekân

Duyusal mekânın anlamını kavrayabilmek için rasyonel mekânlara bakmanın yararlı olacağı düşünülmektedir. Aydınlanma çağı ile beraber ortaya çıkan analitik düşünce biçimi, mimarlık alanında da yansımalarını göstermiştir. Modern düşüncede mekân, mekân-beden ilişkisi yok sayılarak, rasyonel bir obje olarak ele alınmıştır. Parametrik tasarım algoritmik düşüncenin ortaya çıkardığı kodlardan faydalanarak bunlar

arasında ilişki kurarak bir tasarım ortaya çıkarır. 1990’larda yeni bir mekân anlayışıyla ortaya bu yaklaşım, Murphy (2012)’nin de belirttiği gibi parametrik tasarım bilgisayar ortamını, sadece estetik kütle üretmek için kullanır. Mimar şaşırtıcı kütleyi tasarlar, imkansız bir açıdan, gerçeküstü bir görüntüyle, Murphy (2012)’nin eleştirdiği gibi sadece uydunun (günümüzde Google Earth şehirciliği olarak bilinen) keyif alabileceği bir form oluşturur. Buna göre bu tip yapılar imgesel anlamda şaşırtmadan başka duygulanım üretmezken, fotoğraflarda arka plan olarak sürrealist bir altlık oluştururlar. Norbergh-Schulz’un da belirttiği gibi modern insan uzun bir süre boyunca bilim ve teknolojinin kendisini mekândan bağımsızlaştırdığını sanmıştır (Norberg-Schulz,1980,s.18). Mekânda yaşam matematiksel fonksiyonlarla tariflenmiş ve böylece gündelik ve sosyal yaşamdan soyutlanmıştır. Oysa bağımsız olmak bir yere ait olmayı gerektirir.



Şekil 2.8 : Riverside Museum Glasgow, Zaha Hadid, 2011 (Murphy, 2012).

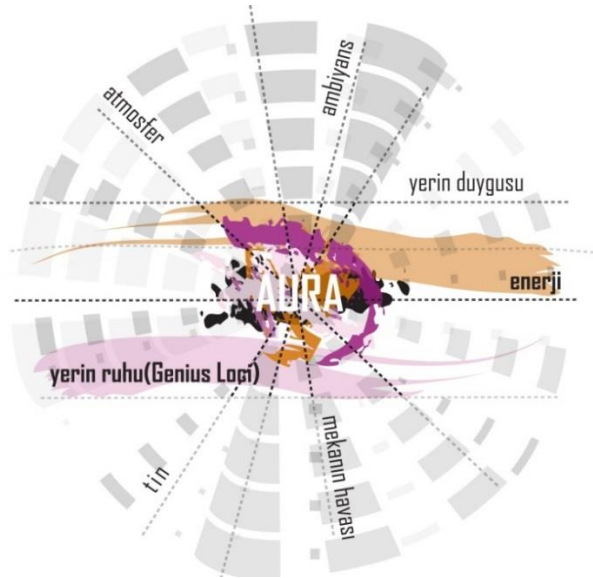
Yapılar, hiper yüzeyler üretmek ve imgesel bağlamda şaşırtmak amaçlı yapılırken kendi özelinde ele alınmakta ve dolayısıyla çevresi dahil her şeyden bağımsız düşünülmektedir. Zaha Hadid ve ekibinin bu bağlamda tasarladığı Riverside Museum çevresinden soyutlanmıştır (Şekil 2.8). Murphy (2012)’nin belirttiği gibi bu dijital yaklaşım sıradan bir paradigmanın potansiyelini çok az arttırmaktadır. Her ne kadar tasarımcılar bu yaklaşımın “yeni” bir mekân oluşturduğunu iddia etse de oluşturdukları bu yeni mekânlar çağdaş insanın ihtiyaçlarına karşılık vermemektedir. Rowan Moore, The Guardian’deki yazısında Riverside Müzesi’nde bulunan kimsenin keyiflenemeyeceğini, gördüğü şeylerden etkilenemeyeceğini dile getirmektedir.

Yapısal öğelerin arasında uyum olmadığını ifade etmektedir. Yapının dışardan yaklaşıldığında bir süpermarket gibi hissedildiğini, büyük kütlenin kendisine çektiğini fakat, arkadaş canlısı olmadığını belirtir (URL-9). Yapının kütleli formuna verilen önemin içerideki yaşantıdan bağımsız bir şekilde oluşturulması yapının dışarıdan farklı algılanmasına sebebiyet vermekte, yapının tutarlılığını bozmaktadır.

Mimarlık matematikselliği ve fenomenolojiyi kaynaştırır. Steven Holl (1994)'ün de belirttiği gibi: “Mimarlık günlük oluşumuzun canlandırılması ve dönüşümünün anahtarını elinde tutar. Günlük kapı kolunu çekme hareketi ve ışığın yıkadığı bir odaya açılımı duyarlı bir bilinçle deneyimlendiğinde içe işleyen bir deneyim haline gelebilir. Bu varlıkları görmek, hissetmek duyuların öznesi haline gelmek demektir” (s.39). Dolayısıyla alışlagelmiş ve monotonlaşmış günlük yaşam pratikleri, mekânlar yaşantıdan soyutlanmış parametrik yaklaşımla değil, duyuşsal bir yaklaşımla tasarlandığında anlamlı hale gelebilir.

2.2 Aura

Aura (/ˈɔːrə/) sözlüksel olarak: “Bir kişinin veya bir şeyin karakteristik ayırt edici havası veya atmosferi, bir kişiden, yerden veya bir şeyden yayılan atmosfer” olarak tanımlanmaktadır (URL-11).



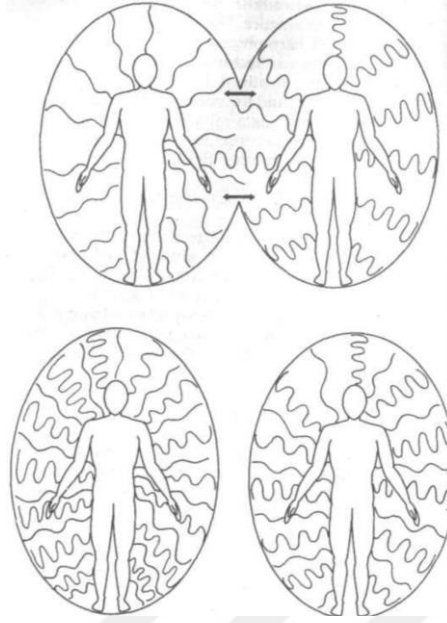
Şekil 2.9 : Aura Kavram Haritası: Aura kavramı yerine mimarlık literatüründe kullanılan ana ve ara kavramlar.

Aura nesnenin varlığını sınırlandıran, onu çevreleyen, potansiyel etkileşimi kolaylaştırıcı alt uzay olarak tanımlanır (Fahien,1992). Objeler bahsi geçen aurayı çevrelerinde ve beraberlerinde taşırlar ve etkileşim bu auraların birbiriyle çarpışması sonucu meydana gelir. Herkesin ve her nesnenin, dolayısıyla her mekânın bir aurası vardır, çünkü her şeyin atomik bir yapısı vardır. Bu atomik yapı manyetik enerji titreşimleri oluşturur (Andrews, 2010). Aura o nesneye özeldir, çünkü onun özünden gelir. Bu sebeple herşeyin enerji seviyesi farklıdır.

Andrews (2010), herkesin aurayı deneyimlediğini, ancak farkında olmadığını dile getirirken, çocukların aurayı deneyimlemede çok yetenekli olduklarını, yaptıkları resimlerde figürlerin çevresinde değişik ve alışılmadık renkler çizdiklerini ifade eder. Birey büyüdükçe kendiliğinden olan bu görme yeteneği bilinçaltına itilir ve auraya karşı tepki bilinçaltı seviyede olur (Slate, 1999, s.11). Benford ve Fahlén (1993), bir kişinin aura, odak ve nimbus (ışık halkası) kullanmakta olduğunu açıkça farkında olması gerekmediğini söyler. Öncelikle, aura, odak ve nimbus çoğu zaman görünmez olabilir ve gözün bakışta farkındalık sağlaması ve görsel odağı iletmesi gibi “doğal” düzeneklerle ifade edilebilir. Her ne kadar auranın farkında olunmasa da Lucien Freud’un da belirttiği gibi aura et kadar benliğin de bir parçasıdır (Freud, t.y.).

Bireyi çevreleyen bu üç boyutlu enerji halkası, aura, insanın sadece dinamik yaşam formu olarak eşsizliğinin işareti değildir, bulunduğu yerle iletişim kurmasını ve onun farkında olmasını sağlar (Slate, 1999, s.10). Bunu, yüksek elektomanyetikliği nedeni ile sürekli enerji vererek veya başkalarının enerjisini kendine katarak yapar. Bireyin aurası objeleri ve yerleri manyetize etmesine sebep olur, birey kullandığı eşyalarda veya bulunduğu yerlerde izini bırakır, öyle ki büyüdüğü odası evdeki diğer odalardan farklı gelir (Andrews, 2010). Bu sebeple auranın, bireyin mekâna ait hissetmesinde önemli bir rol oynadığı söylenebilir.

Aura sürekli devinen dinamik bir enerji sistemidir. Çevresel, sosyal, ekonomik v.b. etmenlere göre kişinin aurası değişebilir. Karşılaşan iki birey, birbirinin duygu durumlarını bilmediği halde; karşısındakinin ne hissettiğini hissedebilir. Bunun sebebi auraların çakışmasından kaynaklanan enerji akışıdır (Şekil 2.10). Auranın vücudun etrafındaki etkisi Slate (1999)’in belirttiği gibi “sonsuz kadar genişler” (s.12). Bu sebeple auraların çakışması kaçınılmazdır.



Şekil 2.10 : Etkileşimli auralar arasındaki enerji alışverişi (Andrews, 2010).

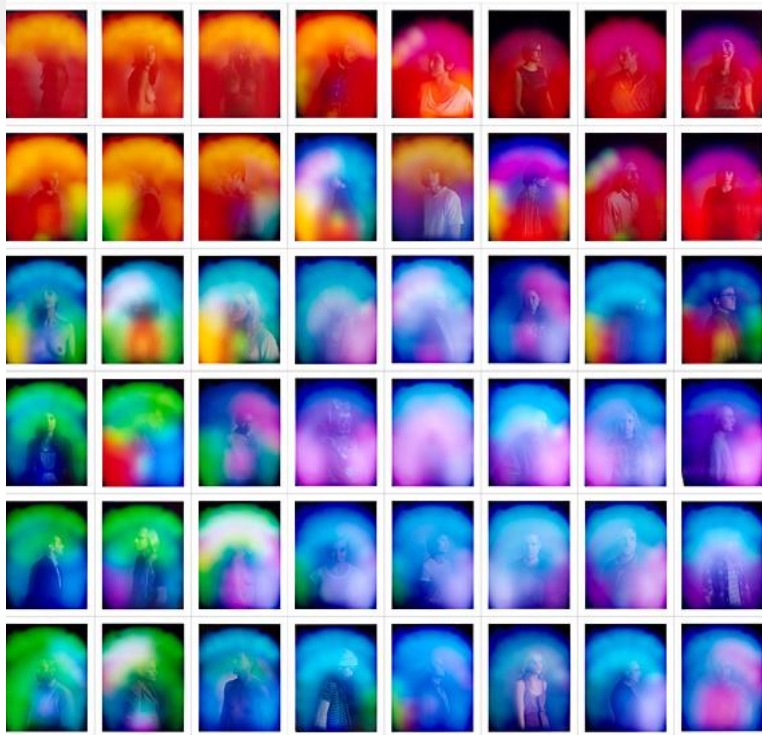
İnsan fiziksel çevresiyle duyuşsal bir iletişim kurarken, bu fizikselliğin ötesindeki elle tutulamaz, özle iletişimi duyu ötesiyle gerçekleşir. Bu duyu ötesi, yani aura, iletişimin önemli bir bileşenidir ve duyu fenomenlerini dönüştürme yetisine sahiptir. Slate (1999)'in de belirttiği gibi, pozitif deneyimler bireyin aurasını genişletir ve aydınlatır. Buna karşılık, negatif deneyimler de aurayı zayıflayır ve enerjiyi alır (ss. 181-182). Buna göre bireyin iyi tasarlanmış çevreyle olan etkileşimi aurayı güçlendirir ve kendisini daha iyi hissetmesini sağlar.



Şekil 2.11 : Kirlian Fotoğrafı: Objelerin ve canlı varlıkların çevresindeki aurayı gösteren fotoğraflama tekniği (URL-13).

Kul'un (1976), belirttiği gibi Kirlian kameranın keşfi ile beraber bilim adamları insanları, bitkileri, objeleri çevreleyen güç alanlarını görüntülemeye başlamış, aura kanıtlanamayan bir tartışma konusu olmaktan çıkmıştır. 1939'da Semyon Kirlian'ın yanlışlıkla keşfettiği bu cihaz objenin çevresini saran aurayı yüksek voltaj kullanarak fotoğraflamaktadır (Şekil 2.11). Kirlian bu cihazın insanların çevresindeki auraya göre hastalıkların teşhisinde yardımcı olabileceğini düşünmüştür (URL-12). Günümüzde insanların çevresindeki auranın, bireyin o anki ruh ve bedensel halini gösteren şekli ve rengi de fotoğraflanabilmektedir(Şekil 2.12)

Kirlian fotoğrafında da görüldüğü üzere cansız objelerin de aurası vardır. Fakat canlıların değişken auralarının aksine cansız objelerin aurası sabittir. Bu sebeple iyi ve güçlü auraya sahip kristal veya taşlar iyileşme için tavsiye edilir (Andrews, 2010).



Şekil 2.12 : Aura Fotoğrafı. Günümüzde insanların çevresindeki auranın şeklini ve rengini fotoğraflamak mümkündür (URL-14).

2.3 Mekânsal Aura

Mekân, bir düzlem üzerinde x-y-x akslarına yerleştirilen, üç boyutlu geometrik bir gerçeklik olarak algılansa da, bu maddesel gerçekliği tamamlayan bu mekânın enerjisi, ruhu, duygusu, atmosferi yani aurasıdır.



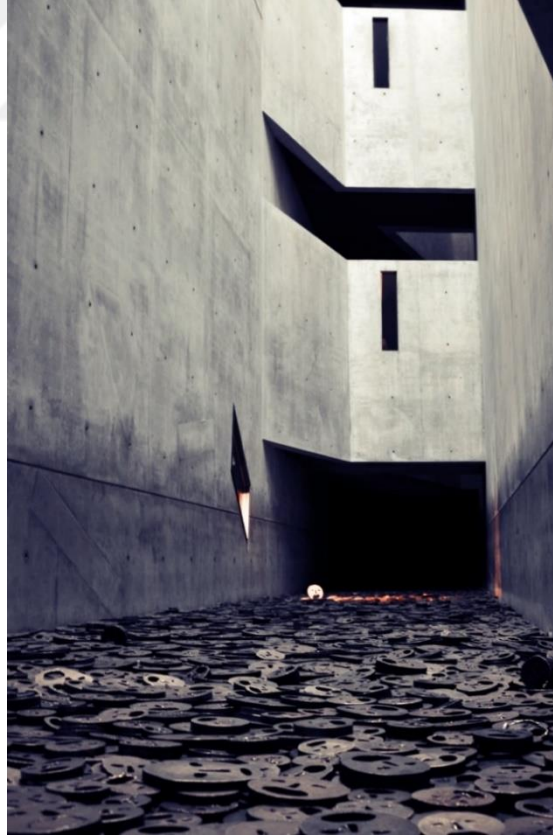
Şekil 2.13 : Mekânın aurası, varlığının gerekçesiyle yayılan enerjisi, yaşayanların bıraktığı ışınımsal izler ve bunların çarpışımı (URL-15).

Ponty (2014a)'nin de belirttiği gibi: “Gerçek dünya bu ışıklar ve bu renkler değil, gözlerimin sunduğu bu ete tene bürülü görüntü değil; gerçek dünya bilimin bize bu duyu yanılısamalarının ardında olduğunu söylediği dalgalar ve parçacıklar” (s.13). Buna göre, kişinin algıladığı ve zihnine aktardığı imge, görüldüğünden daha derin bir oluşuma sahiptir. Çıplak gözle görülmeyen bu oluşum, mekânın varlığının oluşturduğu ruhani bir enerji bütünüdür (Şekil 2.13). Bu enerji bütünü olarak *aura* özgün bir oluşumdur. Benjamin (1936)'in belirttiği gibi bir yapının *aurası* mekanik olarak üretildiğinde yok olmaktadır. Dolayısıyla, atmosferiyle toplum tarafından benimsenen Mimar Sinan Camii gibi yapıların ya da İstanbul Boğazı'nın kopyası, imgesellikten öteye geçemez.

Aura insanı ilk bakışta etkisi altına alarak mekâna girmek istemeye ve orada kalmaya ikna eden görünmez güçtür. Kişiyi orada kalmaya ikna eder; çünkü onu sarmalar, oraya ait ve güvende hissettirir. Zumthor (2006a) mekânın atmosferini: “beni harekete geçiren, ilk izlenimde beni etkisi altına alan yer” olarak tanımlar ve bunun bir bestecinin müziğinin “şarkıyı dinlemeye başladığı anda içine işleme yeteneği” gibi bir olgu olduğunu ifade eder. “Bir bakışta” deyişi her ne kadar sadece görmeye referans verse de *aura* o mekânın hem görselliği hem içeriği toplamının oluşturduğu bir tindir. Benjamin (1936) bu konuda *aurayı*: “Mekânla zamandan oluşan garip bir ağ: bir uzağın, ne kadar yakın da olsa, bir kerelik belirişi. Bir Pazar öğleüstü yattığı yerden, gölgesi insanın üstüne düşen, ufuktaki bir dağ çizgisini ya da bir dalı izlemek, ta ki o an ya da saat dağların, dalın görünümünün bir parçası olana kadar- bu, bu dağların, dalın *aura*'sını *solumak* demektir” diye açıklamaktadır. Benjamin'in anlattığı bu

sahnede *aurayı* oluşturan, güneşin o anki konumunun kaotikleştirdiği, onu çevreleyen doğal çerçevenin perdelediği belirli-belirsiz ufuktur. Buna göre *aura*, bulunulan yer ve anda, aktif bir farkındalık anında kurulan bir temastır. Bu temas mekanla iletişimin aslıdır, aktif farkındalık anında mekanla bağ kurulmasını sağlar.

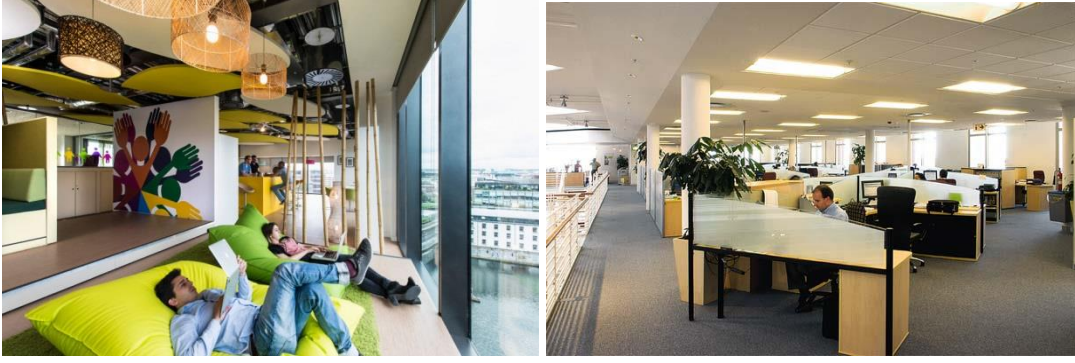
Böhme, mekânla birey arasındaki mesafeyi atmosfer kavramıyla aşmaya çalışarak, atmosferin birinin özümsemiği, diğeri için özümsemiği bir gerçeklik olduğunu ifade eder (Ursprung, 2014, s.48, atıfta bulunulduğu gibi). Pallasmaa (2011)'nın da dediği gibi: "... ben duyularımı ve çağrışımlarımı mekâna ödünç veririm, mekân da bana algılarımı ve düşüncelerimi ayartan ve özgürleştiren aurasını ödünç verir" (s. 14). Yani mekânla insan arasında, insanın duygularını etkileyen bir iletişim gerçekleşir. Bu sebeple, bazı mekânlar bireyi rahatlatır, sakinleştirir, mutlu eder. Bu bütün mekânların insanı rahatlatması, sakinleştirmesi, mutlu etmesi gerektiği anlamına gelmez. Bazı mekânlar bireyi farklı yönde de etkileyebilir. Her mekân farklı farklı eylemler için bir davettir. Aura ise bu aktiviteleri uyarır ve hayal gücüne rehberlik eder (Böhme, 2014, s.19).



Şekil 2.14 : Yahudi Müzesi, Daniel Liebeskind, 2001. Enstalasyon Menashe Kadishman. Fotoğraf: Ecem Öksüz, 2014.

Berlin’de bulunan Daniel Liebeskind tarafından tasarlanan Yahudi Muzesi Yahudiler’in çektiği acının mekâna bürünmüş hali gibidir. Plan şeması bozulmuş Davud yıldızı şeklindedir. Sert köşelerden oluşan yapı çinko ile kaplanmış haliyle kişiyi irkiltten bir karaktere sahiptir. Bu kırıklık ve sert köşeler soykırımı temsil eder. Bireyi dar ve keskin koridolardan ilerletir, birkaç katlı boşluğu çerçeveleyen duvarlardaki yarıklardan içeri düşen ışığın aydınlattığı mekânla karşılaşır. Moore’un söylediği gibi bu “soykırım boşluğu”, soğuk ve çıplak atmosferiyle kör noktayı, umutsuzluğu çağrıştırır (Moore, 1997). Mekân atmosferiyle oluşturduğu kaotik havayla, ziyaretçiyi rastgele yere fırlatılmış metal yüzlerdeki çığılıkları duymaya çağırır (Şekil 2.14). “Yahudi Müzesi, akıl almazı kapsamayı amaçlamadığı için ölümün anıtı değil, yaşamın kaydı olduğu için güçlüdür” (Moore, 1997).

Louis Kahn (1971) için mekân karakteri, ruhsal aurası olan yerdir. Gidilen her mekân kişiye farklı bir söz söyler, çünkü her mekânın kendine özgü aurası vardır. Alain De Botton (2010): “Binalar konuşur, birbirinden rahatlıkla ayırt edebileceğimiz konular, kavramlar üzerine konuşur üstelik. Binalar demokrasiyi ya da aristokrasiyi anlatır; açık yüreklilikten ya da kibirden, dostluktan ya da saldırganlıktan söz eder, geleceğe duyulan sempatiyi ya da geçmişe duyulan özlemi dile getirir” olarak belirtir (s. 79). Buna göre her mekânın aurası farklı bir mesaj verir. Örneğin, her ikisi de ofis olmasına rağmen Google ve Tridonic Ofisi orada yaşanan günlük iş hayatına dair başka bilgiler aktarmaktadır. Şekil 2.15’deki imajlara bakıldığında Google Ofisi’nde çalışanların daha rahat çalışma ortamına sahip oldukları ve daha serbest ve bağımsız çalıştıkları, fakat Tridonic Ofisi daha sıkı ve ciddi bir çalışma ortamına sahip olduğu ve çalışanların birbirinden ayrılmış bölmelerde daha otoriter çalıştığı gözlemlenmektedir. Bu iki mekânın atmosferi çalışanların çalışma şeklini etkilerken çalışanların giydiklerini de etkilemektedir. Google çalışanları Tridonic çalışanlarına göre rahat günlük giysiler tercih ederler. Taşçıoğlu (2013)’nun da belirttiği gibi: Bir mekânın atmosferi o mekânın ve o mekânın sahiplerinin kimliği hakkında çok şey anlatır (s.50). Tanıdığı bir kişinin paltosunu başkasında görmek veya o kişinin kullandığı parfümü kullanan başka bir kişiyle karşılaşmak, bireyin zihninde o kişiyi canlandırır. Bu gibi öğeler karakteristik özellik taşırlar ve kişinin aurasının oluşmasında etken unsurlardır. Bu sebeptendir ki Melike Taşçıoğlu (2013)’nun da dile getirdiği gibi pislenmiş duvarlı, sisle kaplı bir ortam, hiç hapisaneyi deneyimlememiş bile olsa, insanlarda çoğunlukla hapisane algısı uyandırmaktadır (s.50).



Şekil 2.15 : Google Ofisi /Tridonic Ofisi, farklı atmosferi olan iki ofis (URL-16), (URL-17).

Aura başlığında belirtildiği gibi cansız objelerin auraları sabittir. Fakat insanların aurası, sesler, kokular, ışık sabit değildir. Bütün bunlar mekânın aurasıyla bir araya gelerek Zumthor (2006b)'un da bahsettiği gibi “büyüleyici bir kimya”yı oluşturur. Ona göre bir gerçeğin sihri, özleri insan duyusuna çeviren, maddeyi, özü ve mimarinin formunun özümsemesini sağlayan özel anı yaratan bir kimyadır(s.85). Aurayı oluşturan bütün girdilerin kimyası, bireyin eşsiz bir deneyim yaşayarak, hislerinin değişmesini sağlar. Fakat tüm bu girdilerin bütünlüğünün bozulması, mekanın aurasının değişmesine neden olur.



Şekil 2.16 : Aspendos Antik Tiyatrosu (2015) (URL-18).

Günümüzde restorasyon adı altında yapılan “bozma” işlemleriyle yapıların özleri bozulmaktadır. Aspendos Antik Tiyatrosu, dönemi yansıtmayan ve bütünlüğünü bozan bir “restorasyon"a maruz kalmıştır. Yeni döşenen taşlar orjinaline benzememekte ve olumsuz bir şekilde dikkat çekmektedir. Yapılan bu uygulama tarihi mekânın değerini azaltmakta ve aurasını bozmaktadır (Şekil 2.16). De Botton (2010), maddelerin ve nesnelerin ne anlatmak istediğini tanımlayan sözlük olsaydı, farklı malzemelerin arasındaki anlam farkının kavranabileceğini ifade eder:

Her küçük ayrıntının dikkatle ele alındığı bu sözlük, bir şiirin atmosferi bir sözcüğün değişmesiyle nasıl farklılaşırsa, bir evle ilgili algımızın da en ufak bir malzeme değişimiyle farklılaşabileceğini, kapı kasasının üst sövesinde düz kireçtaşı değil de üzeri girintili çıkıntılı tuğlalar kullanılmasının o evle ilgili algımızı nasıl değiştireceğini açıklardı okurlara (De Botton, 2010, s.109).

Mekânsal aurayı besleyen birçok öge bulunur ve bunlar birbirinden ayrıştırılmaz. Bu ögelerin çakışması atmosferi oluşturur ve güçlendirir. Çalışmanın bu bölümünde bu ögeler araştırılacaktır.



3. MEKÂNSAL AURA

Mantıksal gerçeklik; A ile B arası lineer ve mutlak düşüncüyü kapsar. $A=|A|$ 'dır ve $B=|B|$ 'dir, yani değişmezdir. Oysa ki bir tasarımcı A'dan B'ye gidebilmek için B'den A'ya gitmeyi tercih edebilir. Bu olgusal ve sezgisel bir yaklaşımdır, kuralsızdır. "Neden?" ve "Niye?" sorularına mantıksal cevap vermek yerine deneysel cevap vermeyi tercih eder, "olgu gerçekleri zorunlu önermeler değildir. Karşıtları kavranabilir ve mantıksal çelişki olmaksızın yadsınabilirler" (Copleston, 1996, s.18). Olgusallığın deneysel edimi nedeniyle bir mimari proje yarışmasında katılan sayısı kadar çeşitte tasarım elde edilir. Yarışmacıların her birinin yaklaşımı özgün ve doğrudur. A'dan B'ye gidiş yolları farklıdır ve bu mantıksallıkla olgusallığın çakışmasından oluşan bir yaklaşımdır. Buna göre bir mekânın tezde savunulduğu gibi dokunsal mekân olması için tek bir yol yoktur. Önemli olan fizikselle olgusal olanı dengeli bir şekilde birleştirmektir: "Bir salt fiziksel mekân girdisi olarak strüktür bizi ampirik olarak tatmin edebilir, fakat zekâsal ve ruhsal olarak, arkasındaki güdüyü anlamamız gerekir. Bu niyet ve fenomenler çifteşliği nesnel ve öznel veya daha basitçe, düşünce ve hislerin karşılıklı etkileşimidir" (Holl, 1994, s.41). Her ne kadar mantıksal olarak "neden" sorusuna cevap veremese de, ortaya konulan tasarım, anlamını sezgisel olarak ifade eder. Örneğin Frank Lloyd Wright'ın² Taliesin projesinde salona giden koridorun basık, dar ve karanlık olmasının anlamı vardır: Salonu daha çarpıcı yapmak. Böyle bir eğilim mantıksal önermelerle açıklanamaz; çünkü deneyime dayanır.

Mantıksallığın ve fenomenolojinin mekân tasarımında tek başına yeterli olduğu düşünülemez. Lefebvre (2014) tek başına başarısız olan mekân teorilerini, ayrı alanlar arası diyalektiğin sağlanması için üçlü bir teori halinde önerir: *fiziksel alan, zihinsel alan ve toplumsal alan (yaşanan, üretilen olarak mekân)* (s.42). Buna göre Lefebvre burada mekân üretiminde bir diğerinin geri plana atılmayacağı bir teori önermektedir.

² Duyusal/Dokunsal Mekân bölümünde mimarın Taliesin projesinden daha detaylı bir şekilde bahsedilmiştir (s.11).

Yani mekânın salt fizikselliği, aurası ve yaşam pratikleri bir arada çalışır; aynı zamanda çatışarak birbirini geliştirirler. Louis Sullivan'ın da belirttiği gibi: Doğru yapılmış bir bina, içinde bulunduğu tüm koşulları doğal, mantıklı ve şiirsel bir şekilde aşarak yükselir (Frederick,2009, s.30) Aynı düşünme şekli, mekânı oluşturan olgusal ve fiziksel oluşlar için de uygulanabilir. Yani mekânı oluşturan bütün öğeler bir bütündür ve birbirleriyle olan çelişkileri ve kontrastları onu **ancak** güçlendirebilir. Malzemelerin bir araya getirilişi, form, renkler, koku, ses, ışık, hareketli bedenler bütün bu auranın oluşmasında bütünleşik bir rol oynar. Ponty(2012)'nin de belirttiği gibi algı bütün duyuların eş zamanlı ozmosuyla olur. Bireyin algısı ise bütün bunların duyumsanmasını ve özümsemesini belirler. Mekân algılayan kişinin zihninde yeniden şekillenir, hafızaya depolanır. Kişi bellek ve kimliğine göre o mekânın aurasını bir başka kişiden daha çok özümseyebilir. Bütün bu olgular (mekân kurgusu/algı/duyu/bellek ve kimlik) hem birbirini hem de mekânın aurasını oluşturan dögüsel bir süreçtir.

3.1 Mekân Kurgusu

Mekânın kurgusu, mekânsal aurayı fiziksel olarak etkiler. Malzemelerin dengeli birleşimi, mekânın formu, renk, ışık, mekânın ısısı, kokusu, sesi ve oluşların birbiriyle olan ilişkisi ve bütünlüğü yadsınamazdır. Bu sebeple mekânın aurasını fiziksel olarak etkileyen girdiler, doku ve beden başlıkları altında incelenecektir. Cisimsiz olarak mekânın kokusu, sesi ve ısısı ele alınacaktır. Kontrol edilemeyen girdiler olarak ise algı, duyu ve kolektif bellek ve kimlik incelenecektir.

3.1.1 Doku

*Doku diyen anlam da demiş olur...Söz konusu yaşayan ve hareket eden biri için; bir gövdeye sahip “özne” için, kimi zaman “kolektif özneler” için. Böyle bir “özne” için, biçimlerin ve yapıların düzenlenişi, bütünüün işlevlerine denk düşer. Boşluklar (yokluk-varlık), marjlar, dolayısıyla ağlar ve örgüler, *yaşanmış* bir anlama sahiptir ve bu anlamı parçalamadan *tasarlanmış olanın* düzeyine çıkarmak gerekir (Lefebvre, 2014, s.153).*

Doku tabiattaki varoluşların özünü fiziksel olarak açığa vuran olgudur. Genellikle yumuşak, sert, mat, parlak gibi terimlerle açıklanır. Doku, Allain de Botton'un da belirttiği gibi varlığa karakter verir: “Cilasız ahşapta insanın dürüstlüğünü, yaldızlı duvarlarda ise insanın haz düşkünlüğünü görürüz aslında. Çiçek desenleriyle

süslenmiş camlar ve kapkara beton bloklar insandaki kadınsı ve erkeksi özelliklerin mimarideki karşılıklarıdır” (2010, ss. 220,221). Aynı şekilde kişinin kimliğinde önemli bir yer tutan parmak izi, her insanda farklılık gösteren bir dokudur (Şekil 3.1).



Şekil 3.1 : Johannes Itten'in parmak izinin fotoğrafıyla yaptığı doku (1975, s.38).

Doku, dokunma duyusuna hitap eden bir olgudur, Rasmussen (1964)'in de belirttiği gibi: “Çıplak gözle bizim bu farklılıkları görmemiz ilginç olmayabilir, ancak, dokunmanın malzemeleri pişirilmiş kil, kristalleşmiş taş veya beton olarak ayırt edebilmemiz dikkate değer bir olgudur” (s.24). Bu sebeple dokusu olmayan endüstriyel malzeme olan alücobond gibi kompozit malzemeler bireyi dokunmaya çağırılmaz. Oysa ki dokusu olan sıva, tuğla, ahşap gibi malzemeler yapıya yaklaştıkça detaylanır, yapının yaşı hakkında, karakteri hakkında, iklim hakkında bilgi verir. Dokunsal malzemeler, insanın dünyada varoluş süresince insana eşlik eder, onunla birlikte yaşlanırlar. Dolayısıyla doku anıları, kimliği de barındırarak mekânın aurasına katkıda bulunur. Raymond de Beeld'in de belirttiği gibi, eski olan şeylere yeni olanlardan daha fazla değer verilmesinin sebebi, bunların hatıraların ve duyguların eklemlendiği zaman geçidi olmasıdır (URL-19).

3.1.1.1 Madde

Çalışmanın bir sonraki bölümünde madde dokunun içinde incelenecektir. Madde kısmı, malzemelerin mimaride bir aradalığını araştırmaktadır. Buna göre maddelerin bir araya gelme durumları: juxtaPOSE (biraraya getirme), merge (katmanlaştırma), iteration (tekrarlama), hybrid (melez) olarak incelenecektir.

Madde mimaride insanın hem dokunsal, hem görsel hem duyuşsal olarak algıladıđı bir bileşendir. Böhme mekânın atmosferinin oluşmasında malzemenin varlığının gücünü vurgular, malzeme deneyiminin gerçeklik ve zamansallık hissini güçlendirdiđini söyler (2014,s.35). Ahşap bir zeminde yürümek ile, beton bir zeminde yürümek arasında hem sessel hem de dokunsal fark vardır. Taş döşenmiş bir zemin işçiliđinin yeteneđini ortaya koyar, işçi taşların her birini boyutlandırıp hemzemin yüzey oluşturur. Benzer şekilde cephelerdeki malzeme farkı da o yapıları farklılaştırır. Ahşap bir cepheye sahip bir konut naif ve samimi his uyandırırken, doğal taşla kaplanmış bir cepheye sahip konut cesur ve güçlü his uyandırabilir.

Bütün malzemelerin birlikte kullanımını bir düzen veya bir karmaşa oluşturur. Peter Zumthor malzemelerin birlikteliđinin bir reaksiyon oluşturduđunu, böylece benzersiz bir şeyin ortaya çıktığını savunur (2006a). Dikkatli ve dengeli tasarlandıđında düzen de karmaşa da mekânın kalitesini arttırabilir. De Botton'un da söylediđi gibi: "Düzen ancak karmaşıklık ile birlikte sunulduđunda deđer kazanır" (2010, s.203). Önemli olan kullanılan malzemeler arasındaki uyum ve dengedir. Bu sebeple tek tek malzemelerin özellikleri incelenmemiştir, malzemelerin bir araya getiriliş durumları araştırılmıştır.

Biraraya Getirme (Juxtapose)

Biraraya getirme (juxtapose); karşılaştırma veya kontrasta izin verecek şekilde yan yana getirme, yakın koyma durumunu belirtir. Bu kontrast eskiyle yeninin, doğal ile işlenmişin, güçlüyle narinin...vb. bir araya getirilmesiyle oluşturulabilir. Oluşan bu kontrast ve gerilim mekân aurasının oluşmasında etkili etmenlerdendir.

Ludwig Mies van der Rohe tarafından tasarlanan Barselona Pavilyonu (1929), farklı karakterde malzemeleri biraraya getirir. Zeminde kullanılan doğal taş ve tavadaki sıva, yatay duvardaki dokulu doğal taşın ve duvarın yataylıđının vurgulamasını sağlar. Avluda doğal olanla (ağaçlar ve su) işlenmiş (dođal taş ve beton), yatay düzlemlerle dikey düzlemler katmanlayarak çarpıcı bir *aura* oluşturur (Şekil 3.2). Malzemelerin bir araya getirilişindeki keskin sınırlar, malzemelerin büyük boyutları, malzemelerin dokulu olması ve dokuların birbiriyle uyumu bu *auranın* oluşmasında etkilidir. Mekânın mimari öğeler dışında, su elementini kullanması, avluda ağaçların görülebildiđi sınırlı bir çerçeve yaratması atmosferin yoğunlaşmasını sağlamaktadır.



Şekil 3.2 : Katmanlar. Mies tarafından tasarlanan Barcelona Pavilyonu.
Fotoğraf:Ecem Öksüz, 2014

Tim Spicer Architects'in tasarladığı konut yapısının merdiveni, beyaz metal dikmelerle çevrelenmiştir. Dikmelerin oluşturduğu bu narin yapı, çevresindeki yerel mimariye referans veren tuğla kaplı güçlü cephe ile gerilim oluşturur. Beyaz sade ve naif dikmeler yerine, tuğla gibi yoğun dokulu bir malzeme kullanılmış olsa, ortaya çıkan sonucun eskinin gücüyle yarışamayacağı düşünülmektedir.



Şekil 3.3 : Güçlü|Narin. Little Gore Street Studio Tim Spicer Architects, Konut, Apartman,Avustralya, 2011 (URL-20).

Eskinin gücü yansıttığı anılardadır. Ponty (2014a) yaşanmışlığın bir varlığın fizikselliğine karakter kattığını şöyle ifade eder :“Bu bozulmalar, bu güneş çizikleri olmasaydı, döşemenin geometrisini bu ten olmadan görseydim, işte o zaman onu olduğu gibi..., görmeyi bıraktım”(s.67). Buna göre varlıklar insan için kullanmanın, zamanın izleriyle değerlendirilir. Hatta eski yapılar, orada bulunmuş tüm kişilerin *aura* izlerini barındırır, böylece daha yoğun enerjiye sahip olurlar. Bu sebeple eski yapıların

yeniden işlevlendirilmesi ve eski yapıya yenisinin eklenmesi riskli ve zordur. Herzog&de Meuron'un yeniden işlevlendirdiği CaxiaForum'un bu açıdan bakıldığında başarılı bir örnek olduğu düşünülmektedir. Yeni cephe ile eski cephe arasında oluşan gerilim, eski cephenin monoblokluğunun tersine, parçalardan oluşması ve taşla göre çok daha ince bir yapıda olmasını hissettirmesinden kaynaklanmaktadır. Bunu bazıları delinmiş parçaları sayesinde gösterir, taşın lazerle şekilli biçimde örüntülenmesi mümkün değildir. Fakat; daha ince olmasına rağmen eski cepheye göre daha sert bir dil ortaya koyar. Eski, yeni, ve doğalın yan yana gelmesinden oluşan bu kontrast tıpkı tabiattaki gibidir, bir aradalığın düzenidir (Şekil 3.5). De Botton (2010) dokulu malzemelerin kullanımından ortaya çıkan düzenin portansiyelini şöyle dile getirir:

Tuğla, kumtaşı, mermer, patine, bakır, ahşap ya da beton gibi dış görünüş itibarıyla kaba saba olan ama organik ve yabanıl özellikler barındıran malzemeler kullanarak da karmaşıklık izlenimi uyandırmak mümkündür. Bu tür ıslah edilmesi zor, yabanıl malzemelere disiplin uygulandığında, yani bunlar bir düzen oluşturmak üzere kullanıldığında ortaya güzellik çıkar. Bir başka deyişle güzellik ruh ile mantığın birlikteliğinden doğar (s.205).



Şekil 3.4 : Yeni|Eski|Doğal, CaxiaForum, Herzog de Meuron, İspanya, 2008 (URL-21).

Katmanlaştırma (Merge)

Katmanlaştırma (merge), kimliği veya ayrımları bulanık hale getirecek şekilde birleştirmeye, karıştırmaya referans verir. Bu durumda birleşimler arasındaki sınırlar kalkar, malzemeler birbirinin içine geçer. Malzemelerin birlikte çalışması *auranın* oluşmasında etkilidir. Grimwelt Müzesi'nde merdiven ve duvar birbiriyle uyum halindedir(Şekil 3.5). Bu uyumu sağlayan malzemelerin dokularının ve renklerinin

yakın olmasıdır. Bu sebeple duvar ve merdiven birleşimi keskin olarak değil, bütünleşik bir yapı oluşturacak şekilde tasarlanmıştır. Böylece yapının kütleli bütünlüğü vurgulanmıştır.



Şekil 3.5 : Grimmwelt Kassel, Kada Wittfeld Architectur, Müze, Almanya, 2015 (URL-22).

Doğal dokunun içinde yer alan tresARCA yapısında, bu doğallığı yansıtabilecek malzeme seçimi yapılmıştır (Şekil 3.6). Delikli Sac (mesh) strüktür ana kütleli hem güneş ışıklarına karşı korur, hem de Nevada'nın taş oluşumuna referans verir. Birbiri üstüne birleştirilen iki eleman bir birleşeni oluşturur. Tasarımın zenginliği basitliğinde yatmaktadır.



Şekil 3.6 : tresARCA, Konut, assemblageSTUDIO, Las Vegas, ABD, 2011 (URL-23).

San Telmo Müzesi için tasarlanan ek binada opak ve transparan yüzeyler çakışacak şekilde tasarlanmıştır. Betonun akışkanlığından faydalanılarak oluşturulmuş delikli doku, gündüz arkasında olup bitene karşı ipucu vermezken, gece içerideki yaşantıya dair bulanık bir görüntü sunar. Buradaki birleştirme (merge)nin gücü beton gibi katı bir malzemenin, arkasındaki transparanlığı perdeleme görevi görmesindedir (Şekil 3.7).



Şekil 3.7 : Opak|Transparan çakışma San Telmo Müzesi Ek Binası Nieto Sobejano Arquitectos, 2011 (URL-24).

Tekrarlama (Iteration)

Tekrarlama (iteration) malzemelerin veya öğelerin yinelenerek kullanılmasıdır. Yineleme dengeli bir şekilde yapıldığında, mekân değişik perspektiflerden, günün başka zaman dilimlerinde farklı deneyimler sunar. Yinelemede tasarımın gücü maddenin yineleyerek oluşturduğu bezemeden oluşur.



Şekil 3.8 : Yahudiler Anıtı, Peter Eisenman, 2005. Fotoğraf: Ecem Öksüz, 2014.

Yahudi Anıtı'nda Peter Eisenman dikdörtgen prizmaların belli uzaklıkta yinelenecek yerleştirilmesinden oluşan bir doku oluşturmuştur. Yahudi soykırımını temsil eden yinelemenin oluşturduğu bu doku rahatsız edici ve hipnoz edici bir ortam sunar. Beton blokların düzenini, dalgalanan zemin bozmakta ve gerilim yaratmaktadır (Şekil 3.8).

Louis Vitton'un Tokyo'daki mağasının cephesi büyüklükleri farklı aynı şekildeki panellerin oluşturduğu desenle hareketlenmiştir. Sema Soygeniş'in de belirttiği gibi tekrar edilen, ritim oluşturan elemanların yakınlığı, uzaklığı, tekrar sayısı farklı etkiler yaratır(2010, s.61) Bu üç boyutlu desen gece ışığı süzerek sokağa aktarır. Ön cepheden bakıldığında iki boyutlu gibi gözükken paneller, perspektifte derinliğini ortaya koyar (Şekil 3.9).



Şekil 3.9 : Louis Vuitton, Mağaza, Aoki Jun and Associates, Tokyo, 2014 (URL-25).



Şekil 3.10 : Sclera, David Adjaye, London Design Festival, 2008 (URL-26).

Lakeside Chapel, Di Vece Arquitectos tarafından yapılan Meksika'da yapılmıştır (Şekil 3.10). Architizer A+ Jüri Ödülü kazanan yapı, doğayla iç içe bir ibadet alanı sunmaktadır. Yapının mimarı Paolino Di Vece, neredeyse yok olacakmış gibi duran hafif strüktürün, kendi sınırlarını eriten, herkese her zaman açık bir yapı olarak

tasarlanmış olduğunu belirtir (URL-26). Sıklıkla yerleştirilmiş ince kolonlar, çatının nasıl taşındığını sorgulattır.

Karma (Hybrid)

Karma (hybrid), kavramı farklı malzemelerin bir arada kullanılarak oluşturulan ahenki temsil eder. Malzemelerin farklı karakterleri ve söylemleri vardır. De Botton (2010)'ın da belirttiği gibi, meşe ağacı İngilizlerin karakterini temsil eden asalet ve uzun ömre sahiptir, beton ise hızı, tasarrufu ve kabalığı çağırır (s.216). Eskiye referans veren malzeme ile, günümüz malzemesinin bir arada kullanımı hem geçmişte, hem günümüzde birlikte yaşar. Beton bir duvar çok kasvetli olup hapishaneyi çağırabilir, oysa ki onu ahşap ve renkli alüminyum doğrama ile hareketlendirmek bu kasveti ortadan kaldırdığı gibi bir armoni oluşturur (Şekil 3.11).



Şekil 3.11 : Burger Bar Oval, FLEXO Arquitectura, İspanya, 2013 (URL-27).



Şekil 3.12 : Horizontal Skyscraper/ Vanke Center, Karma Kullanım(Sergi, Ofis, Park), Steven Holl Architects, 2009 (URL-28).

Yatay, devasa kütlelerden oluşan Horizontal Skyscraper projesi, dallanan bir yapıya sahiptir. Yatay kütle zeminden kopartılmıştır. Kütlelerin tabanının sarı kaplama malzemesi ile kaplanması bu yüzeyden koparılmış olma durumunu güçlendirir. Yapı otel, konut ve ofis olmak üzere üç ana işleve sahiptir. Cephe tasarımları bu işlevleri ortaya koyacak şekilde yapılmıştır. Ofis bölümü transparan iken, konut kısmı daha opak tasarlanmıştır. Malzemelerin birlikte kullanımı yapının işlevini ortaya koymakta ve birbirinden ayırmaktadır (Şekil 3.12).

Gençler için konaklama yapısı olarak tasarlanan, Sharing Blocks tasarımında, kütleli yapı ve melez (hybrid) malzeme kullanımıyla dinamizm yakalanmıştır. Akışkan yaya yolu beyaz zeminle, cephedeki kırmızı şeritler ise beyaz şeritler ile kontrast oluşturmaktadır. Oluşan bu kontrast gençliğin hareketliliğini temsil etmektedir (Şekil 3.13).



Şekil 3.13 : Sharing Blocks, Guallart Architects, Karma Yapı, 2011 (URL-29).

3.1.2 Luminans

Luminans, kelime anlamı olarak aydınlık olma durumunu veya kalitesini belirler (URL-30). Buna göre çalışmanın bu kısmında bu aydınlık olma durumu ışık ve renk olarak iki başlıkta incelenecektir.

3.1.2.1 Işık

Işık, “dünyada varoluşun bir aşaması olarak tanımlanır” (Vasseleu, 1999, s.130). Bunu bireyin görme yetisiyle kendisini ve çevresini tanıyarak, ilişki kurarak yapmasını sağlar. Görülen şeyler ışık ve oluşturduğu gölgenin şekillendirdikleridir. Vassaleu,

ışığın görülen şeylerden ayrıştırılamayacağını, çünkü aslında ışığın zaten gördüğü ve bildiği şeyi, kişinin onun onaylamasıyla algıladığını söyler (1999, s.82). Derida ise şöyle söyler “Işık ile birlikte bana verilmiş olan belirli (her) şey, kendime kendim tarafından verilmiş olarak açığa çıkar”(Vassaleu, 1999, s.130, atıfta bulunulduğu gibi). Işık bireyin görmesinden önce varolan şeylerin üzerini kaplar, gölgelerini oluşturarak onlara boyut kazandırır. Malzemenin dokusunu vurgular, rengini ortaya çıkarır, şeklini belli eder. Yani ışık varlıkların zaten mevcut olan varlığını ortaya çıkartarak güçlendirir.



Şekil 3.14 : Vatikan/Church of Light. Dini yapılar ışığı şekillendirerek ve sınırlandırarak süzerler. Işık sınırlandırıldıkça güçlenir (URL-31).

Işık, tutulamayan bir olgu olmasına rağmen, tasarlanabilir bir olgudur. Bir sunağın üstüne mi sızacağı, duvarlarda yaratılmış çatlaklardan mı içeri gireceği, büyük bir kütleye çarpıp mı yayılacağı tasarlayana bağlıdır (Şekil 3.14). Işığın oraya, o şartlarda düşmesi mekânın *aurasının* oluşmasında son derece etkilidir. Steven Holl (1994)’ün de belirttiği gibi: “Mimarlığın ruhsal ve metafiziksel gücü, doluluk ve boşluk, opaklık, geçirgenlik, saydamlık tarafından şekillenen ışık ve gölgenin kalitesiyle çalışır”(s.63). Işık, karanlıktan ayrıştırılamaz, birinin varlığı diğerini yüceltir. Işık, karanlığın içinde var olur, mekânı gizemli hâle getirir, kişiyi heyecanlandırır. Tadao Ando, ışıktan bahsederken, ışığı karanlıkla olan ilişkisinden ayırmaz: “Işık, kendi başına ışıyamaz. Işığın ışık olabilmesi için karanlık gerekir...Işık güzelliği, karanlıkta ellerinde tuttuğu

mücevher gibi, karanlığı oyan ve bedenimizi delip geçen, mekâna hayat üfleyendir” (Frampton, 2002, s.317). Mekâna “hayat üfleyen” ışık, bireyin mekândaki deneyimini güçlendirir ve zenginleştirir. İzleyen başlıklarda doğal ışık, yapay ışık ve yansıma incelenecektir.

Doğal Işık

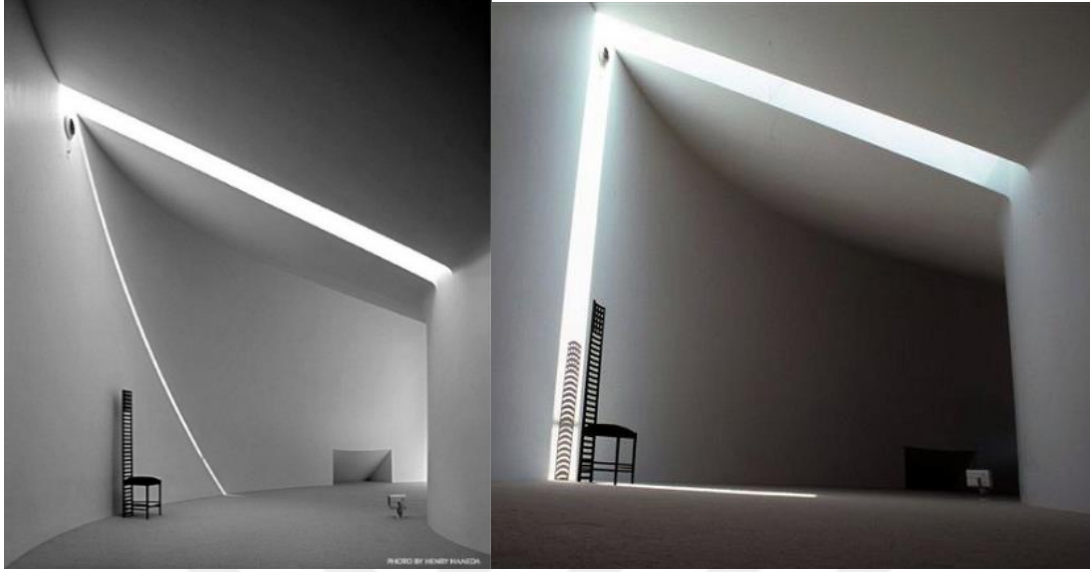
Doğal ışığın enerjisi ve kaynağı sebebi ile yatıştırıcı, sıcaklık veren bir etkisi vardır. En önemli özelliklerinden birisi zaman bağlamında değişken olmasıdır: “Doğal ışık, mimarlığın ve kentlerin çarpıcılığını, sonsuz değişme olanağı ile temelden örgütler.”(Holl, 1994, s.63). Mekânın içini örgütleyen doğal ışık sürekli değişir, mekânda statik olmayan yegane elementtir. Mekânın üç boyutlu olarak algılanmasına yardımcı olarak ona sonsuz anlam kazandırır: “Sonsuzlugun iki kardesi vardır. Biri ifade etmek, diğeri yapmak için var olmayı ister. Biri aydınlık, diğeri ise karanlıktır.” (Kahn, 1957, s.59). Sonsuzluk bağlamında bakıldığında, bu olgunun “kutsal” olarak ele alındığı görülebilir. Peter Zumthor doğal ışıktan bahsederken, bu dünyaya ait değilmiş gibi, ışığın ondan ve tüm anlaşılabilirlikten öte bir his uyandırdığını ileri sürer(2006a, s.61). Tristan Tzara şöyle dizeler:

“Yavaş bir alçakgönüllülük sızar odaya. Bir durma halinin avucunda yaşar bende.”(Bachelard, 2014, s.270, atıfta bulunulduğu gibi).

Gün ışığından “alçakgönüllülük” diye bahsetmesinin nedeni, doğal ışığın hiç bir zorluk çekmeden ve çıkarmadan içeri sızmasındandır. Günün artık başladığının habercisi, dingin oda ile bireyi bütünleştirir. Bachelard, daha ileri giderek güneş ılığının odaya girip duvara vurunca çıkardığı sesi “güneş ışığının kendisiyle birlikte arıları da getirdiğini bilen kişi duyacaktır” der (2014, s.271). Işığın enerjisel gücünü arılara, yani arıların beraberinde getirdiği sese referans vererek açıklamaya çalışmaktadır. Güneş ışığı sabahları odayı aydınlatmanın ötesinde anlam yüklenen bir olgudur. Kişinin yeni bir güne başlamasını, hayatın yeniden doğuşunu temsil eder.

Toyo İto’nun, yüksek katlı bir binada yaşayan yas tutan, birbirleri ile ve doğay ile daha iyi iletişim kurmak isteyen bir aile için tasarladığı Beyaz U, doğal ışık bağlamında önemli bir örnektir. Mimar, tavanda açtığı yarıyla ışığı içeri kısıtlayarak alır. Bu yarıktan içeri akan ışık mekânın beyazlığında güçlenir , mekâna iyileştirici, ruhsal bir

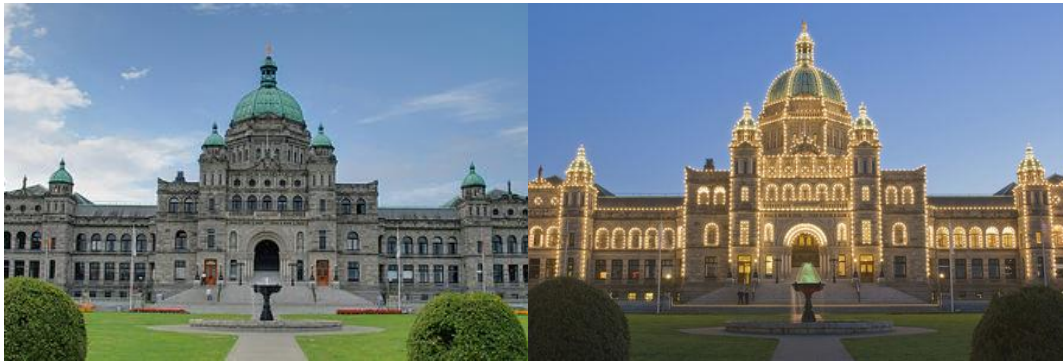
aura katar. Doğal ışığın zaman bağlamında değişmesiyle, duvarlar yaşayanların gölgelerinin oyun oynadığı sahneye dönüşür (Şekil 3.15).



Şekil 3.15 : Beyaz U, Toyo İto, Tokyo (URL-32).

Yapay Işık

Yapay ışık, doğal ışığın artık aydınlanma ihtiyacına cevap veremediği zaman kullanılır. Doğal ışıktan farklı olarak, yapay ışık farklı renklerde olabilir; sıcaklığından ötürü sarı ışık, rahat bir yaşam alanı olan evlerde tercih edilirken, beyaz ışık, uyarmada başarılı olduğu için çalışanların aktif olması istenmesi nedeniyle çalışma mekânlarında tercih edilir.



Şekil 3.16 : Gündüz/Gece. British Columbia Parlament Binası, Kanada (URL-33), (URL-34).

Gün batımı ile birlikte devreye giren yapay ışık, kentin atmosferini değiştirir. Gece bir evden sızan ışık, o evdeki yaşantıya dair ipuçları sunar, merak oluşturur, hayal gücünü çalıştırır: “Bir binanın sabah, öğlen ve akşam vakti insan üzerinde bıraktığı etkiler

başkadır. Hatta bu arada geceleyin odaların ışıklı ya da ışsız oluşuna ve binanın gece dışarıdan aydınlatılıp aydınlatılmadığına göre de apayrı etkiler ortaya çıkar” (Hulusi, 2005, s.91) (Şekil 3.16).

Işık aydınlatma gerçeğinin dışında, metafor olarak güçlü bir olgudur, doğru yönlendirildiğinde istenilen anlamı oluşturabilir. Işık akışlanlığı, kontrol edilebilirliği ve sonsuzluğu sayesinde metaforik anlamlar yüklenmeye açıktır. Millet, ışığın insanlar için sadece işlevselliğinin olmadığını vurgular:“...yüzyıllar boyunca tüm insanlık gün ışığını, ay ışığını ve atesi deneyimlemiştir ve bütün işlevsel kullanımları dışında özellikle metaforik anlamlar da yüklemişlerdir” (Atabay, 2010, s.11, atıfta bulunulduğu gibi). Arcades enstelasyonunda mimarlar nesnel, rasyonel ve bilimsel kuralların arttığı gündemde, madde ötesiyle olan ilişkiyi ışık üzerinden sorgulamışlardır(URL-36). Enstelasyonu, "agnostik akıl ve sezgisel inanç arasında bir sentez" olarak nitelerler (URL-36). Işık burada, her hangi katı bir madde kadar güçlü bir sınır oluşturarak, billinen bir forma referans verirken, bunun gerçekliğini sorguladır.



Şekil 3.17 : Arcades, Belçika Bianeli, Troika, 2012 (URL-35).

Yansımalar

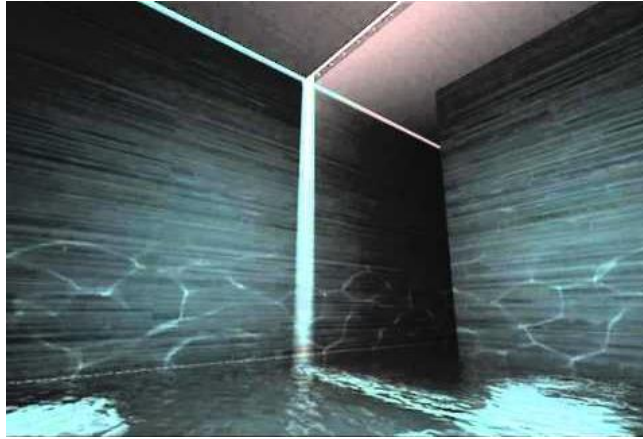
Temelde ışığın yansıtıcı yüzeye çarpmasıyla oluşan fiziksel bir olay olan yansıma, fizikselliğinin ötesinde anlamlar oluşturur. Zeminin katılığı yumuşatarak, sınırı bulandırır. Şekil 3.18’de de görülebileceği gibi gökyüzü, yeryüzüyle bütünleşmiştir, yansıma yapının zemindeki sınırını bozarak ona sonsuzluk katar. Bilinen gerçeğin ötesinde başka boyutlar oluşturarak hayal gücünü besler, başka bir bakış açısı

kazandırır, Pfarré'nin de bahsettiği gibi: "Yansımanın algılanmasında gördüğünüz, bire bir bilginin yanında, bilinçaltına refer eden bir durum da söz konusudur" (URL-36). Yansıma, mekânı durağanlıktan çıkarır, mekân başka bir boyutta hareketlenir, su dalgalandıkça bulanıklaşır, anlaşılmazlaşır, su duruldukça netleşir.



Şekil 3.18 : NCPA, Pekin, Çin, 2007 (URL-37).

Işığın sudan duvarlara yansıması kaplıcaya mistik bir atmosfer katarak, geçmişteki kaplıcaları andırır. Aynı zamanda, yansıma suyun hareketiyle değişkenlik göstererek hareket deneyimi güçlendirir (Şekil 3.19).



Şekil 3.19 : Vals Kaplıcası, Peter Zumthor, 1999 (URL-38).

3.1.2.2 Renk

Paul Klee: "Renk, beynimizle evrenin buluştuğu yerdir" diye ifade eder (Ponty, 2014b, s.64, atıfta bulunulduğu gibi). Evrendeki her şeyin kendine özgü rengi vardır. Çiçekler renkleriyle arıları kendisine çeker, bukalemunlar renk değiştirerek doğada kamufle olurlar, kuşlar renklerini kullanarak karşı cinsi etkilemeye çalışır. Dolayısıyla rengin

doğada korunma, psikolojik, üreme v.b. amaçlarda kullanılan bir araç olduğu söylenebilir.

Renk sözlüksel olarak: “Işığın eşya üzerine çarpmasıyla yansıyan ışınların niteliğine göre gözde oluşan duyumlardan her biri” olarak tanımlanmaktadır (Hasol, 2010, s.390). Yansıma dolayısıyla oluşması nedeniyle, rengin algılanması büyük ölçüde ışık kaynağına bağlıdır. Holl ve diğerleri (1994), kişinin renk algısının tamamen ışık dalgaları ve fiziksel görmeyle açıklanamayacağını belirtir. Fakat Ponty, rengin de ışık gibi şeye bağlı olarak, bir değişmezliği olduğunu savunur. Masanın renginin üzerine düşen ışıkla farklılaşması, masanın rengini değiştirmez, bu renge dair sahip olunan bilgi sayesinde (Vassaleu, 1999, s.83). Varlıkların ışıktan bağımsız renkleri olmasına rağmen; hava durumu, yansıyan ışık, yapay ışıklandırma, yansıtan oluşların tümü rengin algısını değiştirebilir. Aynı mekân, yıl içerisinde farklı zaman dilimlerinde fotoğraflandığında oluşan renk skalasının farklı olduğu görülür (Şekil 3.20).



Şekil 3.20 : Aynı yerin farklı zaman dilimlerdeki görüntüleri (URL-39).

Renk insanı duygusal açıdan etkileyen, mekânsal deneyimi güçlendiren bir unsurdur. Ponty (2014a) renklerin insan için duygusal anlam taşıdığını şöyle ifade eder: “...evlerine halı seçenlerin çok iyi bildiği gibi her renk çevresine duygusal bir hava yayar: iç karartıcıdır, iç açıcıdır, bezginleştirir ya da cana can katar” (s. 28). Metropol ve griye bürünmüş bir kentte, kışın havanın bulutlu ve karanlık olması insanları daha

melankolik hissetmeye iter. Yazın gelmesi ile birlikte ağaçların ve çimlerin yeşermesi, çiçeklerin açmasıyla insanlar daha çok dışarı çıkmak isterler ve daha neşeli olurlar. Bunların sebebi rengin insan psikolojisini etkileyen gücüdür.



Şekil 3.21 : Mavinin farklı tonları (URL-40).

Amerika’da Wagner Renk Araştırmaları Enstitüsü’nün yaptığı araştırmalara göre, mavi huzur verici bir renk iken, sarı çarpıcı, kırmızı heyecan verici bir renk olarak saptanmıştır (Hasol, 2010). Fakat renklerin ton farklılığı bile hislerin değişmesine sebep olmaktadır. Örneğin, buz mavisi daha dingin bir atmosfer oluşturabilir iken, turkuaz uyarıcı bir aura oluşturabilir (Şekil 3.21). Kahverenginin tonları algısal olarak kahve ve çikolatayla, yani tat duyusuyla ilişkilendirilmektedir. Genel olarak kahve tonları doğal, sakin atmosfer oluşturur. Fakat yine de tonlar arasında verilen his bakımından farklar vardır. Bej tonu mekânda daha dingin, doğal atmosfer oluştururken, sütlü kahve tonu çağdaş ve samimi atmosfer oluşturmaktadır (Öztürk, 2015, ss. 306-311).

Superkilen, Topotek 1, BIG Architects, Superflex mimarlık ofisleri tarafından tasarlanmıştır. 2012’de gerçekleştirilen projede, kırmızı ve tonları geniş bir alanda kullanılmıştır. Kırmızı meydan, fiziksel aktivitelerin ve oyunların gerçekleştirilebileceği, böylece çevre halkını kaynaştıran bir rekreasyon alanı olarak tasarlanmıştır. Çevredeki yapıların cepheleri de aynı şekilde renklendirilerek, sonsuz olarak algılanan, üç boyutlu bir hacim oluşturulmuştur. Meydanda kırmızı ve tonlarının kullanılması, fiziksel aktivitelerin gerçekleştiği alanı, dinamikleştirmiş, canlandırmıştır. Böylece mekân, sunduğu işlevle paralellik göstermektedir ve *aurası* da bu doğrultuda yoğunlaşmaktadır (Şekil 3.22).



Şekil 3.22 : Superkilen / Topotek 1 + BIG Architects + Superflex (URL-41).

Renk, mekânda birebir kullanıldığı gibi, ışığın renkli bir elemanla filtrelenmesiyle de kullanılabilir. Işık, Antoni Gaudi tarafından tasarlanan Sagrada Familia’da renkli vitraylardan süzülerek mekânı boyar (Şekil 3.23). Doğal ışığın filtrelenmesiyle elde edilen renk pigmentleri, mekânsal öğelerin dokusunu yumuşatır. Renkli ışık hüzmeleri mekânda hareket ederek mekânın yüceliğini güçlendirir.



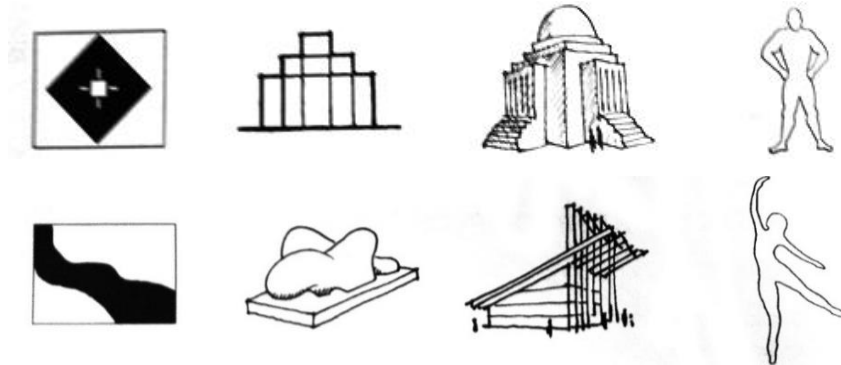
Şekil 3.23 : Sagrada Familia, Antoni Gaudi. Fotoğraf: Ecem Öksüz.

3.1.3 Beden

Beden bu çalışmada oluşun ve mekânın biçimsel olarak var olma durumuna referans vermektedir. Buna göre mekânın formu bütünsel bir beden olarak incelenmiştir. Bu beden tıpkı bireylerdeki gibi, mekândan mekâna farklılık gösterir. Farklılık göstermesi, bütünsel olarak tasarlanmanın getirdiği bir karardır ve bu farklılıklar her mekâna karşı farklı hisler beslenmesine sebep olan farklı auraların oluşumunu sağlar. Oluş bireylerin anlam yüklediği bedenlerdir. Birey oluş işe birebir iletişime geçer ve her biriyle olan ilişkisi farklıdır. Çünkü her oluş kendine özgü bir aura sunar. Bu durumda farklı karakterdeki oluşun, mekâna yansıttığı farklı auraların varlığından söz edilebilir.

3.1.3.1 Form

Mimarlık, ışıktaki bir araya getirilmiş kütlelerin ustaca, doğru ve görkemli oyunudur. Gözlerimiz formları ışıktaki görmek için yapılmışlardır; ışık ve gölge bu formları açıklar: küpler, koniler, küreler, silindireler ve piramitler ışıktaki en avantajlı formlardır; bunların imgesi içimizde bir karışıklığa yer vermeksizin anlaşılabilir. Bu sebepten dolaydır ki bunlar güzel formlardır, en güzel formlardır. Bunu herkes, bir çocuk, bir ilkel insan, bir metafizikçi kabul eder. Bu plastik sanatların doğasındadır (LeCorbusier, 1923, s.29).



Şekil 3.24 : Statik Kompozisyon/Dinamik Kompozisyon (Frederick, 2009, ss.39,40)

Form, biçim anlamına gelmektedir (Hasol, 2010, s.171). Biçim ise, öğelerin bir kompozisyon oluşturacak şekilde düzenlenmesidir (Soygeniş, 2010, s.44). Frederick (2009), kompozisyonun dinamik olduğunda “canlılık, coşku, sevinç, devinim, akışkanlık, saldırganlık ve çatışma içeren gözü keşfetmeye çağıran”, statik olduğunda “simetrik, güç, dayanıklılık, kararlık, kesinlik, iktidar ve istikrar sergileyen”, yanlış tasarlandığında ise dinamik kompozisyonun akıl karıştırıcı, statik

kompozisyonun ise sevimsiz ve sıkıcı olduğunu belirtmektedir(ss.39,40) (Şekil 3.24).

Bu form, maddeden, işlevden, kurgudan, çevreden vs., ayrı düşünülemez. Bütün ana kararları, strüktürü, malzemesi, planı, kesiti ile...v.s. bir bütündür. Yapının işlevini, anlamını, söylemini yansıtır. Tasarlanan her ögenin bir anlamı vardır, olmalıdır. Fairyland Guorui Villalarında, cephe akışkanlık kazanarak, bükülür. Bu bükülme balkonun, terasın, çatı bahçelerinin oluşmasını sağlar, doğada kendiliğinden oluşuma referans verir (Şekil 3.25). Cephede oluşturulan ritim, peyzajdaki süreklilikle paralellik gösterir. Tasarımın gücü, yapının doğanın içinde erimesine ikna etmesinde yatar.



Şekil 3.25 : Fairyland Guorui Villas UNStudio, Beijing, China, 2015 (URL-42).

Dini bir yapı olarak tasarlanan Sancaklar Camii, alışlagelmiş kubbeli camii formunun aksine, yatay düzlemde uzanan, topoğrafya ile uyum içinde bir forma sahiptir. Eğrisel ve düzlemsel çizgileri ile dinamik bir kompozisyon oluşturmakta ve topoğrafyayı kendi içine akıtmaktadır, böylece ibadet edenleri içeri çekmektedir (Şekil 3.26). Emre



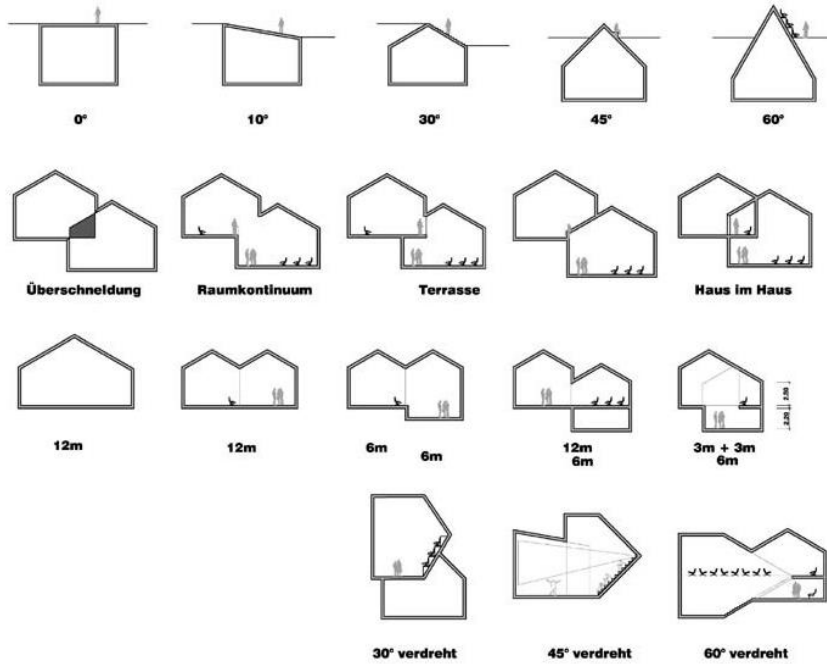
Şekil 3.26 : Sancaklar Camii, Emre Arolat, İstanbul, 2013 (URL-43).

Yapının iç mekânı dışarıyla uyum içerisindedir. Topoğrafya, klasik camii kubbesine referans verincesine yapının tavanında devam eder (Şekil 3.27).



Şekil 3.27 : Sancaklar Camii, İç Mekân, Emre Arolat, İstanbul, 2013 (URL-43).

Sergi amaçlı tasarlanan VitraHaus, bir çok karşılaşma kesidi oluşturan, istif edilmiş kütlelerden oluşur. Bu yığılma, çeşitli kesişimlere, deneyimlere yol açması için tasarlanmıştır (Şekil 3.28). Dışarıdan bakıldığında kütlelerin netliğinden kaynaklanan bir kesinlik söz konusu olabilir; fakat yapının sunduğu mekânsal deneyim şaşırtıcıdır. Kütlelerin perspektifi gece tamamen ters çalışır. Koyu kaplamasıyla gündüz ortaya çıkan kütleler, gece tamamen kaybolmakta ve ışık sadece kütlelerin iki ucundan sızarak göz yanıltıcı bir atmosferik ortam yaratmaktadır (Şekil 3.29).



Şekil 3.28 : VitraHaus, Kesitler, Herzog& de Meuron (URL-44).



Şekil 3.29 : VitraHaus, Ticari/Sergi, Herzog& de Meuron (URL-45).

Yapının giriş duvarı, akışkanlaşarak oturma elemanına dönüşmektedir (Şekil 3.30). Duvar hem üstüne binen yükten bükülmüş heykelsi bir tat verdiği gibi, hem de toplanma mekânı haline gelmekte, bu da tasarımı güçlendirmektedir: “Tasarımı çeşitli yollardan gerçekleştirmek hemen her bina ögesinde mümkündür. Bir öge için ne kadar çok gerekçe bulur ya da yaratırsanız, tasarımınız da o kadar iyi olur” (Frederick, 2009, s.18).



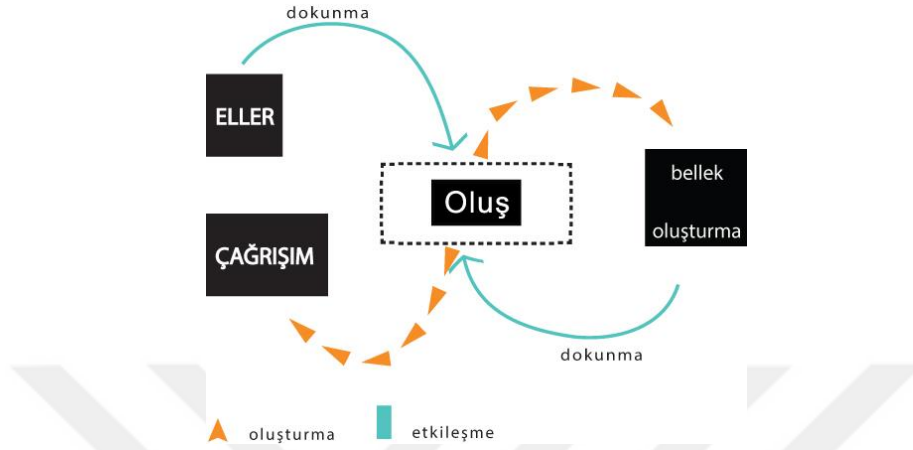
Şekil 3.30 : VitraHaus, Giriş (URL-46).

3.1.3.2 Oluş

İnsanlar için oluşun³ önemi yadsınamazdır. Oluşla ilişki dokunma yolu ile gerçekleşir. Bellek oluşturulur, bellek oluşturduktan sonra o varlıkla tekrar iletişime geçilmesi, belleği tetikler, çağrışma oluşur (Şekil 3.31). Heidegger’in de belirttiği gibi: “Bir şey insan varlığının parçasıdır, soyut bir âlem değil ve insanlar üzerinde düşünmeden önce de zaten hep oradadır” (Sharr, 2010, s.31). Alain De Botton (2010) ise oluşu ele

³ Oluş terimi Heidegger’in “being” terimine referans vermektedir. Heidegger’e göre oluşlar zihinsel değil, fenomenolojiktir, yani varlıkdüşünceden önce de varolmuştur. Bu tespitin önemli tarafı işin içine deneyimi katmasıdır. Çünkü Heidegger’in de belirttiği üzere oluşlar insanlar tarafından salt bir nesne olarak soyut kategoriler üzerinden değil, aksine oluşu kavrayışları, kullanışları yani deneyimleri üzerinden kavranır. Nesne kavramı Heidegger için gündelik hayatın deneyiminden uzaklaşır, soyuttur. Oluş ise ona göre insanın yaşamının dolayısıyla kendisinin parçasıdır, düşünceden önce var olandır.

alırken, Yunan mitolojisinden itibaren mobilyaların ve binaların bir canlıyla ilişkilendirildiğini söyler (s.96). Dolayısıyla oluşlar her zaman insanlar için karakterize ettikleri, hayat verdikleri olgular olarak düşünülebilir.



Şekil 3.31 : Oluşlarla iletişim.

Oluşlar insanların anlam yüklediği, anılarının parçası yaptığı olgulardır. Her ne kadar basit bir şeymiş gibi gözükse de 'kapı' üzerine yazılmış birçok şiir ve filozofik düşünce vardır: “Kapı kolu binanın tokalaşmasıdır” (Pallasmaa, 2011, s.70). “Basit bir nesne, bir kapı; duraksama, yasak olana duyulan eğilim, arzu, güvenlik, misafirperverlik, saygı hayalleri uyandırdığında, bir ruhun dünyasındaki her şey nasıl da somutlaşıyor!. Kapadığımız, açtığımız tüm kapıların, yeniden açmak istediğimiz tüm kapıların öyküsünü anlatacak olsak, tüm yaşamımızı anlatmış oluruz” (Bachelard, 2014, s.268). “Halamın bahçesine girerken onu tutardım, o kapı kolu bana hâlâ havası ve kokusuyla farklı bir dünyanın içine girmenin özel işaretimiş gibi gelirdi” (Zumthor, 2006b, s.8). Buna göre oluşlar geçmişte yaşanan deneyimlerin önemli bir parçası iken, farklı farklı karakterleri ile mevcut zamanın deneyimlerinin rehberleridir. Oluşların insanların deneyimleri üzerinde yadsınamayacak etkisi vardır. Farklı oluşlar farklı deneyimler sunar (Şekil 3.32).



Şekil 3.32 : Kapı Kolları (URL-47), (URL-48), (URL-49).

Oluşların mekânın *aurasına*, dolayısıyla insanlarınkine olan etkisi The Sims gibi simülasyon oyunlarında da etkisini göstermiştir. Çevre (Environment), barı, simlerin çevrelerindeki şeylerin puanlarına göre değişir. Sanatsal objeler içeren bir ev daha iyi çevre puanı kazanılmasına neden olur iken, kötü tasarlanmış, rahatsızlık verici şeyler ile dolu bir mekân tersine neden olur (Şekil 3.33).



Şekil 3.33 : The Sims, Simlerin Çevre (Environment)sel mutluluğu, çevresel nesnelere bağlıdır (URL-50).

De Botton (2010) oluşların farklılıklarının önemini karşılaştırmalı olarak yapar: “İki insanın ağzı arasındaki birkaç milimetrelilik fark bizim bu insanlardan birini uyuşuk ötekini ise yardımsever diye adlandırmamıza yol açıyorsa, iki pencere ya da iki çatı arasındaki farkın bizler için büyük önem taşımaya şaşmamak gerekir” (s.100). İnsanların fizyonomisini araştıran Johann Kaspar Lavater’ın bulgularından yola çıkıldığında, insanların burnundaki hafif bir değişiklik bile karakterlerinin değişmesinde rol oynuyor ise; oluşların farklı fizyonomide olması mekâna farklı bir *aura* yükleyecektir denebilir (De Botton, 2010, s.98) (Şekil 3.34).



Şekil 3.34 : 1.yumuşak başlı ve bağışlayıcı 2.becerikle ve kaba 3.tuhaf bir şekilde zayıf (URL-51).

Her bir dönemin ortaya çıkarttığı oluşlar o dönemin ruhunu yansıtır. Modern döneme ait bir sandalye daha sade iken, klasik döneme ait bir sandalye daha işlenmiştir.

Modern sandalye daha mütevazî bir karakter yansıtır iken, klasik sandalye daha gösterişli bir karakter yansıtır (Şekil 3.36). Bu durum mekânın aurasına, dolayısıyla kullanıcıya da yansır. Alain De Botton (2010)'ın söylediği gibi “Bunlar içlerinde ya da çevrelerinde yaşayanlarda belli duygular uyandırmak üzere tasarlanmıştır...Bize mutluluğa ilişkin farklı olasılıklar sunarlar.” (s.81)



Şekil 3.35 : Modern|Klasik: iki objenin mekâna kattığı atmosfer çok farklıdır (URL-52), (URL-53).

3.1.4 Cisimsiz

Cisimsiz olgular mekânın aurasını oluşturmada önemli bir yere sahiptir. Bunlar; ses, koku ve ısı olarak tanımlanabilir. Mekânların kendilerine özgü kokusu, sesi, ısısı vardır, örneğin bir ev, kamusal mekânlara göre daha sıcaktır, Mısır Çarşısı'nın bütün baharat kokularından oluşan özgün bir kokusu vardır, İstanbul Devlet Konservatuarı Kadıköy sahilini melodilerle besler.

Ses

Pallasmaa (2011), görmenin soyutladığını, fakat sesin bütünleştirici olduğunu belirtir. Sesin, görmenin pasifliği aksine, insanın kendisine geri döndüğünü belirtir (s. 62). Ses insanın bir boşunda olduğunu kavramasını sağlayan, yakınlık-uzaklık kavramlarını güçlendirir. Hatta insanlar yalnız kaldıklarında şarkı söyleme ya da mırıldanma eğilimi güder ve mekânın yankısıyla kendilerini güvende hissederler. Deleuze ve Guatari, insan için sessel oluşumların çok önemli olduğunu dile getirir: “Bir çocuk teslim etmesi gereken okul ödevi için güç toplamak üzere şarkı mırıldanır. Bir ev kadını, yaptığı işin kaos-karşıtı kuvvetlerini bir araya toplarken kendi kendine şarkı söyler ya da radyo dinler.” (Ballantyne, 2010, s.47). Dolayısıyla sesin insan üzerinde rahatlatıcı bir etkisi olduğu söylenebilir. Zumthor (2006a), küçükken annesinin mutfakta tencere

ve tavalardan çıkardığı seslerin onu mutlu ettiğini belirtir. Bazı yapıların kendisini evde hissettirecek güzel sesleri olduğunu dile getirir (s.33).

Ses, mekânın tümü kavranamasa bile, bir mekân hakkında farkındalık yaratır. Lefebvre (2014), insanın mekânı görmeden önce duyduğunu belirtir (s. 214). Zumthor (2006) mekânların bir enstrüman gibi olduğunu dile getirir. Mekânın şekli ve içerdiği malzemeye göre değiştiğini söyler. Zemin bir kemanın yüzeyi gibi mükemmel bir ahşap olsaydı, ya da bir beton, arasındaki farkı duyabiliyor musunuz diye sorar (s.29). Taş bir katedralde sesin yankısı, mekânın sonsuzluğu, geometrisi ve malzemesi hakkında bilgi verir. Aynı mekân halıyla kaplı ve yalıtımlı olsa, mimarının mekânsal ve deneyimsel boyutu yok olabilirdi (Holl ve diğ., 1994, s.86). Dolayısıyla, mekân gözle görünemeyecek kadar karanlık olsa bile, yansıttığı seslerle hangi malzemeden yapıldığı anlaşılabilir. Holl ve diğerleri (1994), bir kentte yankılanan klise çanının, o kentin geometrisinin haritasını oluşturduğunu dile getirerek bunun fiziksel ve psikolojik bir ses mekânına dönüştüğünü ve elektronik hoparlörlerin böyle bir mekânı oluşturamayacağını belirtir (s.86). Pallasmaa (2011) da mekânların yankısına vurgu yapar. Çağdaş şehirlerin yankılarını kaybettiğini, kamusal mekânların sesi absorbe ettiğini ve hoparlörden yayılan müziğin mekânı kavramayı olanaksızlaştırdığını belirtir (s.64).

Koku

İnsan da diğer canlılar gibi koku duyusunu etkin bir şekilde kullanır. Daha önce de belirtildiği gibi, koku duyusu görme ve diğer duyularla bağlantılıdır. Koku bir mekâna dair hafıza oluşturulmasını ve bu mekânın tanınmasını sağlar. Pallasmaa (2011), bir mekâna dair en süreklilik gösteren hatıranın koku olduğunu ileri sürer. Mekâna ait bir kokunun görmeyi uyandırarak, o mekânın kişinin zihninde canlandığını söyler (s.67).

Her mekânın kendine özgü kokusu vardır, bazı kokular tarif edilemese de imgelemi uyandıracak kadar güçlüdür. Lefebvre (2014)'nin de belirttiği gibi: “Kokuların kodu çözülmaz. Kokular listelenemez; onların envanterine ne başlayabilir ne de bitirebiliriz. Kokular, bu “zenginlik varlığı” –yaşam, ölüm- hakkında “bilgi verirler.” (s. 213). Koku bir mekânı keyifli kılan etmenlerdendir. Bazı mekânlar kokularıyla insanı içeri davet ederler. Bu koku o mekâna özgüdür. Illich (1986)'e göre aura kentin kokusuyla doğrudan ilişkilidir. Bir kentte ziyaretçi olarak keyif almanın ise auraya olan hassasiyet ve toleransın olması gerektiğini belirtir. Koku kentin aurasını tamamlar ve kentin o

kokuyla anılmasına sebep olur. Pallasmaa (2011), koku ve tatlarla karşılaşmanın, seyahat etmenin en özel zevklerinden olduğunu belirtir (s.68). Günümüzde yapılan sanal gezi çalışmaları bu tamamlayıcı unsurdan yoksundur, mekân bütün olarak deneyimlenemez. Mekânı kokusu canlı tutar, yaşantıya dair ipucu verir. Roland Barthes (2006), kokunun geri dönmeyecek hafızadan, geri dönebilecek tek şey olduğunu ifade eder:

Sözelimi Bayonne'daki çocukluğumun kokusu: tıpkı *mandala* tarafından kuşatılmış olan dünya gibi, tüm Bayone birleşik bir kokunun içinde, Petite-Bayonne'un kokusu içinde toplanmıştır:...İspanyol yağı, zanaatçıların ve küçük esnafın çalıştıkları yerdeki rutubet, belediye kütüphanesinin kağıt tozu, Bossiere'de onarım halindeki piyanonun tutkalı, kentin ürünü olan çukolata kokusu gibi bir şey, bütün bunlar yoğundur, tarihseldir, taşraya ve güneye özgüdür (Barthes, 2006, s. 159).

Isı

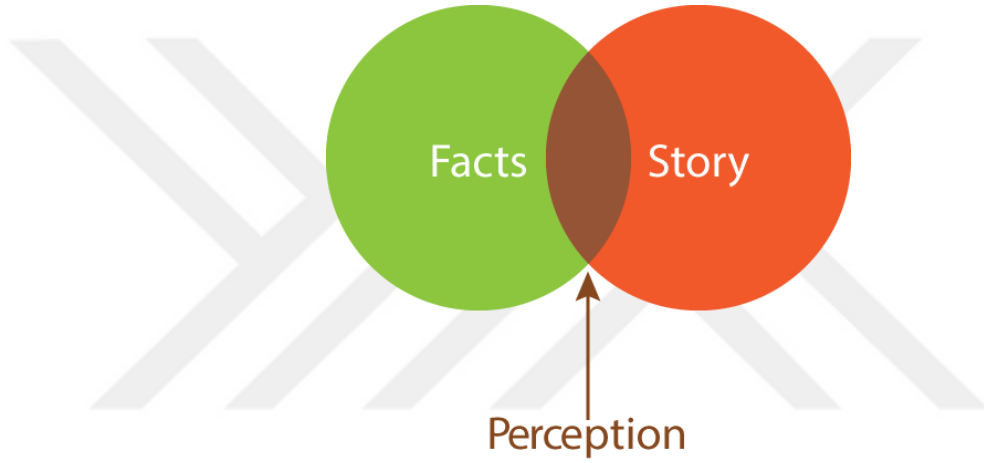
Isı, insanı hem fiziksel hem de psikolojik olarak etkileyen bir metafordur. Mekânların ısıları birbirinden farklıdır, örneğin bir müze bir kafe kadar ya da bir ofis ev kadar sıcak değildir. Sıcak bir mekân insanda dışarıdan korunaklı, samimi ev hissini uyandırırken, bir ofis insanı gereğinden fazla rahatlamaya teşvik etmemek için ev kadar sıcak olmayabilir. Marcel Proust mekânı betimlerken sıcaklığın mekânı samimileştirdiğini aktarmaktadır: “Sanki maddeden oluşmamış bir cumba, sıcak bir mağara odanın içine oyulmuştu, sınırları değişken bir sıcak hava bölgesi” (Pallasmaa, 2011, s.73, atıfta bulunulduğu gibi).

Isı insan için konforlu bir atmosfer oluşturur. Zumthor (2006a)'un da belirttiği gibi her malzemenin kendine özgü sıcaklığı vardır ve bazı malzemeler vücudun ısınısını emer (s.33). Buna göre ahşabın metalden daha sıcak bir malzeme olduğu söylenebilir. Daha bireysel mekânlarda samimi aura oluşturmak adına ahşap gibi daha sıcak malzemeler kullanılır. Hawkes (2008)'in geleneksel iskanda insanın rahat hissetmesi adına mekânların orta sıcaklıklarda olduğunu söyler. Fakat bazı malzeme birleşimlerinin iskan deneyimini güçlendirdiğini ve mekânın bir ev, müze, klise veya laboratuvar olduğunu vurguladığını belirtir. En anımsanası ve dikkate değer mimari deneyimlerin, genelde geleneksel sınırları aştığını dile getirir (Hawkes, 2008, s.203). Buna göre

mekânın ısısı auranın oluşmasında, mekânın deneyimlenmesinde ve anımsanmasında etkilidir.

3.2 Algı

Algı bireyin mekânın aurasını özümsemesini sağlayan mekanizmadır. Algının çalışma şekli gözlemlemeye ve deneyime dayanır (Şekil 3.36). Norberg-Schulz (1984), bir çocuğun toprakta, taşta, bulutlu veya açık gökyüzünün altında oynayarak, rüzgarın ve yaprakların hışırtı sesini duyarak, soğuğu, sıcaklığı deneyimleyerek büyüdüğünü söyler. Böylece çevresiyle aşına olduğunu ve algısal bir şema ürettiğini ve gelecek deneyimlerini bu şemanın şekillendirdiğini dile getirir (s. 21).

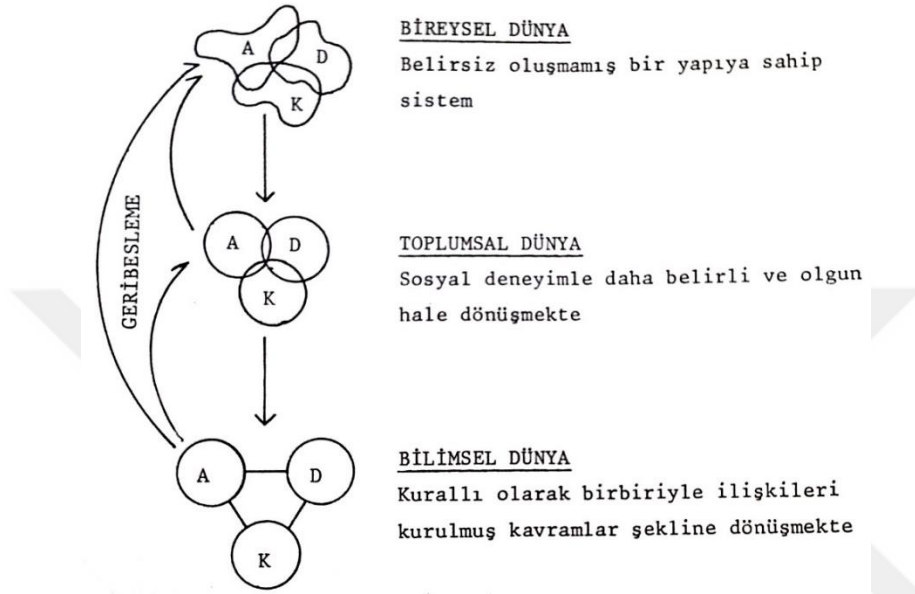


Şekil 3.36 : Algılama (URL-54).

Deneyime ve gözlemlemeye dayalı bu algı şeması, kişinin oluşlara yaşantısının bir parçası olma anlamını yükler. Yani her hangi bir obje onu algılayan kişi için tümellikten çıkarak, tikel bir nesneye dönüşür. Ponty (2014), bir masayı yemek yemeye, üstünde çalışmaya yarayan dört ayaklı bir obje olarak tanımladığında bunun sözlüksel tanımlama olduğunu belirtir. Algılamaya dair bir anlatımın, masanın oymalarını, ayaklarının şeklini, yani masaya özgü özellikleri tanımlayan bir anlatım olduğunu ileri sürer (s.60). Buna göre algı, genel özelliklerin üzerinde bir kavrama biçimidir.

Algılama kişinin nasıl ve ne kadar gördüğüne göre değişir. Aydınli (1986)'nın belirttiği gibi: "Algılanan Mekân; içinde bulunan insan tarafından gözlenen, yaşanan mimari mekândır. Yaşanan bir mekân olarak da nitelendirilen algılanan mekân, hem uyarıcının fiziksel özelliklerinin hem de algılayanın öznel değerlerinin bir işlevidir." (ss. 17-18). Dolayısıyla algı süreci, kişinin kimliğine, bilgi birikimine, ruh haline,

fiziksel ve çevresel koşullara göre farklılık gösterir. Bir kentin gece algısıyla, gündüz algısı arasında önemli farklar vardır. Aynı şekilde, örneğin yapılara odaklı olan bir mimarın algısı, olaylara odaklı olan bir yazarın algısından daha farklı olacaktır. Çünkü algı kişilerin mesleklerine, ilgi duyduklarına, eğitimlerine, daha önceki deneyimlerine dayanan, bağlamsal bir süreçtir (Şekil 3.37).



Şekil 3.37 : Bireyin algısal ilişki sistemi (Aydınlı, 1987, s. 19).

Kişide algı bir oluşa yaklaşmayla elde edilen perspektifler bütünüün çakışmasıyla oluşur. Buck-Morss (2010)'a göre kişi bir yeri ne kadar çok yönden algıarsa, o yeri o kadar tanır (s.42). Buna göre algı hareketten de bağımsız değildir. Foley ve Matlin (2010), kişi ilerdeki objeye odaklı yürürken, kişiye yakın olan objelerin diğerlerinden daha hızlı hareket ettiğini belirtmektedir (s.169) (Şekil 3.38). Buna göre kişinin ilerlemesine ve hızına göre, yapı algısı da değişecektir. Baudrillard ve Nouvel (2011), belli bir rotanın ya da o rotadan çıkmanın, hız, hafıza gibi kavramların, bir yapının algısını görülenin ötesinde, hassaslıkla birbiri ardına eklenen sekansların çakışmasıyla oluşturduğunu belirtmektedir(s.24). Aytuğ ve İnceoğlu (2009)'nun belirttiği gibi mekânın algılanması harekete bağlıdır. Mekân deneyimi bu algı yoluyla oluşur ve geçici hafıza kaydı oluşturulur. Mekânda kalış süresine göre ve kullanmanın yoğunluğuna ve çeşitliliğine göre mekân anlam kazanır. Dolayısıyla mekânsal deneyimde kişinin algısı, dikkatine, odaklandığı oluşa, nerden yaklaştığına ve hareketine bağlıdır.







Şekil 3.38 : Görsel akış çizimi (Foley ve Matlin, 2010, s.169)

Mekân algısı duyuusal deneyimle birebir ilişkilidir. Hatta Ando, insanın dünyayı ruhuyla bütünleşik, aktif bedeniyle algıladığını söyler (Frampton, 2002, s.317, atıfta bulunduğu gibi). Yani beden mekânı yaşayarak algılar. Benjamin (2008)'e göre mekan kullanımla ve bu yapıların kullanılmasıyla olmak üzere iki şekilde algılanır. Söz konusu bu algılama hem dokunsal, hem de görme işlevleri ile gerçekleşir. İnsanın algılama görevini salt görme ile yerine getirmesinin imkansız olduğunu, dokunsal algılamanın, yani akışkanlığın gerekli olduğunu savunur. Aynı şekilde Kahvecioğlu (1998), farklı duyuları uyararak bir oluşun, görme, duyma, dokunma gibi duyularla bütüncül olarak algılandığını belirtir (s.34). Buna göre kişilerin salt görmeyle deneyimlediği mekânlar ile değil, birebir iletişime geçerek deneyimlediği duyuusal mekânlarda algılama tam anlamıyla gerçekleşebilir. Bu durumda aurası olan bir mekân kişilerin farklı duyularını uyararak, algılarını bütüncül olarak işlevlendirecektir. O halde mimarlık algıyı bir potansiyele dönüştürmelidir, Nouvel'in belirttiği gibi: "Duyulur olanın algısını maddeye değil, maddesel-olmayana geçmeye kışkırtan o saptırma, mimarlığın benimsemesi gereken bir nosyon" (Nouvel ve Baudrillard, 2011, s.23).

3.3 Duyu

Birey dünyayla duyuları aracılığıyla iletişim kurar ve bütünleşir (Şekil 3.39). Kişi mekânsal aurayı duyularıyla deneyimler. Duyuların oluşumunun temeli dokunma duyusuna dayanır. Antropolog Ashley Montagu bütün duyuların arasının dokunma

olduğunu, dokunmanın dönüşerek diğer duyuları oluşturduğunu söyler (Pallasmaa, 2011, s.13). Buna göre insanın dünyasal deneyiminde dokunma duyusu en önemli araçtır. Pallasmaa (2011) dokunmanın bedensel özleşmeyi sağladığını, aynı zamanda, çoğu kişinin daha önce dokunduğu şeyle iletişime geçerek, geçmişle bağlantı kurduğunu söyler (ss.13-70).

	Uyaranlar	Duyusal Özellikler
	Basınç	→ Yumuşaklık (yumuşak - sert)
	Kuvvet	→ Ağırlık (hafif - ağır) → Sıneklik (sınek - tok) → Şiddet (düşük - yüksek) → Elastiklik (düşük - yüksek)
	Sürtünme	→ Pürüzlülük (pürüzlü - pürüzsüz)
	Isı	→ Sıcaklık (sıcak - soğuk)
DOKUNSAL		
	Işık yansımaları	→ Yansıtıcılık (yansıtan - yansıtmayan) → Parlaklık (parlak - mat) → Saydamlık (Saydam - yarı saydam - opak)
	Renk	→ Renklilik (renkli - renksiz) → Renk tonu (yoğun - hafif)
GÖRSEL		
	Koku	→ Kokulu (doğal - kokusuz - hoş kokulu)
KOKUSAL		
	Ses	→ Seslilik (hafif - orta - yüksek)
İSİTSEL		

Şekil 3.39 : Malzemelerin anlam kazanmasında etkili olan duyusal özellikler (Karana, 2009)

Diğer duyular ise dokunmayı pekiştirir. Bütün duyular arasında interaktif bir ilişki vardır, örneğin görme tükürük bezini tetikleyerek tatma duyusunu, karanlıkta dokunma ise görmeyi tetikleyerek imgesel hafızayı uyarır. Calude Vigée ve diğer bir çok şair de duyuların etkileşimini şiirlerinde aktarmışlardır. Vigée fındık ağacının büyüdüğünü duyduğunu dile getirir: “Genç bir fındık ağacının, Yeşile dönüşünü dinliyorum” (Bachelard, 2014, s. 216, atıfta bulunduğu gibi). Buna göre, duyular birbirlerinden ayrıştırılmaz ve mekânsal deneyimde bir duyunun diğerine üstünlüğü söz konusu değildir. Lefebvre (2014)’nin de belirttiği gibi: “Bakış “nesnelere” uzağa, pasifliğe sürgün eder. Sadece görülen şey bir imgeye, donmuş bir soğukluğa indirgenir” (s.294).

Pallasmaa kişiyi etkileyen mimarinin çok duyulu bir deneyim olduğunu öne sürer (2011, s.52). Buna göre aurası olan bir mekân bireyin tüm duyularını tetikler ve

böylece ona dokunmuş olur. Fakat mimarlık dokunmadan soyutlanıp, sadece görmeye odaklanırsa, bireyin mekânla bütünleşmesi, deneyimlemesi, hafızaya depolamasının önüne geçilmiş olur. Dokunmak deneyimin esasıdır, Pallasma (2011)'nın de belirttiği gibi: “Ten maddenin dokusunu, ağırlığını, yoğunluğunu ve sıcaklığını okur. Zanaatçının aletiyle ve kullananların çalışkan elleriyle yüzeyi kusursuz biçimde parlatılmış eski bir nesnenin yüzeyi elin okşayışını baştan çıkarır” (s.70). Birey bütün duyularıyla bütün bir varlıktır ve dünyasal farkındalığı ve deneyimini bütün duyularının bir aradalığıyla oluşturur. Berkeley'in de bahsettiği gibi dokunmadan ayrıştırılmış görme: “...uzaklık, dışarıdalık ya da derinlikle ve dolayısıyla mekân ya da bedenle ilgili hiçbir fikri olamaz (Pallasmaa, 2011, s.53, atıfta bulunduğu gibi).

Mimarlık çok yönlü duyusalılığı bakımından, insanın dünya deneyimini yoğunlaştıran diğer uğraşılardan ayrılır. Steven Holl mimarlığın diğer sanat formlarından daha yoğun, duyusal algılamayı tetikleyen bir deneyim olduğunu söyler. Zaman akışı, ışık, gölge, şeffaflık, renk olgusu, doku, malzemenin ve diğer detayların mimari deneyimi tamamladığını dile getirir. İki boyutlu, fotoğraf, resim gibi, sunumların mimarlık tarafından uyandırılan duyuların sadece belirli bir kısmını uyardığını söyler (Holl ve diğ., 1994, s.40). Buna göre karşıdan bakılıp, uzak durulan nesnel bir deneyime göre mimarlık deneyimi içinde bulunan, duyularla algılanan “yaşanan” deneyimdir. Crisman (2009) da mimarlığın duyusal yönüne dikkat çeker: “Resim gibi, çoğu zaman tamamen görsel olarak anlaşılan yaratıcı bir uğraş bile, düşsel bir dokunuşa dayanır: yüzeyin koyu renk boyasının ya da yumuşaklığının görünmez katmanları ve dokunuşları hayal etmeye. Fakat çoğu sanatçı “dokunmayın” politikasını reddetmiştir, gerçekten ressam dışındaki kişiler de resimlere dokunmuştur. Buna karşılık mimarlık dokunulandır. Bu yüzden kapıkolu, küpeşte ya da merdiven basamağı hayati önem taşır” (Crisman, 2009, s.4).

3.4 Kolektif Bellek ve Kimlik

İnsanın ve toplumun kimliği, oluşturduğu mekânın aurasını belirleyici unsurlardandır. Mekânın kimliği insan tarafından oluşturulurken, mekân da insanın kimliğini dönüştürür. Norberg-Schulz (1984)'un belirttiği gibi: “Bir kişi kim olduğunu; “ben New York'luyum” ya da “Roman'ım” gibi cümlelerle anlatır. Bu “ben mimarım” ya da “ben optimistim” demekten çok daha sağlamdır. Buradan anlaşıldığı üzere insan kimliği büyük ölçüde yerlere ve şeylere bağlıdır” (s.21). Mekân, insanın kimliğini

oluşturduğu gibi, insan da mekânın kimliğini oluşturur. Bütün yerleşim yerleri, orada yaşayan insanların yaşantılarına dair kesitler sunar: “Orhan Pamuk’un benzetmesiyle “apayrı âlem, apayrı memleket”ler, mekânların barındırdığı ışık, koku, his ve orada bulunan ya da bulunmuş insanların yaşam izleriyle bize kendini gösterirler. Bunlar mekânın atmosferini ortaya koyan etmenlerdir”(Taşçıoğlu, 2013, s. 50) (Şekil 3.40).



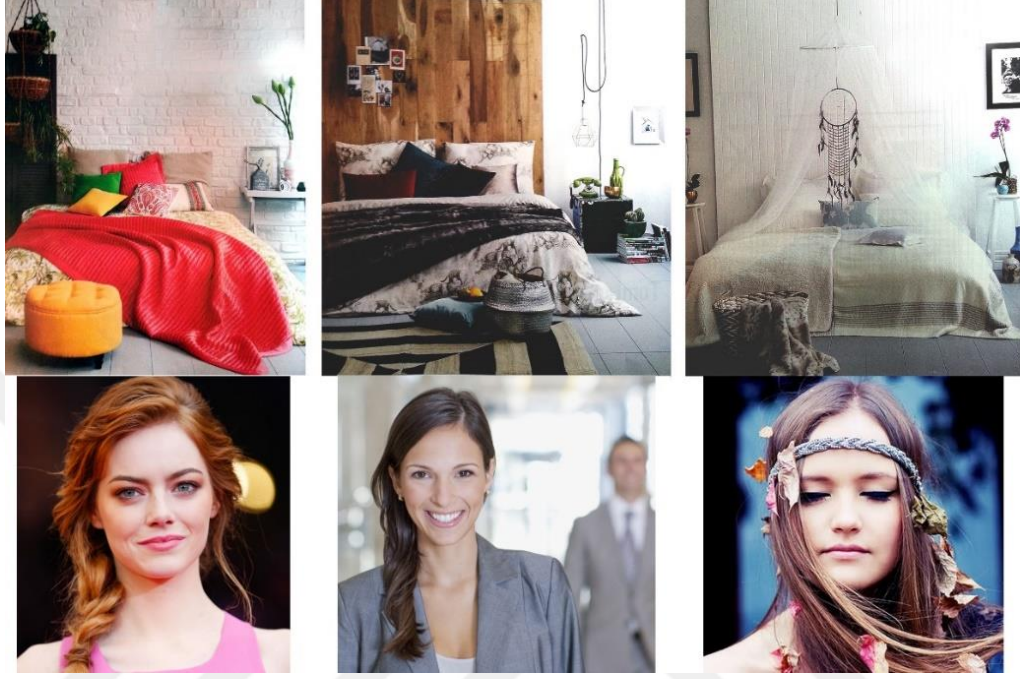
Şekil 3.40 : Farklı kültürlerle ait yaşam alanları, farklı atmosferler (URL-55), (URL-56).

Eski kentlerin çok yoğun atmosfere sahip olmasının sebebi, kimliğe sahip olmasıdır. Sanayileşmeyle bütün çağdaş kentler birbirine benzemekte ve özgünlüklerini yitirmektedir, dolayısıyla insanlar da kimliklerini kaybetmektedir. Norberg-Schulz (1984)’un da belirttiği gibi: “insanın kimliği yerin kimliğini gerektirir” (Norberg-Schulz, 1984 s.22).

İnsan yaşadığı çevreden öğrenen ve ilham alan bir varlıktır. İnsanın yaptığı çevreyle, bulunduğu coğrafya arasında benzerlikler bulunur, zira çevreden öğrendiklerini, çevresindeki malzemeleri kullanarak yapısına katar. Norberg-Schulz (1984)’un belirttiği gibi kimlik yapıların nasıl yapıldığına yani, insanın çevresinden ne öğrendiğine ve onu nasıl uyguladığına bağlıdır. Ona göre insanın yapı yapma şekli çevresine üç şekilde bağlıdır: İlkinde doğadan gördüğünü inşaa eder, ikincisinde ona verileni eksik olanı ekleyerek tamamlar, üçüncüsünde, doğa görüşünü başka bir şekle sokarak sembolize eder (s.17). Çevresel koşullara ve yaşam tarzına göre kültürü, böylece kolektif hafızayı oluşturan toplum, topluma özgü mekânı da oluşturmuş olur: “Kolektif hafıza olarak, topluluğun yaşadığı yerle ilişkisi olarak tarihin değeri, şehrin yapısının önemini, bireyselliğini ve bu bireyselliğin biçimi olan mimarisini kavramamızı sağlamasındadır” (Rossi, 2006, s.126).

Kişinin ilk mekânı evidir. Dünyasal varoluş hissi bu fiziksel ötesi yerde oluşmaya başlar ve kişi kimliğini bu yerde elde eder. De Botton, evin fiziksellikten öte bir yer

olduğunu şöyle anlatır: “Burada yaşayanlar için yalnızca fiziksel değil, aynı zamanda psikolojik bir sığınak, onların kimliğinin koruyucusu oldu. Yıllar boyunca evin sakinleri ne zaman bir yolculuktan dönseler, çevrelerine şöyle bir bakınca kim olduklarını hatırladılar”(De Botton, 2010, s.12).



Şekil 3.41 : Yaşam alanı kişinin karakteriyle özdeşleşir (Bozhali, 2015), (URL-57), (URL-58), (URL-59).

Bir yaşam alanı olarak ev, kişilerin karakterinin aurasına bürünmüş, özgün bir mekândır (Şekil 3.41). Yaşantıların izi olan bu aura evde korunur, bu sebeple kişiler evlerine bu kadar bağlıdır. İnsan her ne kadar kültürel bir toplumun parçası olsa da, evini onun kimliğini koruyan ve ona özel olan bir mekân olarak kurgular. Çünkü ancak bu özgün halde, eve olan aidiyeti artar, Lynch (1960)’in de savunduğu gibi: “Evin tatlı duygusu ev sadece tanıdık olduğunda değil aynı zamanda kendine özgü olduğunda en güçlüdür”(s.5).

Mekânın aurasını yoğunlaştıran/oluşturan bir diğer unsur da mekânın kolektif belleğe atıfta bulunan karakteridir. Pallasmaa’ya göre kişinin bulunduğu mekânları hatırlama ve düşünme gibi doğal bir kabiliyeti vardır: “Algılama, bellek ve imgelem sürekli etkileşim halindedir; buradalığın alanı bellek ile düşlemin imgeleriyle kaynaşır” (Pallasmaa, 2011, s.83). Bu çağrışım yeteneği mekânın, o kişiyi daha önce deneyimlediği ve onda iz bırakmış mekâna geri döndürmesini sağlar. Heidegger’ göre bu düşsel geri dönüş, kişiyi geçmişteki mekânın hatırlanacak kadar değerli unsurlarını,

orada deneyimlenen unutulmaz yaşanmışlıkları, orada o an bulunan ve yâd edilen kişileri, o mekâna ait hayalleri düşlemeyi tetikler ve mekâna bu yolla yaklaşılır (Sharr, 2010, s.65, atıfta bulunduğu gibi). Çağrışım anı kişinin deneyimi olumluysa mevcut mekâna ısınmasını, değilse ondan soğumasına neden olan aurayı oluşturmuş olur: “Çamaşır deterjanı ya da bir bardak çay nasıl çocukluk anılarımızın birden beynimizde canlanmasına yol açıyorsa, bir binanın çizgileri de bütün bir kültüre gönderme yapabilir” (De Botton, 2010, s.106). Mimarlık, kolektif belleğin ve kimliğin gizli gücünün farkında olmalıdır, çünkü mimarlık Heidegger’in de belirttiği insanı uzakta olana yakınlaştırabilir (Sharr, 2010, s.65, atıfta bulunulduğu gibi). Böylece mekân deneyimini oluşturabilir.



4. MEKÂNSAL AURANIN İLİŞKİSİ

Pallasmaa (2011, s.84), duyulara hitap eden yoğun aurası olan mekânların oluşturduğu şehirlerin hafızamızda tüm canlılığıyla yaşadığını söyler... Bazen bu sadece insan ve mekân arasındaki etkileşimden doğan ışık halkasından başka bir şey olmayan soyut bir aura olsa da, mekânda yine de bir iz bırakmaya yeter. İster soyut ister somut olsun, bu aura doğal, hazsal, duysal veya tabiat özellikler sonucu elde edilmiş olacaktır, böylece yerel, mekânsal ve kolektif imgelem aurayı tetikleyecektir(Castello, 2010). Bütün bunların üzerinden gidildiğinde atmosfer, tin, yerin ruhu, enerji, aura vb. gibi isimlerle nitelendirilen mekâna ait karakterin mekânın hafızada yer etmesini, mekâna kişilik kazandırmasını, mekânla birey arasında ilişki kurmasını sağladığı ve mekânsal deneyimi oluşturduğu söylenebilir.

4.1 Mekân Deneyimi

Deneyim, varoluşsal bir varlık olan insan için yaşamını devam ettirmenin, öğrenmenin, dünyasal bütünlüğünden keyif almanın en önemli araçlarından biridir. Heidegger'e göre kişi mekânın gerçekliğini ve onun için ne anlam ifade ettiğini, bir görüntüyü çağrıştırmayla değil, deneyimle elde eder (Sharr, 2010, s.65). Goodwin (2014), herkesin deneyimden elde edilen yoğun katmanlı bir bilgiye sahip olduğunu ve doğduğu zamandan itibaren mimarlığın kişinin mekânsal sınırların, fiziksel ve düşlemsel keşfi olduğunu belirtir. Kişinin mekânın kendisini fiziksel, duygusal ve psikolojik olarak çevrelediğinin farkında olmasının, var olma duyusuna sahip olma olarak nitelendirilebileceğini söyler (s.36). Dolayısıyla mimarlığın dünyasal deneyimi somutlaştırdığı söylenebilir. Pallasmaa (2011)'nın da belirttiği gibi: "Mimarlık varoluşsal deneyimi, kişinin dünyada olma duygusunu güçlendirir ve bu özünde güçlenmiş bir kendilik deneyimidir" (s.52).

Herhangi bir sanat yapıtı gibi, bir yapı da duyumsamalar ve duygulanımlar bloğudur. Karşılaşma bir deneyim, bir deneydir (Ballantyne, 2012, s.44). Bireyde, mekânla karşılaşmanın yoğunluğu ile, duyuların yoğunluğu birleşir, dördüncü boyut olan zaman ve mekânda gezinmenin oluşturduğu çakışan perspektifler ile birlikte deneyim elde edilmiş olur. Heidegger'e göre bir yapı mutlak takdir objesi veya inşa edilen bir imalat olarak anlaşılmalıdır. Bir yapı insanın devam eden inşa etme ve yerleşme deneyiminin ürünüdür (Sharr, 2013, s.48, atıfta bulunduğu gibi). Buna göre, mekân ile

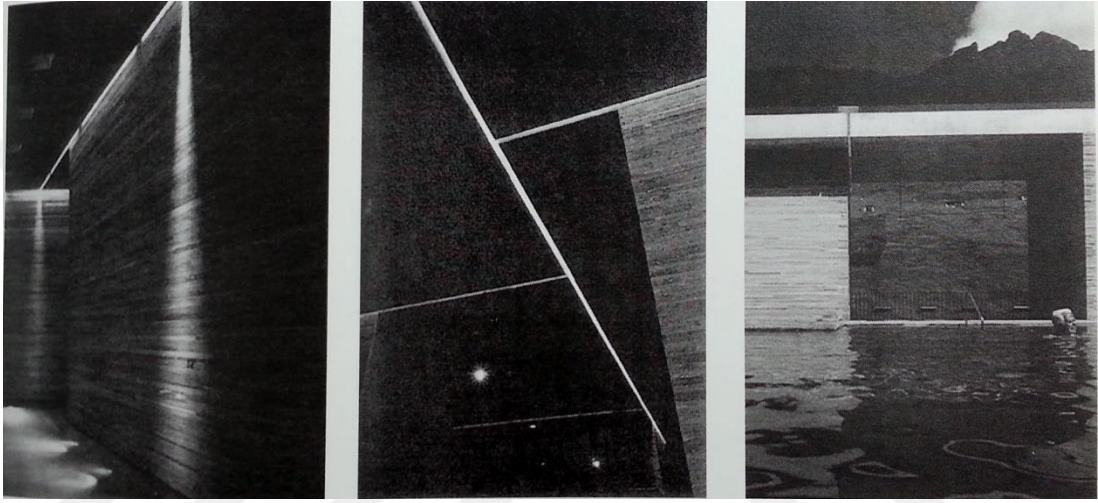
karşılaşma, kişinin hem kendisinin hem mekânın yeniden biçimlenmesidir. Dolayısıyla, her deneyim eşsizdir ve kişiye özgüdür.

Bireyin bilgisini deneyim içerisinde edinilen basit algısal girdiler oluşturur. Locke'a göre bu basit algısal girdiler zihin tarafından işlenerek daha karmaşık olanları oluşturmak yolunda kullanılırlar (Erten, 2009, s.37). Birey deneyimlerken, olayın içerisinde aktif olarak yer alır. Bu aktiflik bütün duyularının interaktif bir şekilde çalışmasının sonucudur. Böylece, deneyim bireyin varlığına ve zihnine işleyen aktif bir anıya dönüşür. Peréz-Gomez (1994)'in de belirttiği gibi, birey izlediği yıllar önce izlediği filmleri, gördüğü fotoğrafları, resimleri unutabilir. Fakat, çocukluğunda yer etmiş bir mekânın kokusunu başka bir yerde duyduğunda, hafızası tetiklenir ve o ana geri döner. Mimarlığın fiziksel ve algısal deneyimi dağılmış değil bütüncül bir enerji yoğunluğudur. Kitle iletişim araçlarının verdiği parçalanmış iletilerin aksine, bu bedenen deneyimlenen “yaşanmış zaman” hafıza ve ruhla süzülür (s.7).

Ursprung (2014), kişilerin artık binalarla kurduğu ilişkinin yalnızca görsel olamayacağını farkına vardığını belirtir. Kişinin artık yapılı çevre içinde bedenini konumlayabilmek istediğini ve etkileşimle, karşılıklı enerji alışverişi, osmozla ilgilendiğini söyler. Kişinin mekânda dolaşan salt bir çift göz olmadığını, bedene, duylara, beklentilere ve hafızalara sahip olduğunu belirtir (s.47). Dolayısıyla deneyimin bütüncül bir eylem olduğu ve mimarlığın bunu sağlaması gerektiğinin bilincine varılmaya başlanmıştır. İnsan için çok duyulu deneyim bilindik olandır. Mevcut durumda kişiler görselleşen, metalaşan kentlerde yabancılaşmaktadır. Bu sebeple son zamanlarda duysal olan mimarlığa eğilim vardır. Ursprung (2014) duylara yönelik yapılara eğilimi şöyle sorgulamaktadır: “Halkın buna ihtiyaç duyması varlığının garantisini, birinin rüya görmedini anlaması için diğerinin konulunu cimciklemesi gibi, elde etmek için olabilir mi?. Endüstriyellemenin üstün geldiği dönemde bireyselliği ve ayrımı dengelemek için olabilir mi? Ya da tanıdık olana geri adım mı?” (s.47). Bedensel bir bütün olarak deneyimlenebilen yaşam alanları Ursprung'ın da sorguladığı gibi aslında tanıdık olandır. Duysal olarak deneyimleme dürtüsü insanın doğasında vardır. Bu sebeple böyle deneyimleyebildiği yerleri daha çok benimser. Norberg-Schulz (1979), modern çevrede eski kasaba deneyimini bu kadar büyüleyici kılan sürprizlerin ve keşiflerin çok az bulunmakta olduğunu belirtmektedir. Nitekim, çağdaş kent insan odaklı üretilmediğinden, çoğu

zaman kişinin araçsız ulaşım yapması bile olanaksızdır. Bu durumda kişi kentin ona sunabileceği süprizler varsa bile onları deneyimleyemeyebilir.

Aurasal mekân kişinin hafızasında yer eden deneyimi elde ettiği yerdir. Vals Kaplıcaları böyle mekânlara örnek gösterilebilir. Ursprung (2014), kaplıca yapısının görsel olarak vurucu ama daha güçlü etkisinin ise duyuşal olduğunu dile getirmektedir (Şekil 4.1). Burayı deneyimleyen, ılık suda yüzen kişilerin, beklenmedik görüş alanlarının, suda yüzen taç yapraklarının kokusunu asla unutamayacaklarını belirtmektedir. (Ursprung, 2014, ss.47-48).



Şekil 4.1 : Vals Kaplıcaları (Hawkes, 2008).

Hawkes (2008), kaplıcadaki çiçek banyosunun sıcaklığı ve yasemin çiçekleriyle kokusal bir haz yaşattığını anlatmaktadır. Türk hamının loş ışıklandırması, buharı ve yoğun kokusuyla gerçeküstü bir kaplıca deneyimi olduğunu ileri sürmektedir. Kaplıcanın akustik samimiyetiyle ziyaretçileri en ufak su seslerini deneyimlemeleri için sessiz olmaya ikna ettiğini belirtmektedir. Zumthor, yapının üretim sürecinden bahsederken, hafızasından, deneyimlerinden, fantazilerinden ve imgelemlerinden faydalandığını, kitaplardaki kurallar yerine duygularını ölçü olarak aldığını belirtir (Hawkes, 2008, s.212). Kaplıcaları deneyimleyen iki farklı kişi, Hawkes ve Ursprung (2008), deneyimlerine ait ortak görüşleri belirtmişlerdir. Vals Kaplıcaları'nın ziyaretçilerine sunduğu kokusal, akustik, ısısız ve görsel haz veren çok duyuşal deneyim, mekânın bu kişiler için unutulmaz bir anıya dönüşmesini sağlamıştır (Şekil 4.2). Buna göre mekân Zumthor'un da uyguladığı gibi duyguları, duyuşları, deneyimi hedef olarak üretildiğinde, başarılı bir deneyim mekânına dönüşebilmektedir.



Şekil 4.2 : Vals Kaplıcaları, duysal mekân (Hawkes, 2008).

Bütün bunlar doğrultusunda, auranın mekâna getirdiği özelliklerden biri de unutulmayacak bir deneyim sunmasıdır. Bunun, duyuları ve duyguları göz önünde bulundurmeyen mekânların yoksunluğu olduğu düşünülmektedir. Hatta duysal mekânda elde edinilen deneyim kişide yoğun duyguları ve dolayısıyla mekâna ait hislerinin oluşmasına sebep olur.

4.2 Duyusal Tepkime

Günlük yaşam dinamikleri, yaşam fonksiyonlarını karşılayan somut elemanlardan oluşur. Fakat bu somut elemanların dışında, mevcut ortamın etkisiyle ortaya çıkan soyut bir fenomene mevcuttur. Norberg- Schulz (1979)'un da belirttiği gibi kişilerin dünyaya gelişi ile birlikte verilen bu fenomene “duygular”dır. Duygular bu somut elemanların toplamının oluşturduğu “çevre” ile şekillenir. Heidegger binaların dünyayı yerleşilebilir bir peyzaj olarak insanlara sunduğunu ve aynı zamanda gökyüzünün altında toprağın üstünde dostça bir yaşam alanı sağladığını söyler. Yaşama alanı yaratan ve toplanmayı/birleşmeyi sağlayan bu mekânlar duyuları matematiksel ölçüler yerine görünmez bir enerjiyle uyarırlar. Heidegger duyguların mimarlık için birincil olduğuna inanır. Matematiksel ölçeklendirmenin ise kişiyi görsel ve soyut imaja inandırdığını savunur (Sharr, 2010, s.63). Pallasmaa (2011) da aynı düşünceyi savunur: “Mimari mekân fiziksel mekândan ziyade yaşanan mekândır ve yaşanan mekân geometriyi de ölçülebilirliği daima aşar” (s.79).

İnsan için mekânın anlamı ölçülerden daha derindir, çünkü insan “oluş”larla bağ kurar. Norberg- Schulz (1979)'un söylediği gibi insan bilimsel datalarla değil niceliklerle ilişki kurabilir. Mekânla ilişki anlık veya süreli bir deneyim sonunda oluşur. Bu

deneyim sonucu hissedilen kabullenme/zevk alma veya yadsıma/hoşlanmama gibi duygulardır. Peter Zumthor (2006a)'un açıkladığı gibi duyusal algılama A'dan B'ye gitmenin organize olmuş lineer düşünmenin aksine duygusal tepkidir.

İnsan varoluşundan ötürü, oluşlara deneyimlerinin oluşturduğu donanımla belli anlamlar yükler. Aydın (1986), mekânı oluşturan elemanların her birinin “duygusal yük” taşıdığını belirtir. Örneğin çatı elemanının, insanlarda mekânda güvenli hissetme duygusunu uyandırdığını belirtir (s.67). Çatı, Bachelard (2013)'in tanımladığı gibi kişinin “ilk evreni” olan, dışarıdan korunan, güvenli kişisel mekânı olan evin ana elemanı olarak duygu yüklüdür (s.34).

Ballantyne (2012), yapıyla karşılaşmanın onda bir takım duygular oluşturduğunu dile getirir. Bu duygulanımda, onun deneyiminin, bilgisinin, yapının çağrıştırdıklarının etkisi olduğunu, yani kısmi olarak kişisel olduğunu söyler (Ballantyne, 2012, ss. 43-44). Öyleyse, mekânsal deneyimde kişinin verdiği tepki, mekâna bağlı olduğu gibi kişinin o mekânla ilgili belleğine, o anki duygu durumuna, o mekânda kimlerle beraber bulunduğu da bağlıdır. Kişi, aurasının kendisini etkisi altına aldığı mekânda, sevdiği kişiler ile bulunduğu zaman duygusal tepkime daha yoğun olabilir. Aynı zamanda mekân geçmişte yaşadığı kötü bir olayı çağrıştırdığı takdirde, kişi mekânın güçlü aurası olmasına rağmen mekâna olumsuz duygular besleyebilir. Ballantyne'in de belirttiği üzere: “Mesele şu ki duygulanımlar üretilirler ve gerçekirler, ama tek başına yapı tarafından üretilmezler. Kişi yapıyla bağlantıya geçtiğinde duygulanımlar üretilirler ve insanlar, eğitimlerini de içeren yaşam deneyimleri sayesinde bu karşılaşmalara farklı şekillerde “hazırlanırlar” (Ballantyne, 2012, s. 44).

Taşcıoğlu (2013), mekân ile ilişkinin iki farklı sonucu olduğunu belirtir: ilki mekânın varlığının ortaya koyduğu güçle kişinin hareketlerinin ve tavrının meydana çıkması, ikincisi ise bireyin sahip olduğu kültürel altyapıyla mekânı yeniden değiştirmesidir. Taşcıoğlu (2013), ilk örnek için bireyin edilgen bir konumda olduğunu ve mekâna onu etkilemesi için izin verdiğini belirtmektedir (s.46). Buna göre, birey mekâna ait bir duygusal tepkime oluşturabilmek için, zihnen ve ruhen buna izin verecek şekilde açık bir durumda olmalıdır. Algı kapılarını kapatmış bir kişi, mekânı verimli bir şekilde deneyimleyemeyeceğinden, mekânla bağ kuramaz. Yine de aurası çok güçlü olan mekânlar, kişinin algı kapılarını açabilir ve kişinin olumsuz duygulanımlarını olumlayabilirler. Hatta Zumthor, güçlü bir etkiye sahip binaların her zaman mekânsal kalitelerini yoğun bir duyguyla aktardığını söyler (Hawkes, 2008, s. 189). Çoğu kişinin

olumsuz ruh hâlindeyken, kendini daha iyi hissettirdiğini düşündüğü, bu yüzden gitmeyi tercih ettiği mekânlar vardır.



Şekil 4.3 : Casa Mila, Antoni Gaudi, İspanya, Barselona.

Bazı mekânlar kişiyi geçmişteki kullanıcılarıyla iletişime geçirtir. Kişi dokunduğu eşyalarda, duvarlarda, zeminde kullanıcıdan izleri görür. Bu tip mekânlar geçmiş yaşantıların enerjisini de bünyesinde barındırırlar. Kişi geçmiş yaşantıyla bağlantıya geçer. Heidegger, Karaormanada'ki iki yüz yıllık bir çiftlik evinden bahseder. Dağın eteğinde, ırmağın yanında bulunan bu çiftliğin; geniş saçakları, günlük mekânların yanında bulunan kutsal köşeleriyle farklı kuşaklarda, geçmişe seyahat duygusunu uyandırdığını ifade eder (Sharr, 2013, s.68). Barselona'da bulunan, 1910'larda Roser Segimon ve Pere Mila tarafından Antoni Gaudi'ye yaptırılan Casa Mila, tıpkı Heidegger'in bahsettiği gibi insanı geçmişe yolculuğa çıkarır. Burjuva aile için yapılmış olan Casa Mila, geçmişe dair zengin yaşantıyı sergiler. Ziyaretçilerde hayranlık, şaşkınlık ve imrenme duygusu uyandırır (Şekil 4.3).

Mekânların bireyde oluşturduğu duygulanımlar, mekânın aurasının, mekândaki kalabalığın, kişinin perspektifleri çakıştıran algısının, deneyiminin sonucudur. Bu duygulanımlar ve yoğunluğu kişinin mekâna ait anılarını ve aidiyet duygusunu oluşturur. Böylece mekân ile kişi arasında bağlantı oluşur. Soygeniş (2010)'in belirttiği gibi: "Mekânın insan üzerinde yaratacağı etki, mekân içinde hissettikleri, bir mekânın yaşaması açısından önem taşımaktadır".

4.3 Aidiyet ve Anı

İnsan mekânın *aurasını* (ruhunu) maddeleştirir. Böylece dünyasını korur ve sonsuz bütünlüğün bir parçası olur (Norberg-Schulz, 1979, s.23). İnsan tarih öncesi dönemlerden bu yana kimlik ve anı oluşturmak, hatırlanmak, ait olmak için mekân oluşturmaktadır. 1200 yıl boyunca aynı kabilenin zaman içinde, büyük bir özveriyle ve dikkatle inşaa ettiği Stonhenge, kabilenin kimliğinin kalbidir. Kabilenin her yıl bir araya gelip yeni yılı ve yeni yaşamı kutladığı toplanma yeridir (Roth, 2006, s.215). Stonhenge'in büyük bir özen ve emekle yapılması, insanın çevresini tasarlarken doğuştan gelen, iyi⁴ bir atmosfere sahip mekânda yaşama arzusu olduğunu göstermektedir. Çünkü ancak böyle bir çevrede dünyadaki varoluşunu güçlendirebilir: “İyi bir çevre imgesi, sahibine önemli miktarda duygusal güvenlik hissi verir. Kişi kendisi ile dış dünya arasında uyumlu bir ilişki kurabilir” diye ifade etmektedir (Lynch, 1960, s.4).

İnsan mekânı hevesle ve emekle tasarlar. Tasarladığı bu mekânla iletişime geçer, aurasının izini bırakır. Yoğun ilişki kurduğu mekânda bulunmak ister. Mekânda bulundukça mekâna dair yoğun anılar oluşturur. Anıları biriktirdikçe mekânla bağ kurar, yoğun duygular oluşturur. Böylece oraya ait hissetmeye başlar.

İnsanın inşaa etmesinin sebeplerinden bir tanesi hatırlama ve hatırlanma arzusudur. Alain De Botton (2010)'ın da ifade ettiği gibi dünyanın pek çok yerinde anısal mezarların inşaa edilmesi tesadüf değildir; mimarlığın hatırlatma gücünün göstergesidir. Bu bağlamda John Ruskin (1849) mimarlığın hatırlatma yetisini şöyle ifade eder:

Öyleyse, bir yapıyı inşa ederken onu sonsuza dek yaşayacakmış gibi inşaa edeceğimizi düşünelim. Bu öylesine bir yapı olsun ki torunlarımız bize minnet duysunlar, bu yüzden taş taş üstüne koyarken şöyle düşünelim; gün gelecek, insanlar bu emeğe ve çıkarılan işe bakacaklar ve “Bak! İşte bunu babalarımız bizim için yaptı” diyecekler (ss.171-172).

Kişisel mekân her ne kadar toplumsal mekânın parçası olsa da, aynı zamanda toplumdaki ayrıştırılan, özgün mekândır. Toplum hafızası bireyin katkısı olmadan da oluşabilir

⁴ Kendisini ait hissettiği, kimliğini betimleyen, ona kimlik veren, mutlu eden.

Kişisel Mekân

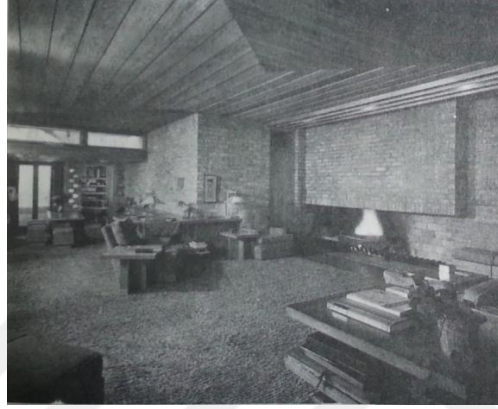
İnsanlar kendi yaşam alanlarını çoğunlukla onlara verilen alan sınırlarında tasarlamaktadır, böylece mekânın aurasını kendileri oluşturur. De Botton (2010), insanların çevresindeki oluşların duygu ve düşüncelerini yansıtmamasını, böylece duygu ve düşünceleri anımsamayı istediğini belirtir. İnsanın içinde yaşadığı yapının, kendisinin ruhunu şekillendirmesini ve kendisini keşfetmeye teşvik etmesini beklediğini ifade eder. Ona göre, insanlar benliklerini kaybetmeye meyilli olduğundan, kaybettikleri bu benliği duvarda, sandalyelerde ve caddelerde aramaktadır (s.118). De Botton (2010), zor, yoğun, yorucu ve samimiyetsiz bir iş gününden sonra kişinin Stockholm'ün kuzeyindeki Rö evi gibi bir eve döndüğünde ruhunun özgürleştiğini ifade eder: “Kapının iki yanına işlenmiş çiçek desenlerinden cesaret alan neşeli, çocuksu yanınız kendini gösterir. Bu evin içinde, dürüstlük ve yaşama arzusu gibi kavramların size daha yakın olduğunu hissedersiniz. Ruhunuz özgürleşmiştir. Kelimenin tam anlamıyla yuvaya dönmüşsünüzdür” (s.132) (Şekil 4.4).



Şekil 4.4 : Rö Evi (De Botton, 2010, s. 133).

Mekân fizikselliği ve ruhuyla bir bütünlük oluşturup, günlük yaşam dinamiklerini desteklediğinde kişi oraya ait hisseder. Cephesi ilgi çekici, en kaliteli malzemelerin kullanıldığı bir rezidansta, salonda yemek alanına denk gelen bir kolon, yemek yeme ritüelinin kalitesini düşürür. Benzer şekilde yatak odasının dar ve uzun olması sebebi ile, çift kişilik yatağın duvara yaslanması kişinin kendisine ait kişisel alanı yok eder. Böylece kişiler yaşadıkları alanda rahatsızlık duyarlar. Pallasma (2012)'nin belirttiği gibi gerginliğin olduğu sıkıntılı mekânlarda, insanlar kendi zihinsel tabiatlarını kişiselleştirememektedir (s.134).

Günümüzde kişisel mekânın duygusal yönüne, yani ruhuna dokunmayan mimarlık anlayışı mevcuttur. Pallasmaa (2012), mimarlık okullarında öğrencilere ev değil konut tasarlamayı öğrettiklerini ifade eder. Ortaya çıkan kalitesiz mekânlar, yaşayanlar tarafından içselleştirilememektedir. Bu sebeple mekâna aidiyet oluşturulamamaktadır. Oysa ki günlük yaşam dinamiklerini dikkate alarak tasarlanan Lloyd Lewis Evi gibi yapılar, kullanıcısıyla bütünleşir, samimi, bir ortam sunar, ihtiyaçlarını karşılar, daha rahat nasıl yaşayabileceğine dair fikir verir (Şekil 4.5).



Şekil 4.5 : Lloyd Lewis Evi, Frank Lloyd Wright, Illinois, 1939 (Roth, 2006, s.77).

Kamusal Mekân

Kent kişisel mekâna göre sosyal belleğin mekânıdır. Sürekli devinim halindedir, eski belleği korurken üstüne yenilerini ekler. Bireysel mekânın aksine tüm toplum tarafından oluşturulur. Pallasmaa (2012)'nin de ifade ettiği gibi kent, insanın en karmaşık ve anlamlı yapısı olarak, kontrol eden ve ayartan, simgeleyen ve temsil eden, ifade eden ve gizleyendir. Kentler, toplumsal yaşamın dokusunu ortaya seren kültür yerleşimidir (Pallasmaa, 2012). Kentin aurası kolektif bir şekilde oluşturulur. Bu aura ise insanın kentini koruma gereksinimi duymaya itecek kadar güçlüdür. Müzeler, anıtlar insanların toplumsal hafızasını tazeler, fakat insanlar vakitlerini en çok günlük yaşam pratiklerini gerçekleştirdikleri mekânlarda geçirirler. Bir araya gelip toplanılan bu mekânlar kafeler, restoranlar, meydanlar, tiyatrolar v.b. olabilir. Bu sebeple örneğin Emek sineması, AKM gibi insanların anılarını barındıran mekânlar, yok edilmeye çalışıldığında insanlar onları korumaya yönelirler. Çünkü böyle yapılar toplumun hem bireysel hem kolektif anılarını biriktirdiği, hem de kentte aidiyetlerini güçlendirdiği mekânlardır.

Kişisel bir yeti olarak düşünölen bellek, aynı zamanda toplumsaldır. Bu toplumsal hafıza kişilerin birebir katkısı ile oluşabilir veya kişi ait olduđu toplum sebebi ile toplumsal anıyı kalpten öđrenir. Bu anılar toplumsal mekânlarla kalıcılaştırılır. Sosyal belleđin korunmasında başı çeken üretilen mekândır. Anıtlar, müzeler, korunan yapılar, toplumsal hafızanın burada yaşadığını gösterir (Cresswell, 2004). Bu sebeple korunan ve yeniden işlevlendirilen mekânların aurası çok yođundur. Örneđin, Budapeşte'deki For Sale Pub eski bir binanın zemininde yer alır (Şekil 4.6). Yapının korunmuş olması, mekâna tarihin *aurasını* katar. Aynı zamanda mekânın tavanının ve duvarlarının ziyaretçilerin bıraktığı notlar ile donatılması, mekânın anılar ile dolu olduğunu ortaya koyar.



Şekil 4.6 : For Sale Pub, Budapeşte, 2012. Fotoğraf: Ecem Öksüz.

Kotor'da eski kentte bulunan Scala Santa, iki yapının arasında kalmış binanın zemin katında bulunmaktadır (Şekil 4.7). Restoranın kapısına merdivenlerden inilerek ulaşılır. Dışarıdan bilgi sahibi olunamayan bu mekân beklenmedik atmosferiyle şaşırtır. Mekânda anılara atıfta bulunan objeler, yıllar boyunca yakılan ve biriken mumlar geçmişin bütün izlerini barındırır. Şöminede yanan ateş, loş ışık imgelemi uyarır, mekânın hangi dönemlere tanıklık ettiğine dair merak uyandırır. Sıcak, samimi, insancıl bir *aura* insanı etkisi altına alarak, onu mekâna dahil eder.

Yeni üretilen mekânlar, boş ve bitmiş hacimler olmak yerine, insanların yaşam şekillerini, hayallerini destekleyen, anılarını saklayan, toplum olarak bir araya gelmenin mutluluđunu yaşatan yaşam alanları olmalıdır. For Sale Pub ve Santa Scala profesyonel mimarlık ürünü değildir. Fakat bitmiş, dokunulmayan, yaşamayan ürünler

sunan mimarlık bu tip yaşayan, insanların kendi hayalleri ve anılarıyla kurdukları mekânlardan ders alabilir.



Şekil 4.7 : Kotor, Scala Santa, Karadağ, 2015. Fotoğraf: Ecem Öksüz.

4.4 Düş Gücü

İnsan dilsizdir, konuşan hayaldir. Doğanın adımına yalnızca hayalin ayak uydurabileceği açıktır (Bachelard, 2013, s.138, atıfta bulunulduğu gibi).

Düşgücü, insanın dünyadaki varlığını güçlendiren itici güçtür. Harvey (2011)'nin de belirttiği gibi, insan yoğun ve güçlü hayalgücüyle, başka zaman ve mekânda öğrendikleriyle bütünleşmiş, “meraklı ve dönüştürücü bir varlıktır” (s.257). Fakat insan düşgücünün tetiklenmesi için, onu güvende tutan, hareketlendiren, sakinleştiren v.b. mekâna ihtiyaç duyar. Auranın yoğun olduğu bir mekân, kişinin düş gücünü tetikler. Pallasmaa (2011)'nin belirttiği gibi, duyulara yönelen mekân, kişinin düşüncelerini sınırlayarak, yönlendirerek ve yoğunlaştırarak güçlendirir. Kişinin dışarıda da var olduğunu hissedebileceğini; fakat kristal düşünce için bir mekânın varlığına ihtiyaç duyduğunu dile getirir (s. 56). Tam da bu noktada, Bachelard (2014) mekânlardaki köşelerin, kişinin huzurlu sığınağı olduğunu dile getirir. Ona göre sığınılan bu köşe beden etrafında hayal dünyası oluşturur. Yerleşme işlevinin, düşlemdeki boşluğu doldurduğunu, yerleşmeyle hayallerin de yerleştiğini belirtir (ss.172-176). Buna göre, zamanla gelişmiş, serbest planlı, çok daha fazla karşılaşmaya izin veren köşeleri olan sokakta oyun kuran çocukla; gridal planlı, modern bir kentin sokaklarında kendisine ayrılmış, sınırlı bölgede oyun oynayan çocuk arasında düşlem farkı oluştuğu söylenebilir.

Yaşanmış mekânlar kişinin merak duygusunu uyandırır, kişinin yaşanmışlıkları hayal etmesini sağlar. Leonardo da Vinci, doğanın yaratıcılığına ilham vermediğini düşünen ressamalara, düşlerini duvardaki çatlaklarda aramalarını önermiştir (Bachelard, 2014,

s. 180). Eski bir duvardaki bu çatlaklar buradaki yaşama dair ipucu sunar, ressam bu yaşamı kendi zihninde canlandırıp yeni ürünleri için buradan ilham alabilir. Burada bir diyalektiklik söz konusudur, ressamın çizeceği şeyle birebir ilgisi olmasa da, duvardaki çatlakla karşılaşma zihni açar, düşlemi başlatır.

Mekândaki belli öğeler de kişinin düşlemini tetikleyebilir. Tadao Ando suyun, düşlemi uyaran ve kişinin hayatın birçok olanakları olduğunu farkına vardırarak ilginç bir gücü olduğunu dile getirir. Suyun tek renkli malzeme olduğunu, görüldüğü gibi renkli fakat renksiz olduğunu söyler. Hatta tek renkli dünyada sonsuz tonda rengin olduğunu dile getirir. Sonra suyun ayna olduğunu belirtir. Suyla insan ruhu arasında derin bir ilişki olduğunu ileri sürer (Frampton, 2002, s.316). Bu doğrultuda, mekânı derinleştiren, sınırları bulanıklaştıran, düşlem için mistik zemin oluşturan su gibi mekânsal öğelerin, kişinin düş gücünü çalıştırdığı söylenebilir.



Şekil 4.8 : Kavárna Louvre, Prag (URL-60).

Bazı mekânlar, insanların bir araya gelip, yaratıcılıklarını paylaştıkları yerlerdir. Örneğin; Kavárna Louvre, Franz Kafka ve diğer entelektüellerin toplanıp, fikir alışverişinde buldukları, kemerleri, büyük camları, avizeleri ve mobilyalarıyla bütünlük oluşturan ve ilham veren bir kafedir (Şekil 4.9). Mekânın canlılığıyla, aurasıyla, hareketliliğiyle yazarları ve diğer entelektüelleri hayalgücü açısından zengileştirdiği söylenebilir, tıpkı Laborit (1990)'in belirttiği gibi: “Yaşanan ortam olay açısından ne kadar zenginse deneyim de o denli geniş olacak, dolayısıyla çağrışımında kullanılacak gereç ne kadar bolsa, düş kurma aygıtı da o denli ağır olacaktır” (s.48). Yani zihin yaşayan mekânda uyanık hâldedir ve düş gücüyle bağlantıyı sağlamıştır.

May (2010), yaratıcı süreçte; süreci başlatan mekânla karşılaşmanın ve onla bağ oluşturma'nın yoğunluğunun en önemli unsur olduğunu dile getirir (ss. 66-68). Kişinin karşılaştığı bu dünyanın yaratılmasında rol aldığını, bu dünyanın maddesel bir gerçeklik olmasından daha derin olduğunu dile getirir. Şöyle devam eder: “Dünyayla

benlik arasında ve benlikle dünya arasında kesintisiz bir diyalektik süreç süre gider; bu iki kutuptan her biri diğerinin varlığına delalet eder ve bunlardan birinin yok sanışı her ikisinin de anlaşılmasını olanaksız kılar” (May, 2010, s. 73). Yani yaratıcı eylem ve onu tetikleyen düş gücü kişiden ve mekândan bağımsız değildir. Aksine mekân kişiyle iletişime geçen, ona dokunan, ilham kaynağıdır.




Heidegger’e göre kişi çevresini kendisine göre sınırlar çizerek kavramaktadır. Bu sınırlar kimi zaman besbelli, kimi zaman ise belirsizdir. Bu ölçek farklılaşması kişinin hissetme ve deneyimleme edimini yoğunlaştırır. Bütün bu sezgisellik durumu ise kişinin düşlemine uyarır (Sharr, 2013, s. 64, atıfta bulunduğu gibi). Mekânın fizikseliği, bireyin zihninde yeniden tanımlanır. Kişi mekânı özümser ve kişiselleştirir, bu sayede duygusal açıdan duyarlı duruma geçer. Yoğun hisler kişide düş gücünü tetikleyerek yaratıcı edimi başlatır.

4.5 Zamansallık

Mekânsal auranın ilişkisinde zaman faktörünün etkisi yadsınamazdır. Bir mekânın farklı zamanda deneyimlenmesi farklı algı oluşturur. Buna göre ele alınan devingen, dönüşen ve yenilenen mekânların farklı zamanda, farklı durumlarda deneyimsel etkisinin farklı olduğu görülebilir. Devingen mekânda, mekânla gerilim içerisinde veya mekânla uyum içerisinde olan farklı yaklaşımların, aynı mekânın atmosferini ve hisleri ne kadar değiştirebileceği görülecektir. Dönüşen mekânda, mekânın kısa veya uzun zaman periyodlarında farklılaşabileceği ve bunun çok potansiyelli bir deneyim oluşturacağı anlaşılacaktır. Buna göre bir yapının deneyimi, farklı zamanlarda deneyimlenmesine göre farklılık gösterir ve yapıya dair yaşanmışlık bütün bu farklı zamanların biriktirilmesiyle oluşturulur. Yenilenen mekânda ise eskiyle bütünleşen bir yenileme yaklaşımının aurayı ne kadar güçlendirebileceği, cesur ve özgün tasarımların mekânı nasıl canlandırabileceği ortaya konmaya çalışılmıştır.

4.5.1 Devingen Mekân

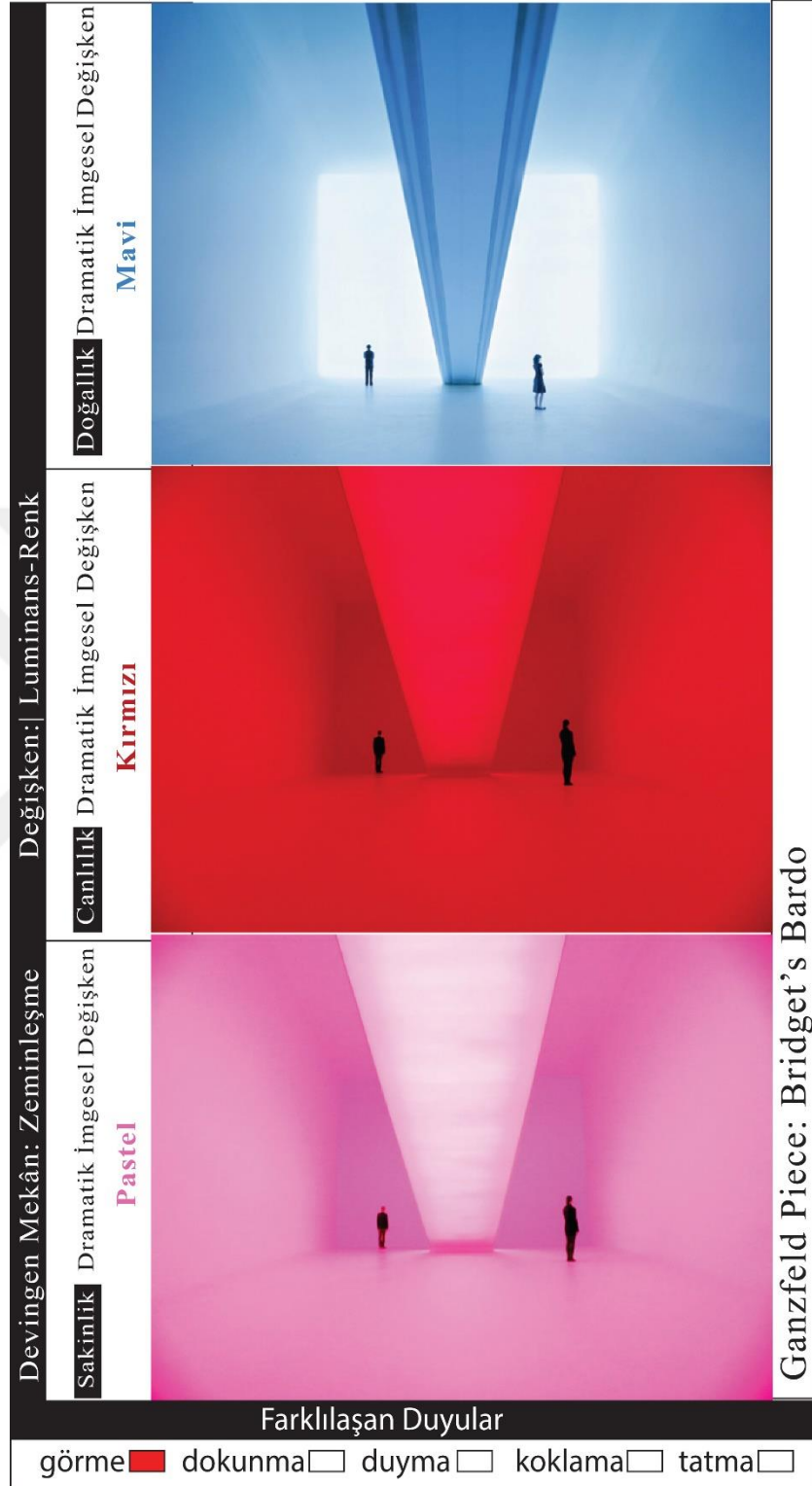
Devingen mekân, fiziksel olarak sürekli değişen, dolayısıyla *auranın* da devindiği mekân olarak ele alınmaktadır. Buna göre farklı sergilerin kurulduğu veya serginin kendi içinde farklılaştığı mekânlar seçilmiştir. Bu mekânlar sırasıyla, Tate Modern, Kunstmuseum Wolfsburg, Tate Britain’dır. Mekânlar aynı veya yakın açılardan çekilen fotoğrafları üzerinden karşılaştırılmıştır.

Devingen Mekân: Zeminleşme		Değişken: Luminans: Işık	
Dramatik Keskinlik İmgesel Aydınlık +Ekleme (ışığın şeye dönüşmesi)	Dramatik Keskinlik İmgesel Aydınlık +Ekleme (ışığın imgesel duvara dönüşmesi)	Hafiflik Keskinlik İmgesel Aydınlık 0 Nötr (ışığın primitiv hali)	
			
Olafur Eliasson- The Weather Project	Nick Gray- Renegade On A Mission	Tate Modern- Kendi	
Farklılaşan Duyular			
görme <input checked="" type="checkbox"/> dokunma <input type="checkbox"/> duyma <input type="checkbox"/> koklama <input type="checkbox"/> tatma <input type="checkbox"/>			

Şekil 4.9 : Tate Modern/Üç farklı düzenleme (URL-61) (URL-62) (URL-63).

Devingen mekân olarak ele alınan Tate Modern binası, üç farklı durumda incelenmiştir. Işık X değişkeni olarak belirlenmiştir. İlk durumda objeye dönüşen ışık, bakış için odak noktası oluşturmakta ve aurayı dramatikleştirilmektedir. İkinci durumda, ışık imgesel, parçalı duvara dönüşmektedir. İlk durum gibi odaklı bakış açısı oluşturmaz fakat aura dramatikleşmiştir. Üçüncü durum mekânın doğal halidir, ışığın primitiv hali mekâna süzülür, aura daha hafif, daha dingindir. Farklılaşan duyu ise görme duyusudur (Şekil 5.16).

James Turrel'in tasarladığı Ganzfeld Piece: Bridget's Bardo, Kunstmuseum Wolfsburg'da 2009 yılında sergilenmiştir (Şekil 5.22). Enstelasyon 11 metre yüksekliktedir. Sınırları olmayan, bütünsel bir mekân olarak oluşturulması, mekânın sonsuz olarak algılanmasını ve kişinin renk bulutunun içindeymiş gibi hissetmesini sağlamaktadır. Rengin mekânı yavaş yavaş değişerek boyaması, mekânın aurasını devingen kılar. Mekân doğal, canlı ve sakin aura arasında gidip gelir.






Şekil 4.10 : Kunstmuseum Wolfsburg/ Üç farklı renkle boyama (URL-64).

Tate Britain, üç farklı sergiyle ele alınmıştır (Şekil 5.23). Chirstina Mackie'nin "The Filters" sergisi çoğul nesnelerin mekânın içinde sırayla dizilmesiyle oluşturulmuştur.

Fitrelerin zeminine yerleştirilen silindirik boya kovaları, renklerin sanki tavandan zemine akıyormuş izlenimini vermektedir.

Eva Rothschild'ın sergisi "Cold Corners" Tate Britain içinde 80 metreye yayılmıştır. İnsanları kendi izinden sürükler, üçgenlerin içinden geçirir. Müzenin katılığına kontrast oluşturur, akışkan mekân sağlar. Gergin bir *aura* oluşturması amaçlanmıştır; fakat risksiz yerleşimi nedeniyle daha çok farklı perspektifler sunan akışkan bir objeye dönüşmüştür.

Devingen Mekân: Zeminleşme		Değişken: Vücut-Oluşlar	
Gelecek Kesinlik İmgesel Aydınlık +Ekleme çoğul nesne, filtreleme	Gelecek Kesinlik İmgesel Aydınlık +Ekleme bütünleşik nesne , kontrast	Yaşanmışlık Kesinlik İmgesel Aydınlık +Ekleme tekil nesne, geçmişe referans	
			
'The Filters', Christina Mackie, 2015	'Cold Corners', Eva Rothschild, 2009	Fiona Banner, 2010	
Farklılaşan Duyular			
görme <input checked="" type="checkbox"/> dokunma <input checked="" type="checkbox"/> duyma <input type="checkbox"/> koklama <input type="checkbox"/> tatma <input type="checkbox"/>			

Şekil 4.11 : Tate Britain/Üç farklı düzenleme (URL-65) (URL-66) (URL-67).

Fiona Banner'ın Harrier and Jaguar adlı sergisi, Duveen'in beklenen estetik değerdeki sergilerinin dışına çıkan, iddialı bir sergidir. Harrier tavandan zemine düşecek gibi asılmıştır. Mekânın lineerliğine kontrast oluşturmanın yanında, mekânın ruhuna aykırılıyla gerilimli bir *aura* oluşturur. Ziyaretçiler Harrier'in altına uzanarak farklı deneyim elde ederler.

Yapılan üç farklı serginin mekâna kattığı *aura* farklıdır. Hem duyular bakımından farklılaşır, hem de insanların mekândaki dolaşimleri farklılaştığından mekân algısı bakımından farklılaşır.

4.5.2 Dönüşen Mekân

Dönüşen mekân, zaman bağlamında değişen ve dolayısıyla *auranın* değiştiği mekân olarak ele alınmıştır. İncelenen mekânlar sırasıyla U Evi, Kiefer Teknic Showroom ve Pekin Ulusal Stadyumu'dur.

Yas evi olarak Toyo İto tarafından tasarlanan 1976'da inşaa edilen U Evinde zaman içinde üç farklı aile yaşamıştır. Yapı yas süreciyle beraber yaşlanmış ve yas sürecinin bitmesiyle yıkılmıştır. Evin *aurası* tıpkı bir insanın yaşamı gibi başlamış, olgunlaşmış ve ölmüştür (Şekil 5.24).



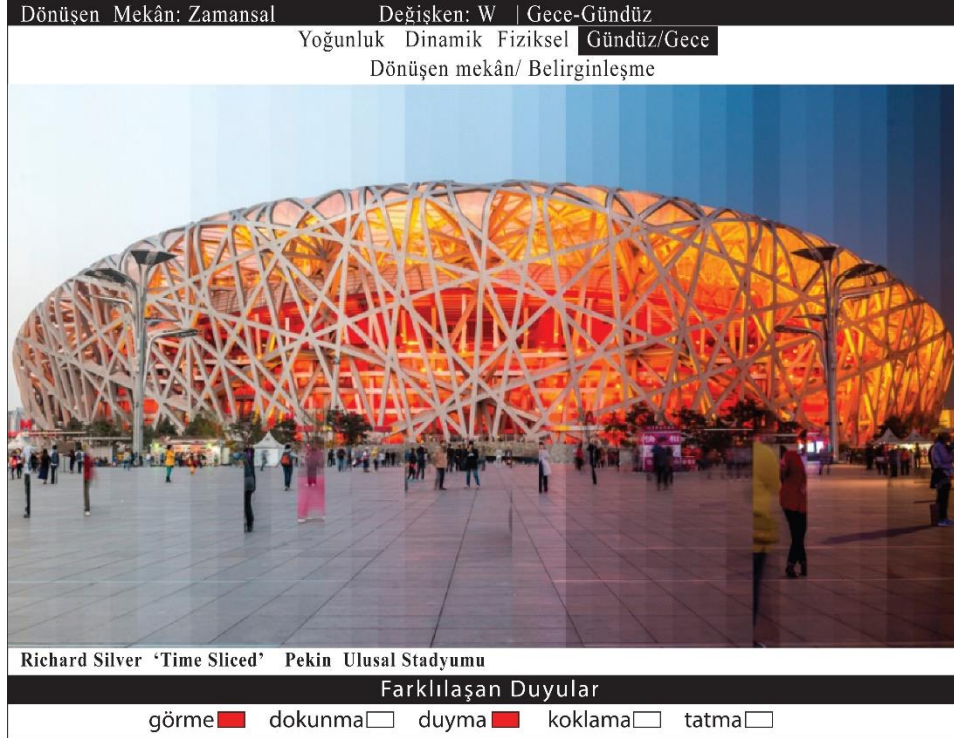
Şekil 4.12 : Mevsimsel olarak aurası değişen mekân, U Evi, Toyo İto (URL-68).

Kiefer Teknic Showroom, dinamik cepheye sahiptir. Cephenin hareket etmesiyle yapının algısı değişir iken, yapının içine giren ışığın şiddeti değişir. Dolayısıyla mekânın *aurası* da farklılaşır (Şekil 5.25).



Şekil 4.13 : Dinamik Cephe (URL-69).

Richard Silver Pekin Ulusal Stadyumu'nun gün içinde değişimini gösteren bir kesit oluşturmuştur (Şekil 5.26). Pekin Ulusal Stadyumu, W değişkeni üzerinden incelenmiştir. Buna göre yapı kesitte görüldüğü gibi, gündün geceye farklılık göstermektedir. Havanın kararması ve yapay ışıkların etkisiyle yapı gece belirginleşmektedir, yapıda yapılacak aktiviteyle insan yoğunluğu/hareketi artmaktadır, dolayısıyla mekânın aurası yoğunlaşmaktadır.

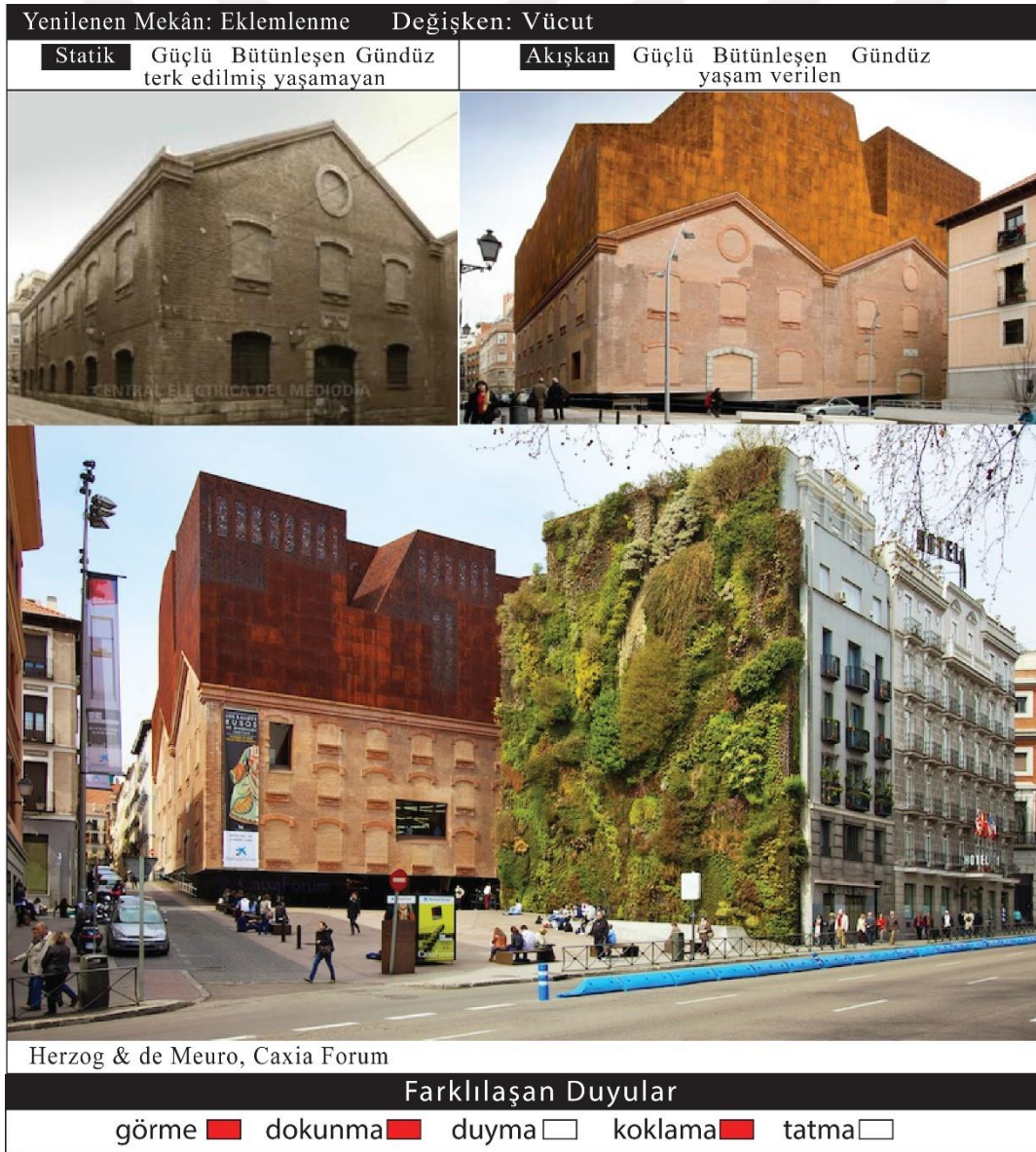


Şekil 4.14 : Time Slice| Zaman Kesiti (URL-70).

4.5.3 Yenilenen Mekân

Yenilenen mekânda, tekrar işlevlendirilen ve böylece auranın değiştiği mekânlar incelenmiştir. Bu mekânlar sırasıyla Caxia Forum, Flemish Parliament ve Baiyunting Kültür ve Sanat Merkezidir.

Yapı, eski kütleyle yeni kütlelerin eklenmesiyle eski statik haline göre daha akışkan bir hale dönüşmüştür. Eskiyle yeni arasında gerilimli bir ilişki kurulmuş, denge sağlanmıştır. Mekân, terk edilmiş bir mekândan yaşayan mekâna dönüşmüş, böylece aurası yoğunlaşmıştır (Şekil 5.27).

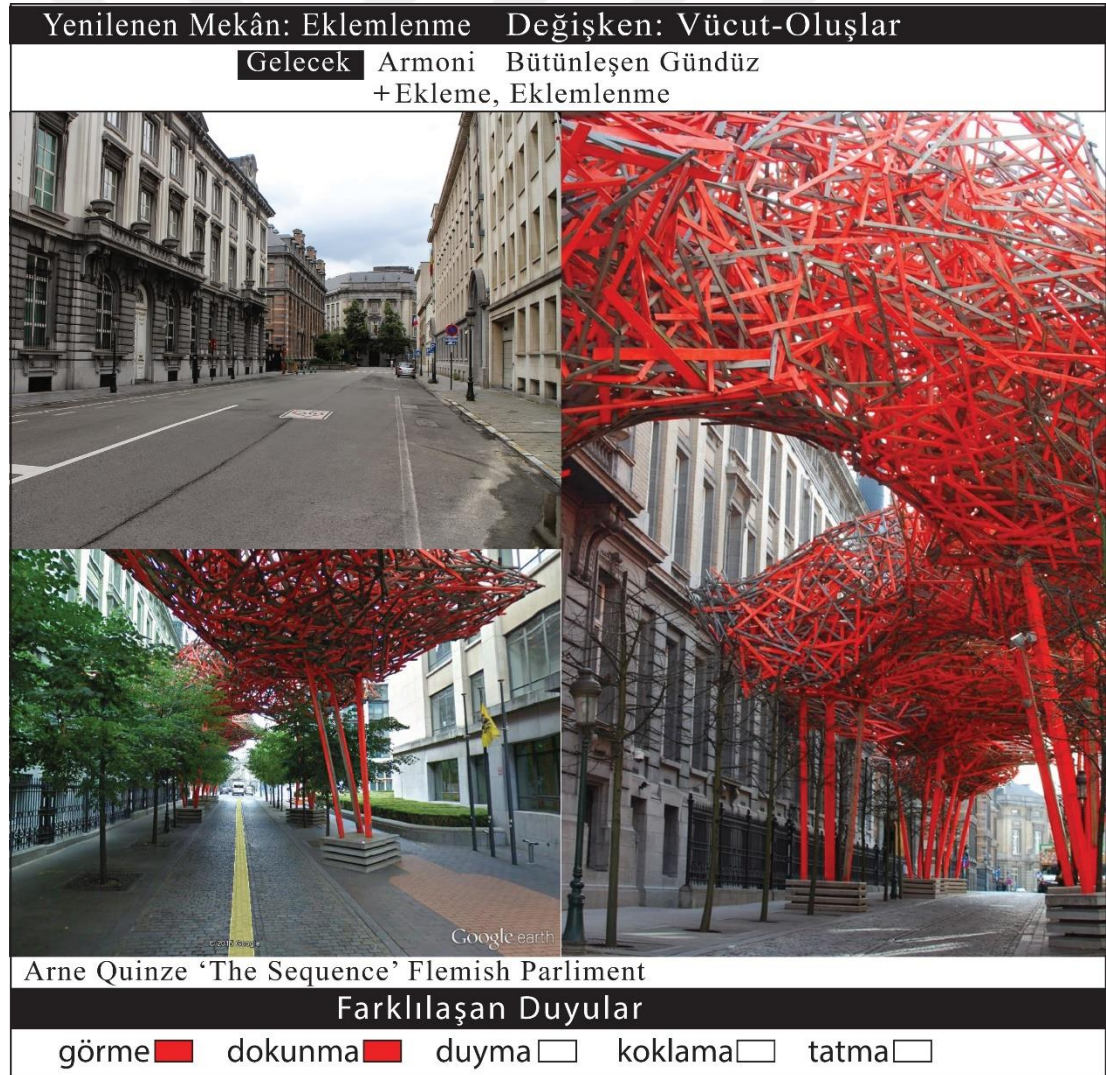


Şekil 4.15 : Yenilenen mekân | Caxia Forum (URL-71) (URL-72).

Arne Quinze, “The Sequence”ı 2008’de Politika Festivali kapsamında tasarlamıştır (Şekil 5.28). Sanatçı enstellyasyonu insanlar ve kent arasındaki boşluğu gidermek ve insanları birbirleriyle kaynaştırmak için tasarlamıştır. Geçmişte, kent meydanlarında insanların birbirleriyle en azından konuştuğunu ifade etmektedir (URL-73).

Yapılar arasındaki fiziksel köprü, sokakta duygusal bir köprü oluşturmuştur. Strüktür bütün komşuluklar, kültürler arası bağlantıyı simgelemektedir. Strüktürün Ahşap malzemeden yapılmış olması, insani ve sıcak bir karakter kazandırmıştır.

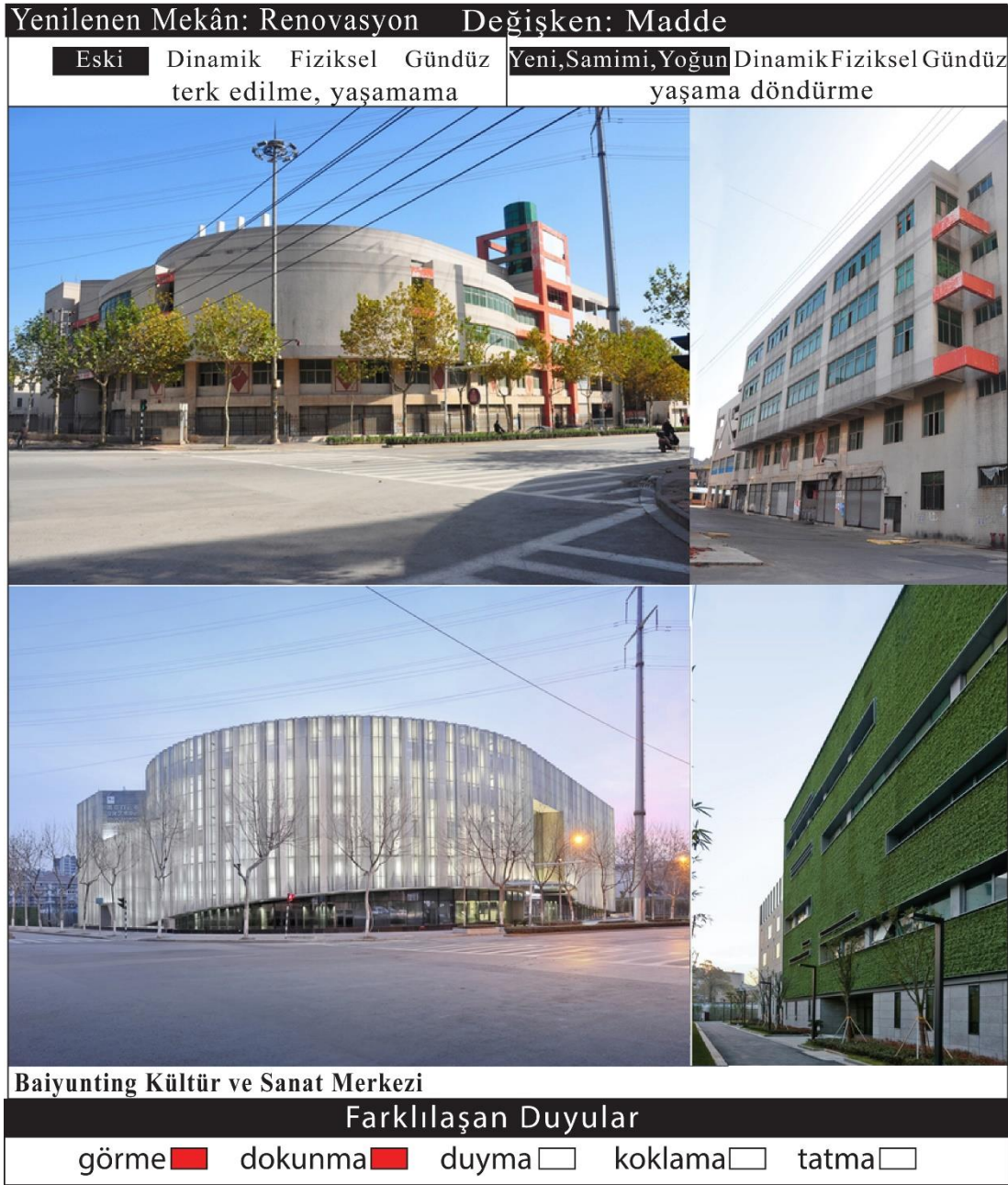
Strüktür sokağa ilginç ve farklı bir atmosfer katmıştır. Bu ilginçlik insanları çekerek toplanma alanı oluşturmuştur. Gece aydınlatmasıyla beraber sokak film sahnelerini andıran, yaşayan mekâna dönüşmektedir. Sokak strüktürle beraber canlanmış, *aurası* yoğunlaşmıştır.



Şekil 4.16 : The Sequence | Kesit (URL-74) (URL-75).

Atıl haldeki gıda marketi, Baiyunting Kültür ve Sanat Merkezi olarak Dushe Architectural Design tarafından yenilenmiştir (Şekil 5.29). Terk edilmiş ve sokakla ilişki kurmayan yapı yıkmak yerine, kültür merkezi olarak yeniden işlevlendirilmiş ve sokakla ilişkisi sağlanmıştır.

Transparan cephe, yansıma oluşturan su havuzu ve yapay ışıklandırma yapının algısını tamamen değiştirmiştir. Sergi alanları, tiyatro, kütüphane gibi işlevlerin kazandırılması ile mekân canlanmıştır. Tekrar yaşamaya başlayan yapının *aurası* yoğunlaşmıştır.



Şekil 4.17 : Yenilenen mekân | Baiyunting Kültür ve Sanat Merkezi (URL-76)



5. MEKÂNSAL AURANIN ARAŞTIRILMASI

Literatür araştırması yapılarak; insanın mekân deneyimini, duygusal ve duyusal tepkisi, anıları, aidiyeti ve düş gücünü oluşturan olgu olma durumu araştırılmıştır. Bahsedilen bu olgunun nasıl bir yaklaşımla ortaya çıktığı ve neden ilham aldığı sorgulanmıştır. Bu bağlamda mekânın *aurası* aşağıda belirtilen araştırma soruları bağlamında araştırılmıştır:

- Mekânsal aura nasıl oluşur?
- Aura, mekânın bütün olarak deneyimlenmesinde nasıl bir role sahiptir?
- Mekânsal aura, mekânın algılanmasında nasıl rol oynar?
- Mekânsal aura insanda nasıl duygu tepkimeleri oluşturur?

5.1 Yöntem

Tezin araştırma soruları *auranın* çeşitli yönlerini kapsamaktadır. Bu sebeple farklı sorulara yanıt bulabilmek adına aşağıda belirtilen iki farklı çalışma yapılmıştır:

- Mekânsal Auranın Birey Üzerinden Araştırılması
- Aurasal Mekân Üzerinden Araştırılması

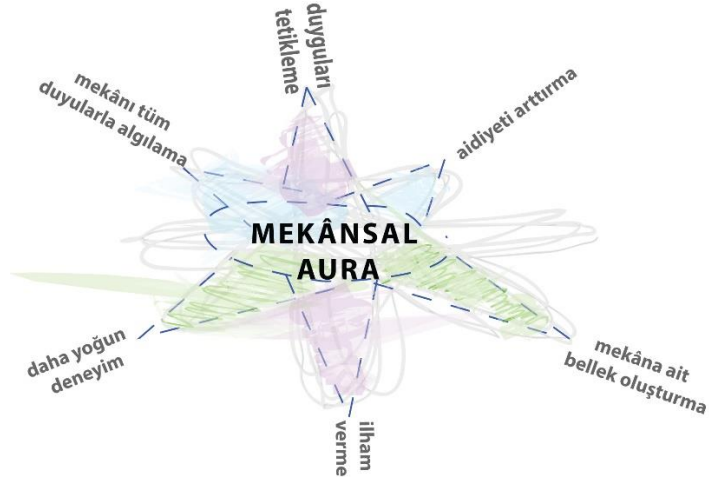
Literatür araştırmasını desteklemek amacıyla, önce *auranın* kişiler için önemini görmek adına kavramın bireyler için ne anlam ifade ettiği, *aurayı* oluşturan faktörler ve *auranın* ilişkisi araştırılmıştır. Bu bağlamda 40 kişiden oluşan denek grubu seçilmiştir ve gruba anket uygulanmıştır. 20 mimar ve 20 farklı mesleklerden seçilen denek grubu 23 kadın, 23 erkekten oluşmaktadır. Bireylerin mekânla olan ilişkilerinde mekânsal auranın etkisi, mekânın aurasını etkileyen faktörler, mekânın sadece görsele indirgenmesinin bireyin mekânla olan ilişkisini nasıl etkilediği, bireyde mekân algısının nasıl oluştuğu, *aurası* olmayan mekâna kullanıcı tepkisinin nasıl olduğu sorgulanmıştır. Tezin literatür çalışmasını desteklemesi, mekânsal auranın birey için ne ifade ettiğini araştırmak için anket çalışması gerekli görülmüştür. Buna göre yapılan çalışmayla literatür çalışmasının altlığı oluşturulmuştur. Ayrıca anket çalışması aurasal mekân çalışmasıyla elde edilen çıkarımları destekler niteliktedir.

İkinci çalışmada ise, maddesel bütünlüğü, kuramsal alt yapısının güçlülüğü, özgünlüğü, çevresiyle uyumu olan ve kullanıcıyı kendine çeken iki yapı (Vals Kaplıcası ve Sancaklar Camii) belirlenmiştir. *Vals Kaplıcası* belirlenen Pallasmaa kavramları üzerinden incelenerek, literatürde yazılmış deneyimler ve buna ek olarak mekânı bire bir deneyimleyen Danimarkalı fotoğrafçı Martin Kaufman, Amerikalı mimar Moon He, Portekizli mimar Christina Claudio ile deneyimlerini ve duygulanımlarını aktardıkları yüz yüze yapılan skype görüşmesi ile güçlendirilmiştir. *Sancaklar Camii* ise yeni bir yapı olduğundan sadece Pallasmaa kavramları, yüz yüze yapılan kişisel görüşmeler ve kişisel deneyim üzerinden incelenmiştir. Mimar Kübra Kaçtıoğlu, fotoğrafçı Ümit Savaş ve bilgi işlem alanında çalışan Hande Demirkent’le görüşülmüştür. Görüşmeciler instagram adlı sosyal platformda, binaların isimlerinin etiketlendiği fotoğraflar üzerinden bulunmuştur. Kişiler, yapıyı deneyimlemiş olmaları ve fotoğraflarda aktardıkları duyguların yoğunluğuna göre seçilmiştir. Her iki bina için onar kişiye elektronik posta atılmış, geri dönüş yapan kişiler görüşmek için istekli olan üç kişiye indirilmiştir. Görüşmecilere mekânın aurasını nelerin oluşturduğu, mekânın deneyimlerini nasıl etkilediği, yaşadıkları deneyimin unutulmaz olup olmadığı, mekânı deneyimlerken ne hissettikleri, deneyimlerinin duygusal deneyim olup olmadığı sorulmuştur.

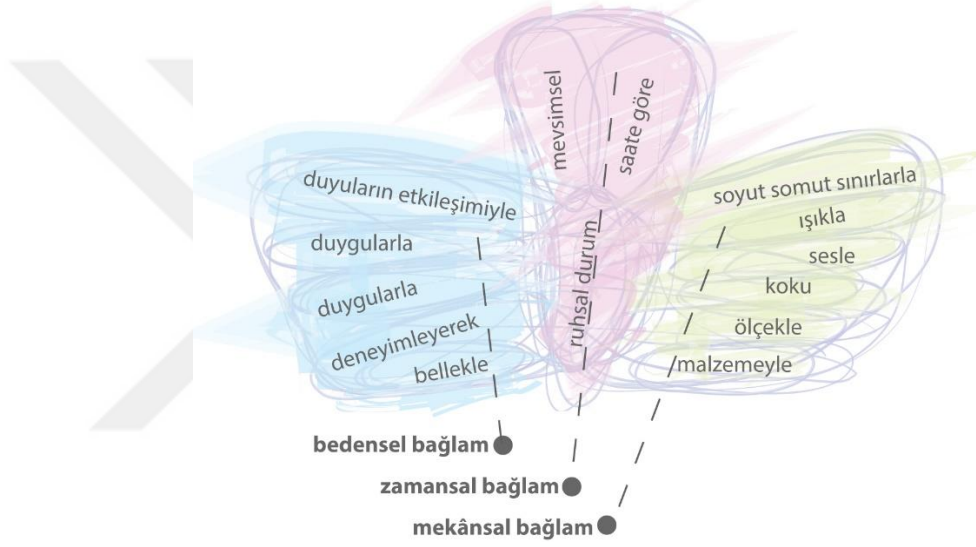
5.2 Mekânsal Auranın Birey Üzerinden Araştırılması

Bireylere mekânsal auranın mekânla olan ilişkideki etkisi sorulduğunda, mekânsal aura bireylere göre; bireyin mekânla olan ilişkisinde bireyin duygularını tetikleyen, mekânı tüm duyularıyla algılamasını sağlayan, mekânı daha yoğun deneyimlemesine olanak sunan, mekâna olan aidiyeti arttıran, mekâna ait bellek oluşturan ve kişiye ilham veren bir olgudur (Şekil 5.1).

Katılımcılara görsele indirgenen mimari tasarımın mekanla olan ilişkimizi nasıl etkilediği birden fazla cevap seçebilecekleri şekilde sorulmuştur. Alınan yanıtlara göre yüzdeler şöyledir: %48 ‘mekanda soyutlanmış hissederiz’, %34 ‘mekanla aramızda yer duygusu oluşmaz’ ve ‘mekana dair bellek oluşturamayız’, %24 ‘mekanda kendimizi rahat hissetmeyiz’, %10 ise ‘mekanda keyifli vakit geçiremeyiz’.



Şekil 5.1 : Mekânsal auranın mekân deneyimindeki yeri.

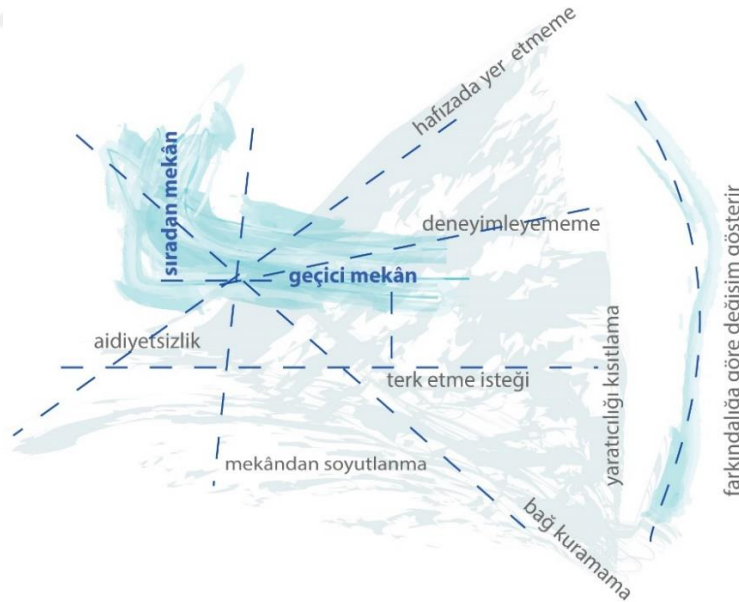


Şekil 5.2 : Kişide mekân algısının oluşumu (bireylerin cevapları üzerinden diyagramlaştırılmıştır).

Kişide Mekân Algısı. Katılımcılara kişide mekân algısının nasıl oluştuğu sorulduğunda gelen yanıtlar farklılık göstermektedir ancak kendi içinde bir bütünlük oluşturduğu düşünülmesi sebebi ile yanıtların tümü derlenerek diyagramlaştırılmıştır (Şekil 5.2). Yanıtlardan birine göre algı tüm duyuların etkileşimiyle oluşmakta ve bu algı her kişinin zihnindeki sinyallerin farklı yorumlanması nedeniyle farklılık göstermektedir. Katılımcılardan bir diğerine göre bu algı, fizikselliğin ötesinde zihinsel ve duygusal olarak hissetmenin oluşturduğu bir durumken, mekânın algıda yer edinebilmesi için duyulara hitap etmesi ve kişiyi mekâna ait hissettirmesi gerekmektedir. Diğer bir katılımcı algının duyularla oluştuğunu ve kişinin iletişim kurabilme seviyesine göre güçlendiğini belirtmektedir. Bir katılımcı ışık, renk, malzeme, doku, biçim gibi mekânsal bileşenler ile koku, kullanıcı tarafından üretilen

sesin bütün oluşturarak, o anki ruh hâline göre, yalnız olup olmama veya kimlerle orada bulunduğuna, mevsime, saate göre değişerek mekân algısını oluşturduğunu ifade etmektedir. Aynı mekânın ise farklı zamanlarda tamamen farklı bir algı oluşabileceğini belirtmektedir. Katılımcıların dile getirdikleri ortak nokta ise bunun duyuşsal ve duygusal bir deneyim sonucu elde ediliyor olmasıdır.

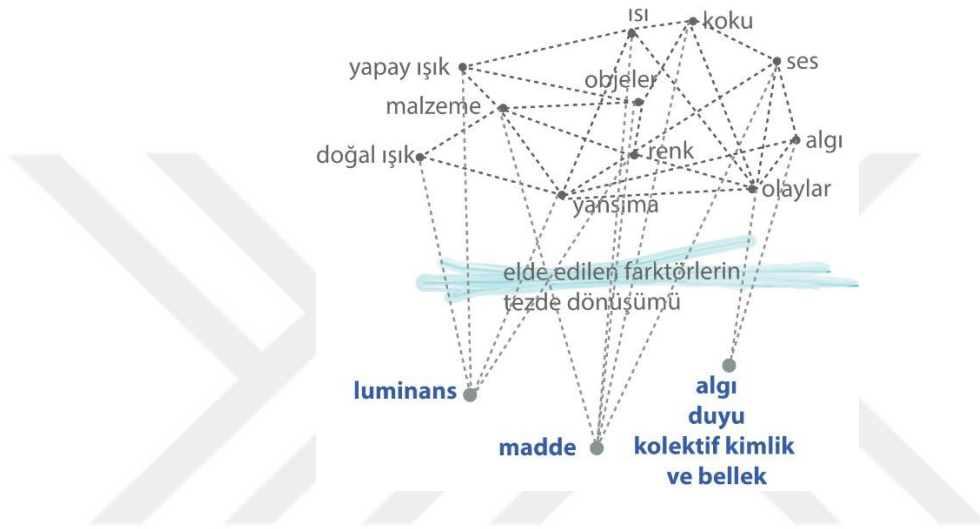
Aurası Olmayan Mekâna Tepki. Katılımcılara aurası olmayan mekâna bireyin tepkisi sorulduğunda katılımcıların %79'una göre böyle mekânların sıklıkla tercih edilmeyen, sıradan ve geçici mekânlar olduğunu belirtmiştir. Katılımcıların %90'ı mekâna ait hissedilemeyeceğini ve mekânı terk etme hissini doğacağını ifade etmektedir. Katılımcılardan %5'i böyle bir mekânda kullanıcının sadece işlevsel tepki vereceğini ya da hiç tepki oluşturamayacağını ifade etmektedir. Bir katılımcı ise aurası olmayan mekânın olmadığını, fakat bazı mekânların diğerine göre aurasının daha yoğun olduğunu, kendi evinde bile mekân tercihinde bunu gözettiğini belirtmektedir. Katılımcılardan %9'u böyle bir mekân bireyin hafızasında yer edemediğini, kullanıcının olayları mekândan soyutlanmış bir şekilde hatırladığını ifade etmektedir. Bir katılımcı ise mekânla arasında iletişim kuramayacağını bunun ise yaratıcılığını kısıtlayacağını ifade etmektedir (Şekil 5.3).



Şekil 5.3 : Aurası olmayan mekânda kişinin tepkisi (bireylerin cevapları üzerinden diyagramlaştırılmıştır).

Mekân Aurasını Oluşturan Faktörler. Katılımcılardan mekanin aurasini etkileyen faktörleri 1'den 5'e kadar numaralandırılmaları istenmiştir. Malzeme 4.52 ortalamayla en önemli faktör olarak seçilmiştir. Doğal ışığı filtreleme(ışık gölge oyunları) 4.29,

Mekânın kokusu 4.10, objeler 3.95, mekânın sesi 3.71, yapay ışıklandırma 3.48, yansıma 3.33, mekânın ısısı ise 3.19 ortalamayla cevaplandırılmıştır. Yapılan anketle mekânın aurasını oluşturan faktörler belirlenmiştir. Bu faktörler malzeme, form, objeler, doğal ışık, yapay ışık, yansıma, renk, objeler, koku, ses, olaylar, algı tezin literatür araştırmasını desteklemiştir (Şekil 5.4). Mekânsal aurasının zamana bağlı olduğu savı (mevsimsellik, saat, gün), mekânsal auranın aidiyeti oluşturma, yaratıcılığı sağlama, hafızada yer etme ve duygulanım sağlama savları ise mekânsal auranın ilişkisinin ortaya koyduğu söylemleri desteklemektedir.



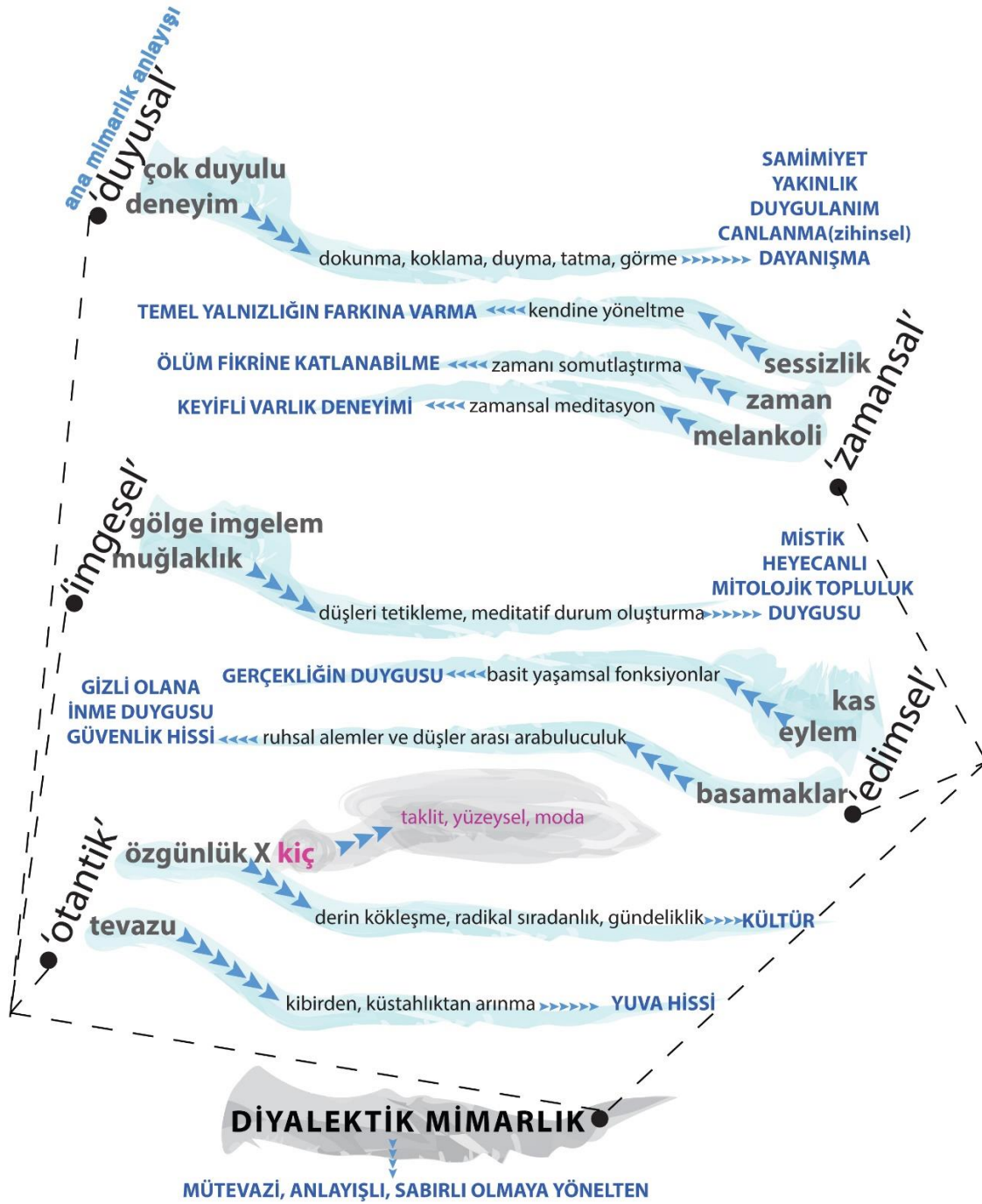
Şekil 5.4 : Mekânsal aurayı etkileyen faktörler ve teze yansıması.

5.3 Aurasal Mekânın Pallasmaa Kavramları Üzerinden Araştırılması

Çalışmanın bu bölümünde *aura* mekânda elde edilen deneyimlerin Pallasmaa kavramları üzerinden değerlendirilmesiyle incelenmiştir. Duyusal mimarlık örneği olarak yoğun *auraya* sahip iki mekân seçilmiştir. Bu mekânlardan ilki Peter Zumthor'un Vals Kaplıcaları, ikincisi ise Emre Arolat'ın Sancaklar Camii'sidir. İki yapının da topografya ile benzer ilişki kurması bilinçli bir seçim değildir, fakat birbirini besleyeceği düşünülmektedir. Vals Kaplıcası birebir deneyimlenmemiştir, fakat Sancaklar Camii birebir deneyimlenmiştir. Bunun üzerine Vals Kaplıcası hem literatürde yazılmış deneyimler, hem de görüşme yapılan kişilerin deneyimleri üzerinden incelenmiştir. Sancaklar Camii ise yeni yapılmış bir yapı olduğundan, literatürde çok fazla bilgi bulunmamaktadır. Bu sebeple camii, kişisel deneyim ve görüşme yapılan kişilerin deneyimleri üzerinden incelenmiştir. Mekânın aurasının kişilerin deneyimlerinde ve hislerinde nasıl bir etki bıraktığı araştırılmıştır. Mimarların tasarım sürecindeki tavırları ve nasıl bir yol izledikleri üzerinde durulmuştur.

5.3.1 Pallasmaa kavramları

Pallasmaa'nın kavramları Tenin Gözleri ve Encounters (Karşılaşmalar) adlı eserlerinden çapraz okumayla çıkarılmıştır. Bunlar, duyuşal, zamansal, imgesel, edimsel ve otantik mimarlığı savunan kavramlardır.



Şekil 5.5 : Pallasmaa'nın kavramları üzerinden mimarlık.

Daha açmak gerekirse, duyuşal olarak “çok duyuşu deneyim”, zamansal olarak “sessizlik, zaman ve melankoli”, imgesel olarak “ gölge imgelem ve muğlaklık”, edimsel olarak “kas, eylem ve basamaklar”, otantik olarak ise “özgünlük/kiç ve tevazu” kavramları ele alınmıştır. Bütün bunlar Pallasmaa için dünyasal varlık deneyimini ve anlamını oluşturan kavramlardır. Bu kavramların tümünü özümseyen ve barındıran mimariyi ise diyalektik mimarlık olarak tanımlar ve diyalektik mimarlığın kişileri mütevazi, anlayışlı ve sabırlı olmaya yönelttiğini savunur (Şekil 5.5). Pallasmaa hüüzün, mutluluk, karanlık, aydınlık gibi kontrast kavramları içeren güçlü bir mimarlık anlayışı ortaya koymaktadır.

5.3.1.1 Çok duyuşu deneyim

“Günbatımında deniz kenarında yumuşak buzul kayasında ayakta durmak ve güneşin ısıttığı taşın sıcaklığını ayaklarında hissetmek, insanı doğanın ebedi döngüsünün parçası yapan olağanüstü sağaltıcı bir deneyimdir. İnsan yeryüzünün yavaş soluk alışıını duyar” (Pallasmaa, 2011a, s.72).

Pallasmaa (2012), mimarlığın doğası gereği beden ve duyuşların sanat biçimi olduğunu dile getirir. Pallasmaa (2011a)’ya göre kişiyi etkisi altına alan mimarlık deneyimi görme, duyma, koklama, dokunma, tatma duyuşları ile en ufak bedensel eylemi sağlayan kas ile bütünsel olarak elde edilir. Pallasmaa görsel imgelerin hegemonyasının etkisinde kalan mimarlığın sadece görme duyuşunu etkilemeye çalıştığının altını çizer. Dünyanın herhangi bir yerinde, mimari manzaraya bakan kişinin kendisini plastisitesini ve özgünlüğünü kaybetmiş, sanki bir magazin dergisindeki veya televizyondaki imaja bakarken bulabileceğini ifade etmektedir (Pallasmaa, 2012). Ona göre duyuşallıktan yoksun, gerçeklikten uzaklaşmış bu mimarlık anlayışı kullanıcıyı mekândan uzaklaştırarak salt izleyici konumuna getirir ve şöyle ifade eder: “Bir mimarlık yapıtı, birbirinden kopuk görsel imgeler koleksiyonu gibi değil, maddi ve ruhani mevcudiyetiyle bütünüyle cisimleşmiş olarak deneyimlenir. Bir mimarlık yapıtı hem fiziksel hem zihinsel yapıları bir araya getirerek kaynaştırır” (Pallasmaa, 2011a, s.56).

Bu çok duyuşu deneyimde özellikle dokunmanın üzerinde durur, maddenin yoğunluğunun, ağırlığının, sıcaklığının, pürüzlüğünün dokunma duyuşuyla okunabileceğini belirtir. Pallasmaa (2011a)’ya göre ten, o maddeye dokunarak onun

geçmişle bağlantı kurar, şekle dönüşmüş zamanın hissedilmesinin ise haz verici olduğunu dile getirir. Dokunsallığın uzaklaştırma ve kontrol etmenin aksine, *samimiyet*, *yakınlık* ve *duygulanım* sunduğunu savunur. Görsel imgeler mimarlığı tüketilirken, dokunsal mimarlığın yavaş yavaş, ayrıntı ayrıntı kavrandığını ve *takdir edildiğini* ifade eder (Pallasmaa, 2012). Pallasmaa (2011a), dokunma ve tat alma duyuları arasındaki ilişkiyi vurgulayarak, örneğin parlak bir taşın bilinçsiz bir şekilde oral duyumu uyardığını dile getirir.

Bir kokunun ise mekânın en kalıcı anısı olduğunu belirtir. Kokunun imgelemi tetikleyerek, mekânın kişinin düşünde yeniden *canlanmasını* sağladığını ileri sürer. Her sokağın farklı kokuyla insanı büyülemesinin, kent deneyimlerini eşsiz kıldığını dile getirmektedir (Pallasmaa, 2011a).

Pallasmaa'ya göre duyma yönlendirici ve bulunan mekânın derinliğini ve yapısını kavratıcıdır: “Kulağın karanlıkta izini sürdüğü mekân doğrudan zihin içinde yontulmuş bir oyuğa dönüşür” (Pallasmaa, 2011a, s.63). Sesin, görmenin yönselliğinin aksine; tümyönlü ve şahsi olmayan oldu olduğunun ve böylelikle *dayanışma* duygusu yarattığının altını çizer. Herhangi bir mekânda karşılaşılan sesin ve yankısının mekânın sınırlarını oluşturduğunu, kişiyi kalabalıkla birleştirdiğini dile getirir. Mekânların sesinin, mekâna içtenlik, anıtsallık, davetkâr, konukseverlik gibi karakterler yüklediğini ifade eder (Pallasmaa, 2011a).

Kavram ve yapım, görsellik ve dokunsallık, sanatsal buluş ve gelenek arasında diyalektiklik oluşturan mimarlığın, kullanıcıyı mütevazı, anlayışlı ve sabırlı olmaya davet ettiğini savunur (Pallasmaa, 2012).

5.3.1.2 Sessizlik, zaman ve melankoli

Pallasmaa için deneyim sadece yapının formu ve yüzeyleri ile ilgilenmekle kalmaz, yapının kendine özgü, eşsiz sükûnetini duyumsanmasını da içerir: “Sanatın sessizliği sesin salt yokluğu değil, fakat melankoli duygusunu ve eksik olan ideal için özlemi uyaran, gözlemleyen, dinleyen ve sessizliğin farkına varan, bağımsız duyuşsal ve zihinsel durumdur” (Pallasmaa, 2012, s. 305). Ona göre güçlü bir mimarlık dış gürültülerden arınarak kişiyi kendi içine, kendine döndürmeyi başarır. Böylece kişi

kendi kalp atışının, kendi varlığının ve *temel yalnızlığının* farkına varır (Pallasmaa, 2012).

Pallasmaa (2011a)'ya göre mimarlık, kişiyi spontane şimdinin çemberinden kurtararak, zamanı somutlaştırır, ağırlaştırır ve tedavi edici yönünü ortaya çıkarır. Maddenin, mekânın ve zamanın birleşerek, varoluş duygusunu oluşturduğunu ileri sürer (Pallasmaa, 2011a). Mimari yapılar ölüm korkusuna, yok olmaya, önemsizliğe ve var olmamaya karşı bir savunmadır, buna göre insanın çevresini düzenlediği kadar korkularını da düzenler. İnsanın dünyada kökleşmiş hissedebilmek için, belli bir yere ve zamana ait hissetmesi gerektiğini belirtir. Kökleşmenin, ideal soyut ve yersizlik hissine göre ölüm fikrini daha katlanılabilir kıldığını ifade eder. Ona göre mimarlığın tekrar bilgi birikimi, devamlılık duygusu oluşturabilmesi ve kültürde kökleşmesi için yavaşlaması gerekmektedir. Günümüz hızının, binaların zamansal ruhunu kaybettirdiğini ve anlık yerleşimlere, moda ve arzu imgelerine dönüştüğünü ifade etmektedir (Pallasmaa, 2012).

Melankoli ise, zamanın hafızayı ve güzelliği aşındıran derinliğine ve somutluğuna mesafe koyan zamansal bir meditasyondur. Melankoli, bir yoğun mutluluk anında hüznü bir boyutun kabul edilmesidir. Bu ruhsal durum mutluluk ile hüznü, varlık ile yokluğu, kavrama ile şaşkınlığı birleştiren *keyifli* bir varlık deneyimidir. Melankoli, uzaklığın, kaybetmenin ve yokluğun farkındalığıdır ve düş gücü bu farkındalığın altında yatar (Pallasmaa, 2012).

5.3.1.3 Gölge imgelem ve muğlaklık

“Derin gölgeler ve karanlıklar hayati önemdedir, çünkü görmenin keskinliğini yumuşatır, derinliği ve uzaklığı muğlaklaştırır ve bilinçdışı çevrel görmeyi ve dokunsal düşlemi davet ederler” (Pallasmaa, 2011a, s.58).

Gölge ve muğlaklık kavramları Pallasmaa için yaşamsal önem taşır, çünkü görmenin denetleyen etkisi, loşlukta dokunmanın sevecenliğiyle azaltılır. Sevdiklerini okşama gibi duygusal deneyimlerde insanın mesafeyi koruyan gözü kapama eğiliminde olduğunu ifade eder. Tamamen aydınlık sokakların aksine, aydınlık ve karanlık olarak iki kontrastı barındıran eski sokakları *gizemli* ve *davetkâr* olduğunu belirtir. Loşluğun ve gölgenin hayalleri tetiklediğini söyler, çünkü düşüncelerin muğlak ve bulanık bir görmeyle sızradığını belirtir. Bulanık ve muğlaklığın vecit hâli gibi meditatif bir durum oluşturduğunu ileri sürer. Günümüz mimarlığının tamamen saydamlıktan

oluşarak mahremiyeti bozarak, gizemin, gizliliğin, büyüünün bozulduğunu dile getirir. Gölge Pallasmaa için Alvar Aalto'nun Saynatsalo Belediye Sarayı'da olduğu gibi *mistik, heyecanlı, mitolojik* topluluk duygusunu uyandırır (Pallasmaa, 2011a).

5.3.1.4 Kas, eylem ve basamaklar

“Bir bahçede çim üzerine yerleştirilmiş basamak taşları birer ayak izi imgesi ve baskısıdır”
(Pallasmaa, 2011a, s. 77).

Pallasmaa (2011a)'ya göre mimarlık şehir insanının ihtiyaçlarına hitap ederken, insanın genlerinde ve bedeninde saklanan, yaşamı bedensel harekete dayanan avcı ve çiftçiyi de unutmamalıdır. Pallasmaa için beden ve mekân arasındaki kassal eylem *gerçekliğin duygusunu* sağlar. Bir mekânın deneyimini aslında yemek yemek, yapmak, okumak, uyumak gibi basit yaşamsal fonksiyonların oluşturduğunu, böylece mekânın bedenle ilişkilendirildiğini ifade eder. Bir merdiveni tırmanırken basamakların ayaklar tarafından ölçüldüğünü, kapıyı açma anında bedenin ağırlığının kapınunki ile karşılaştığını belirtir. (Pallasmaa, 2011a). Günümüzde cam kapıların basitçe girme edimini sağladığını ama herhangi bir varlıksal anlamı oluşturmadığını ifade eder. Fakat aslında bir kapının hem koruduğunu hem de davet ettiğini, mahremiyet ile karşılama, nezaket ve asalet arasında bağ kurduğunu vurgular (Pallasmaa, 2012).

Pallasmaa (2012), merdivenin kapı ile birlikte bedenle direk ve somut olarak en fazla iletişime geçen mimari imge olduğunu dile getirir. Basamaklı bir sokağın kişiye güvenlik hissini verdiğini, bedenin buranın sadece yaya için olduğunu anlamasını sağladığını savunur. Merdivenin bir evde farklı alemler, dolayısıyla farklı hikayeler oluşturduğunu dile getirir. Merdivenin evin farklı ruhsal alemleri ve insanın düşleri arasında arabuluculuk yaptığını ifade eder. Bir filmde ise merdivenden ana zemine inmek, kamusal alana geçme ve öz sunumla ilişkilendirilir. Pallasmaa'ya göre muazzam bir merdiven fiziksel işlevselliğin ötesine geçerek, mikrokozmosmik imgelerin bütüne dönüşerek bir hikaye haline geldiğini dile getirir. Casa Malaparte'nin küpeştesi olmayan, göğe doğru yükselen merdivenlerini uçma hissiyle, baş dönmesiyle ilişkilendirir. Michelangelo'nun Laurentiana Kütüphanesinin merdivenlerinin ise zamanın metafizikselliğini ortaya çıkararak, melankoliyi, hüznü ifade ederek insana derinden dokunduğunu belirtir (Pallasmaa, 2012). Öyleyse merdivenin, merdivenden

inip çıkma ediminin Pallasmaa için, bedensel eylemin doğurduğu duygusal bir yolculuk olduğu söylenebilir.

5.3.1.5 Özgünlük (authenticity)/kiç (kitsch) ve tevazu

Pallasmaa (2012), özgünlük (authenticity)'ü sanatsal özerklik ve özgünlük olarak değil, kültür katmanlaşmasında derin kökleşmenin kalitesi olarak kavramaktadır. Özgünlüğün olmadığı, taklitler dünyasında insanın tepkilerini bağımsız olarak gelişmesine ve kendi duygularını tanımasına izin veren sanatsal özgünlüğe ihtiyaç olduğunu savunur. Kültürün tasarımın yüzeyinde değil derininde olması gerektiğini ifade eder. Böyle bir derinliğin, belli kültüre derin bağın ve bireylerle ve toplumla diyalogdan elde edilen niyetin, anıların, deneyimlerin sonucu olduğunu dile getirir. Özgün mimarlığın bütün bilinçli amaçları aştığını, sonuç olarak her zaman bir armağan olarak kalacağını dile getirir (Pallasmaa, 2012).

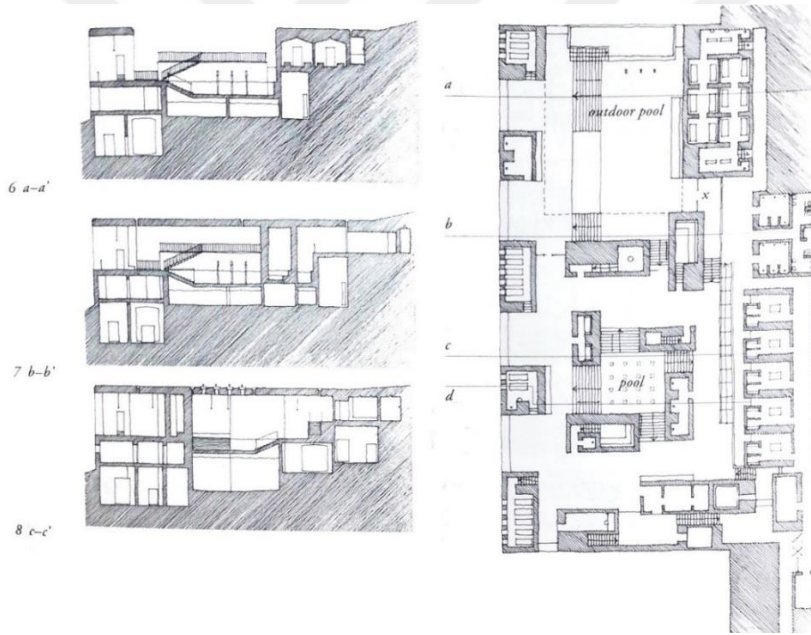
Bugünün moda tasarımlarının ise kültürü tek boyutlu motifler olarak ele alarak, kültürün bir süreç olduğunu kabul etmediğini belirtir. Buna göre ortaya geleneği sürdüren değil onu kopyalayan ve kiç üreten bir moda eğilimi mevcuttur. Geleneğin ve kültürün bir mimarlık stili olarak genel paket haline getirilmesinin, güzelliği zorbalık haline getirdiğini, stile odaklanmak yerine mimarlığın sorgulayan ve diyalektik tavır takınması gerektiğini dile getirir. Ona göre usta mimarlık salt estetik tarzla ilgili değil, şekillendirilmiş özgün yaşamla ve onun tüm zıtlıkları ve bağdaşmazlıklarıyla ilgilidir. Günümüzde insanların radikal sıradanlığa ve gündelikliğe, zihni iyi hislerle doyuran mimarlığa ihtiyacı olduğunu belirtir (Pallasmaa, 2012).

Fakat günümüzde binaların insanların eylemlerini beslemek yerine, arkada bir fon oluşturduğunu ifade eder. Bugünün mimarlığının küstah ve kibirli olduğunu, mimari tarafsızlığı, itidal ve tevazuyu kaybettiğini ileri sürer. Tevazu göstermeyen bu mimarlık anlayışının, yaşamsal deneyim üzerine eğilmekten ziyade, mimarın kendi bireysel eğilimine odaklandığını belirtir. Özgün sanat yapıtlarının ise kesinlik ve belirsizlik, inanç ve şüphe arasında asılı kalmakta olduğunu savunur. Yuva hissini yaratması için mimarlığın etkili, gösterişli mimarlık yerine, empati ve tevazu mimarlığına ihtiyaç olduğunu dile getirir (Pallasmaa, 2012).

5.3.2 Vals Kaplıcası'nın Pallasmaa kavramları üzerinden incelenmesi

Vals vadisi, İsviçre Ilanz kasabasının güneyinde yer almaktadır. Denizden 1200 m. yükseklikte kaplıca kaynağı bulunmaktadır. Dağın eteğinden çıkan kaynak bölgeye 19. yüzyıldan beri kaplıca hizmeti vermektedir (Hawkes, 2008). Peter Zumthor'un tasarladığı Vals Kaplıcası, mevcut bir otel kompleksine 1996 yılında eklenmiştir. Yapının bir kısmı yer altında yer almaktadır. Yapı çeşitli kesitlere ve karşılaşmalara olanak verecek şekilde tasarlanmıştır (Şekil 5.6).

Çok duyulu deneyim Pallasmaa'nın mimarlık anlayışının temelini oluşturmaktadır. Buna göre mimari bir deneyim tüm duyuların ihtiyacını karşılamalıdır. Pallasmaa (2011a), Tenin Gözleri adlı eserinde Vals Kaplıcası'nı şöyle ifade etmektedir: "Tüm duyulara eşzamanlı seslenen nadir bir duyumsal zenginliğe sahip, biçimsel olarak sakınımlı bir mimarlık" (s.85).



Şekil 5.6 : Vals Kaplıcası- Plan ve Kesitler (Unwin, 2010, s. 213).

Urwin (2010), Vals Kaplıcası'nı yapay mağara sistemi olarak niteler. Bu yapay mağara sisteminin, George Mac Donald'ın masalları gibi olduğunu ifade eder. Kendi fantastik hayal gücü ile ortaya koyduğu kurallara uyulan bir masal olduğunu belirtir. Doğal mağaralardaki gibi kaynağa yakın olan havuzların boyutlarının daha küçük olduğunu, kaynaktan uzaklaştıkça ise büyüdüğünü belirtir. Koku alma, ışık hareketleri ve manzara bağlamında görme, müzik dinleme ve mırıldanma bağlamında duyma, kaplıca suyunun içilebildiği musluktan tat alma gibi çok duyulu bir deneyim sunan

mekân olduğunu ifade eder. Urwin (2010) mekânı: “Vals’teki kaplıca bir tapınaksa, duyuşal insanođlunun tapınadıđır” diye tanımlar (s. 216). Urwin’in kaplıcayı bir tapınak olarak tanımlaması ve onu yüceltmesi, görsel imgeler mimarlıđının tüketilirken, duyuşal mimarlıđın yavaş yavaş kavrandıđı ve takdir edildiđi söylevini akla getirmektedir.

Hawkes (2008), spanın başlıca deneyiminin farklı sıcaklıktaki sularda yüzmek olduğunu ifade eder. Ziyaretçinin farklı farklı *aura* kombinasyonlarıyla karşılaştıđını ileri sürer. Ana havuzun üstünde sıralanmış pırıltılı mavi ışıkların, dođu galerisinin aydınlık gün ışığının, açık havuzun dađlar tarafından sınırlandırılmış gökyüzünün farklı atmosferler yarattıđını belirtir. Tenin farklı sıcaklıktaki sulara mađruz kaldıđını, merkez havuzun 32°C iken, açık havuzun 36°C, sıcak havuzun 42°C iken, sođuk havuzun 14°C olduğunu ifade eder. Burada, aynı mekân içerisinde farklı sıcaklık derecesindeki suları deneyimlemenin dahi kişiyi ne kadar etkilediđi görülebilir, Pallasmaa (2011a): “Tenimiz sıcaklık mekânlarını izini şaşmaz bir dakiklikle sürer; bir ağacın altındaki serin ve dinçleştirici gölge, ya da bir güneşli noktadaki okşayıcı sıcaklık bölgesi birer mekân ve yer deneyimine dönüşür” diye ifade eder. Türk hamamının ise, akımlı, buharlı, loş ışıklı yoğun çiçek kokulu atmosferiyle deneyimin en uç noktasını yaşattıđını belirtmektedir (Hawkes, 2008). Hawkes burada Pallasmaa’yı dođrulamaktadır, çünkü Pallasmaa (2001a)’ya göre koku gezmenin, keşfetmenin hazzıdır ve deneyimi eşsiz kılar.

Pallasmaa (2011a)’nın anlayışında duyuşal mimarlık bireyin özüyle kaynaşarak onun bileşenlerine dönüşür, böylece bu mimarlık deneyimi unutulmayacak şekilde bedensel hafızaya kazanır. Bu dođrultuda dokunma ve tatma duyusunun zıtlıkları deneyimlemesinin üzerinde duran Ursprung (2014), gnays levhaların, parlatılmış betonun, deri koltukların, ahşap bankların, bronz küpeştenin, loş aydınlatılmış musluđun yanındaki içme kabının mekândaki karşıt sıcak-sođuk deneyimleri, sülfürümsü kaplıca suyunun tadını güçlendirdiđini dile getirir. Bütün duyuları uyaran bu yapıda yüzenlerin bu deneyimi asla unutamayacaklarını belirtir (Ursprung, 2014). Ursprung mekânla, maddelerle gerçekleştirdiđi ilişkiyle, basit bedensel içme eylemiyle mekânı bedensel hafızasına yerleştirmiştir.



Şekil 5.7 : Martin Kaufmann'ın Vals Kaplıcaları'nda çektiği fotoğraf (URL-61).

Danimarka'da fotoğrafçılık yapan Kaufmann (2016), Vals Kaplıcasının daha önce gittiği hiçbir spa gibi olmadığını, eşsiz bir atmosfere sahip olduğunu belirtmektedir. Kaplıcanın belli bir kısmının yer altında olmasının ve kullanılan malzemelerin yerel olmasının insanı dağın bir parçası ya da en azından mekânın bir parçası olarak hissettirdiğini dile getirmektedir. Mekândaki renklerin ve malzemelerin birlikte harika, sakinleştirici bir atmosfer oluşturduğunu ifade etmektedir. Üstelik vadinin diğer tarafını sergileyen manzarayı yakaladığını ve kaplıca deneyiminde bunun şaşırtıcı olduğunu dile getirmektedir. Vals Kaplıcası'nın, insanı koku, görme, doku, ısı gibi birçok duyuşsal yönden rahatlattığını⁵ belirtmektedir. Bugüne kadar yaşadığı en iyi kaplıca deneyimi olduğunu bildirmektedir (M. Kaufmann, kişisel görüşme, 22.01.2016). Kaufman'ın yaşadığı deneyimi “en iyi kaplıca deneyimi” olarak nitelmesi Pallasmaa (2011a)'nın duyuşsal mimarlığın kullanıcıyı etkisi altına alan mimarlık olduğu savıyla örtüşmektedir.

He (2016), hülyalı mavi ışıkla aydınlatılan havuzlarda taşın üzerinde dalgalanan yansımaların harika bir etki yarattığını ifade etmiştir. Kaplıcanın daha küçük mekânlarında da renkli ışıklandırmanın olduğunu, soğuk su havuzunun koyu mavi ve sıcak su havuzunun pembeyle aydınlatıldığını dile getirmiştir. Soğuk ve sıcak deneyimleyerek, doğal çevreyi, dağları görerek, bazen nane aromasını koklayarak duyuşlarının karşılandığını ve burada çok huzurlu ve sakin hissettiğini belirtmiştir (M. He, kişisel görüşme, 20.01.2016). O hâlde duyuşsal mimarlık Pallasmaa (2011a)'nın da savunduğu gibi dokunsallık samimiyet, yakınlık ve duygulanım oluşturur.

Portekiz'li mimar olan Christina Claudio (2016), *auranın*, mekânın kalitesiyle kişiye rahatlık ve refah duyuşlarını ileten bir olgu olduğunu ifade eder. Vals Kaplıcası'nın

⁵ Görüşmede massage (masaj) kelimesini kullanmıştır. Spanın mecazi anlamda insana duyuşsal masaj yaptığını ifade etmiştir.

aurasının, deneyimi duyuşal düzeyde etkilediđini, mekânın duyuşlarını uyandırdıđını ve mekânla bađ kurmasını sađladıđını belirtir. Kaplıcanın bir gn mutlaka tekrar gitmek istediđi, unutulmayacak bir deneyim mekânı olduđunu dile getirir. Kendisini en etkileyen anlardan birinin, kk odalardan birinde iken, diđer insanların gırtlaklarıyla ıkardıđı seslerin duvarlarda yaptıđı inanılmaz yankı olduđunu ve bu anın byl olduđunu dile getirir (C. Claudio, kişisel grşme, 22.01.2016). Pallasmaa (2011a), mekânda sesin bireyselliđi aşıp toplumsal birlikteliđi oluřturduđunu ve dayanıřma duygusunu yarattıđını ifade eder. Ona gre ses kişileri birleřtirir ve deneyimin bir parası yapar. Burada aslında bařka bir nokta daha vardır, Pallasmaa (2012), duyuşal bir mimarlıđın amalananı her zaman ařacađını belirtir, Vals Kaplıcası bađlamında insanların gırtlak sesi odasına dnřtrdđ rezonans odası, mimari anlamda amalanan deđil, kullanıcılar tarafından atanan bir iřlevdir. Bu durumda Vals Kaplıcası amalananı ařmakta ve insanların bedensel olarak, toplu bir aktivitede yer alarak yakınlařmalarını ve deneyimin parası olmalarını sađlamaktadır.

Peter Zumthor, malzemenin bir fikirden ve imgeden kuvvetli olduđunu, nk var olduđunu belirtir (Spier, 2011). Pallasmaa (2011a) aynı Őekilde iyi bir mimarlıđın grmenin keyifle dokunması iin kalıplanmıř formalar ve yzeyler oluřturması gerektiđini belirtir. Zumthor, yapıyı tasarlarırken malzemeyi bilmenin, sevmenin her zaman dođru sonu dođurduđunu ifade eder. Yapıda gnaysı farklı eřitlerde perdahlayarak (cılalı, yontulmuř, zımparalanmıř, ekilenmiř) kullandıklarını belirtir. nk tařın ıplak tenle his oluřturduđu iin nemli olduđunu belirtir. ıplak ayakla stnde yrmenin, elle dokunmanın bedensel haz verdiđini dile getirir. Pallasmaa (2011a)'nın ifade ettiđi gibi: "Yerekimini ayađın tabanı ler; zeminin dokusunu ve yođunluđunun izini tabanlarımızla sreriz" (s. 72). Buna ek olarak, aynı malzemenin farklı iřlenmiř hâllerinin uygulanmasının deneyimi ok daha yođun olacaktır, nk bu insanın bir malzemeyi farklı yollarla ehlileřtirebildiđini, ona hakim olduđunu, o malzemeyi ne kadar sevdiđini gsterir: "Zanaatının aletiyle ve kullananların alıřkan elleriyle yzeyi kusursuz biimde parlatılmıř eski bir nesnenin yzeyi elin okřayıřını bařtan ıkarır" (Pallasmaa, 2011a, s. 70) Zumthor armatr, kpeřte, pencere gibi paraların ise siyah bir elbisenin yanına giyilen mcevherler gibi yapıyı ısıttıđını ifade eder (Spier, 2011). Zumthor'a gre kaplıcada yıkanma tiyatral ve mitolojik bir riteldir.

Sessizlik, zaman ve melankoli bağlamında incelendiğinde ise, kaplıcanın günümüz mimarlığının ‘kulağı körleştiren’ eğiliminin aksine, hassas duymaya yönelik bir mimari olduğu görülebilir. Pallasmaa’ya göre sükûnet duyumsal deneyimlerin en önemlisidir; çünkü insanın ‘temel yalnızlığı’nın farkına vararak kendi içine yönelmesini sağlar. Vals Kaplıcası ise hassas duymayı tetikleyen, yankılı duvarlarıyla Urwin (2010)’in de belirttiği gibi ziyaretçileri, değişken beş odayı geçerek; kendilerine rahatlayabilecekleri gizli odalar aramalarına teşvik eder. Hawkes (2008) ise, yapının taş, beton, cam ve su gibi emiciliği az malzemeler kullanılmasına rağmen, geometriyle harmanlanmasıyla akustik olarak emici olduğunu belirtmektedir. Mekândaki ziyaretçilerin isteyerek sessiz konuştuğunu ve daha çok yapının kendi mistik ve dinlendirici sesini dinlemeyi tercih ettiklerini belirtmektedir. Kauffmann (2016) çok çeşitli mekânsal kesidin ve spanın bulunmasının mekânın en ilginç özelliği olduğunu dile getirmektedir. Bunun insana sakinlik hissi verdiğini, çünkü etrafında çok fazla ziyaretçi bulunmadığını, herkesin farklı odaları deneyimlediğini belirtir (M. Kaufmann, kişisel görüşme, 2016). Bu durumda Vals Kaplıcası Pallasmaa’nın bahsettiği gibi kişiye sakin bir ortam hazırlar, onu sükunete davet eder ve kişinin kendi içine dönmesini sağlar. Hawkes (2008) “Sesli Taş” olarak adlandırılan özel bölümde yapay ses olarak müziğin yer aldığını ifade eder. Yapılarda müziğin genelde sıradan ve tehlikeli olmasına karşın, Fritz Hauser tarafından Vals Kaplıcası için bestelenen müziğin mekâna ruh kattığını ileri sürer (Hawkes 2008). Burada müziğin belli ve kısıtlı bir alanda yayınlanmasının, zaten binaya özel tasarlanmış olması dolayısıyla da, *auraya* katkı sağladığı, bütün mekânı müzikle donatmanın ise *aurayı* zedeleyeceği düşünülmektedir.



Şekil 5.8 : Moon He’nin Vals Kaplıcaları’nda çektiği fotoğraf (URL-62).

He (2016) kaplıcaya geç ve erken saatlerde gittiği için az kişi olduğunu ve mekânın gerçekten sakin olduğunu, görülen tek şeyin suyun üzerinde, ışığın altında yüzen su balonlarının taşa oluşturduğu yansıma olduğunu belirtmiştir. Bölme duvarların kalın ve uzun olduğunu, suda gözlerden uzak bir şekilde battığını hissettiğini ifade etmiştir. Açık havuzun, manzara ve yoğun sisle oluşturduğu aura nedeniyle en harika mekân olduğunu belirtmiştir. Burada insanların birbirinin yüzlerini zar zor görebildiğini söylemiştir.

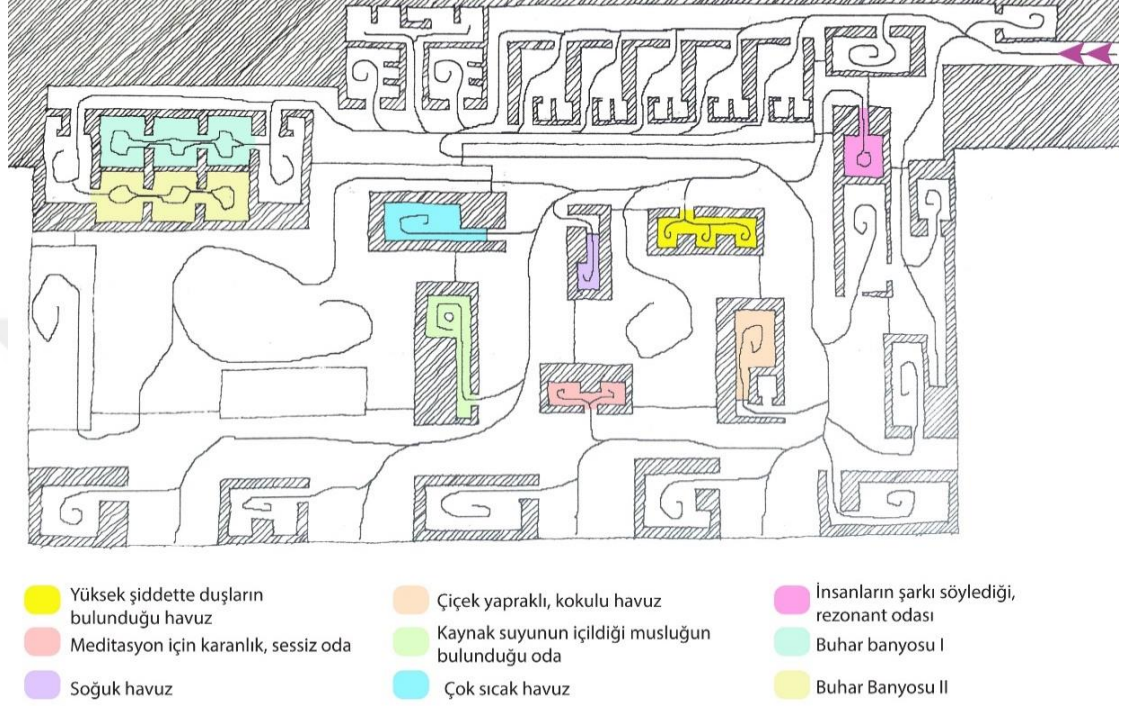
Claudio (2016) mekânın sessizliğinin, su sıcaklığının, taş dokusunun, mekânlar arası özgür gezinmenin, loş ışığın, insanların yüzerken oluşturduğu yumuşak yankıların, güzel dağ manzarasının, vb. herşeyin kendisine dokunduğunu, bir mimar ve herşeyden önce bir insan olarak kendisine ilham verdiğini ifade eder. Mekândayken huzurlu, sakin hissettiğini ve zaman kavramını yitirdiğini belirtir. Hiçbir şey düşünmediğini, zihnen temizlendiğini, suyun üzerinde yüzerken çoğu zaman trans haline geçtiğini dile getirir (C. Claudio, kişisel görüşme, 22.01.2016). Tıpkı Pallasmaa (2012)'nin belirttiği gibi bu durum zamanın hafızayı ve güzelliği aşındıran derinliğine ve somutluğuna mesafe koyan bir melankoli hâlidir. Claudio'nun bahsettiği gibi kaplıcanın zamanı durduran yapısı, onu meditatif bir melankoli haline sokarak keyifli bir varlık deneyimi yaşamasını sağlamıştır ve ona ilham veren şeylerden biri de budur.



Şekil 5.9 : Christina Claudio'nun Vals Kaplıcaları'nda çektiği fotoğraf (URL-63).

Gölge imgelem ve muğlaklık kavramları Pallasmaanın duyuşal mimarlık anlayışında önemli bir yere sahiptir, çünkü loşluk mekâna gizemli ve davetkâr bir karakter katar. Ursprung (2014) loş odada, rahat deri kanepede yatariken Fritz Hauser'in "Sounding Stones" şarkısını dinlemenin ilham verici ve rahatlatıcı olduğunu anlatmaktadır. Claudio (2016) mekânın loşluğunun kendisine ilham verdiğini ve derinden

durdurmaktadır. Ahşap odalardan geçip, merdivenle havuza ulaşmak gibi aslında basit bir eylem Hawkes’i bundan bahsedecek kadar etkilemiştir. Burada Pallasmaa (2011a)’nın, yemek yeme, uyuma, yürüme gibi basit yaşamsal fonksiyonların mekânın deneyimi oluşturduğu savından bahsetmek gerekir, çünkü bu durumda mekân bedenle iletişime geçmektedir, Hawkes’i etkileyen de bu durumdur (Şekil 5.11).



Şekil 5.11 : Mekân dolaşımı ve farklı işlevdeki odalar. Unwin’in planı üzerinden geliştirilmiştir (Unwin, 2010, s. 212).

Peter Zumthor (2014) taşın, suyun ve ışığın fiziksel deneyiminin duysal imgelerinin geometriye ve mekâna dönüştüğünü, işine ilham verdiğini belirtir. Sürekli değişen ve yenilenen yavaş yavaş dolaşma, meraklandırma, şaşırtma deneyimi sağlayan mekân sekansları hayal ettiklerini dile getirir. Zumthor, kaplıcanın dolaşım dizilimi için Türk hamamından ilham aldığını ifade eder. Kaplıcanın insana tüm vaktini tek bir mekânda geçirtmek yerine, mekânın tasarımıyla, onu oradan oraya merak içinde sürüklemeyi amaçladığını belirtir. Böylece kişi mekânın zoruyla bir yerlere gitmek yerine mekânda akıntıya kapılarak bir yolculuk yaşayacaktır Bunun tıpkı bir ormanda yürümek gibi, patikasız, özgür bir his ve keşfetmenin zevkini sağlayan deneyim olduğunu belirtir (Zumthor, 2014). Zumthor (2006a), kişiyi hareket etme özgürlüğüne ikna etmenin kendisi için çok önemli olduğunu, bu sebeple kaplıcada bu anlayışı benimsediğini ifade eder. Kaplıcada insanları hareket etmeye zorlamak yerine, gezinme ortamı yaratarak teşvik eden bir yaklaşıma gittiklerini belirtir. Pallasmaa (2001a)’ya göre

mimarlık program, işlev ve konforla belirli mesafede olmalı ve aradaki gerilimi korumalıdır. Düşlemin ve heyecan duygusunun verilmesi için ise mekânın sırrı ve gizemi korunmalıdır (Pallasmaa, 2011a). Buna göre Zumthor'un gerilimi koruyarak, herhangi bir zorbalığa yönelmeden oluşturduğu gizemli yolculuk imgelemi ve heyecanı tetiklemektedir.

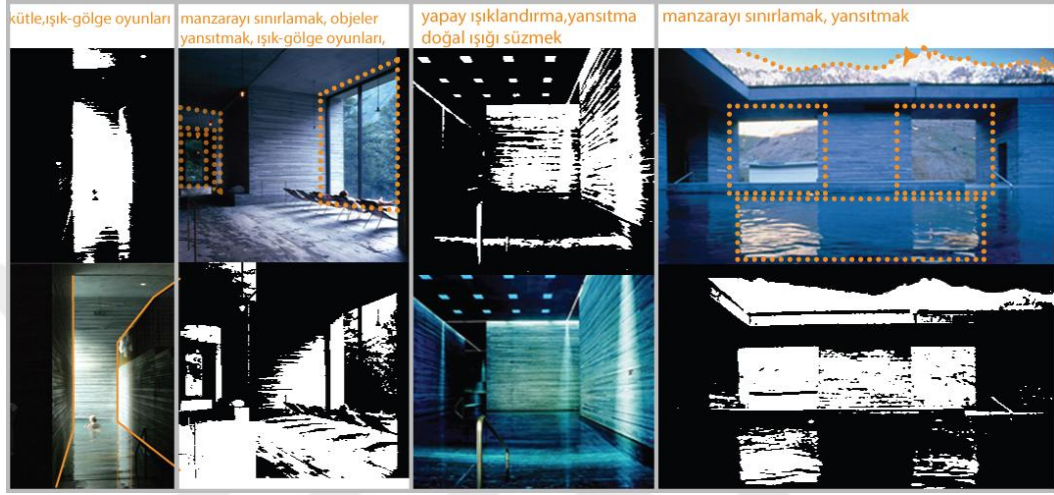
Merdivenler ise Pallasmaa gibi Zumthor için de mimari önem taşır. Pallasmaa için merdivenden inmek öz sunumla ilişkilendirilen duygusal bir yolculuktur. Zumthor, tiyatral bir sahneye inen uzun merdivenin, en buruşuk cilde sahip olanların bile kendini güzel hissetmesinin bu ritüelliği verdiğini belirtmektedir (Spier, 2011).

Özgünlük/kiç ve tevazu ise Pallasmaa için mimarının yaşamsal deneyim üzerine eğilinebilmesi için gereklidir. Mimarının özgün (otantik) olabilmesi için ise gelenekselliği taklit etmek ve iki boyutlulaştırmak yerine derinleştirilmesi gerekmektedir (Pallasmaa, 2012). Zumthor, eski hamam ve kaplıcaları şekilleştirmemiş, antik kaplıca deneyiminin işlevselliğini ve yankı özelliğinden ilham almıştır. Urwin (2010), klasik Roma kaplıcasının soğuk, sıcak, ılık su havuzlarına ek olarak, Peter Zumthor'un duysal işlevler eklediğini söyler. Bir mimar olarak Zumthor, Pallasmaa'nın bahsettiği kültür derinliğinin farkındadır, eski hamamlardan farklı olan açık havuza açılma, pencerelerle manzarayı gösterme gibi yaklaşımlar Vals Kaplıcası'nı eşsiz ve özgün kılmaktadır. Türk hamamlarını deneyimleyip onlardan ilham alan Zumthor tıpkı Pallasmaa'nın bahsettiği gibi anılardan, deneyimlerden feyz alarak otantikliğin izini sürmüştür.

Ursprung (2014), tüm kompleksin dağın içine oyulmuş bir mağarayı anımsattığını belirtmektedir. Projenin malzemenin doğasıyla, sembolik anlamıyla veya tarihsel çağrışımıyla ilgilenmediğini ifade eder. Daha ziyade malzemelerin, rahatlayan veya tedavi olan insanlarla çevre arasında arabuluculuk yaptığını ileri sürer. Pallasmaa (2012)'nin, günümüz mimarlığının semboller ve imgeler üzerine kurulmasını eleştirdiği düşünülürse, mimarın Vals Kaplıcası'nda sembollerden uzak durarak deneyime yoğunlaşmasının mekânın *aurasını* güçlendirdiği söylenebilir.

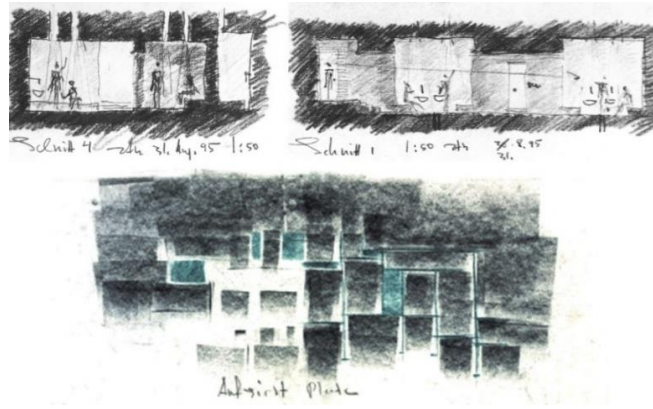
Peter Zumthor, Vals Kaplıcası'nın verilen programa karşı duran, yeni bir yapı için yeni içerik oluşturma amaçlı özgür bir tasarım süreci sonucu ortaya çıktığını ifade eder. Binayı tasarlamak için kendi biriktirdiği bedensel belleğinden, hatıralarından, deneyimlerinden, fantazilerinden ve imgeleminden faydalandığını belirtir. Kuralların

onu sınırladığını, özgür hareket etmeyi sevdiği için, tasarıma kitaplardan, kurallardan bağımsız başlamanın hissettiklerine karşı dürüst olmasını sağladığını ifade eder. Bunu yaparken de ya mimarlık yaratmak için akli kullanmanın gerekli olduğunu; fakat asıl anlamın içinden geldiğini belirtir. Gözü okşayan bir estetik kaygısı taşımadığını, aksine bir yere oturduğunda gerçekten, ışığıyla, ısıısıyla v.b. iyi bir ortam oluşturmaya çalıştığını ifade eder (Şekil 5.12).



Şekil 5.12 : Mekân kurgusu/ Vals Kaplıcaları, kaynaktan alınan imajlar üzerinden çalışılmıştır (URL-64) (URL-65).

Bir atmosfer oluşturmak için ise zamana ihtiyacı olduğunu, çünkü bütün doğrama, kapı, küpeşte v.b. gibi detayların hepsinin önemli olduğunu savunur. Aksi hâlde bir atmosfer oluşturamayacağını söyler. Atmosferi olan mekânların daha uzun süre yaşayacağını, çünkü yaşam dolu olduğunu ifade eder (Spier, 2011).



Şekil 5.13 : Eskiizler (Zumthor, 2014, ss. 42,44).

Pallasmaa (2012)'nın da belirttiği gibi Zumthor'un Vals Kaplıcası, kavramsal güçlülüğü, duyuşal incelikle, "düşünceyle duyguyu", "berraklıkla gizemi",

“yoğunlukla hafifliği” harmanılarak zıtlıkları ikna edici bir güçte bir araya getirmektedir. Mimarın yapıyı tasarlarken, yapının içindeki yaşamı kurguladığı kesitlerden görülebilmektedir (Şekil 5.13). Mimarın yapıyı tasarlama yaklaşımı hislerinden, deneyimlerinden, imgeleminden güç almıştır. Bunlar yapının duyusallığıyla, duygusallığıyla paralellik gösterir. Yapıyı duyusal mekân olarak başarılı kılan, tıpkı yerel mimaride görüldüğü gibi, mimarın yaşantıyı, atmosferi hayal eden, deneyimden beslenen kural dışı⁶ yaklaşımıdır.

5.3.3 Sancaklar Camii’nin Pallasmaa kavramları üzerinden incelenmesi

Sancaklar Camii İstanbul, Büyükçekmece’de 2011-2013 yılları arasında, 1300 m²’lik alana inşa edilmiştir. Yapı alışılmış, kudretli, kubbeli, süslü cami anlayışının dışına çıkmaktadır. Yapı topoğrafyayla bütünleşen, doğal ve sade haliyle sıradışı bir cami deneyimi sunmaktadır.

Cok duyulu deneyim üzerinden incelendiğinde, Sancaklar Camii’nin dokunsallığı, kendine ait sesi, taze kokusu ve imgeselliğiyle duyusal bir deneyim olduğu söylenebilir. Pallasmaa (2011a) görmenin zaten dokunmanın bildiğini ortaya çıkararak, görmeyle dokunma arasında bilinçaltı bir etkileşim olduğunu dile getirmektedir. O halde camiide kullanılan dokulu malzemeler retinal dokunuşa da hitap etmektedir, kişiyi işçilik süreciyle iletişime sokar. Nil Aynalı yapısal deneyimi yoğunlaştıran malzemelerin yansıttığı işçiliği vurgulamaktadır:

Duvarlar taştan yapılmış, yakın çevreden getirilip toplanmış taşlar bunlar... Ama bir köylünün eliyle yapılmış değiller, belli. Hatta bir ustanın çok bir mimar yapmış diyeceğim, diyemiyorum. Bir ustanın zanaatkar elini, bir mimarın kurucu zihni yönetmiş sanki. Hem o yere ait, hem yerden fazla birşeyler söylüyor (Sancak Camii Haramidere, 2011, s.77).

Fotoğrafçı Ümit Savaş (2016), caminin minaresinin kendisini “çok yol geldiniz ama artık buradasınız” der gibi karşıladığını belirtmektedir. Minareyi ilk önce lokasyonu belirtmek için yapılmış bir yapı olarak düşündüğünü, sonradan minare olduğunu anladığını dile getirmektedir. Karlı bir günde gittiği için yapının pırıl pırıl parlayan güneş altında beyaz ve gri tonlara hakim olduğunu belirtmektedir. Avlunun tam

⁶ Zumthor Thinking Architecture adlı kitabında kural dışı yaklaşımını aktarırken, malzemeleri elle dokunulurluklarının, kokularının kısacası malzemeleri kullanmaya mahkum olduğu bütün kurallı kompozisyonların dışına çıkarak, yavaş yavaş zerk ettiğini belirtir. Duyuların ise ancak belirli malzemenin özel bir yönünü ortaya çıkarmayı başardığında, o binada sadece bu özgün halde algılandığı zaman ortaya çıktığını ifade etmektedir.

ortasında yer alan zeytin ağacının kendisini Puglia'daki sonradan restore edilmiş Masseria evlerinde gibi hissettirdiğini ifade etmektedir. Bir fotoğrafçı olarak yapının ona çok güzel duygular verdiğini dile getirir. Cami imgeselliğiyle belleği tetiklemektedir, Pallasmaa (2011a) kişinin aurasını yansıtan mekâna kendi algısını ve duygularını aktardığını dile getirir.

Kış ayında ziyaret edilen Sancaklar Camii, vadiyle bütünleşen, temiz havayla insanı ferahlatan bir deneyim sunmaktadır (Şekil 5.14). Havanın çok soğuk olması içerinin ve dışarının diyalektiğini arttırmıştır. Bu nedenle ayakkabıların çıkartılıp, kapıdan içeri girilmesiyle halının yumuşaklığı ve zeminin sıcaklığı insanı evinde hissettirmektedir. Pallasmaa (2011a) çıplak ten ile yuva duygusu arasında güçlü bir bağ olduğunu dile getirir. Ona göre yuva deneyiminin ise bireyin özüne işleyen bir sıcaklık deneyimidir. Bir camii aslında İslam dininde Allah'ın evi, yani kullar için asıl yuvadır. Bu bağlamda bakıldığında Sancaklar Camii samimiyetiyle, sıcaklığıyla, dokusuyla yuva ortamı oluşturmaktadır. Çıplak ayakla sıcak ve yumuşak halının teması insanı güvende hissettirmekte ve onu bir an önce sıcacık zemine oturup dua etmeye yöneltmektedir. Tıpkı Pallasmaa (2012)'nin belirttiği gibi kişiyi kontrol etmenin aksine, samimiyet, yakınlık ve duygulanım sunar. Kişi kendini mekânda o kadar samimi ve yakın hissederek ki seccade koymaya bile gerek görmez.

Açık krem tonların kullanılması mekâna ferah bir aura vermiştir. Girildiği anda doğal ışığın yıkadığı minberin olduğu duvar, sanki orada duran bir kişiyi göğe yükseltecek kadar ilahi hissettirmektedir. Sadece uzun duvarların ışıkla yıkanması tavanı kütleden koparmaktadır ve sanki tavan ulu bir güç tarafından asılmış gibidir. Yapı yer altında olmasına rağmen sırf bu yüzden yer üstündeymiş gibi hissettirmektedir. Tavanın katmanlı topoğrafik yüzeyi ise bu durumla gerilim oluşturur. Merdivenlerin yüzeylerinin büyük olması, kişilerin burada bir üst merdivene yaslanarak oturmalarını olanaklı kılmaktadır. Yumuşak zemin ve ışıkla yıkanarak büyüleyici hale gelen dokulu duvar otururken dua okumayı keyiflendirir.

Pallasmaa (2012) modern mimarlığın geometrisiyle ve yenilikçiliğiyle insanı etkilediğini; fakat eski bir kasabada anonim bir evin kişiye yakınlık ve zevk verdiğini belirtir. Bunun sebebinin ise, anonim evin dünyada varolmayı anlamlandırırken, modern mimarlığın çoğu zaman artistik form ve kütesellik peşinde koştuğunu ileri sürer. Asıl olanın ise form ve deneyim arasında olan ilişkide yattığını belirtir (Pallasmaa, 2012). Sancaklar Camii, Pallasmaa'nın bahsettiği gibi küteselliğin

ardında değildir, aksine anlam aramaktadır, zamansallaşma, hep orada olma üzerine temellenmektedir. Kaçtıoğlu (2016)'nın bahsettiği gibi caminin içine girildiğinde, tavanın, duvarın ve döşeme kaplamasının aynı renk tonlarında uygulanması yapıda bütüncül bir hava oluşturmaktadır. Tavanın ise kubbe formundan çıktığı halde onu yorumlamasının ve yüksekliğinin fazla olmamasının, kendisini toprak altında olduğunu hissettirdiğini söylemektedir (K. Kaçtıoğlu, kişisel görüşme, 26.01.2016).



Şekil 5.14 : Ümit Savaş'ın Sancaklar Camii'nde çektiği fotoğraf (URL-66).

Demirkent (2016) ise, yapının sadeliğinin onda yarattığı duygulanımlar üzerinde durmakta, halının göz yormayan renginin bile insanın ruhani dünyasını etkilediğini ifade etmektedir. Mekânın huşu ile namaz kılmaya olanak sağlayacak şekilde tasarlandığını belirtmektedir. İçeride namaz kılmadığı halde kısa ziyaretinin ona oldukça huzur verdiğini dile getirmektedir. Namaz kıldığı takdirde alacağı hazzı hayal bile edemediğini dile getirmektedir (H. Demirkent, kişisel görüşme, 23.01.2016).

Mekânda fısıltıyla okunan dua ve imamın okuduğu Kur'an duvarlarda yankılanır, mekânın sesinin içten ve konuksever bir karakteri vardır. Pallasmaa (2011a)'ya atıfta bulunmak gerekirse, bu durum kişinin daha da hevese gelmesini tetikler onu diğerleriyle bütünleştirir.

Yapının tasarımcısı Emre Arolat ise Sancaklar Camii yapım sürecinde “yerin fısıltısı” inancını savunduğunu belirtmektedir. Yer inancının ne olması gerektiğini fısıldadığını ifade eden Arolat, gözü kısmanın, çevrenin sessizliğin dinlemenin, duyuları uyardığını belirtir. Pallasmaa (2012)'ye göre bu durum melankolik, meditatif olarak adlandırılırken, Arolat benzer şekilde bunu zihnin tutulması olarak adlandırır. Fiziksel ve duygusal keyfin kendileri için öncelikte geldiğini dile getirmektedir. Kible duvarındaki yarıkların ve kırıkların ibadethanenin yönlendirmesini sağladığını

belirtmektedir. Siyah, yansıtıcı, sonsuz duvardaki “vav” harfinin özel bir öge olduğunu dile getirmektedir (Sancak Camii Haramidere, 2011).

Sessizlik, zaman ve melankoli aslında bir caminin dışavurması gereken kavramlardır. Caminin insana sonsuz sükûneti tattırması ve ilahi gücün etkisiyle kendi varlığına yönelmesini sağlaması gerekir. Emre Arolat, ibadethanenin buradan erişilebilen Allah’la yalnız kalırken ve dua ederken huşu veren mağara gibi bir mekân olduğunu belirtmektedir (Arolat, 2015).

Cami yoldan ayrılmakta, vadinin sessizliği avlunun içine dolmaktadır. Sadece esen rüzgarın tınısı vardır ve insan sessizliği bozmaya kıyamaz. Dışında sessizliği ve zamansallığı önemseyen bu yapının içinde de önemsedığı görülür. Savaş (2016) yüksek duvarların camiyi dışardaki kaotik dünyadan yalıtmakta olduğunu ve topoğrafyanın sınırlarıyla iç içe geçerek ziyaretçiyi çıplak yer altına çektiğini ifade etmektedir (URL-67). Nil Aynalı ise içerinin ve dışarının diyalektiğini şöyle ifade etmektedir: “İç. Bir mekanın içindeyim. Etraf sessizleşti. Dışarıda olan herşey, olduğu yerde kaldı. İç. Bir şeyin tersi gibi” (Sancak Camii Haramidere, 2011, s.79). Bu durumda yapı Pallasmaa (2012)’nin bahsettiği gibi dışardan arındıran, kişiyi temel yalnızlığın farkına vardırıan güçlü bir mimarlıktır. “Her şey olduğu yerde kaldı” söylemi önemlidir, çünkü yapının zamanı durduran, sonsuzluğa akan zamansallığını dile getirmektedir. Pallasmaa (2012) için önemli olan bu durum, mimarlığın sunması gereken var olmamaya karşı bir savunmasıdır, insanı dünyada, bir yere ve zamana ait hissettirir.

Zeytin ağacı, yapılaşmamış doğal vadi ve batan güneşin gökyüzünde oluşturduğu renkler İtalya’yı anımsattırmaktadır. Güneşin batmasıyla avludaki kütleyi zeminden ayırıp adalaştıran su havuzu gökyüzünün melankolik renklerini yansıtmakta ve Pallasmaa (2011a)’nın ifade ettiği odaklanmamış görmeyi böylece düşlemi tetiklemektedir. Caminin konik taş duvarı, topoğrafyayla bütünleşmekte ve sanki yapı hep orda varmış ve çatı sonradan oturtulmuş izlenimini vermektedir. Bu durum caminin yer altında olma halini güçlendirir. Yapı kişiyi caminin içine almadan önce lineer duvarlar arasında yolculuk yapmaya iter. Su ögesi ve çakıltaşı bantının ötesinde lineer, kalın duvarlarla sınırlandırılmış taze kokulu manzara ve duvara yaslanmış doğal taş bank, mekâna bir resim gibi sonsuzluk katmakta ve insana saatlerce orada sessiz sessiz oturmayı arzulatmaktadır. Pallasmaa (2012)’nin vurguladığı zamansal

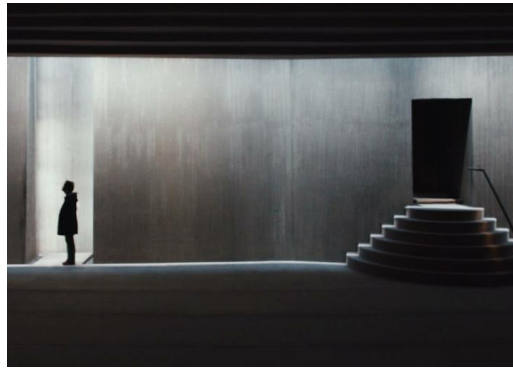
meditasyon yani melankoli durumu tetiklenir, kişi mutluluk/hüzün, varlık/yokluk, şaşkınlık/kavrama arasında gidip gelir, hem sorgulama hem kabullenme hâindedir.

Gölge imgelem ve muğlaklık her mimari deneyim için önemli olduğu gibi cami deneyimi için de önemlidir. Kaçtıoğlu (2016), yer altında olma durumunun olumsuz olmadığını aksine basıklığın ve kenardaki ışıklıklardan ve yarıklardan süzülen ışığın, kendisine ilahi bir gücün varlığına olan teslimiyeti hissettirdiğini dile getirmektedir. Kendisini en çok etkileyenin bunu hissetmek olduğunu ifade etmektedir (K. Kaçtıoğlu, kişisel görüşme, 26.01.2016) (Şekil 5.15).

Ümit Savaş (2016), caminin içine girip sol taraftaki büyük vav harfini gördüğü anda kendini ibadethanede hissettiğini belirtmektedir. İçeride ortama giren ve etrafı aydınlatan ışığın ise dikkatini çektiğini ve kendisini hala dışarda hissetmesini sağladığını ifade etmektedir. Diğer camilerden farklı olarak içerideki ağır atmosferi dağıtanın bu ışık olduğunu dile getirmektedir (Ü. Savaş, kişisel görüşme, 26.01.2016).

Benzer şekilde Nil Aynalı da bu loşluğun ve ışık akışının üzerinde durmaktadır:

İçerisi loş, hava bile kıpırdamıyor gibi. Tavandaki kaskatlanma, bir kenarda taş yığını duvara yapışırken diğer kenardaki beton duvara yapışmadan duruyor. Aralıktan inen ışık, şelalelerden dağılan su bulutları gibi, duvarı yalayıp zemine akmadan zerrelere ayrılarak mekâna dağılıyor...Ona bakanlar, ışığın gözlerinden içeri dolmasına izin veriyor, duruyorlar. Zaman geçtikçe gözlerdeki bakan bakışın yerini baktığı yere odaklanmayı bırakmış bir bakış alıyor. Göz, bakmadığı zaman görmeye başlıyor (Sancak Camii Haramidere, 2011, s.79).



Şekil 5.15 : Kübra Kaçtıoğlu'nun Sancaklar Camii'nde çektiği fotoğraf (URL-67).

Emre Arolat, yapıdaki tek süsün kible duvarından süzülen, gün içinde değişen gün ışığı olduğunu ve mekânın meditasyon ve düşünme alanı olarak tanımlanabileceğini ifade etmektedir (Sancak Camii Haramidere, 2011). Hem yeraltında olma, hem de ışıkla yıkanan ve muğlaklaşan duvara karşı oturmak, insanı derinlere sürüklemektedir. Oturan herkes dalgın bakışlarla bakmaktadır. Loşluk ve yumuşak akışkan ışık,

mimberin karanlık bölgesi ve kiblenin aydınlığı güçlü bir karşıtlık oluşturarak Pallasmaa (2011a)'nın bahsettiği gibi: "...uzaklığı muğlaklaştırır ve bilinç dışı çevrel görmeyi davet eder" (s. 58) (Şekil 5.15). Gece kısmen aydınlatılan yapı, derin gölgesiyle varoluşu güçlendirir, Pallasmaa (2011a)'nın da belirttiği gibi gizemli ve davetkâr bir hâl alır (Şekil 5.16).



Şekil 5.16 : Sancaklar Camii gece.

Kas, eylem ve basamaklar kavramları bağlamında bedensel hareket esastır. Pallasmaa (2012)'ya göre gerçekliğin duygusunun oluşması için bedensel hareketin önemi unutulmamalıdır. Bu bağlamda Sancaklar Camii'nin, kendisine yaklaştırırken bedensel bir yolculuk yaptırdığı söylenebilir. Mimar Kübra Kaçtıoğlu (2016), insanı yapıya yaklaşırken üzerinde "Allah" yazan sadece masif bir kütlemin karşıladığını belirtmektedir. Yapıya dair bilgisi olmayan bir kişinin bu kütlemin minare olduğunu fark etmesinin zor olduğunu ifade etmektedir. Bu durumun insanda binaya duyduğu merakı arttırdığını dile getirmektedir. Topografyada ilerledikçe, insanın kendisini eğimle yavaş yavaş kendine çeken doğal bir zemini deneyimlediğini belirtmektedir. Bu durumun alışlagelmiş cami mimarisinin dışında olduğunu ifade eder. Yapının etrafındaki parçalı peyzaj öğelerinin, su ögesinin kişiyi daha samimi bir yerde hissettirdiğini savunmaktadır. Caminin içinde çekinmeden rahatça dolaşabildiğini ifade etmektedir. Pallasmaa (2011a) belleğin unutabileceğini fakat beden her zaman hatırlayacağını savunur, Kaçtıoğlu'nun bedensel özleşmeden bu kadar etkilenmesinin sebebi budur, mimari bedenine işlenir.

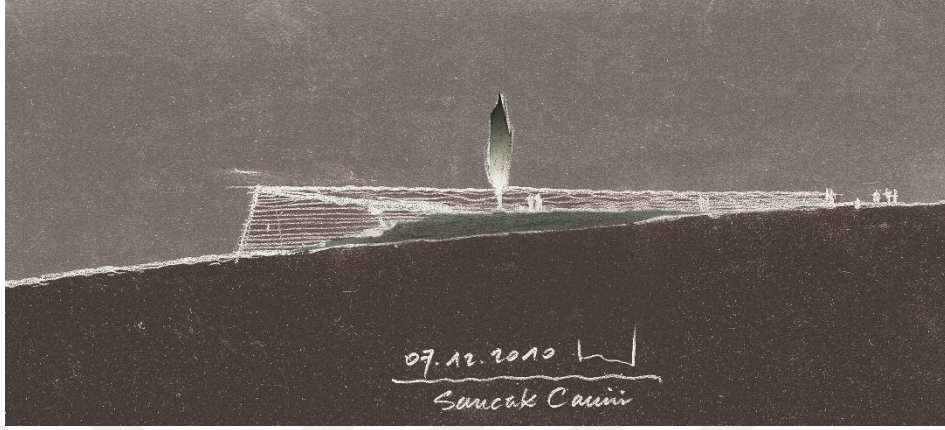
Demirkent (2016), yapının kendisini yanıltmadığını dile getirmektedir. Beyaz karlarla kaplı yapının girişini zor bulduğunu, yapının içine girdiği anda duvardaki Allah yazısından çok etkilendiğini, minaresini ise çok sevdiğini belirtmektedir. Bireysel olarak elde ettiği bu yolculuk içerinin ve dışarının diyalektiğini güçlendirmiştir.

Doğal taş merdivenden inmek samimi bir yolculuğa dönüşmekte zeytin ağacının bulunduğu avluya yaklaşılmaktadır. Doğallık kişiyi zeytin ağacına itip gölgesinde oturmaya itmektir. Pallasmaa (2012) için merdiven bedenle dolaysız ve somut iletişime geçme açısından en önemli mimari elemandır. Sancaklar Camii merdiveni tıpkı Pallasmaa (2012)'nin belirttiği gibi sadece yayaya özgü olması açısından güven verir. Merdivenden inme eylemi meraklı bir yolculuğa dönüşür, Pallasmaa (2012)'nin ifade ettiği gibi merdiven fiziksel işlevinin de ötesine geçerek mikrokozmosmik imgelerin bütününe dönüşen bir hikaye halini alır. Ayrıca topoğrafyayla bütünleşmesi bu hikayeyi daha da dramatikleştirir, akışkanlaştırır. Nil Aynalı merdivenden indiği anda karşılaşılabileceklerini şöyle ifade eder:

Aşağıya indiğimde artık başka bir zemindeyim. Taş yığınının tepe ile buluştuğu yerden, önce hafif hafif iz veren sonra kendini boylu boyunca ortaya çıkararak bir saçak sıyrılıyor. Mimarın kendini açıkça ortaya koyduğu ilk yer burası. Saçak, havaya çizilmiş bir çizgi gibi inceliyor uzayarak, yerden az yüksekte duruyor. Altına düşen gölge ve taş duvarın kıvrımlı kuytusuna içine doğru çekiyor. Kıvrılan yüzeyi takip ediyorum, izlesem beni bir yere götüreceği gibi ama ben kıvrılan yüzeyin üzerinde bulduğum bir açıklıktan içeri giriyorum (Sancak Camii Haramidere, 2011, s. 79).

Özgünlük/kiç ve tevazu ise, günümüz mimarlığının farkına varması gereken kavramlardır. Pallasmaa (2012) bugünün tasarımlarının kültürel derinliği olan yapıları, iki boyuta indirgeyerek simgesel olarak ele alıp, taklit ettiğini söyler. Özellikle camii mimarisinde çok yaygın olarak görülen bu durum, Mimar Sinan'ın ünlü camisi Selimiye Camii'nin birebir kopyalanmasına kadar varmıştır. Özgün olarak tabir edilen cami mimarisi, gelenekten kopyaladığı süslerle bezeli, kibirli tavrıyla ibadetin önüne geçen yapılar olarak yükselmektedir. Sancaklar Camii bu noktada çok önemlidir. Arolat (2015), yapıyı tasarlamadaki en büyük sorunun, bugünün inşa etme teknikleri ile içinin boşlaştırıldığı klasik bir Osmanlı camii şemasına karşı koymak olduğunu belirtmektedir. Bir caminin belirlenmiş bir forma sahip olması gerektiği, temiz olan her yerin ibadethane olabileceği düşüncesi üzerine gidilerek, form üzerine yapılan tartışmaların dışında kalınarak, projenin dini yapının "ruh"una odaklanıldığı ifade edilmektedir. Tasarımın ışığın ve maddenin, tıpkı kişinin iç dünyası gibi, bütün

kültürel yükümlülüklerden arınmış en saf formunu sunmayı amaçladığını ifade etmektedir. Yapının bütün geçici ve kültürel sorumluluklardan kurtulmak için, sanki hep oradaymış gibi, eğimle beraber topoğrafyada kaybolduğunu dile getirmektedir (Şekil 5. 17).



Şekil 5.17 : Emre Arolat'ın Sancaklar Camii için yaptığı eskiz (Sancak Camii Haramidere, 2011).

Kaçtıoğlu (2016), yapının dışında, yücelik kavramını yansıtmadığını, onun yerine doğal bir ortamda hissettirdiğini dile getirmektedir. Yapının tamamen sade ve mütevazi bir cami olması nedeni ile orada hiç yabancılık hissetmediğini belirtmektedir. Siyah parlak duvar kaplaması üzerine harika bir şekilde işlenmiş “vav”ın, sadece mimberin bulunduğu alanda yer almasının az süslü ve asil bir ortam oluşturduğunu dile getirmektedir (K. Kaçtıoğlu, kişisel görüşme, 26.01.2016). Savaş (2016) da yapının sadeliğini vurgulamaktadır. Dua edip, etrafı gezip, mekânı fotoğrafladığını belirtmektedir. Yapının minimalizminin huzur verdiğini, sadeliğinin dinlendirdiğini ve harika bir deneyim olduğunu ifade etmektedir. İçeride kalabalık bir cemaat olması durumunda farklı duygular hissedebileceğini belirterek yapıya dair duygularını: “Yine gel der gibiydi” diye ifade etmektedir (Ü. Savaş, kişisel görüşme, 26.01.2016). Hande Demirkent (2016), Sancaklar Camii'nin alışlagelinmiş gösterişli, bazen göz yoran cami mimarisine çok tezat olduğunu ifade etmektedir. İslamiyet'teki sadeliğin yapıda mevcut olmasının caminin kendisini etkileyen yanı olduğunu belirtmektedir (H. Demirkent , kişisel görüşme, 23.01.2016) (Şekil 5.18).

handedemirkent Klasik mimari ve sekilcilikten uzak.
Buyuleyici bir cami. Gordugum en guzel minare. Huzur verici
bir mabed...

Şekil 5.18 : Hande Demirkent'in bina hakkındaki yorumu (URL-68).

Nil Aynalı caminin etrafına karışmayan, otları bile dışlamayan kendi hâlinde bir yapı olduğunu belirtiyor. Beton duvara oturmak geliyor içimden, oturuluyor gibi de zaten, burası öyle bir yere benziyor. Alıştığımız parklardaki gibi orasına burasına birşeyler iliştirilmemiş. Ama insan kendini ona ilâştirebiliyor. Dinlenmek istediğinde oturacağı bir yüzey, yatmak istediğinde uzanabileceğin bir yeşil, etrafa bakınmak istediğinde üzerine ilişeceğin bir tepe hasıl oluyor yerde (Şekil 5.19). Nil Aynalı'nın anlattığı kadar samimi ortam sunan Sancaklar Camii, Pallasmaa (2012)'nın belirttiği gibi kesinlik, belirsizlik, inanç arasında asılı kalmakta, efektli, gösterişli mimarlık yerine, empati ve tevazuyu temel alan mimarisiyle yuva hissini yaratmaktadır.



Şekil 5.19 : “Az çoktur”. Sancaklar Camii’nde çekilen fotoğraf.

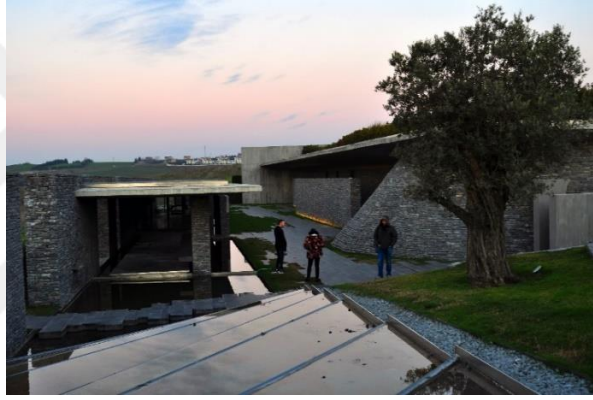
Emre Arolat'ın yaklaşımı, insanları süsüyle büyüleyen bir cami yaratmaktan çok insanların orda namaz kılmayı sevindikleri bir ortam oluşturmaktır: “...bu mekanda huşu içinde ibadet edebilmek, o tılsımlı hazzı almak, arınmak, safa ulaşmak, bütünleşmek ve ondan sonra da yalnız kalmak, yaratanla aradaki mesafeyi ortadan kaldırmak, hatta neredeyse kendinden çıkmak bence çok ciddi bir mesele” (Sancak Camii Haramidere, 2011, s.81). Ofislerinde işlevi kategorileştirmekten, mimarinin işlev üzerinden tasarlanmasından kaçındıklarını belirtmektedir. Dogmatik olan kütleli kararların zaten sürecin sonunda kendi kendine ortaya çıkacak tezahür olduğunu dile getirmektedir. Önceden bu konuda ahkam kesilebilecek bir sorun olmadığını savunmaktadır. Bu yaklaşımı tam da Pallasmaa (20012)'nin savunduğu gibi stili sorgulamak yerine anlam arayan, sorgulayan bir mimarlık anlayışıdır. Bahsettiği radikal sıradanlık, gündeliklik ve zihni iyi hislerle doyurma edimleri Sancaklar Camii için geçerlidir.

Caminin diğer bir özgün yanı ise, cinsiyet ayrımı gözetmemesidir. Kadınların arkaya atılmadığı ve erkeklerle aynı sırada ibadet edebilecekleri ilk cami olduğunu, kadınlar

için yükseltilmiş alan tasarlandığını vurgulamaktadır (Arolat, 2015). Emre Arolat tasarladığı Sancaklar Camii'ni şöyle anlatmaktadır:

Herhangi bir yer burası, secde edilen. Temizdir. Tevazu şiarıyla imar edildi. Ne övünür şekliyle, ne kabırır eşkaliyle. Yaratana insan arasına girmez görkemiyle. Kaçınır. Biçimlerin ardında gizlenen özü arar daha ziyade. Hafifçe ilişir yeryüzüne. Âdeta hemhal olur hem tepeyle hem de vadiyle, doğadan ödünç aldığı cildiyle. Sanki hep oradaymışçasına. İçi de sadedir dışı gibi, takıp takıştırmaz, bağırıp çağırmaz. Dedim ya, alçak gönüllüdür. Kible duvarını yıkayan ışıktır yegâne tezyinatı (Arolat, 2013).

Caminin kendisi ve tuvaletleri temizliğiyle insanların camiye ne kadar saygı duyduğunu göstermektedir. Yapının doğal, huzurlu, ferah, insanı evinde hissettiren, onu ezmeyen fakat ondan üstün bir doğal gücün varlığını aksettirmeyi çekinmeyen aurası insanlar tarafından sahiplenilmesini sağlamaktadır.



Şekil 5.20 : Sancaklar Camii, Aralık 2015.

5.4 Bulguların Genel Değerlendirilmesi

Mekânsal auranın birey üzerinden araştırılmasında, literatür çalışmasını destekleyecek sonuç elde edilmiştir. Bu sonuçlara göre *aura* bireyin mekânı yoğun bir şekilde deneyimlemesinde, mekâna dair bellek oluşturmada, duyuşsal algılamada, mekân aidiyetinin oluşmasında önem taşımaktadır. Bireylerin mekânla olan ilişkiyi fizikselliğin ötesinde, zihinsel ve duyuşsal hissetmeyle oluşan bir olgu olarak tanımlaması üzerine, bireyin mekânı sadece görsel olarak algılamadığı söylenebilir. Mekânın farklı zamanlarda farklı algılandığının belirtilmesi ise, mekân deneyiminin zamansallığını vurgulamakta, algılama ve bellek oluşturmada sürecin, kişinin durumunun, yaklaşma doğrultusunun...v.b. önemini ortaya koymaktadır. Alınan yanıtlara göre mekânın bellekte yer edinebilmesi için tüm duylara hitap eden, diğer mekânlardan farklı hissettiren özgün bir mekân olması gerekmektedir. Herhangi bir

yönlendirme olmadan sorulan aurası olmayan mekânda kişilerin tepkisinin ne olabileceği sorusuna alınan yanıtlar literatür çalışmasında ortaya konulan mekânsal auranın ilişkisini destekler niteliktedir ve bu anlamda çok önemli bulunmaktadır. Aurası olmayan mekânda katılımcılara göre birey, mekânı terk etme isteği göstermekte, aidiyetsiz hissetmekte, sadece fonksiyonel tepkiler göstermektedir, mekânla iletişime geçememektedir ve bu kişinin yaratıcılığını kısıtlamaktadır.

Aurasal mekân üzerinden araştırmada, hem Pallasmaa kavramları hem literatür, hem mimarın tasarım yaklaşımı, hem de kişilerin deneyimleri karşılaştırılarak bir sav elde edilmiştir. Buna göre Pallasmaa'nın mimari anlayışını oluşturan kavramların, hem bu iki yapının tasarımının özünde bulunduğu, hem de kavramların ortaya koyduğu duygulanımların, kişilerin deneyimleri üzerinden bakıldığında inkâr edilemez olduğu görülmüştür. Aurası yoğun olan mekânın, kişilerin tüm duyularını uyararak, mekânı daha yoğun deneyimlemesine, güçlü duygusal tepki vermesine, hatıra oluşturmaya ve ilham almasına sebep olduğu görülmüştür.

Her iki yapının da topoğrafyayla çatışmayan, ona karşı gelmeyen ortak bir tavır takındığı görülmüştür. Bu, mimarın tevazu gösteren tavrıdır ve deneyimleyenleri mekâna ait hissettirmekte büyük rol oynamaktadır. Bütünüyle şeffaflık sağlamaktansa, doğal ışığı dramatikleştirerek kullanması kişilerin duygularını tetikleyerek, melankoli halini uyarmaktadır. Bu durum ise yapıların sağladığı sessizlik ile birleşince, kendine döndüren, keyifli bir varlık deneyimi oluşturmaktadır. Kassal edimi ve çıplak ten duygusunun önemsenmesi tiyatral bir sahne oluşturduğu kadar gerçeklik duygusunu da vermektedir. Yapılara yaklaşımda ve dolaşımda önemli yer tutan merdivenler, zorunlu bir edimi oluşturmaktan ziyade, dolaşma isteğini uyandırarak bedeni deneyimin ana aktörü kılmaktadır. Yapıların eski yapıları taklit etmeden, kendi özgün karakterlerini oluşturması ise binaları eşsiz kılmakta ve gösterişsiz tasarımları kişide yuva hissini uyandırmaktadır.

Pallasmaa (2012) deneyimsel etkinin belli bir sanatsal niyetin ve son olarak deneyimleyen kişi ile mimari yapı arasındaki etkinin sonucu olduğunu ifade eder. Deneyimsel etkinin hesaplanamayacağını ve kuramlaştırılmayacağını, bunun yerine tasarımcının sanatsal hayal gücünden, empati ve sevecenliğinden kaynaklandığını savunur. Mimarın ise mekânı tıpkı Pallasmaa'nın savunduğu gibi, Şekil 5.21'de de ortaya konulduğu üzere, salt bir geometrik form olarak görmeyen, farklı mimarilere öykünmeyen ve kopyalayamayan, onu fizikselliği ve metafizikselliğiyle yaşayan mekân olarak ele alan, başlıca insanın hislerini ve duyularını hedef alan bakış açısı, kişisel

deneyimlerinden, düş gücünden, anılarından faydalandığında ve kural dışına çıkacak kadar özgür olduğunda aurası olan, duyusal mekân elde edebileceği saptanmıştır.



6. SONUÇ VE ÖNERİLER

Tezin ortaya koyduğu sorun, günümüz mimarlığının görsel imajlar arkasına gizlenen, anlamı kaybolmuş, bireyi yaşantıya katmak yerine onu izleyici haline getiren tutumdur. Pallasmaa (2011b)'nın da belirttiği üzere bu aşırı imaj akışı devamsız ve yerinden edilmiş bir dünya deneyimine mahal vermektedir. Tez, bu tutum karşısında mimarlığın insanın hem ruhsal hem de bedensel varlığını güçlendirdiğini hatırlatmayı ve farkındalığını oluşturmayı amaçlar. “Tözsel mimari, yalnızca yeni strüktürel tekniklerin ya da malzemelerin kullanımıyla ortaya çıkmaz; formun arıtılması ya da şık detayların oyunbaz düzenlenişiyle yaratılmaz. Hatta yararcıl işlevin en kapsamlı çözümlenmesinin otomatik bir sonucu değildir. Bir bireyin ve bir kültürün, insanın maddi ihtiyaçlarının gereklerine yanıt olarak üretilen ve evrenin tüm karmaşıklığına göre ölçülen insan değerlerine ilişkin algısını ifade eden bir içsel inançtan çıkar” (Roth, 2006, ss.672,673)

Mimarlığın anlamının farkına varılabilmesi için görüntüleşerek ve sayılaşarak metalaşan mekânların yan etkilerinin farkına varılması gerekir. Ruhsal bir varlık olarak insanın ruhunu besleyecek, hayallerini barındıracak, dış dünyadan sığındığı mekâna ihtiyacı vardır. Pallasmaa (2011a)'nın ifade ettiği gibi: “Mimari mekân fiziksel mekândan ziyade yaşanan mekândır ve yaşanan mekân geometriyi ve ölçülebilirliği daima aşar” (Pallasmaa, 2011, s.79). Söz konusu mekânlar bunu yerine getiremez, çünkü görüngü mekânda bedensel ve ruhsal olarak pasif duruma getirilen birey mekânla bütünleşemez. Benzer şekilde bireyin kimliğini, hayallerini, geçmişini yok sayan mantıksal mekân insana nasıl yemek pişirmesi gerektiğini, nerede yiyeceğini, nasıl yaşaması gerektiğini distopik (her ne kadar ütopyik olarak da başlasa) bir üslupla dikte ederken, parametrik mekân insandan soyutlanmış kütleler oluşturmaktadır. Norberg-Schulz (1984)'un ifade ettiği gibi sözde analitik düşünceyle eğitilen, bilgisi gerçeklere dayanan bireylerin hayatları gün geçtikçe anlamsızlaşmakta ve şiirsel anlamda inşaa etmedikçe “gerçeklerin” işe yaramayacağını anlaması gerekmektedir. Bu doğrultuda Norberg-Schulz (1984)'un tanımıyla bu “kriz”in

üstesinden gelebilmek için mekânı anlamak gerekmektedir. Dolayısıyla tez kapsamında mekânı anlamak için mekânın özüne yani aurasına inilmiştir.

Tez kapsamında *aura* mekânın fizikselliğinin, mekânsal olayların, karşılaşmaların getirdiği enerji boyutu, yani ruhu olarak alınmaktadır. Tezin mekânın özüne inmesindeki amaç insanın mekânla sadece imgesel bir ilişki kurmadığını vurgulamaktır. Çünkü atomik bir canlı olarak insanın da kendi *aurası* mevcuttur ve farkında olmasa bile çevresindeki varlık ve nesnelere enerji boyutunda iletişim kurar.

Bu bağlamda, *auranın* bir zemine oturtulabilmesi için *aurayı* oluşturan faktörler araştırılmıştır. *Aura* maddesel faktörler tarafından oluşturulduğu gibi, maddesel olmayan ve kişinin algısı, kimliği, duyular bu *auranın* oluşmasında ve özümsemesinde etkilidir. Dolayısıyla, örnekler üzerinden mimarlığın bir araya getirdiği malzeme birleşimleri, ışık, renk, form, cisimsiz olarak ses; koku; ısı, algı duyu, bellek ve kimlik incelenmiştir. Tez bütün girdilerin *auraya* katkı sağladığını ve bunun bütünsel bir süreç olduğu, herhangi bir girdinin azımsanarak yok edilmesinin *aurayı* bütünüyle bozacağı vurgulanmıştır. Fakat zamanın, akışkan bedenlerin, tahmin edilemeyen⁷ onu zenginleştirdiği savunulmuştur. *Aura* hem zihinsel hem olgusal etmenlerin yol açtığı bir sonuçtur, *aurasal* mekân ise tüm duylara hitap eden maddesel gerçeklik ötesi mekândır.

Anlamlı mimarlık ürünü olarak mekânın kişiyi aurasıyla etkisi altına aldığı, kişinin çok duyulu deneyimini oluşturduğu savunulmuştur. Bu çok duyulu deneyimin kişi için unutulamayan bir anı olduğu üstünde durulmuştur. Kişinin etkileştiği, beden ve ruhen bütünleştiği mekâna karşı yoğun duygular beslediği, bu duyguların ise kişinin aidiyetini oluşturduğu iddia edilmiştir. Aurası olup, insanı duygusal seviyede büyüleyen mekânın, insanın düşlemini tetiklediği, hayallerini besleyen mistik bir zemine dönüştüğü savunulmuştur. Bu noktada aslında ilkel dürtülerle üretilen mekânların ve kentlerin bütün bu bahsedilen çıkarsamaları sağladığı vurgulanmıştır. Yani insanın, yukarıda bahsedilenleri sağlayan çevreyi zaten doğasında olan bir dürtüyle oluşturmaya meyilli olduğu belirtilmiştir.

Dolayısıyla tez, çalışma bölümünde savunduğu çıkarsamaları doğrulamayı amaçlamıştır. Bu doğrultuda “aura” kavramının insanlar için ne anlam ifade ettiği

⁷ Vals Kaplıcası’ndaki “mırıldanma odası” (humming room) benzeri, planlanmayan fakat insanların keşfettiği yeni bir işlev gibi.

önemli bulunmuştur. Anket uygulanan kırk kişiden yirmisi mimar değildir ve aura kavramı açıklanmadığı ve yönlendirme olmadığı halde, tezin mekânsal auranın kişinin yoğun deneyimini, anılarını, aidiyetini, düş gücünü, duygulanmasını oluşturduğu savını destekleyen sonuç elde edilmesi önemli görülmektedir. Çünkü mekâna bir profesyonel gözle değil, salt deneyimleyen gözle bakmaktadırlar ve bu kişiler mekânın *aurasının* mekâna ait hissetmede, yoğun deneyim yaşamada, çok duyulu algılamada, mekâna dair bellek oluşturmada ve yaratıcılığının oluşturulmasında büyük ölçüde etkili olduğunu düşünmektedir.

Kişisel deneyim ve Pallasmaa kavramları üzerinden araştırılan Vals Kaplıcaları ve Sancaklar Camii *aurasal* mekân olarak önemli örneklerdir. Yapıyı deneyimleyen kişilerin bu mekânlarda çok yoğun duygular hissettiklerini, unutulmaz bir deneyim elde ettiklerini, yapıların kendilerine ilham verdiğini, düşlemlerini tetiklediğini belirtmeleri tezin savunduklarını desteklemektedir. Bunun Pallasmaa'nın kavramlarıyla karşılaştırılması ise çalışmayı kuramsal olarak güçlendirmektedir. *Auranın* oluşmasında mimarların kurallara bağlı kalmayan, kendi anılarından, hayal güçlerinden, fantazilerinden ilham alan, tevazu gösteren yaklaşımlarının kişilerin kendi yaşam alanlarını oluşturma içgüdüleriyle paralellik gösterdiği görülmektedir. Gerilimlerin bir araya getirilmesi, malzemelerin, ışığın, suyun ruhu oluşturma amacıyla karşılaştırılması auranın oluşmasında etkindir. Mekânların programı kurgulamak yerine yaşantıyı kurgulaması *aurayı* olanaklı kılmıştır.

Mekânsal auranın özgünlükle ilişkisi yadsınamazdır. Pallasmaa (2012)'nin dile getirdiği gibi mimarlık moda olanın peşine düşüp, geleneğin derinliğini yok sayıp, indirgeyerek görselleştirmektedir. Günümüzde mimari başyapıtların kopyaları farklı yerlerde inşaa edilmekte ve büyük söylemlerle ilan edilmektedir. Oysa farkında olunması gereken şey, bu yapıların ruhen ve bedenen başyapıt olduğudur. Bu kopyalar asla aslı gibi deneyim sunmayacak ve aslının aurasına sahip olamayacaktır.

Bütün bu çalışma, profesyonel yaşamda kuramsal altyapının eksikliğinin hissedilmesiyle ortaya çıkmıştır. Tez sürekli imaj üretme çabasıyla, insanı ve hislerini yok saymaya yüz tutan tasarımcı için bir hatırlatma kaynağıdır. Bu çalışmayla aslında zaten savunulmakta olan durum, güçlü bir temele oturtulmuştur. Dolayısıyla yapılan bu çalışmanın iş vereni bu konuda ikna etme noktasında önemli bir yere sahip olacağı düşünülmektedir.

Sonuç olarak tez bir ütopyanın peşinde değildir, ütopyalara inanmaz. Mimarlığın dünyadaki bütün sorunları çözeceğine dair iddiası yoktur. Fakat, Pallasmaa (2012)'nin da ifade ettiği gibi mimarlığın asıl amacı yaşamdaki gerçekleri ve yapıyı bir araya getirmektir. Mimarlık her şeyin ebedi gizemini ortaya çıkarabilir, mimarlık olağanın ve kaçınılmazın şiirsel ve şiirselliğini ve sihrini ortaya çıkarabilir. Mimarlığın önemi biçiminde değil, varlığın derin katmanlarını ortaya çıkaran gücündedir (Pallasmaa, 2012). O hâlde iddia edilen şey mimarlığın insanın hayatını anlamlandıran, düşlerini geliştiren, anılarını saklayan, aidiyetini oluşturan, insanın kendi doğasından gelen bir dürtü olduğudur. Bu durumda mimarlık asıl amacını hatırlamalıdır:

Bakir topraklar üzerine yaptığımız evler bu toprakların sunduğu güzellikten daha fazlasını sunabilmeli bize. Mutluluğun ne olduğunu en kusursuz biçimde, en ustaca anlatabilen binalar inşa etmeliyiz. Hiç değilse bu kadarını borçluyuz üzerine binalar dikerek yok ettiğimiz kırlara, ağaçlara, solucanlara (De Botton, 2010, s.301).

KAYNAKLAR

- Aalto, A.** (1978). *Rationalizm and Man*. Cambridge-London: MIT Press.
- Andrews, T.** (2010), *How To See and Read the Aura*, Llewellyn Publications, U.S.
- Avar, A. A.** (2009). Mimarlık ve Mekan Algısı, Lefebvre'in üçlü- Algılanan, Tasarlanan, Yaşanan Mekan- Diyalektiği, *Dosya 17*, (ss. 7-9). Ankara: TMMOB Mimarlar Odası Ankara Şubesi.
- Aydınlı, S.** (1986). *Mekânsal Değerlendirmede Algısal Yargılara Dayalı Bir Model*. (Doktora Tezi). İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Aytuğ, A. ve İnceoğlu, M.** (2009). Kentsel Mekanda Kalite Kavramı, *Megaron*, 3 (ss. 132-134). İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi.
- Atabay, B.** (2010). *Doğal ve Yapay Işığın Mekânı Anlamlandırma Gücü ve Birarada Bulunma Dinamikleri*. (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Bachelard, G.** (2014). *Mekânın Poetikası* (A. Tümertekin Çev.). İstanbul: İthaki Yayınları.
- Bachelard, G.** (2010). *Sürenin Diyalektiği* (E. Sarıkartal Çev.). İstanbul:İthaki Yayınları.
- Ballantyne, A.** (2012). *Mimarlar için Deleuze ve Guattari* (R. Öğdül Çev.). İstanbul: YEM Yayın.
- Barthes, R.** (2006). *Roland Barthes* (S. Rifat Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Baudrillard, J., ve Nouvel, J.** (2011). *Tekil Nesnelere*, (A. U. Kılıç Çev.). İstanbul: YEM Yayın.
- Benford, S., Fahlén, L.** (1993). A Spatial Model of Interaction in Large Virtual Environments, *Proceedings of the Third European Conference on Computer-Supported Cooperative Work 13–17 ECSCW '93*. Milan: Italy .
- Benjamin, W.** (1993). *Pasajlar* (A. Cemal Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları .
- Benjamin, W.** (2008). *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, (A. Underwood Çev.), XV. London: Penguin Books.
- Bloomer, K. C. & Moore, C.W.** (1977). *Body, Memory and Architecture*, London: Yale University Press.
- Bozhalil, S.** (2015). 6 tarzın uyku atlası, *Maison Française*, 246.
- Böhme, G.** (2014). *Architectural Atmospheres: on the Experience and Politics of Architecture*. Basel: Birkhauser.
- Castello, L.** (2010). *Rethinking the Meaning of Place: Conceiving Place in Architecture-Urbanism*. Surrey: Ashgate Publishing Limited.
- Copleston F.** (1996). *Copleston Felsefe Tarihi Leibniz*. İstanbul: İdea.
- Creswell, T.** (2004). *Place a Short Introduction*, Blackwell Publishing, UK.
- Crisman, P.** (2009). To Summon All the Senses. In A. Gregory and M. Dudzik (Eds.), *Savannah: Savannah College of Art Publications*. (Pp. 170-177).

- De Botton, A.** (2010). *Mutluluğum Mimarisi* (B. T. Altuğ). İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Erten, E.** (2009). Dokunsallığın Manifestosu, *Dosya 17*, (ss. 7-9). Ankara: TMMOB Mimarlar Odası Ankara Şubesi.
- Fahien, L. E. ve Brown, C.G.** (1992). The Use of a 3D Aura Metaphor for Computer Based Conferencing and Teleworking, *In Proc. 4th Multi-G Workshop*, Stockholm.
- Foley, H. J. ve Matlin, M. W.** (2010). *Sensation and Perception*. London and New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Foucault, M.** (1972). *Archaeology of Knowledge*. London: Tavistock Publications Limited.
- Frampton, K.** (2002). Corporal Experience in the Architecture of Tadao Ando, In Dodds, G. and Tavernor, R.(Ed.), *Body and Building Essays on the Changing Relation of Body and Architecture*, Cambridge: MIT Press.
- Frederick, M.** (2009). *Mimarlık Okulunda Öğrendiğim 101 Şey*. İstanbul: YEM Yayın.
- Freud, L.**, (2015). BrainyQuote.com, Erişim: 16 Eylül 2015. Erişim adresi: <http://www.brainyquote.com/quotes/quotes/l/lucianfreu305834.html>.
- Goodwin, K.** (2014). Curator's Preface, *Sensing Spaces* (ss. 35-36). London: Royal Academy of Arts.
- Harvey, D.** (2011). *Umut Mekânları* (Z. Gambetti Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Hasol, D.** (2010). *Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü* (11. bs.). İstanbul:YEM Yayın.
- Hawkes, D.** (2008). *The Environmental Imagination*. Wiltshire: The Cromwell Press.
- He, M.** (2016). Kişisel görüşme. 20 Ocak, İstanbul.
- Heidegger, M.** (1975). *Building Dwelling Thinking, Poetry, Language, Thought*. New York: Harper Colophon Books.
- Holl, S., Pallasmaa, J. ve Pérez-Gomez, A.** (1994). Questions of Perceptions Phenomenology of Architecture, *Architecture and Urbanism*, Haziran 1994 Özel Sayı.
- Hulusi, G. İ.** (2005). *Görsel Sanatlar ve Mimarlık İçin Temel Tasar*. İstanbul: YEM Yayın.
- Itten, J.** (1975). *Design and Form*. London: John Wiley Sons, Inc. And Thames and Hudson Ltd.
- Kahn, L.** (1957). *Order in Architecture, Perspecta*, Yale: The Yale Architectural Journal.
- Kahn, L.** (1971). The Room, The Street and Human Agreement, *AIA Journal*, 56, 3, Eylül, 1971.
- Kamphuis, H. & Onna, H.** (2007). *Atmosphere: the shape of things to come: architecture, interior design, design and art*. Amsterdam: Frame Publishers,
- Karana, E.** (2009). Meanings of Materials Through Sensorial Properties and Manufacturing Process, In K.L. Edwards (Ed.). *Materials and Design*, 30, (ss.2778-2784).

- Kavanaugh, L.** (2010). The Architect as Humanist, In Bandyopadhyay, S., and others (Ed.). *The Humanities in Architectural Design* (s. 41). NY: Routledge.
- Kul, D.** (1976). *Intermediate Studies of the Human Aura*. Colorado, USA: The Summit Lighthouse.
- Le Corbusier.** (1989). *Towards a New Architecture* (F. Etchells Çev.). London: Butterworth Architecture.
- Lefebvre, H.** (2014). *Mekânın Üretimi* (I. Ergüden Çev.). İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Lynch, K.** (1960). *The Image of the City*. London: MIT Press.
- Marinetti, F. T.** (1921). Dokunsallığın Manifestosu, Dosya 17, (s. 52). Ankara: TMMOB Mimarlar Odası Ankara Şubesi.
- Moore, R.** (1997, 16 Ekim). *The Arts: A Place to Remember the Life Before*, The Daily Telegraph.
- Murphy, D.** (2012). *The Architecture of Failure*. Winchester, Washington: Zero Books.
- Norberg-Schulz, C.** (1984). *Genius Loci- Towards a Phenomenology of Architecture*, USA: Rizzoli International Publications.
- Öztürk, M.** (2015). Kahvenizi nasıl içerdiniz?, *Maison Française*, 246 (ss. 306-311).
- Pallasmaa, J.** (2012). *Encounters I*. Estonia: Rakennustieto Publishing.
- Pallasmaa, J.** (2011). *Tenin Gözleri* (A. U. Kılıç Çev.). İstanbul: YEM Yayın.
- Pallasmaa, J.** (2011). *The Embodied Image*. United Kingdom: John Wiley & Sons Ltd.
- Ponty, M. M.** (2014). *Algılanan Dünya* (Ö. Aygün Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Ponty, M. M.** (2014). *Göz ve Tin* (A. Soysal Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Rasmussen, S., E.** (1964). *Experiencing Architecture*, Cambridge: MIT Press.
- Roth, L. M.** (2006). *Mimarlığın Öyküsü*, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Ruskin, J.** (1849). *The Seven Lamps of Architecture*. London: Smith, Elder, and Co., 65 Cornhill.
- Sancak Camii Haramidere.** (2011). *Arredamento Mimarlık Dergisi*, 246, 76-85.
- Sharr, A.** (2007). *Heidegger's Hut*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Sharr, A.** (2010). *Mimarlar için Heidegger*. İstanbul: YEM Yayın.
- Slate, J. H.** (1999). *Aura Energy for Healt, Healing&Balance*. U.S: Llewellyn Publications.
- Soygeniş, S.** (2010). *Mimarlık Düşünmek Düşlemek*. İstanbul: YEM Yayın.
- Spier, S.** (2001). *Place, Autorship and the Concrete: Three Conversations with Peter Zumthor* (Cilt 5, Sayı 1). Cambridge: Cambridge University Press.
- Taşcıoğlu, M.** (2013). *Bir Görsel İletişim Platformu Olarak Mekân*. İstanbul: YEM Yayın.
- Thomas, O.** (2013). Phenomenology, Poetics, and Architectural Custodianship, *Environmental & Architectural Phenomenology* (Vol. 24, No. 1).

- Unwin, S.** (2010). *Twenty Buildings Every Architect Should Understand*. Milton Park, Oxon: Routledge.
- Ursprung, P.** (2014). Presence: The Light Touch of Architecture (s.47). *Sensing Space*. London: Royal Academy of Arts.
- Vasseleu, C.** (1999). *Işığın Dokusu (Irigaray, Levinas ve Merleau-Ponty'de Görüş ve Dokunuş)*. İstanbul: Öteki Yayınevi.
- Zumthor, P.** (2006). *Atmospheres- Architectural Environments, Surrounding Objects*, Birkhauser.
- Zumthor, P.** (2006). *Thinking Architecture*. İsviçre: Birkhauser.
- Zumthor, P.** (2014). *1990-1997 Buildings and Projects Volume 2*. (J. Hargraves Trans.). T. Durisch (Ed.). Zurich: Scheidegger & Spiess.
- Url-1**, <<http://www.theguardian.com/artanddesign/2015/feb/09/modern-art-glass-box-claustrophobic-trend>>, alındığı tarih: 28.09.2015
- Url-2**, <<http://www.theguardian.com/arts/gallery/2007/may/15/1>> alındığı tarih: 18.09.2015
- Url-3**, < <https://tr.wikipedia.org/wiki/Fenomenoloji>>, alındığı tarih: 22.09.2015
- Url-4**, < <http://www.enfal.de/sosyalbilimler/o1/011.htm>>, alındığı tarih: 22.09.2015
- Url-5**, <<http://www.jsonline.com/multimedia/photos/213561651.html>> alındığı tarih: 18.09.2015
- Url-6**, <<https://www.pinterest.com/pin/54043264252407318/>> alındığı tarih: 18.09.2015
- Url-7**, <http://travellingmoods.com/wp-content/uploads/2015/05/times_square_newyorkcity.jpg> alındığı tarih: 20.09.2015
- Url-8**, <https://snapshotsforsoreeyes.files.wordpress.com/2011/08/img_2387_hdr.jpg> alındığı tarih: 18.09.2015
- Url-9**, <<http://www.theguardian.com/artanddesign/2011/jun/12/zaha-hadid-glasgow-architecture-review>>, alındığı tarih: 18.05.2016
- Url-10**, <<http://blogs.crikey.com.au/theurbanist/2014/09/07/did-modernistarchitecture-fail-this-public-housing-project/>>, alındığı tarih: 27.09.2015.
- Url-11**, < <http://dictionary.reference.com/browse/aura>>, alındığı tarih: 08.09.2015
- Url-12**, <https://en.wikipedia.org/wiki/Kirlian_photography>, alındığı tarih: 03.09.2015.
- Url-13**, < <http://www.crystalinks.com/kirlian.html>>, alındığı tarih: 03.09.2015.
- Url-14**, <<http://www.fengshuidana.com/wp-content/uploads/2014/01/Carlo.png>>, alındığı tarih: 03.09.2015.
- Url-15**, <<http://blogmetafisika.blogspot.com.tr/2011/12/aura.html>>, alındığı tarih: 03.09.2015.
- Url-16**, <http://shareof.me/data/_shares/1652/slides/2779>, alındığı tarih: 08.09.2015.
- Url-17**, <<http://www.tridonic.com/com/en/2897.asp>>, alındığı tarih: 08.09.2015.

- Url-18**,<<http://www.dha.com.tr/dhaalbumdetay.asp?kat=61845>>, alındığı tarih: 12.09.2015.
- Url-19**,< <http://rdbarchitect.ca/materials-we-love/>>, alındığı tarih: 18.10.2015.
- Url-20**,<<http://architizer.com/projects/little-gore-street-studio/>>, alındığı tarih: 08.10.2015.
- Url-21**,<https://farm4.staticflickr.com/3163/2341142031_f1c50a5522_b.jpg>, alındığı tarih: 08.10.2015.
- Url-22**,<<http://architizer.com/projects/grimmwelt-kassel-1/>>, alındığı tarih: 10.10.2015.
- Url-23**,<<http://architizer.com/projects/tresarca-1/>>, alındığı tarih: 11.10.2015.
- Url-24**,<<http://architizer.com/projects/san-telmo-museum-extension/>>, alındığı tarih: 11.10.2015.
- Url-25**,<<http://www.morfae.com/2787-louis-vuitton-matsuya-ginza-facade-renewal-by-jun-aoki-associates-in-tokyo-japan/>>, alındığı tarih: 13.10.2015.
- Url-26**,<<http://architizer.com/blog/a-heavenly-floating-non-denominational-chapel/>>, alındığı tarih: 15.01.2015.
- Url-27**,<<http://architizer.com/projects/burger-bar-oval/>>, alındığı tarih: 14.10.2015.
- Url-28**,<<http://architizer.com/projects/horizontal-skyscraper-vanke-center/>>, alındığı tarih: 16.10.2015.
- Url-29**,< <http://architizer.com/projects/sharing-blocks/>>, alındığı tarih: 17.10.2015.
- Url-30**,<<http://dictionary.reference.com/browse/luminance>>, alındığı tarih: 25.10.2015.
- Url-31**,<http://orig05.deviantart.net/8dbc/f/2009/051/2/e/church_of_the_light_by_leesaf.jpg>, alındığı tarih: 25.10.2015.
- Url-32**,<<http://www.archdaily.com/345857/ad-classics-white-u-toyo-ito>>, alındığı tarih: 28.10.2015.
- Url-33**,<<http://thumbs.dreamstime.com/x/british-columbia-parliament-buildings-20011165.jpg>>, alındığı tarih: 29.10.2015.
- Url-34**,<<http://www.mypowellrivernow.com/wp-content/uploads/2015/08/BC-Parliament-building-1.jpg>>, alındığı tarih: 29.10.2015.
- Url-35**,<<http://www.dezeen.com/2012/10/24/arcades-by-troika/>>, alındığı tarih: 29.10.2015.
- Url-36**,<http://www.mimarizm.com/haberler/aydinlatma-ve-karanligin-ardindan-yansima-nin-tasarimi_117787>, alındığı tarih: 27.10.2015.
- Url-37**,<<https://www.flickr.com/photos/stuckincustoms/6341844005/>>, alındığı tarih: 30.10.2015.
- Url-38**,<<http://i.ytimg.com/vi/yvloMDExQIw/mqdefault.jpg>>, alındığı tarih: 01.11.2015.
- Url-39**,<<https://eirikso.files.wordpress.com/2011/01/oneyeardiversity1.jpg>>, alındığı tarih: 16.01.2016.

- Url-40**,<<http://hobilerle.blogspot.com.tr/2011/11/renklerle-dekorasyon-mavi-ve-tonlar.html>>, alındığı tarih: 16.01.2015.
- Url-41**,<<http://www.archdaily.com/286223/superkilen-topotek-1-big-architects-superflex>>, alındığı tarih: 17.01.2016.
- Url-42**,<<http://architizer.com/projects/fairyland-guorui-villas/>>, alındığı tarih: 14.11.2015.
- Url-43**,<<http://www.ht3.org/gorsel/sancaklar-istambul/>>, alındığı tarih: 16.10.2015.
- Url-44**,<<http://www.archvenue.com/wp-content/uploads/VitraHaus-Herzog-de-Meuron-3.jpg>>, alındığı tarih: 18.10.2015.
- Url-45**,<<http://gizmodo.com/5476336/vitrahaus-a-building-with-a-view-and-a-view-and-a-view-and-a-view>>, alındığı tarih: 18.10.2015.
- Url-46**,<<http://arqa.com/arquitectura/vitrahaus-en-weil-am-rhein-alemania.html>>, alındığı tarih: 22.10.2015.
- Url-47**,<<http://cdn.trendhunterstatic.com/thumbs/door-handle-design.jpeg>>, alındığı tarih: 23.10.2015.
- Url-48**,<<http://chronos-studeos.com/blog/wp-content/uploads/Hedgerow-handle.jpg>>, alındığı tarih: 23.10.2015.
- Url-49**,<<http://www.vibrantdoors.co.uk/news/wp-content/uploads/2013/08/door-handle-hand.jpg>>, alındığı tarih: 23.10.2015.
- Url-50**,< <http://sims.wikia.com/wiki/Environment>>, alındığı tarih: 20.10.2015.
- Url-51**,<<http://www.silhouettesbyhand.com/physiognomy/>>, alındığı tarih: 21.10.2015.
- Url-52**,<<http://housedesignstudio.net/assets/2013/10/Leman-500-br-300x300.jpg/>>, alındığı tarih: 28.10.2015.
- Url-53**,<<http://content.blueport.com/ProductImages/30/274015.jpg>>, alındığı tarih: 28.10.2015.
- Url-54**,<<http://myweb.sabanciuniv.edu/suchas/files/2015/08/perception.png>>, alındığı tarih: 04.01.2016.
- Url-55**,<<https://nedenneden.files.wordpress.com/2007/06/iglo.jpg>>, alındığı tarih: 04.01.2016.
- Url-56**,<<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/72/14/54/721454f8e1315a120d8b67378fcc4680.jpg>>, alındığı tarih: 04.01.2016.
- Url-57**,<<http://zntent.com/wp-content/uploads/2014/12/Emma-Stone-hair-style-photo-01.jpg>>, alındığı tarih: 08.01.2016.
- Url-58**,<<http://marieclaire.media.ipcdigital.co.uk/11116/000066d4b/fe/d/Young-businesswoman-LP.jpg>>, alındığı tarih: 08.01.2016.
- Url-59**,<<https://yellowbohemia.files.wordpress.com/2012/01/hippy-hippies-boho-bohemian-fashion-photography-via-pinterest7.jpg>>, alındığı tarih: 08.01.2016.
- Url-60** <<http://www.cafelouvre.cz/en/gallery>>, alındığı tarih: 10.12.2015.
- Url-61** <https://en.wikipedia.org/wiki/Tate_Modern#/media/File:Tate.modern>

- .weather.project.jpg*>, alındığı tarih: 26.11.2015.
- Url-62** <<http://plsn.com/international-news/13146-renegade-lights-corporate-anniversary-event-at-tate-modern-art-gallery.html>>, alındığı tarih: 26.11.2015.
- Url-63** <<http://www.meltingbutter.com/contemporary-art-museum-find-tate-modern-london/>>, alındığı tarih: 26.11.2015.
- Url-64** <<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/19/ed/16/19ed167cc7c5616db075c9cabd98c02f.jpg>>, alındığı tarih: 26.11.2015.
- Url-65** <<http://gbphotos.photoshelter.com/image/I000021Ixmt9KpJg>>, alındığı tarih: 27.11.2015.
- Url-66** <<http://www.kaufmannrepetto.com/artist/eva-rothschild/>>, alındığı tarih: 27.11.2015.
- Url-67** <<http://artblart.com/2010/08/13/sculpture-harrier-and-jaguar-2010-by-fiona-banner-tate-britain-duveens-commission-2010/>>, alındığı tarih: 28.11.2015.
- Url-68** <<http://www.archdaily.com/345857/ad-classics-white-u-toyo-ito/51473fe1b3fc4bd73c000036-ad-classics-white-u-toyo-ito-image>>, alındığı tarih: 28.11.2015.
- Url-69** <<http://www.architonic.com/aisht/dynamic-facade-kiefer-technic-showroom-ernst-giselbrecht-partner/5100449>>, alındığı tarih: 30.12.2015.
- Url-70** <<http://www.dezeen.com/2015/03/29/richard-silver-time-slice-architectural-photography-iconic-buildings-sunset/>>, alındığı tarih: 10.12.2015.
- Url-71** <<http://www.rayosycentellas.net/madrid/wp-content/uploads/2010/03/central-del-medioidia.jpg>>, alındığı tarih: 14.11.2015.
- Url-72** <<http://ruimpnunes.com/blog/wp-content/uploads/2012/04/caixa004.jpg/>>, alındığı tarih: 14.11.2015.
- Url-73** <<http://www.dezeen.com/2008/12/09/the-sequence-by-arne-quinze/>>, alındığı tarih: 15.02.2016.
- Url-74** <<https://www.google.com.tr/maps/@41.1634341,29.0774108,11z?hl=tr>>, alındığı tarih: 21.12.2015.
- Url-75** <<http://static1.squarespace.com/static/52d165cae4b03263c74f2aaf/t/53b9b951e4b0998a1be86c23/1404680541783>>, alındığı tarih: 21.12.2015.
- Url-76** <<http://www.archdaily.com/607434/baiyunting-culture-and-art-center-dushe-architectural-design-co>>, alındığı tarih: 21.11.2015.
- Url-77** <https://www.instagram.com/p/_7ysYDGjty/>, alındığı tarih: 21.01.2016.
- Url-78** <<https://www.instagram.com/p/BAQmd-fxbOE/?taken-by=moooooonnie>>, alındığı tarih: 21.01.2016.
- Url-79** <https://www.instagram.com/p/BAxNtnAMler/?taken-by=cris_c3>, alındığı tarih: 22.01.2016.
- Url-80** <<http://homeli.co.uk/therme-vals-spa-by-peter-zumthor/>>, alındığı tarih: 22.01.2016.

Url-81 <<http://en.graubuenden.ch/top-ten-graubuenden/therme-vals.html>>, alındığı tarih: 22.01.2016.

Url-82 <<https://www.instagram.com/p/BAupCLBqGEs/>>, alındığı tarih: 28.01.2016.

Url-83 <https://www.instagram.com/p/_PXOzLTJyi/?taken-by=kubrakactioglu>, alındığı tarih: 28.01.2016.

Url-84 <<https://www.instagram.com/p/BAF3KYdu6gj/?taken-by=handedemirkent>>, alındığı tarih: 28.01.2016.



EKLER

EK A: Anket Soruları

EK B: Vals Kaplıcası Kişisel Görüşme

EK C: Sancaklar Camii Kişisel Görüşme



EK A

1. Sizce mekanla olan ilişkimizde "mekansal auranın" etkisi nedir? 1'den 5e numaralandırınız (5:En Yüksek)

- Daha yoğun bir deneyim yaşamamızı sağlar
- Mekana ait belleğimizin oluşmasını sağlar
- Mekanı tüm duyularımızla algılamamızı sağlar
- Mekana aidiyetimizi artırır

2. Sizce mekanın aurasını etkileyen faktörler nelerdir? 1'den 5e numaralandırınız (5:En Yüksek)

- Malzeme
- Yansıma
- Yapay Işıklandırma
- Doğal ışığı filtreleme (ışık- gölge oyunları)
- Objeler (katı veya sıvı)
- Mekanın Isısı
- Mekanın Sesi
- Mekanın Kokusu
- Diğer(Lütfen açıklayınız)

Renk

12.05.2015 17:21

bunlara ek olarak bellek oluşturacak olayların var olup olmaması mekanın deneyimimiz açısından yoğunluğunu tüm bu fizikselliklere göre daha fazla etkileyecektir.

12.05.201513

3. Mimari tasarımın sadece görsele indirgenmesi sizce mekanla olan ilişkimizi nasıl etkiler?

- Mekanla aramızda yer duygusu oluşmaz
- Mekana dair bellek oluşturamayız
- Mekanda soyutlanmış hissederiz
- Mekanda kendimizi rahat hissetmeyiz
- Mekanı deneyimleyemeyiz

- Mekanda keyifli vakit geçiremeyiz
- Diğer(Lütfen ekleyiniz)

4. Sizce bireyde mekan algısı ne şekilde oluşuyor?

Mekan algısı tüm duyuların etkileşimiyle oluşur. Duyuların gönderdiği sinyallerin beyindeki yorumları insandan insana değişkenlik gösrereceğinden mekan algısı da değişkenlik gösterir.

13.05.2015 08:48

Mekan algısı gözlemcinin mekanda hissettiği somut yada soyut sınırlamalar sonucu oluşur.

12.05.2015 20:56

Bireyde mekan algısının mekanı fiziksel anlamda hissetmekten öteye geçerek zihinsel ve duysal olarak hissetmekle oluştuğunu düşünüyorum. Mekanın algıda ve sonrasında da belleğimizde yer edinebilmesi için duyularımıza hitap etmesi ve diğer mekanlardan farklı olarak bizi mekana ait hissettirmesi gerektiği düşüncesindeyim.

12.05.2015 20:00

kullanıcının dikkatini günlük aktivitesinden mekana kaydırma yoluyla, mekanı farketmesiyle oluşuyor.

12.05.2015 19:25

Mekan algisi temelde kişinin duyuları ile oluşur ve kendisi ile iletişim kurabildiği ölçüde güçlenir.

12.05.2015 18:42

Mekan algisi, bireyin belleğiyle ve bellekte kodlanmış materyalle ilgili olabilir temelde. Ancak sürekli olarak maruz kalınan "pazarlama, reklam, vs" gibi faktörlerle neyin istenip istenmediği yönünde de yönlendirmeler olduğu göz önünde bulundurulursa, tamamen bir bireysellikten söz edilemez.

12.05.2015 17:55

Bence, insanın görsel algılarının aslında objelere yansıyan ışık üzerinden oluştuğunu düşünürsek; bireyin mekana dair farkettiği ilk şey öncelikle mekanın aydınlık / karanlık seviyeleridir diyebiliriz. Tabii bir de kaçınılmaz olarak maruz kaldığımız mekanın kokusu ve sesi, o mekanı algılamamızda ani ama geçici olabilen tamamlayıcı bir rol oynar.

12.05.2015 17:23

Işık, renk, malzeme, doku, biçim gibi mekanın tüm tasarım bileşenleri; çevreden, doğadan yada kullanıcıdan kaynaklı ses, koku gibi etmenlerle birleşerek mekana ait bir bütün oluşturur. Bu bütün; o anki ruhsal durumumuz, yalnız olmamız yada yanımızda kimlerin olduğu, hangi mevsimde olduğumuz, günün hangi saati olduğu (gece ve gündüz mekanın algılanışı farkı), havanın nasıl olduğu (doğal aydınlatma varsa) gibi birçok etkenle birleşerek mekan algımızı oluşturur. Aynı mekan, aynı kullanıcı tarafından, zamansal farkla tamamen farklı algılanabilir.

12.05.2015 17:21

Görerek, dokunarak, deneyimleyerek ve hissederek.

12.05.2015 17:11

İlk giriş anında ki malzeme kullanımı, yerleşim ve ışık-gölge oyunları

12.05.2015 16:35

kullanılan malzeme, renk, yoğunluk, konfor koşulları (aydınlatma, ses, sıcaklık vs.) çalışan insanlar, kullanıcılar,

12.05.2015 15:23

ölçek, malzeme, hafıza, yönlendirme

12.05.2015 15:04

Mekanın tüm duygularla deneyimlenmesi ve aidiyet hissinin kullanıcıya getirilebilmesi ile

12.05.2015 14:54

Duyularımız, duygularımız ve belleğimizle

12.05.2015 14:45

tüm duyuları eş zamanlı uyaran bir sistem kurgusu ile.

12.05.2015 14:16

mekanın birey algısındaki yorumlanması ve mekanda vuku bulan olaylar ile.

12.05.2015 14:13

5.Sizce aurası olmayan mekanlara kullanıcı tepkisi nedir?

Sıradan mekanlardır. Sıklıkla tercih edilmezler. Geçicidirler.

13.05.2015 08:48

Hoşnutsuzluk - mekanı terk etme isteği

12.05.2015 21:03

Aidiyetsizlik,rahat hissedememe,biran önce terk etme isteği

12.05.2015 20:56

Kullanıcıların aurası olmayan mekanlarda kendilerini mekana ait hissetmediklerini dolayısıyla kendilerini bu mekanlarda yeterince rahat hissetmediklerini ve aidiyet duygularının oluşmadığını düşünüyorum bu da beraberinde mekan tercihlerini etkiler düşüncesindeyim.

sadece fonksiyonel tepkiler veriyor ya da tepki oluşmuyor diyebiliriz

12.05.2015 19:25

kullanici mekana aidiyet hissetmez ve uzaklaşmak ister

12.05.2015 18:42 6.soruda bahsettiğim yönlendirilme bazlı nedenlerden oturu, yine medya aracılığıyla ve toplumun geri kalanının verdiği tepkiye bireyin ne kadar uzaklıkta durduğuyla alakalı olduğunu düşünüyorum. Herkesin kafasında bir ideal oluşuyor ve bireyler bu ideal imgeyi arıyorlar. Yine de bulunamayınca tatminsizlik ortaya çıkması gibi bir durum da söz konusu olamaz;uzun vadeli bir arayış... dolayısıyla kısa vadede temel olan kullanıcının ihtiyaçlarını karşılayıp karşılayamaması yönünde şekilleniyor, gibi.

12.05.2015 17:55

Bana göre aurası olmayan mekan bulunmamaktadır. Özellikle aurası zayıf yada bana hitap etmeyen mekanlarda da oradan bir an önce ayrılma hissi oluşmaktadır. Evimde bile farklı farklı odalarda ve balkonlarda belirgin bir sebebi olmasa dahi belki de aura uyumsuzluğu yaşayarak ayağımın gitmediği ve zaman geçirmek istemediğim yerler bulunmaktadır.

12.05.2015 17:23

Aurası olmayan mekanlar kullanıcının hafızasında kalıcı yer edinemez. Kullanıcı olayları mekandan soyutlanmış bir halde hatırlar.

12.05.2015 17:21 Akılda kalması açısından bir negatiflik yaratır. Koku hafızası nasıl normal hafızadan daha uzun süre bellekte kalıyorsa aurası olan mekan da bir şekilde o hissi insanda uzun süre saklar.

12.05.2015 17:11

Aitlik hissi oluşmaz ve bu sebeple herhangi bir elektrik barındıramaz bu da yaratıcılığı kısıtlar.

12.05.2015 16:35

mekanla iletişime geçmezler, belirli bir amaç için orada bulunur ve amaçlarına ulaştıktan sonra ayrılırlar, mekanla aralarında bir bağ kurmazlar.

12.05.2015 15:23 farkındalık durumuna göre değişir

12.05.2015 15:04

Konforsuz ve geçici hissetme, o mekana dair deneyimini kısa tutmak isteme, gir-bulun-geç mekan niteliği kazanma

12.05.2015 14:54

etki-tepki denkleminde eşitsizlik gözlemlenebilir.



EK B

Martin Kauffman/Kişisel Görüşme

The atmosphere is quite unique and nothing like other spas I have tried. Part of the spa is underground and everywhere you see and feel local stones/rocks which are being used for walls etc. You feel somehow a part of the mountain or at least the place because of the choice of materials. Another interesting thing is that there are a lot of sections and different spas. It gives you a sense of calmness because you do not see too many guests around you. Colours and materials are working with the rooms to give a wonderful relaxed atmosphere. Furthermore you get a view to the other side of the valley and mountains which is amazing. The spa work “massages” you in different ways... smell, visual, texture, temperature and much more. It is by far the best spa experience I have had.

Moon He/Kişisel Görüşme

I think the material (stone) and diffused lighting work well in creating the atmosphere, along with the water steam. I remember the water pools are lighted in light dreamy blue and the floating reflection onto the stone was amazing. There is also the colored lights in smaller spaces, like darker blue in cold water and dark pink in hot water pool. I went during late and early hours, so there were few people in there. It was really serene. The only thing you see are water particles floating under the light and the water reflection on the stone. The partition walls are long and thick, so you feel secluded sinking in the water. Outdoor pool is the most dreamy part because of the view and heavier fog that creates the atmosphere. You can barely see people's faces out there. I think all my senses are fulfilled in there: seeing the mountains, feeling the hot and cold water, smelling (sometimes) the mint aroma. I feel very calm and peaceful there.

Christina Claudio/Kişisel Görüşme

For me aura is something that transmit us comfort and well being sensations through the spacial qualities of the place.

Aura affects our experience on a sensory level, due to the space qualities awaken our senses and allows to bond with the place.

Yes, it was a memorable experience that I would like to definitely repeat one day! And of course the experience was created by the atmosphere: the silence, the water temperature, the stone texture, the free roam between the different spaces, the low light, the soft echoe from the water falling and people swimming, the beautiful view to the mountains... everything touched me and inspired me as an architect, simply as a human being. One of the many moments that touched me, was in one of the small chambers, people sang with the throat and the echoe was quite something... it was a magical moment.

Peace, tranquility, losing time awareness, don't think in anything, just relax and clean the mind, I remind of entering in total a state of trance while floating above water during many hours.

EK C

Kübra Kaçtıoğlu/Kişisel Görüşme

Sancaklar camiine girerken başta sadece masif uzun bir kütle üzerinde yazan Allah yazsını görüyoruz. Binaya dair pek bir şey yok, o kütlenin de minare olduğunu da bina hakkında bilgisi olmayan bir insan için anlaması zor. Bu elbette bina hakkındaki merakı da arttırıyor. Devam ettikçe eğimle beraber sizi yavaş yavaş yapının içine alan doğal bir zemin görüyoruz bu da alışageldiğimiz cami mimarilerine pek benzemiyor elbette. Yapı etrafındaki parçalı peyzaj elemanları, su öğeleri vs. insanı daha samimi bir yerde gibi hissettiriyor. Ululuk yücelik kavramından ziyade yapı dışında daha çok doğal ortamdaymış gibi hissettiriyor. Camiye girdiğimizde ise yapının duvarı tavanı ve döşeme kaplamasının renkleri aynı tona sahip olduğundan pür bir görüntü mevcut. Alabildiğine sade ve mütevazi bir cami olduğundan benim içinde yabancılık hissetmediğim bir yapı gibi hissettirdi. Sadece minberin de bulunduğu alanda siyah parlak bir kaplama üzerinde harika işlenmiş bir vav işareti de az süslemeyle daha asil bir görüntü vermiş. Yapının içinde rahatça dolaşıp çekinmiyorsunuz. Özellikle tavanın kubbe formundan çıkıp aslında kubbe formuna yaklaşması ama yapı yüksekliğinin de fazla olmaması toprak altında olduğumuzu hissettirdi. Yani bunu tam olarak kötü bir şey olarak söyleyemem ama o basıklık ama bir yandan da kenarlardan ışıklıklar ve aydınlatmaların yardımıyla oluşturulmuş yarıklardan süzülen ışık, ilahi bir gücün varlığına olan teslimiyeti hissettirdi bana. Bu beni en çok etkileyen şeydi.

Ümit Savaş/Kişisel Görüşme

Sancaklar Camii'ye daha önce arkadaşlarım gitmişti, onların fotoğraflarından görmüştüm ve uzun zamandır gitmeyi planlıyordum. 2016' nın ilk günü gitmek kısmet oldu. Navigasyon uygulamasının azizliğine uğradık ve önce bambaşka bir yerlere gittik, daha sonra tarif ile doğru destinasyona ulaştık. Maps'in kırmızı baloncuğu gibi karşıladı bizi camii'nin minaresi. Çok yol geldiniz ama artık "BURADASINIZ" der gibiydi :) İlk başta minare olduğunu anlamadım ben zaten, gerçekten lokasyonu belli etmek için yapılmış heybetli bir yapı sandım. Annem söyleyince farkettim. Çok karlı bir günde gittiğimiz için ilk karşılaştığımız manzara daha önce görmüş olduğum fotoğraflardan çok farklıydı. Pırıl pırıl parlayan güneş altında beyaz ve gri tonları hakimdi. Avlunun tam ortasındaki zeytin ağacı beni Puglia'daki sonradan restore edilmiş Masseria evlerinde gibi hissettirdi. Bir fotoğrafçı gözüyle baktığım için çok güzel duygular içerisindeydim ama hala kendimi bir ibadethaneye gelmiş gibi hissetmiyordum. Ta ki içeri girip sol taraftaki kocaman vav harfini görene kadar. İkinci olarak dikkatimi çeken ise içeri giren ve ortamı aydınlatan ışıktı. Kendimi hala dışarıda hissetmemi sağladı. Diğer camii'lerden farklı olarak içerideki ağır havayı dağıtan da buydu sanırım. Dua ettim. Etrafı gezdim. Fotoğraf çektim. Harika bir deneyimdi. Minimalizm huzur veriyor, sadeliği de dinlendiriyordu. Yine gel der gibiydi. İçeride kalabalık bir cemaat olsa belki farklı duygular hissedirdim ama o gün hissettiklerim aşağı yukarı böyle.

Hande Demirkent/Kişisel Görüşme

Atalarımızdan kalan klasik, oldukça güzel ancak iç dizayn olarak bir o kadar şatafatlı, belki de göz yoran detaylara sahip Camii mimarisine oldukça tezat bir cami olan Sancaklar Camii'nin bende iz bırakan tarafları şöyle; İslamiyet deyince akla gelen sadelik bu camide fazlasıyla mevcut. İçeride namaz kılamasam da, kısa gezintim de

atmosferi bana oldukça huzur verdi. Namaz kılabilseydin alacağım hazzı düşünemiyorum. Halıların göz yormayan rengi bile insanın ruhani dünyasını etkiliyor.

Mekan huşu ile namaz kılmaya olanak sağlayacak şekilde döşenmiş. Camiyi instagramdan görüp araştırmıştım ve uzun süredir gitmek istiyordum. İstanbul'a gittiğimde ilk işlerimden biri oldu ve bu kadar ısrarcı olmamda yanılmadığımı gösterdi. Bembeyaz karlarla kaplı, girişini zor bulduğum, duvarda ki Allah yazısından da bir o kadar etkilendiğim, minaresine bayıldığım bu Camii modern mimariye sahip yani oldukça farklı olmasından dolayı beni büyüledi diyebilirim.

Ama onu bu derece büyüleyici kılan tek olması. Türkiye'de ki bütün camiler bu mimariye evrilsin mi dersiniz cevabım hayır olurdu. Ancak iç dizayn, temizlik ve sadelik açısından evet tüm camiler tarafından örnek alınmalı diyebilirim.



ÖZGEÇMİŞ



Ad Soyad : E. Ecem Öksüz
Doğum Yeri ve Tarihi : Antalya 26.03.1990
E-Posta : ecemoksuz@gmail.com

ÖĞRENİM DURUMU:

- **Lisans** : 2012, İstanbul Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık

MESLEKİ DENEYİM VE ÖDÜLLER:

- 2012-2013 yılları arasında Artieksisifir Mimarlık'ta çalıştı.
- 2013 yılında Kerem Piker'le proje bazlı çalıştı.
- 2013-2014 yılları arasında Tama Mimarlık'ta çalıştı.
- 2013 yılından beri serbest olarak kendi tasarımlarını yapmaktadır.
- Çuhadaroglu 2010, Çağdaş Otomobil Galerisi, Hakan Kılınç, Tugba Kılınç, Tuğhan Toz ile birlikte, Jüri Özel Ödülü'nü kazandı.
- 2011'de Manisa Belediye Yarışması'nda, İkiartıbir Mimarlık ile 2.'lik Mansiyonu kazandı.
- 2013'te Kerem Piker'le birlikte MEB Lise Kampüsü Yarışmasında 1.'lik ödülü aldı.
- Profösyonel iş hayatını Tabanlıoğlu Mimarlık'ta devam ettirmektedir.