

Işığın Mekân Atmosferi Oluşumuna Etkisi: Troya Müzesi Üzerinden Bir Değerlendirme

The Effect of Light on the Formation of the Space Atmosphere: An Evaluation Through the Museum of Troy

Özge ÇINAR¹, Mine TUNÇOK SARIBERBEROĞLU²

Gönderilme Tarihi: 09.07.2023 - Kabul Tarihi: 05.11.2023

Özet

Bir mekânın algılanma süreci mekânın duyumsanmasıyla birlikte başlar. Çeşitli duyuyla alınan mekânsal veriler, algılayıcının belleğindeki bilgilerle birleşerek algısal ürünü oluşturur. Algılama için kullanılan duyu çeşitli olmakla birlikte en çok kullanılan duyu görme duyusudur. Işık ise görme eyleminin gerçekleşebilmesi için en önemli unsurlardan biridir. Işığın farklı özelliklerine bağlı olarak aynı mekânda farklı atmosferler elde edilebilir. Işık, görme eylemini gerçekleştirmenin yanında mekân atmosferini etkiler veya oluşturur. Söylem, mekân ve atmosfer arasındaki ilişkinin somutlaştırılması çabasında olan bu çalışma kapsamında Troya Müzesi'ne ait görseller üzerinden ışığın fiziksel özelliklerinin yanında mekân atmosferine olan katkısı, mimarın söylemleri ile ilişkilendirilerek irdelenmeye çalışılmıştır. Yapılan literatür taraması sonucunda elde edilen verilerin yapının görselleri üzerinden değerlendirilerek mekân atmosferinde ışığın rolü ile ilişkilendirilmesi çalışmanın ana eksenini oluşturmaktadır. Ayrıca çalışma, bir yerel mimarlık ürünü üzerinden mekân atmosferi kavramını irdelerek literatüre katkı sağlamayı hedeflemektedir.

Anahtar Kelimeler: *Mekân, Mekân algısı, Mekân atmosferi, Işık, Troya.*

Abstract

The process of perceiving a space begins with the sensation of it. Spatial data received through various senses combined with the information in the memory of the perceiver forms the perceptual product. Although the senses used for perception are diverse, the most used is the sense of sight. Light is one of the most essential elements for seeing to occur. Different atmospheres can be achieved in the same space depending on the other properties of light. In addition to performing the act of seeing, light affects or creates the atmosphere of the space. Within the scope of this study, which strives to concretize the relationship between discourse, space, and atmosphere, the physical properties of light, as well as its contribution to the atmosphere of the space, have been examined through the visuals of the Troy Museum, associating it with the discourses of the architect. Evaluating and correlating the data obtained as a result of the literature review through the visuals of the building constitutes the central axis of the study. Additionally, the study aims to contribute to the literature by examining the concept of space atmosphere through a local architectural product.

Keywords: *Space, Space perception, Space atmosphere, Light, Troya.*

Atıf: Çınar, Ö. & Tunçok Sarıberberoğlu, M. (2023). Işığın mekân atmosferi oluşumuna etkisi: Troya Müzesi üzerinden bir değerlendirme. *Modular Journal*, 6(2), 121-136. <https://doi.org/10.59389/modular.1324538>

¹ Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, cinarozge16@gmail.com | ORCID: 0009-0000-7111-1451

² Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Mimarlık Bölümü, mine.tuncoksariberberoglu@ibu.edu.tr | ORCID: 0000-0002-6931-0539

1. Giriş

Mekân, farklı disiplinlerce farklı tanımlanmış olup yalnızca mimarlık alanında bile birçok tanımlanmış yapılmış karmaşık bir kavramdır. En basit ifade ile insanı fiziksel çevreden belirli ölçüde ayıran ve içerisinde çeşitli eylemler sürdürülen boşluk olarak tanımlanabilecek olan mekân, yalnızca üç boyuttan oluşan fiziksel ve somut bir ölçü değildir. Mekân aynı zamanda duyular ile algılanıp insanın o mekânı duyumsayana kadarki tüm birikimleriyle birleşerek zihinsel olarak da farklı boyutlara ulaşır.

Duyular aracılığı ile çevreden bilgi edinme eylemi olarak tanımlanan algı kavramı mekânsal düzeyde ele alındığında birincil ve egemen olarak kullanılan görme duyusu karşımıza çıkmaktadır. Görmenin gerçekleşebilmesi için gerekli, en önemli faktör olan ışık, mekânı oluşturan önemli tasarım elemanlarından biri olarak kabul edilebilir. Mekânın yalnızca fiziksel öğelerden oluşmayıp zihinsel öğelerle de algılandığının fark edilmesi ve tartışılmaya başlanmasıyla birlikte mekân atmosferi kavramı ortaya çıkmıştır. Mekân atmosferi, bireylerin mekân ile etkileşime girmesi sonucu onların üzerinde oluşan etki olarak tanımlanabilir. Işık, farklı özellikleri kullanılarak mekânda arzu edilen atmosferin yaratılmasına yardımcı bir öğe olarak karşımıza çıkar.

Araştırmanın Problemi

Özellikle son yıllarda mekân atmosferi kavramının irdelenmesiyle birlikte bu atmosferi oluşturabilecek etkenler de araştırılmaya başlanmıştır. Işık ise mekân atmosferini oluşturan önemli elemanlardan biridir. Örnekler üzerinden değerlendirmelerde bulunmak mekân atmosferi kavramının anlaşılması adına açıklayıcı bir yöntemdir. Ancak özellikle yerel mimarlık ürünleri için bu konu kapsamında yapılan çalışmaların yetersiz olduğu araştırmanın başlıca problemi.

Araştırmanın Amacı

Bu çalışmada mekân, mekân algısı, ışık ve atmosfer kavramlarının bir yerel mimarlık ürünü üzerinden değerlendirilmesi ve mekân atmosferine ışığın etkilerinin somut bir şekilde gözler önüne serilmesi hedeflenmektedir.

Araştırmanın Yöntemi

Özellikle mekân atmosferi gibi birçok etkeni olan bir konunun yerel bir örnek üzerinden değerlendirilebilmesi için nitelikli birçok yapı incelenmiş olup, mimarlarının söylemleri göz önünde bulundurulmuştur. Sonuçta mekân atmosferi ve ışık kavramları, Troya Müzesi tasarım kararları üzerinden irdelenmiştir. Yapının görselleri üzerinden yapılan değerlendirmeler, yapının mimarının söylemleri ile ilişkilendirilip mekânda atmosfer kavramı tartışılmış, yaratılan bu atmosferde ise ışığın etkileri irdelenmiştir.

2. Mekân Algısı, Işık ve Atmosfer

Mekân kavramı, TDK'da 'Yer, bulunulan yer, ev, yurt, uzay' olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2022). Hasol (2016) ise mekânı, 'İnsanı fiziksel çevreden belli bir ölçüde ayıran ve içinde eylemler sürdürmesine elverişli boşluk; boşluğun sınırlandırılmasıyla ortaya

çıkan ve içindekilerin görsel izlenim ve algısına açık, belirleyici ortam' olarak tanımlanmaktadır. Mekânın oluşumu fiziksel birtakım öğelerle gerçekleşir ve bir mekânın algılanabilir sınırları vardır. Mekânı anlamlandırabilmenin en önemli koşulu mekânda algının oluşmasıdır (Atabay, 2010).

Algılama, çevreden gelen uyarıcıların duyu organları ve zihinsel işlemler aracılığı ile kavranması için bilgi edinme sürecidir (Moles, 1968). Bu süreçte öncelikle duyu organları ile edinilen veriler sinir sistemine iletilip bir işlem görür, ardından geçmiş yaşantılardan getirimler ile birleştirilerek algısal bir ürün ortaya çıkar (Uysal, 2017).

Mekân algısının oluşması için ise mekânın görme, işitme, dokunma veya koku gibi duyuyla duyumsanması gerekir. Mekânın algılanmasında mekân oranları, boyutları, mekânı oluşturan elemanların biçimsel ve dokusal çeşitli özellikleri önemli rol oynamaktadır (Özkum, 2011). Tarih boyunca özellikle Batı kültüründe mekânı algılamada egemen olarak kullanılan duyu, görme duyusu olmuştur (Pallasmaa, 2022). İnsanın sahip olduğu duyu organlarının birbirinden bağımsız olduğu düşünüldüğü için beden tüm duyu organlarıyla algıladığı göz ardı edilip görme duyusu daha önemli görülmektedir (Akkavak, 2017). Mekân algısında hâlâ görme duyusunun diğer duyu organlarına baskın olmasının en önemli sebeplerinden bir tanesi de görmenin teknolojik gelişmelere en hızlı uyum sağlayabilen duyu olmasıdır (Pallasmaa, 2022). Mekânda görme eyleminin gerçekleşebilmesi için ise en önemli unsur ışıktır çünkü görsel algı ışık yardımıyla oluşmaktadır. Işığın türü, gücü, yönü ve daha birçok özelliğinin değişmesiyle birlikte mekân algısı da değişmektedir.

Işık, TDK'ya göre 'Cisimleri görmeyi, renkleri ayırt etmeyi sağlayan fiziksel enerji, bir yeri aydınlatmaya yarayan araç, ...' olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2022). Bir mekânın var olması ve algılanabilmesi için ışığa gereksinim vardır. Le Corbusier (2020), Bir Mimarlığa Doğru kitabında mimaride ışığın önemini şu cümleler ile açıklamaktadır: 'Mimarlık ışık altında bir araya getirilmiş kütlelerin ustaca, doğru ve muhteşem oyunudur. Gözlerimiz formları ışıkta görmek için yapılmıştır. Işık ve gölge bu formları açıklar.'. Fiziksel olarak mekânı ve mekândaki unsurları görmeyi sağlamanın yanında ışık, o mekâna anlam ve duyu yükleyerek hayat verir (Ponty, 2005). Altan'a (1983) göre ışık, mekânlara yeni bir atmosfer yüklemek için bir araçtır. Işık aracılığı ile dokular, objeler değiştirilebilir, yakınlaştırılabilir, uzaklaştırılabilir. Tasarımcının mekânı düşlediği gibi algılayabilmesi için ihtiyaç olan bazen aydınlık bazen de karanlık olabilirken ışık ve karanlık, mekânsal tasarımda birer öge olarak kullanılarak bu öğelerin çağrıştırdıkları anlamlar mekânlara yüklenebilir (Özorhon, 2002). Öyle ki bazen ışığın olmama durumu yani karanlık bile özellikle dini yapılarda, istenilen mekân atmosferinin yaratılması için büyük önem taşımaktadır.

Alman filozof Gernot Böhme (2014) ise ışığın bir mekândaki önemini şu sözlerle dile getirmektedir: 'Mekân yalnızca duvarlarla değil aynı zamanda ışık, hizalama ve perspektifle, yalnızca taş kornişler ve konsollu balkonlarla değil aynı zamanda aydınlatmayla da yaratılıyor. Cepheler görünüşlerini yalnızca pencere düzenlerine ve siva işlerine değil aynı zamanda ışığa da borçludur.'. Bir başka açıklamasında Böhme (2017), ışığın her zaman mimarlar tarafından bir tasarım ögesi olarak kullanıldığını ve mimarların ışıkla yapı yapmayı ve etki yaratmanın yollarını aradıklarından bahseder.

Mısır Piramitleri'nin şafakta güneş ışığını alıp tanrı heykelleriyle birleşecek şekilde yönlendirilmesi, Pantheon'un yukarı yani ışığa doğru açılan kubbesi gibi örneklerle mimarların atmosfer yaratımında çok eskiden beri ışıktan yararlandığını kanıtlamaktadır.

Işık, mekâna şiirsellik yükleyip mekâna değer katar (Atabay, 2010). Bir mekândaki ışığın nitel ve nicel özellikleri; insanın duygularına, çevreyle iletişimine ve davranışlarına etki ederek mekâna anlam vermesini sağlar. Işık hem fiziksel hem de duygusal durumlara cevap verebilecek bir biçimde ele alındığında mekân tasarımında belirleyici bir etken olabilmektedir (Bilgi, 2007).

Mekânda ışık olgusu, mimari mekânın var oluşunu belirlerken insanın göz, ruhi, fiziki estetik gibi motivasyonlar edinmesini sağlaması açısından da göz ardı edilemeyecek bir güçtür (Watson, 1990). Gün ışığının mekânlardaki ihtiyaca her zaman cevap veremediği ve istenilen duyguyu ve atmosferi oluşturmada yetersiz kaldığı durumlarda ise yapay ışık devreye girerek mekânı biçimlendirmeye başlar. Ancak artık ışığın doğal ve yapay olarak keskin ayrımının ortadan kalkmasıyla birlikte doğal ve yapay ışık mekânı kuvvetlendiren, mekân içinde mekân oluşturan ya da ihtiyaca göre birlikte kullanılabilen bir öge olarak genelleştirilerek 'ışık' olarak betimlenen bir kavrama dönüşmüştür (Atabay, 2010).

Mekânı parçalara ayıran gölge ve ışık, ritim ve ölçek duygusu ile birlikte mekâna mahremiyet hissi katar. Mekânda bağımsız bir hareket öneren ışık, gözü kendisine çeker ve dikkati yaratan önemli nokta ve odaklara hareketi yönlendirir (Scott, 1914). Böhme'ye (2014) göre ise ışık, nesnelere etkileşime girip dönüşür ve şeylerden ileri doğru ilerleyerek ayırt edilebilir fenomenlerin sonsuz çeşitliliğinde mekânı deneyimleyen kişi ile karşı karşıya gelir. Çeşitli mimarlar tarafından mimari yapıların biçimlenmesinde bir araç olarak kullanılan ışık olgusuna Louis Kahn'ın söylemlerinde de rastlamak mümkündür. Kahn (1961), ışığı varoluşun kaynağı ve maddenin yaratıcısı olarak tanımlar ve maddenin doğal olarak oluşturduğu gölgenin ışığa ait olduğunu vurgular. Ona göre doğal ışığa sahip olmayan bir mekân, mekân değildir. Günün farklı saatlerinde, yılın farklı zamanlarında doğal ışık ile farklı ruh hâlleri oluşur ve ışık, mekâna özgü atmosferin yaratılmasında da mimari formun belirleyicisidir. 'Yapının strüktürü tarafından belirlenen bir düzen' anlayışı olarak tanımladığı ışık, bir mekânda bilinçli bir şekilde ortaya konulduğunda bunun hissettirilmesi gerekir (Kahn, 2017).

Mekân içerisindeki form, doku, renk değerlerine etki eden ışık; etki ettiği yüzeylerde yakınlık ve uzaklık algısını değiştirme, yüzeylerin sınırlarına etki edip vurguyu artırabilme, nesnelere ya da doğrudan mekânı tanımlama gibi amaçlar için kullanılabilir (Kamiloğlu, 2020). Işığı ikinci bir kütle olarak düşünen Zumthor da (2006) ışık, malzeme ve formu birlikte oluşan deneyime odaklanmaktadır.

Slessor (2000), ışık kavramının mimari ile ilişkisini 'aydınlık bir ilişki' olarak tanımlar. Bir tasarımın, amacı, biçimi, boşluğu ve anlamı ışık ile ortaya çıkar. Başka bir ifadeyle, mekân atmosferi oluşumunu etkileyen en önemli faktörlerden biri olan ışık tek başına tasarımda bir eleman olmakla birlikte görsel algıyı başlatıp mekân içerisinde bulunan tüm kütleli elemanlara da etki ederek onları değiştirip dönüştürebilir. Özne

konumunda bulunarak mekân atmosferine etki eden ışık ile mekânlar günün farklı zaman dilimlerinde farklı atmosferlere sahip olur ve mimari mekân da bu durumu ile insan üzerinde farklı duygular yaratabilir. Bu nedenle ışık, mekân atmosferi tanımlamasının en önemli araçlarından biridir.

Mimarlıkta atmosfer olgusunu derinlemesine inceleyen Böhme'ye göre her mekân bir atmosfere sahiptir. Mekân yalnızca hacimsel bir boşluk, bir soyutlama ya da bir potansiyel değil tüm bunlardan daha fazlasına yani atmosfere sahip bir olgudur (Böhme, 2016). Her ne kadar yapısal olarak görünmez olsa da mekânda birçok şekilde algılayabildiğimiz şey atmosferdir. Bu yüzdendir ki bir mekânı anlatmada ağır, canlandırıcı, eğlenceli, görkemli, zarif, sakın, ciddi gibi tanımlamalar yaparken aslında mekânın atmosferinden bahsederiz. Bir mekânın güçlü atmosferinden, atmosferik bir etkisinden ya da atmosferik bir temsil tarzından söz edilebilir (Böhme, 2017).

Kumsar (2020) ise atmosfer kavramını hem özne hem de nesne ile kurduğu ilişki bağlamında çevresel düzenleme ve deneyim arasında bir etkileşim ortamı oluşturması açısından 'yarı nesnel (quasi-object)' bir durum olarak tanımlar. Çevresel düzenlemeler ve onu deneyimleyenler arasındaki ilişkide 'arada olan şey' olarak da ifade edilen bu durumu, mimari mekânda sadece özne çevresinde değil aksine en fazla nesnel düzenlemelerin çevresinde kurulduğu bir tartışma ortamı olarak ele alınması gerektiğini vurgular.

Pallasmaa'ya göre ise atmosfer benzer şekilde mekânın maddi ya da var olan özellikleri ile insan algısı ve imgeleminin önemsiz âlemi arasında bir değiş tokuştur. Bununla birlikte, fiziksel deneyimsel 'şeyler' ya da gerçekler değildir, çünkü bunlar insanın deneyimsel yaratımlarıdır (2014, s.233). Mimaride mekân atmosferi olarak karşımıza çıkan bu tanımlama 'çevreye ilişkin duygunun ifadesi' (Cordan, 2017) olarak ele alınabilirken, 'Mekânın maddesel veya var olan özellikleri ile insan algısının ve hayal gücünün maddi olmayan alanı arasındaki değişim' (Pallasmaa, 2014) olarak da tanımlanabilmektedir. Kısaca 'mekânın enerjisi ya da 'mekânın aurası' olarak adlandırabileceğimiz mekân atmosferi kavramını Kamiloğlu (2020), 'İç mekânda bulunan bireylerin algısal olarak mekân ile etkileşim hâline girmesi sonucu, mekânı okuyan bireylerin üzerinde bıraktığı etki' olarak tanımlamaktadır. Diğer bir deyişle mekân atmosferi, mekândaki algısal süreçlerin sonucunda mekânın algılayıcı üzerinde bıraktığı etkidir (Kamiloğlu, 2020). Atmosfer deneyim ile ilişkilidir, kişilerin mekânı deneyimlemesiyle ortaya çıkar ve tasarlanan mekânda algıları değiştirebilecek düzenlemelerle oluşturulabilir (Uysal, 2017).

Böhme, atmosferi algının birincil nesnesi olarak açıklamaktadır. İlk olarak algıladığımız şeylerin duygular, figürler ya da nesnelere olmadığını; aslında önünde nesnelere, formlar ve renkler gibi şeylerin bulunduğu atmosferler olduğunu söyleyerek algıya analitik bir bakış açısı getirir (Böhme, 2017).

Temel olarak mekân atmosferini oluşturan faktörler, mekânın sahip olduğu kütleli değerler ve mekânın sahip olduğu hacimsel değerler olmak üzere ikiye ayrılabilir. Mekânın sahip olduğu kütleli özellikler; renk, doku, form, ışık, gölge özellikleri olarak

hacimsel özellikler ise ses, ısı, koku, ışık, ışığın mekân içerisinde algılanabilir hâle geçmesi durumu ve gölge özellikleri olarak açıklanabilir (Kamiloğlu, 2020).

Zumthor (2006), mekân atmosferi oluşumunu dokuz ayrı faktör altında inceler. Bunlar; mimari varlık (beden), kuşatan nesnelere, malzeme uyumluluğu, mekânın sesi, mekânın ısı, sakinlik ve cazibe arasındaki ilişki, içerisi ve dışarı arasındaki gerilim, samimiyet seviyeleri, nesnelere sahip olduğu ışık faktörleridir. Bu maddeler arasındaki ışık kavramı gerçek ışık olarak tanımlanır. Nesnelere-objelerin sahip olduğu ışık yani gölgelerdir. Dolayısıyla fiziksel olarak bir mekânı ihtiyaçlarına göre tasarlayan mimar, deneyimsel bir mekân tasarlama niyeti ile hareket ettiğinde o mekânın atmosferi için de arayışa girer.

3. Işığın Mekân Atmosferi Oluşumuna Etkisi; Troya Müzesi

3.1. Troya Müzesi Yapısal Özellikleri

Troya Müzesi, Homer zamanı ve I. Dünya Savaşı arasındaki 5000 yıllık tarihi bir süreçte farklı medeniyetlere ev sahipliği yapmış Troya Antik Kenti'nin tarihi kalıntı ve koleksiyonlarını sergilemek için, Çanakkale Tevfikiye Köyü yakınlarında inşa edilen, UNESCO Dünya Mirası Listesinde yer almış bir müze yapısıdır. 2011 yılında Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından düzenlenen ulusal mimari proje yarışması sonucunda 1. olan Yalın Mimarlık (Ömer Selçuk Baz (Mimar), Okan Bal (Şehir Plancısı), Ozan Elter (Mimar), Ece Özdür (Mimar), Mustafa Ege Battal (Mimar), Cihan Poçan (Sanatçı), Tuğgen Kukul (Mimar), Firdevs Ermiş (Mimar), Pelin Yıldız (Mimar)) tarafından tasarlanmıştır. İnşası 2018 yılında tamamlanan Troya Müzesi 110.000 m² alan içerisinde 11.000 m² inşaat alanına sahiptir (Yalın Mimarlık, 2023).

Zemin artı üç kattan oluşan müze yapısında tasarım, tüm destek işlevlerini yani depo, geçici-sürekli sergi alanlarının bir kısmı, aktivite alanları, kafe, restoran ve satış alanları ile yönetim bölümlerini yer altında tek bir hacim altında toplamaktadır. Bu kat yeryüzünden algılanmayan, üzeri çevredeki peyzajın yani ekili biçili tarlaların devamı niteliğinde olan peyzaj tabakasıyla kaplı bir kattır (Şekil 1) (Baz, 2021).



Şekil 1. Troya Müzesi peyzaj dokusu (Yalın Mimarlık, 2023)

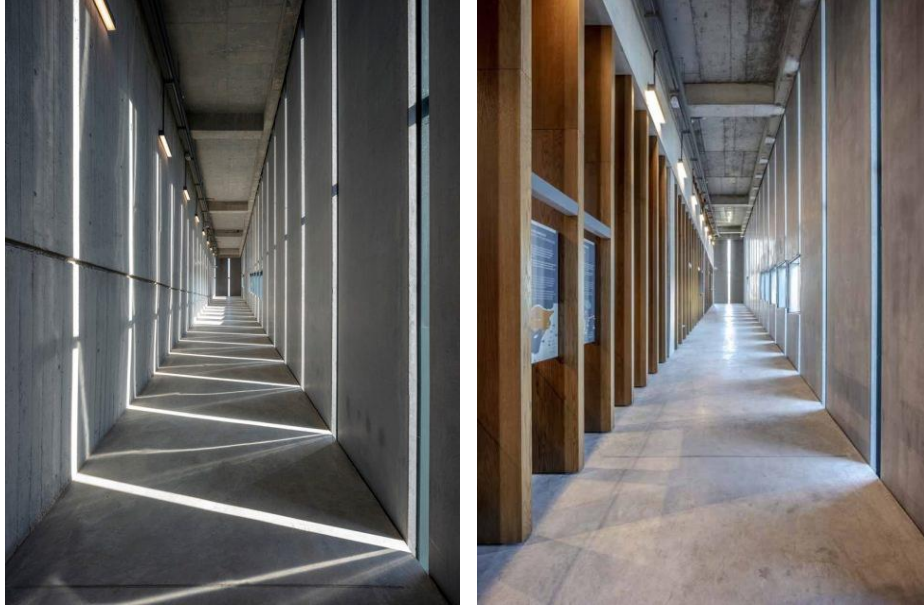
Sergi yapısı, bu kattan bakıldığında yeryüzündeki bir boşluktan ulaşılan toprak üzerinde var olan kare planlı bir dikdörtgenler prizması olarak algılanmaktadır. Ziyaretçiler,

yapıya seksen metre uzunluğundaki bir rampa ile ulaşır (Şekil 2). Bu rampadan yapıya yaklaşım sırasında peyzaj ve yeryüzü yavaş yavaş yok olur, geriye yalnızca gökyüzü ve yapının kendisi kalır (Yalın Mimarlık, 2023).



Şekil 2. Yapıya ulaşan rampa (Yalın Mimarlık, 2023)

Rampadan inen ziyaretçi kendisini yerin altında bir mekânda bulur ve Troya'nın katmanlarını deneyimlemeye başlar. Her katta farklı katmanlara ait eserlerin sergilendiği müzede sirkülasyon, yapıyı saran rampa sayesinde sağlanır (Şekil 3).



Şekil 3. Yapı içindeki rampalar ve koridorlar (Yalın Mimarlık, 2023)

Hiçbir eserin reproduksiyon olmadığı binada, kesintisiz sirkülasyon ile Troya'nın katmanları deneyimlenmekte ve en üstte geniş bir teras alanına ulaşarak manzara seyredilebilmektedir (Baz, 2019).

3.2. Troya Müzesi'nde Işık ve Atmosfer

... 'Aslında bir şekilde projelendirme sürecinde niyet ettiğimiz şey olmuştu. Kaba yapı bittiğinde iyisiyle kötüsüyle mekânlar ortaya çıkmış, yapının asal karakteri belirgin hâle gelmişti. Öte yandan proje aşamasından bu yana iyiliğini güzelliğini ince yapısal bitişler yerine, ışık, gölge, mekân karakteri ve ilişkileri üzerine kurgulayan, vasat inşa edilse dahi iyi olabilecek bir yapı üretme fikrini sınavacağımız aşama da tam olarak bundan sonrasıydı.' ... (Baz, 2023).

Troya Müzesi tasarımında, ziyaretçinin Troya'nın tüm katmanlarını özümseyebileceği bir atmosfer yaratmaya çalışan Ömer Selçuk Baz, bu atmosferi oluştururken ışık ve gölge elemanlarını tasarımına dâhil etmeye çalıştığını yukarıdaki sözlerle ifade etmektedir.

Müze ve sergileme mekânlarının tasarımında temel olarak iki madde oldukça önemlidir. Birincisi sergilenen eserlerin ziyaretçiler tarafından doğru bir şekilde algılanmasını sağlayabilmek, ikincisi ise sergilenen ve depolanan eserlerde aydınlatmadan dolayı oluşabilecek bozulmaları engelleyebilmektir (Kuyrukçu Yıldız, 2021).

Troya Müzesi, yapı özellikleri bölümünde de aktarıldığı üzere, zemin artı üç kattan oluşmaktadır. Tamamen toprağa gömülü tasarlanan zemin kata nispeten uzun sayılabilecek bir rampayla ulaşım sağlanmış ve bu katta tavandan sağlanan doğal ışıkla aydınlık bir ortam oluşturulmuştur. Atölye alanları, kafeterya, geçici sergi salonu ve çok amaçlı salon bulunan giriş alanının çeşitli bölgelerinde, tavanlardaki yarıklardan içeri alınan doğal ışıkla birlikte aydınlık ve ferah bir atmosfer oluşturulmuştur (Şekil 4). Ayrıca günün farklı saatlerinde ve farklı hava koşullarına göre oluşan aydınlık ve gölge düzeyleri de değişim göstermektedir (Şekil 5).



Şekil 4. Yer altındaki zemin kat (bulutlu hava) (Yalın Mimarlık, 2023)



Şekil 5. Yer altındaki zemin kat (güneşli hava) (Yalın Mimarlık, 2023)

Gün içerisinde ışık ve gölge arasındaki kontrast bazen artmakta bazen azalmaktadır. Ön plana çıkartılmak istenen nesnelere ve yüzeylere gerek doğal gerek yapay ışık yardımıyla vurgulanmış, ışık kaynaklarının farklı konumlardan ve farklı yönlerden kullanımıyla vurgu artırılmıştır. Seçilen aydınlatmaların Kelvin değerleri, sergilenen nesnelere ayrıntılarının kaybolmasına sebep olmayacak şekilde gün ışığına ve sıcak renklere yakın değerlerde seçilmiştir. Genel olarak, yüksek konumdan dik olarak ortama alınan ışıkla, ışığın eğik açılarla mekâna alınması hâlinde oluşabilecek uzun gölge karmaşalarının önüne geçilmiştir. Yüzeyler, dokuları ve sahip oldukları malzeme özellikleri ile birlikte oluşan gölge düzeylerini şekillendirmektedir. Malzemelerdeki dokular ile oluşan bu üç boyutluluk durumu, ışığın yansımaları oranlarını değiştirmekte ve mekânın genel aydınlatma seviyesi ile birlikte atmosfer oluşumunu etkilemektedir (Kamiloğlu, 2020). Müzede, dokuları çok yoğun olan malzeme kullanımı yerine oluşturduğu gölge ve yansımalarla tarihi eserlerin önüne geçmeyecek; brüt beton, ahşap, corten gibi yoğun dokusu olmayan malzemeler tercih edilmiştir.

Yine giriş katta bulunan geçici sergi mekânında ve çok amaçlı salonda da yapay aydınlatmanın yanında duvar ile döşeme arasındaki yarıklardan içeri alınan doğal ışıkla aydınlatma sağlanmıştır. Bu mekânlarda ışık, vurgulanmak istenen yüzeylere temas ederek ortama alınmıştır (Şekil 6). Geçici sergi salonunda sergilenen nesnelere bulunduğu yüzey olan duvardan; çok amaçlı salonda ise sunumun yansıtılacağı duvardan ve konuşmacının bulunduğu yönden mekâna alınan ışık, mekândaki özne olan sergi nesnelere ile konuşmacıya vurgu yapmak için kullanılmıştır (Şekil 7).



Şekil 6. Zemin kat geçici sergi salonu (Arkiv, 2022)

Troya Müzesi'nde ihtiyaç programının büyük bir kısmı toprak altında çözülmesine rağmen tavandan ve döşeme-duvar arasındaki boşluklardan ve cephe yüzeylerindeki açıklıklardan yapının farklı bölümlerine alınan doğal ışık ile genel olarak aydınlık ve ferah bir atmosfer oluşturulmuştur. Bazı mekânlarda döşeme ve duvar arasından mekâna alınan ışık, mekândaki derinlik etkisini güçlendirmiştir. Öte yandan doğal ışık ile aydınlatılan mekânlarda ışığın güneşin doğuşundan batışına kadarki tüm hareketleri hissedilmekte ve zamanla iletişim kuran, kendi kendine yaşayan bir mekân ortaya çıkmaktadır. Özellikle öğle saatlerinde dik açıyla gelen doğal ışığın beyaz ve soğuk etkisiyle, iç mekânda kullanılan daha sıcak renkteki yapay ışık değerleri kontrast oluşturarak mekâna derinlik katmaktadır.



Şekil 7. Zemin kat çok amaçlı salon (Arkiv, 2022)

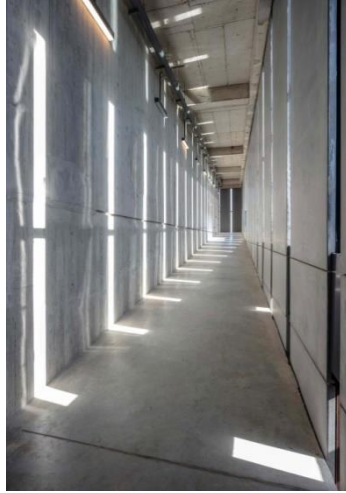
Giriş katından diğer sergilerin bulunduğu üst katlara, yapıyı çevreleyen bir rampa ile çıkılmaktadır. Işık mekâna; zemin katta, tavan düzlemindeki açıklıklardan alınırken,

mekânları birbirine bağlayan koridorlar ve sirkülasyon aracı olan rampada ise duvarlardaki açıklıklardan alınmaktadır (Şekil 8, 9 ve 10).

Dar koridorların ve sirkülasyon elemanı olan rampanın ince uzun yarıklardan doğal ışıkla aydınlanması, sergiler ve Troya katmanları arasında geçiş yapan ziyaretçiyi dinlendirip aynı zamanda da geçmişte yolculuğa çıkararak bugünün gerçekliğini hatırlatmaktadır. Sergi mekânlarında göz yoran, başlı başına bir nesne olan gösterişli yapay aydınlatma elemanları yerine; parlama değerleri düşük, gözü rahatsız etmeyen, sergilenen nesnelerin önüne geçmeyen aydınlatma elemanları seçilmiştir.



Şekil 8. Koridor (Yalın Mimarlık, 2023)



Şekil 9. Rampa (Arkiv, 2022)



Şekil 10. Rampa detay (Arkiv, 2022)

Günün farklı zaman dilimlerinde, farklı hava koşullarına göre değişen ışık, bu mekânlarda sergi alanları arasında geçiş yapan ziyaretçilere dinlendirici ve etkileyici bir atmosfer sunmaktadır.

Katlardaki kalıcı sergi mekânlarında ise sergilenen nesnelere vurgulamak için yapay aydınlatmadan yararlanılıp yine cephedeki açıklıklar yardımıyla doğal ışık kullanımı da sağlanmıştır. Sergi nesnelere vurgulanmak istenilen özelliklerine göre ışık kaynağının konumu değiştirilip nesnelere ziyaretçi tarafından doğru algılanması kolaylaştırılmıştır (Şekil 11).



Şekil 11. Sergi alanı (Arkiv, 2022)

Burada ışık hem kendi fiziksel özellikleri ile hem de mekândaki nesnelere, malzemeleri ve formları etkileyen özellikleriyle mekân ve mekân atmosferi tasarımında sürece dâhil edilmesi gereken bir tasarım elemanı olarak karşımıza çıkmaktadır. Troya Müzesi, işlevi gereği birçok tarihi eseri içinde barındırdığı için tasarım aşamasında ışığın bu mekânda belirleyici bir etken olarak görülmüş olabileceğini söylemek mümkündür. Müze yapısı, bu bağlamda iç mekânda ışığın, fiziksel gerekliliklerden öte mekân atmosferini nasıl etkileyebileceğine de bir örnek olması adına önemlidir.

Bununla birlikte yapının dış aydınlatmasında ise özellikle gün ışığının azaldığı akşam saatlerinde yapı kütesinin çevreden algılanabilirliğini artırmak ve yapının daha etkileyici görünmesini sağlamak amacıyla ışık kaynaklarının konumu, aşağıdan yukarıya yapı cephelerini aydınlatacak şekilde düzenlenmiştir (Şekil 12). Yine akşam saatlerinde yapının cephelerindeki açıklıklar sayesinde algılanabilen iç mekânındaki aydınlık ile dış mekândaki karanlığın oluşturduğu kontrast, yapının cephelerindeki hareketliliğin vurgusunu artırmaktadır (Şekil 13).



Şekil 12. Troia Müzesi (Akşam saatleri) (Arkiv, 2022)



Şekil 13. Troia Müzesi (Akşam saatleri) (Arkiv, 2022)

Tasarım fikri, tanımlı bir rota üzerinden ziyaretçileri belirli noktalarda kademeli olarak ayırmayı hedeflerken, bazen de tamamıyla fiziksel çevreden kopararak süreç içinde oluşturulan atmosfere tekrar bağlanmayı mümkün kılmaktadır. Mimarın kendi sözleri ile ele almak gerekirse; ‘Tasarım, verili çevredeki fiziki bağlamın ötesinde bir durumla da yüzleşmek zorunda. Bu durum, tarihte bir dönem var olmuş bir uygarlığa günümüzden bakarak, bir yapının ötesinde bir his oluşturmak olmalı. Bu noktada tasarımda tercih edilen yol, ziyaretçiyi belirli eşiklerde kademeli olarak tecrit etmektir. İzleyiciyi kısmen ve bazen tamamen fiziki bağlamdan koparmak ve tekrar bağlamak...’ anlatımının mimari atmosfere karşılık bir arayış olduğunu söylemek mümkündür (Yalın Mimarlık, 2023).

4. Sonuç ve Tartışma

Tasarımcı tarafından gerçekleştirilen bir hikâye anlatma süreci olan mimari tasarımda mekân, anlam ve ifadenin nesnesidir. Mekânın duyumsanması ile başlayan mekânın

algısı ise bireyin tasarımcı tarafından oluşturulan anlam ve ifadeleri mekânsal veriler aracılığıyla çeşitli duyularla algıladığı bir süreç içerir. En baskın duyu olarak kabul edilen görme duyusu ile bir tasarım elemanı olarak ele alınan ışık, mekân atmosferi oluşumunda önemli bir araca dönüşebilmektedir. Bu bağlamda ele alındığında, Troya Müzesi'nin ziyaretçileri zamanın farklı katmanlarında yolculuğa çıkarma hikâyesinde ışık, bir tasarım girdisi olarak karşımıza çıkmaktadır.

Yapının sergi mekânlarındaki yeterli ışık şiddeti ve aydınlık düzeyi ile sergilenen nesnelere ön plana çıkarılmıştır. Çeşitli açıklıklardan mekânın çeşitli yerlerine alınan doğal ışık ile yılın farklı zamanlarında, günün farklı saatlerinde sürekli olarak değişmekte olan bir atmosfer kurgulanmıştır. Gölge ve karanlıkla oluşturulan bilinçli oyunlar ise durağanlığı kırarak mekâna hareketlilik katmaktadır. Sonuç olarak ışığın; şiddeti, aydınlık düzeyi, miktarı, sıcaklığı, oluşturduğu gölge ve kontrast, rengi, lokasyonu, yönü ve bu özelliklerin mekân içerisindeki nesnelere bıraktığı etkiler ile tasarımın ana düşüncesini desteklemek, tasarımda istenilen atmosferin yaratılması için önemli bir yere sahiptir.

Çalışma bu noktada, ulusal mimarlık üretimi adına önemli ve güncel bir yapı üzerinden ışık ve mekân atmosferi bağlamında bir irdeleme içermesi adına önemlidir.

Yazarın Katkı Oranı

Sıra	Adı soyadı	ORCID	Yazıya katkısı*
1	Özge ÇINAR	0009-0000-7111-1451	1, 2, 3, 4
2	Mine TUNÇOK SARIBERBEROĞLU	0000-0002-6931-0539	1, 4, 5
*Katkı bölümüne ilgili açıklamanın karşılığına gelen rakam(lar) yazılmıştır.			
1. Çalışmanın tasarlanması 2. Verilerin toplanması 3. Verilerin analizi ve yorumu 4. Yazının yazılması 5. Kritik revizyon			

Çatışma Beyanı

Çalışma kapsamında herhangi bir kişisel ve/veya finansal çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Kaynaklar

Akkavak, K. (2017). *Mekân tasarımında fenomenolojik yaklaşımlar üzerine bir tartışma* (Yayın no. 469225). [Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi], Ulusal Tez Merkezi Veri Tabanı.

Altan, G. (1983). *Mimaride ışık gölge ilişkilerinin psikolojik etkileri üzerine bir araştırma*. [Doktora Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi], Ulusal Tez Merkezi Veri Tabanı.

Arkiv. (2022, 25 Kasım). Troya Müzesi. <https://arkiv.com.tr/proje/troya-muzesi3/10019>

- Atabay, B. (2010). *Doğal ve yapay ışığın mekânı anlamlandırma gücü ve bir arada bulunma dinamikleri* (Yayın no. 292129). [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi], Ulusal Tez Merkezi Veri Tabanı.
- Baz, Ö. S. (2019, 27 Mayıs). *Selçuk Baz ile Troya, Kore Savaşı anma alanı, Kapadokya / MASADA #10*.
https://www.youtube.com/watch?v=bRW2h_WN3rE&ab_channel=RGB
- Baz, Ö. S. (2021, 15 Ocak). *Troya Müzesi, Çanakkale, Türkiye - Ömer Selçuk Baz, Yalın Mimarlık | Troya'nın hikâyesi*.
https://www.youtube.com/watch?v=fF03cMMKR4Q&ab_channel=OndulineAvrasya
- Baz, Ö. S. (2023, 14 Ocak). *Troya Müzesi: Yarışma, proje ve inşaat sürecine dair...*
<https://www.arkitera.com/gorus/troya-muzesi-yarisma-proje-ve-insaat-surecine-dair/>
- Bilgi, A. (2007). *İnsan-mekân-ışık etkileşimi ve ışığın mekândaki psikolojik etkilerinin değerlendirilmesi* (Yayın no. 201541). [Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi], Ulusal Tez Merkezi Veri Tabanı.
- Böhme, G. (2014). "Light and space. On the phenomenology of light." *Dialogue and Universalism 4*: 62-73.
- Böhme, G. (2016). *The Aesthetics of atmospheres*. Routledge.
- Böhme, G. (2017). *Atmospheric architectures: the aesthetics of felt spaces*. London, New York: Bloomsbury Academic.
- Corbusier, L. (2020). *Bir Mimarlığa Doğru* (11. Basım.). Yem Yayınları.
- Cordan, Ö. (2017). *İç mekân atmosferi, Yapı Dergisi, Sayı 425*, s. 88-92.
- Hasol, D. (2016). *Mimarlık sözlüğü* (14. Basım.). Yem Yayınları.
- Kahn, L. I. (1961). *Form and sesign. Architectural design*, 31, 145-154.
- Kahn, L. I. (2017). *Sessizlik ve ışık. Müge Cengizkan (Ed.), Louis Kahn'a Yeni/den Bakış içinde* (33-52). Pera Müzesi Yayınları.
- Kamiloğlu, A.K. (2020). *Görsel mekân atmosferi oluşumunda ışık ve gölge değerlerinin B2 Evi örneği üzerinden incelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi], Ulusal Tez Merkezi Veri Tabanı.
- Kumsar, B.G. (2020). *Atmosferik ruh halleri üzerinden mimari atmosferi deşifre etmek: alternatif bir mekân okuması*, (Yayın no. 637427). [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi Veri Tabanı.
- Kuyrukçu Yıldız, E. (2021, Temmuz). *Bir "yapı" değil bir "his" yaratmak: Troya Müzesi örneği. Online Journal of Art and Design 9 (3)*, 53-70.
- Merleau-Ponty, M. (2005). *Phenomenology of perception*. Routledge.
- Moles, A. (1968). *Information theory and aesthetic perception*, University of Illinois Press.

- Özkum, E. (2011). *Doğal ve yapay aydınlatmanın insan psikolojisi üzerindeki etkileri*. (Yayın no. 303107). [Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi Veri Tabanı.
- Özorhon, İ.F. (2002). *Mimari mekân yönünü belirleyen yönüyle doğal ışık*. [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi Veri Tabanı.
- Pallasmaa, J. (2014). *Space, Place and atmosphere. Emotion and peripheral perception in architectural experience*, ss 230-241, Helsinki Üniversitesi.
- Pallasmaa, J. (2022). *Tenin gözleri* (A. U. Kılıç Çev.). YEM Yayınları.
- Scott, G. (1914). *The architecture of humanism*. Houghton Mifflin Company.
- Slessor, C. (2000), *Revealed in light*, Architecture Record, 36
- TDK Sözlük. (2022, 29 Ekim). *Türk Dil Kurumu Sözlükleri*. <https://sozluk.gov.tr/>
- Uysal, M. (2017). *Peter Zumthor' un fenomenolojik yaklaşımına dayalı deneysel ve deneysel bir mekân tasarımı*. [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi Veri Tabanı.
- Watson, L. (1990), *Lighting design handbook*, Mc Graw Hill Book Company.
- Yalın Mimarlık. (2023, 5 Ocak). *Troya Müzesi*. <https://yalin-mimarlik.com/projeler/troya-muzesi>
- Zumthor, P. (2006). *Atmospheres*. Birkhauser Verlag.