

**T.C KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İÇ MİMARLIK ANASANAT DALI
İÇ MİMARLIK SANAT DALI**

**İÇ MEKÂN TASARIMINDA
FENOMENOLOJİK ALGI İLKELERİ VE
TROYA MÜZESİ ÖRNEĞİ**

(YÜKSEK LİSANS TEZİ)

TUBA ÇELİK

KOCAELİ 2021

**T.C KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İÇ MİMARLIK ANASANAT DALI
İÇ MİMARLIK SANAT DALI**

**İÇ MEKÂN TASARIMINDA
FENOMENOLOJİK ALGI İLKELERİ VE
TROYA MÜZESİ ÖRNEĞİ**

(YÜKSEK LİSANS TEZİ)

TUBA ÇELİK

DANIŞMAN: DOÇ. DR. DİDEM ERTEN BİLGİÇ

Tezin Kabul Edildiği Enstitü Yönetim Kurulu Karar ve No: 16.06.2021/14

KOCAELİ 2021

ÖNSÖZ

‘İç Mekân Tasarımında Fenomenolojik Algı İlkeleri ve Troya Müzesi Örneği’ adlı tez çalışması, Troya Müzesi’nin fenomenolojik olarak deneysel yaklaşımla irdelenmesi üzerine hazırlanmıştır.

Tez çalışmamın her aşamasında, bilgisini ve emeğini paylaşarak ufkumu açan değerli danışman hocam Doç. Dr. Didem Erten Bilgiç’e, destekleriyle her zaman yanımda olan anneme ve babama, emeklerini esirgemeyen tüm hocalarıma ve arkadaşlarıma teşekkürlerimi sunarım. Pandemi döneminde tezin araştırma aşamasında bilgilerini esirgemeyen Troya Müzesi çalışanlarına, Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü kontrol ekibine ve ankete katılarak deneyimlerini paylaşan tüm katılımcılara teşekkür ederim

Yüksek lisans eğitimim sürecinde beni motive eden, destekleyen ve daima yanımda olan eşim Emre’ye ayrıca teşekkür ederim. En büyük teşekkür ise oyun oynayacağımız zamanı çalışmama ödünç verdiği için oğlum Daren Bulut’a...

Tuba ÇELİK

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	iv
ABSTRACT.....	v
SİMGELER VE KISALTMALAR LİSTESİ.....	vi
ŞEKİL LİSTESİ.....	vi
TABLO LİSTESİ.....	vi
RESİM LİSTESİ.....	vi
GİRİŞ.....	1
BİRİNCİ BÖLÜM.....	4
1. MÜZE TANIMI.....	4
1.1. DÜNYADA MÜZECİLİĞİN TARİHSEL GELİŞİMİ.....	6
1.2. TÜRKİYE'DE MÜZECİLİĞİN TARİHSEL GELİŞİMİ.....	16
1.3. MÜZE TÜRLERİ.....	19
1.3.1. Arkeoloji Müzeleri.....	20
1.3.2. Etnografya Müzeleri.....	20
1.3.3. Sanat Müzeleri.....	21
1.3.4. Bilim Müzeleri.....	22
1.3.5. Doğa Tarihi ve Jeoloji Müzeleri.....	23
1.4. Bölüm Sonucu.....	24
İKİNCİ BÖLÜM.....	26
2. MEKÂNIN FENOMENOLOJİK YÖNTEMLE ALGILANMASI.....	26
2.1. MEKÂN TANIMI.....	26
2.2. ALGI.....	31
2.3. MİMARİ MEKÂNIN ALGILANMASI.....	33
2.3.1. Fenomenoloji ve Fenomenolojik Yöntemle Mekân Algısı.....	36
2.3.1.1. Bedensel Görme ile Mekân.....	42
2.3.1.2. Dokunma- Doku ile Mekân.....	43
2.3.1.3. Bellek.....	47
2.3.1.4. Yer Kavramı.....	50
2.3.1.5. Zaman.....	52
2.3.1.6. Ses – İşitsel Algı.....	55
2.3.1.7. Koku.....	56
2.3.1.8. Tat.....	57
2.4. Bölüm Sonucu.....	58
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM.....	60
3.1. TROYA MÜZESİ İLE İLGİLİ GENEL BİLGİ.....	60

3.2. TROYA MÜZESİ TASARIMININ FENOMENOLOJİK YÖNTEMLE DEĞERLENDİRMESİ	72
3.3. ALAN ÇALIŞMASI VE ANKET ANALİZİ	80
3.4. Bölüm Sonucu	90
SONUÇ	92
KAYNAKÇA	95
EKLER	100
EK-1 Anket Sorular	100
ÖZGEÇMİŞ	107



ÖZET

Bu tez çalışmasının odak noktası özne yani mekân kullanıcısı ve mekân etkileşimidir. Mekân tasarımlarında modernlik ve göze hitap etmek çoğu zaman öncelikli gözüktüğü de mekânı algılama ve zihinde yer etmesini sağlamak için özneyi merkeze koyarak duyuları aracılığı ile mekânı yorumlaması gerekmektedir. Bu araştırma ile kullanıcının mekân ile ne şekilde etkileşime geçtiği ve geçmiş deneyimleri, mesleği, yaşı gibi bireysel özelliklerinin bu etkileşimdeki rolü tartışılmıştır.

Ziyaretçinin mekâna dahil olmasını keşfetmek için mekân kullanıcısını algının merkezine koyan fenomenolojik yaklaşım tercih edilmiştir. Nesnenin ziyaretçinin yansımaları çağrıştırmaları, algılamak için duyularını etkileşim içinde kullanması ve nereden geldiğini, nasıl yapıldığını sorgulama isteği, fenomenolojik algının alt kuramları ile birlikte incelenmiştir.

Birinci bölümde Türkiye ve Dünya’da müzeciliğin gelişimi ve müze türlerinden bahsedilmiştir. Teknolojinin gelişimi ile birlikte müzelerde nesiller arası bilgiyi aktarmak için kullanılan araçlar ve bu araçların yaşanan deneyime etkilerinden bahsedilmiştir. Özellikle Covid-19 salgını sebebiyle pandemi boyunca müzelerin sanal ortamda ziyaret edilmesi hedeflenmektedir. Aralık 2020’de alınan verilere göre, sanal müzeler ve öğrenme yerleri 1 yılda 11 milyon 400 bin kez ziyaret edilmiştir.

İkinci bölümde mekân tanımı ve mekânın fenomenolojik olarak algılanmasındaki etkenler incelenmiştir. Algı ilk olarak görsel olarak başlasa da ziyaretçi belleğinde yer tutmasında diğer duyuların tamamlayıcı hatta zaman zaman hayati öneminin olmasının sebeplerinden bahsedilmiştir. Tüm duyuları dikkate alarak özneyi merkeze koyan tasarım şekli mekân tasarımlarında kalıcı etki yarattığı görülmüştür.

Troya Müzesi fenomenoloji kuramı kapsamında irdelenmiş, kullanıcının mekânı algılamasındaki alt kuramlar belirtilmiştir. Fenomenolojik araştırma yaklaşımına ilişkin yoruma dayalı sorular hazırlanarak, müze ziyaretçileri için çevrim içi bir anket oluşturulmuştur. Dijital ortamda toplanan veriler sınıflandırılarak ikinci bölümde belirtilen kuramlara göre yorumlanmış ve mekân deneyiminin öznenin zihninde canlandırdığı sonuçları belirtilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Algı, Mekân, Müze, Fenomenoloji, Troya

ABSTRACT

The focal point in this dissertation study was the subject, namely the space user and space interaction. Although modernism and appealing to the eye usually seem to be of top priority in space designs, it is necessary to put space in the center and interpret it via emotions, in order to perceive space and make it be imprinted on mind. This study discussed in what way the user interacts with space and the role of his/her individual characteristics like past experiences, occupation and age in this interaction.

In order to explore the visitor's inclusion in space, the phenomenological approach which puts the space user in the center of perception, was chosen. The object's association with the visitor's reflection, use of senses in interaction to perceive and desire of questioning where it comes from and how it is done, were examined with sub-theories of the phenomenological perception.

The first section discussed the development of museology in Turkey and in the world and the types of museums. The section stressed the tools used for relaying information between the generations in museums together with the development of technology and the impacts of these tools on the experience. Especially due to the Covid-19 pandemic it is aimed to visit museums in the virtual environment throughout the pandemic. According to the data acquired in December 2020, virtual museums and archaeological sites were visited 11 million 400 thousand times in one year.

The second section examined the definition of space and the factors in phenomenological perception of space. Although the perception began visually at first, the section stressed the reasons why other senses played a supplementary role and even a key role in occupying a place in the visitor's memory. A mode of design putting the subject in the center based on all senses, created a permanent impact in space designs.

The Troy Museum was examined within the scope of the phenomenological theory and the sub-theories in the user's perception of space were specified. Preparing interpretation-based questions about the phenomenological research approach, an online survey was created for museum visitors. The data collected in the digital environment was classified and interpreted according to the theories mentioned in the second section and the results suggesting that the space experience is envisaged by the subject were specified.

Keywords: Perception, Place, Museum, Phenomenology

SİMGELER VE KISALTMALAR LİSTESİ

TDK	: Türk Dil Kurumu
ICOM	: Milletlerarası Müzeler Konseyi

ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 1 Algısal Süreç Şeması (Goldstein, 2009).....	32
Şekil 2 Mekân Algısı, (Solak, 2020)	33
Şekil 3 Mekânın algılanması (Özak & Gökmen, 2009).....	35
Şekil 4 Fenomenoloji ve Mekân	39
Şekil 5 Kalıcı bellekte mekân ögesinin oluşumu (URL)	48
Şekil 6 Eğitim Durumu Katılım Oranları.....	81
Şekil 7 Müze ile ilk karşılaşmada oluşan algı	82
Şekil 8 Mekânı Algılamada Duyuların Etkilenme Oranları	83
Şekil 9 Müze Deneyimi Sırasında Duyulan Ses Oranları.....	84
Şekil 10 Meslek Grupları Bazında Troya'nın Tarihinden Seslerin Bellekte Canlanması	84
Şekil 11 Mekânda Hissedilen Koku Oranları.....	85
Şekil 12 Deneyim Sırasında Hissedilen Tat	85
Tablo 13 Rampa Camlarından Bakıldığında Oluşan Yansıma ve Bellek.....	87
Şekil 14 Deneyim Sırasında Dokunulmak İstenen Nesnelere	88
Şekil 15 Ziyaret Sonrası Oluşan Algı	89

TABLO LİSTESİ

Tablo 1: 20.yy. kuramcılarının mekân kavramsallaştırması (Ulubay & Önal, 2020)	30
Tablo 2 Meslek Grupları Katılım Oranları.....	81

RESİM LİSTESİ

Resim 1: Yunan Mitolojisinde Apollo ve Dokuz İlham Perisi, Robert Sanderson Edinburgh Üniversitesi Güzel Sanatlar Koleksiyonu, 848-1908, İskoçya (URL-1)	4
Resim 2: Atina Akropolü, Akropolislerin en ünlüsüdür. Atina da bulunan Milattan önce 5. yüzyılda devlet adamı Perikles tarafından başlatılan, şehrin koruyucusu Athena Parthenos'a adanmış bir yapıdır. (URL-2).....	7

Resim 3: İskenderiye Kütüphanesi, MÖ 3. yüzyılın başlarında Mısır'ın İskenderiye kentinde Ptolemaios hanedanı tarafından kurulmuş olan antik kütüphane (URL-3).....	8
Resim 4 Capitolino Müzesi, 1471, Roma (URL-4)	9
Resim 5 Medici Palazzo Avrupa'nın ilk modern müzesi, 1440, Floransa (URL-5)	10
Resim 6: Ole Worm'un ünlü Nadire Kabinesi İllüstrasyonu, 1655, Kopenhag (URL-6)	10
Resim 7 Louvre Müzesi, Avrupa'nın ilk ulusal müzesi, 1793, Paris (URL-7)....	11
Resim 8 Ashmolean Sanat ve Arkeoloji Müzesi, 1841-1845, Oxford (URL-8)...	12
Resim 9 British Müzesi, 1753, Londra (URL-9).....	12
Resim 10 Guggenheim Müzesi, Frank Lloyd Wright, 1943-1959, New York (URL-10)	14
Resim 11 Skansen Açık Hava Müzesi, Stockholm, İsveç (URL-11)	14
Resim 12 Aya İrini (Hagia Eirene) Kilisesi, İstanbul (URL-12)	17
Resim 13 Resim ve Heykel Müzesi, 1937, İstanbul (URL-13).....	18
Resim 14 Müze binası olarak inşa edilmiş ilk müze yapısı, İstanbul Arkeoloji Müzesi,1891, İstanbul (URL-14).....	20
Resim 15 Ankara Etnografya Müzesi, 1927, Ankara (URL-15).....	21
Resim 16: İstanbul Modern Sanat Müzesi, 2004, İstanbul (URL-16)	22
Resim 17 ODTÜ Bilim ve Teknoloji Müzesi, 2003, Ankara (URL-17)	23
Resim 18 Maden Tetkik Arama Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, 1968, Ankara (URL-18)	23
Resim 19 Boşluk, Mekân, Cisim (Altan, 2015)	27
Resim 20 Royal Ontario Müzesi, 1912, Kanada (URL-20)	28
Resim 21 Kolezyum, Roma (URL-21)	32
Resim 22 Heykele dokunarak algılama (URL-22)	34
Resim 23: Yahudi Müzesi, Daniel Libeskind, 2001, Berlin (URL-23)	35
Resim 24 Öznenin yansımasının nesneyi yorumlaması (URL-24).....	38
Resim 25 Amerikan Doğa Tarihi Müzesi,1896, İnteraktif Araçlar (URL- 25) ..	40
Resim 26 Salk Instute, Louis Kahn,1960, Kaliforniya, ABD (URL-26).....	41
Resim 27: Kaya Kilisesi, Mimar kardeşler Timo ve Tuomo Suomalainen, 1969, Helsinki (URL-27)	42
Resim 28: Dans Eden Ev, diğer adı ile Fred and Ginger House, Frank Gehry & Vlado Milunić, 1994-1996, Prag (URL-28)	43
Resim 29 Kolumba Sanat Müzesi, Peter Zumthor, Köln (URL-29)	49
Resim 30 Praca De Lisboa (URL-30)	51
Resim 31 Therme Vals, Peter Zumthor, 1996, İsviçre (URL-31)	52
Resim 32 Saint Benedict Şapeli, Peter Zumthor, 1988, İsviçre (URL-32)	54
Resim 33 Doğal Zaman Akışı, Denis Oppenheim ,1968 (URL-33)	55
Resim 34 Troya Müzesi Vaziyet Planı (Troya Müzesi Müdürlüğü Arşivi)	62
Resim 35 Troya Müzesi genel görünümü (Troya Müzesi Müdürlüğü Arşivi)...	63
Resim 36 Troya Müzesi kat planı (Troya Müzesi Müdürlüğü Arşivi).....	64
Resim 37 Troya Müzesi Uzaktan Görünüm (Troya Müzesi Müdürlüğü Arşivi)	65
Resim 38 Troya Müzesi Giriş Rampası (Troya Müzesi Müdürlüğü Arşivi)	65
Resim 39 Troya Müzesi Girişi Cam Strüktürden, Cephe malzemesinin görünümü (Troya Müzesi Müdürlüğü Arşivi)	66

Resim 40 Teşhirde Sergilenen Pişmiş Toprak Eserler (Troya Müzesi Müdürlüğü Arşivi).....	67
Resim 41 Teşhirde Sergilenen Troas Altınları (Troya Müzesi Müdürlüğü Arşivi).....	68
Resim 42 Troya Müzesi Yönlendirme Panosu (Troya Müzesi Müdürlüğü Arşivi).....	68
Resim 43 Troya Müzesi Bilgi Panosu İllüstrasyon Uygulaması (Troya Müzesi Müdürlüğü Arşivi).....	68
Resim 44 Keşif Kutuları (Yazar Arşivi).....	69
Resim 45 Gemi Maketi ve Gemicilik ile İnteraktif Uygulama (Troya Müzesi Müdürlüğü Arşivi).....	69
Resim 46 Türkiye'nin En Eski Lahdi Olarak Bilinen Polyksena Lahdi (Troya Müzesi Müdürlüğü Arşivi).....	70
Resim 47 Esaret altındaki eserlerimizi temsil eden sergileme ünitesi (solda) ve 1932-1938; Korfmann'ın Troya Milli Parkı ve Dünya Miras Listesi'ne girmesindeki katkısı ve 9 katmanın yeniden tarihlenmesi 1988-2005 ve son dönem kazılarını anlatan sergileme üniteleri (sağda). (Troya Müzesi Arşivi).....	71
Resim 48 Troya Müzesi çevre ile uyumu (Troya Müzesi Müdürlüğü Arşivi)....	72
Resim 49 Troya Müzesi Peyzaj (Troya Müzesi Müdürlüğü Arşivi).....	74
Resim 50 Troya Müzesi Giriş Rampası (Troya Müzesi Müdürlüğü Arşivi).....	75
Resim 51 Troya'nın Tabakaları (Troya Müzesi Müdürlüğü Arşivi).....	76
Resim 52 Troya Müzesi Rampa (Troya Müzesi Müdürlüğü Arşivi).....	77
Resim 53 Sergiden Dışarıya Bakış (Troya Müzesi Müdürlüğü Arşivi).....	78
Resim 54 Troya Müzesi Sergi Salonu (Troya Müzesi Müdürlüğü Arşivi).....	79
Resim 55 Troya Müzesi Sergi Salonu (Troya Müzesi Müdürlüğü Arşivi).....	80

GİRİŞ

Koleksiyonculukla başlayan müze kavramı, değerli görülen eserlerin sergileneceği mekânlar olarak tanımlansa da insan toplumlarının büyümesi ve yaşam tarzlarındaki değişiklikler sebebiyle mimari tasarım ve mekân algısı yönünde değişikliklere uğramıştır. Rönesans dönemi ile birlikte mimari tasarıma olan ilginin artması, müzelerde eserler kadar mekân tasarımının da ön planda olmasının yolunu açmıştır. İtalya’da Uffizi galerinde başlayan sergileme, koleksiyonların genişlemesi ile birlikte özel olarak tasarlanan binalara taşınmış ve bulunduğu dönemin kültürel ve sanatsal yansımaları olarak bugüne gelmiştir.

İnsan, duyu organları sayesinde çevresi ile sürekli bir etkileşim halindedir. Bu etkileşim bir süre sonra kişinin belleğinde yeni karşılaşmalarda tanımlamaları yapabileceği benzersiz bir kimlik oluşturur. Bu kimliğe zaman içerisinde tüm deneyimler eklenir. Deneyimlerin artması ile birlikte algıda şekillenmeye başlar. Mekânın algılanmasında ilk olarak mekânı oluşturan dış cephe, kapı, pencere gibi fiziksel öğeler ile başlar ancak bununla sınırlı kalmaz. Algılayan kişinin belleğinde oluşan kimliği, motivasyonu ve beklentileri algının bütününe oluşmasını sağlar. Mekânı algılama sonrası mekânla özne arasında güçlü bir duygusal bağ kurulması mekânın öznenin belleğinde yer etmesine yol açacaktır. Bu bağ mekânın görsel olarak algılanan fiziksel özelliklerinin ötesinde özneye hissettirdikleri ile ilgilidir ve kişinin belirli bir deneyimine atıfta bulunur.

20. yüzyıl felsefesinde ve kuramsal tartışmalarında etkili ve belirleyici bir yere sahip olan fenomenolojik yaklaşım, mekân algısında özne olarak kullanıcı ve nesne olarak mekânın birbirinden ayrı düşünülmemeyeceğini savunmaktadır. Bu yaklaşım, olayların ideal varlığını inceleme ve betimleme yöntemidir. Fenomenolojik literatür, insanların yerlerle ilişkilerinin doğasını keşfetmenin en erken aşamasıdır. Mimari mekân tasarımında fenomenolojik düşünce 1950’lerde başlayıp, 1980’lerde geniş bir kitleye ulaşmıştır.

Bu çalışmanın hipotezi: müzelerde özneyi merkeze koyarak fenomenolojik yaklaşımla tasarlanan müze mekânlarının ziyaretçilerin mekân ile duygusal bağ kurarak belleklerinde olumlu yer edeceğidir. Fenomenolojik tartışmalar, çalışma için zengin bir teorik temel sağlamıştır.

Troya Müzesi mimari tasarımının, özne merkezli yaklaşım ile incelenerek fenomenolojik yöntemler ile değerlendirilmesi çalışmanın amacını oluşturmaktadır. Çalışma kapsamında, müze mekânlarının tarihsel gelişimi, fenomenoloji ve mekân algısı kavramları ve kuramsal literatürde belirlenen fenomenolojik ölçütlerin yorumlanması ele alınmıştır. Makaleler, tezler, basılı kaynaklar ve dijital platformlar yanında tasarım ekibinin söyleşilerinden yararlanılmıştır.

5 bin yıllık tarihiyle dünyanın en ünlü antik kentlerinden olan Troya Antik Kenti'nin girişinde bulunan Troya Müzesi deneysel yaklaşımla incelenmek üzere çalışma konusu olarak ele alınmıştır. Gözle algılamanın ötesinde farklı algılama sistemleri de mekân algısında söz konusudur ve bu uzun yıllardır yapılan araştırmalar sonucunda mimari tasarıma da yansımıştır. Avrupa Müze Forumu tarafından 2020 yılı için Avrupa Yılın Müzesi Özel Ödülü'ne layık görülen Troya Müzesi'nde bunun karşılığını daha çok görmekteyiz.

Mekânın yer ile uyumu, tarihin yansımaları ve yaşanmışlık izleri çalışma konusunun bu tercihte etkili olmuştur. Seçilen mekân yerinde ziyaret edilerek fotoğraflanmış, tasarım ekibi ve Troya Müzesi personellerinden müze ile ilgili detaylı bilgi alınmıştır.

Deneysel araştırma pandemi sebebiyle dijital ortamda gerçekleştirilmiştir. Müzeyi ziyaret eden 100 kişiye ulaşıp çevrimiçi anket paylaşılmıştır. Literatür taraması sonucu kuramsal çıkarımlar ile oluşturulan anket soruları 2 gruba ayrılarak ziyaretçilere yöneltilmiştir. İlk grup sorular yaş, cinsiyet, meslek gibi özneyi tanımlayan, ikinci grup sorular ise ziyaretçinin deneyimine yönelik sorulardan oluşmaktadır.

Birinci bölümde müzeciliğin ortaya çıkışı, zaman içerisinde müze kavramının ve toplum üzerindeki müze algısının değişimi, müze mimarisinin gelişimi ve ziyaretçiyi merkeze koyan mimari tasarımın zaman zaman eserlerin önüne geçse de ziyaretçilerde yarattığı olumlu etki ve müzelerin gelişen teknoloji ile daha geniş kitlelere ulaşabilmesinden bahsedilmiştir. Endüstriyellemenin ve malzeme çeşitliliğinin mimari mekân tasarımında kullanıcıya etkileri ve teknolojinin gelişmesi ile sanal müzecilik gibi dijital platformların mekânın ruhunu yansıtmaktaki zorluklarından bahsedilmiştir, dünya müzelerinden örnekler verilmiştir.

İkinci bölümde fenomenoloji felsefesinin doğuşu ve mekân algısındaki etkilerinden bahsedilmiştir. Mekân algısının fenomenolojik olarak alt kuramları detaylı incelenmiştir. Mekânın sadece geometrik ölçülerinden ve göze ilk görüldüğü andaki algısının yanında öznenin duyuları yardımıyla kendi yansımaları, nesnelere, mimari tasarıma vererek algılamasından bahsedilmiştir.

Üçüncü bölümde Troya Müzesi hakkında bilgi verilmiş ve mimari tasarımı ikinci bölümde bahsedilen fenomenolojik yaklaşımın alt kuramlarıyla değerlendirilmiştir. Aynı kuramlar ile deneysel çalışmada kullanılacak sorular belirlemiştir. Yoruma dayalı ve seçmeli cevap şeklinde olan sorular, yorumlanarak sınıflandırılmış ve cevaplar analiz edilmiştir. Ziyaretçilerin beş duyusu ayrı ayrı sorularak, deneyim sırasında duyuların birbirleri ile etkileşimini ve mekânı algılamadaki tamamlayıcı rolleri analiz edilmiştir.

Sonuç bölümünde ise müzelerde fenomenolojik yaklaşımla mimari mekân tasarımının ziyaretçi üzerindeki olumlu etkileri ve müzelerin yaşayan mekânlar haline gelmesine vurgu yapılmıştır.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. MÜZE TANIMI

İnsan, değişime açık bir varlık olmasının yanı sıra, sahip olduğu değerleri ya da kendisini unutturmama çabası içerisinde. İlk zamanlarda temel ihtiyaçlarını gidermek zorunda olsa da zamanla dinsel ve duygusal güdülerini doyumak amacıyla araştırmaya, keşfetmeye ve toplayıp biriktirmeye başlamıştır (Türkseven, 2010, s. 1). Tarih boyunca insanların değerli gördüğü eşyalarını çevresine gösterme arzusuyla saklaması ve sergilemesi, müze kavramının temelini oluşturmaktadır. Bu arzu günümüzde devam etse de müzeler artık tarihin izlerini objeler yardımıyla nesiller boyunca aktaran mekânlar olarak kabul görmüştür. Bu tanımdan yola çıkıldığında müze kelimesi dünyada benzer sonuçlara çıkan farklı cümleler ile tanımlanmıştır. Günümüzde kullandığımız “müze” kelimesi, Grekçe (Mouseion) kelimesi kökünden gelmektedir. Yunan mitolojisinde ise; Musa’lar (ilham Perileri) adındaki tanrıçalara adanan tapınak ve tepe anlamlarına gelmektedir (Gerçek, 1999, s. 4). TDK’ya göre kelime anlamı ile müze; “*sanat ve bilim eserlerinin veya sanat ve bilime yarayan nesnelerin saklandığı, halka gösterilmek için sergilendiği yer veya yapıdır*” (TDK, 2010, s. 1740).



Resim 1: Yunan Mitolojisinde Apollo ve Dokuz İlham Perisi, Robert Sanderson Edinburgh Üniversitesi Güzel Sanatlar Koleksiyonu, 848-1908, İskoçya (URL-1)

Literatürde müze kavramı aynı düzlemde fakat farklı şekillerde tanımları bulunmaktadır. Demir, müze tanımını “*Müze, toplumun ve toplum gelişiminin*

hizmetinde olan araştırma, eğitim, eğlence amaçları ile insana ve çevresine ilişkin maddi kanıtları toplayan, muhafaza eden, araştıran, ileten, sergileyen, kamuya açık olan, kâr amacı gütmeyen bir kurumdur” şeklinde yapmaktadır. (Demir, 1998, s. 3). Shaw’a göre müze, geçmişin korunduğu ve saklandığı barınak olmanın ötesinde, bilgilerin ya da nesnelerin tarihinin canlandırıldığı mekânlardır. (Shaw, 2004, s. 7-8). Başaran’a göre müze “kültürel önemi olan nesnelere oluşan bir bütünü korumak, değerlendirmek ve incelemek; halkın eğitim, estetik ve sanat zevkinin artması amacıyla sergilemek için kamu menfaati adına yönetilen kurumlardır” (Başaran, 1995, s. 48). Müze kavramında olguların önem sıralamasının yer değiştirdiği ya da kavrama yeni olguların eklendiği görülmektedir.

1946 yılında müze uzmanları için kurulan Uluslararası Müzeler Komitesi (ICOM) 2007 yılına kadar olan süre zarfında müze kelimesi tanımında değişiklikler yaptığı görülmektedir. ICOM’un 1946 yılındaki müze tanımı: “Müze kelimesi, sanatsal, teknik, bilimsel, tarihi veya arkeolojik materyal bulunduran, içerisine hayvanat ve botanik bahçelerinin dahil olduğu, kütüphanelerin ise içerisinde sergi salonu bulunan kütüphaneler istisna olmak üzere dışında kaldığı halka açık tüm koleksiyonları içinde barındırır” şeklindedir. 2019 Eylül ayında yayınladığı güncelleme ile ise müzeyi şu şekilde tanımlamıştır: “Müzeler, geçmiş ve geleceği değerlendirebileceğimiz, bu amaçla diyalog kurmamızı sağlayan, demokratikleştirici, kapsayıcı ve çok sesli alanlardır. Bugünün çatışma ve zorluklarını tanıyıp tanımlayarak, toplum adına korumakla yükümlü oldukları eserleri ve (kültür) örneklerini gelecek nesiller için güvence altına alır, her kesimden insanın (bu) kültürel mirasa erişimi için eşit haklar sağlar. Müzeler kâr amacı gütmeyiz. Katılımcı ve şeffaftırlar; insan onuruna ve sosyal adalete, bütün dünyayı ve insanlığı kapsayan biçimde eşitliğe ve iyiliğe katkıda bulunmak için toplar, muhafaza eder, araştırır, yorumlar, sergiler ve dünyadaki anlayışı bu yönde geliştirmek için çeşitli topluluklarla aktif olarak çalışır.”.

ICOM’un 1946 yılındaki müze tanımında odak noktasının nesnelere olduğu; 2007 sonrası yaptığı tanımlamalarda ise odak noktasının nesnelere ziyaretçilere kaydığı görülmektedir. Müze ziyaretçilerinin ihtiyaçlarının ön plana çıkarıldığı bu süreçte,

ziyaretçinin müze deneyiminde etkileşimini arttıracak, kendisini müzenin bir parçası olarak hissetmesini sağlayacak çalışmalar yapılmaktadır.

1.1. DÜNYADA MÜZECİLİĞİN TARİHSEL GELİŞİMİ

İnsanlar, tarihi boyunca unutmaya ve unutulmaya karşı sürekli bir direniş ve savaş içerisindeyler. Buluşlar, her türlü gelişme ve ilerleme insanlar içindir ve bunları kullanarak insan sürekli gelişir ve geliştirir. Uygarlıkları meydana getiren de insanlıktır. İnsan eğer sadece konuştuklarıyla kalsa ve konuşulanları hatırlasaydı, geçmişin bilinmesi ve hatırlanması olanaksız hale gelirdi. Doğası gereği insanlar, her türlü belge, bilgi ve objeyi kendinden sonra gelen kuşaklara iletebilme savaşı içerisindeydir. Unutulmaya karşı yapılan bu savaş zaman içinde tarih yazarlığı, kütüphaneler, arşivler ve müzeleri yaratmıştır.

Yunanca “Mousa”, Latince “Musa” olarak bilinen esin perisi tanrıçalar sadece şairlerin ilham kaynağı değil farklı alanlarda (matematik, astronomi vb.) yapılan çalışmaların bu tanrılara adanmasını nitelemektedir. Mouseion kavramının söz konusu ilham perileri ile ilişkisi, orada bulunan insanlara özgür düşünme ortamı sağlamasıdır ki Mouseion’da bulunan ya da çalışan bilim insanları özgürce dolaşabilir, tartışabilir, hayal kurabilir, istedikleri eserleri yeniden okuyabilirlerdi (Yağcı, 2014:3).

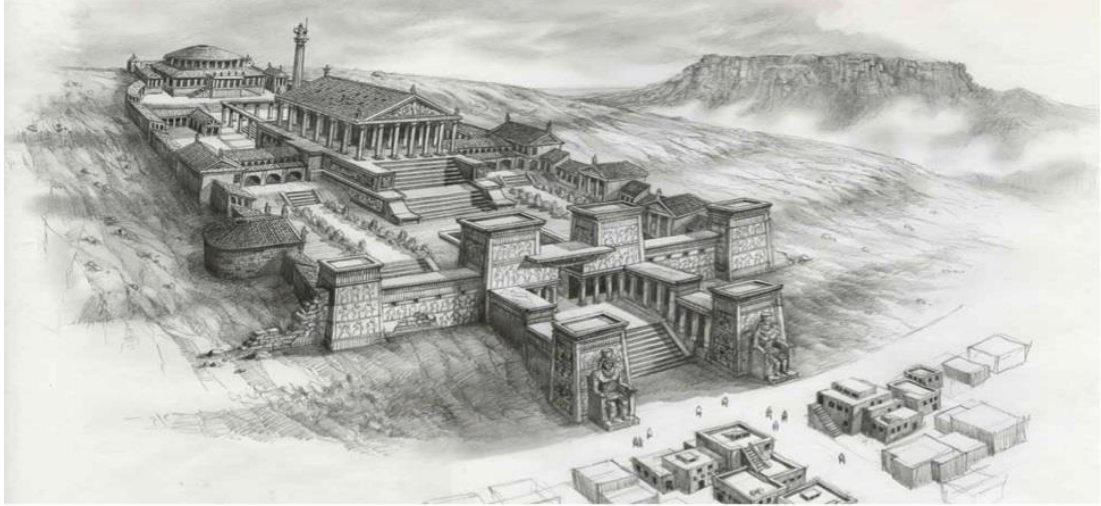
Sanatsal ağırlıklı nesnelerin bilinçli olarak toplanması ilk olarak Helenistik çağda Grek kültüründe görülmüştür. Siyasal ve dinsel önem taşıyan merkezlerde “Theasuri” (Hazine Binası) adı verilen binalar inşa edilmiştir. Yine Antik Yunan döneminde, Atina Akropolü’nde pinakothek adı verilen ve içinde dönemin ünlü sanatçılarının eserlerinin sergilendiği, halka açık bir resim galerisinin yer aldığından söz edilmektedir. Hellenistik dönemde, “*mouseion*”larda sosyal etkinlikler ve felsefi konuşmalar ağırlık kazanmıştır. “Mouseion”lar entellektüel kişilerin buluşma yeri haline gelince, pek çok sanat eseri de sergilenmeye başlanmıştır. Geçmişten koleksiyonlar oluşturmak ve kopyalamak Romalılarda kültürlerinin bir parçası olarak görülmektedir. Hatta Romalılar, eski Grek heykellerini bir araya toplanmasına veya başka bir deyişle "Pinakothek" e sahip olmayı bir onur olarak saymışlardır.



Resim 2: Atina Akropolü, Akropolislerin en ünlüsüdür. Atina da bulunan Milattan önce 5. yüzyılda devlet adamı Perikles tarafından başlatılan, şehrin koruyucusu Athena Parthenos'a adanmış bir yapıdır. (URL-2)

Doğa nesnelere ve sanat yapıtlarının tarihsel süreç içinde bir araya gelmesinin ilk kez Paleolitik Çağ mezarlarında görüldüğü bilinmektedir (Uçankuş, 2000: 194). Eski Mısır ve Mezopotamya'da hükümdarların savaşlarda ele geçirdikleri ganimetleri ve değerli eşyaları mabetlerde, mezarlarda, kutsal mezarlarda veya saraylarda iktidar sembolü olarak sergilediği bilinmektedir (Yücel, 1999: 19).

M.Ö. 306-285 yılları arasında, Büyük İskender'in Mısır'ın bugün İskenderiye olarak bilinen kentinde yer alan saray bahçesinde başlattığı ve ölümüyle birlikte Mısır'ı yöneten general I. Ptolemaios Soter Philadelphos'un (MÖ 367-283) tamamladığı bir yapı inşa edilmiştir (Resim 3). Museion-Musa'lar mabedi adı verilen sarayın bu bölümünde, çağın en ünlü filozof ve bilginleri toplanmış, adeta bir üniversite binası, bir bilimler tapınağı meydana getirilmiş, bilimsel aletlerle birlikte, sanat eserlerinin de korunduğu ve sergilendiği salonlar, kütüphaneler, bilimsel ve sistematik bir anlayışla düzenlenmiştir (Gerçek, 1999:2).



Resim 3: İskenderiye Kütüphanesi, MÖ 3. yüzyılın başlarında Mısır'ın İskenderiye kentinde Ptolemaios hanedanı tarafından kurulmuş olan antik kütüphane (URL-3)

Orta Çağ Avrupası'nda kiliseler ve katedraller azizlere ait kutsal eşyalar, heykeller, kabartmalar, lahit mezarlar ve benzeri dini eşyaları “eserlerin korunması ve saklanması” görevini üstlenerek bugünkü anlamda müze ve sergileme temelini oluşturmuştur (Keleş, 2003, s.3). Ayrıca kilisenin geniş halk kitlelerine görsel imgelerle ulaşma fikri, müzeciliğin gelişmesine katkıda bulunmuştur. Dini koleksiyonculuğun sonucu bunların sergilenmesi için alan ihtiyacı ortaya çıkmış ve müze binası oluşumu gerçekleştirmiştir (Alp, 2002).

Rönesans dönemi düşünürleri, Roma dönemi eserlerini, antik yapı kalıntılarını ve el yazmalarını gün yüzüne çıkararak eski bilgilerin eserlerine yeniden ulaşmaya başladılar. Ayrıca antik eserlere ve küçük antika objelere olan ilginin arttığı Rönesans döneminde, dönemin üst sınıflarında antika malzeme toplama ilgisini uyandırmıştır. Başlangıçta, küçük antik nesnelere olan merak yerini sanatsal nesnelere ve mimariye bıraktı. Böylece zamanın üst sınıfları arasında hobi olarak başlayan koleksiyonculuk, gelecekte müzeciliğin çekirdeğini oluşturdu. 15. yüzyıl koleksiyonculuğunda oluşan bu olgu ile koleksiyon-mekân ilişkisini ortaya çıkmıştır. Bu olgu; koleksiyonlara özgü, ayrı mekânların ortaya çıkması ve bu mekânların belirli bir düzenleme ve yeni bir ruh ve yeni bir atmosferle ortaya çıkmasını sağlamıştır. (Guerrieri, 2002: 67). Ayrıca bu dönemde koleksiyonlar çeşitlenmeye devam ederken, bilim odaklı sergileme anlayışı da kendini göstermiştir. İtalyan Hekim Ulisse Aldrovandi (1522-1605) doğadan seçtiği örneklerle ilk bilimsel sergileme girişiminde bulunmuş, sergilediği naturalia

koleksiyonu çeşitli yerlerden gelen ziyaretçilerle bir destinasyon haline gelmiştir (Abt, 2006: 122).

Rönesans çağında antik eserler birlikte, çağdaş eserler de biriktirmeye başlandı. 1471 yılında Roma'daki Kapitol koleksiyonu, Capitolino Müzesi haline getirilmiştir. 1506 yılında da Vatikan Köşkü'nde Vatikan heykel koleksiyonu kurulmuştur (Gerçek, 1999:4).



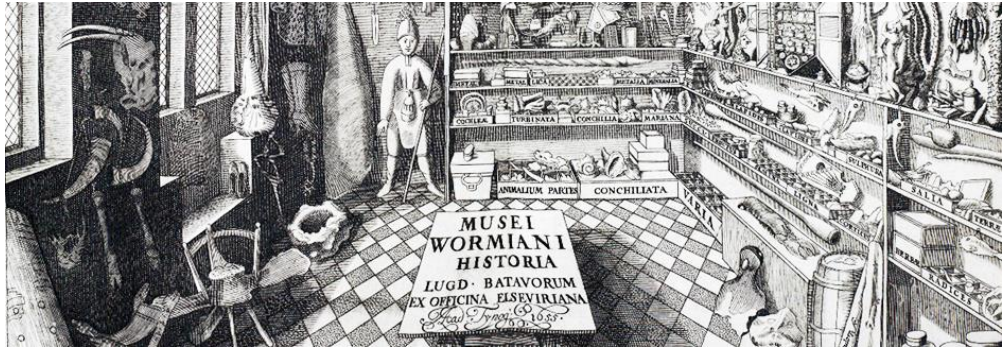
Resim 4: Capitolino Müzesi, 1471, Roma (URL-4)

Rönesans dönemin simgelerinden biri olan Medici ailesi de Büyük Cosimo, 1440'larda yaptırdığı "Medici Palazzo" ilk Modern Avrupa müzesi olarak görülüp, 15. yüzyılın Büyük İtalya ve Felemenk sanat koleksiyonu burada kurulmuştur. Ayrıca 16. yüzyılda Medici'lerin artan koleksiyonları sonrasında Ufizzi'ye taşınarak, müzelerin galeri tarzı sergi düzeni ilk kez Ufizzi'de olmuştur "Ufizzi Galeri modeli", ziyaretçilerin daha rahat dolaşımı ve eserlerin denetimi ile tasarlanmıştır. (Yücel 1999, Artun 2007).



Resim 5:Medici Palazzo Avrupa'nın ilk modern müzesi, 1440, Floransa (URL-5)

16. yüzyıla doğru gelindiğinde Medici ailesinin saraylarında kurdukları 'quadoroba', 'camerino', 'studiola' adı verilen salonlarla birer müze görünümündeki kabineler oluşturmasıyla, müzecilikte kurumsallaşma başlamıştır (Mülayim, 1994: 88). Ayrıca 16. Yüzyılın ortalarına doğru Paolo Giovio adında bir alim özgün ve kopya eserlerden oluşan koleksiyonunu sergilemek için yaptırdığı evde antika koleksiyonunu yerleştirdiği odayı dokuz ilham perisine ithaf etmesi ve burayı müze olarak adlandırması ilk kez müze adının kullanıldığı yerdir. (Madran, 1999: 4)



Resim 6: Ole Worm'un ünlü Nadire Kabinesi İllüstrasyonu, 1655, Kopenhag (URL-6)

17. yüzyıl yaklaşırken Rönesans sanatçılarının eserleri de önem kazanarak saraylar da dekoratif unsurlar olarak yerlerini almışlardır (Madran, 1999: 5). 1789 yılında Fransız Devrimi ile toplumda birçok değişim yaşanmış, ve bu değişimlerin

yansıması olarak bilimsel ve sanatsal deęişimler müzecilikte de yeni bir dönemin başlangıcı olmuştur. Devrimle ortaya çıkan ulusçuluk kavramı ulusal müze yapılarının da kurulmasına zemin hazırlamıştır. Dünyanın en büyük müzelerinden biri olan ve Paris'in simgesi haline gelen Louvre Müzesi (kuruluş 1793), Avrupa'nın ilk ulusal müzesi olma niteliğindedir. Devrimin simgesi olarak görülen Louvre Müzesi, kendinden sonra dünyadaki birçok müzenin yapılandırılmasına örnek olmuştur.



Resim 7: Louvre Müzesi, Avrupa'nın ilk ulusal müzesi, 1793, Paris (URL-7)

Sanat ve kültürün gelişmesi ile sergilenen eserlerin çeşitliliği de artmaya başlamıştır. Soylu kesimin konutlarında hem sanat bilim koleksiyonlarının hem de kütüphanelerin bulunduğu antiquarium denilen mekânlar çoğalmıştır. Bunların elit bir kesime açık olması sınırlı bir sergileme olanağının da bulunduğunu göstermektedir. Diğer ülkelere yapılan seyahatlerden getirilenler de koleksiyonlarda yerini almayı sürdürmüştür. Saraylarda eserleri sergilemek için bölümler sistemli ve gruplama halinde düzenlemekteydi.

Oxford Üniversitesi'ne kendi özel koleksiyonunu bağışlayan İngiliz antikacı Elias Ashmole (1617-1692), bu anlamda önemli bir adım atmıştır. Bugün Oxford'da Ashmolean (Sanat ve Arkeoloj) Müzesi olarak bilinen müze, bazı araştırmacılar tarafından müze kavramının modern anlamda ilklerinden olduğunu kaydeder.



Resim 8: Ashmolean Sanat ve Arkeoloji Müzesi, 1841-1845, Oxford (URL-8)

18. yüzyıla gelindiğinde ilk halk müzelerinden olan ve 1753'e tarihlenen British Museum İngiltere'nin Londra kentinde açılmıştır. Bu dönemde halk müzelerinin kurulması, 18. yüzyıldan itibaren müzelerin kamuya açık kurumlar haline geldiğine işaret etmektedir. Bu dönemden itibaren toplumun bilim ve sanata erişimine daha fazla önem verilmeye başlanmıştır. Böylelikle toplumun bilgiye ulaşımı, kültürel faaliyetlere katılmaları, müzelerin odağı haline gelmiştir. Ulusal kimlik bilincinin oluşumu ve güçlendirilmesi, bu dönemdeki müzeler için başlıca hedefler arasında olmuştur.



Resim 9: British Müzesi, 1753, Londra (URL-9)

Koleksiyonculuğa dönüşen müzecilik 17. ve 18. yüzyıllarda üst tabaka ailelerin ve devlet himayesinin altında düzenlenmeye başlanarak güç ve itibar göstergesi olarak sergilenmiştir. Müzelerin ilk örnekleri bu dönemlerin sonlarına doğru sergilenmeye başlamıştır. Saray koleksiyonlarının halka açılması müzelerin kamulaşması için bir adım olmuştur (Öztekın, 2014).

19. yüzyıl ile tarih müzeleri ortaya çıkmış ve koleksiyonların sergilenmesi yerine, toplanması ve sıralanmasına önem verilmeye başlamıştır. Bu durum müzelerin disiplinlerarası bir çalışmaya yönelmesine sebep olmuştur. Sömürgeciliğin yayılmasıyla birlikte, başta Yunanistan, Mısır, Hindistan ve Osmanlı bölgelerinden getirilen eserler Avrupa müzelerinde sergilenmeye başlamış ve bu bölgedeki müzeler kültür ve sanat tapınaklarına dönüşmüştür. Müzelerin altın çağı olarak görülen bu dönemde, müzeler kurumsallaşarak koleksiyonlarının türlerine göre farklılaşan yeni müze türleri ortaya çıkmıştır. Müzenin tarihsel sürecinde saray, kilise, önemli bir tarihi yapı gibi hep “eski”yi mekân olarak seçmiş bir kurum olması 1980’lerde ve 1990’dan sonra yeni müze binaları inşa edilerek değişmeye başlamıştır. Bu yeni müze binalarının birçoğu sergileyeceği nesneye göre inşa edilmekte, her türlü ziyaretçinin ve her türlü sanat yapıtının video, performans, enstalasyon(yerleştirme), heykel vb. bir arada sergilenmesine olanak tanımaktadır (Kuş, 2015). Bu dönemde zamanın ötesinde mimari anlayış ile oluşturulan müze binaları buldukları yer ile özdeşleşerek bir marka haline gelmeye başlamış, mimarlar için müze binası tasarlamak ise bir prestij meselesine dönüşmüştür (Aslanoğlu, 2014).

20. yüzyıla yaklaşırken, müzelerin ziyareçiyi merkeze koyan tasarım anlayışı yaygınlaşmış ve ziyaretçinin etkileşimde bulunduğu, yeni sergileme biçimlerinin ortaya çıktığı bütüncül bir yapıya dönüşmeye başlamıştır. Dünyada bunun ilk örneklerine baktığımızda, 1959 yılında Guggenheim Vakfı tarafından yaptırılan ve Frank Lloyd Wright’ın tasarlamış olduğu New York’ taki Solomon R. Guggenheim Müzesi karşımıza çıkmaktadır. R. Guggenheim Müzesi alışlagelmiş olan geleneksel müze binaları anlayışını yıkarak hem daha küçük bir alanda daha çok eser sergilenmesini sağlamış hem de müzeye gelen ziyaretçilerin müzeyi gezme aşamasında farklı bir sirkülasyon örneği sunmuştur (Aslanoğlu, 2014).



Resim 10: Guggenheim Müzesi, Frank Lloyd Wright, 1943-1959, New York (URL-10)

Tüm dünyada müze sayısının artmasıyla 1946 yılında Milletlerarası Müzeler Konseyi ICOM kurulmuştur ve müzelerin işlevleri, çalışanları ve etkinlikleri hakkında yeni düzenlemeler yapılmaya başlamıştır. Bu dönemde Akdeniz ve Mezopotamya kültürlerinin ünü sebebi ile ulusal değerlerini belli edemeyen İskandinav ülkeleri yeni bir müze türü olan açık hava müzesini yaratmışlardır. Stockholm’de yer alan “Nordiska Museet” yapısı, İskandinav kırsal yaşamın anlatıldığı canlandırmalar ve nesnelere etnografik bir özellik taşımaktadır (Resim 11). Stockholm’ün Skansen tepesinde ziyaretçilerin izleyebildikleri gerçek ölçülerdeki kırsal yaşam canlandırmaları ile ilk açık hava müzesi tarihte yerini almıştır (Madran 1999).



Resim 11: Skansen Açık Hava Müzesi, Stockholm, İsveç (URL-11)

Bu dönemde halk yaşamı, zanaati ve folklorüyle ilgili eşyalar toplanarak, günümüzde etnografya müzeleri olarak bilinen ulusal müzeler açılmaya başlanmıştır.

Müzelerin ziyaretçi bekleyen değil ziyaretçi çeken kurumlar olarak yeniden nasıl kurgulanabileceği sorgulanmaya başlanmıştır. Halkı müzelere çekebilmek için kısa-uzun dönemli sergiler, film gösterimleri, söyleşiler, bianeller gibi etkinlikler vasıtasıyla müzeler yeni bir anlayışla ele alınmaya başlanmıştır. (Karabıyık, 2007:37)

20. yüzyılın ikinci yarısında ise Avrupa ve Amerika’da çağdaş sanat müzeleri yanı sıra endüstriyel gelişmelerin etkisiyle bilim ve teknoloji müzelerinin sayısında artış olmuştur (Yücel 1999). İkinci Dünya Savaşı’nın denk geldiği 20. yüzyılda savaş, yoksulluk, hastalıklar, yıkımların etkisiyle toplumlarda farkındalıklar artarak hümanizm, eşitlik gibi fikirler daha önem kazanmaya başlamıştır. Soykırım müzesi adı altında, anıt görevi gören çok sayıda müze kurulmuştur. Bu dönemde Müzecilik artık bireysel uğraşından ziyade bilimsel ve kuramsal çalışmalara dönüşerek, sınıflandırılmış, müzeler koleksiyonlar şahıslardan uzaklaştırılarak kamulaştırılmıştır.

Modernizimle birlikte gelişen bu dönemde resim düzleminin merkezileşmesi, perspektif, oran-orantı gibi biçimleme öğelerinin reddi ve sınırlandırılmış figüratif bir betimleme yerine; renk, hareket ve ritim gibi öğelerin öne çıkması sanat yapıtının farklılaşması sergileme mekânının yapısına da etki etmektedir. Böylece modern sanat kavramında önemli bir yeri olan New York Modern Sanat Müzesi (MoMA) sergileme mekânlarının başlıca simgesi haline gelmektedir (Çolak,2011).

21. yüzyılda ise teknolojinin de gelişimiyle müzelere erişim daha kolay bir hal almıştır. Müzeler ziyaretçiye sadece sergileme hizmeti vermenin dışında sosyalleşme alanları da sağlamaya başlayarak yeni müzecilik anlayışını sunmaya başlamıştır. Ayrıca 21. yüzyılda müzelerin işlevleri ICOM’un bakış açısına göre koleksiyon oluşturmak, bunları korumak, incelemek, değerlendirmek, sergilemek, halkın beğenisini yükseltmek ve ziyaretçiyi eğitmeyi amaçlamaktadır. Günümüzde çağdaş müzeler; sadece içerikleriyle değil önemli mimarları, stilleri, yapısal ve mekânsal özellikleriyle de zenginleşerek popüler ve saygın yapılar haline gelmiştir. Müze mimarilerinin bazen müze içeriklerinin önüne geçtiği de görülmüştür (İhtiyar 2011). Richard Rogers, Renzo Piano, Peter Rice, Gianfranco Franchini, Su Rogers, Mike Davies’in tasarladığı Georges Pompidou Center, Frank Lloyd Wright’ın Solomun R.

Guggenheim Müzesi, Buckminster Fuller'in Montreal Biyosferi gibi birçok farklı müzeler bu durumun belirgin örnekleri olmuştur.

Dünyada müzeler, artık sadece eser sergilenen alanlar olarak tasarlanmamakta ve ziyaretçileri tarafından da böyle algılanmamaktadır. Yeni müzecilik akımıyla birlikte müzeler o bölgenin yerleşik toplumu ve ziyaretçileri için birer cazibe merkezleri haline gelmiştir. Bu yenilikçi anlayış fiziksel yapıda da kendini göstermiş, müze binalarında geçirgen, çok yönlü ve dışa vurumcu bir anlayış benimsenmiştir. Kimi zaman müzenin mimari yapısı tamamen içeriğinin önüne geçse de kültür endüstrisinin dönüştürücü etkisi keşfedilmiş, her ne olursa olsun kamu yararı gözetilerek, katılımcı, eğitimci ve merak uyandıran yapısal oluşumlar benimsenmiştir. 21. yüzyılda da bu yaklaşım kabul görmekte ve müze yapıları artık sadece içeriksel olarak değil mimari yapısıyla da çeşitlenmektedir.

1.2. TÜRKİYE'DE MÜZECİLİĞİN TARİHSEL GELİŞİMİ

Kültürel değerlerin korunması ve nesillere aktarılmasında önemli rol oynayan müzecilik kavramı tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de koleksiyonculuk ile başlamıştır. Türk Müzeciliğinin ilk izleri, Selçuklu Dönemi'ne (13.yy) dayanmaktadır. Selçuklular tarafından çevrede bulunan koleksiyonlar Konya'da sur duvarlarının dışına nizami şekilde sıralanarak sergilenmiştir. Yine 13.yy'da Dulkadiroğulları Beyliği Dönemi'nde (1298-1522) Kahramanmaraş Kalesi etrafında Geç Hitit eserlerinin biriktirdiği bilinmektedir.

Osmanlı Dönemi ile kıymetli eserler, hediyeler, savaşlarda elde edilen ganimetler ve araç gereçler hazine dairelerinde korunmaya başlamıştır. İstanbul'un fethinden sonra sarayın bir bölümü bu koleksiyonların saklanması ve sergilenmesi için ayrılmıştır. Aya İrini Kilisesi (Resim 12) olarak bilinen bu bölüm, Anadolu tarihi Türk Müzeciliğinin başlamasına öncülük etmiş ve modern anlamda ilk Türk müzesi olan Arkeoloji Müzeleri'nin çekirdeğini oluşturmuştur. Toplanan bu koleksiyonlar, Sadrazam Ali Paşa döneminde düzenlenmiş ve 1869 yılında dönemin Maarif Nazırı

Saffet Paşa tarafından Müze-i Hûmayun (İmparatorluk Müzesi) adıyla Osmanlı İmparatorluğu'nun ilk müzesi kurulmuştur.



Resim 12: Aya İrini (Hagia Eirene) Kilisesi, İstanbul (URL-12)

Osman Hamdi Bey'in 11 Eylül 1881'de göreve getirilmesiyle birlikte, Türk müzeciliğinde yeni bir dönem başlamıştır. Bu dönem ile yapılan kazılar sonucunda İskender Lahdi'nin de dahil olduğu bir grup lahit çıkartılmış ve sergilenmesi için Osman Hamdi Bey'in talimatıyla yeni bir müze binası yapımı için girişimlere başlanmıştır. 1891 yılında Müze-i Hûmayun adıyla açılan ve günümüzde İstanbul Arkeoloji Müzesi olarak bilinen bu müze, Türkiye'de müze binası olarak tasarlanan ilk binadır. Osman Hamdi Bey, müdürlüğü sırasında mevcut tüzükteki eksiklikleri gidermek adına yeni tüzük yayınlanması için çalışmıştır. Hazırladığı 36 maddelik "Asar-ı Atika Nizamnamesi", 1884'ten 1973 yılına kadar geçerliliğini korumuştur. Bu nizamname ile artık yabancıların ve yerlilerin yaptıkları kazı çalışmaları daha sağlam temellere oturtulmuş ve müzecilik çalışmaları, devlet denetimine ve korumasına girmiştir (Yücel,1999). Müze dışındaki eski eserlerin korunmasına yönelik, Eski Eserleri Koruma Encümeni 1917 yılında meclis kararıyla kurulmuştur. Osman Hamdi Bey ve kardeşi Halil Edhem Bey döneminde, müzecilik ve sergileme çalışmaları kurumsallaşmıştır. Yabancı uzmanlara müzecilik alanında bilimsel yayınlar hazırlatılarak ilk bilimsel müzecilik çalışmaları bu dönemde başlatılmıştır.

1.2.1. Cumhuriyet Döneminde Müzeciliğin Tarihsel Gelişimi

Cumhuriyet dönemi ile dünyaya yayılan evrensellik kavramı müzelerin gelişiminde etkili olmuştur. Atatürk'ün öncülüğünde birçok önemli girişimin gerçekleştiği dönemde, koruma altına alınmak istenen Ayasofya, Topkapı Sarayı, Dolmabahçe Sarayı, Kariye Camii, Konya Mevlâna Dergâhı gibi önemli yapılar müzeye çevrilmiştir. Bu dönemde açılan ilk müze Ankara Etnografya Müzesi'dir. Mimar Arif Hikmet Koyunoğlu (1888-1982) tarafından tasarlanan müze çalışmalarına 1925 yılında başlanılmış, 1930 yılında ziyarete açılmıştır.

Cumhuriyet döneminde müzeciliğe ve sanata verilen değerin artması ile müzecilik ayrı bir bilim dalı olarak önemsenmiş, müze çeşitliliği artmış, çağdaş sergileme teknikleri kullanılmaya başlanmış ve koleksiyonculuk yaygınlaşmıştır. Müze çeşitlerinden birisi olan açık hava müzeleri, ilk olarak bu dönemde Bergama, Karatepe, Göreme gibi antik şehirlerin açık hava müzelerine dönüştürülmesiyle başlamıştır. İlk sanat müzesi ise 1937 yılında açılan İstanbul Resim ve Heykel müzesi olmuştur.



Resim 13: Resim ve Heykel Müzesi, 1937, İstanbul (URL-13)

Türkiye'de çağdaş müzeciliğin gelişmesi açısından önemli bir gelişme de 1950 yılının başlarında UNESCO ve ICOM'a (Uluslararası Müzeler Konseyi) üye olunmasıdır. Temel amacı müzeler ve müzeciler arasındaki iş birliğini güçlendirmek,

müzecilik konusundaki standartları oluşturmak, uluslararası kuruluşlarla iş birliği yaparak bilgi alışverişini sağlamak ve halk eğitimini geliştirmek şeklinde özetlenebilecek olan, Uluslararası Müzeler konseyi “ICOM”’un Türkiye Milli Komitesi kurulmuştur.

1.2.2. 21. yy’da Müzecilik

21. yüzyıl ile müze mekânlarında ziyaretçiyi merkeze koyarak müze ile ilişkisine odaklanan bir yaklaşım oluşmaya başlamıştır. Sergilenen eserler ve müze tasarımı fiziksel nesnelere ve geometrik şekillerden ziyade, ziyaretçiyle etkileşimi başlatan ve bireysel yorumlamasıyla algılanan soyut kavramlar haline gelmiştir. Ziyaretçilerin görsel algısında değişiklikler yaratarak, bugünden geçmişe kurduğu anlamsal bağlar ile geleceğin şekillenmesinde yardımcı olur (Erbay, 2015).

Bu dönemde teknolojinin gelişmesi ile ziyaretçiyi bekleyen değil, sahip oldukları koleksiyonları, özel sergilerini modern iletişim teknikleri ile geniş kitlelere ulaştırabilen müzecilik anlayışı ortaya çıkmıştır. Sanal müzecilik ve interaktif müze uygulamaları ile eserlerin ulaşılabilirliği artırılmıştır. Geleneksel müzecilik anlayışı arama, saklama ve sergileme anlayışı ile sınırlıyken; 21. yy. ile birlikte çağdaş müzecilik anlayışı iletişim kurma ve eğitime dayanmaktadır. Toplumun ilgili olduğu alanlar dikkate alınarak müze tasarımı ve sergileme planlanmaktadır. Ziyaretçiyle olan iletişimi arttırmaya ve çevresiyle olan etkileşimine yönelik çalışmalar bu dönemde hız kazanmıştır.

1.3. MÜZE TÜRLERİ

Zaman içerisinde müzelerin topladıkları ve sergiledikleri koleksiyon sayılarının artması ile bu koleksiyonları kategorize etme ihtiyacı doğmuştur. Sahip oldukları koleksiyonların çeşitliliği ve sergileme yöntemi, işlevleri, hizmet ettikleri kitleye bağlı olarak farklı müze türleri oluşturulmuştur.

1.3.1. Arkeoloji Müzeleri

Arkeoloji bilimi, uygarlıkların geçmişini, kültürlerini ve birbirleriyle olan ilişkilerini incelemeyi hedef alır. Koleksiyonların toplanması ve müzelerde sergilenmesi açısından, kazı ile çıkan eserleri; kültürel, tarihsel ve sanatsal yönden inceler. Arkeoloji müzelerini ise, arkeolojik kazılar sonucu çıkartılmış eserlerin sergilendiği, korunduğu, araştırıldığı müzeler olarak tanımlayabiliriz. Arkeoloji müzeleri Türkiye’de en yaygın müze türüdür ve bazı illerimizde etnografya müzeleri ile birleştirilmiştir.



Resim 14: Müze binası olarak inşa edilmiş ilk müze yapısı, İstanbul Arkeoloji Müzesi,1891, İstanbul (URL-14)

1.3.2. Etnografya Müzeleri

Günümüzde, uygarlıkların oluşturduğu somut kültürler varlıkları inceleyen bilim dalına “etnografya” denmektedir. İlgili dönemin uygarlıklarının kullandığı, yaşamı devam ettirmeye ve sanata yönelik her türlü araç gereç etnografya konusu içinde değerlendirilmektedir. Bunlara örnek olarak; kıyafet, av eşyaları ve tarım araç gereçleri verilebilir. Etnografya müzelerinde uygarlıkların yaşam biçimleri, gelenekleri ve sanatını gösteren koleksiyonlarında içermektedir. Türkiye’de ilk etnografya müzesi, cumhuriyet döneminde Atatürk’ün girişimi ile 1930 yılında Ankara’da açılmıştır (Kültür Portalı).



Resim 15 Ankara Etnografya Müzesi, 1927, Ankara (URL-15)

1.3.3.Sanat Müzeleri

Sanat değeri taşıyan eserlerin, birkaç yüzyılın sanat birikimini, sanat akımını ya da sanatçıyı kronolojik olarak tablolar, çizimler, heykeller şeklinde sergileyen ve gelişmeleri izleyen müzelerdir. Bu müzeler seramik, maden, mobilya, sanatçı, kitap vb. koleksiyonlara sahip olabilir.

Günümüzde sanat müzeleri resim, heykel, fotoğraf, grafik sanatlar, geleneksel el sanatları, sinema gibi sanatlarla çeşitlenmiştir. Toplumların sanata olan ihtiyaçlarını ve ilgisini yansıtan bu müzeler, nesiller arası sanat eserlerini aktarma işlevinin yanında eğitim kurumu olma görevini de üstlenmiştir. Sanata ve sanatçıya gereken önemin verilmesi şüphesiz eğitimle olacaktır, bu eğitim içinde okulların ve sanat kurumlarının yanında müzeler de etkili olmaktadır. Sanat müzesi mimarlığında mekânsal organizasyonun 'deneyim' odaklı olması, müze tasarımında, düşünsel boyutun öncelik kazandığı bir yaklaşım doğrultusunda dönüşüme uğratmaktadır. Dünyada örneklerine baktığımızda, Guggenheim Bilbao Müzesi (Frank O. Gehry, 1997, İspanya), 21. yüzyıl Çağdaş Sanat Müzesi (Sana, 2004, Japonya), La Congiunta (Märkli, 1992, İsviçre) ilk olarak karşımıza çıkmaktadır (Balık, 2009). Türkiye’de İstanbul Modern Müzesi (Resim 16) güçlü bir örnektir.

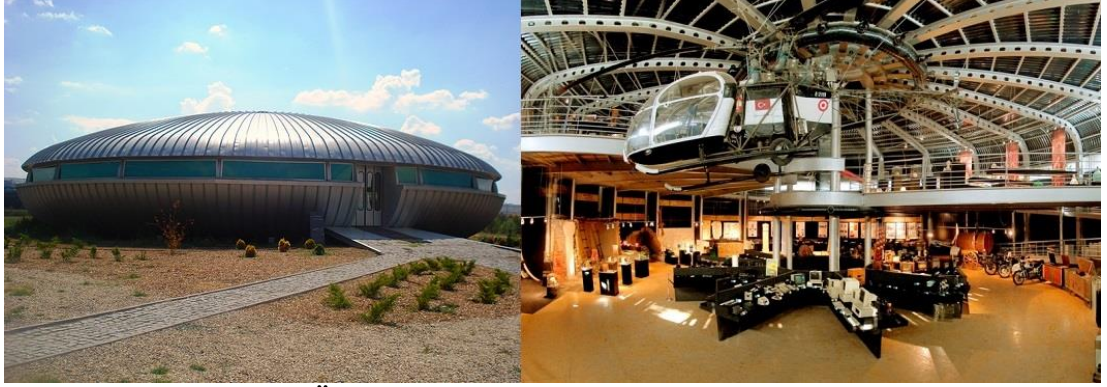


Resim 16: İstanbul Modern Sanat Müzesi, 2004, İstanbul (URL-16)

1.3.4. Bilim Müzeleri

Müzelerin birer eğitim kurumlarına da dönmesine örnek olabilecek Bilim ve Teknoloji müzeleri, bilimin temel prensiplerini tanıtmak, önemli buluşları ve bilimsel başarıları ziyaretçileri deney yaparak gözlemlmelerini sağlamak, merak ve heyecan uyandırarak eğitime katkı sağlamak amacıyla var olmaktadır.

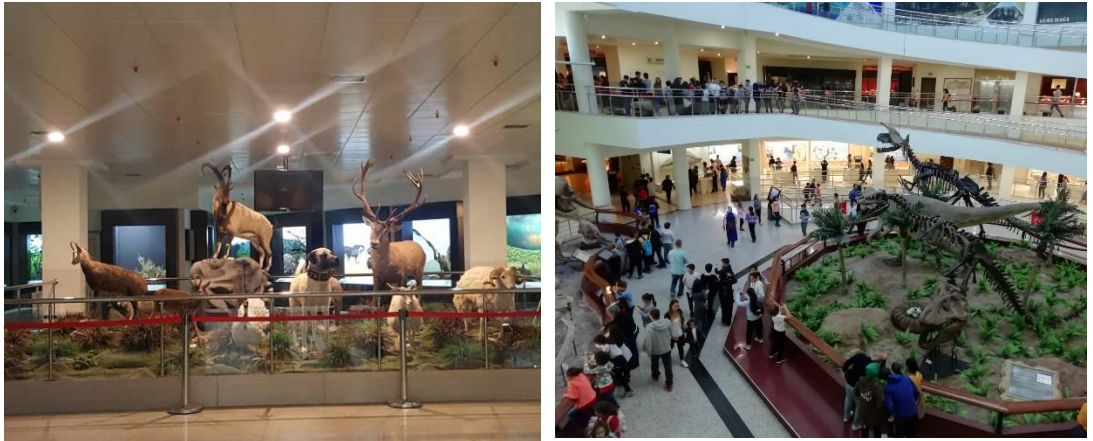
Bilimin gelişmesi ve ilerlemesi ilgili dönem içinde yaşayan topluluklar sayesinde olur. Halkı bu yönde teşvik etmek ve bilgilendirmek amacıyla, bu müzelerde bilimsel aletlerin kullanılabilmesi ve bilimsel deney yapabilmeleri sağlanmaktadır. Ziyaretçinin sorgulama isteği ile birlikte ilgisi sergilenen bilimsel esere ilgisi artar ve müze deneyimi boyunca etkileşim içinde kalır. Bu etkileşim müzenin bilgi ve eğitim verme misyonunu başarılı bir şekilde karşılamasını sağlamaktadır. 2003 yılında Ankara'da kurulan Orta Doğu Teknik Üniversitesi'ne bağlı ODTÜ Bilim ve Teknoloji Müzesi (Resim 17), MÖ 7000 yılından beri Anadolu'da gelişen teknolojinin tarihini belgelemek ve günümüz teknolojisini sergilemektir.



Resim 17 ODTÜ Bilim ve Teknoloji Müzesi, 2003, Ankara (URL-17)

1.3.5. Doğa Tarihi ve Jeoloji Müzeleri

Evrim ve biyolojik çeşitlilik gibi konuları ele alan Doğa Tarihi Müzeleri, toplumu doğa ile ilgili konularda eğitmek ve tarihini anımsatmayı hedeflemektedir. Ağırlıklı olarak doğa kültürü odaklı sergilerin yer aldığı müzelerde; antropoloji, zooloji ve geçmiş dönemlere ait konularda ziyaretçiyi bilinçlendirmeye yönelik çalışmalar yapılmaktadır. Dünya’da doğa tarihi müzeleri denildiğinde ilk akla gelen müzelerin başında Londra Doğa Tarihi Müzesi gelmektedir. Ülkemizde ise Ankara’da bulunan Türkiye’nin ilk ve en büyük tabiat tarihi müzesi olarak Maden Tetkik Arama Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi karşımıza çıkmaktadır.



Resim 18 Maden Tetkik Arama Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, 1968, Ankara (URL-18)

1.4. Bölüm Sonucu

Tarih boyunca insanlar değerli gördüğü eşyaları çevresine gösterme ve sergileme arzusu ile başlayan müze kavramı, gün geçtikçe büyük değişimler içine girerek toplumun yararına yeni sorumluluklar üstlenmiştir. 15. yy. ile başlayan müzeciliğin kurumsallaşma yolculuğu, Rönesans dönemi boyunca antik eserler ile başlayıp, sanatsal nesnelere ve mimariye olan ilginin artmasıyla gelişmeye devam etmiştir. Dönemin üst sınıflarında hobi olarak başlayan koleksiyonculuk ve bu koleksiyonları sergileme isteği koleksiyon-mekân ilişkisinin başlangıcı olmuştur.

17.yy. ile sanata verilen önem artarak, dönemin sanatçılarının eserleri de saraylarda dekoratif unsurlar olarak yerini almış, 1789 yılında Fransız devrimi ile birlikte bilimsel ve sanatsal alandaki gelişimler, müzecilikte de yeni bir dönemi başlatmıştır. Devrimle gündeme gelen ulusçuluk kavramı, bu yönde müzelerin oluşmasına da zemin hazırlamıştır. 18.yy'a gelindiğinde geçmişte özel ziyaretçilere sergilenen eserlerin zamanla halka açılması başlamıştır. Müzelerin kamuya açılması ile toplumun bilime ve sanata kolay erişimi yanında ulusal kimlik bilincinin oluşması hedeflenmiştir. Türkiye'de de 18. yy'da dünyaya paralel olarak müzecilik önemli gelişmeler göstermiş, Osman Hamdi Bey'in ve Cumhuriyet dönemi ile önemli yapılar kazandırılmış ve korunmak istenen değerli yapılar müzeye dönüştürülmüştür.

20.yy. ilk yarısında müze formunda temel değişiklikler gözlemlenmiştir Marten Heideggerl ve Edmund Husserl tarafından ortaya atılan fenomenolojik yaklaşım özne ile mekân arasındaki ilişkiyi ön plana çıkartmıştır. Müze mekânları da bu akımdan etkilenerek özneyi merkeze koyan bir tasarım yaklaşımı benimsemiştir. Yahudi Müzesi ve Guggenheim Müzesi mekân tasarımı fenomenolojik algı yaklaşımının dikkate alındığı örnekler olarak karşımıza çıkmaktadır. Koleksiyonculuk ile nesne odaklı başlayan değişim yerini zamanla ziyaretçi odaklı bir gelişime bırakmıştır. Zaman zaman müze mekânı sergilenen eserlerin önüne geçse de toplumun müzelere ilgisinin artmasında bu değişim başarılı olmuştur. Bugün sıklıkla karşılaştığımız özneyi merkeze koyarak ziyaretçinin yansıması ile yorumlayabileceği müze tasarımları da bunun bir göstergesidir. Müzelerin toplumun eğitilmesi ve bilinçlenmesi

rolünde, teknolojinin gelişmesi ile müzelerde kullanılan interaktif araçlar artmış ve sanal müzecilik gibi dijital ortamlarla müzeler daha büyük kitlelere ulaşabilmektedir.



İKİNCİ BÖLÜM

2. MEKÂNIN FENOMENOLOJİK YÖNTEMLE ALGILANMASI

Mekânlar somut yapılar olarak gözüke de insanlar mekânları görme, duyma, işitme ve koku duyuları ile algılar. Sadece mekânları değil, insanın dış dünyayı algılaması da duyuları aracılığıyla gerçekleşir. Yapılan bilimsel araştırmalar, dış dünyayı algılamamızı sağlayan duyularımızın oranının %70 ile görme, %25 dokunma ve %5 koku alma, işitme şeklinde ortaya koymuştur (Altan, 2015). Bildiğimiz her şey, belleğimizde depolanan veriler, duyularımız aracılığıyla oluşur. Birinci aşamada elektrik sinyalleri beyne ulaşır ve duyu haline gelir. İkinci aşamada beyin, duyuları biz farkında olmadan algıya çevirir.

Bilgimizin en önemli kaynağı göz ve görmedir. Bilginin nitelik ve niceliğini en çok bu duyu organı belirler. Bunun yanında diğer duyular da destekleyici ve yeri geldiğinde birincil olurlar. Örneğin, uzun bir koridor düşünelim, bu koridor da görme olmadan da işitme yoluyla uzaklık yakınlık ilkesini algılayabiliriz. Duyularımız arasındaki ilişki algıyı oluşturur. İlk bahar geldiğinde ormanda hem görme hem koklama duyumuz bize baharın geldiğini ve ortamdaki güzellikleri algılamamızı sağlar. Mimarı tasarımlar bunun gibi sebeplerden dolayı renk, koku, doku, biçim gibi öğeleri tasarımcıların dikkate alması ile oluşturulmaktadır. Tasarımcı, hedef kitlenin hangi algısına hitap etmek istediğini planlayarak tasarımı gerçekleştirir.

Bu bölümde, mekân kavramından, mimari mekânın algısından ve fenomenolojik bakış açısına göre mekân algısını oluşturan özelliklerden bahsedilecektir.

2.1. MEKÂN TANIMI

Mekân kelimesi coğrafyadan felsefeye farklı disiplinlerde değişik alanlarda, çok geniş kapsamlı kullanıma sahiptir. TDK'nin tanımına göre mekân: "Yer, bulunan yer, ev, yurt ve uzay" anlamlarına gelmektedir.

Doğan Hasol Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü'nde mekân, “Kişiyi çevreden belli bir ölçüde ayıran ve içinde çeşitli eylemlerini sürdürmesine elverişli olan bir boşluktur” şeklinde tanımlanmaktadır (Hasol,1990). Mekân kavramı insanı içinde bulunduğu çevreden sınırlandırılmasıyla oluşmaktadır. Altan’a (1993) göre herhangi bir düzlemde sınırlandırılmamış bir mekân algılanamaz, yalnızca hayal edilebilir.

Altan, mekân kavramını tanımlayabilmek için şu örneği vermektedir; “Kendimizi üç farklı doğal ortamda bulunduğumuzu kabul ederek bir gözlem yapmak yerinde olacaktır; birincisinde her yönde açık, göz alabildiğine uzanan, hudutsuz, sonsuz görünen bir doğanın ortasında olduğumuzu, ikinci olarak kısmen ağaç ve ağaç gruplarının ve kısmen de çeşitli yüksekliklerde çalılarla kuşatılmış bir ortamda; üçüncü olarak da ağaç gövdelerinin çok sık olduğu bir ortamda olduğumuzu tahayyül edelim. İşte ağaç ve çalılar ile çevrelenmiş olan ikinci ortam bizde ilk mekân kavramı düşünmemizi sağlar. Bir anlamda mekân hissi korunmuşluk ve çevrelenmiş duyguları ile ortaya çıkmaktadır (Altan, 2015:29).



Resim 19 Boşluk, Mekân, Cisim (Altan, 2015)

Schulz, mimari mekân tanımını “Mimari mekân, içinde yaşayan kullanıcıların fizyolojik, psikolojik ve toplumsal gereksinmelerini karşılayan bir uzay parçasıdır. (Schulz, 1971)” şeklinde yaparak, öznenin mekânı anlamlandırmadaki öneminden bahsetmiştir.

Bilimsel araştırmaların yanında felsefi araştırmalar da mekânın ancak özne varsa var olabileceğini savunmaktadır. Bozdayı da bu konuda mekânın iki ayrı kavramsal boyutu olduğunu belirtmektedir. Bu boyutlar, ölçülebilir ve somut verilerinin oluşturduğu fiziksel boyutu ve öznel veriler gibi sübjektif süreçler sonucu yorumlanarak kavranan algısal boyutudur. (Bozdayı, 2004).

Her insan, amaçları doğrultusunda mekânları kurgular. Akten ve Akođlu'na gre mekânlar sosyal bir rgtlenme ifadesidir. "Mekân genel anlamda; insanın bir ama dođrultusunda dođal evrede gerekleřtirdiđi bir sınırlama, yapay bir deđiřim, sosyal rgtlenmenin ifadesi olan bir kurgulamadır" (Akten ve Akođlu, 2017).



Resim 20 Royal Ontario Mzesi, 1912, Kanada (URL-20)

Mimarlık tarihi boyunca farklı disiplinlerde arařtırmalara konu olan mekân kavramı, farklı ierik ve anlamlarla tartıřılmaktadır. Arařtırmalarda, ele alan disipline bađlı olarak, farklı amalar iin farklı mekân tanımlamaları yapılmaktadır. Bu tanımlamaların zaman zaman zıt anlamlar ierdiđi de grlmektedir. rneđin, Prof. Dr. Glay USTA'nın arařtırmasında belirttiđi gibi "Newton'a gre mekân iindeki cisimlerle karıřtırılmaması gereken, ieriđinden bađımsız, mutlak bir uzay parasıdır. Oysa ađdařı Leibniz, karıřıt bir grř ne srerek, mekânı iindeki cisimlerin ilintilerinden oluřan dzen olduđunu belirtmiřtir." iki farklı arařtırma zıt anlamları savunmaktadır. Bu eřitlilik mekân kavramında zenginlik olarak grlmektedir (Usta, 2020).

Usta, mekânsal yaratımların oluřumunu, "Gerek anlamda btn mekânsal yaratımlar her řeyden nce bir znenin evrelenmesi ile oluřur. Mekânın znesi olan insanın fiziksel olmasa da bir orta eksen oluřturması ve bu eksenin evrelenmesi ile oluřturulan mekânsal strktrn yarattıđı rgtlenme mimarlıđın evriminde bařlıca ge olan mekânı yaratır" řeklinde tanımlamıřtır (Usta, 2020). znenin mekânı tanımlamasındaki yolcuđunda fenomenolojik yaklařım nemli rol oynamaktadır.

Mekânın öznesi konumunda birey mevcutsa ve mekânı algılayabiliyorsa, hissedebiliyorsa o zaman mekândan söz edilebilmektedir.

Mekân kavramı, felsefede de oldukça geniş yer bulmuştur. Plato için mekân, olası geometrik ilişkilerin toplamıdır. Uzaklıklar ve yönelmeler ile elde edilebilir sayısal gerçeklerin toplamıdır. Mimari mekân, insanın doğal eylemleri ve ihtiyaçlarına uygun olarak şekillenen ve algı aracılığı ile yönlendiren mekândır. İnsanların bireysel ve toplumsal kimlikleri ile ilişkili olduğu gibi, inşa süreci ile kartezyen bir yöne sahiptir (Norberg-Schulz, 1971).

Seneler boyunca mekân kuramcıları tarafından mekânın kavramsallaşması üzerine farklı yorumlar yapılmıştır (Tablo 1).

Mekân Kuramcıları	Kartezyen felsefeye yönelik mekân okuması eleştirel tavrı	Fenomenolojik bakış açısıyla mekân okuması eleştirel tavrı
Martin Heidegger	Kartezyen felsefe bir tür nesneleştirme, hesaplama, formüle etme eylemidir. Bu anlamıyla mekân, standardize edilerek indirgenir.	Fenomenolojik bakış açısı, toplumsal yaşantının açığa çıkardığı formüle edilemez 'şeyler' le mekândan ayrılarak yer kavramının önünü açmıştır.
Christian Norberg-Schulz	Mekân ve yer eşdeğer bir anlama sahiptir. Mekân, topoloji ve geometri terimleriyle tanımlanabilir.	Yer mekândan ayrılan somut olmayan atmosferik bir yapıya (antik dönemlerden günümüze kadar gelen 'genius loci' olarak isimlendirilen) sahiptir.
Marc Auge	İlişkisel, tarihsel ve kimlikle ilgili olmadan, üretilen 'yer olmayan' mekânlardır.	"Kimliklerin, ilişkilerin ve hikâyenin üretilebileceği" mekânlardır.
Edward Casey	'Mekân sonsuzca genişler' tanımıyla mekânı niceliksel bir okuma yoluna gitmektedir.	'Yer belirsizce çoktur' tanımıyla yeri deneyime dayalı olarak algıladığımızı belirtmektedir.
Tim Cresswell	Mekân anlamlı konumlardır, hacimle ve ölçülebilir niteliklerle ifade edilir.	Yer fiziksel ve metrik ifadelerden bağımsız anlamsal katmanlar ve ilişkilerle okunabilir.
Juhanni Pallasma	Mimariye ait unsurlar (kuble, kemer, taşıyıcı vs.) mekânın formlarıdır.	Psikolojik, kültürel, düşünsel birçok edim veya toplumsal 'şeyler' bu formlara anlamsallık katarak mekânı tanımlar.
Aldo Rossi	İşlevsel mekân yapılı çevrenin artifaktıdır.	Bu artifaktlar, kentin hafızası ve zamansallığıyla bütünleştiğinde kentin locus'una (yer) karışır.
Vittorio Gregotti	Modernist düşüncenin ölçeğe dayalı mekân kurma pratiği, psikolojik ve sosyolojik değerlerin mekân kurmadaki rolünü bastırır.	Çevreye ve toplumsala ait veriler mekân kurmanın temel yaklaşımı ve öngörüsüdür.
Henri Lefebvre	Mekân temsilleri; belirli kodlarla oluşturulmuş, mesleki bilgilerin, olanlama kabullerinin, uluslararası kanonların ve ölçütlerin bir üretimidir.	Temsil mekânları. i imge ve sembollerin, 'oturanların', 'kullanıcıların' ve kimi sanatçıların işaretlerini taşıyan 'yaşanan mekân'dır.'

Edward William Soja	Fiziksel temelli mekân, mekânın anlamsallığından uzaktır.	Mekân, ‘mekânsal trialektik’ olarak isimlendirilen üç kavramla (mekânsal, toplumsal, tarihsel) anlamsallık kazanır.
Michel de Certeau	Geometrik hesaplamalarla oluşturulan olgu, pratik edilmeden önce boş bir hacimsellikten ibarettir.	Hacimsellik, insan etkinliği ile pratik edildiğinde mekâna dönüşür.
Manuel Castells	Mekânı kuran fiziksellik değil tarihselliktir.	Mekân, toplumun bir yansıması değil, toplumun kendisidir.
Neil Smith	Fiziksel değerlere dayalı mutlak mekân, henüz doldurulmamış boş bir alan ve matristir	Fenomenolojik kavrayışa yakın görece mekân, toplumsal sosyokültürel ve coğrafyaya bağlı belirsizliklerle zenginleşir.
Maurice Merlau-Ponty	Nesnelerin mekânda bulunma hali, hacimsel bir okuma halidir.	Beden-mekân okuması üzerinden, mekân, algısal kavrayışımız aracılığıyla şekillenir.
Otto-Friedrich Bollnow	Kartezyen mekân, mekânı homojen olarak gören, iki nokta arasında durağan bir anlama karşılık gelen, hesaplanabilir bir nitelik olarak ele almaktadır.	Mekân, eklemelenen, eksilen, azalan, çoğalan, hareket halinde bir heterojenliğe karşılık gelen bir yapıdır.
John Rajchman	Kartezyen kavrayış biçimi mekânı içi doldurulacak bir hacimsellik olarak görmektedir.	Mekân tamamlanmış bir olgu değildir, yeni kavrayışlarla sürekli anlamsallığı değişen bir yapıya dönüşür

**Tablo 1: 20.yy. kuramcılarının mekân kavramsallaştırması (Ulubay & Önal, 2020)
(Yazar tarafından düzenlendi)**

Lefebvre, “Mekânın Üretimi” adlı kitabında, “algılanan-tasarlanan-yaşanan mekân” kavramları ile mekânın izini sürmektedir. Lefebvre, “mekân bedenden yola çıkarak algılanır, yaşanır ve üretilir.” diyerek mekânı, beden, algı ve yaşantı kavramları ile üretilen bir mekân olarak açıklamaktadır (Lefebvre, 2016). Algılanan, yaşanan, tasarlanan mekân deneyimle ilişkilidir ve bu süreçte bellek devreye girmektedir. Bir zamanlar yaşadığımız bir mekân artık yerinde olmayabilir ancak zihnimizde o mekânı yeniden inşa ederiz.

Sonuç olarak, öznenin mekân ile etkileşimi, duyuları aracılığıyla mekânı algılaması ile başlar. Bu etkileşim, mekânda bulunduğu süre boyunca devam etmektedir. Mekândaki fiziksel faktörler, kullanıcıları mekânın sınırları dahilinde sürekli uyarır. Mekân kavramı mimari ürünün vazgeçilmez niteliğidir, bir ürünü var eden en temel koşuldur. Mekân var olmadan mimari bir eserin varlığından söz edilmesi mümkün olamayacaktır. 2.3. bölümde, Mimari Mekânın Algılanması konusu detaylı anlatılacaktır.

2.2. ALGI

Algı, duyu organlarımız tarafından hissedilen gerçeklerin zihnimizde yorumlanması ile oluşur. Bu oluşum, kişilere göre değişiklik gösteren bir olgudur. TDK'ya göre algı, “Bir şeye dikkati yönelterek o şeyin bilincine varma, idrak” olarak tanımlanmaktadır.

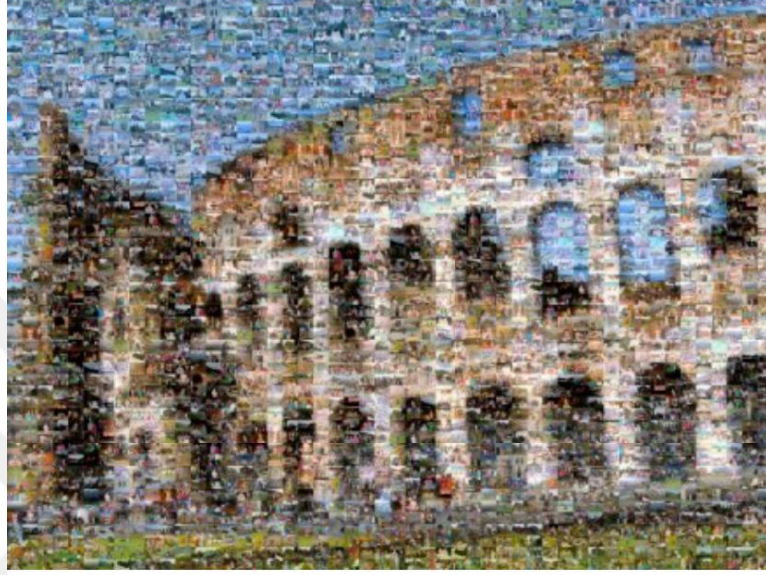
Schulz, Algı kavramını “İnsanlar, yaşadıkları çevreden yararlanabilmek, ona uyum sağlayabilmek ya da onu kendisine uydurabilmek amacıyla o çevreyi tanımak ve anlamak zorundadır. Bu durum, çevreden bilgiler alınmasıyla gerçekleşmektedir. Algı ise bu bilgilerin yorumlanıp değerlendirilmesidir” (Schulz, 1971) şeklinde tanımlamaktadır.

Duyular yoluyla edinilen bilgi, algılanan şeyin yorumlanarak kavranması ile bilişi oluşturur. Aydıntan, algının insanın çevresi ile uyumu üzerine “İnsanın yapay çevresi ile uyumu, dış fiziksel uyarılara (etkilere) karşı tepki göstererek biyolojik, fizyolojik ve psikolojik bir denge kurması ile mümkün olabilir. İnsanın bu uyumu gösterebilmesi öncelikle çevreyi tanımasını, kısaca algılamasını gerektirir” yorumunu yapmıştır (Aydıntan, 2001).

Zihnin, belirli olguların arasından seçerek hatırladığı tüm kavramlar algıyı oluşturmaktadır. Bu seçim aşamasına algıda seçicilik adı verilmektedir. Kişisel olarak değişiklik gösteren bu olgu, insanın etrafından amaçlarına uygun bilgi almasını sağlamaktadır.

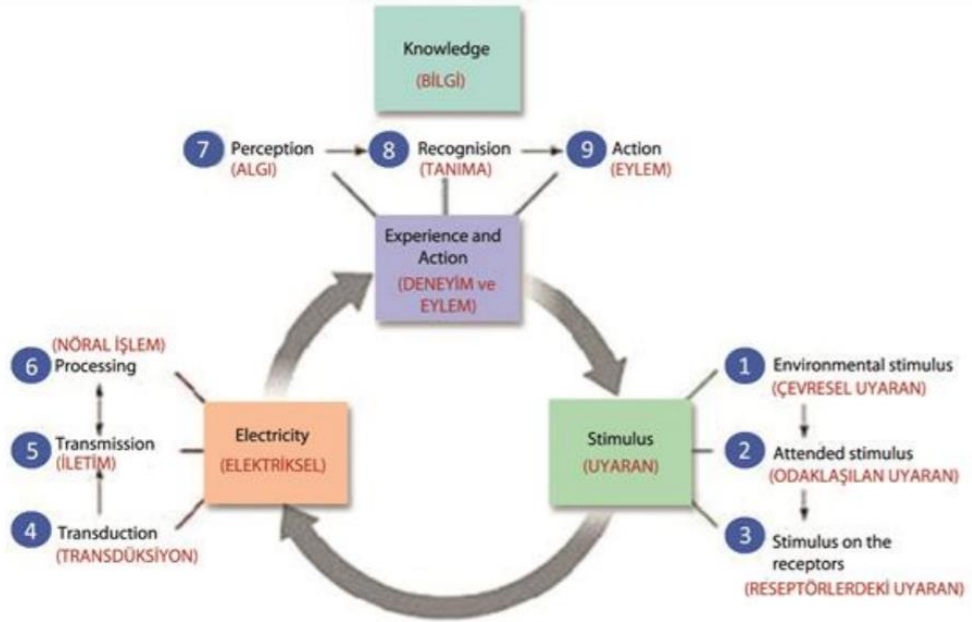
Algı, örüntü tanıma süreciyle başlayan ve olgulara kişisel bir anlam yükleme süreciyle tamamlanan bir süreçler dizgesidir. Beynimiz, duyumlarımızı algıya çok hızlı ve farkındalık olmadan dönüştürdüğünden, ilk olarak hissettiğimiz şeyin algıladığımız şey olduğu düşünülebilir. Ancak, algıların duysal uyarıcılar ile aynı olduğu durumlar ile nadiren karşılaşırız. Algılar genellikle kişilere bağlı olarak deneyimlerden anlamlandırılır. Bu anlamlandırma sürecinde, kişilerin geçmiş deneyimleri ve anlık duygusallık, motivasyon, uyku hali gibi bireysel özellikleri önemli rol oynamaktadır.

Duyuların, nesnenin eksik parçaları sebebiyle aktaramadığı gerçekliği, algı geçmiş deneyimler ile aktarabilmektedir. Örneğin altta bulunan görselde Kolezyum'un dışarıdan çekilmiş fotoğrafı mozaiklerle kapatılmış olsa da algı fotoğrafın Kolezyum'a ait olduğunu geçmiş deneyimlerimizi kullanarak bize aktarır.



Resim 21 Kolezyum, Roma (URL-21)

Goldstein'in, Algısal süreç akışı şeması, algılama aşamalarını birbirini takip eden eylemlerle tanımlamaktadır (Şekil 1).

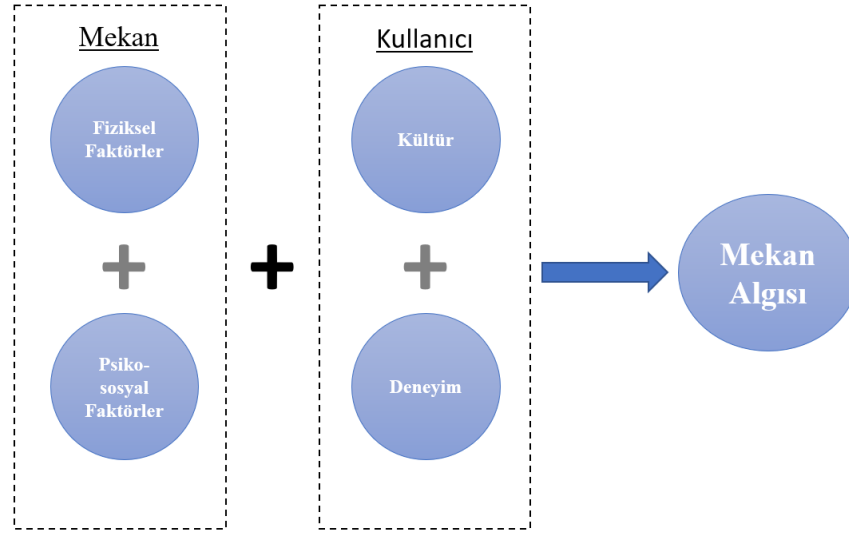


Şekil 1 Algısal Süreç Şeması (Goldstein, 2009)

2.3. MİMARİ MEKÂNIN ALGILANMASI

Mekânları görünür kılan, öznelerdir. Mimarların tasarladığı eserlerin, mekân olmadan varlığından söz edilmesi mümkün olmayacaktır. Özne tasarımın merkezine konulduğunda; kullanıcıyı etkilemek ve kullanıcı tarafından algılanmasını sağlamakta tasarım aşamasındaki amaçlardan biridir.

Mekân algısı, özne ve mekân etkileşimi ile gerçekleşir. Mekânın doku, ışık, renk gibi nesnel özelliklerini, kullanıcının duyuları aracılığıyla zihninde anlamlandırması ile başlar. Öznenin önemli rol oynadığı bu kavram, kişinin geçmiş deneyimleri, ruh hali, motivasyonu ve mekânı ziyaret öncesi beklentileri ile şekillenmektedir.



Şekil 2 Mekân Algısı, (Solak, 2020)

Newell ve Caness, insan ve mekân etkileşimini “İnsanın, mekânla durmaksızın devam eden etkileşim sürecinin değerlendirilmesinde insana ve çevreye ait tüm parametreler bu ilişkiyi karmaşık ve bütünleştirici hale getirmektedir” şeklinde belirtmiştir. (Newell & Caness, 2018).

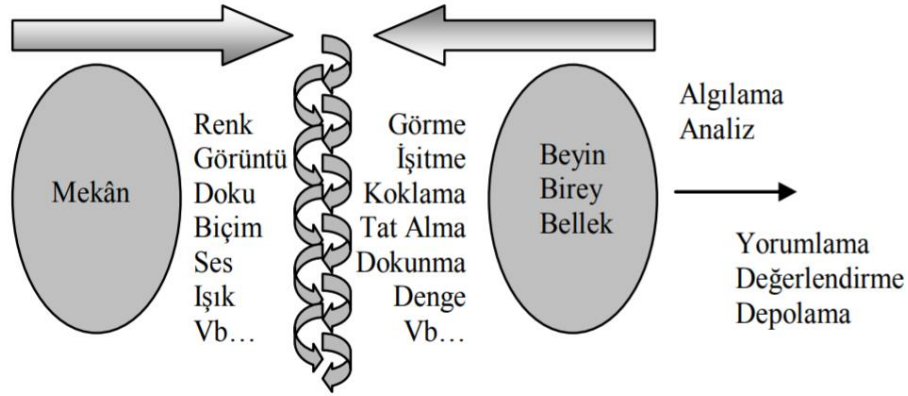
Mekân kavramının, çeşitli disiplinlerde döneme göre farklı yorumlandığı gibi, mekân algısı da kişilere bağlı olarak farklılık göstermektedir. Kahvecioğlu, “Mekânın objektif ve sübjektif anlamlandırılmaya izin veren yapısına paralellik gösteren

mekânsal algı süreçleri içinde iki ayrı sınıflandırma yapmanın mümkün olduğunu belirtmektedir. Bu sınıflandırmalar, “Mekânın fiziksel değerlendirmelerinin gerçekleştirildiği duyum süreci ve mekânın kavramsal çıkarımlarının oluşturulduğu zihinsel süreç” şeklinde tanımlanmıştır (Kahvecioğlu, 1998). Mekânın bir duvarına dokunmak kişinin duyularıyla hissetmesini sağlıyor olsa da yarattığı algı öznenin zihninde yorumlama şekline bağlıdır.



Resim 22 Heykele dokunarak algılama (URL-22)

Görsel algı ile başlayan mekânsal algılama; işitsel, dokunsal duyuların mekânla kurduğu iletişim ile desteklenmekte ve zihinde nihai algıyı oluşturmaktadır. Kullanıcı, ilk olarak mekânın fiziksel özelliklerini değerlendirerek geçmiş deneyimleri ve zihnindeki bilgiler ile mekâna yönelik anlamsal çıkarımlara ulaşmaktadır. Bu sebeple fiziksel özelliklerin algılanması ve yorumlanması kullanıcılar arasında minimal farklılıklarla tanımlansa da mekânsal algı sonucu kullanıcıların deneyimleri ile oluşan zihinsel çıkarımlar, öznel veriler haline gelmektedir. Bireysel olarak yürütülen mekânı algılama süreçleri üzerinden, toplumsal ve kültürel ortaklıklar hakkında çıkarım yapmak mümkün hale gelirken aynı zamanda bu ortaklıklar toplumsal ve kültürel birlikteliklerin oluşturulmasını ve sürdürülmesini sağlamaktadır (Altman & Low, 1992). Ayrıca Özak ve Gökmen, özne ve mekân arasındaki bu ilişkiyi, “Mekânın fiziksel gerçekliği ile bireyin duyu organları sarmal bir yapı oluşturur” şeklinde tanımlamaktadır (Şekil 3).



Şekil 3 Mekânın algılanması (Özak & Gökmen, 2009)

Daniel Libeskind'in Berlin'deki Yahudi Müzesi, mekânsal algıyı kullanarak duyguları tetikleme ve özneyi etkileme alanında dikkate değer bir örnektir (Resim 20). Bu yapıda da içinde sergilenenler değil, yapının kendisi ve temsil ettiği konu ön plandadır.



Resim 23: Yahudi Müzesi, Daniel Libeskind, 2001, Berlin (URL-23)

Kahvecioğlu'na göre, mekânsal bileşenlere ait algıların renk, düzey, koku gibi niteleyici özellikleriyle yoğunluk, büyüklük, süre gibi kantitatif özellikleriyle belleğe depolanması çağrışımın mekânsal algıdaki önemi ortaya koymaktadır. Mekân ve içinde geçen yaşam, belleğe depolanan uyarılar mekânsal bileşenlerle birlikte algılanan ortamı ve mekânın içinde geçen yaşamı da kapsayacağından mekân ve içinde geçen yaşam bellekte bir arada saklanmaktadır (Kahvecioğlu, 1998).

Mekânlar, parçaların birleşmesi ile oluşur ve boyutlar arasındaki geçişlerin zihinde yarattığı anlamların tamamı mekân algısını oluşturur. Aslan, mekânı tanımlamanın algısal sürecini, “Üç boyutta birden var olan mekânın, diğer tüm varlıklar gibi birimi noktadır. Noktaların, çizgilerin, yüzeylemlerin ve hacimlerin birbirini takip ederek bir sonraki boyuta erişmesine paralel olarak çalışan algısal süreçte de toplam algının elde edilmesinde parçaların anlamlı bütüne kavuşturulması söz konusudur (Aslan, Aslan & Atik, 2015)” şeklinde tanımlamaktadır.

Gezer, algılama mekânizmasının sadece duyularımızla dış verileri toplamak değil, psikolojik kavramları da kullandığından bahsetmektedir. Kullanıcının; kültürel, sosyal ve ekonomik durumu, mekânın tanımlanması aşamasındaki önemli etkenlerden bazılarıdır.

“Duyuların algılama sürecindeki eylemler birbirinden ayrılmadığı gibi, ardışık olarak gelişen zihinsel algılama süreci de duyuşsal algılamadan ayrılmaz. Zihinsel süreçte, kişi mekâna ilişkin zihninde kalan bilgilerle sürekli olarak mekânı yaşayabilir. Bu süreçte kişi geçmiş mekân deneyimlerini, zamanı kullanır. Bu deneyim zaman kavramına, mekânın kullanıcısının psikolojisine bağlı olarak değişir ve gelişir. Mekân algılanırken mekâna ait biriktirilen bilgiler tazelenmiş olur. Kısa bir süre sonra kişi kendine yakın gelen kodları mekânla ilişkilendirme yoluna gider. Dolayısıyla mekânı algılamada fark etme yeteneği sadece “dikkat” le ilgili değil, fark edilebilecek şeyleri “görebilme” ile ilgilidir. (Gezer, 2012)

2.3.1. Fenomenoloji ve Fenomenolojik Yöntemle Mekân Algısı

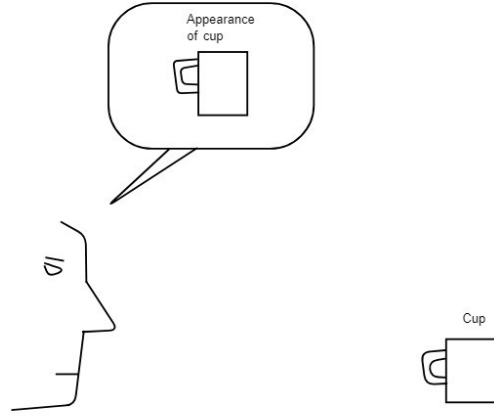
Fenomenoloji, ilk olarak Yahudi kökenli Alman filozof Edmund Husserl (1859-1938) tarafından 19. Yüzyılda, nesnenin varlığının özne olmadan mümkün olmadığını bu sebeple nesnenin anlamına öznenin varılabileceği savunularak ortaya çıkmıştır. Dünya genelinde fenomenoloji felsefi bir kavram olarak kabul görse de sosyoloji ve psikolojide de etkin olarak kullanılan bir yöntemdir. Fransız kökenli felsefeci ve fenomenolog Merleau-Ponty (1908-1961), özne ve nesne arasındaki ilişkiyi yeniden gözlemlemek ve yorumlamak amacıyla, köktenci yönelimle sorgulayan bu

felsefi yaklaşım, kartezyen felsefenin rasyonelliğe dayalı kavrayış biçimini sorgulayarak, özne ve olgular arasındaki ilişkiyi gözlemlemeyi temel almıştır (Merleau-Ponty, 2017, s.20-28).

Armağan, fenomenoloji tanımı için, “Fenomenoloji, fenomenin insanın yaşantıyı ve şeyleri dolaysız olarak deneyimlemesine fırsat vermesi şartıyla insanın sezebileceği, bilebileceği, anlayabileceği, beş duyusuyla algılayabileceği ya da içinde yaşayabileceği her türlü durumu araştırma konusu haline getirebilir” yorumunu yapmıştır (Armağan, 2011). Öznenin nesneye yüklediği anlama örnek olarak telefonu verebiliriz. Telefon kelimesi günümüzde birçok kişi için aynı anlamı içerse de toplumla iletişimi olmayan bir kabiledede hiçbir anlamı olmayacaktır.

Stanford Encyclopedia of Philosophy, fenomenolojiyi 'birinci şahıs bakış açısından deneyimlendiği şekliyle bilinç yapılarının incelenmesi' olarak tanımlar. Fenomen ve fenomenoloji arasındaki ayrım, “Phenomenon/fenomen Yunanca bir terim olup görünen, dış görünüş, görüngü, olay anlamlarına gelmektedir. Fenomenoloji ise birey ve onun bilinçli deneyimleri ile başlayan ve daha önceden var olan kabuller, ön yargılar ve felsefi doğmalardan kaçınmaya çalışan bir yöntemdir ve olayları (görünüşleri) toplumsal aktörler tarafından ‘doğrudan doğruya’ algılandığı şekilde incelemektedir” şeklinde tanımlamaktadır (The Encyclopedia of Sociology, 2004).

Husserl, psikolojik görüneni sorgulamadaki kilit noktanın, en azından düşüncede, dış dünya ile ilgili görünüm ve kavramlar arasındaki bağlantıyı çözmek olduğunu belirtmiştir. Bu sorgulamadan yola çıkarak, "basamaklama" (Epoché) adı verilen bir teknik tanıtmıştır. Bir bardak düşünelim, bu bardağında görünüm olarak içsel doğasından neler çıkartabiliriz? Husserl, birçok sonuç çıkarabileceğini düşünmüştür ve ulaşılan sonuçların en iyi bilinenin, sorgulayanın ufkuyla ilgili olduğunu belirtmiştir. Hangi açıdan bakarsak bakalım, bardak orada bir nesne olarak var olacak, fakat deneyimlerimiz arttıkça, bu bardağın zihnimizde yarattığı anlam farklılaşmaya başlayacaktır.

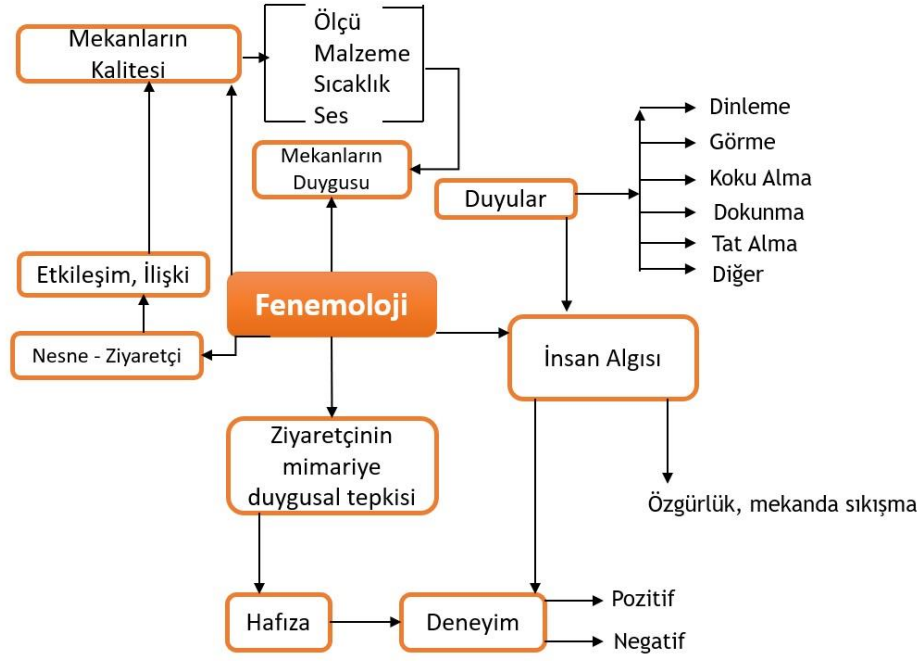


Resim 24 Öznenin yansımasının nesneyi yorumlaması (URL-24)

Mekân kavramının fenomenolojik bir yaklaşımla ele alınması da “mekânı anlamak için mekânın kendisinden değil, özne konumundaki insandan yola çıkmayı” gerektir ve bunun sonucunda “mekânın, insanın düşüncesinde var olduğu” sonucuna varılır. Rasyonel bakış açısında sayılara ve kurallara indirgenmiş mekânsal deneyim, mimari fenomenolojide çevresi ile ele alınır ve insan çevresi ile bütün bir varlık olarak kabul edilir. Fenomenolojik yöntemle mekân algısı; deneyim, duyum ve mekânın anlamı ile irdelenebilmektedir.

Alman kökenli filozof Martin Heidegger (1899-1976) ve Fransız kökenli filozof Gaston Bachelard (1884-1962), mekânı fenomenolojik açıdan değerlendiren önemli isimlerin başında gelmektedir. Martin Heidegger, mimarlığı, düşünme konusu edinerek mekân ve insan arasındaki ilişkiyi fenomenolojik bir yöntemle ele alarak bugünün özne merkezli mimari tasarımlarının temelini oluşturmaktadır.

Heidegger, mekânı saf yapı olarak görme eğilimini dönüştürmüş ve mekânı bir etkileşim ve deneyim yeri olarak kabul etmiştir.



Şekil 4 Fenomenoloji ve Mekân (Smith, 2003) (Yazar tarafından düzenlendi)

Heidegger, mekânların sadece birer nesne olarak değil, insanların duyularına öncelik vererek tasarlanması gerektiğini savunmuştur (Heidegger, 2007). Dünyayı geometrik ölçümlerin ötesinde gördükleri ve deneyimledikleri yerler aracılığıyla algılar. Ona göre mekân, çok çeşitli parçaların birleştirilmesi ile insanlar tarafından günlük hayat akışında oluşturulur. Bir yeri tanımlayabilmek için, mekândan yerin çevresine sınır çekmek gereklidir. Bu sınır öznenin zihninde oluşur. Heidegger'e göre mekânın kendisi ancak yerlerin çevresindeki sınırları tanımlayabildiğimiz bağlam içerisinde kavranabilmektedir (Sharr, 2007).

Fenomenolojik yöntemle mekân algısı; algılanan yön, algılanan egosantrik mesafe, algılanan dışmerkezli mesafe, algılanan boyut ve algılanan hareket gibi niteliklere atıfta bulunur. Fenomenolojiyi anlamak görsel olarak kontrol edilen eylem anlayışımıza katkıda bulunacak ve eylemin sonucunun bireyler ile ilişkisini ortaya koyacaktır. Tüm bunlara ilave olarak, fenomenolojinin eylem sonuçları ile dinamik görselleştirmeler, sanal gerçeklik gibi teknoloji tabanlı çözümlerde kullanılmaya başlanılmıştır.

Mimarlık alanında mekânların fiziksel tanımlarının ötesinde mekânın değeri, anlamı, varlığı gibi soruların sorulmasının; tıpkı insanın salt fiziksel varoluşunun ötesindeki arayışlarına benzer bir durumla karşı karşıya olunduğu görülmektedir. Felsefe alanında fenomenoloji ve mimarlık alanında fenomenolojik yöntemi kullanan yaklaşımlar bu sorulara cevap aramaktadır. Fenomenoloji, mimarlık için bir felsefe disiplini olarak değil mimari formun ve yapılan tasarımın anlamının sorgulanmasını, insan çevre ilişkilerinin anlaşılmasını yaratan bir yöntem olarak görülmektedir. Algının ya da bilincin özünün betimlenmesi ile düşünce ve algı birleşiminde ortaya çıkan deneyim fenomenolojinin konusudur (Bilgiç ve Şahin, 2020).



Resim 25: Amerikan Doğa Tarihi Müzesi,1896, İnteraktif Araçlar (URL- 25)

Heidegger, insanların çevrelerini önce oraya yerleşerek ve duygusal tepkiler vererek anlamlandırdıklarını savunmaktadır. Bu anlamlandırma sonrası davranış ve eylemlerini bilim ve teknoloji ile ölçmek isterler. Bir binanın yerin ve oturanların özelliklerine göre inşa edildiğini, içinde bulunduğu fiziksel ve beşerî topografya ile şekillendiğini yani, bina soyut nesnelere çok onun içinde oturan insanlarla ilgili olduğunu söylemektedir (Sharr, 2013).



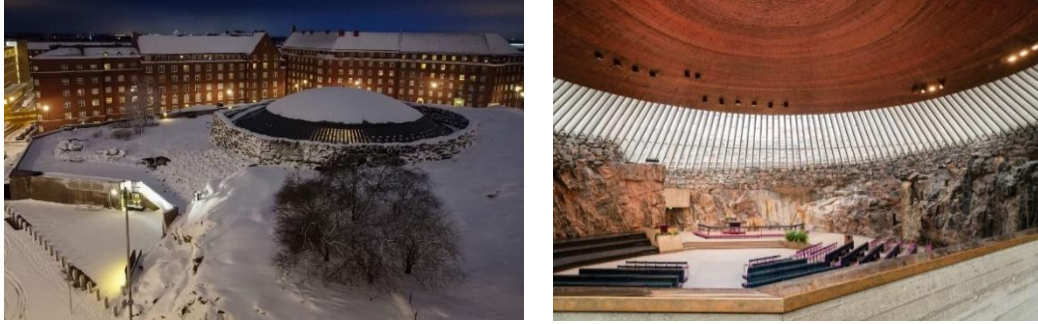
Resim 26: Salk Instute, Louis Kahn,1960, Kaliforniya, ABD (URL-26)

Tüm duyuları aktif olan bir kişi için fenomenolojik olarak mimarlık deneyimi, görsel algının üstündedir. Görsel ve kinestetik duyular gibi, duyma, koku alma ve dokunma duyuları da sadece fizyolojik işlevler değil, aynı zamanda öğrenilebilen becerilerdir. Belirli alanlar, alana ilk girildiği anda duyularımızı geliştirmek için tasarlanmıştır. Kullanılan yapı türü ve malzemeler, mekânın sesi, ışığı ve sıcaklığı ile bağlantılıdır. Mimari mekânı algılamada, sadece “görme” değil, “içitme”, “koklama” ve “dokunma” duyuları da önem kazanmıştır.

Çevre ile ilgili tüm anlamlar vücudumuzda başlar. *Mimaride beden ve bedensel harekete dayalı yaklaşımlar, mimari fenomenolojide mekânın bedenle deneyimi açısından anlam bulabilir* (Ponty, 2004). Mekân algısında büyük öneme sahip olan vücut, çevremize dokunmamızı sağlar ve sonuç olarak da ölçüm ve algıya neden olur. Dokunma hissi, insanın çevresiyle bütünleşmesini sağlar ve özne-nesne ayrımını ortadan kaldırır.

Pallasmaa, mekânsal deneyimde bedenini önemi şu şekilde açıklıyor: “Şehri bedenimle karşılıyorum, bacaklarım atari salonunun uzunluğunu ve meydanın genişliğini ölçüyor; bakışım bilinçsizce vücudumu katedralin cephesine yansıtıyor, burada girintilerin ve çıkıntılarının boyutunu algılayarak pervazların ve dış hatların üzerinde dolaşıyor, vücut ağırlığım katedral kapısının kütlesiyle buluşuyor ve içeri girdiğimde elim kapıyı tutuyor arkasındaki karanlık boşluk. Kendimi şehirde deneyimliyorum ve şehir somutlaşmış deneyimimle var oluyor. Şehir ve bedenim

birbirini tamamlar ve tanımlar. Ben şehirde yaşıyorum ve şehir içimde yaşıyor."
"(Pallasma, 2007).



Resim 27: Kaya Kilisesi, Mimar kardeşler Timo ve Tuomo Suomalainen, 1969, Helsinki (URL-27)

2.3.1.1. Bedensel Görme ile Mekân

Başta görme duyumuz olmak üzere, duyularımızın şekillendirme eğilimi ve parçaları zihinde birleştirerek bütünleştirip algılamasına Gestalt etkisi denir. Bu yaklaşım objeleri ayrı ayrı tümleyici parçalardan ziyade iyi düzenlenmiş modeller desenler olarak algıladığımızı vurgular.

Görme duyumuzu, ışık uyarır. Duyum ise gözü etkileyerek, renkli görmemizi sağlar. Işığın ne olduğu, hangi açıyla nereden geldiği, rengi ve koyuluğunu farketmemiz ise algıdır. Duyular alanındaki olumsuz gelişmeler de doğrudan doğruya görme duyusunun tarihsel olarak ayrıcalıklı kılınmış olmasına yüklenemez. Görme algısının en önemli duyumuz olmasının fizyolojik, psikolojik ve algısal olgularda sağlam temelleri vardır. Sorun, gözün diğer duyu kipleriyle doğal etkileşiminden yalıtılmasından ve dünya deneyimini git gide indirgeyecek ve görme alanına sınırlayacak biçimde diğer duyuların devreden çıkarılması ve bastırılmasından kaynaklanır (Pallasmaa & Holl, 2011).

Görsel algılama en etkin algılama türüdür. Carlson, algılamanın bilinçsiz bir şekilde gerçekleştiğini belirtmiştir. Algılama sürecini görme ve algılama olarak ikiye

ayırmak mümkün değildir. Kişi algılama sürecinin farkına varmaz, sadece algılamanın sonucunu alır (Carlson, 1993).

Gestalt kuramcıları görsel organizasyonun ‘nasıl’ kurulduğunu ifade edebilmek için kuramı; şekil-zemin ilişkisi, algısal gruplama ilkesi, benzeşme-ayırışma ilkesi, tamamlama ilkesi ve süreklilik ilkesi olarak alt başlıklara ayırmışlardır (Asar, 2013). Geçmiş deneyim ilkesine göre, bazı koşullarda görsel uyarıcılar geçmiş deneyimlere göre kategorize edilir. Nesnelere, mekânsal yakınlık içinde veya yakın zaman aralıklarında birlikte gözlemlenmişlerse bu nesnelere birlikte algılanma olasılığı yüksektir. Prag’da bulunan dans eden ev olarak adlandırılan yapı, görsel olarak algılanması sonucunda algılayan kişilerin belleğinde danseden bir çifti canlandırmaktadır (Resim-30).



Resim 28: Dans Eden Ev, diğer adı ile Fred and Ginger House, Frank Gehry & Vlado Milunić, 1994-1996, Prag (URL-28)

2.3.1.2. Dokunma- Doku ile Mekân

‘Dokunma, görsel hassasiyetlerin tarif edemeyeceği samimi, kendiliğinden-bilinçsiz yollarla yerleri tanımamıza izin veren maddi faaliyettir.’
Máire Eithne O'Neill

Yüzeyleri ve dokuları algılamada görme duyusuyla birlikte büyük önem taşıyan dokunma duyusu Yunan kökenli haptic kelimesine karşılık gelir. ‘Haptic’ ele

geçirme; bedenin fiziksel çevredeki konumuna ve kendi koşullarına dair çeşitli duyumsamaları olarak açıklanmaktadır.

Dokunma esnasında, bu duyunun uyarıcısı deridir. Dokunma algısı; yapı, basınç, yüzey ya da ısı uyaranlarla gerçekleşir. İlk olarak görsel algı fark ettiğimiz nesnelere dokunarak ne olduklarını zihnimizde tanımlarız. Dokunmada refleks olarak öncelikli organ ellerdir. “Eller karmaşık bir organizma, en farklı kaynaklardan gelen hayatın birlikte akarak büyük eylem akımını doğurduğu bir delta. Ellerin tarihi vardır; hatta kendi kültürleri ve kendi özel güzellikleri bile. Onlara kendi gelişimlerine, kendi dileklerine, duygularına, hal ve meşguliyetlerine sahip olma hakkı veririz (Slager, 2004).”

Ellerin öncelikli olduğu dokunma duyusu tüm bedenimizle ilişkilidir. Asar, “Deniz kenarında ayakların suda olması ya da güneşin ısıttığı taşın sıcaklığında dolaşmak insanın dokunsal duyusunun doğa ile ilişkisini” örnelemiştir. Burada dokunma duyusu ile sadece dokunan organımız değil, bedenimiz ve zihnimiz de etkilenmektedir. Farklı bir örnek olarak “Soğuk kış günlerinde üşüdüğümüz zaman eve varmak isteyişimiz ve nihayetinde ateşin karşısında soğumuş organlarımızı ısıtırken ki duyumsamalarımız, öncelikle evin ‘sıcak olma’ algısını sonrasında ise bedenimizin mekânla ilişkisini hissedebilme algısını açığa çıkarır.” dolayısıyla tüm bedenimizin algısı mimarlık ile ilintilidir (Asar, 2013).

Pallasma Tenin Gözleri kitabında” Görme de dahil olmak üzere tüm duyular dokunma duyusunun uzantılarıdır; duyular ten dokusunun özelleşmiş halleridir ve tüm duyusal deneyimler birer dokunma kipidir ve böylece dokunsallıkla ilintilidir. Dünyayla temasımız, bizi sarmalayan zarın özelleşmiş kısımları aracılığıyla, kendiliğin sınır hattında gerçekleşir.

Antropolog Ashley Montagu’da, Pallasma gibi dokumanın duyuların atası olduğunu savunmaktadır.

“[Ten] en eski ve en duyarlı organımızdır, ilk iletişim aracımız ve en etkili koruyucumuz... Gözümüzün saydam ağ tabakasının üzerinde bile dönüşüme uğramış bir deri katmanı vardır... Gözlerimiz, kulaklarımız, burnumuz ve

ağzımızın atası dokunmadır. Dokunma diğer duylulara dönüşerek farklılaşmıştır; dokunmanın öteden beri “duyluların atası” olarak değerlendirilmesi bu olgunun tanınması gibi görünmektedir.” (Pallasmaa, 2006)

Ten, dokunulan nesneyi hissetmeye, sert veya yumuşak olduğunu algılamaya, ağırlığını ve yoğunluğunu anlamamızı sağlamaktadır. Dokunma duylusu; tüm vücut ve mekân arasındaki bağı kurulmasını sağlamaktadır.

Pallasmaa, ev hissi ve ten arasında güçlü bir özdeşlik kurar. “Evi deneyimlemek, esasen sıcaklığı deneyimlemektir. Şöminenin etrafındaki sıcak alan, nihai samimiyet ve rahatlık mekânıdır. Gece, karla kaplı bir alanda, penceresinde ışık olan bir ev görmek, insanı ısıtır ve evdeymiş hissi verir. Ev ve ten bütünsel bir hisse dönüşür” sözleri ile mekân ile dokunsal ilişkimizi tanımlamaktadır (Pallasmaa, 2006).

Hesselgren dokunmanın üç boyutunu olduğunu ifade etmiştir.

Birincisi bir objenin yüzeyi ile fiziksel temasın gerçek duylulanması, parmağın veya elin temas noktasında ileri veya geri hareketidir. Hesselgren, elin veya parmak uçlarında hareket etmemesi halinde dokular arasında ayırım yapmanın zor olacağını gösteren E.H. Webber’in çalışmasına değinir. İkinci boyut, bir mürekkep şişesi gibi bir objeye kaldırdığımız zaman yaşanır.

Objeyi tuttuğumuzda onun ağırlığının bir izlenimi hemen elde ederiz. Bu dokunsal duylulanma çevremizdeki alanda dengesini sağlayan çok küçük ayarlamaların kaynağı olan adalelerimizin kinestetik hareketiyle oluşur.

Kinestetik duylum, dengeyi sağlayan, kas, eklem ve sinirlerden hareket alan duylumlar olup, nesnelere ağırlığı gerginlik ve gevşekliğı ile sertlik ve yumuşaklığının, sıcaklık ve soğukluğunun algılanmasını sağlar. Bir merdivenini çıkarken mermer veya ahşap döşeme veya süpürülmemiş sonbahar yaprakları üzerine basarken, toprak zemin üzerinde, çimen zeminde, kar üzerine yürürken hep farklı algılamalar hissederiz. Bir balerinin sahne algısı, bir yüzücünün yüzme havuzu algıları onları seyredenlerin algısından çok farklıdır.

Şimdi gözlerinizi kapatın ve ellerinizi kullanarak bir objenin yüzeyini keşfedersek o zaman dokunmanı üçüncü boyutunda deneyebiliriz. Biçimin haptik algılanması. Bu duyulanma, fiziksel bir biçimin varlığını bilgisini edinmede duyu organımızdır en güvenilir. Ancak, mimari bizim sadece parmak uçlarımız tarafından değil, fakat ayaklarımız ve gerçekte bütün vücudumuz tarafından deneyimlenir.” (Altan, 2015)

Örneğin betonu düşünelim, beton hem dokunulurak hem de görülerek algılanabilmektedir. Betona dokunduğumuzda görmesek de soğukluğu ve rengi belleğimizde canlanmaktadır. Bu algısal durumu Pallasmaa, “Nitelikler, basit mantıksal özelliklerden veya duysal algılardan çok daha fazlasıdır. Malzemeye, mekâna dair özellikler bizi dönüştürme potansiyeline sahiptir. Onla etkileşime geçer geçmez hem geçimine hem geleceğine dair okumalarda bulunuruz” şeklinde ifade etmektedir (Pallasmaa, 1994).

Dokunma duygusu bilimsel araştırmalarda algılama sıralamasında sonlarda çıksa da özellikle ülkemizde önemi büyüktür. Geleneksel olarak tokalaşmak, sarılmak ve duyu aktarımını dokunarak gerçekleştirmek bunun bir göstergesidir. Görsel olarak beğendiğimiz nesnelere dokunarak hissetmek ve nihai algıyı zihnimize oluşturmak isteriz. Bir kazak alacağımız zaman rengini, kalıbını beğensek de dokusunu anlamak için dokunmak isteriz. Mimarlıkta geometrik ve sayısal değerlerin dışında özne; kendi sezgileriyle nesnelere, şehirlere dokunur. Bu temas, çevre ile bütünleşmiş, tüm duylara zemin hazırlamakla mümkün olur (Pallasmaa, 2011). Yine farklı bir örnek olarak, müzelerde sergilenen eserlerle ilgili görsel olarak uyarılmak eseri algılamamızda çoğu zaman yeterli olmaz, bunu desteklemek için ayrıca dokunmak isteriz. Bu dokunma ile eserle bağlantı kurarak daha fazla bilgi sahibi olacağımızı düşünürüz (İlhan, 1993).

Freud’a göre insanın benliği, bedensel duyularından inşa edilir. Dokunma bunun çok önemli ve vazgeçilmez bir parçasını oluşturur. Bebek, ancak ona dokunulursa insan yavrusundan “insan” a doğru büyür. Sistine Şapeli’ndeki “Adem’in Yarattığı” nda en can alıcı nokta, Tanrı’nın elinin insaninkine dokunmaya o en yaklaştığı kısımdadır. Can, ellerin birbirine dokunacağı yerden doğar (Gültekin, 2020).

Pallasmaa, dokunmanın beden ile gerçekleştiğini savunur. Beden duyuşsal deneyimlerin başlangıç yeridir ve çevreyle sürekli ilişki içindedir. Bu yaklaşıma göre, mekânsız bir beden yoktur. Beden dışındaki alanı bilinç-dışı alan olarak tariflerken, bu alanla devamlı ilişki halinde olan beden sayesinde, dünyadaki deneyim sürekli bir deneyime dönüşür (Pallasmaa, 2011).

Corbusier, mimarlık öğrencileri ile yaptığı söyleşide, “Elle dokunma, ikinci bir görme biçimidir. Yarattıkları biçimlere sinen başarı, elinizin kendiliğinden uzanmasına neden oluyorsa, yontuyu ve mimarlığı okşayabilirsiniz” demektedir (Corbusier, 1993).

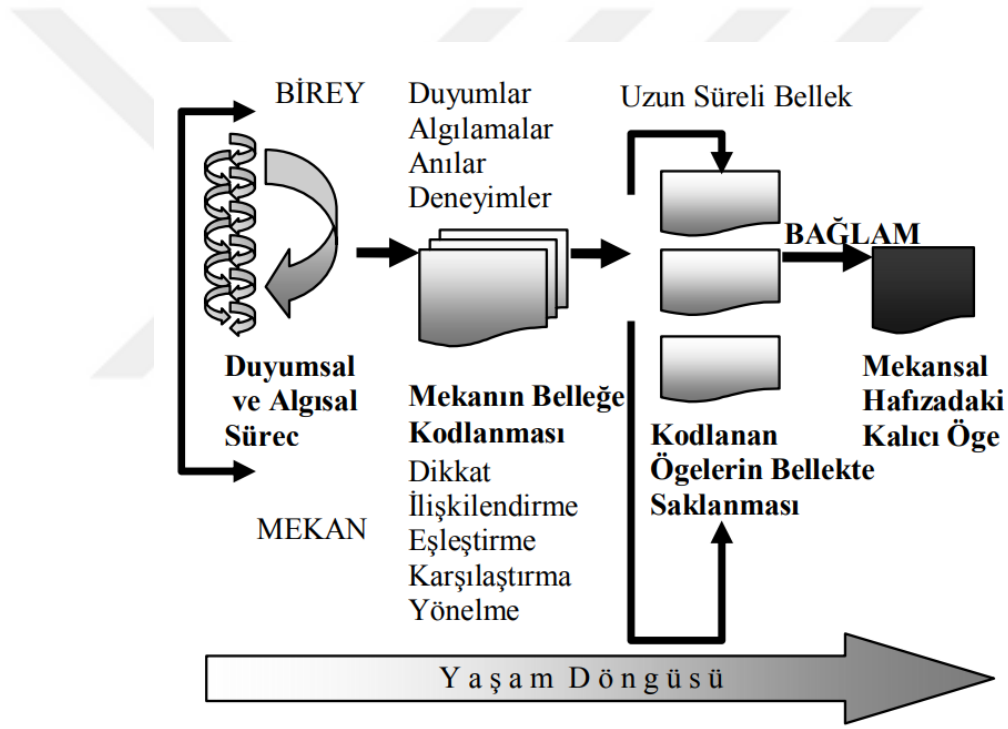
2.3.1.3. Bellek

Bellek, deneyimlerimizi biriktirip yeniden canlandırma yetisidir. Özak ve Gokmen, bellek tanımını, “Bellek, özneye nesne arasındaki anlık olarak gerçekleşen etkileşimin sonuçlarını barındırma yeridir” şeklinde açıklamıştır (Özak & Gökmen, 2009). Nesneye ait geçmiş yaşamışlıklar, zamanda yolculuğun özneye yakın öğeleri ile bellekte birikir ve yeniden meydana getirme aşamasında tüm parçalar birleşerek algıyı oluşturur. Geçmişten günümüze uygarlıkların kültürel mirasları da bellek sayesinde nesillere aktarılmaktadır. Hançerlioğlu, “İnsan belleğini kullanarak deneyimlerini saklamasaydı, toplumsal bir varlık olamazdı.” sözleriyle, belleğin insanı toplumsal varlık olmasında belleğin önemini vurgulamaktadır. (Hançerlioğlu, 2001).

Grey, belleği sindirim sistemimize benzetir. Günlük yaşamda gerçekleştirdiğimiz her eylem, her öğrenme bellek olmaksızın gerçekleşmeyecek olmasına rağmen, bizler bunun pek farkına varamayız. Yaşam döngüsü içinde sindirim sistemimizin nasıl ki farkında değilsek, tüm aktivitelerin bellekte depolanması da aynı şekildedir. Grey zihinsel yaşamımızın belleğe eşit olduğunu savunur ve bu zihinsel süreci öğrenmek ve keşfetmek gerektiğini belirtmektedir (Grey, 1999).

Bachelard (2014) “Mekânın Poetikası” adlı eserinde mekân ve bellek ilişkisini şu şekilde örnekler: “Şu odanın, yalnızca kapısı yoktur, üç basamakla çıkılan bir kapısı vardır. Eski bir evi yüksekliğinin ayrıntılarıyla düşünmeye başladığımızda, çıkan ve inen her şey dinamik olarak yeniden yaşamaya başlar” (Özak, 2008).

Özak ve Gökmen, mekânda kalıcı bellek ile ilgili “Yaşam boyunca mekânla ilgili duyuların, algılamaların, öğrenmenin, deneyimlerin ve anıların yalnızca kendi bileşenleri ile değil; içinde geçen fenomenlerle, ortam özellikleriyle ve yaşamla birlikte, bir başka deyişle "bağlamı" ile belleğe kaydedilmesi, ilişkilendirilmesi” olarak tanımlanabilir” yorumunu yapmıştır (Özak & Gökmen, 2009).



Şekil 5 Kalıcı bellekte mekân ögesinin oluşumu (Özak & Gökmen, 2009)

Mekânsal algıyı oluşturan etkenler ilk olarak görsel algı ile edinilen mekânın fiziksel ve geometrik özellikleri olsa da mekânda geçirilen süre, bellekte depolanan geçmiş deneyimler ile algı şekillenmektedir. Öznenin ve belleğin mekânsal algıdaki önemi ortaya konulmaktadır.

Bellek sayesinde mekânsal algıyı çeşitli duyularımızla ilişkilendiririz. Örneğin bebek ürünleri satan mağazada tekrar eden ziyaretler sonucunda mağazanın kokusu belleğimizde belirir ve her ziyarette bize mekân algısının ilk olarak belleğimizde bulunan kokusu ile anımsamamızı sağlar. Ayrıca kahve zinciri satış alanları da buna güzel bir örnek olabilir. İçeri girildiğinde alınan koku, görsel olarak her mağazada sabit olan konsept belleğimizde yer edinin mekânı konumlandırmamızı sağlar. Bachelard, belleğin mekânı tanımlamasını: “Bellek ve imgelem birbiriyle bağlantılıdır. O benzersiz kokusunu (hasır tepside kuruyan üzümün kokusu) yalnızca benim için koruyan derin dolabı, bir başka yüzyıldan kalma anılarımla, yalnızca ben açabilirim. Üzümlerin kokusu! Betimlemenin ötesinde koku, koklaması bayağı imgelem gerektiren bir koku” şeklinde belirtmiştir. (Bachelard, 1969).

Mekân algılaması sırasında bellek sayesinde mekân ve özne arasında bir alışveriş olur. Bir anda karşımıza çıkan görüntü, koku, ses veya tat öyle tanıdık gelir ki, belleğimizin derinliklerinde attığımız bir anı ile bağlantı kurarak yeniden zihnimize bir imaj olarak canlanır. Mekân kendi aurasını yansıtırken, deneyimleyen kişi de kendi duygu ve algılarını mekâna yansıtır (Pallasmaa & Holl, 2011).” Mekânın geçmişten getirdiği belleği günümüze taşımasına örnek olarak Kolumba Sanat Müzesi verilebilir (Resim 29).



Resim 29 Kolumba Sanat Müzesi, Peter Zumthor, Köln (URL-29)

Kale, bellek ile ilgili “Görsel belleğimizi dolduran görüntüler zihninizde yorumlanarak farklı biçimlere dönüşürler ve imgelemimizi oluştururlar. Zihninizde bir olayı, mekânı canlandırdığımızda; belleğimizdeki imgeleri içinde bulunulan sosyal, kültürel bağlamla etkileşim içinde anımsayarak görüntülerle düşünürken belleğimiz imgeleri geri verdikçe kavramlar yerine oturmaya başlar” demiştir (Kale, 2004). Mimarın deneyimlerinin, zihninde kurduğu imgelerin yansıması tasarlanan yapıyı oluşturur. Tasarımcının belleğinde bulunan anıları, düşleri, deneyimleri kültürel durumu başlıca etkenlerdir.

2.3.1.4. Yer Kavramı

Yer, öznenin ilişki kurduğu, duyuları ile hissedip, deneyimlerini bellekte biriktirerek tekrar yorumladığı konumlardır. Seamon, yer tanımını “Yer, insan deneyimlerini, anlamlarını ve eylemlerini mekânsal ve zamansal olarak bir araya getiren herhangi bir çevresel konumlardır” şeklinde yapmıştır (Seamon, 2018). Malpas, yerin çevresel ve zaman toplama niteliğini "içinde diğer kişilerin, nesnelere, alanların ve soyut konumların ve hatta kişinin kendisinin görünebileceği, tanımlanabileceği, tanımlanabileceği ve etkileşime girebileceği açık ve birbirine bağlı bir bölge" olarak tanımlamaktadır (Malpas, 2018).

Yer ve yaşanmış yerleştirme, insan yaşamının ayrılmaz bir parçası olan ve yaşam dünyalarını çevresel olarak bir arada tutan, insan anlamının, niyetinin ve uzlaşmanın merkezlerini işaretleyerek, yerin oluşturulmasına yardımcı olan fenomenlerdir (Casey, 2009). Yerin oluşmasında insan kavramının ve yaşanmışlıklarının birleşmesi önemli rol oynamaktadır. Yer, algılanması için tanımlı olan pusulası içinde yer alan unsurlardan herhangi birine indirgenemez, bunun yerine mekânsallık ve zamansallık, öznellik ve nesnellik, benlik ve diğerlerini içeren bir yapı olarak bütünüyle tanımlanarak anlaşılmalıdır (Malpas, 2018).



Resim 30 Praca De Lisboa (URL-30)

Yer kavramı Türkçede mekân ile aynı anlamda kullanılsa da İngilizcede “place” ve “space” olarak mekân ile ayrıştırılmıştır. Usta, yer kavramını mekân ile karşılaştırdığında, “yer” kavramının fiziksellikten, konumdan, topraktan başka bir şeye referans verdiğini ancak mekânın daha soyut bir kavram olduğunu belirtmiştir (Usta, 2020).

“Heidegger, modern yaklaşımdaki boyutsal mekân anlayışına yer kavramı ile karşı çıkmıştır. Yer; varoluş (insanların dünyada bulunma /var olma biçimleri / yolları) ve dwelling- ikamet etme kavramları üzerinden açıklanır. Bu nedenle bir yerin konum gibi ölü değil, yaşantısal bir niteliğe sahip olduğunu, insanın varlığı ve deneyimi için bir kök salma biçimi temsil ettiğini savunur (Heidegger,2018).” (Usta, 2020)

Yerin dinamik karmaşıklığını daha iyi anlamak için önemli bir katkı yapan fenomenolojik düşünürlerden biri Fransız filozof Maurice Merleau-Ponty'dir. Ponty, yeri tanımlamada beden-özne kavramını savunur. Bedenin eylemlerinin, öznenin dünyasıyla sorunsuz bir şekilde bütünleşmesine gönderme yapar. Çoğu modern filozof, yerin önemini gözden geçirir; yalnızca Heidegger bunu ciddiye alır. Heidegger'in tüm deneyimlerin temeli olarak yer hakkındaki düşüncesinin evrimini keşfederek, yerin insan kimliğini şekillendirmede yani gerçekte varoluş bağlamında

“Yerin insan kimliğini şekillendirmek için ne kadar temel olduğunu- aslında varoluş bağlamı olduğunu” savunur (Malpas 2006).

Bir yer, kendini oluşturan karakterini, orada vakit geçirenlere sağladığı deneyimlere borçludur. Görüntüsü, dokusu, kokusu ve sesleri bu deneyimi oluşturur. Yerin, kendine özgü önemini ortaya çıkaran şey, insanların dünya ile ilişkisel bağlamıdır (Ingold, 2000).

Yer, zamanla birlikte şekillenmekte ve anlam değiştirmektedir. Zumthor, yerin zaman kavrayışını benimseyen mimari anlayışını, yapılarında kullandığı malzemeyi, bilinçli olarak dış koşullardan aşınma ve zamanın etkilerini gösterecek şekilde seçmektedir (Seçer, 2016). Ülkemizde de buna güzel bir örnek Troya müzesidir. 3.1. bölümde detaylı olarak Troya müzesinin yer ve zaman birleşimi anlatılmıştır.



Resim 31: Therme Vals, Peter Zumthor, 1996, İsviçre (URL-31)

2.3.1.5. Zaman

Felsefe sözlüğüne göre, zaman ve zihinle ilgili temel felsefi mesele, zamanın zihinde nasıl temsil edildiğini belirlemek ve bilişsel sinirbilimdeki temel bilimsel konu, zaman algımızın nörolojik temelini ortaya çıkarmaktır.

Karadaş, bireylerin yaşamı için zamanın, ana rahminde ceninin oluşumundan itibaren önemli bir unsur olduğunu belirtmektedir. Bu denli önemli bir kavram olan zaman, insanlık tarihinde fizikten felsefeye, sosyolojiden psikolojiye kadar birçok filozof ve bilim insanının bu konuda çalışmalar yapmasına ve yeni kuramlar üretmelerine sebep olmuştur (Karadaş, 2015).

Bu alanda çalışma yapan filozoflar denildiğinde, Aristoteles, Heidegger, Bergson, Husserl ve Paul Ricoeur akla gelmektedir. Aristoteles, hareketi merkezi bir konumda görerek, zamanın ölçütünü iki an arasında meydana gelen hareket olarak nitelendirmiştir. İnsan eli değmemiş bir yere belirli aralıklarla girdiğimizde zamanın değiştiğini farkedemeyiz. Hareket olmayan yerde zaman değişimini gözlemlemek mümkün olmayacaktır.

Altan, yapının fiziksel olarak malzeme ile var olduğunu ancak bunun çok da ötesinde insanın yapıdan algıladığıyla var olduğunu belirtmektedir. Mimari niteliğin kararı tek seferde verilemez ancak yarattığı etki ile tanımlanabilir. Mimari yapı fiziksel olarak değişmese bile, algılayan insanın yaşam biçimi, anlayışı ve kültür seviyesi zaman içinde değişeceğinden mimariye bakış açısı da değişir (Altan, 2015).

“Çok alıştığımız bir eve uzun bir ayrılıktan sonra döndüğümüzde onu başka bir şekilde görmeye başlarız. Uzun seneler sonra çocukluğumuzun geçtiği eve döndüğümüzde, pek çok hatıralarını hafızamızda sakladığımız ev ve varsa bahçenin (fiziki boyutları) bize küçülmüş gibi görünecektir. Değişen şey yapı değildir, fakat bizim görüş, bakış şeklimiz değişmiştir. Bu da bizim, mimariyi farklı görmemize neden olacaktır.” (Altan, 2015)

Zaman içerisinde mimari yapıda olan değişim sadece insanların hareketi hissetmeleri ile ilgili değildir. Yapı mevsimlere ve günün saatlerine göre farklı görünür. Mekânın zaman geçtikçe bulunduğu yer ile bütünleştiği mimari yapılar günümüzde sıkça karşımıza çıkmaktadır. Zamanın malzeme ile yeri birleştirmesine örnek olarak Zumthor'ın Benadict Şapeli verilebilir.



Resim 32: Saint Benedict Şapeli, Peter Zumthor, 1988, İsviçre (URL-32)

Öztürk, Öklidyen'in mekân-zaman kavramında, zamanın dördüncü boyut olarak adlandırılması ile ilgili aşağıdaki yorumu yapmıştır.

“Mekân-zaman kavramı, dördüncü boyut olarak adlandırılacak olan ‘zaman’ kavramını tartışmaya başlamadan önce mekânın, gözlemciyi belli bir yerde belli bir zaman diliminde sabitleyen ‘Öklidyen’ yaklaşımı ile değerlendirilmektedir. Van de Ven (1977) ‘e göre Albert Einstein’ın 1916 yılında kuramsallaştırdığı İzafiyet Teorisi’de fizikteki mekânın anlamlarına dair yazdığı birkaç madde, ‘zaman’ kavramını mekân söyleminde tartışılmaktadır. Einstein’a göre mekân-zaman kavramının bireysel gözlemcinin bakışına göre değişebileceği ile ilişkilendirilmektedir. Bu teori, çoklu kişisel deneyimlerin mekân-zaman kavramına bağlı olarak hareket üzerinden açıklanabileceğini göstermektedir. Bu durum, bazı kavramları açığa çıkarmaktadır; ilki eşzamanlı (senkronik), üst üste binen (superimposé) mekân-zaman olasılığı, ikincisi de hareketin etkisi. Bu durum göreceli mekân-zaman kavramını açığa çıkarmaktadır.” (Öztürk, 2014)

60'lar sonrası ortaya çıkan arazi sanatı, yer ile kurulan ilişkiye, zaman ve mekânın etkilerine dikkat çekmektedir (Seçer, 2016). Denis Oppenheim'in Annual Rings adlı çalışmasında (Resim 33), sanatçı doğaya bazı müdahalelerde bulunarak, esas olarak doğal süreçlere dikkat çekmek istemiştir, doğal zamanın akışı ve tarihsel izlerle ilgilenmiştir (Erzen, 2015).



Resim 33: Doğal Zaman Akışı, Denis Oppenheim ,1968 (URL-33)

2.3.1.6. Ses – İşitsel Algı

Ses, bireylerin işitme duyuları tarafından algılanabilen periyodik basınç değişimleri olarak tanımlanabilir. Fiziksel boyutta ses; katı, sıvı veya gaz ortamlarda oluşan basit bir mekâniktir. Sesin değişimlerini, bulunduğu ortamdaki hacimler ve yüzeyler belirlemektedir. İşitsel algıda uyarıcı obje sestir. Sesin nereden geldiğini ve ne sesi olduğunu anlamamız ise algıdır. Bu algıyı tam olarak tanımlayabilmek için, geldiği yere odaklanmak gerekir. Buna güzel bir örnek, bir konsere gittiğimizde veya kalabalık bir etkinlikte sadece konuştuğumuz kişinin söylediklerini duyar ve algılarız. Aynı mesafede farklı bireyler konuşuyor olsa bile bu bize gürültü olarak gelir. Pallasmaa ve Holl, sesin mekânı ölçtüğünü ve bu ölçümde ölçek biriminin anlaşılır kılan etken olduğunu belirtmektedir (Pallasmaa & Holl, 2011).

Işıkyıldız'ın da belirttiği gibi; Friedric von Schelling (1805), “Mimarlık donmuş müziktir” derken mimariyle sesi ilişkilendirmiş, Steen Eiler Rasmussen (1994) ise, kitabının ‘Mimariyi İşitmek’ adlı bölümünde mimarının

biçimlendirilmesi ve malzemesiyle işitilebildiğini anlatmıştır: “Çoğu kimse, büyük olasılıkla, mimarın ses çıkarmadığını, bu yüzden de işitilemeyeceğini söyleyecektir. Fakat mimari aynı şekilde ışık da çıkarmaz ama yine de görülebilir. Onun yansıttığı ışık görülür ve böylece biçim ve malzemesi hakkında bir izlenim edinilir. Aynı şekilde mimarın yansıttığı ses de duyulabilir. Bu ses yansımaları biçim ve malzeme hakkında izlenim uyandırır ve farklı biçimdeki odalar, farklı malzemeler, sesi farklı yansıtırlar (Rasmussen, 1994: 188)” (Işıkyıldız, 2000).

İbadet mekânlarında algılanan derin sessizlikler yalnızlığı ve maneviyat duygusunu anımsatır, belleğimizde saygılı olma duygusu anımsar. Mimari mekânlarda tasarımcının ilgili sesleri mekân ile birlikte özneye yansıtabilmesi için kullandığı farklı yöntemler vardır. Buna güzel bir örnek akustik kubbelerdir.

Ses, belleğimizde deneyimlerimiz arttıkça uzaklık yakınlık belirtisini net şekilde vermeye başlamaktadır. Sessiz bir ortamda duyduğumuz sesin bize ne kadar uzaklıkta olduğunu geçmiş deneyimlerimizden faydalanarak tahmin etmeye çalışırız.

Dünyayı duyularımız aracılığı ile algılarız. Duyularımız, çevremizle sürekli etkileşim halinde olur. Belleğimiz ve bu sürekli etkileşim sayesinde, mekânın görünmez boyutlarını da elde ederiz. Sessiz bir ortamda otururken, koridordan gelen sesleri ve mesafesini üzerinde yürünen malzeme tarafından kavrarız, ses ve malzeme işitilen objenin mesafesini ölçmemizi sağlar.

2.3.1.7. Koku

Koku, koku alma duyumuzla hissettiğimiz, havada çözülmüş olarak bulunan kimyasal maddelerin beynimizde yorumlanmasıdır. Beş duyumuzun öncülü olarak, çevremizle bilgi toplamanın en temel yöntemidir. İlk duyduğumuz anda, kokuyu sınıflandırıp iyi, kötü veya farklı etiketlerle belleğimize kayıt ederiz. Bir süre sonra belleğimizde kayıt ettiğimiz kokular, kokusunu aldığımız şey için tanımlayıcı özellik haline gelir, daha hızlı algılamamızı sağlar.

Kokunun mekânda tanımlayıcı olarak kullanılmaya başlanması, XVI yüzyılın başlarına dayanmaktadır. Buna bir örnek, 1549 yılında Paris’te bulunan Catherine de Medicis’e verilen ziyafette, salona güzel kokulu ince otlar serpilmesidir.

Mekânların kalıcı algılarından biriside kokusudur. “Herhangi bir mekânın en kalıcı anısı çoğu zaman kokusudur (Pallasmaa & Holl, 2011).” Örneğin fırınları düşünelim, ekmek ve hamur kokusu çoğu zaman bize çocukluğumuzda evde geçirdiğimiz huzurlu saatleri anımsatır, fırın kokusu hem tanımlayıcı özellik hemde geçmişle bağ kurmamızı sağlayan bir algı unsuru haline gelmiştir.

Mekânların ve yerlerinde kendilerini özel kılan tanımlayıcı bir kokusu vardır. Bu koku mekânları tanımlamada bize algılayıcı bir uyaran haline gelmektedir. Mısır çarşısını daha önce deneyimleyenlerin aklına baharat kokusu, kliselerde mum kokusu gelir, her mekân belleğimizde kokusuyla birlikte yer tutar. Mekân görsel hafızadan tamamen silinmiş olsa bile, özgün bir koku mekânı tekrar tanımlamaya yardımcı olacaktır.

2.3.1.8. Tat

Mekânların bir üst bölümde belirtilen kokuları gibi tatları da vardır. Fizyolojik verilerin kaydedildiği zihinde, tatlar da yer alarak algının ikinci aşaması olan zihinsel süreçte tekrar tekrar hatırlanarak mekânı sürekli olarak hissedilir hale getiren duyu haline gelir (Birer ve Kaya, 2019).

Mekânda tat ile tanımlama oraya has yiyeceklerin tadıyla ilişki kurabileceği gibi, mekânı deneyimleme sırasında diğer duygularında yardımıyla acı, ekşi, tatlı gibi sınıflandırma yapılmasıyla da meydana gelir. Bu konuda Pallasmaa; “Görsel, tatsal ve dokunsal deneyimlerin birbirleri arasında aktarımı olduğunu belirtmektedir. Renklerin bazıları ve ince detaylar oral duyumları çağrıştırırlar. Parlak bir taş yüzey bilinç dışında dil tarafından duyulanır” yorumunu yapmıştır (Pallasmaa, 2011). Örneğin, deneyimlenen mekânda görsel olarak algılanan taş fırın figürü, bilinç altımızdan istemsiz bir şekilde ekmek kokusunu ve tadını hissetmemizi sağlar.

Kahveler, lokantalar, vb gibi mekânlar koku ile tanımlanmış olarak hissedilir ancak baskın olarak tat duyusu ile de ilişkilidir. Bellekte kayıt edilen kokular yine bellekte kayıt altında olan tatlarla ilişkilendirilir. Yemeğin lezzetini çoğu zaman tadına bakmadan kokusunu aldığımız anda hissetmeye başlarız. Koku duyusu tat duyusuna aktarımı yaparak, yemeğin lezzeti hakkında fikir sahibi olmamıza sebep olur. Bu örnekten de anlaşılacağı gibi, duyularımız birbirlerine aktarım yaparak iletişim kurmaktadır.

2.4. Bölüm Sonucu

20.yy. başlarında Marten Heidegger ve Edmund Husserl tarafından yapılan araştırmalar sonucunda mekân tasarımında bir ölçüt olarak da değerlendirilmeye başlanan fenomenolojik yöntemler mekân deneyimini görsel algının da ötesinde görmektedir. Her ne kadar ilk olarak görsel algı uyarıcı rolünü üstlense de çoğu zaman diğer duyularımızda bunu desteklemekte, bazı zamanlar öne çıkmaktadır. Fenomenolojik yaklaşımın benimsenmesi ile birlikte mekânın bütüncül durumunu gözlemlemek için duyuların tümüyle birlikte deneyimlenmesinin gerekliliği ortaya çıkmış ve malzeme seçimi sadece görsel olarak değil; tüm duylara nasıl etki edeceği ve nihai algının nasıl olacağı dikkate alınarak yapılmaya başlanmıştır.

Bellekteki mekânla ilgili bilgilerin, deneyimleyecek kişinin bireysel özellikleri ile değerlendirilmesi sonucunda tasarımcının ziyaretçiye vermek istediği mesaj ulaşmaktadır. Burada önemli bir unsurda mekânların ruhunun olduğunun kabul edilmesi ve bu ruhun ziyaretçiye aktarımının yapılabilmesi için tasarımın buna göre şekillenmesi gerekliliğidir. Duyuların birbirleri ile etkileşim halinde olup belleğimizde oluşturduğu hatıralar, mekânı tanımlamada önemli rol oynamaktadır.

İlk olarak görsel olarak algılanan mekân, fiziksel özellikleri ile ziyaretçiyi uyarmaya başlar. Bu uyarma aynı zamanda ziyaretçinin kendi yansımasını ileterek bütüncül algılama yolculuğunu başlatır. Yapılan araştırmalarda bu yolculukta tüm duyuların etkileşim halinde olduğunda mekân ile güçlü bir bağ kurulduğu görülmektedir. Görme ile başlayan etkileşim devamında dokunma duyusu ile nesnenin tanımlanması isteğini oluşturur. Nesnelere dokunduğumuzda ne olduklarını

belleğimizde tanımlamaya başlarız. Bu tanımlama geçmiş deneyimlerimizden birine atıfta bulunur. Görme ve dokunma gibi işitme, koklama ve tat alma duyularımızda birbirleri ile etkileşim halindedir. İşitme duyusu ile mekânda uzaklık yakınlık kavramlarını algılayabildiğimiz gibi, belleğimizde biriken deneyimler ile sesleri birbirine bağlarız. Koku duyusu da çoğu zaman geçmiş deneyimlerimizin zihnimizde canlanmasında etkilidir. Fırınlardan önünden geçerken algılanan ekmek kokusunun deneyimleyen kişinin belleğinde büyüklerinin evlerindeki huzuru canlandırdığı gibi mekânlarda kullanılan malzemenin kokusu ile benzer deneyimleri yaşatabilmektedir.



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. TROYA

Troya, Dünya'nın en ünlü antik kentlerinden biridir. Troya'nın önemi Homeros'un İlyada ve Odyssea destanlarında geçen mekân olmasından kaynaklanmaktadır. Destan batının ilk yazılı edebiyat eseridir. Troya'da bugüne kadar yapılan kazılarda 9 kültür katmanı olduğu saptanmıştır. Ayrıca Troya, UNESCO Dünya Miras listesine 1998 yılında giren Anadolu'nun en zengin arkeolojik buluntularının yer aldığı kent olmuştur.

Dünyaca ünlü öneme sahip Troya Antik Kenti, tarih boyunca birçok uygarlığa ev sahipliği yapmıştır. Troya Müze'si, Antik Kentin yanında konumlandırılmış; yapı, yer, malzeme seçimi ile, bu uygarlıkların geçmişten günümüze aktarımının özne merkezli yaklaşım ile sağlanması Mimar Baz tarafından amaçlanmıştır. Özne ile mekân arasındaki bağlam tüm duyuları etkilemektedir. Bu bağlamda, tezin alan çalışmasında, Troya Müzesi deneyim mekânı olarak seçilmiştir.

Bu bölümde, 2.2. bölümün alt başlıklarında bahsedilen fenomenolojik bakış açısı ve kuramlarıyla Troya Müzesi irdelenecek, ayrıca müze ziyareti deneyimlerinin çevrim içi anket ile toplanan verileri fenomenolojik algı açısından değerlendirilecektir.

3.1. TROYA MÜZESİ İLE İLGİLİ GENEL BİLGİ

Troya Müzesi, Troya Ören Yerinin 3 km yanında bulunmaktadır. Yıllarca Ören Yeri'nin yanında bir müze var olması hayali ve ihtiyacı bulunmaktaydı. Kültür ve Turizm Bakanlığı'nın 2011 yılında açtığı yarışma ile 2012 Mayıs ayında birinci olan Yalın Mimarlığın projesi tarafından müze inşaatına başlanmıştır. UNESCO Dünya Mirası listesinde bulunan Troya Antik Kentinde yapılan kazı çalışması sonucunda yedi ayrı kültürü temsil eden 4 mimari katın oluşturduğu 9 yerleşme saptanmıştır.

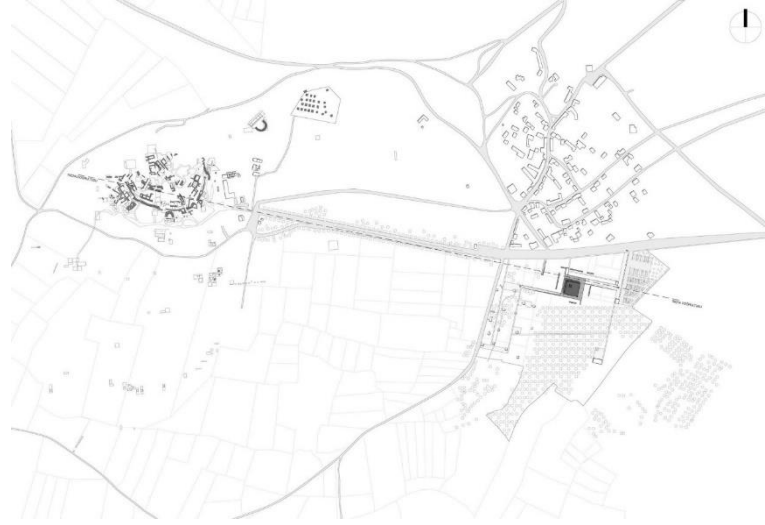
Çanakkale'de müzecilik çalışmaları, 1930'lu yıllarda başlamış 1965 yılında Zafer Meydanında bulunan kilisenin ek binasında Müze Müdürlüğü kurulmasıyla sürdürülmüştür. Çanakkale ve çevresinde ortaya çıkan zengin buluntuları sergilemek

için yeni müze 1984 yılında yapımı tamamlanan Çanakkale Arkeoloji Müze binasına taşınmıştır. Kültür ve Turizm Bakanlığı, Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü 2011 yılında Çanakkale'nin Tevfikiye Köyü'nde yapılacak Troya Müzesi mimari proje elde edilmesi amacıyla serbest katılımlı, tek aşamalı, ulusal mimari proje yarışmasını ilan etmiştir. Yarışma projesinin amacı, tarihi yaklaşık 5000 yıllık geçmişe dayanan ve UNESCO Dünya Miras Listesi'nde yer alan Troya Ören Yeri'nden çıkarılan eserler ile Çanakkale Arkeoloji Müzesi'nde bulunan eserlerin korunmasına ve sergilenmesine yönelik Çanakkale'nin Tevfikiye Köyünde yapılacak Troya Müzesi için mimari projeye ihtiyacı belirlenmiştir.

Yarışmayı Yalın Mimarlık ekibi kazanmıştır. Mimar Ömer Selçuk Baz, Şehir Planlamacısı Okan Bal, İnşaat Mühendisi Cenk Kurtel, Makine Mühendisi Mehmet Yılmaz ve Elektrik Mühendisi Berrin Yavuz Yalın Mimarlık proje ekibini oluşturmaktadır.

Ağustos 2013 yılında yapımı başlanan müze 2018 yılında Troya yılı ilan edilmesiyle birlikte yapımına hız verilerek 2018 Mart ayında resmi açılışı yapılmıştır. Müze'nin sergi içeriği ve tasarımı Küratör Deniz Ünsal, Mimar Lebriz Atan Karaatlı, Mimar Burçin Akcan, Mimar Cristina Rizzello üstlenmiştir.

Troya Müzesi, yaklaşık 90.000 m²'lik alan üzerine planlanmıştır. Bu alanın 12.765 m²'lik kısmını kapalı alanlı müze teşhir, depolama, idari birimler, laboratuvar ve sosyal donatı mahalleri oluşturmaktadır. 37.250 m²'lik açık alanda ise; teşhir, peyzaj, otopark ve ziyaret alanları bulunmaktadır.



Resim 34: Troia Müzesi Vaziyet Planı (Troia Müzesi Müdürlüğü Arşivi)

Müze binasının konum itibariyle Troia Ören Yeri'ne yaklaşık 1 km mesafede, 2.derece sit alanı içerisinde yer almaktadır. 32x32 metre boyutlarında kübik paslanmış metal (korten) kaplı bir yapı olan müze binası 3 kattan oluşmaktadır. Dışarıdan bakıldığında topraktaki bir yarıktan yükselen peyzaj içerisinde oturtulmuş dev buluntu olarak algılanan güçlü bir bina olarak tasarlanmıştır. Yer üstünden algılanmayan zemin kat; konferans salonu, satış birimleri, atölye ve depo gibi müzenin destek fonksiyonlarına ilişkin mekânların tamamını barındırmaktadır. Giriş, atölyeler, konferans salonları, sergi salonları, kübik yapının etrafını saracak şekilde konumlandırılmıştır.



Resim 35: Troya Müzesi genel görünümü (Troya Müzesi Müdürlüğü Arşivi)

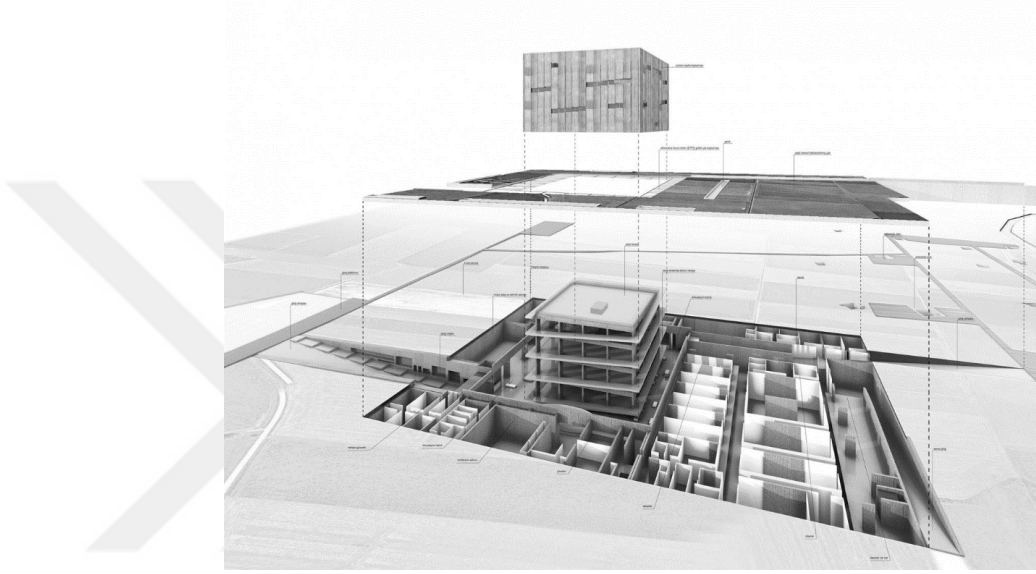
Müze binasının projesinde sergi bloğu dışındaki tüm bölümler eğimli bir çatı ile mevcut topografya kotlarına entegre edilmiştir. Meyilli olan ve yaklaşık 4,5 metre ile 8,5 metre arasında değişen yüksekliklere sahip olan tavanlarla bölücü duvarlar ilişkili olacak şekilde tasarlanmıştır.

Baz, uygarlıkların mimari olarak var oluşu gibi, malzemelerinde yapıda kendilerine yer bulması gerektiğini belirtmektedir.

“Kadim kültürlerin mimarlığı gibi, malzemeler kendileri olarak yapıda var oluyor. Bir zamanların mimarlığında zaten başka türlü düşünülemezdi. Mekânda taş, taş olarak, ahşap ise ahşap olarak kendi yerini bulurdu. Troya Müzesi’nde de kısıtlı sayıda malzeme ziyaretçilerin dikkatini dağıtmamak için seçildi. Yapılar kaba halleri ile kendi inşaat teknolojilerini açığa çıkaracak şekilde kullanıldı. Bir de buna ek olarak çok farklı şekillerde gün ışığı ile malzemelerin etkileşime girmesi sağlanmaya çalışıldı. Alabildiğine gökyüzü altında yıkanan zeminlerden, uzun ince yarıklardan, kesiklerden iç mekâna sızan ışığa kadar farklı gün ışığı şiddetleri yapıda kendine yer buldu” (Baz, 2019)

Zemin kattaki sirkülasyon bandı, dört tarafındaki konferans salonu, satış birimleri, ışıklar, atölyeler, yönetim gibi destek işlevleriyle sarılı. Sirkülasyon

bandından tüm işlevlere ve sergi yapısına ulaşmak mümkün. Ayrıca atölyeler yine sirkülasyon bandı üzerinde şeffaf cepheleri ile belirli zamanlarda ve periyotlarda ziyaretçilerin restorasyon ve bakım çalışmalarını izleyebilmelerine olanak sağlayacak şekilde düzenlenmiştir. Rampalar ile yavaşça yukarı çıkmaya başlandığında cephedeki blok aralarından coğrafya, tarlalar ve Troya kalıntıları görülebilmektedir. Çatıya ulaşıldığında ise dev bir seyir terası ziyaretçileri karşılamaktadır.



Resim 36: Troya Müzesi kat planı (Troya Müzesi Müdürlüğü Arşivi)

Bir kare prizmadan oluşan müze binasının, 3 cephesinde toplam uzunluğu 480 metre olan %6 eğimli rampalar bulunmaktadır. Her kat 2 metre çıkmakta ve katlar arası mesafe 6 metredir. Ziyaretçiler teşhir katlarına rampadan çıkarak ulaşabilmektedir.



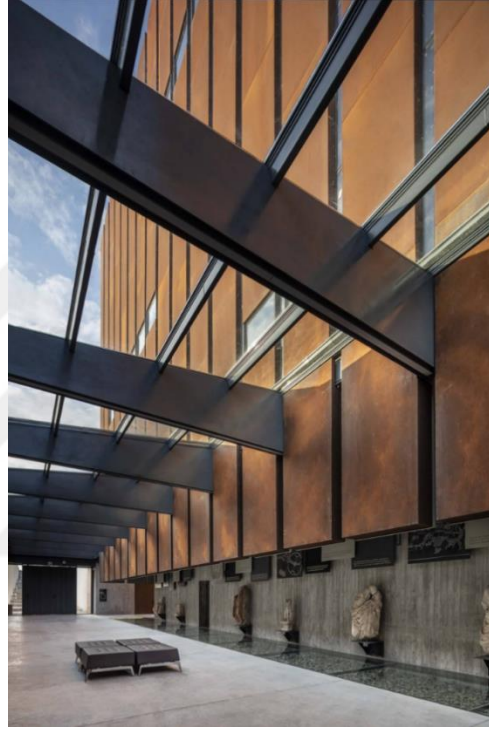
Resim 37: Troya Müzesi Uzaktan Görünüm (Troya Müzesi Müdürlüğü Arşivi)

Rampa duvarlarında bulunan nişlerde, Troya'nın katmanlarının anlatıldığı mezar taşları, büyük boy heykeller, sahne canlandırmaları ve büyük boy fotoğraflarla Troya'nın tabakalarının renklendirdiği bir zaman çizelge bilgilendirme panosu mevcuttur. Rampanın bitimiyle birlikte ziyaretçi peyzajla örtülü bir katın altına girmiş olmakta. Ziyaretçi, müze kapısından sonra kendini bir sirkülasyon bandı içinde buluyor. Sirkülasyon bandı öncesinde nişlerde terminolojik bilgilere yer veriliyor. Arkeolojik ve arkeometrik tarihlendirme yöntemleri, “neolitik, kalkolitik, tunç çağı, demir çağı, höyük, restorasyon, konservasyon” gibi terimler şemalar, çizimler, metinler ve interaktif yöntemlerle aktarılıyor. (Kültür Portalı, 2019)



Resim 38: Troya Müzesi Giriş Rampası (Troya Müzesi Müdürlüğü Arşivi)

Topografya altında zaman tüneline inen gibi iner sonra yukarı çıkan, 100 metre uzunluğundaki bir rampadan müzeye giriş yapılıyor. Müze deneyimi, bu rampada başlıyor. Duvarlarda bulunan nişlerde Troya'nın farklı katmanları; mezar taşları, büyük boy heykeller, sahne canlandırmaları ve büyük boy fotoğraflarla anlatılmaktadır. Müze girişi bir sokak havasındadır ve girişte cam tavan strüktürü görünmektedir.



Resim 39: Troya Müzesi Girişi Cam Strüktürden, Cephe malzemesinin görünümü (Troya Müzesi Müdürlüğü Arşivi)

Ziyaretçiler müzeyi gezerken yedi başlığa bölünmüş bir hikâyeyi takip etmektedirler; Troas Bölgesi Arkeolojisi, Troya'nın Tunç Çağı, İlyada Destanı ve Troya Savaşı, Antik Dönemde Troas ve İlion, Doğu Roma ve Osmanlı Dönemi, Arkeoloji Tarihçesi, Troya'nın İzleri. Her kentin anlatıldığı bir görsel panosu bulunmakta ve Troas Bölgesi'nde hangi alanda olduğu gösterilmektedir

Zemin katta sirkülasyon bandını tamamladıktan sonra iç bölümde bir megaron şeklinde başka bir sergileme bölümü tasarlanmıştır. Troas Bölgesi, coğrafyası ve arkeolojik kalıntılarıyla anlatılmaktadır. Assos, Tenedos, Parion sergilenen eserlerden bazılarıdır. Bunlar dışında zemin katta Alexandria Troas, Smintheion, Lampsakos,

Tyhmbria, Tavolia ve İmbros kentlerinin tarihleri, kazıların kısa bilgileri ile pişmiş toprak figürler, tıbbi aletler, taş ve kemik aletler, mermer eserler, altınlar, pişmiş toprak kaplar, masklar, heykelcik ve kuklalar ile cam eserler yer almaktadır. (Çanakkale KTB, 2019)



Resim 40: Teşhirde Sergilenen Pişmiş Toprak Eserler (Troya Müzesi Müdürlüğü Arşivi)

Tunç Çağı'ndan Roma'ya kadar altın işlemeciliğinin en güzel örneklerine de Troas'ta rastlanır. İstanbul Arkeoloji Müzeleri'nden getirilen ve Schliemann'ın yurtdışına kaçırdığı hazineden geriye kalan altınların bir bölümü zemin katta sergilenmektedir. Troas Altınları zemin katın merkezinde, özel aydınlatmalı bir odada teşhir edilmektedir.

Dardanos ve Çan Tümülüsleri ile satraplık dönemine tarihlenen Altıkulaç Lahti bu katta yer almaktadır. Dedetepe Tümülüs'ü yansıtmaya yeniden canlandırılırken, Dardanos Tümülüs'üne interaktif bir ekrandan girilip gezilebilmektedir. Pandemi sebebiyle bu bölümlerin interaktif uygulamaları kullanılmamaktadır.

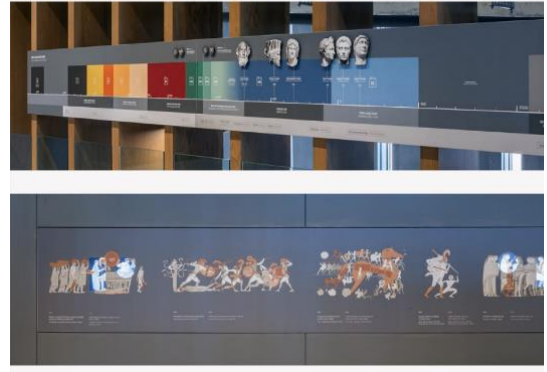


Resim 41: Teşhirde Sergilenen Troas Altınları (Troya Müzesi Müdürlüğü Arşivi)

Müze de sergileme alanlarında kullanılan sergi grafikleri, serginin konusuna, dönemine içeriğine uygun özel olarak tasarlanmıştır. Bilgilerin anlaşılabilirliği nesnelere bağlam ve anlamlarının anlatılmasına yönelik teknik çizimler, illüstrasyonlara yer verilmiştir. Grafik tasarım çalışmaları müze mimarisi ve sergi ile bütün olarak düşünüldüğünden uyum içerisindedir.



Resim 42: Troya Müzesi Yönlendirme Panosu (URL-34)



Resim 43: Troya Müzesi Bilgi Panosu İllüstrasyon Uygulaması (URL-35)

Her katta Troas Bölgesi'nde nerede olduğu işaretlenmekte ve kentin bir görseli yer almaktadır. Çocuklara yönelik keşif kutuları bulunmaktadır. Bu kutularda eserlerin fotoğrafları ve basitçe isimleri yer almaktadır.



Resim 44: Keşif Kutuları (Yazar Arşivi)

Serginin 1. katında bulunan bölümü, Troya'nın Tunç Çağı dönemlerine ışık tutmaktadır. Kronolojik bir sırayla Troya'nın katmanlarını ve gelişim evrelerini anlatır. Troya'nın en güçlü evreleri olan Troia II ve Troya VI-VII özellikle ağırlıktadır. Tunç Dönemi zanaatı, gündelik yaşamı, çevre ilişkileri anlatılırken günümüze miras kalan bazı üretim biçimleriyle anlatılmaktadır.

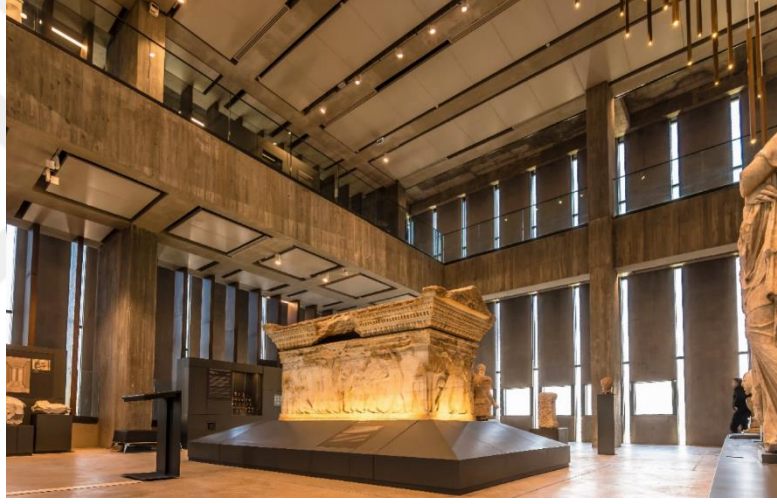
Tunç Çağındaki deniz ticaretinin önemini altını çizmek için tasarlanan gemi-vitrin mevcuttur. Geç Tunç Çağı sonunda kentin bir savaşla terk edilmesi hikâyesini temsil eden efektli yansıtma ise serginin çarpıcı bölümlerini oluşturur.



Resim 45: Gemi Maketi ve Gemicilik ile İnteraktif Uygulama (Troya Müzesi Müdürlüğü Arşivi)

Serginin 2. katında Arkaik Çağ'dan Doğu Roma İmparatorluğu'na uzanan bir tarihi dönemde İlyada ve Troya Savaşı Destanı'nın bölgedeki sözlü geleneğe, inanç dünyasına, siyasete, mimariye ve sanata yansımaları ele alınır. Troya Savaşı, ozanı, kahramanları, olayları, mekânları; sikkeler, çanak-çömlek ve mermer eserlerle beraber, çizimler, maketler ve dijital programlarla tanıtılır.

1994'te gün ışığına çıkarılan ve Troas'ta Pers hâkimiyetini (ve Troya Savaşı'nın gelişen olaylarını) temsil eden Polyksena Lahdi, Roma imparatorlarının heykelleri ve Parion'da 2012 yılında ortaya çıkarılan Triton (Kentauros) Heykeli bu katta sergilenmektedir (Kuyrukçu, 2021).



Resim 46: Türkiye'nin En Eski Lahdi Olarak Bilinen Polyksena Lahdi (Troya Müzesi Müdürlüğü Arşivi)

Serginin 3. katında ise Troya ve çevresinde yerleşimin, beylikler ve Osmanlı Dönemi'nde devam etmesini anlatan eserler bulunmaktadır. Bu katta Osmanlı yerleşimlerini, Çanakkale Boğazı'nın Osmanlı Devleti'nin ilk zamanlarındaki önemini anlatan metin, gravür ve fotoğraflar kullanılmış; devam eden çanak-çömlek geleneği, taş işçiliği ve sosyal yaşam taş eserler, sikkeler ve seramiklerle verilmiştir. Ayrıca bu katta 19.yy.'dan bu yana devam eden kazıların tarihi ve hikâyesi ele alınır. Arkeologların kazı hikâyeleri (Calvert'in Troya civarındaki ilk kazıları, Schliemann'ın "Priamos Hazinesi'ni" kaçırmaması ve hazinenin 20. yüzyıldaki hikâyesi, Dörpfeld'in Troya'daki 46 yapı aşamasını saptaması, 1932-1938; Korfmann'ın Troya Milli Parkı

ve Dünya Miras Listesi'ne girmesindeki katkısı ve 9 katmanın yeniden tarihlenmesi 1988-2005 ve son dönem kazıları) anlatılır.

Son katta, kaçırılan Troya eserlerinin tekrar müzeye kazandırılması için bir bölüm ayrılmıştır. Eserlerimizin başka ülkelerde esaret altında olduğu belirtmek için, özel bir tasarım yapılarak Yitik Miras olarak adlandırılan bu bölümde, ziyaretçiler aslında buraya ait olan ama farklı yerlerde bulunan eserleri görebilmekte, aynı zamanda eserlerin iadesi için ilgili kurumlara mail atabilmektedirler.



Resim 47 Esaret altındaki eserlerimizi temsil eden sergileme ünitesi (solda) ve 1932-1938; Korfmann'ın Troya Milli Parkı ve Dünya Miras Listesi'ne girmesindeki katkısı ve 9 katmanın yeniden tarihlenmesi 1988-2005 ve son dönem kazılarını anlatan sergileme üniteleri (sağda). (Troya Müzesi Arşivi)

Sergi katları gibi rampalarda 7 başlığa bölünmüş hikâyenin devam etmesinde önemli rol oynuyor. Troas'ta ilk yerleşimleri konu alan 1. Rampa da Beşiktepe, Kumtepe ve Sivritepe Tümlüsleri eserlerinden; amfora, idol, öğütücü, balta, ağırşak, kemik iğne gibi eserler ile Tunç Çağı bakır frizleri ve kalay parçaları gibi eserler bulunmaktadır. Bu bölüm metin, fotoğraf ve çizimlerle zenginleştirilmiştir.

2.Rampa Tunç Çağı ile Klasik Dünya arasındaki geçişi anlatır. İlk Demir Çağı'nın başında Deniz Kavimlerince istilaya uğrayan Akdeniz ve Anadolu'da Tunç Çağı'nın görkemli krallıkları, Hitit ve Miken Sarayları yıkılmış, Mısır Krallığı zayıflamış ve hakkında az şey bilinen karanlık çağlar başlamıştır. Bu dönemde tamamen terkedilmeyen ve Ege'de ticari ve kültürel alışverişin devam ettiğini gösteren

Troya Proto-Geometrik çanak-çömlek buluntuları ile demir aletler bu bölümde sergilenir.

3. rampada ise, Roma Dönemi ve sonunda büyük bir depremle Hisarlık Tepesi'nde yerleşimin bittiği ancak merkezi su kaynaklarına yakın bölgede Roma sonrası ve Doğu Roma Dönemi'nde yerleşim olduğu anlatılmaktadır.

17.yy.'dan itibaren Ege ve Anadolu'ya gelen gezginler Troya efsanesinin geçtiği bu toprakları ziyaret ettiler, onu resmettiler, yeriyle ilgili tahminlerde bulundular. 19. yy.'a gelindiğinde Ege'de antik döneme duyulan ilgi ve hayranlık ilk arkeolojik kazıların da başlangıcı oldu.

3.2. TROYA MÜZESİ TASARIMININ FENOMENOLOJİK YÖNTEMLE DEĞERLENDİRMESİ

Troya Bölgesi arkeolojik katmanlar açısından zenginliğinin yanında Biga Yarımadası'nın pastoral bir peyzaj zenginliğine de sahiptir. Müze binası da bu peyzajdan esinlenerek **yer-mekân** uyumu ile tasarlanmıştır. Bu coğrafyadaki tüm ekili biçili alanların geometrisi kare şeklinde olduğundan müze de çevreyle uyum sağlayarak mimari kütlesi kare prizma olacak şekilde inşa edilmiştir ve bu kare prizma, bellekte kolay oturan bir imge olarak bulunduğu yer ile özleşmiş ve çevre ile uyumlu bir yapı haline gelmiştir.



Resim 48: Troya Müzesi çevre ile uyumu (Troya Müzesi Müdürlüğü Arşivi)

Troya Ören yerinin bulunduğu coğrafyada yapılan kazılarda çıkan sonuçlara göre, ağırlıklı olarak pişmiş toprak eserleri bulunduğu bilinmektedir. Dış cephede kullanılan korten malzeme (çelik saç plaka), topraktan çıkartılmış, kırılmış testi ve çömlükleri andıran, çizilmiş yıpranmış kendine özgü dokusuyla, uzaktan bakıldığında Troya antik kentinden çıkmış bir eser gibi **yaşanmışlık** hissi veren ve ziyaretçileri zamanda yolculuğa çıkararak bir bileşen olarak mimar tarafından tercih edilmiştir. Bu malzemenin özelliği, **zaman** içerisinde iklimle birlikte değişime uğramasıdır. Yapının dışında kullanılan bu benzersiz doku, Troya'nın tarihi ile zaman ve çevre algısını ziyaretçilerde anımsatmaktadır. Bu yaşanmışlık hissi, günümüz ve gelecek arasındaki bağa dair bir şeyler söylediğini hissettirmekte ve etkileşimin tamamlanması için ziyaretçide **dokunma** isteği uyandırmaktadır. Müzenin zamansız, yalnız ve sade bir şekilde farklılaştırılmış katmanları, farklı dönemlerin sergilenmesi için "**sessiz ama dramatik** bir zemin" olarak ziyaretçilere sunulmakta ve ziyaretçilere her seferinde farklı bir deneyim yaşatmaktadır.

Mimar Ömer Selçuk Baz tasarımın kare prizma yapısı ile ilgili aşağıdaki yorumu yapmıştır:

“Kare prizma yönsüz ve zamansız. Dolayısıyla tasarım bunun üzerine kuruldu. Peyzajın üzerinde, aslında bu dünyaya son derece yabancı bir nesne olarak var oluyor. Onun referansını da kuramıyorsunuz. Tam olarak nereye ait, geçmişe, bugüne yoksa geleceğe mi ait? Bu soruların hepsi boşa çıkıyor...” (Baz, 2019). Tasarımda, ziyaretçinin mekân ile ilk karşılaşmasında mekânın net olarak zaman ve yönü vermesinden ziyade sorgulanması ve ziyaretçinin geçmiş deneyimlerinden yararlanarak yorumlaması hedeflenmiştir. Bu yorumlama ile etkileşimin **görsel algı** ile başlaması ve ziyaret boyunca diğer duyuların dahil olması ile devam etmesi amaçlanmıştır. Fenomenolojik algının **bellek ile mekân** kuramına güzel bir örnektir. Dışarıdan görüldüğünde pastoral peyzajın içinde nereden geldiği belli olmayan bu kübik yapı, ziyaretçileri fiziki bağlamdan tamamen koparıp Troya dünyasına daldırarak merak ve keşfetme duygusu uyandırmaktadır.



Resim 49 Troya Müzesi Peyzaj (Troya Müzesi Müdürlüğü Arşivi)

Troya Müzesi deneyiminin başladığı noktada, ilk olarak zeytin ağaçları ile çevrili bir peyzaj, sonrasında müze binası algılanmaktadır. Zeytin ağaçları ve buğday tarlalarının rüzgâr ile buluşması ile oluşan **doğa sesi**, görme, dokunma ve işitme duyularının etkileşime geçerek mekânı keşfetmesini sağlamaktadır. **Görsel** olarak uyarılma ilk burada başlar ve ziyaretçilerin belleğinde mekânın eşsiz atmosferi yer eder. Görsel algıyı, mekânın bulunduğu yere ait **sesler** ve **koku** destekler. Mekânın yer ile uyumu sayesinde ziyaret boyunca yaşanılacak **deneyim** ve keşfe ziyaretçiyi hazırlar.

Mimar Baz, tasarımda kullandığı rampalar ile ziyaretçilere geçmiş uygarlıkların dünyaya yolculuğunu tarif edecek bir deneyim yaşatmayı hedeflemektedir.

“Bu yapı ve bu uygarlıklarla ilgili dünyaya yolculuğu tarif edecek uzunca bir rampayla yer altına doğru bir yarıktan, bir çatlaktan içeriye doğru girmek sonra başka bir tanesinden de tekrar coğrafya üzerine çıkmak. İndiğiniz bu coğrafyanın içinde bir sokak tasarlamak ve bu sokağın içerisinden yükselen sadece buluntulara ev sahipliği yapacak ve yeryüzünde tek parça görünecek ve kurgulanacak bir yapı bir im ya da imleç tasarlamak geri kalan programın oldukça büyük parçasını yer altında yığılı katın içerisinde çözümlmek.” (Baz, 2020)

Ziyaretçiler yapı ve sergi salonları ile buluştuğunda, mimari eserler sadece bir obje değil; yaşanmışlık, ziyaretçinin geçmiş deneyimlerine, eğitimine bağlı olarak görsel olarak algıladığı objeyi yorumlaması beklenmektedir. Mekân algısının kişiden kişiye değişmesinden dolayı, kimileri için sadece bir rampa olurken kimileri için uygarlıklar arasında bir yolculuk, coğrafyalar içinde bir keşif anlamına gelmektedir.

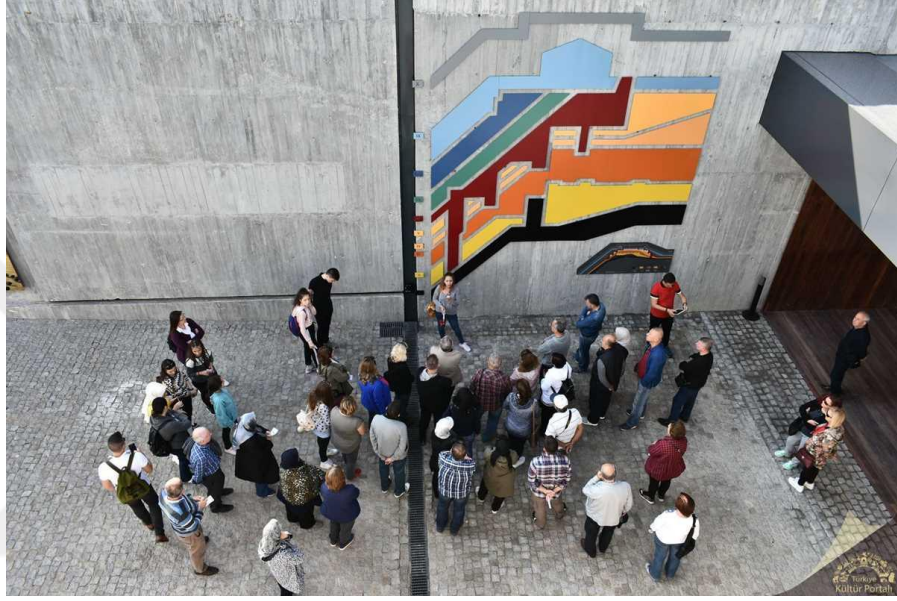


Resim 50 Troya Müzesi Giriş Rampası (Troya Müzesi Müdürlüğü Arşivi)

Mimar Baz, ziyaretçilerin Troya Müzesi'ni gezerken farklı mekânsal deneyimler yaşamasını amaçlamıştır. Müzede ahşap kalıplar, brüt beton, zeminlerde silinmiş beton ve masif ahşap kullanılmıştır. Ahşap kalıplar müze mekânına sıcaklık hissi kazandırırken brüt beton ziyaretçilerde **dokunma** hissi uyandırmaktadır. Kullanılan doğal malzemelerin, zaman içerisinde değişikliğe uğrayarak her defasında ziyaretçiye farklı mekânsal deneyimler yaşatması amaçlanmıştır. Farklı malzemelerin bir ahenk içinde kullanılması, mekânı denimleyen özneye farklı deneyimler yaşatır. Baz, doğal malzemelerin zaman içerisinde değişerek mekânı şekillendirecek olmasının Troya Müzesi için mimarlığın temel fikri olduğunu belirtmiştir.

Ziyaretçi müzeyi gezmek için müze bilet gişesinden sonra 3.1 bölümünde bahsedilen karşılama yazısıyla başlayan yaklaşık 100 m uzunluğundaki rampadan aşağı doğru inmeye başlar. Bu rampadaki yolculuğu boyunca yapıya yaklaştıkça

peyzaj ve yeryüzü yavaşça kaybolur. Ziyaretçi bu aşamada dipsiz bucaksız tarlalar arasındaki **yalnızlık** ve **merak** duygusunu hissetmeye başlar. 100 m uzunluğundaki rampa da Troya 10 ile Troya 7 arasındaki 5000 yıllık zaman dilimi anlatılmaktadır. Her 10 metrede bölünen nişlerde Troya'nın tarihine aşama aşama ziyaretçi dahil edilmektedir. Günümüzden geçmişe giden yolculuğunun sonunda Troya'nın tabakalarının renklendirildiği bir zaman tüneli ile ziyaretçiye bilgi verilmektedir.



Resim 51 Troya'nın Tabakaları (Troya Müzesi Müdürlüğü Arşivi)

Kronolojik-tematik olarak tasarlanan müze binasında her katın kurgusu, anlattığı dönemin mekânsal karakterine bağlı ifade ediliyor. Kronolojik-tematik olarak sergi kurgusu, ziyaretçiyi mekânı keşfetmeye teşvik etmektedir. Ziyaretçiyi sergi salonlarına ulaştıran rampa **hareket ve zaman** algısı ile farklı mekânsal deneyimlere imkân verir.

“Rampa bizim için en önemli yapısal öğeydi. Şundan ötürü: Burası yalnızca bir arkeolojik alan değil, önemli mitolojik unsurlarla da çevrelenmiş bir uygarlıktan söz ediyoruz. Böyle bir dünyaya girerken bir kapı kolunu çevirerek içeri girmek bana tuhaf geliyor. Bunun yerine rampa her şeyi biraz yumuşatıyor, daha kabul edilebilir kılıyor, yavaşlatıyor, uzatıyor, alıştırıyor; o uzamda rampa aslında bir kapıya dönüşüyor. Onun da sonunda gerçek bir kapı var ama o kapı aslında geçilecek bir

sınır sadece. Bütün tarihsel katmanların aşularak yeraltına inildiği hissi bu rampayla kuruluyor.” (Baz, 2020)

Sergi salonlarına ulaşmak için rampada ilerlemeye başladığınızda, gördükleriniz ve göreceğiniz arasında düşünmek için vakit buluyorsunuz. Bu süre boyunca anın ve geçmişte edinilen deneyimlerin birleşimi ile bir sonraki tarih keşfi için merak duygusu başlıyor. Rampa pencereleri doğal ışık alarak gün içerisinde değişkenlik gösterdiği için rampayı dinamik mekânlara dönüştürmüştür. Boşluktan içeri sızan ışığın mevsime ve gün dilimine bağlı olarak değiştiğinden, “yaşayan bir müze” haline gelmektedir.



Resim 52: Troya Müzesi Rampa (Troya Müzesi Müdürlüğü Arşivi)

Dinamik iç sirkülasyon, rampalar ile interaktif bir görüntü yaratarak ziyaretçiye katlar arasında gezebilmesi için ilham vermektedir. Dinamik müze kurgusu, modern müze olmasının da getirisi olarak, mekânı bir sergi objesi olarak sunuyor ve bunu yaparken doğal ışığı ustaca kullanıyor.

Rampada yer alan pencereler inişte ve çıkışta farklı perspektifler sunmaktadır. Pencerelerden bakıldığında ziyaret edilen ve edilecek olan tarihin izleri ziyaretçilerde belirmeye başlar. Bu izler kişiden kişiye değişiklik gösterecektir. Rampa süresince **yalnızlık** duygusu ile **zihninde canlandırdıkları** ziyaretçinin yanında olur. Mimar

Baz bu rampaları zihin temizleyici ve bir sonraki deneyime hazırlık olarak tanımlamaktadır.

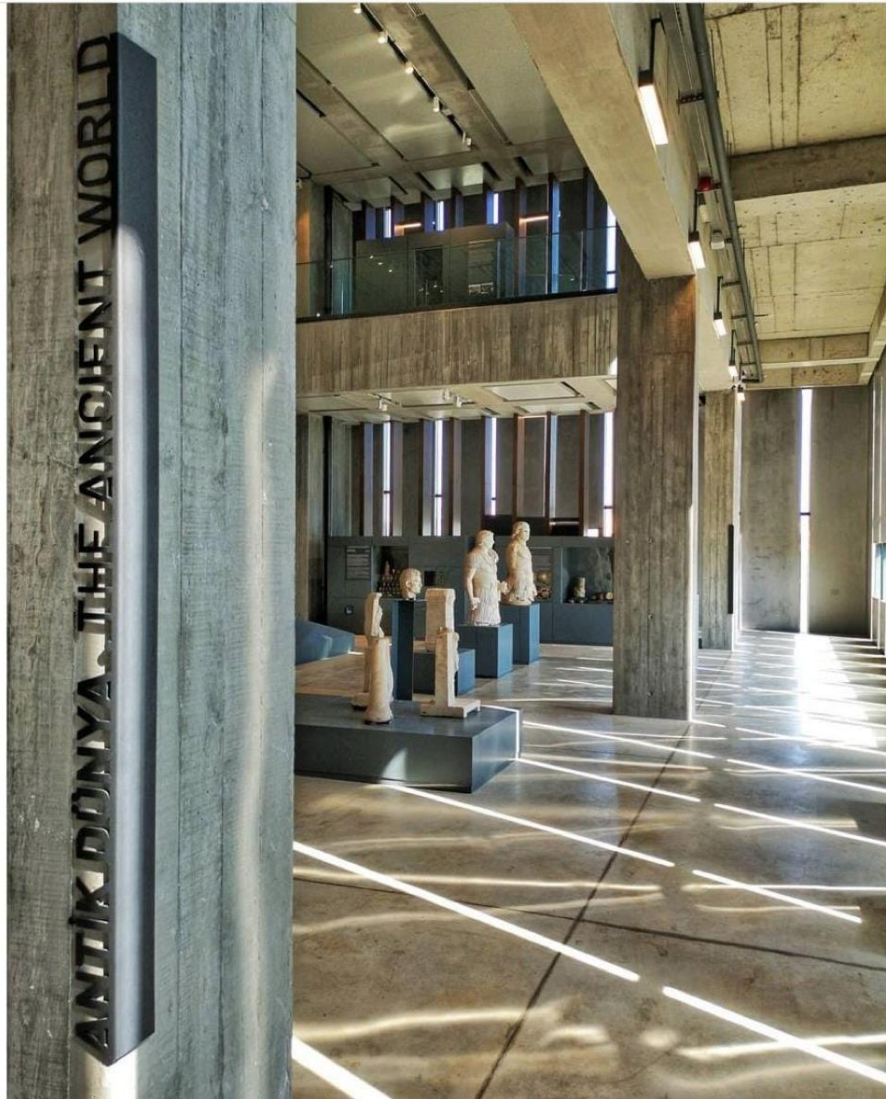


Resim 53: Sergiden Dışarıya Bakış (Troya Müzesi Müdürlüğü Arşivi)

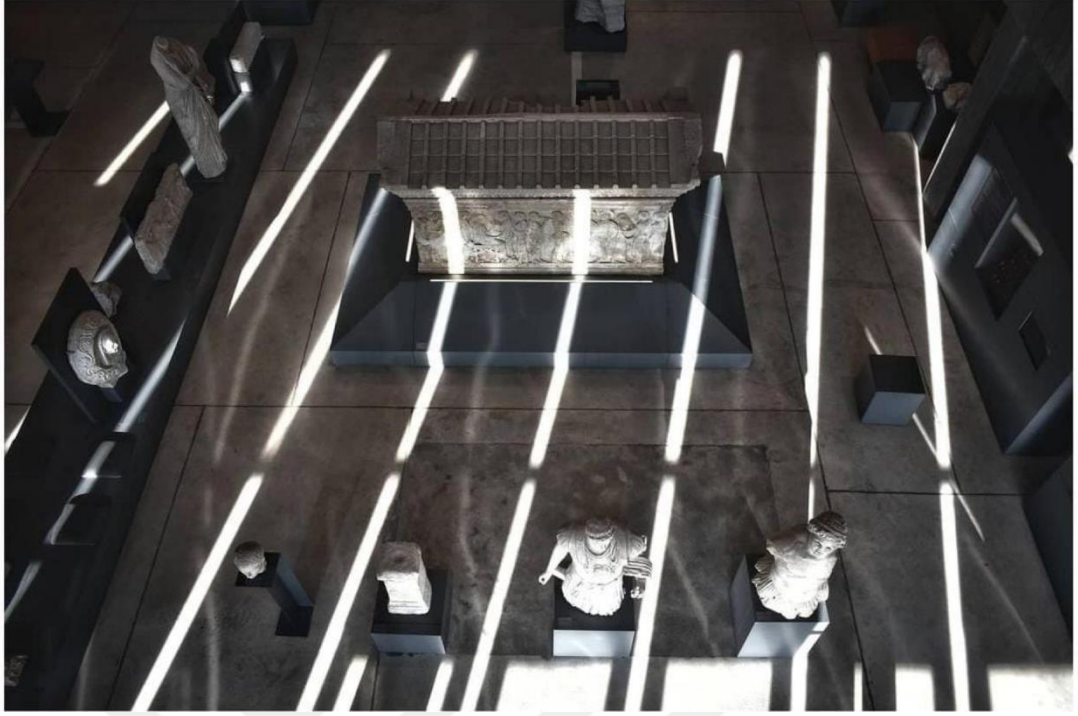
Rampalar ile yavaşça yukarı çıkmaya başladığında cephedeki yarıklardan coğrafya, tarlalar ve Troya kalıntıları görülür. Çatıya ulaşıldığında dev bir seyir terasına çıkılır. Troya'nın uzak ve yakın geçmişi, bu topraklardaki yaşanmışlıklar ve yaşanabilecekler hayal edilir.

“Aslında müze değil, şu an yaşadığımız dönem onuncu katman. Müze de bu katmanın bir parçası tabi ki. Bu çok alışılmış belki banal bir söylem olabilir ama bir tür zamanda yolculuk olarak tarif edilebilir. Sizi bir rampa ile Troya'nın atmosferinin içine çeken bir düzenekle başlıyor. Tabi ki şunu kabul etmek gerekiyor: Bu bir müze, yeni bir yapı, kurmaca bir dünya. Bu mekân eserlerin gerçek bağlamı değil. Biz orada bir sahne üretiyoruz ve bir anlatı üzerinden onları tekrar sunuyoruz. Bu kurgu da rampayla, tarihte geriye doğru inmekle başlıyor. Ziyaretçiler bu rampanın sonunda müzenin destekleyici işlevleriyle buluşuyor. Şematik olarak son derece basit bir planı var, gezdikten sonra mimar olmasanız dahi rahatlıkla zihninizde canlandırabilir, tekrar çizebilirsiniz. Sergi yapısı da yine rampalarla dolaştığınız ve her katında farklı parçalarına ulaştığınız bir dünyayı size sunuyor.” (Baz, 2021)

Mekânda kolonlar arasından süzülen ışık mekânı algısal olarak farklılaştırmaktadır. Burada müze aydınlatmasında kullanılan ışığın işlevsel rolüyle birlikte doğal ışık duygusal bir rol oynamaktadır. Sergi salonları ziyareti sırasında doğal ışık ve müze aydınlatmaları bir sonraki deneyim için yol göstericidir. Doğal ışığın en etkileyici haliyle kullanılmış olması, ziyaretçinin kendi yansımasını mekâna ileterek mekânı yorumlamasını sağlamaktadır. Deneyim boyunca ışığın değişkenliği ve gölgeler, renk değişimleriyle birlikte ağızda kişiye göre değişen farklı bir his de uyandırmaktadır.



Resim 54: Troya Müzesi Sergi Salonu (Troya Müzesi Müdürlüğü Arşivi)



Resim 55: Troya Müzesi Sergi Salonu (Troya Müzesi Müdürlüğü Arşivi)

3.3.ALAN ÇALIŞMASI VE ANKET ANALİZİ

Troya Müzesi'ni ziyaret eden kişilere ulaşıp, müze deneyimleri hakkında çevrim içi anket çalışması yapılmıştır. Bu anket ile amaç ziyaretçilerin fenomenolojik olarak deneyimlerinin mekân tasarımı ile ilişkisini ortaya çıkarmaktır. IPA (Yorumlayıcı Fenomenolojik Analiz) yöntemi ile dijital ortamda paylaşılan ankete 90 kişi katılım sağlamıştır. Bireylerin kişisel özelliklerini ortaya çıkaran yaş, cinsiyet, meslek gibi sorularının yanında, ziyaret sonrası deneyimlerinin ve duygularının kişisel özellikleri ile ilişkisini ortaya çıkartacak sorularda bulunmaktadır. Deneyim sorularında bölüm 2.2'de detayları belirtilen mekânsal algıya yönelik duydukları ses, hissettikleri tat, objelere dokunma istekleri ve nesnelere görüldüğünden farklı yorumlama tercihleri sorulmuştur.

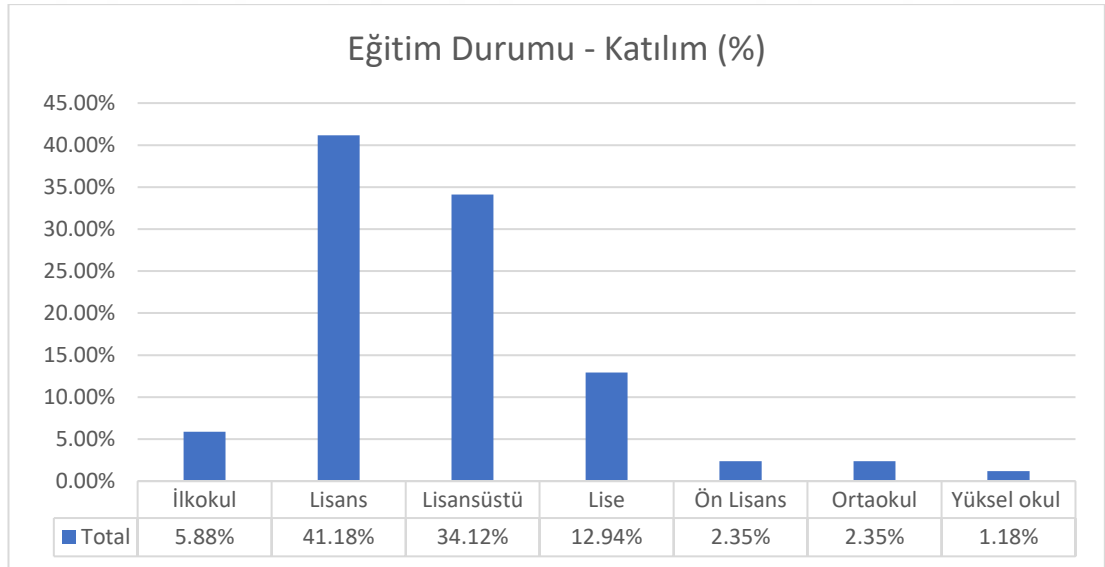
Ankete katılan 90 ziyaretçinin %54'ü kadın, %46'sı erkektir. Ziyaretçilerin yaş dağılımı ise 0-17 yaş arası %4, 18-25 yaş %4, 26-34 yaş %21, 35-44 yaş %37, 45-55 yaş %9, 55 yaş ve üzeri ise %6 oranındadır. Bu sonuçlardan ağırlıklı yaş oranının 26-44 yaş arasında olduğu görülmektedir.

35 farklı meslek grubunun katıldığı ankette, yorumlayıcı analiz yapabilmek için veriler normalize edilerek meslek grupları 8'e indirilmiştir. Şekil 1'de belirtilen tabloda her bir grup için dahil edilen meslekler ayrıca belirtilmiştir. Gruplama aşamasında mesleğin sanatsal ilgisi dikkate alınmıştır.

Grup Adı	Meslekler	%
Grup 1	Arkeolog, Grafik Tasarımcı, Grafiker, Mimar, Müze Uzmanı, Restratör, Sanat Tarihçi, Şehir Plancısı, Tarihçi	22.35%
Grup 2	Avukat,Emekli,Emekli,Esnaf,Esnaf,Ev Hanımı,Ev Hanımı,Fizyoterapist,Güvenlik,İşçi,Kurumsal İletişim Uzmanı,Kütüphane Sorumlusu,Memur,Memur,Memur,Memur,Muhasebe,Psikolog,Şef,Sekreter,Teknik Personel,Tekniker,Tekniker,Tekstil,	28.24%
Grup 3	Eğitmen	18.82%
Grup 4	Fotoğrafçı, Rehber, Sinema Yapımcısı, Turizmci	7.06%
Grup 6	Mühendis	9.41%
Grup 7	Öğrenci	7.06%
Grup 8	Diğer	7.06%

Tablo 2 Meslek Grupları Katılım Oranları

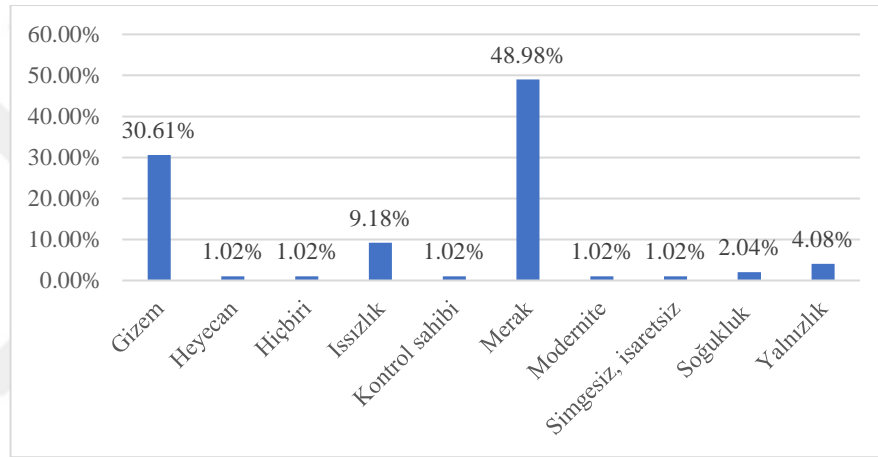
Ankete katılanlar arasında eğitim durumlarını incelediğimizde ağırlıklı olarak lisans ve lisans üstü katılım sağlandığı görülmektedir. Eğitim durumunun toplam sayıya oranı Şekil 2'de belirtilmiştir.



Şekil 6 Eğitim Durumu Katılım Oranları

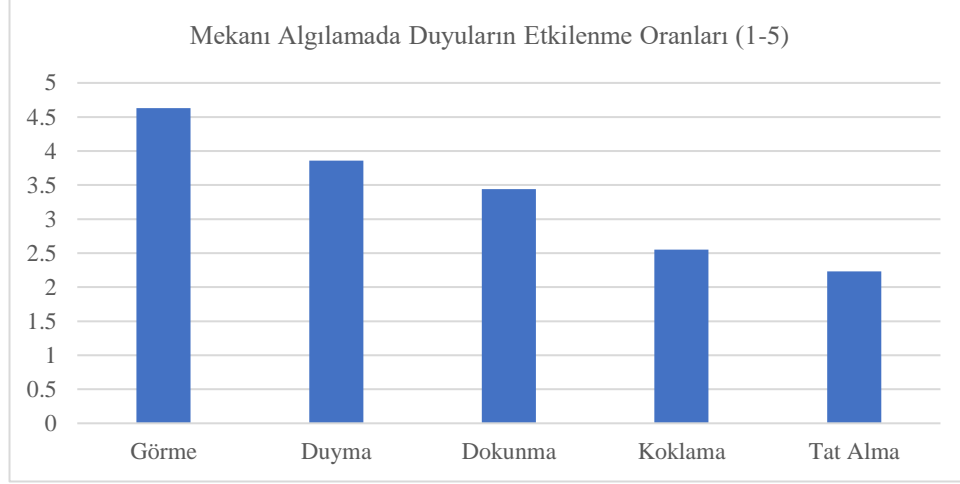
Ziyaretçilerin yaklaşık %24'lük kısmı müzeyi ilk kez deneyimleme şansı bulmuştur. %82'lik bir oranla ağırlıklı olarak kültürel amaçlı ziyaret gerçekleşmiştir. Troya Müzesi dışarıdan ilk görüldüğünde kübik bir yapıda bulunduğu yer ile

bütünleşmiştir. Ankete katılan ziyaretçilere, mekânı ilk gördüklerinde hissettikleri duygu sorulmuş ve Şekil 2’de görüleceği üzere ağırlıklı olarak merak duygusu oluşmuştur. Kuramsalda belirtilen müze deneyimlerinde merak ve keşif duygusunun, mekânın yer ve çevre uyumu sayesinde ziyaretçilere verilebildiği görülmektedir. Merak duygusu sonrasında, gizem, ıssızlık ve yalnızlık duyguları takip etmektedir. Verilen cevaplar kişilerin bireysel özellikleri ile karşılaştırılmış ancak yaş, cinsiyet, eğitim durumu ve ilk algı arasında bir bağlantı bulunamamıştır. Meslek grupları olarak verilen cevaplar irdelendiğinde, Gizem duygusunu ağırlıklı olarak Grup 1 ve Grup 2, Merak duygusunu ise Grup 2 ve Grup 3 seçmiştir.



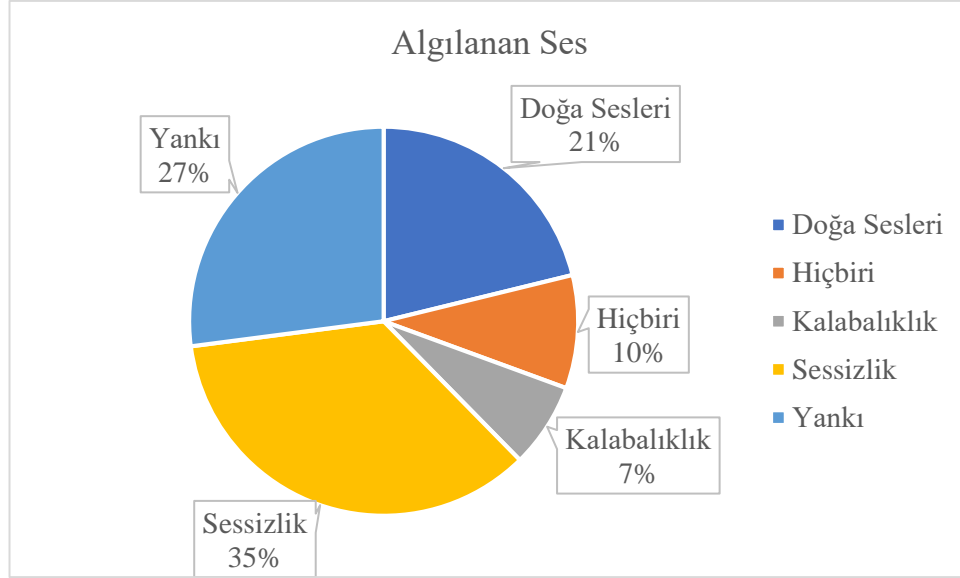
Şekil 7 Müze ile ilk karşılaşmada oluşan algı

Araştırmaya katılan kullanıcılara ziyaret sırasında mekânı algılamada hangi duyularının daha fazla etkilendiği sorulmuş ve 1-5 arası puanlama yapmaları istenilmiştir. Buna göre verilen cevaplarda sıralama Görme, Duyma, Dokunma, Koklama ve Tat Alma şeklinde olmuştur (Şekil 3). Fenomenolojik olarak bilimsel araştırmalarda yapılan görme duyusunun birinci sırada gelmesi, araştırma sonuçlarında da ortaya çıkmaktadır. Duyuların sıralanması bireylerin kişisel özellikleri ile karşılaştırılmış ancak duyu sıralaması ile arasında bir ilişki bulunamamıştır.



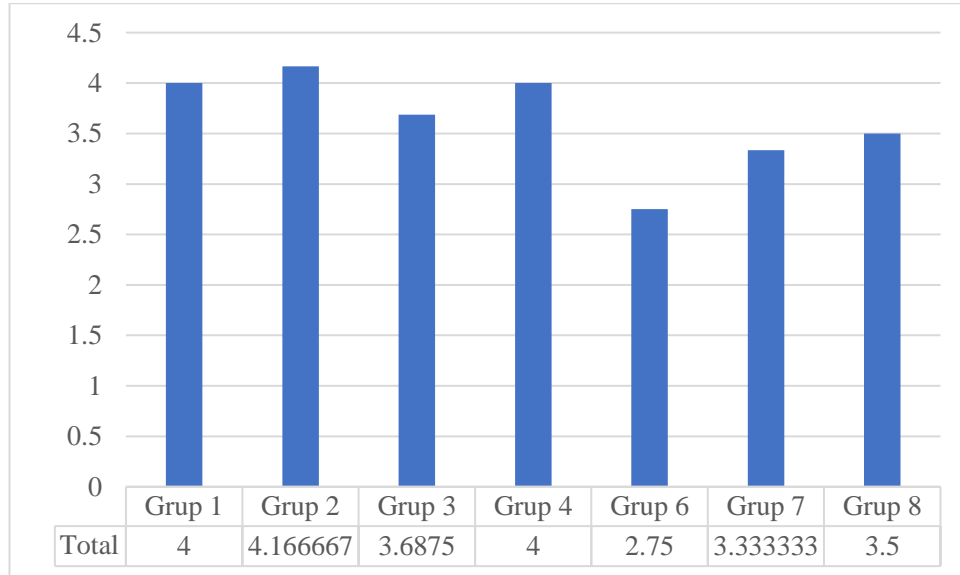
Şekil 8 Mekânı Algılamada Duyuların Etkilenme Oranları

Sesin bellekte oluşturduğu algıyı anlamak için ziyaretçilere müze deneyimi sırasında algıladıkları ses sorulmuştur. İşitsel algıda güçlü bir uyarıcı olarak üst sıralarda çıkan ses, ziyaretçilerin geçmiş deneyimleriyle bugünü buluşturmuş, kimileri için giriş anında duydukları doğa sesleri olarak yorumlanırken, kimileri içinse yapı içerisindeki yankı ve yaşanmışlık zihinlerinde kalmıştır. Sessizlik algısı ise, ağırlıklı olarak odaklanmak ve mekân deneyimi sırasında bellekte bulunanlar ile mekânda gözlemlediklerini birleştirmek için kullanılmasından ortaya çıkmaktadır. Algılanan sesler ve cinsiyet birlikte incelendiğinde erkeklerin %14'ü doğa sesi duyduğunu belirtirken bu oran kadınlarda %7'dir. Aynı karşılaştırma yankı ile yapıldığında kadınlarda %16, erkeklerde %10 oran çıkmaktadır. Meslek grupları ile algıladıkları ses karşılaştırıldığında ise, Grup 1 ağırlıklı olarak Doğa Sesleri, Grup 2 Sessizlik, Grup 3 ise Yankı algıladığını belirtmiştir. Bu oranlardan, özellikle mesleki olarak mimarı tasarımlar ile ilgilenenlerin mekânı algılayıp belleğe kaydetmesinin yapının dışındayken yer ile başladığı çıkmaktadır.



Şekil 9 Müze Deneyimi Sırasında Duyulan Ses Oranları

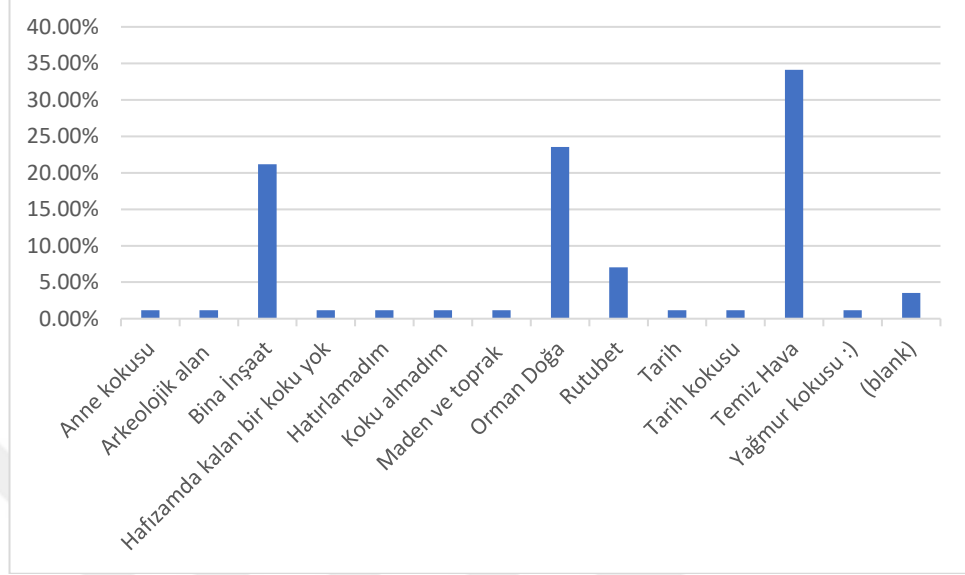
Ziyaretçilere deneyimleri sırasında Troya'nın tarihi ile ilgili sesler ve anların zihinlerinde canlanması sorulmuş, 1-5 arasında seçim yapmaları istenilmiştir. Genel ortalamanın 3.76 çıktığı sonuçlar, bireylerin özellikleri ile karşılıklı incelenmiştir. Meslek grupları ve bellekteki Troya tarihinin anımsanması incelendiğinde Grup 1, Grup 2 ve Grup 4 önde gelmektedir.



Şekil 10 Meslek Grupları Bazında Troya'nın Tarihinden Seslerin Bellekte Canlanması

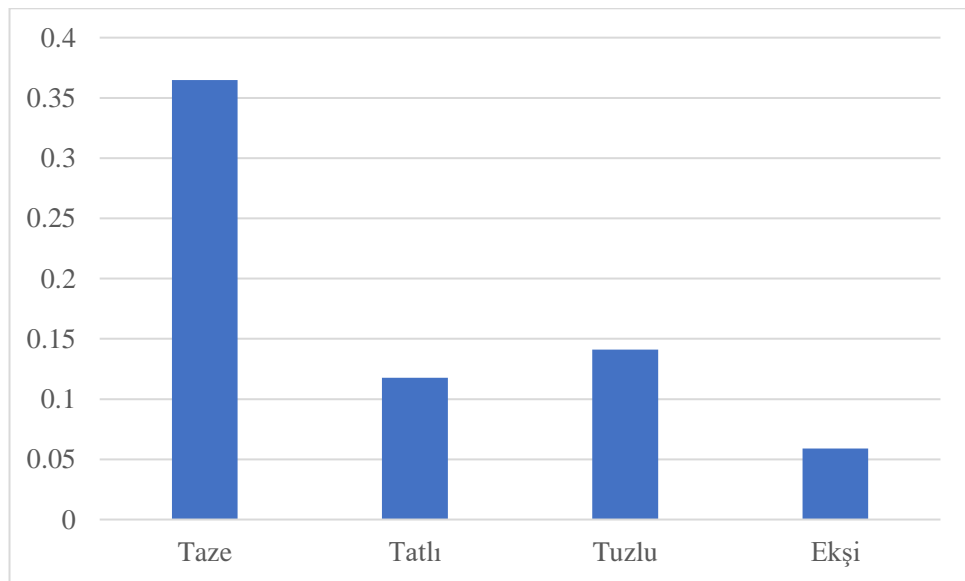
Mekânın fenomenolojik olarak irdelenmesinde, tamamlayıcı duyu olarak belirtilen koku ile ilgili ziyaretçilere akıllarında kalan kokunun ne olduğu sorulmuştur. Ziyaretçilerin %34'ü Temiz Hava, %24'ü Orman-Doğa, %21'i ise Bina İnşaat

seçmiştir. Bireylerin tanımlayıcı özellikleri ile algıladıkları koku arasında bir ilişki bulunamamıştır.



Şekil 11 Mekânda Hissedilen Koku Oranları

Algılanan ve hafızada kalan tat ziyaretçilere tatlı, tuzlu, taze ve ekşi opsiyonları ile sorulmuş ve mekân deneyimlerinin bellekte kalan kısımda tat alma duygusunun etkisi ölçülmeye çalışılmıştır. Mekân veya yer ile özleşmiş, zihinsel süreçte hissedilen tat kavramından ziyade, katılanların genel deneyimlerini özetleyen bir tablo ortaya çıkmıştır.



Şekil 12 Deneyim Sırasında Hissedilen Tat

Müze deneyimi sırasında ziyaretçilerin belleğinde saklı olan bilgilerin canlanıp canlanmadığı sorulmuş, %86 oranında evet cevabı alınmıştır. Ziyaretçilerin müzeyi daha önce ziyaret edip etmedikleri sorusuyla ikili analiz yapıldığında, %14'lük hayır cevabı verenlerin ağırlıklı olarak müzeyi ilk kez ziyaret edenler olduğu görülmektedir. Buradan çıkan sonuçla, bellek her ne kadar dışsal kaynaklarından da beslenebiliyor olsa da kişinin öz deneyimi mekânı tanımlamasında ve zihninde ileride ortaya çıkarmak üzere saklamasında önemli bir etkidir.

Müze sergi salonları ve rampalar ile Troya'nın tarihsel katmanları arasındaki ilişki sorusu ziyaretçilere Evet/Hayır seçenekleri ile yöneltilmiştir. %93 oranında "evet" cevabı verilmiş, "hayır" cevapları bireylerin tanımlayıcı özellikleri ile ikili irdelenmiştir. Hayır yanıtı, meslek gruplarında Grup 1 dışında kalanlar arasında dağılmaktadır.

Katlar arasında bulunan rampalardaki pencerelerden bakıldığında algılanan görüntü sorulmuştur. Serbest cevap yazılabilecek alan ile veriler toplanmış ve gruplayabilmek için düzeltmeler yapılmıştır. En fazla çıkan sonuçlardan "*Doğa ve Troya'nın Tarihi*" olarak iki grup oluşturulmuştur. Katılımcıların %35'i doğa, %64'ü ise tarih ve yaşanmışlıklarla ilgili yorumda bulunmuştur. Doğa, anın algısını yansıtırken, Troya'nın tarihi ziyaretçilerin belleğinde biriktirdiklerini görsel algıyla birleştirmesiyle oluşmaktadır. Meslek grupları ile karşılaştırıldığında Grup 7 ve Grup 8'in ağırlıklı olarak Doğa cevabı verdiği görülmektedir. Troya'nın tarihine yönelik cevapların bazıları aşağıda listelenmiştir.

-
- Doğanın içinde yaşayan, toprak altında kalmış yapıların ve insan hareketlerinin canlandığını gördüm.
-
- Dönemin insanları gözümde canlandı, birbirleriyle olan ilişkilerini ve müzedeki gördüğüm eserlerle bütünleştirerek o günkü toplumu hayal etmiştim. Çok kalabalık olmayan ve eşsiz doğaya uyumlu bir toplum... İmparatorların heykellerinden hayal ettiğim kadarıyla onları baktığım pencereden görmeye çalıştım.
-
- Eski Troyalıların yaşadığı anı hissetmek
-

-
- Gözlerim Troya Kenti'nin altın çağlarını aradı hüzünlendim

 - Gözümün önüne sürekli olarak Schliemann'ın kazı yaptığı dönem geldi.

 - Homeros

 - İlk dönemlerine ait evler ve dükkanlar

 - Katlar arasındaki rampalardaki ışık oyunları en sevdiğim dışarı baktığımda ise Kuzey Ege'nin en sevdiğim maki bitki örtüsünün özgür ve doğal güzelliği

 - Manzara ve Troia kenti bölgesi

 - Mekân tarih ilişkisinin bütünlüğünü düşündüm.

 - Meraklı bir yolcunun mağra veya gömünün içine girmek gibi. Birazda eğnebileceğimiz korku tüneli gibi.

 - Rampa koridoruna bakmak, ışık gölge oyunları ile her katta ayrı bir seyir zevki sunuyor. Pencereleden dışarıya bakarken ise Christopher Nolan'ın 2004 yapımı İnterstellar filminde, başrol olan astronot karakterin kara delik içine girerek uzay-zamanın büküldüğü, -adeta- geçmiş ve potansiyel gelecek zamanların kataloğuna ulaştığı bir sahne vardır... Bu sadece kavramsal değil biçimsel bir çağrışım da üstelik...

 - Sonsuzluk hissi. Troya Savaşı'nda düşman askerlerini bekleyen insanların boşluğa bakışı

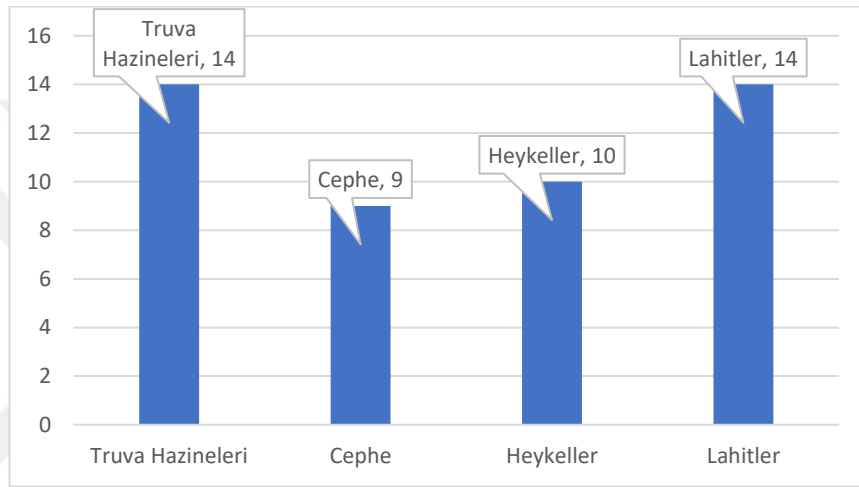
 - Yok oluş ve yeniden doğuş
-

Tablo 13 Rampa Camlarından Bakıldığında Oluşan Yansıma ve Bellek

Troya Müzesi'nin ziyaretçilerde oluşturduğu Yer-Mekân algısının uyumu üzerine, doğal çevre ile bir bütünlük içinde olup olmadığı sorulmuştur. Cevapların %80'i mekânın yer ile bütünlüğe ulaştığını, %20'si ise böyle bir tespitleri olmadığını belirtmiştir. %20'nin mesleki dağılımına bakıldığında, ağırlıklı olarak Grup 6 ve Grup 7'den oluşmaktadır.

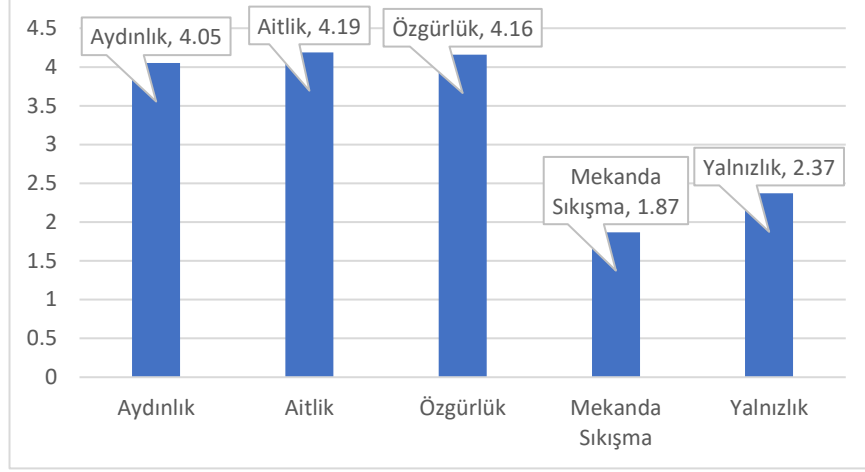
Ziyaretçilere müze ziyaretleri sırasında dokunma ile deneyimleme yorumları sorulmuştur. Araştırmaya katılanların %70'i dokunmak istediğini ve deneyimlemek istediği bölümü belirtmiştir. Mekânı duyuma bağlı deneyimleriyle fenomenolojik

olarak hissedenler, dokunmak istedikleri yerleride ayrıca belirtmiştir. Dokunma isteği olan deneklerin yorumları incelendiğinde, %10 oranında Polyksena Lahti'ne dokunulmak istenildiği gözükmektedir. Meslek grubu ile ilişkisine bakıldığında, Lahitler ve Truva Hazinesi ağırlıklı olarak Grup 1 tarafından seçilmiştir. Buda göstermektedir ki, geçmiş deneyimleri ve bilgileri ile ziyaret edenlerin, tarihini hakkında bilgi sahibi oldukları nesnelere, **dokunma** ile tanımlamayı tamamlamak istemektedirler. Yorum şeklinde verilen cevaplar sınıflandırılarak, grafikte gösterilmiştir.



Şekil 14 Deneyim Sırasında Dokunulmak İstenen Nesnelere

Ziyaret sonrası denekler üzerinde oluşan algı, 5 seçenek sunularak 1-5 arası puanlama yapmaları istenilmiştir. Gelen cevaplardaki puanların avarajı alınarak yorumlandığında; ahlak, özgürlük ve aydınlık öne çıkmaktadır. Araştırmaya katılanların büyük bir bölümünün, ziyaretleri sırasında **bedensel görme** ile mekânı deneyimledikleri anlaşılmaktadır.



Şekil 15 Ziyaret Sonrası Oluşan Algı

Anketinin sonunda araştırmaya katılanlara Troya Müzesi ziyareti sonrası akıllarında kalan ilk 3 şey sorulmuştur. Yoruma dayalı toplanan cevaplar sınıflandırılmıştır. Gelen cevaplar incelendiğinde; “Tarihin günümüze başarılı bir şekilde yansıtılması”, “Müzenin hikâye kurgusunun mükemmelliği, katmanlara bölünerek Troya'nın yükselişini anlatan katlar” yanıtları, mekânın fenomenolojik olarak hissedilip bellekte geçmiş bilgilerin, ziyaret sırasındaki deneyimle eşleştiğini göstermektedir. Araştırmaya katılanların bir bölümü “Troyada yaşayan ruhlar ve sesleri” yanıtını vermiştir. Mekânda bulunma sürecinde görsel algı ile birlikte başlayan uyarılmanın **işitsel** algıya da tetiklediği anlaşılmaktadır. Paslanmış metal malzeme kullanılan bina dış cephesi de ziyaretçiler tarafından akılda kaldığı bildirilmiştir. Anketin önceki bölümlerinde dokunmaya yönelik soruda da bina cephesi ön plana çıkmaktaydı. Deneyimleme sırasında **dokunma** isteği, ziyaretçi belleğinde bu bilginin saklanmasına neden olmaktadır. “Doğa ve Yapılı Çevre ile ilişkisi, Simetri” gibi yorumlarda ziyaretçiler tarafından anket cevaplarında belirtilmiştir. **Mekân – Yer** kavramının deneyimleyen kullanıcılara aktarılabilirdiği görülmektedir. “Hologram Ekranlar” ziyaretçilerin anımsadığı öğreler arasındadır. Son yıllarda teknolojinin müzecilikte de nesiller arası bilgi aktarımı için artarak kullanılması, müze deneyimi yaşayan ziyaretçileri de memnun etmekte ve belleklerinde yer tutmaktadır. “Rampalar, Işık ve Gölge” Troya'nın yükselişi ile ilişkili bulunmuş ve tarihi zaman tüneline aktarabildiği belirtilmiştir. Son olarak “Evine dönmeyi bekleyen eserler kısmı” ise eserlerin orada olmamasına rağmen deneyimleme sırasında **bedensel görme** ile hissetmelerini sağlamaktadır.

3.4. Bölüm Sonucu

Troya Antik Kenti'nin yanında 2.derece arkeolojik sit alanına yapılan Troya Müzesi, bulunduğu konum ile uyumu ve mimari tasarımı sebebiyle tercih edilerek, ikinci bölümde detaylı açıklanan fenomenoloji felsefesinin alt kuramları ile incelenmiştir. Troya Müzesi ile ilgili görsel, işitsel, basılı kaynaklar araştırılmış, müze mekânı yerinde ziyaret edilerek deneyimlenmiş ve fotoğraflanmıştır. Mimari tasarım fenomenolojik açıdan incelendiğinde, geometrik şekli bulunduğu bölgedeki peyzaj ile özdeşleşmiş ve yer mekân uyumuna uygun inşa edildiği ortaya çıkmaktadır. Dış cephe malzemesi olarak seçilen paslanmış metal (korten), zamanla değişime uğrayarak ziyaretçilere her seferinde farklı bir deneyim yaşatacaktır. Aynı zaman da bu malzeme müze de sergilenen eserlerin pişmiş toprak renginde olması sebebiyle ziyaretçiye dokunma hissi uyandırmaktadır.

Müzenin girişinde bulunan rampada, Troya'nın katmanları ile ilgili bilgiler kronolojik sıralama ile ziyaretçiye gösterilerek etkileşimin ve mekân ile bağın burada başlaması sağlanmıştır. Müze mekânı içerisinde ışık ve gölge aktif kullanılarak, ziyaret edilen döneme bağlı zaman algısı deneyimlenmiştir. Binayı çevreleyen rampalar ile sağlanan sirkülasyon, her katta yeni bir keşif arzusu ile ziyaretçinin etkileşiminin kopmamasına sebep olmaktadır. Son kata gelindiğinde ise evine dönmeyi bekleyen eserlerin bulunduğu bölüm, ziyaretçinin belleğinde somut olarak orada bulunmayan nesnelere canlandırmasına sebep olarak bedensel görme kuramını doğrulamaktadır.

Kuramsal bilgiler ile incelenen Troya Müzesi, deneysel yaklaşımla hipotezin doğrulanması için ziyaretçilere 24 soruluk anket sorusu yöneltilmiştir. Yaş, meslek gibi özneyi tanımlayan soruların yanında, fenomenolojik olarak deneyimlerini öğrenmeye yönelik sorular da sorulmuştur. Çevrimiçi olarak dijital platformda yöneltilen anket verileri sınıflandırılarak analiz edilmiştir. Bu analiz sonucunda görme, duyma ve dokunma duyularının mekânı algılama aşamasında etkinliğinin daha fazla olduğu ortaya çıkmıştır. Görsel algı ile başlayan uyarılmanın işitsel algıyı da tetiklediği ve ziyaretçilerin belleğinde dönemin seslerini işittiği, eserlere ve bina cephesine dokunarak zihinlerinde tanımlamak istedikleri görülmektedir. Mekânın yer ile uyumu da toplanan verilerde ziyaretçilerin aklında kalan önemli unsurlardan biridir.

Anket sonuçlarının geneline bakıldığında, Troya Müzesi'ni ziyaret eden kişilerin büyük bir bölümünde müzenin fiziksel öğeleri ve geometrik şeklide görsel olarak algılanması ile kalmayıp farklı anlamlar da oluşturmuştur. Ziyaretçinin ilk karşılaşmadan itibaren etkileşim içinde kalması ve bu etkileşimi keşif arzusu ile ziyaretin sonuna kadar sürdürmesi, özne merkezli mimari tasarımın ve müzeciliğin başarısını göstermektedir.



SONUÇ

Antik Yunan döneminden günümüze kadar büyük deęişim geçiren müzeler, bulunduğu dönemin tarihini, sanatını ve mimarisini alarak günümüzdeki formuna ulaşmıştır. Koleksiyonculuk ve sergileme ile başlayan nesne odaklı yaklaşım, 18.yy’da halka açık müzelerin çoğalması ile birlikte ziyaretçilerin mekân ile baę kurabileceęi, keşif arzusu ile deneyimleyebileceęi mekânlar haline gelmiştir. Ziyaretçinin merkeze konulması ile birlikte müzeler bulunduğu dönemin toplumunun bilinçlenmesi rolünü de üstlenmiş ve bu rolde etkileşimi arttırmak için tematik sergilemeyi kullandığı görülmektedir.

Araştırmalar, mekânlar ile ilgili fiziksel özelliklerin, faaliyetlerin ve anlamların mekânın algılanmasında etkili olduğunu göstermektedir. Fiziksel öğeler, bir ortamın niteliklerine ve özelliklerine atıfta bulunabilir; bu özellikler sadece bir yerin türünü tanımlamakla kalmayıp, aynı zamanda anlamların yaratılmasına da katkıda bulunabilmektedir. Bununla birlikte, anlamlar, insanlar tarafından algılanan bir çevresel deneyimin algısal ve psikolojik yönlerine atıfta bulunabilir. İnsanların geçmiş deneyimleri, anıları, bilgisi, kültürü, motivasyonları, inançları, yaşı ve cinsiyeti algılanan yer duygusunu etkiler. Dolayısıyla yer duygusu, insan ile yaşam alanının etkileşiminin bir sonucudur.

Kartezyen bakış açısıyla, mekânı sadece fiziksel gerçeklik olarak kabul etme anlayışının zaman içinde mekânı tanımlamak ve öznenin belleğinde yer etmesi konusunda yetersiz kalması ile mekân somut bir kavram olmakla kalmayıp soyut bir kavram olarak düşünölmeye başlanmıştır. Marten Heideggerll ve Edmund Husserl tarafından ortaya atılan fenomenolojik yaklaşım özne ile mekân arasındaki ilişkiyi ön plana çıkartarak mekânın özne olmadan var olamayacağını savunmuştur. Müze mekânları da bu akımdan etkilenerak ziyaretçiyi merkeze koyan bir tasarım yaklaşımı benimsemiştir. Bu tarz tasarımların amacı deneyimleyen kişinin bilincine etki ederek farkındalığını uyarmak ve sorgulamasını sağlamaktır. Dolayısıyla bu tasarım biçiminin, mekânı deneyimleyen ziyaretçilerin belleğinde daha fazla yer edindięi ve ziyaret boyunca etkileşimde kalmasını sağladığı anlaşılmaktadır. Teknolojinin gelişmesi ile birlikte mekân içinde bulunan nesnelerin, özne ile etkileşimi sağlayacak

bir araçtan ziyade amaca dönüşmesi, mekânın duygusal ve kültürel etkileşimini azaltmaktadır. Covid-19 Küresel salgını nedeniyle bedenlen ziyaretçiye kapatılan müzeler sanal müze ziyareti ile gezilebilmektedir. Ancak bu gezinti sanal mekân ve fiziksel mekân üzerinden yer duygusuna özne-mekân etkileşiminde istenilen algıyı yaratamamaktadır.

Mekân algısında fenomenolojik yaklaşımın ziyaretçi üzerindeki olumlu etkisi bu çalışmanın hipotezini oluşturmaktadır. Bu sebeple birinci bölümde incelenen mekân türü olan müzelerin mimari açıdan tarihsel gelişimi detaylandırılarak anlatılmıştır. İkinci bölümde mekânı algılamada fenomenolojik yaklaşım kuramsal olarak anlatılmış ve algıda rol oynayan duyular açıklanmıştır. Üçüncü bölümde ise Troya Müzesi'nin, Troya Antik Kenti'nde bulunması ile yer-mekân uyumu içinde bulunan ve tasarımı ile Avrupa Yılın Müzesi özel ödülünü alan Troya Müzesi ikinci bölümde belirtilen kuramlar ile incelenmiş ve deneysel araştırma sonuçları ile hipotezin ilişkili olduğu doğrulanmıştır.

Dijital ortamda gerçekleştirilen ankete 100 kişi katılmış ve yanıtlar sınıflandırılarak fenomenolojik olarak incelenmiştir. İki bölüme ayrılan anket sorularında ilk olarak araştırmaya katılan kişiyi tanımlamaya yönelik yaş, cinsiyet gibi sorular, devamında ise literatür taramasıyla mekânı algılamaya yönelik nesne etkileşimli sorular yöneltilmiştir. Mekânsal algıda, yaşanmışlık ile mekânsal deneyim gelir, deneyim beraberinde algının şekillenmesini sağlar. Verilen cevaplara bağlı olarak, mesleklerin mekân algısı üzerinde etkili bir faktör olduğu, deneklerden mesleki grup olarak sanat ve tasarım ile kesişen grubun diğer gruplara göre mekânı deneyimleme aşamasında eserleri zihninde yorumladığı, geçmiş deneyimlerini ve duyuların etkileşimini daha fazla kullandığı görülmektedir. Deneyimlerin nesnenin yansıtmasında önemli rol oynaması ve duyuların etkileşim içinde olması hipotezi, anket sonuçlarında da görme dışında dokunma ve duyma duyusunun da yüksek çıkması ile doğrulanmaktadır. Ankete katılanların büyük bir bölümü Troya Müzesi'ni gördüğü anda paslanmış metal dış yüzeyine dokunmak istemiş ve mekânda bulunduğu sürece, Troya'da yaşayan toplumların seslerini duyduğunu belirtmiştir.

Anket çalışmasında toplanan veriler incelendiğinde;

- Mekânın görme dışında tüm duyuları kullanarak algılandığı,
- Mekânın Troya Antik Kenti'nin bilgi eksikliğini tamamladığı,
- Mekânın bulunduğu yer ile geometrik şeklinin uyumu,
- Dış cephede kullanılan paslanmış metal malzemenin zamanla değişerek yeni deneyimler yaratacağı,
- Dış cephenin ve eserlerin dokunularak tanımlanma arzusunu yarattığı,
- Rampalarda bulunan pencerelerden bakıldığında ziyaretçinin belleğindeki bilgilere atıfta bulunarak Troya tarihinin canlandığı,
- Troya Antik Kenti'nde konumlandırılması sebebiyle tarihin seslerinin algılandığı,
- Koku alma duyusunun, araştırmaya katılanların büyük bir çoğunluğunda mekânı gördüğü anda başladığı bunun sonucunda da mekânı algılama ve deneyimlemelerinin ilk karşılaşma anında başladığı,
- Tat alma duyusunun mekânı algılamada diğer duyular arasında en düşük etkiye sahip olduğu ortaya çıkmaktadır.

Araştırmaya katılan deneklerin ziyaret sırasındaki ve anketi cevaplama anındaki motivasyonu değişkenlik göstereceğinden, farklı zamanlarda farklı sonuçlarında çıkabileceği kabul edilmektedir. Yani 10 farklı kişiden aynı anda aynı tepkiyi almak mümkün olmadığı gibi, aynı kişiden 10 farklı kez tek bir tepkinin olması da mümkün değildir.

Sonuç olarak; insanın olmadığı yerde mekânında var olamayacağı anlayışını benimseyen fenomenoloji felsefesinin mekân algısındaki kuramları incelenmiş ve Troya Müzesi tasarımının; kullanılan malzeme, yer-mekân uyumu ve duyuların etkileşimine izin vermesi sebebiyle bu tanıma giren bir müze olduğu kanaatine varılmıştır.

KAYNAKÇA

1. Kitaplar

- ABT, Jeffrey (2006) “The Origins of the Public Museum”, A Companion to Museum Studies. Ed. Sharon McDonald, Blackwell Publishing, 115-135.
- Artun, Ali (2007). “Floransalı Medici Hanedanı ve Rönesans Sanatı” Çağdaş Sanat Konuşmaları 4 Koleksiyon, Koleksiyonerlik ve Müzecilik içinde: L. Çalikoğlu. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, s.15-29.
- Başaran, Cevat. (1995) Arkeolojiye Giriş I –II. Erzurum: Aşiyân Kitabevi.
- Corbusier, L. (1923). Bir Mimarlığa Doğru (Çev. S. Merzi). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Corbusier, L. (1993). Mimarlık Öğrencileriyle Söyleşi. Haz. S. Rifat İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Erten Bilgiç, Didem, Esmâ Betül Şahin (2020). “İç Mekân Tasarımının Fenomenolojik ve Gözmerkezci Yöntemlerle Kahve Mekânları Üzerinden İncelenmesi”. Mimarlık Planlama ve Tasarım Alanında Akademik Çalışmalar: Haz. Seyhan Yardımlı. Ankara: Gece Kitaplığı, 1-20.
- ERZEN, Jale Nejdet (2015). Üç Habitus: Yeryüzü, Kent, Yapı. İstanbul:YKY Yayınları.
- Fischer, Ernst (2012). Sanatın Gerekliliği (Çev. Cevat Çapan). Sözcükler Yayınları
- Gerçek, Feruh (1999). Türk Müzeciliği. Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.
- Goldstein, E. Bruce (2009). Sensation and Perception. Canada: Wadsworth Publishing.
- Guerrieri, Marco (2002). “Müze: Hatıra ve Gerçeğin Sahnesi.” Sabancı Üniversitesi Sabancı Müzesi: Bir Kuruluşun Öyküsü: Haz. Alp Reyhan. İstanbul: Sabancı Üniversitesi Sabancı Müzesi Yayını
- Hançerlioğlu, Orhan (2001). Toplum Bilim Sözlüğü, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Hasol, Doğan (1990). Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü, İstanbul: Yapı-Endüstri Merkezi Yayın.
- Heidegger, Martin (1927). Varlık ve Zaman (Çev.A. Kadir Çüçen). Sentez Yayıncılık.
- Heidegger, Martin (1977). Düşünmek Ne Demek (Çev. İlhan Turan). Dergâh Yayınları
- Holl, Steven, Juhani Pallasmaa, Alberto Perez-Gomez (2007). Questions of Perception: Phenomenology of Architecture. Kaliforniya: William Stout.
- Ingold, Tim (2000). The Perception of the Environment, Abingdon: Psychology Press
- İlhan, Attilâ (1993). Ayrılık Sevdaya Dahil, İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınevi.
- Kuş, Selmin (2015). “Sözcüklerin Nesnelere Dönüştüğü Yer: Masumiyet Müzesi”, İstanbul: Libra Kitapçılık ve Yayıncılık
- Lefebvre, Henri (2014). Mekânın Üretimi (Çev. I. Ergüden). İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Loci, Genius (1979). Towards a Phenomenology of Architecture, Rizzoli

- Madran, Burçak (1999). Müze Türleri. Yeniden Müzeciliği Düşünmek. Der. Tomur Atagök. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Basım Yayın Merkezi s.3-20.
- Malpas, Jeff. (2018.) Place and Experience. 2nd ed. New York: Routledge
- Merleau-Ponty, Maurice (2005). Algının Fenomenolojisi (Çev. E. Sarıkartal, Eylem Hacımuratoğlu). İthaki Yayınları.
- Mülayım, Selçuk (1994). Sanat Tarihi Metodu. İstanbul: Bilim Teknik Yayınevi.
- Norberg-Schulz, Christian (1971). Existence, Space & Architecture. New York: Praeger.
- Pallasmaa, Juani (2011). Tenin Gözleri: Mimarlık ve Duyular (Çev. A. Ufuk Kılıç). Yapı Endüstri Merkezi,
- Ponty, Maurice Merleau (2005). Algılanan Dünya (Çev. Ö. Aygün). İstanbul: Metis Yayınları, 77s.
- Ponty, Maurice Merleau (2012). Göz ve Tin (Çev. A. Soysal). İstanbul: Metis Yayınları, 81s.
- Rasmussen, Steen Eiler (2020). Yaşanan Mimari. İstanbul: Remzi Kitap Evi.
- Shaw, W.M.K. (2004). Osmanlı Müzeciliği, Müzeler, Arkeoloji ve Tarihin Görselleştirilmesi (Çev. Esin Soğancılar). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Uçankuş, Hasan Tahsin (2000). Bir İnsanlık ve Uygarlık Bilimi Arkeoloji. Ankara: Türk Tarih Kurumu Yayınları.
- Yağcı, Remzi (2014). Antik Çağ'da Müze Kavramı. Müzeler, Oyunlar, Oyuncaklar ve Çocuklar (Çev. M. Canko). İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Yayınları.
- Yücel, Erdem (1999). Türkiye'de Müzecilik, İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları

2. Makaleler, Bildiriler, Diğer Basılı Yayınlar

- Altan, İlhan (1993). "Mimarlıkta Mekân Kavramı". İstanbul Üniversitesi Psikoloji Çalışmaları Dergisi, 19(1):78-88.
- Altan, İlhan. (2012). "Mimarlıkta Mekân Kavramı." Psikoloji Çalışmaları, 19: 75-88
- Armağan, Coşkun Çağlar (2011). Fenomenolojik Yöntem Ve Tektonik Dil Aracılığı İle Materyale Duyarlı Tasarım. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Asar, Hande (2013). Mimari Mekân Okumasında Algısal Deneyim Analizinin Bir Yöntem Yardımıyla İrdelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, Eskişehir.
- Aslan, Füzün, Edanur Aslan, Atilla Atik (2015). İç Mekanda Algı. İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 5 (11): 139-151
- Aslanoğlu, Onur Mert (2014). Zamanla Değişen Müze Tasarım Anlayışı ve Güncel Bir Örnek Olarak Mercedes-Benz Müzesinin İncelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İç Mimarlık Ana Bilim Dalı, İstanbul.

- Aytuğ, Ayfer (1987). Mimaride Doku Kullanımının Psikolojik Etkileri Üzerine Bir Araştırma, Doktora Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Balık, Deniz (2009). Çağdaş Sanat Müzelerinde Yeni Mekân Deneyimi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Birer, Emel, Kaya, Selva. (2019). “Duyusal Kolaj ve Mekân”. Sanat ve Tasarım Dergisi, (24): 111-125.
- Carlson, Stephanie M., Marjorie Taylor, Bridget S. Cartwigh (1993). A Developmental Investigation of Children's Imaginary Companions. *Developmental Psychology*, 29(2): 276–285
- Çolak, Banu (2011). “Tarihsel Süreç İçerisinde Müzelerle Birlikte Değişen Sergileme Mekanları; New York Modern Sanat Müzesi (MoMA) ve Frankfurt Modern Sanat Müzesi (MMK) Örneği.” Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 1 (30): 37-45.
- Demir, Canan (1998), Müze Pazarlaması. Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Erbay, Fethiye (2015). Müze Gezmek İnsanın Varoluşuna Anlam Yükleyen Kişisel Bir İhtiyaçtır. *Kültür ve Turizm Dergisi Aylık Kültür ve Sanat Dergisi*, Kasım Sayısı, Özel Matbaası, Ankara.
- Gezer, Hale (2012). Mekânı Kavrama Sürecinde Algılama Bileşenleri İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 11(21):1-10
- İhtiyar, Melis Nur (2011). Çağdaş Müzecilik ve Kent Müzeciliği Yeni Bir Program Önerisi. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Kahvecioğlu, Hüseyin L. (1998). Mimarlıkta İmaj: Mekansal İmajın Oluşumu ve Yapısı Üzerine Bir Model. Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Kale, Gül, 2004, “Antonioni’den Godard’a Filmlerdeki Mekân İmgelerinin Duyumsattıkları”, *Arredamento Mimarlık*, sayı:169, s.102.
- Karabıyık, Ayfer (2007). Çağdaş Sanat Müzeciliği Kapsamında Türkiye'deki Müzecilik Hareketlerine Bir Bakış. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.
- Karadaş, Nergiz (2015). “Zaman Kavramına Kuramsal Yaklaşımlar ve İnternet’te Şimdiki Zaman Olgusu.” *Folklor/Edebiyat Dergisi*, 21(83):325-341.
- Keleş, Vedat (2010). “Modern Müzecilik ve Türk Müzeciliği.” Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 2 (1-2)
- Kuyrukçu, Emine Yıldız. (2021). “Bir “Yapı” Değil Bir “His” Yaratmak: Troya Müzesi Örneği”. *Online Journal of Art and Design*, 9(3):53-70
- Low, Setha M., Irwin Altman (1992). “Place Attachment: A Conceptual Inquiry”. *Human Behaviour and Environment*, cilt(12): 1–12.
- Manzo, Lynne C. (2005). “For better or worse: Exploring multiple dimensions of place meaning.” *Journal of Environmental Psychology*, cilt (25), 67–86.
- Murat Akten, Mert Akoğlu (2017). “Peyzaj Tasarımında Yapay Aydınlatmanın Mekân Algılaması Üzerine Etkisi”. *Journal of Current Researches on Social Sciences*, 7 (1): 479-488.

- Özak Nilüfer Öymen, Gökmen Gülçin Pulat (2009). “Bellek ve Mekan İlişkisi Üzerine Bir Model Önerisi”. İTÜ Dergisi Seri A: Mimarlık, Planlama, Tasarım 8(2): 145- 155.
- Özak, Hasan (2008). Zihinsel Yetersizliği Olan Öğrencilere Okuma Becerilerinin Öğretiminde Bilgisayar Aracılığıyla Sunulan Eş Zamanlı İpucuyla Öğretimin Etkililiği. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bolu.
- Öztekin, Aziz Öztekin (2014). Müze Kavramı ve Müze Yapılarının İç Mekanlarının İstanbul’da Örneklerle İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Öztürk, Selim Sertel (12,2014). “Türkiye 2024: Gelecekte Türk İçmimarlığına Dair Öngörüler”. 1. Uluslararası İç Mimarlık Eğitimi Sempozyumu, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Ankara
- Pohl, Dennis (2018) "Heidegger's Architects". Environmental & Architectural Phenomenology, cilt (29,1):19–20.
- Sonneveld, Marieke H., Hendrik N.J. Schifferstein (2007). “The Tactual Experience of Object”. Product Experience: 41-67
- Türkseven, Hüseyin (2010). Osmanlı Devleti’nde Eski Eser Politikası ve Müze-i Hümayun’un Kuruluşu. Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çanakkale.
- Usta, Gülay. (2020). “Mekân ve Yer Kavramlarının Anlamsal Açından İrdelenmesi.” Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 10 (1), 25-30
- Ulubay, Serhat, Önal, Feride. (2020). “Mekân Üzerine Sorunsallar ve Kavrayışlar: Fenomenoloji Kuramının Yirminci Yüzyılın Mekân Anlayışına Etkileri”. Megaron, 15(4):606-613

3. Elektronik Kaynaklar

- <http://www.tdk.gov.tr/>
- <https://kvmgm.ktb.gov.tr/TR-69904/turkiye39de-muzecilik.html>
- <https://www.re-thinkingthefuture.com/article/coming-back-to-our-senses-what-is-phenomenology-in-architecture/>
- <https://bi-ozet.com/2019/01/11/10-eylul-2018de-ziyarete-acilan-troya-muzesini-mimari-omer-selcuk-baz-anlatt/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=V3IEBbdnvXA> Erişim Tarihi: 03/02/2021
- <https://www.youtube.com/watch?v=ff03cMMKR4Q> Erişim Tarihi: 05/02/2021
- <https://www.youtube.com/watch?v=XP3aDkT7lso> Erişim Tarihi: 15/02/2021
- <https://www.youtube.com/watch?v=-uIr28da0zk&t=2763s> Erişim Tarihi: 02/03/2021
- Işıkyıldız, Tolga (2000), “Yansıdığı Mekânın Bir Ürünü Olarak Müzik”. Müzik ve Yansımalar. <http://www.turkmusikisi.com/makaleler/mekanmuzikyansimalar.htm/> Erişim Tarihi: 03/04/2021
- [URL-1] <https://okuryazarim.com/muzeciligin-tarihsel-gelisimi/> Erişim Tarihi: 01/03/2021

- [URL-2] <http://arkeopolis.com/atina-akropolisi/> Erişim Tarihi: 01/05/2021
- [URL-3] <https://okuryazarim.com/muzeciligin-tarihsel-gelisimi/iskenderiye-kutuphanesi/> Erişim Tarihi: 02/05/2021
- [URL-4] <https://www.hisour.com/capitoline-museums-rome-italy-55909/> Erişim Tarihi: 02/05/2021
- [URL-5] <https://www.firenzetoday.it/cronaca/palazzo-pitti-biglietto-unico.html> Erişim Tarihi: 02/05/2021
- [URL-6] <https://okuryazarim.com/muzeciligin-tarihsel-gelisimi/tribuna-of-the-uffizi-johan-zoffany-1772-1777-google-art-project/> Erişim Tarihi: 02/05/2021
- [URL-7] <https://bilimdunyasiweb.wordpress.com/2016/12/26/louvre-muzesi-fransa/> Erişim Tarihi: 02/05/2021
- [URL-8] <https://www.ashmolean.org/> Erişim Tarihi: 19/04/2021
- [URL-9] <https://www.numismaticnews.net/world-coins/britain-revises-antiquities-law> Erişim Tarihi: 10/05/2021
- [URL-10] <https://www.arkitektuel.com/solomon-r-guggenheim-muzesi/> Erişim Tarihi: 10/05/2021
- [URL-11] <https://stockholmguides.com/Skansen-Museum-37> Erişim Tarihi: 02/05/2021
- [URL-12] <https://tursabdunyasi.wordpress.com/2015/09/07/dorduncu-yuzyildan-kalma-bir-inci-aya-irini/> Erişim Tarihi: 10/04/2021
- [URL-13] <https://www.nenerede.com.tr/ilan/istanbul-resim-ve-heykel-muzesi-5/> Erişim Tarihi: 10/04/2021
- [URL-14] <https://muze.gen.tr/muze-detay/arkeoloji> Erişim Tarihi: 10/04/2021
- [URL-15] <https://turkishmuseums.com/museum/detail/1942-ankara-etnografya-muzesi/1942/1> Erişim Tarihi: 10/04/2021
- [URL-16] <https://www.eczacibasi.com.tr/tr/anasayfa/phone/tr/toplumsal-sorumluluk/kultur-ve-sanat/istanbul-modern> Erişim Tarihi: 10/04/2021
- [URL-17] <https://okuryazarim.com/muze-turleri-1/odtu-bilim-ve-teknoloji-muzesi/> Erişim Tarihi: 10/04/2021
- [URL-18] <https://www.kulturportali.gov.tr/turkiye/ankara/gezilecekyer/mta-tabat-tarih-muzes> Erişim Tarihi: 10/04/2021
- [URL-20] <https://visi.co.za/10-of-the-worlds-most-architecturally-striking-museums/> Erişim Tarihi: 10/04/2021
- [URL-21] <https://www.picturemosaics.com/photomosaics/id/200> Erişim Tarihi: 10/04/2021
- [URL-22] <https://www.bemyeyes.com/blog/10-accessible-art-and-museum-experiences> Erişim Tarihi: 10/04/2021
- [URL-23] <https://medium.com/@hope.is.a.color> Erişim Tarihi: 10/04/2021
- [URL-24] <https://slideplayer.com/slide/17361344/> Erişim Tarihi: 10/04/2021
- [URL-25] <https://organised.medium.com/post-covid-19-immersive-tours-for-cultural-venues-act-i-efcccd49229> Erişim Tarihi: 10/04/2021
- [URL-26] <https://okuryazarim.com/muze-turleri-1/odtu-bilim-ve-teknoloji-muzesi/> Erişim Tarihi: 10/04/2021
- [URL-27] <https://www.zestandcuriosity.com/2021/03/25/temppeliaukio-church-the-rock-church-helsinki/> Erişim Tarihi: 25/05/2021
- [URL-28] <https://www.arkitektuel.com/dans-eden-ev/> Erişim Tarihi: 25/05/2021

- [URL-29] <https://www.archdaily.com/72192/kolumba-museum-peter-zumthor> Erişim Tarihi: 25/05/2021
- [URL-30] <https://archello.com/project/praca-de-lisboa-l-public-space-architecture> Erişim Tarihi: 25/05/2021
- [URL-31] <https://zumthor.org/> Erişim Tarihi: 25/05/2021
- [URL-32] <https://www.archdaily.com/85656/multiplicity-and-memory-talking-about-architecture-with-peter-zumthor> Erişim Tarihi: 10/04/2021
- [URL-33] <https://classified.substack.com/p/land-art-annual-rings-dennis-oppenheim> Erişim Tarihi: 10/04/2021
- [URL-34] <https://www.pompaa.com/3-isler/1228-troya-muzesi/> Erişim Tarihi: 12/05/2021
- [URL-35] <https://www.pompaa.com/3-isler/1228-troya-muzesi/> Erişim Tarihi: 12/05/2021

EKLER

EK-1 Anket Sorular

1. Yaşınız

- 0-17
- 18-25
- 26-34
- 35-44
- 45-55
- 55 ve üzeri

2. Cinsiyet *

- Erkek
- Kadın

3. Eđitim durumunuz? *

İlkokul

Lise

Lisans

Lisansüstü

Dıđer

4. Mesleđiniz

5. Troya Múzesi'ni ziyaret sebebinizi belirtir misiniz? *

Turistik

Kúltürel

6. Yeni Troya Múzesi'ni (Tevfikiye Köyü) daha önce ziyaret ettiniz mi? *

Evet

Hayır

7. Múze ziyaretiniz sırasında ne kadar vakit geçirdiniz? *

1 saatten az

1-2 saat arası

2-3 saat arası

3 saat ve fazlası

8. Troya Müzesi ziyaretiniz öncesi, dışarıdan ilk gördüğünde sizde hangi duyguyu uyandırdı? *

Merak

Yalnızlık

İssizlik

Gizem

Diğer

9. Ziyaretiniz sırasında aşağıda bulunan duyularınızın etkilenme derecelerini belirtir misiniz?

1- Hiç etkilenmedi, , 5- Çok etkilendi

	1	2	3	4	5
Görme	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dokunma	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Koklama	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Duyuma	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tat Alma	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

10. Troya Müzesi ziyaretiniz sırasında algıladığınız sesin karşılığını ne olarak tanımlarsınız?

Doğa Sesleri

Kalabalıklık

Sessizlik

Yankı

Hiçbiri

11. Troya Müzesi ziyaretiniz sırasında Troya'nın tarihinden sesler duydunuz mu?

Hiç Duymadım (1)

Duymadım(2)

Kararsızım. (3)

Sanırım Duydum.. (4)

Kesinlikle Duydum. (5)

Hiç Duymadım 1 2 3 4 5 Duyduğuma Eminim

12. Müze ziyareti deneyiminiz sonrası, aklınızda kalan koku hangisidir?

Temiz Hava

Bina İnşaat

Orman Doğa

Rutubet

Diğer

13. Müze ziyareti deneyiminiz sırasında, binada gezerken ne tür bir tat algıladınız?

Tatlı

Tuzlu

Taze

Ekşi

Diğer

14. Ziyaretiniz sırasında zihninizde canlanan resimler oldu mu?

Evet

Hayır

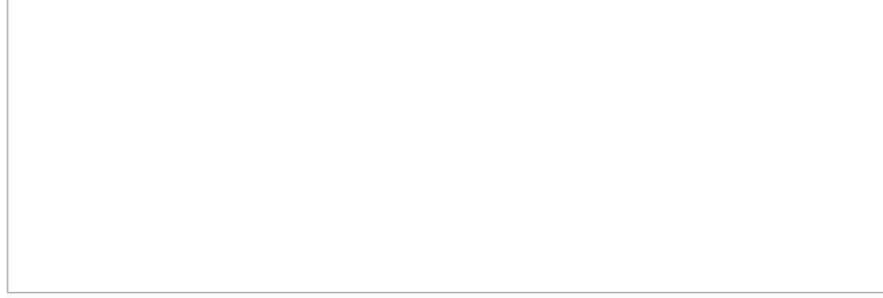
15. Müze ziyaretiniz öncesi Troya'nın tarihi ile ilgili bilginiz var mıydı?

Hiç bilгим yoktu 1 2 3 4 5 Tüm detayları ile bilğim vardı

16. Müze sergi salonları ve rampalarla Troya'nın tarihsel katmanları arasında ilişki olduğunu düşünüyor musunuz?

- Evet
 Hayır

17. Katlar arasında bulunan rampalardaki pencerelerden baktığınızda gözünüzde canlanan görüntüyü paylaşır mısınız?



18. Müzeyi gezerken gitmek istediğiniz eser veya bölüme kolay ulaşabildiniz mi?

- Evet
 Hayır

19. Troya müzesinin doğal çevre ile bir bütünlük içinde olduğunu düşünüyor musunuz?

- Evet
 Hayır

20. Müze de dokunmak istediğiniz bir nesne ya da yer oldu mu? Varsa nereye/nerelere olduğunu belirtir misiniz?

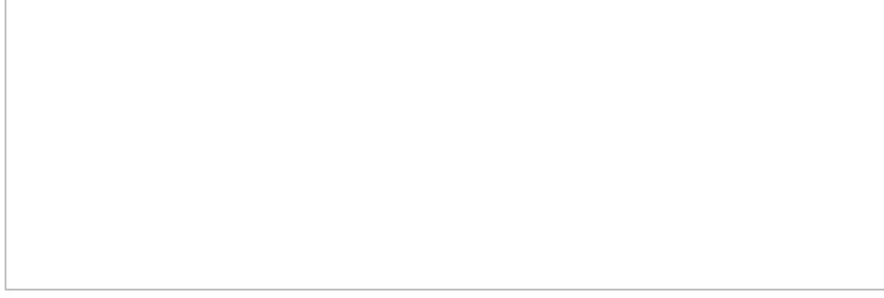
21. Troya Müzesi ziyaret deneyiminiz sonrasında oluşan algınız nedir? Kendinizi nasıl hissettiniz ?

1 Hiç yok, 5 en fazla

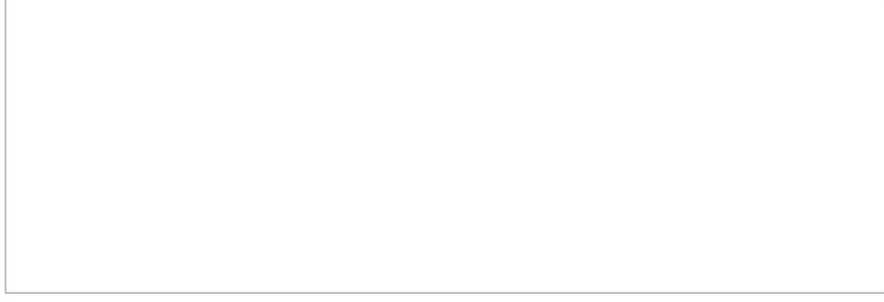
	1	2	3	4	5
Aydınlık	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Aidiyet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Özgürlük	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mekanda Sıkışma	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Yalnızlık	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

22. Yapıdaki en dikkat çekici öge sizce nedir?

23. Müzenin sizde bıraktığı etkiyi daha önce başka bir yapı da hissettiniz mi, veya bir anınız canlandı mı?



24. Troya Müzesi ziyaretiniz sonrası aklınızda kalan ilk 3 şey nedir?



ÖZGEÇMİŞ

Tuba Çelik, Girne Amerikan Üniversitesi Mimarlık ve Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümü'ne %50 burslu olarak girmeye hak kazanarak, lisans eğitimini 3,5 yılda tamamlamıştır. 2009 yılında mezun olarak KKTC'de bulunan tasarım ofislerinde çalışmıştır. 2011 yılında Kültür ve Turizm Bakanlığında Grafiker unvanıyla Ankara'da göreve başlamıştır. 2016 yılında Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İç Mimarlık Anasanat Dalı İç Mimarlık Programı'nda yüksek lisans eğitimine başlamıştır. Atatürk Selanik Evi, Anadolu Medeniyetler Müzesi, Hatay Müzesi, Şanlıurfa Müze Kompleksi Arkeoloji Müzesi, Ali Rıza Efendi'nin Evi, Kahramanmaraş Müzesi, Aydın Müzesi gibi birçok müzenin teşhir tanzim kontrol işinde görev almıştır. Kocaeli Rölöve ve Anıtlar Müdürlüğünde aktif iş hayatı devam etmektedir. Evli ve bir çocuk annesidir.

