

Öz

Hatırlamak; hayal etmek ve algılamak üzerine kuruludur. Bir mekân ne kadar iyi algılanır ve deneyimlenirse, hafızada o denli yer edinecektir. Müzelerin akılda kalıcı ve insanların tekrar ziyaret edeceği bir yer olma hedefleri, kurguya bağlı olarak ortaya konacak davranışların niteliği ve harcanan zamanın kalitesiyle paralel olarak gerçekleşecektir. Mekân ile kullanıcı arasındaki dinamik bir yapıya sahip ilişkinin; toplumun eğitim, kültür, estetik vb. bilincini geliştirmesi öngörülen müze mekânlarında 'ideal' olan ile birlikte olumlu davranış biçimlerini de geliştirmesi beklenir. Bu doğrultuda çalışma, bütünüde literatür taraması ve yerinde gözlem olmak üzere iki temel yaklaşım üzerine kurgulanmıştır. Müze mekânlarında gereksinimleri doğru tanımlayabilmek için öncelikle, müze mimarisinin tarihsel gelişim ve tasarım müzelerinin ortaya çıkış sürecine paralel olarak oluşturulmuş işlev ve programlarına değinilmiştir. İkinci adımda araştırmanın amacına uygun bir yol izlenebilmesi için tarama modeline bağlı olarak örnek olay taraması gerçekleştirilmiş, analiz ve değerlendirmeler ile yargısal sonuçlara ulaşılmıştır. Araştırmacının aynı zamanda hem iç mimar hem de mekânın kullanıcısı olarak bulunduğu müzeyi kişisel deneyimleri üzerinden yorumlamasının, bir mimari yapıya dair yargıların geliştirilmesinde önemli olduğu düşünülmektedir. Ayrıca gelecek yıllarda Türkiye'de kurulabilecek bir tasarım müzesi için altlık oluşturabilecek çalışmaların henüz literatürde yeteri kadar yer almadığı teorik ve pratik anlamda çalışmanın kullanılabilirliğinin etkili ve özgün niteliğinin net olduğunu açıkça ortaya koymaktadır.

Anahtar Kelimeler: Müze mimarisi, tasarım müzeleri, mekânsal kalite, Zürih Tasarım Müzesi.

Müzecilik Anlayışının Gelişim Sürecinde Tasarım Müzeleri ve Mekânsal Kalite Bağlamında Örnek Bir Olay İncelemesi

 Merve Karaoğlu Can

Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, Kütahya

 İpek Fitoz

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, İstanbul

Başvuru tarihi/Received: 26.12.2020, Kabul tarihi/Final Acceptance: 06.05.2021

Extended Abstract

To remember is based on imagining and perceiving. The better a space is perceived and experienced, the more it will be imprinted on the memories. The goals of museums to become a memorable space, that people may visit again, will be parallel with the qualification of behavior and the quality of time spent. The relationship between space and its user, which has a dynamic structure; is expected to develop positive behavior patterns with the 'ideal' one in museum spaces that should improve the society's education, culture, aesthetics and etc awareness.

Design museums are non-profit and open public organizations that bring together the products and archival materials of manufacturers and designers from past to the present, carry and share this knowledge to the international platform, conduct researches to create a national product design memory, offer all their activities to the development of the society just as other museums, focus on graphic, fashion, architecture, industry and industrial product designs in its collections. Design museums can be a source of inspiration for their visitors. With their collections, events, workshops and training programs or their own architecture, they are beneficial places not only for designers but also for all segments of society.

While the number of design museums in the world is increasing each day, there is no specialized 'design museum' in Turkey, that has focused on organizing many events on design culture in the 2000s. The most important step towards the idea of establishing a physical design museum was taken when Istanbul was accepted as a 'City of Design' within the scope of UNESCO Creative Cities Network (UCCN) in 2017. With this participation, the Design Strategy Common Mind Conference was held in February 2018 by the Istanbul Metropolitan Municipality within the framework of Istanbul's commitments. In the speeches of this conference, the studies for the establishment of a 'Design Center' which includes a design library, youth center and design museum were mentioned. In the suggestions brought to the current situation analysis of Istanbul, the creation of an architecture and design archive and the necessity of bringing together of all written, visual and etc. design related works with a design museum to be established were emphasized.

This research -which covers the readings of the relationship between spatial configuration and quality in museums as a public/social space through the Zurich Design Museum, and the current content and programs that can be applied during the establishment of a physical design museum in line with the developments in Turkey- is a preliminary study in order to accurately define the needs of the museum spaces, that are expected to improve the education, culture and aesthetic etc. awareness of the society. Therefore, in practical terms, academicians who carry out museum studies, design offices, curators, a city-environment-building-space professionals from all disciplines who need to work together can benefit from this study in particular.

Zurich Design Museum is Switzerland's leading museum in the field of design and visual communication arts, which is also actively involved in research, education and training activities as part of the Zurich University of the Arts (Zurich Hochschule der Künste- ZHdK).

Since 2018, it has been carrying out its activities in two different venues, the main building and the warehouse.

The main building, which is named with the street where it is located -Ausstellungsstrasse- was completed by Adolf Steger and Karl Egger in 1933, and entered into a 7-year renovation process in 2010. With the end of the renovation process in 2017, the museum, which started to welcome its visitors again in March 2018, has permanent collections and temporary exhibition spaces that are intended to host five to seven exhibitions every year. The warehouse called Schaudetop; is located at the former Toni yogurt factory in District 5, that was the largest factory of Europe at the time and today named Toni-Areal, which was converted into an education, culture and life complex by EM2N Architects. The four collections of the museum (decorative arts, design, graphics and poster) are permanently displayed in this warehouse, with a total of more than 500,000 objects. In addition, there is an exhibition space where temporary exhibitions can be held. The collection archives here can only be accessed by guided tours, at certain times of the day, by prior reservation as the number of participants is limited. Besides; the museum, which is highly appreciated on the international platform, aims to reach more viewers and visitors by keeping its audience wide with travelling exhibitions and digitalized eGuide/eMuseum information packages.

Some findings of this research about the sample museum summarizes as follows can be an guide for future design museum studies. Enriching the visitor's experience about the space and the content of the exhibition is directly proportional to the ability to put a diagram/map/route in his/her mind. A accurate perception process in this direction will ensure the decisions made at the intersections show continuity and prevent the feeling of lack that may arise in terms of being present in all of the spaces in the building program. Moreover; although toilets are as important as the exhibition, resting and eating&drinking spaces, they should be included in the holistic design approach as a part of the building that is not usually designed. On the other hand; museums as a spaces that affect the individual or collective behavior of the society and shape it after a point, the high level of social interaction in it is possible with configurations that allow the space to be produced repeatedly. Thus with design, it will be ensured that the individual communicates with the interior space and other individuals who are users of this space.

Keywords: Museum architecture, design museums, spatial quality, Zurich Design Museum.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Giriş

Müze kelimesinin kökenleri Antik Yunan dönemindeki ilham perilerine dayanır. İngilizce’de ‘muse’ olarak adlandırılan bu ilham perilerinin her biri ayrı bir yaratıcı uğraşı gözetir. Örneğin, Melpomene müziğin, Erato lirik şiirin, Kalliope epik şiirin, Kleio tarihin müzleridir ve müzlere Zeus ile hafıza tanrıçası Mnemosyne can verir. Antik Yunan’da müzlere adanmış ve müzlerin tapınakları olarak görülen yerlere ise museion adı verilir. Bu dönemlerde şiir, müzik ve felsefe kadar değerli olmayan resim ve heykelin müzleri yoktur; çünkü sanat, zihinden çok, el becerisi gerektiren bir uğraştır. Sanatın müzlerin mekânına girişi ise ancak 18.yüzyılda mümkün olacaktır (Artun 2006, 11-13).

20.yüzyılın başlarından itibaren yaşanan teknolojik, politik ve ekonomik gelişmeler müze kavramının ve müzecilik anlayışının her bakımdan farklı bir döneme girmesine sebep olmuştur. Başta işlev, amaç ve program olmak üzere, toplum ile ilişkilerde ve müze mimarlığında değişimler görülmüştür. Bu dönemde tartışılmaya başlanan; müze ve müze ziyaretçilerinin sayısındaki artış ile birlikte kültürel birikimin korunması, koleksiyonların toplumsal bilginin edinilmesine sağlayacağı katkı ve bu çerçevede ziyaretçisi ile kuracağı ilişki konuları, günümüzde hala tartışılmaya devam etmektedir. Yaşayan müze kavramı da bu tartışmalar çerçevesinde geliştirilir ve müze yapısı, iç mekân tasarımı ve sergileme teknikleri, yeni müzecilik anlayışıyla fiziksel, sosyal ve sembolik açıdan yeniden biçimlendirilir. Ayrıca mimarların bir marka olabilmek adına, teknoloji, malzeme ve biçimde sınırları zorlayarak inşa ettikleri tüm yapılar içerisinde müzeler, ulus ve tasarımcı için bir prestij unsuru olarak varlık kazanır.

Kamusal mekânın bireyin gereksinimlerini karşılayabildiği ölçüde çekici olabileceğini ortaya koymaya yönelik hazırlanan bu çalışma, bir kamusal/sosyal mekân olarak müzelerde mekânsal kurgu ve kalite ilişkisinin Zürih Tasarım Müzesi üzerinden okumalarını kapsamaktadır.

Müze Mimarisi

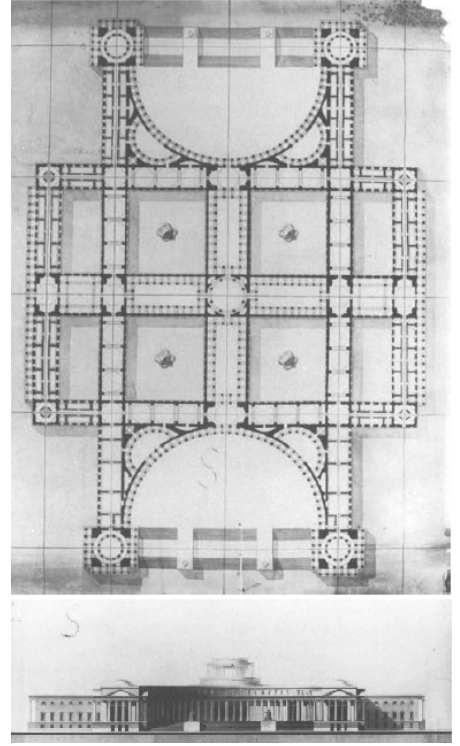
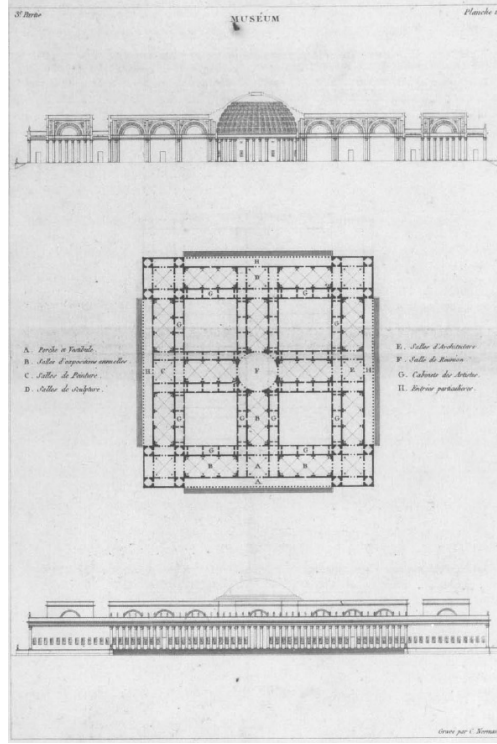
Antik çağlarda değerli nesne koleksiyonları, dini amaçlara hizmet etmenin yanı sıra hükümdarın, şehrin ve devletin gücünü de vurguladıkları için tapınak, mezar veya hükümdarların konutları gibi kutsal sayılan yerlerde tutulurdu. Ancak keşiflerle elde edilen nesnelere karşı büyüyen ilgi ve yoğun koleksiyon faaliyetleri, koleksiyonların saklanacağı ve teşhir edilebileceği, tapınaklardan farklı bir mekân ihtiyacı doğurur. Ortaya çıkan nadire koleksiyonları, Fransız şatolarında, İtalyan saraylarında iç mekânın şekillenmesinde etkili olur (Giebelhausen 2006a, 224).

18.yüzyılda kraliyet koleksiyonlarının daha geniş kitlelere açılması, genellikle zenginliğin ve ihtişamın da sergilenmesi amacıyla ilk olarak saraylarda gerçekleştirilir. 1750 yılında Fransız kraliyet koleksiyonundan seçilen nesne ve sanat yapıtları Luxembourg Sarayı’nda sergilenir. Ancak en önemli ‘saray müze’, monarşinin kaldırılmasının yıl dönümü olan 1793 yılında halka açılmış, etkileyici koridor ve salonlarıyla Louvre Sarayı’dır. Bu dönemde saray müzelerin edindiği politik değer, müze mimarisinin gelişiminden daha önceliklidir.

18.yüzyıl sonlarına doğru koleksiyonların halka açılmasına yönelik eğilim devam ederken, müzeler Avrupa’daki sanat akademileri için bir uygulama figürü olmaya başlar. Örneğin, Fransız Sanat Akademisi tarafından düzenlenen yıllık Prix de Rome yarışmalarında birçok kez, imgesel bir müze veya resim galerisi tasarımının geliştirilmesi istenir. Jean-Nicolas-Louis Durand, École Polytechnique’te verdiği derslere dayanarak hazırladığı Précis de Leçons adlı eserinde, 19. yüzyılın başlarında Avrupalı mimarların tasarlayacakları müze yapıları için bir örnek model ortaya koyar (Şekil 1-2). Bu modelin ideal müze tasarımında planın ana karakteristiğini, eşit uzunlukta dört kanat içine çizilmiş bir Yunan haçı, merkezi bir rotond ve dört önemli giriş oluşturur. Böylece, Durand’ın farklı türde nesneleri içeren ve bunları farklı sınıflardan ziyaretçilere sunan, hazine ve bilgi deposu olarak nitelendirdiği müze yapısı, 1800’lü yılların başında bir standarda

Şekil: 1, 2

Jean-Nicholas-Louis Durand ideal müze örnek modeli. (Durand 2000, 4).



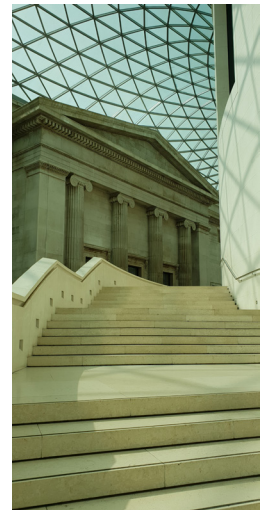
kavuşur (Giebelhausen 2006a, 225; Giebelhausen 2006b, 44-45).

19.yüzyılda eğitim bursları ve Avrupa gezileri sayesinde, Yunan ve Roma'nın klasik tarzları tanınır ve müze mimarlığında klazizme dönüş yaşanır. "İyonik, dorik, korint ve toskan düzenlerinin sütunları yapılar da tekrar, bazen kolosal düzen olarak bilinen, büyük ölçeklerde kullanılmaya başlandı. Sütunlar çoğaltılıp üst üste yığılarak yükseklik hissi vurgulandı. Sıra sütunlar,

rotondlar ve revaklar cepheleri tamamladı. Kat kat kubbeler ve iç göbekler gibi yeni yapısal buluşlar kubbelerle güç kattı" (Borden vd. 2009, 286-287). Neoklasik mimaride ön plana çıkan kubbe, Panteon etkisiyle tasarlanır. 1823'te Sir Robert Smirke tarafından tasarlanan Londra'daki İngiltere Müzesi (British Museum) de bu üslubun nesnesidir (Şekil 3-4). Bu müzelerin ortak özellikleri, klasik tarzda cephe ve kolonlu girişler, panteon benzeri merkezi rotond

Şekil: 3, 4

İngiltere Müzesi. (British Museum, Merve Karaoğlu Can Kişisel Arşivi, Londra, İngiltere ©Nisan 2018).

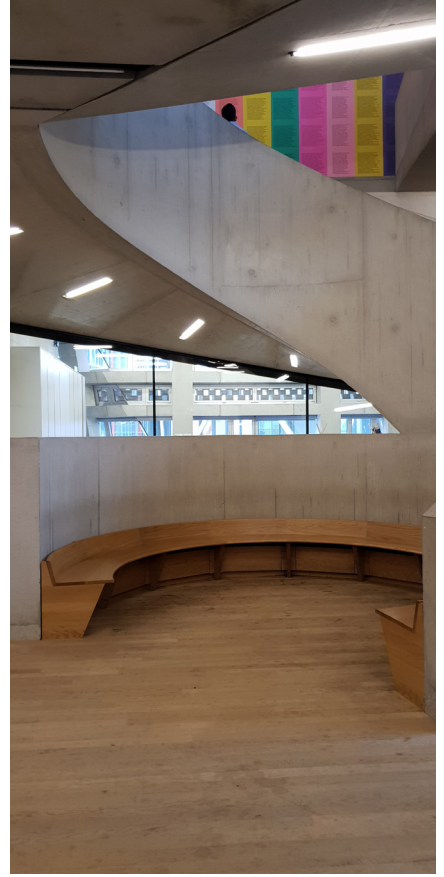


kullanımı, eşit uzunlukta dört kola ayrılmış plan şemasıdır. Bu özellikleriyle birlikte müze artık ritüel mekânıdır ve ziyaretçisine kültürün yüceltildiği bir tapınak deneyimi sunar. Böylece, gelişen müze tipolojisinin bir sonucu olarak ‘tapınak müze’leri ortaya çıkar ve müzenin yüceliğine, amacına, önemine vurgu yapar.

19.yüzyılda inşaat tekniklerinin gelişimi, çelik konstrüksiyon kullanımı ve bu gibi değişimlere bağlı olarak artan işçi sınıfı, kentlerde nüfusun denetim altına alınması ve yurttaş kimliğinin sindirilmesinde müzeyi önemli bir yere getirir. Bu örgütlenmeleri sağlayacak ‘disipliner müze’ anlayışı, kendini mekân organizasyonunda, teşhir ve tasnif tekniklerinde, dayatmacı gezi güzergâhlarında gösterir. Yani, “izleyicinin müzenin zaman programına göre disipline sokulmasında mimarlık etkin olur. Müze mimarlığı, görünürlüğü ve estetiği sayesinde kültürel bir kimliği teşhir ettiği kadar, müze söyleminin bir bileşeni olması dolayısıyla bireysel kimliklerin inşa edilmesinde rol oynar” (Artun 2006, 195-196). Tapınak müzelerin plan şemasında bu disiplinler çözümleme doğrudan okunabilir. Birbirine bağlı ve sıralı olarak oluşturulmuş mekânsal örgütlenme, ziyaretçi hangi galeriden başlarsa başlasın geri dönmeden tamamlayabileceği, kronolojik bir sıralama ortaya koyar. 1798’de Fransız Devrimi’nin ulusal sanatçısı Jacques Louis David’in ortaya koyduğu ‘Evrensel Sergi’ (*Exposition Universelle*) fikri, ilk dönemlerinde ulusal bir niteliğe sahiptir. 1851’de Londra’da düzenlenecek ayağı için özel olarak Kristal Saray (*Crystal Palace*) inşa edilir. Buna karşılık olarak 1855’te Paris’te düzenlenecek etkinlikte Londra’ya üstünlük sağlayabilmek için Endüstri Sarayı (*Palais de L’Industrie*) isimli özel bir sergi sarayı inşa edilir ve ayrıca Güzel Sanatlar Sarayı (*Palais des Beaux-Arts*) tasarlanır. Böylece sergilerin niteliği emperyal bir gösteriye dönüşür, sanayi sanatsallaşır, sanat popülerleşir (Artun 2006, 206-208). Sonraki yıllarda da devam edecek olan bu sergilerle birlikte, müze mekânında sanat objesinin tekelinde olduğu düşünülen sergileme eylemi, sanayi ürünlerinin dayanıklılığını ve zerafetini destekleyen bir etkinliğe dönüşür.

20.yüzyılın başlarında neoklasizm etkileri devam ederken, mimari eğilimlerde bir düşünce hareketi gelişmeye başladı. Mimarlar kuram ve kavram tarihleri üzerinden ideolojik bir gösterim alanı oluşturdu ve birbirine karşı birçok üslup ortaya çıktı. Frank Lloyd Wright’ın New York’ta tasarladığı Solomon R. Guggenheim Müzesi (1956-1959) bu dönemin en yenilikçi yapılarından biridir. Fütüristik imgelere yer verilen yapının tasarımı, “müze mimarlığı üzerine, halen sürmekte olan bir tartışmayı ateşledi: Müzeler sanat yapıtlarına, tek başlarına kendilerini ifade edecekleri, nötr mekânlar mı sunmalıdır yoksa mimarlar içi ve kendileri de sanat yapıtları olan ünik sergi mekânları mı yaratmalıdır?” (Borden vd. 2009, 385).

Geniş koleksiyonların ve alanların yönetilmesi ve küratörlüğüne yönelik yeni teknolojiler geliştirilmesi; yeni değerlerin, işlevlerin ve konuların ortaya çıkmasına sebep olur. ‘Kitlelerin’ ya da ‘vatandaş’ın demokratik eğitimi için bir araç olan müze kavramı ile, sergileme daha büyük bir platforma taşınır ve toplama süreçleriyle ilgili hiçbir şey bilmeyen, aynı sosyal gruba ait olmayanlara sunulur (Hooper-Greenhill 1992, 190). 20.yüzyılın ikinci yarısına kadar içedönük bir programa sahip olan müzeler bu teknolojik gelişmelerin ilerlediği dönemden sonra, yüklendikleri yeni işlev ve mimari biçimlenişleri ile kendi güncelliğini oluşturan, halka birebir ilişkisi öncelikleri arasına alan kompleks mekânlara dönüşür. Öte yandan Birinci ve İkinci Dünya Savaşı, birçok üslubun yanında müze mimarisinin farklı bir dil geliştirilmesine sebep olur. Avrupa’nın birçok bölgesinde saldırılar sebebiyle hasar görmüş tarihsel değeri olan ve sembolik anlamlar taşıyan yapıların; doğrudan veya dolaylı iletiler ile toplumun bilgi sahibi olması, ayrıca eğitilebilmesi amaçlarıyla müze olarak değerlendirilmesi gündeme gelir. Bu yeniden işlevlendirme, yapıyı orijinaline uygun, onararak koruma veya çağdaş birtakım eklentilerle yorumlama olarak uygulanır. Öte yandan, çağdaş sanata olan ilginin artması, eserlerin boyutlarındaki değişim ve koleksiyonların toplu olarak gösterilmesi isteği, eski yapıların -özellikle işlevini yitirmiş fabrikaların-



Şekil: 5-7
Tate Modern. (Merve Karaoğlu Can Kişisel Arşivi, Londra, İngiltere ©Nisan 2018).

müze uyarlanarak kullanılmasına sebep olur. Penceresiz geniş cepheleri ve iç mekânları ile yansız bir sergileme mekânı sunan bu tür mimari, yeni müze tasarımıyla etkisini gösterir. Amerika’da Venturi, Gehry ve başka birkaç mimarlık ofisinin ortak uyarlama çalışması olan Mass MoCA (Massachusetts Museum of Contemporary Art/ North Adams/ 1989-1995) ve Almanya’da önce birleştirilerek genişletilmiş ve sonra tekrar ayrılmış Wallraf-Richartz ve Ludwig Müzesi (Köln/ 1986) ‘fabrika müze’lerine örnek teşkil eder (Atagök 1999, 73; Url-1; Url-2; Url3). Ancak en önemli, tartışmalara konu olmuş örnek hiç şüphesiz ki 1981’de terk edilmiş Bankside Elektrik Santrali (Bankside Power Station)’nin 2000 yılında müzeye dönüştürülmesiyle kamuya açılan Tate Modern’dir (Şekil 5-7).

20.yüzyılda müze kentsel dönüşüm projelerinde de etkin bir rol oynar. Özellikle dünya savaşlarından harabe halinde çıkan şehirlerde ünlü mimarlar tarafından tasarlanan müze yapıları ‘anıt müze’ kavramını

devreye sokar. Ancak 2000’li yıllardan itibaren müzelere yüklenen anlam ulusal kimliğin inşası ile sınırlı kalmamış, müzeler bulundukları şehrin/bölgenin prestij unsuru olmuş, tekil bir yapı olarak değil çevresiyle birlikte çözümlenen, ayrıksı, dikkat çekici çoğu zaman da ikonlaşmış bir mekâna evrilmişlerdir. Çoğunlukla teknoloji ve insanı bir araya getiren, malzemenin tüm olanaklarını kullanan bu müzelerin kendisi, toplum için izlenmeye değer bir sanat eseri konumuna yükselir. Bu tür mimariye Bilbao Guggenheim Müzesi örnek verilebilir. Bilbao şehrinin endüstri bölgesini bir çekim merkezi haline getirmek amacıyla 1993-1997 yılları arasında inşa edilmiş yapı, müzelerin tam anlamıyla şehrin logosuna, medyatik bir markaya dönüşebileceğinin kanıtıdır.

Günümüz Müzecilik Anlayışı ve Sınıflandırmalar

20.yüzyıldan itibaren teknolojinin ve özellikle bilgisayarın bireyin hayatının her

alanına hızlı ve vazgeçilmez bir şekilde girmiş olması; algılama modellerini ve sanat üretme biçimlerini değişime uğrattır. Bu sebeple O'Doherty'nin ortaya koyduğu yansız bir ortamda sanat eserinin sergilenmesi düşüncesini içeren ve çoğunlukla resim eserleri ve bu eserlerin hangi yüksekliklerde konumlandırılması gerektiğini açıklayan 'beyaz küp' olgusu, bazı yenilikçi müzelerde yerini, eserin mekânla bütünleşmesi gerektiğine yönelik hazırlanmış pratiklere bırakır. Böylece yeni sanat üretme biçimleri ile eser; iki boyutlu, bir duvara asılı kalan ve ziyaretçisinin onu izlediği süre içerisinde bir varlık edinen değerli nesne değil, mekânın tamamını ele geçiren, çok boyutlu bir etkileşim aracıdır. Sanat eserinden beklentinin ziyaretçiye odaklanması, sanatçıları çağın kendilerine sunduğu imkânlardan yararlanarak eserlerini üretmeye iter. Çünkü ziyaretçinin eser ile etkileşim halinde olabilmesi, eserin çağın getirdiklerine sağladığı uyum ile paraleldir. Çok katmanlı bir algıya ulaşılabilir için görmenin yanında işitme, koklama ve dokunma duyularını da hareket geçirmeyi hedefleyen sanat eserleri; ziyaretçi ile ilişkisini, pasif-pasif ya da pasif-aktif durumdan çıkarır, ikisinin de aktif olduğu konuma yerleştirir. Ziyaretçi artık soru sorma- cevap alma eylemlerini gerçekleştirmeye, sanat eseri ile birlikte hareket ederek ortaya çıkacak olan yeni sonucu deneyimlemeye ve bundan zevk almaya başlar. Diğer bir deyişle bireysel öğrenme eğlenceli bir ortamda gerçekleşir. Dijital teknolojilerle elde edilmiş sanat eserlerinin çoğunlukla kullanıldığı bu tür interaktif sergilerde, film, video, animasyon, internet, hologram, hiper-metinsel anlatılar, simülasyon, sanal gerçeklik ve arttırılmış gerçeklik sanatları gibi teknik ve ürünlerle karşılaşılabilir. Bu durumlarda mekânın sanat eserinden, eserin ise izleyicisinden ayrı düşünülmesi mümkün değildir. Bu sebeple sergileme mekânları için bugüne kadar birtakım mekânsal standartlar belirlenmiş olsa da, bu standartlar sanat eserlerinin değişen yapısı ile birlikte geleneksel sergileme yöntemlerini tercih eden mekânlara özgü standartlar olarak kalırlar. Tüm duyulara hitap etmeyi

amaçlayan bu tür sanat eserlerinin aynı mekânda sergilenmesi durumunda, akustik, donatı elemanlarının seçimi ve konumları, malzeme seçimleri vb. mekânsal tasarım kriterlerinin en iyi şekilde çözümlenmesi gerekir. Bu iletişim-etkileşim modeli müze mimarisini de etkiler ve iç mekânda yapısal sınırlar görünmez olur, teşhir ön plana çıkar. Müzenin ziyaretçinin tekrar gelmesini ve daha fazla vakit geçirmesini sağlamak gibi amaçları da böylece desteklenmiş olur.

Teknik ve fonksiyonel gereklilikleri yerine getirmenin yanı sıra biçimsel özellikleri ile de akılda kalıcı olmaya çalışan müzeler, ülkelerinin prestij yapıları olarak kendilerini de sergileme eğilimi gösterir (Kırcı 2010, 198). Bu sebeple "yapıların kendilerinin de bir deneysel sanat nesnesi gibi tasarlanması ve bir fiziksel gerçeklik olmanın dışında tıpkı bir sanat nesnesi gibi gözle-yenin duygularını tetikleme ve etkilemesi" (Özaslan 2002, 73) istenir. Ancak müze, müze mimarisi ve teşhir kültürü üzerine kurulu bazı düşüncelerde, mimarlığın hem sergileyene hem de sergilenene dönüşümü, tüketici harcamalarını sürdürmekten başka çaresi olmayan bir ekonomik sistem olarak görülür ve eleştirilir (Foster 2011, 107).

Foster (2011)'a göre, sanatın pasif bir nesne olmaktan çıkmasıyla; depolar, fabrikalar hatta işçi sınıfına ait bazı çöküntü alanları da galeri ve müzelere dönüştürülerek sanat turizminin gözde güzergâhlarına dönüşür. Bu sebeple kültürel olanın ekonomik olandan ayrı olduğu iddiası sona erer ve müzeler başta olmak üzere bu tür sanat kurumları deneyim ekonomisine hizmet eden mekânlar haline gelir. Fakat deneyim odaklı bazı eserler, amaçlanan ve görüneni sunmaz; "bizi harekete geçirme bahanesiyle, bizi adeta hizaya sokma eğilimindedir; çünkü özel efektlere ne kadar ağırlık verilirse, aktif seyirciler olarak bize o kadar az yer kalır" (Foster 2011, 14). Huyssen (2006)'e göre; kültürel bilginin ciddiyet ve titizlikle edinilmesi gerekirken, abartılı deneyimler, anlık aydınlanmalar, parlak olaylar ve çarpıcı gösteriler ziyaretçinin beklentisini karşılar. Bu durumda müze, halk panayırı ile alışveriş merkezi arası melez bir mekân

olarak varlığını sürdürür. Müze yapısının önündeki afiş, pankart ve panolar, büyük seyirlik gösteriler olarak düzenlenip tanıtılan sergiler, müzenin panayır ve kitle eğlence dünyasına ne kadar yaklaşıp, modernleşme girdabına kapıldığının bir işaretidir (Huyssen 2006, 261,272).

Özsel (2002) müze anlayışının ve mimarisinin, sergileme mekânlarının ve tekniklerinin yaşadığı değişimi dört eşiğe ayırarak inceler:

- “1970’lere kadar müzecilik anlayışı- Müze Tipleri
- 1970’ler: İletişim teknolojilerinin mekânlara girişi- Eğitici Müze/ Sergi Kavramı
- 1990’lar: Çağdaş müzecilik anlayışında iletişim teknolojilerinin rolü- Değişimler
- Alternatif müze düşleri- Sanal Müze Kavramı” (Özsel 2002, 90).

Bu ayrıma göre 2000’li yıllarda ön plana çıkan ‘alternatif müze’ler klasik sınıflandırmayı değiştirir, hatta çeşitlilik sebebiyle müzecilikte bir sınıflandırma yapılmasını zorlaştırır. Yine de klasik müze anlayışından yola çıkarak, yapılabilecek “ampirik bir sınıflandırmayla müzeler;

- Tarihi Kentler-Müze Kentler (Şekil 9)
- Klasik ya da Geleneksel Müzeler (Konservatif Müzeler)

- Açık Hava Müzeleri
- Eğitim Müzeleri
- Teknolojik Müzeler (Şekil 8)
- Zooloji-Botanik ve Doğa Tarihi Müzeleri
- Sinema-Tiyatro ve Kostüm Müzeleri
- Askeri Müzeler
- Oyun ve Çocuk Müzeleri
- Modern Sanat Müzeleri
- Bilimkurgu Müzeleri
- Deneyimci-Canlandırma Müzeleri” (Sönmez 1994, 102)

gibi gruplara ayrılabilir. Bu sınıflandırmada adı geçen bazı müzeler diğerlerini de içerebilirken, bazıları daha küçük gruplara bölünebilir. Ancak müzeler için oluşturulabilecek listelerin kesinliğe ulaşması neredeyse mümkün değildir; çünkü her geçen gün yaşanan gelişim ve değişimler paralelinde müze içeriklerinde de değişiklik meydana gelmektedir. Örneğin; fiziksel bir mekâna ihtiyaç duymayan, bilgisayar yardımı ile dünyanın herhangi bir yerindeki koleksiyonların görülebileceği ‘sanal müze’; müzeyi ziyaret edemeyen insanlar için, erişilebilir bir ortam yaratmak amacıyla koleksiyonların belli dönemlerde taşınması ve eğitimin yaygınlaştırılması mantığı üzerine kurulu ‘gezici müze’ veya herhangi bir malzeme, ürün, spor dalı,

Şekil: 8

Leonardo da Vinci Bilim ve Teknoloji Müzesi sergileme mekânı. (Museo Nazionale Scienza e Tecnologia Leonardo Da Vinci, Merve Karaoğlu Can Kişisel Arşivi, Milano, İtalya ©Eylül 2014).

Şekil: 9

Perge Antik Kenti. (Merve Karaoğlu Can Kişisel Arşivi, Antalya, Türkiye ©Nisan 2017).



müzik grubu, tanınmış kişi vb. ile ilgili koleksiyon barındıran ‘özelleştirilmiş müze’ örneklerine de sıklıkla rastlanabilir.

Yeni dönemde ortaya çıkan koleksiyon farklılıklarına sahip müzelerden bir diğeri de tasarım müzeleridir. Literatürde bu müzelere yönelik incelemelerin yeterince bulunmaması, Türkiye’de bir tasarım müzesi kurulmasına yönelik olarak yürütülen etkinliklerin sayısında artışın meydana gelmesi ve farkındalık oluşmasını sağlayacak çalışmalara olan ihtiyacın karşılanması gereği bu çalışma kapsamında tasarım müzeleri üzerine yoğunlaşmıştır. Bu sebeple sonraki bölümde öncelikle tasarım müzelerine yönelik literatür araştırmalarına yer verilecektir.

Tasarım Müzesi Tanım, İşlev ve Programı

Tasarım müzesi, geçmişten günümüze kadar üretilmiş üretici ve tasarımcılara ait ürün ve arşiv malzemelerini bir araya getiren, bu birikimi uluslararası platforma taşıyan ve paylaşan, ulusal ürün tasarımı belleğini oluşturmak için araştırma yapan, diğer müzeler gibi tüm faaliyetlerini toplumun gelişiminin hizmetine sunan, kâr amacı gütmeyen, halka açık, koleksiyonunda grafik, moda, mimarlık, sanayi ve endüstriyel ürün tasarımlarına odaklanan bir kuruluştur. Tasarım müzeleri ziyaretçileri için ilham kaynağı olabilir. Koleksiyonları, etkinlikleri, atölye ve eğitim programları veya başlı başına mimarisi ile sadece tasarımcılar için değil, toplumun her kesimi için yarar sağlayıcı mekânlardır.

Tasarım müzelerinin doğuşuna dair yürütülen tartışmalar oldukça karmaşıktır. Çünkü bu müzelerin müzeolojik konseptleri daha

önceden var olan disiplinlerle başlasa da, tasarım müzesi olarak var olmaları son onlu yıllarda gerçekleşmiştir (Dimaki, Dimakis, 2006). İlk dönemlerde uygulamalı sanatlar müzeleri, ‘tasarım’ı, maddi uygarlığın bir parçası olarak görür ve sanayi döneminden önce var olan dekoratif ve uygulamalı sanatların yanına yerleştirir. ‘İyi tasarım’ örnekleri olarak kabul edilen nesnelerin kamuya açık gösterimi, 19.yüzyıl ticaret fuarlarına dayanırken (Martin, 2016), tasarım müzelerinin doğuşu, didaktik bir fikir olarak ortaya çıkan uygulamalı sanatlar ve dekoratif sanatlar müzelerini işaret eder. Bu tür bir müzenin ilki, 1857 yılında kurulmuş olan ve tasarım objesini bir müze disiplini çerçevesinde değerlendiren Victoria and Albert Müzesi (V&A)’dır. Arkasından Avusturya Uygulamalı Sanatlar ve Çağdaş Sanat Müzesi (The Museum of Art and Industry olarak-MAK, 1864), Victoria and Albert Müzesi modeline dayanarak kurulur (Heathcote, 2014; Dimaki, Dimakis, 2006; Martin, 2016). İki müzenin de kuruluşu, endüstriyel gelişmenin ve endüstriyel tasarımın üretimde sanatsal bir yaklaşım olarak ortaya çıkmasının, el sanatları ve tasarımda büyük değişimlere neden olduğu dönemlere denk gelir. 19.yüzyılın ikinci yarısı ve 20.yüzyılda aralarında Alman Tasarım Müzesi (Kunstgewerbemuseum-DeutschesGewerbe Museum olarak, 1867), Budapeşte Uygulamalı Sanatlar Müzesi (Budapest Museum of Applied Arts, 1872), Grassi Uygulamalı Sanatlar Müzesi (Leipzig Kunstgewerbemuseum-Museum of Arts and Crafts olarak, 1874, Şekil 10), Cooper Hewitt Ulusal Tasarım Müzesi (Cooper Union Museum for the Arts of Decoration olarak, 1897, Şekil 11) ve Dekoratif Sanatlar Müzesi (Musée des Arts Décoratifs, 1901) gibi müzelerin de bulunduğu birçok müze kurulur.

Şekil: 10, 11
Tasarım müzelerinin ilk örnekleri Grassi Uygulamalı Sanatlar Müzesi (Url-5) ve Cooper Hewitt Ulusal Tasarım Müzesi (Url-4).



Tasarımın, uygulamalı ve dekoratif sanatlardan ayrılması ve kendi müzecilik disiplinini üstlenmesi, Centre Pompidou (1977)'nin açılışı ile başlar, V&A Müzesi'nin tasarım koleksiyonunun 1989 yılında Londra Tasarım Müzesi (*Design Museum of London*) olarak ayrılmasıyla resmen gerçekleşir.

Tasarım müzesi konseptinin ortaya çıkması, bir sonraki adımda tasarımın nasıl tanımlanması gerektiğine dair tartışmaları şekillendirir. Ortak görüş, rujdun buharlı gemiye, kaşıktan kente tasarımın her yerde olduğu üzerine birleşir (Şekil 12-13). Bu geniş ve bütüncül kapsamlı tanımlar, tasarım müzeleri için son derece önemli soruların açıklanmasını gerekli kılar: Tasarım hayatımızın tüm yönlerini şekillendiriyorsa, bir kurum tasarım koleksiyonları ve sergileri için hangi kriterleri kullanabilir? Eğer iyi tasarım birbiriyle çalışan çok sayıda profesyonelden oluşursa, bir tasarımcının özgül etkisi nasıl tanımlanabilir ve değerlendirilebilir? Elbette 21. yüzyıl müze ziyaretçisine artık etrafımızdaki nesnelerin bir tasarım sürecinin sonucu olduğunun hatırlatılması gerekemeyebilir. Ancak potansiyel gösterimlerin kapsamının genişliği göz önünde bulundurulduğunda, 'tasarım'ın hizmetine sunulan müzeler belirsiz ve kullanışsız hale gelebilir (Martin, 2016). Bu noktada koleksiyonların bölümlenerek farklı yapılar da özelleştirildiği müzelerin tasarlanması, geniş kapsamlı ancak mekânsal, kurgusal ve içeriksel anlamda yoğun, yetersiz veya karmaşık olabilecek gösterimlerin kapsamını iyileştirmeye öneri olarak sunulabilir.

Günümüzde nesnelerin önemliliklerini hızla yitirdikleri bir dünyada tasarımın tanımı da durağan değil, değişkendir. Sergilerin içerik ve sunumlarındaki gelişmeler ve koleksiyon uygulamalarındaki eğilimler dünyadaki çoğu tasarım odaklı kurumlarda da değişimleri gerekli kılar. Cooper Hewitt Ulusal Tasarım Müzesi, genellikle tasarımcı üzerine kurulu sergilerindeki odak noktasına, insanların eserlerle iletişim kurmalarını yerleştirerek üç yıllık yenileme ve onarım çalışmaları ardından 2014 yılında 'Beautiful Users' başlıklı koleksiyonuyla yeniden ziyarete açılır. Londra Tasarım Müzesi de genişletilmiş bir sergi ve etkinlik düzeni vadederek 2016 yılında Kensington'da yeni binasına taşınır. Londra Tasarım Müzesi baş küratörü Justin McGuirk'in açıklamaları tasarım müzelerinin bugün nasıl bir anlayışla kurulduğu ya da yenilenerek ziyaretçisine yöneldiğini ortaya koyar: "Tasarım müzesini, nesnelerin kaideler üzerinde sergilendiği bir mekân olduğuna yönelik düşüncelerden uzaklaştırmak ve sorunlar, olaylar, fikirler ve deneyimler üzerine düşünmeye olanak sağlayan daha deneyimsel bir format olarak kurgulamak istiyorum. Çünkü tasarım eskiden kullanıcısı içindi ama şimdi kullanıcı, sonucun belirleyici öğelerinden biri durumuna geldi" (Aktaran; Martin, 2016).

Dünyada tasarım müzelerinin sayısı gittikçe artarken 2000'li yıllarla birlikte tasarım kültürü üzerine birçok etkinlik düzenlenen Türkiye'de henüz özelleşmiş bir tasarım müzesi bulunmamaktadır. Ancak Endüstri-

Şekil: 12, 13
Triennale Tasarım Müzesi'nde sergilenen tasarım nesneleri. (Triennale Design Museum, Merve Karaoğlu Can Kişisel Arşivi, Milano, İtalya ©Eylül 2014).



yel Tasarımcılar Meslek Kuruluşu Derneği (ETMK), İstanbul Kalkınma Ajansı'nın (İSTKA) Kâr Amacı Gütmeyen Kurumlara Yönelik Yaratıcı Endüstrilerin Geliştirilmesi Mali Destek Programı'na 23.03.2011 tarihinde 'Endüstriyel Tasarım Sektörünün Global Rekabet Gücünün Artırılması: Endüstriyel Tasarım Tanıtım Ajansı ve Sanal Müze Projesi' ile başvuru yapmış ve aldığı kabul sonucu 'Endüstriyel Tasarım Sanal Müzesi (ETSM)' çalışmasını hayata geçirmiştir. Sanal müzenin amaçları arasında "geçmişten günümüze Türkiye'deki endüstriyel tasarım alanında üretilmiş bilginin düzenli ve örgütlü halde erişime açılması; Türkiye'nin ürün tasarımı belleğini araştırmak, belgelemek ve toplamak için bir zemin oluşturulması" yer almaktadır (Url-6). Fiziki bir tasarım müzesi kurulması fikrine yönelik en önemli adım ise, İstanbul'un 2017 yılında UNESCO Yaratıcı Şehirler Ağı (UNESCO Creative Cities Network-UCCN) kapsamında 'Tasarım Şehri' kabul edilmesi ile atılmıştır. Bu katılım ile birlikte İstanbul;

- Tasarımcılar ve yaratıcı sektörler için mevcut kentsel sorunları ele alacak küresel bir platform olan Tasarım Şehri İstanbul Zirvesi (*Design City Istanbul Summit*) düzenlenmeyi,
- Usta&Tasarımcı programı ile tasarım ve el sanatları alanlarını birleştirmeyi,
- El sanatları, modern tasarım ve yaratıcı endüstriler ile ilişkili açık, kapsamlı ve düzenli olarak güncellenen yazılı, sesli, görsel çalışma ve veri oluşturmayı amaçlayan Dokümantasyon Programı uygulamayı,
- Tasarım ekosistemi paydaşları için bir merkez sağlayacak İstanbul Tasarım ve İnovasyon Merkezi (*Istanbul Design and Innovation Centre-IDIC*) kurmayı,
- Tasarımcılar arasında bilgi, deneyim ve en iyi uygulamaların paylaşılmasını teşvik etmeyi amaçlayan Tasarım ve Deneyim Paylaşımı Programı (*Design and Experience Exchange Programme*) uygulamayı,
- Sürdürülebilir mimari, yeşil teknoloji ve akıllı şehirlere yönelik ortaklıkları desteklemeyi,

- Tasarım yaklaşımları, fırsatlar ve zorlukların paylaşıldığı bir platform olan Sınırlarötesi Yaratıcı Öğrenim Programı (*Cross Creative Learning Programme*)'nı Mexico City işbirliğiyle geliştirmeyi,

taahhüt eder (Url-7). Bu taahhüt çerçevesinde; İstanbul Büyükşehir Belediyesi tarafından Şubat 2018'de Tasarım Stratejisi Ortak Akıl Konferansı düzenlenmiştir. İBB Genel Sekreteri Hayri Baraçlı'nın, İBB Kentsel Tasarım Müdürü Ömer Turan'ın, İnfoloji Genel Müdürü Muhammed Atilla Sevim'in konuşmalarında, tasarım kütüphanesi, gençlik merkezi ve tasarım müzesini barındıran bir 'Tasarım Merkezi' kurulmasına yönelik çalışmalara değinilmiştir (Url-8). İstanbul'un mevcut durum analizlerine getirilen önerilerde de, salt mimarlık ve tasarım arşivinin oluşturulması ve kurulacak olan bir tasarım müzesi ile yazılı, görsel vb. tüm tasarım çalışmalarının bir araya getirilmesi gerekliliği ön plana çıkarılmaktadır.

Bu sebeplerle, Türkiye'de kurulabilecek bir tasarım müzesinin tasarımına yönelik çalışma henüz literatürde yer almadığı için, dünyadaki ilk tasarım müzesi örneklerinden biri sayılan Zürih Tasarım Müzesi'nin yapısal/mekânsal bir incelemeye dahil edilmesinin teorik ve pratik anlamda çalışmanın kullanılabilirliğini arttıracığı düşünülmektedir. Öte yandan bu örnek 'temsil' niteliği taşımaktadır ve saha çalışmasını yürüten araştırmacı için ulaşılabilir araştırma evrenini tanımlamaktadır.

Zürih Tasarım Müzesi (İsviçre)

Zürih Tasarım Müzesi, Zürih Sanat Üniversitesi (*Zurich Hochschule der Künste-ZHdK*)'nin bir parçası olarak araştırma, eğitim, öğretim faaliyetlerinde de aktif olarak yer alan, İsviçre'nin tasarım ve görsel iletişim sanatları alanında önde gelen müzesidir. Müze, 2018 yılından itibaren iki mekânda etkinliklerini sürdürmektedir. İçerik ve programlarına göre bu mekânlar şunlardır:

1. Ana Yapı: Bulunduğu caddenin ismi -Ausstellungsstrasse- ile anılan ana yapı 1933 yılında Adolf Steger ve Karl Egender tarafından tasarlanmış, 2010 yılında ise 7

yıllık bir yenileme sürecine girmiştir (Şekil 14). 2017’de yenileme sürecinin bitimiyle birlikte Mart 2018’de tekrar ziyaretçilerini ağırlamaya başlayan müzede sürekli koleksiyonlar ile her yıl beş ila yedi sergiye ev sahipliği yapması amaçlanan süreli sergileme mekânları yer almaktadır. Sürekli sergiler farklı mekânlarda farklı başlıklarla gruplandırılarak sergilenmektedir.

- **Collection Highlights: Dekoratif Sanatlar Müzesi (Kunstgewerbemuseum)** olarak kurulduğundan beri müze, öğretim ve endüstri için iyi tasarlanmış nesnelerin öne çıkan örneklerini toplamıştır. 150 yıl boyunca mobilya ve ürün tasarımında olduğu kadar dekoratif sanatlar, tekstil, grafik, tipografi, poster alanlarında da uluslararası saygınlık kazanmış nesneleri toplayan müzenin 500.000’den fazla koleksiyonunun 2.000 parçası bu sergide yer almıştır.
- **Ideal Living: 20.yüzyılda İsviçreli mobilya tasarımcıları ve iç mimarlar uluslararası modernist akımları dikkatlice takip etmiş, aynı zamanda da yerel gelenek ve göreneklerden ilham almışlardır. Doğru yaşam tarzını yakalama çabası, özellikle iç mekân nesnelerinin tasarımda kendini gösterir. Bu nedenle müze ‘Ideal Living’ sergisinde, koleksiyonundan seçilmiş parçalarla döşenmiş yedi örnek odasına dayanarak İsviçre mobilya tasarımında önemli trendleri ve**

değişen yaşam tarzını sunmaktadır. Bu odalar; ‘Reform –um 1918’, ‘Das Neue Heim –um 1925’, ‘Wohnbedarf –um 1935’, ‘Gute Form –um 1955’, ‘Pop –um 1965’, ‘Postfunktionalismus –um 1975’, ‘Minimal –um 1985’ başlıklarına ayrılmıştır.

- **Poster Stories: 100 yıl öncesinden başlayarak günümüze kadar, resimli poster etkileyici stilistik çeşitlilik elde etmiştir. 1930’da afişlerde fotoğrafın kullanımı daha fazla önem kazanmaya başlamış olsa da, anlatsal olarak ayrıntılı ya da sembolik olarak azaltılmış illüstrasyon geçerliğini hiç kaybetmemiştir. Müzenin sahip olduğu poster koleksiyonu türünün en önemli arşivlerinden biridir ve poster sanatının sahip olduğu bu tematik, coğrafi ve tarihi çeşitliliğini gösterir. Sergilenen yaklaşık 80 kadar seçilmiş eser ayrıca, üsluplar içerisinde ele alınan farklı yaklaşımları açıklar.**
- **Swiss Design Lounge: Bu mekân, tam olarak bir sergileme mekânı olarak düzenlenmemiştir. İsviçre mobilya klasikleri ve çağdaş tasarımlarından; koltuk, tabure, masa, dresuar, lamba, halı, perde gibi donatı elemanları bir arada kullanılarak toplantı yapılabilecek, sohbet edilebilecek veya müze yayınlarına göz atılabilecek çok fonksiyonlu bir mekân olarak kurgulanmıştır.**

Şekil: 14

Zürih Tasarım Müzesi künyesi. (Merve Karaoğlu Can Kişisel Arşivi’nden görseller ile üretilmiştir).

Orijinal Adı	Museum für Gestaltung Zurich		
Resmî Web Sitesi	www.museum-gestaltung.ch		
Yapım	1929	Yenileme	2010-2017
Mimari Tasarım	Adolf Steger&Karl Egender		
Yenileme Projesi	Ruggero Tropeano Architekten, www.tropeano.ch		
Müze Görselleri	 		

**Museum
für Gestaltung
Zürich**

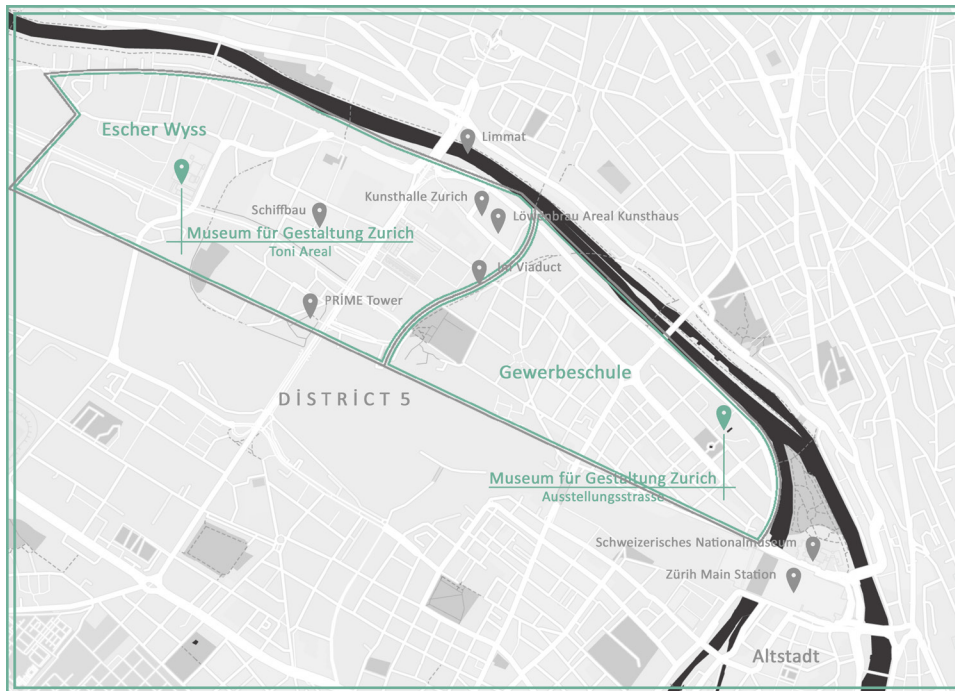
2. Gösterim Deposu: Schaudapot; 5.Bölge (District 5)'de EM2N Architects tarafından eğitim, kültür ve yaşam kompleksine dönüştürülen Toni-Areal isimli, döneminde Avrupa'nın en büyüğü olan eski Toni yoğurt fabrikasında bulunur ve müzenin sahip olduğu dört koleksiyon (dekoratif sanatlar, tasarım, grafik ve poster) toplamda 500.000'den fazla nesne ile sürekli olarak bu depoda sergilenir. Buna ek olarak sürekli sergilerin düzenlenebileceği sergileme mekânı da bulunur. Buradaki koleksiyon arşivlerine yalnızca rehberli turlarla, günün belli saatlerinde, katılımcı sayısı sınırlı olduğu için önceden rezervasyon yaptırılarak erişilebilir.

Uluslararası platformda oldukça beğeni toplayan müze, gezici sergilerle ve dijital ortama aktarılmış eGuide/eMuseum bilgi paketleri ile kitesini geniş tutarak, daha fazla izleyici ve ziyaretçiye ulaşmayı hedeflemektedir. eGuide, Collection Highlights, Ideal Living, Poster Stories ve the Swiss Design Lounge sergilerinde sunulmuş 200'den fazla parçanın bilgi ve hikayelerini görüntüler, metinler, sesler ve videolarla aktarmaktadır. Ayrıca yetişkinler ve çocuklar için hazırlanmış tematik turlar da, çeşitli konuları kendi içerisinde

gruplandırmaktadır. eMuseum ise, tasarım ve sanat için en büyük İsviçre çevrimiçi veritabanıdır. eMuseum ile Zürih Tasarım Müzesi ve Zürih Sanat Üniversitesi Arşivi 2014 yılından beri Toni Areal'in ev sahipliği yaptığı koleksiyonlarına erişim imkânı sunmaktadır. Bilimsel araştırmalar için kullanılmak üzere tasarlanmış olan veritabanında, ilgili bilim adamları, küratörler, tasarımcılar ve koleksiyonerler koleksiyonlardaki 100.000'den fazla eseri yazar, başlık, zaman, kategori veya nesne adına göre taratabilmektedir.

Müzenin Bulunduğu Bölgeye Ait Özellikler

Zürih şehri 12 bölgeye ayrılmıştır. 1.Bölge (District1/Kreis1) şehrin tarihi kısmını ve merkez tren istasyonunu da içine alan en turistik bölgedir (Şekil 15). Merkez etrafında genişleyerek sınırları çizilmiş diğer bölgelerden 5.Bölge (District5/Kreis5)'de, Zürih Tasarım Müzesi'nin ana yapısı ile Schaudapot'u barındıran Toni-Areal kompleksi bulunmaktadır. Sanayi Bölgesi (Industriequartier) olarak da adlandırılan bu bölge, farklı yönde gelişim göstermiş iki alt bölgeden (mahalle) oluşur. Gewerbeschule alt bölgesi müzenin ana yapısının konumlandığı, şehir merkezinin hemen



Şekil: 15
Zürih Tasarım Müzesi'nin bölge haritası.
(Merve Karaoğlu Can tarafından üretilmiştir.
Ölçeksiz kroki niteliğindedir).

yanındaki bölge iken; Escher Wyss alt bölgesi ise Toni-Areal yapısının konumlandığı, şehrin kuzeybatısına doğru uzanan eski sanayi yapılarının çoğunlukta olduğu bölgedir.

5. Bölge, Limmat Nehri ile şehrin merkez tren istasyonuna bağlanan tren yolu arasında uzanır ve bu sebeple 19.yüzyılda endüstriyel yapılaşmanın bir numaralı bölgesi olarak gelişmiştir. Ancak 1980’li yıllarla endüstriyel üretimin sona ermesi, fabrikaların taşınması veya kapanması, işleyen bir bölgeden durağan, terkedilmiş bir bölgeye geçişi hızlandırmıştır. Kısa bir sürede güvenliğin azalması, suç oranlarının yükselmesi; özel kurum ve kuruluşlarca, ayrıca devlet eliyle bölgenin dönüşüm geçirmesi gerekliliğini gündeme getirmiştir. Bölgenin dönüşüm ve gelişim çizgisini açıklayabilmek için örnek olarak gösterilebilecek bazı yapıların yeni işlev ve programları şu şekildedir:

- Löwenbräu-Areal¹; eski bira fabrikası. 1897’den kalma eski yapıya ek olarak iki yeni yapı inşa edilmiştir. Zürih’in en büyük sanat galerisi olan ve İsviçreli sanatçıların yanı sıra Monet, Cezanne, Van Gogh ve Picasso’nun eserlerini de sergileyen Kunsthaus Galerisi ile Migros Çağdaş Sanatlar Müzesi’ne ev sahipliği yapmaktadır.
- Schiffbau²; eski tersane. 2000 yılından itibaren Tiyatro ve Kültür Merkezi olarak hizmete açılmış yapıda; üç oditoryum, caz kulübü, restoran, prova salonları, alışveriş mekânları, ofisler ve bar bulunmaktadır.
- Im Viadukt³; demiryolu dolguları. 2004 yılında EM2N Architects ve ortakları Zulauf Seippel Schwingruber’in kazandığı bir yarışma ile viyadük kemerleri bölge halkı için buluşma, alışveriş ve kültürel merkez olarak geliştirilmiştir. 36 viyadük kemeri bugün, galerilere, butiklere, kafelere ve marketlere ev sahipliği yapmaktadır.

Bu örneklerin yanısıra değişime uğrayan tesislerin bir kısmı bugün ya kültür sanat

faaliyetlerini de barındıran karma kullanımlı uluslararası hukuk ve finans şirketi ya da üniversitedir. Modern sanat galerilerinin her geçen gün arttığı, sanat okullarının şehir içinde dağınık kalmış kampüslerini birleştirmek amacıyla tercih ettiği bölge, yeni doğan ‘bohem’, ‘havalı’ veya ‘entelektüel’ ortam olarak görülmektedir.

Müze Ait Mekânsal Özellikler

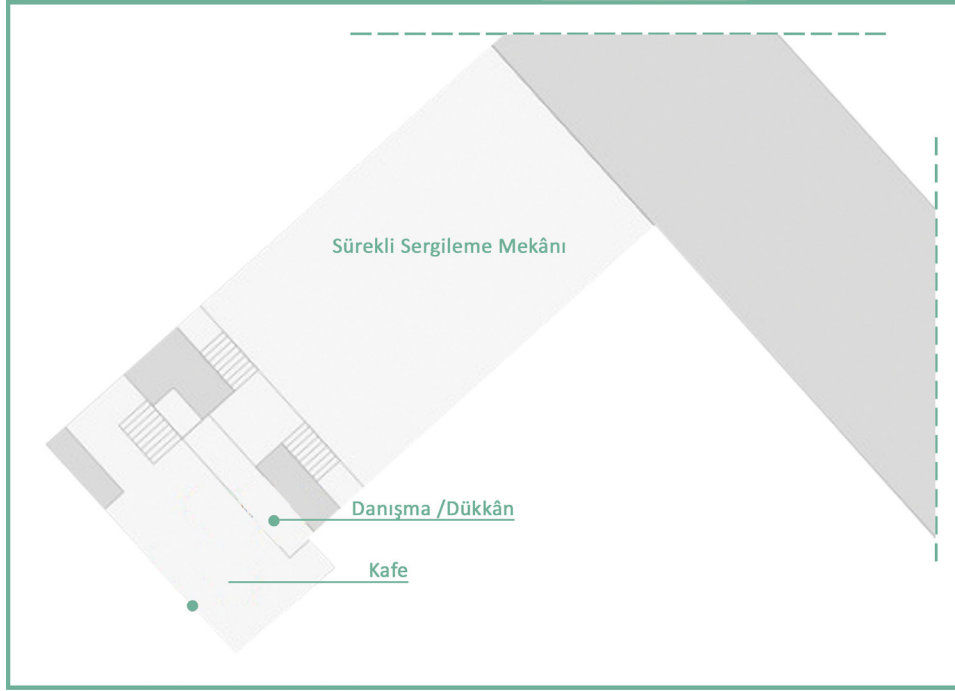
Zürih Tasarım Müzesi’nin ana yapısı biri bodrum olmak üzere dört kattan oluşur. Girişin sağlandığı zemin katta, etkinliklere katılma zorunluluğu olmadan, danışma bankosu ile giriş ücreti ödmeden faydalanılabilecek kafe, müze dükkân ve süreli sergileme mekânı çözümlenmiştir (*Şekil 16*). Buradan erişimin sağlandığı bodrum katta yalnızca, Collection Highlights ve Ideal Living için sürekli sergileme mekânı bulunur (*Şekil 17*). Zemin kattaki üç ayrı merdiven ile birinci kata ulaşılır. Giriş aksında konumlandırılmış merdiven üst katta oditoryumun fuayesi olarak da kullanılan, Poster Stories’in bir kısmının sergilendiği Galeri 1’e çıkar (*Şekil 18*). Süreli sergileme mekânının sağında ve solunda konumlanan merdivenlerle de vestiyer ve Swiss Lounge’a ulaşılır. Ziyaretçi hangi merdiveni kullanmayı tercih ederse etsin, bir ara mekân ile sağlanan bağlantı sayesinde alt kata inmeden birinci kattaki tüm mekânlar arasında dolaşabilir. Poster Stories’in devamının yer aldığı Galeri 2 ise ikinci kattadır ve aslında atölyelerin, ofislerin bulunduğu bir ‘koridor’, ‘sirkülasyon alanı’dır (*Şekil 19*). Bu galeri ve sergileme mekânları dışında, yapının geri kalan hacimlerine ziyaretçilerin geçişi engellenmiştir.

Müzenin ikinci mekânı olan Toni-Areal daha önce de belirtildiği gibi birçok kurum ve kuruluşu bir arada barındıran kompleks bir yapıdır. Zürih Sanat Üniversitesi’ne ayrılan mekânların çokluğu da göz önünde bulundurulursa yapı aslında bir üniversitedir ve imkânları herkese açık gibi algılanırsa da, kamuya açık bir alan değildir. Bu kompleks içerisinde kendine ayrılmış bir mekânda faaliyet gösteren Schauderpot’a giriş, üçüncü kattan gerçekleşir (*Şekil 20*). Her ne kadar ıslak hacim, dükkân, danış-

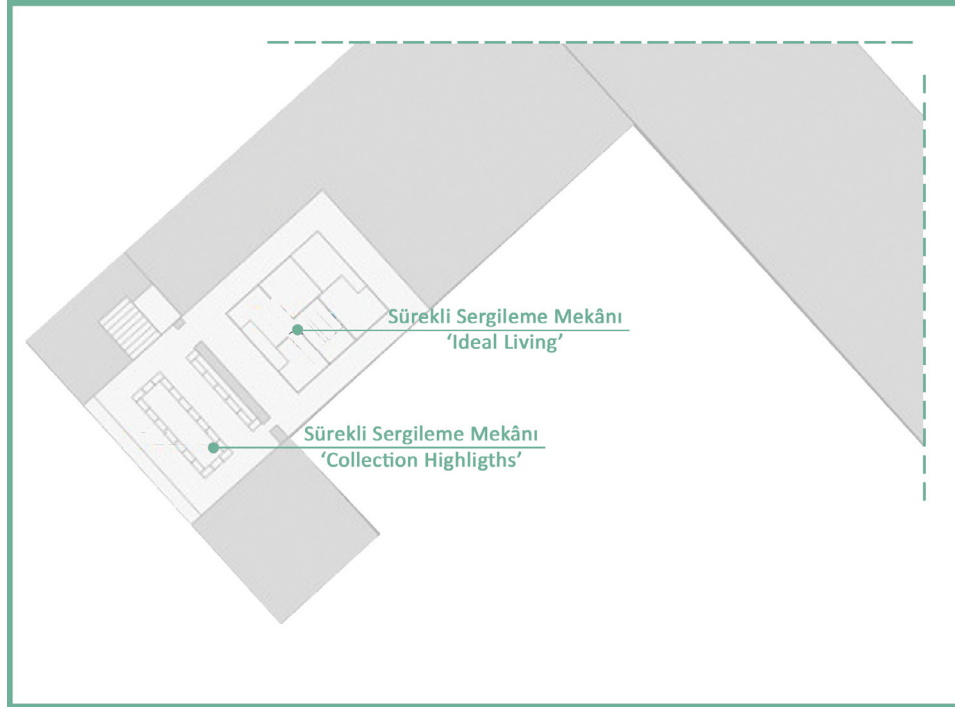
¹ Detaylı bilgi için bkz. www.loewenbraukunst.ch.

² Detaylı bilgi için bkz. www.schauspielhaus.ch.

³ Detaylı bilgi için bkz. www.im-viadukt.ch.



Şekil: 16
Zürih Tasarım Müzesi, giriş kat planı.
(Karaoğlu Can 2019, 163).



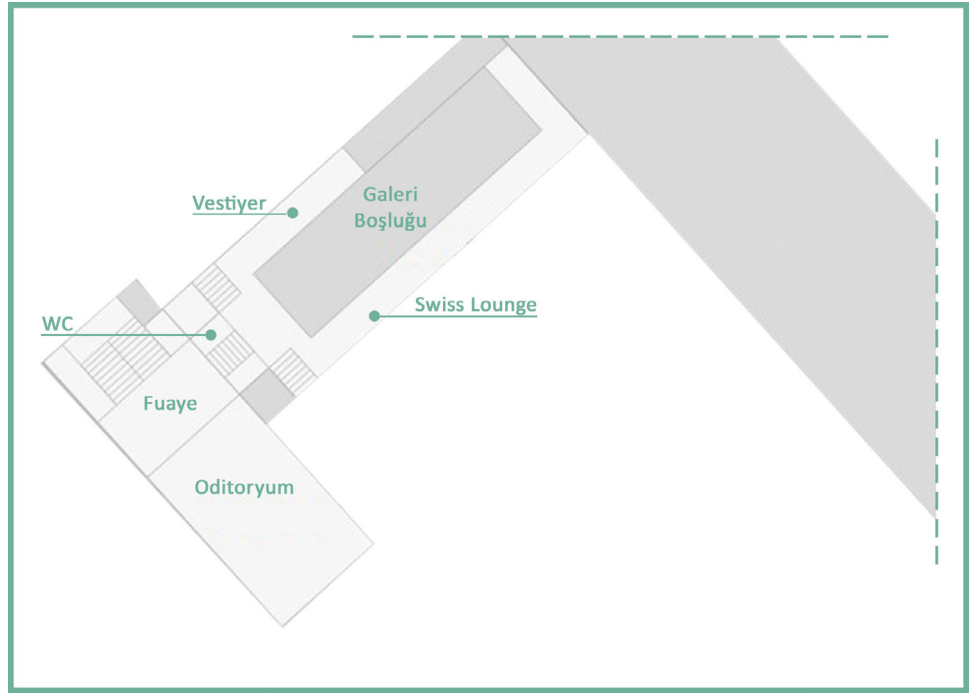
Şekil: 17
Zürih Tasarım Müzesi, bodrum kat planı.
(Karaoğlu Can 2019, 166).

ma gibi yardımcı mekânlar yapıda ayrıca çözümlenmiş olsa da, müze bu gereksinimlerin hepsine kendi içerisinde tekrar cevap verir. Yapının dönüşüm projesini hazırlayan EM2N mimarlık ofisinin, geliştirdikleri konsepti “şehir olarak bina, bina olarak şehir (*the building as city, the city as built*)”

olarak tanımlaması, her bir mekânın şehir içindeki bir bina gibi davrandığını, bu sebeple de gereksinim duyduğu tüm mekânları kendi içinde yeniden çözmesi gerektiğini açıklar. İki süreli sergileme mekânının kesiştiği alan olan giriş holü, bu gereksinimlerin toplandığı alandır.

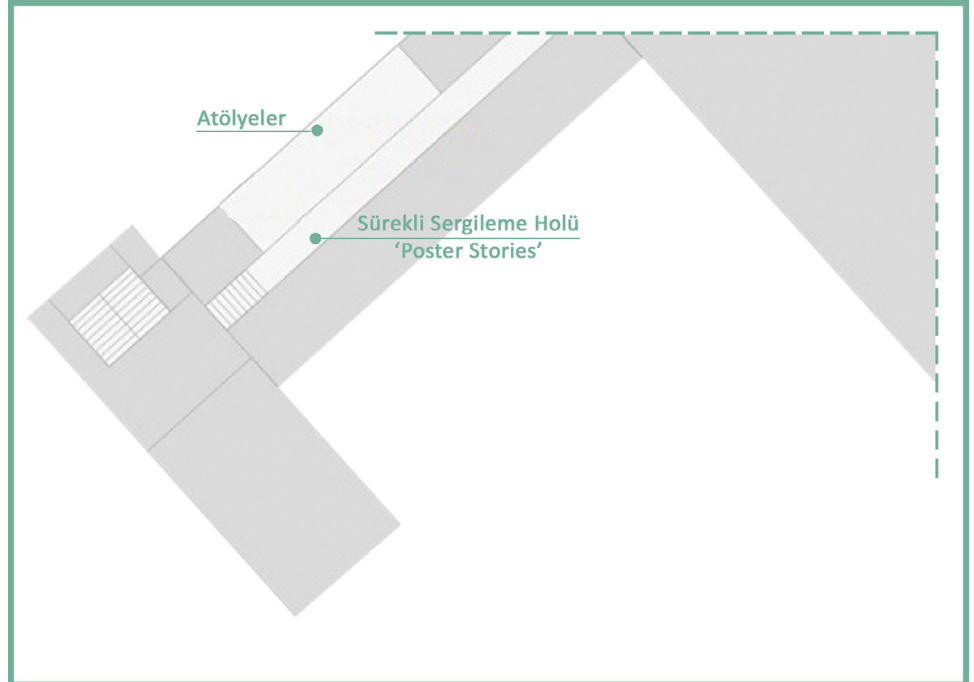
Şekil: 18

Zürih Tasarım Müzesi, kat 1 planı. (Karaoğlu Can 2019, 164).



Şekil: 19

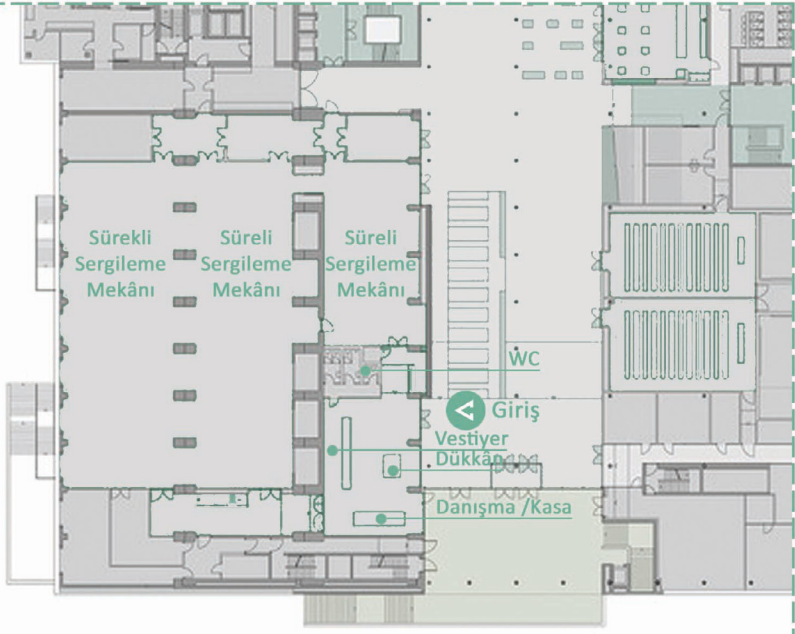
Zürih Tasarım Müzesi, kat 2 planı. (Karaoğlu Can 2019, 165).



Koleksiyonun sürekli olarak sergilendiği depo mekânının girişi tectir, ancak hacim kendi içinde iki kata ayrılacak şekilde yenilenmiştir.

Ana yapıdaki oditoryum, müzenin Zürih'in şehir merkezinde olan konumundan faydalanılarak çeşitli etkinlikler

için kiraya verilmektedir. Müze çeşitli yayıncılarla yaptığı işbirlikleriyle, tasarım ve sergi yayınları da yapmaktadır. Swiss Lounge içerisindeki bir kitaplık dışında, bu yayınların da içinde bulunduğu bir kütüphane ya da çalışma alanı iki mekânda da bulunmamaktadır.



*Zürich Tasarım Müzesi/ Schaudepot, kat planı.
(Karaoğlu Can 2019, 167).*

Müzeye İlişkin Değerlendirmeler

Şehir merkezindeki kilit noktalara en fazla 10 dakika yürüme mesafesindeki Zürih Tasarım Müzesi'ne ulaşım için kullanılabilir toplu taşıma araçları otobüs ve tramvaydır. Bu araçların müzeye en yakın durağı yine müzenin adını almış 'Museum für Gestaltung' dur ve yapının girişiyle arasında sadece yeşil bir alan bulunmaktadır.

Aynı zamanda Toni-Areal kompleksine giden tek tramvay bu duraktan geçmektedir. Böylece iki yapı arasında bağlantı kurarak, devam niteliğindeki sergilerin ziyareti veya kombine biletlerin aynı gün içerisinde kullanılması için avantaj sağlamaktadır. Zürih şehrinde, coğrafi koşullarının uygun olması ve ücretsiz kiralama hizmetlerinin desteklenmesi sebebi ile bisiklet kullanımı



Zürih Tasarım Müzesi güncel ulaşım haritası.
(Merve Karaoğlu Can tarafından üretilmiştir.
Ölçeksiz kroki niteliğindedir).



Şekil: 22, 23
Zürih Tasarım Müzesi ana girişi. (Merve Karaoğlu Can Kişisel Arşivi, Zürih, İsviçre ©Nisan 2018).



oldukça yaygındır. Müzenin çevresinde de bisiklet kullanıcıları için belediyeler tarafından park olanakları geliştirilmiştir. Ancak yapıya ulaşımın özel araç ile sağlanması gereken durumlarda birtakım zorluklarla karşılaşmaktadır. Ziyaretçilerin kullanımına tahsis edilebilecek otopark alanları yapı içerisinde veya dışarısında tasarlanmamıştır ve özellikle müzenin bulunduğu bölgede ziyaretçi kabul edilen saatlerde araç yoğunluğunun fazla olması, kısmen uzak mesafedeki ücretli katlı otoparka yönelmesini zorunlu kılmaktadır. Yakın çevrede ise sadece bir araç için engelli park alanı bulunmaktadır. Şekil 21’de bisiklet park olanakları da dahil olmak üzere ulaşım haritasına yer verilmiştir.

Müzenin ana yapısı iki dikdörtgen hacmin birbirine dik açıda birleştirilmesiyle oluşturulmuştur. Köşe parselde oturtulmuş ilk dikdörtgen parça, bir cephesi ile caddeye paralel olacak şekilde uzanmaktadır. Bu sebeple yapının sınırları aynı zamanda bir

kamusal alan olan kaldırımın da sınırındır. Yapının çevresini saran bu kaldırım ve yollar, ana girişin önündeki boşluğun yine yapıdan referans olarak tanımladığı alana kadar herhangi bir engele sahip olmayan hemzemin asfalt malzemeli olarak düzenlenmiştir. Mimari formda bırakılan boşluk ile varlığı ortaya konan giriş mekânı, önündeki yeşil alan ile bütüncül bir ilişki kurarak görünürliğini desteklemektedir (Şekil 22-23). Bu noktada zemin farklılaştırılmış, kapıların önünde ve arkasında manevra alanı sağlanmıştır. Ancak yüksekliği bulunduğu kotun tavanına kadar ulaşan ve bir kolla açılan kapılar kullanılarak kolay erişim kısmi olarak engellenmiştir.

Korunaklı bir giriş alanı oluşturabilmek için çift kademeli bir geçiş tasarlanmış, oluşan ara mekânda ise ziyaretçiye dijital ekran ve posterlerle müze sergilerine dair bilgiler sunulmuştur (Şekil 24). Özellikle zorlu hava şartlarında bu geçiş mekânı ilk ferahlama alanı olarak yeni bir işlev kazan-

Şekil: 24, 25
Zürih Tasarım Müzesi çift kademeli giriş alanı. (Merve Karaoğlu Can Kişisel Arşivi, Zürih, İsviçre ©Nisan 2018).





maktadır. Yapıya giriş eyleminin tanımlanmaya başladığı alan olarak giriş kapısının önünden itibaren, müzenin iç-dış mekânlarında görme engellilerin takip becerilerini destekleyebilecek rehber yolların düşünülmediği gözlemlenmiştir (Şekil 25). Böyle bir ziyarette sergi içeriği hakkında bilgi verebilecek müze personelinin ziyaretçiye eşlik edebileceğine veya teknolojik bir alet ile nesnelerin anlatımının gerçekleştirilebileceğine dair herhangi bir bilgi edinilememiştir. Ayrıca nesnelerin/ eserlerin bilgi kartlarında Braille alfabesi ile oluşturulmuş metinlere rastlanmamıştır.

Bütün olarak incelendiğinde geniş bir alana yayılmış olduğu söylenebilecek müzenin iç mekân organizasyonu, bölüntüsüz geniş hacimler kurgulamak üzerinedir. Bu sebeple ayrı mekânlardan ve bunlara bağlı olarak ortaya çıkabilecek parçalı girişlerden kaçınılmış, tek girişli bütüncül mekânlar oluşturulmuştur. Mekânların yapı içerisindeki dağılımı ise her katta bir sergileme mekânı çözümlenecek şekilde yapılmıştır. Diğer bir deyişle sergileme mekânları arasındaki geçiş, aynı zamanda katlar arası geçişi de temsil etmektedir. Girişin hemen karşısında konumlandırılmış anıtsal merdivenler, vurgusallığının etkisi ile yapının ana sirkülasyon alanı izlenimi vermektedir (Şekil 26-27). Geçişlerin bu noktadan yapılabileceğine dair baskın yönlendirmenin yanı sıra bodrum kata ve birinci kata asansör ile de erişim sağlanabilmektedir. Ancak ikinci kattaki sergiye yalnızca birinci katın fuayesindeki merdivenlerle ulaşılabilir. Poster koleksiyonundan

önemli parçaların sergilendiği ve atölye girişlerinin bulunduğu bir hol olarak ele alındığında, böyle bir geçiş ile aktivitelerin devam etmesi gereken yerlere erişimin bir noktadan itibaren kesildiği söylenebilir.

Müze girişin sağlandığı hacim içerisinde danışma bankosu ve kafe dışında herhangi bir işlev çözülmemiştir. Aynı zamanda müze dükkâna da hizmet veren danışma, iç içe geçmiş kütleli elemanlardan oluşur (Şekil 28). Diğerine göre daha içeride olan ve böylece ziyaretçinin bekleyeceği alana doğrudan teması engellenmiş, siyah, sınırları belirsiz ve nötr özellikteki eleman; bilgisayarları, kasayı ve dükkâna ait depolamaları içerir. Yapay aydınlatma elemanları ile çekiciliği arttırılmak istenen ön plandaki eleman ise sergi broşürleri ve yatay bir cam vitrin içerisinde satışa sunulmuş tasarım nesnelerini sergilemek için kullanılır (Şekil 29). Danışmanın taradığı dikdörtgen alanın uzun kenarıyla birbirine atıf yapan bir vitrin de sirkülasyon alanının sol yanına yerleştirilmiştir. Böylece ön yüzeyiyle müze dükkâna hizmet ederken, aynı zamanda kafenin mekânsal, görsel sınırlarını belirlemesi sağlanmıştır. Bekleme ve dinlenme için kafenin kullanımı dışında bir çözüm üretilmemiştir. Erişilebilirliğin bir diğer göstergesi olan tuvaletlerin tüm kullanıcıları kapsayacak şekilde tasarlanmış olması durumu, müzenin yalnızca birinci kat fuayesinde olan tuvaletlerinde, uygun koşullarla yerine getirilmiştir.

Birbirleriyle ilişkili mekânların bağlantılı veya birbirine yakın olarak kurgulanması

Şekil: 26, 27

Zürich Tasarım Müzesi katlar arası geçiş alanları. (Merve Karaoğlu Can Kişisel Arşivi, Zürich, İsviçre ©Nisan 2018).



Şekil: 28, 29

Zürich Tasarım Müzesi danışma bankosu ve dükkân. (Merve Karaoğlu Can Kişisel Arşivi, Zürich, İsviçre ©Nisan 201).

iç mekânda faaliyetlerin etkin ve verimli bir şekilde yürütülebilmesine katkı sağlayabilmektedir. Zürich Tasarım Müzesi'nin yeniden işlevlendirme projesinde ihtiyaç listesinin azamide gerekli olan mekânlar üzerinden oluşturulduğu, bu sebeple de hacim içerisinde dağınık bir kurgu oluşturulduğu düşünülmektedir. Örneğin koleksiyonun bir kısmının sergilendiği sürekli sergileme mekânı bodrum katta iken, devamı birinci ve ikinci kata yayılmıştır. Bu sergilerin bir bütün olarak gezilmesinin istendiği durumlarda, içerikler arasında kopukluk yaşanmaktadır. Ayrıca her bir işleve ayrılan mekân büyüklüklerinde dengesizlik bulunmaktadır. Birçok tasarım öğesini farklı aktiviteler eşliğinde deneyime açan Swiss Lounge gibi bir mekânın, kilitli dolaplar için ayrılan bir mekânla aynı büyüklüğe ve kullanım alanına sahip olması verimliliği düşürebilecek bir planlama kararıdır. Aynı karmaşa kamusal ve özel mekânlar arasındaki hiyerarşik kurguda da kendini göstermektedir. Tasarım aşamasında çözülmüş olması beklenen mekânsallaşmış ayırım, pratikte sadece kapıların kilitlenmesi ile sağlanmıştır. Tanınabilirlik veya mekânlar arası farklılaşmanın herhangi bir şekilde desteklenmemesi de, ziyaretçinin bu kilitli kapılara ulaşınca kadar serginin sınırlarına dair fikir edinmemesine neden olmaktadır.

Sürelî ve sürekli sergileme mekânlarının tamamı yalın tasarımlı galeriler olarak kurgulanmış olan müzede, esnekliği destekleyen birincil özellik bu yalın bırakılma halidir. Serginin değişmesi muhtemel içeriğine göre yeniden düzenlenebilen sürelî sergileme mekânında, konstrüktif özelliklerin serginin bir parçası gibi, sergiyle birlikte tasarlanması, değişkenliğin uygulanabilirliği açısından önemlidir. Tek işlevli mekânların bölünerek farklı işlevlerle çeşitlendirilebilmesi için gerekli olan elemanların kullanımına ise müzenin tamamında rastlanmamıştır. Sürelî sergileme mekânında kullanılan kalın bölücü perdeler, sadece sergi içeriğindeki farklılıkların vurgulanmasına ve kavramsal anlamda bir ayırım yaratılabilmesine hizmet etmektedir (Şekil 30). Hareketli donatı elemanları ile esnekliğe katkıda bulunulabilecekken, sürekli sergileme mekânlarında sabit vitrin tercihlerinin yapıldığı görülmektedir (Şekil 31).

Katlar arası dolaşım için kullanımı ağırlıkta olan merdivenlerin ve genel olarak zeminin malzemelerinde, yeniden işlevlendirme projesi dahilinde pek fazla değişiklik yapılmamıştır. Sadece sürelî sergileme mekânının girişinde konumlandırılmış ikincil merdivenler, kovasıyla birlikte yeniden tasarlanmıştır. Tırabzan ve/veya küpeşte kullanımına, kullanım rahatlığı sağlayabilecek yüksekliklerde çözümlen-



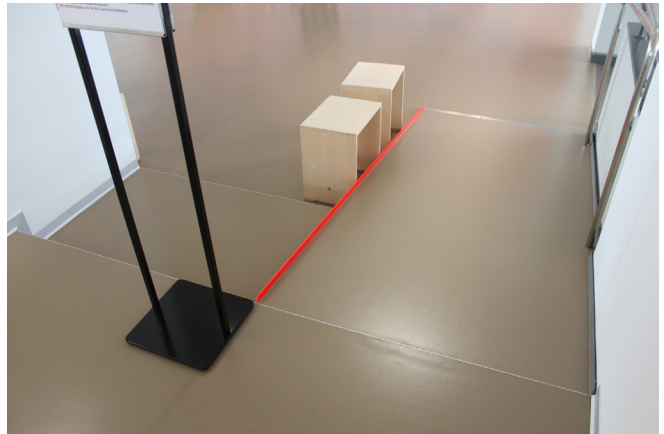
melerine, rıht ve basamak genişliklerine dikkat edilmiştir. Merkezi merdivenlerin malzemesinin tutucu özelliğine bağlı olarak, kaymayı önleyecek başka bir malzemeye ihtiyaç duyulmamıştır. Ancak, ikincil merdivenler kanalsız, radiuslü, akışkan bir tasarıma sahiptir ve basamak bitişlerinde güvenliği arttırabilecek önlemlerin alınmadığı görülmektedir (Şekil 32). Birinci kata ise Swiss Lounge ile galeriler arasında geçişe imkân sağlayan rampanın kenarında fosforlu şeritlerin kullanılması, tavan yüksekliği ilerledikçe düştüğü için uyarı levhalarının yerleştirilmesi güvenlik önlemleri açısından olumlu bulunmuştur (Şekil 33). Müzenin girişinden itibaren mekân girişlerinde eşik kullanımından kaçınılmıştır. Zürih'in tehlikeli bir şehir olarak görülmemesi sebebiyle

de müzede güvenlik personeli görevlendirilmemiştir.

Mekânın okunabilirliğini arttırabilecek değişkenlerden işaret ve simgelerin kullanımına müze içerisinde yeterli seviyede yer verilmediği gözlemlenmiştir. Giriş kapısının hemen sağ tarafında başlayan ve herhangi bir yönlendirmeye ihtiyaç duyulmadan ulaşılan danışma bankosundan sonra ziyaretçinin davranışının nasıl şekilleneceği belirsizdir. Buradaki personelin verdiği bilgiler; ne yöne gidilebileceği, gezintinin nereden başlayabileceği veya hangi mekânın nerede bulunabileceğine dair kararlarda yardımcı olsa da, mekânın biçimlenişi bir noktadan sonra kopmalara sebep olmaktadır. Zemin kattaki aydınlatma elemanlarının, sergileme vitrininin ve

Şekil: 30, 31
Zürih Tasarım Müzesi sürekli ve sürekli sergileme mekânları. (Merve Karaoğlu Can Kişisel Arşivi, Zürih, İsviçre ©Nisan 2018).

Şekil: 32, 33
Zürih Tasarım Müzesi ikincil sirkülasyon alanları. (Merve Karaoğlu Can Kişisel Arşivi, Zürih, İsviçre ©Nisan 2018).



danışmanın doğrudan merdivene yönlendirilen lineer bir tasarıma sahip olması, sürekli sergileme mekânı için sağa yöneltilmesi gereken noktada müzenin yayınlarının sergilendiği bir elemanın yolu kesintiye uğratması ve alt-üst katlarda hangi galerilerin olduğuna dair bilgi veren metin ve piktogramların merdivenin yanındaki duvara küçük boyutlarda, görme hizasının dışında yerleştirilmesi bu kopmaların birincil sebepleridir. Görsel erişim sağlanması gereken karar noktalarında yazıların algılanamaması kişisel konforu azaltmaktadır. Ayrıca müzede ziyaretçinin faydalanabilmesi için hazırlanan bir yerleşim planı da bulunmamaktadır. Yalnızca sürekli sergileme mekânına ait eserlerin dağılımını gösteren, A4 (21x29.7) boyutlarında bir broşür temin edilebilmektedir. Bu sebeplerle müze içerisinde kaybolma, bulunduğu yere dair fikir edinememe sonucu hoşnutsuzluk duyguları ortaya çıkmaktadır.

Sosyal etkinliklerin inşa edilebilmesi için altlık oluşturacak mekânların, sosyal teması aşırıktan ve yetersizlikten korunması üretim biçimlerine bağlıdır. Müzenin teoride kurguladığı bu biçimlerin, pratikte rastlantısal buluşmaları desteklemediği görülmektedir. Tasarım nesnelere yönelik deneyimi geliştirmeyi vadeden Swiss Lounge (Şekil 34-35), örgütlenme kapsamında değerlendirilecek tek mekândır. Mekânda sergilenen donatı elemanlarının özelliklerine bağlı olarak yalnız kalabilmek veya toplu etkinlikler gerçekleştirebilmek mümkündür. Ancak bütün bir hacim olması kaynaklı görsel, işitsel veya bölgesel per-

deleme imkânı sunamamaktadır. Sınır kavramı dahilinde mahremiyeti destekleyici elemanlar olan kilitli dolaplar ise, ihtiyacın çok üzerinde bir sayıda ve anlamsız büyüklükte bir hacim içerisinde kullanılmıştır. İhtiyaç programı iyi kurgulanmış bir yapı için söz konusu olamayacak bu aşırılık, mekânı söylemsizleştirmiştir.

İç mekânda günışığı fizyolojik-psikolojik iyi olma durumunu olumlu yönde etkilemektedir ve doğal aydınlatmanın görme koşullarını yerine getirmeye yetmediği durumlarda yapay aydınlatma uygulamalarına başvurulmaktadır. Zürih Tasarım Müzesi için bu uygulamalar tam tersi bir süreçtedir. Çünkü yapının kendisi günışığından maksimum fayda sağlanabilecek geniş ve yüksek pencereler ile tasarlanmıştır. Ancak bir müzenin işlevi ve korunması gereken eserleri göz önünde bulundurulduğunda bu denli bir aydınlatma ihtiyaçtan fazlasına denk gelmektedir ki, ortaya çıkabilecek zararlar sebebiyle önlem alınmasını gerekli kılmaktadır. Müzenin günışığına en çok maruz kalan sergileme mekânı olarak sürekli sergileme hacminde, yarı geçirgen malzemeyle kaplanmış panellerin her pencerenin önüne monte edilmesiyle çözüm üretilebilmiştir (Şekil 36). Kullanılan yapay aydınlatma elemanlarından florasanlar sabit ve genel aydınlatmayı, spotlar hareketli ve doğrudan nesneleri vurgulama amacına yönelik bölgesel aydınlatmayı destekleyicidirler (Şekil 37). Mekânın biçimlenişine göre farklılaştırılan ışık renkleri ise, sınırların net bir şekilde ayrılmasını sağlamaktadır. Sürekli sergileme mekânında ise kurulan

Şekil: 34, 35

Zürih Tasarım Müzesi Swiss Lounge. (Merve Karaoğlu Can Kişisel Arşivi, Zürih, İsviçre ©Nisan 2018).





raylı sistemle yapay aydınlatma elemanlarından faydalanılmıştır. Sergileme ünitelerinde çoğunlukla açısız, cam malzeme tercih edildiği için oluşan yansımalar, nesnelerin rahatlıkla izlenmesini engellemektedir. Aynı şekilde bazı aydınlatma elemanlarının amaçsızca yönlendirilmesi ışık patlamalarına ve yanıltıcı sert gölgelerin oluşmasına neden olmaktadır.

Araştırmacı tarafından müzeye ziyaretin gerçekleştirildiği tarihlerdeki sergide, işitsel yoğunluğa sahip eserlere yer verilmemiştir.⁴ Müzenin ilişkili olmayan, geniş hacimler içerisine yayılmış dağınık mekânlarında sesin yankılanmasını azaltabilecek malzeme veya donatı elemanlarının kullanılmamış olması, en ufak sesin bile ortamda büyümesine sebep olmaktadır. Bu sebeple sergileme mekânlarından çok ara veya yardımcı mekânlar, ziyaretçinin rahat hareket etmesini engellemekte, çıkabilecek en ufak sesin dahi yayılarak diğer insanların dikkatini dağıtabileceğine dair tedirginlik yaratmaktadır. Yapı içerisinde ısıtma panel radyatörler ile sağlanmaktadır. Gezinti sırasında bu peteklerden uzaklaştıkça üşüme hissinin, güneş ışığına direkt maruz kalman pencere önlerinde ise ikili etkiye bağlı olarak terlemenin arttığı deneyimlenmiştir.

20.yüzyılın ilk yarısında ortaya çıkan Neues Bauen (*Yeni Mimarlık*) akımının bir örneği olan müze yapısı, mimarlığı ortaya koyan bileşenlerin süsten uzak bir biçimde kurgulanabilmesi söylemi gereği, sade, dik açılı, büyük pencereli olarak tasarlanmıştır. Temel biçimler yapı cephesinde açık bir

şekilde okunabilmektedir. Yapı; davetkâr, iç-dış mekân arasında ilişki kuruyormuş izlenimi vermesine rağmen, girişinin hemen yanındaki parktan koparılarak yan cepheye alınması ile ziyaretçisini kucaklayan değil, ziyaretçisiyle arasına engel koyan bir davranışa sahiptir. Bu ikilemin yapı içerisinde de devam ettiği görülmektedir. Formuna ve çevresel referanslarına bağlı olarak bütüncül bir etki yaratması, ziyaretçiyi içeride tutması beklenmektedir; ancak kurgusu beklenen ölçüde iletişimli bir yaklaşım sergileyememektedir.

Sonuç Yerine

Türkiye’de yaşanan gelişmeler doğrultusunda bir tasarım müzesinin kurulması aşamasında başvurulabilecek güncel içerik ve programlara değinilmiş bu araştırma, toplumun eğitim, kültür, estetik vb. bilincini geliştirmesi öngörülen müze mekânlarında gereksinimleri doğru tanımlayabilmek için bir ön çalışma niteliğindedir. Bu sebeple tasarım müzesi özelinde düşünüldüğünde; pratik anlamda Kültür ve Turizm Bakanlığı’nın ve İstanbul Büyükşehir Belediyesi’nin –veya müzenin kurulması öngörülen il ve ilçe belediyelerinin-, hem teorik hem pratik anlamda ise müze çalışmaları yürüten akademisyenlerin, özel tasarım ofislerinin, küratörlerin, bir şehir-çevre-yapı-mekân tasarlayabilmek için ortak çalışması gereken tüm disiplinlere ait profesyonellerin bu çalışmadan yararlanabileceği öngörülmektedir.

Bu sebeple incelenmiş olan müze yapısına dair birkaç gözlem bulgusu gelecek tasarım çalışmalarında dikkat edilmesi gereken

Şekil: 36, 37

Zürih Tasarım Müzesi aydınlatma uygulamaları. (Merve Karaoglu Can Kişisel Arşivi, Zürih, İsviçre ©Nisan 2018).

⁴ Bu tarihlerde devam eden süreli sergi; 'Oiphorie Atelier 01/ 03.03.2018-30.09.2018' dir.

noktalara örnek olması açısından şu şekilde özetlenebilir:

- Ziyaretçinin mekâna ve sergi içeriğine dair deneyimini zenginleştirebilme, kurguya dair bir şemayı/ haritayı/ güzergâhı zihninde oturtabilmesi ile doğru orantılıdır. Bu yönde doğru bir algılama süreci, kesişim noktalarında verdiği kararların süreklilik göstermesini sağlayacak ve yapı programında yer alan mekânların tamamında bulunma konusunda ortaya çıkabilecek eksiklik hissine kapılmasını engelleyecektir. Ancak Zürih Tasarım Müzesi'nde algılama ve zihinde bütüncül bir yol haritası çizme becerilerini destekleyici basit yönlendirme ve bilgilendirme elemanlarının kullanımı yetersiz olduğu gibi mekânın kendisi kurgusal olarak da yönlendirme desteği sağlamamaktadır.
- Sergileme, dinlenme, yeme-içme, bilgi edinme mekânları kadar önemli olmasına rağmen yapının genellikle çözümlenmeyen, tasarlanmayan bir parçası olarak tuvaletler, Zürih Tasarım Müzesi'nde bütüncül tasarım anlayışına dahil edilememiştir.
- Toplumun bireysel veya toplu davranışlarını etkileyen, bir noktadan sonra ise biçimlendiren mekânlar olarak müzelerde sosyal etkileşimin yüksek olması, mekânın tekrar tekrar üretimine imkân sağlayan kurgusal çözümlerle mümkündür. İyi bir kurgusal tasarım ile bireyin, iç mekânla ve bu mekânın kullanıcısı olan diğer bireylerle iletişim kurması da sağlanacaktır. Zürih Tasarım Müzesi'nde bu organizasyonel hareket daha sabit bir biçim üzerine kurulu olduğundan, müzede vakit geçirmek, nesneler ile ilgili bilgi edinmek dışında ziyaretçi mekânsal boyutta pasif izleyici konumda kalmaktadır.

“Tasarım tamamen belli bir nihai amaç ve açıkça tanımlanmış yöntemler içeren doğrusal bir süreç değildir. Daha çok mümkün olan en iyi tasarım çözümü için döngüsel, yinelemeli bir araştırmadır ve bu süreç

yalnızca tasarımcıyı veya tasarımcıları değil, sayısız diğer katılımcıyı da içerir” (Van der Voordt, Van Wegen 2005, 133). Özellikle de sosyal ve kültürel etkinliklerin gerçekleştiği ve toplumun davranışlarını etkileyen müze mekânlarının tasarımında tasarımcı, kullanıcı başta olmak üzere, hizmet alan veya veren bütün bu katılımcıların gereksinimleri ve taleplerine yabancı kalmamalıdır. Böylece deneyimin kendisi ‘başarılı’ ve ‘daha iyi’ olmayı hedefleyen mekânlarda her seferinde yeniden üretilebilecektir●

Kaynakça

- Artun, A. (2006). *Tarih Sahneleri Sanat Müzeleri 1 (Müze ve Modernlik)*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Atagök, T. (1999). Müze Mimarisi. T. Atagök (Ed.), *Yeniden Müzeciliği Düşünmek*. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Basım Yayın Merkezi.
- Borden, D., Elzanowski, J., Lawrenz, C., Miller, D., Smith, A., Taylor, J. (2009). *Başvuru Kitapları/ Mimarlık* (Derya Nüket Özer, Çev.). İstanbul: NTV Yayınları.
- Dimaki, A., Dimakis, C.E. (2006). From a Physical Design Museum Towards a Virtual Design Museum: or How Museology, New Technologies and Design Meet. *5th Nordcode Seminar&Workshop*. Norway: Oslo School of Architecture and Design, May 10-12. Retrieved September 12, 2017, from nordcode.tkk.f/oslo.html
- Durand, J.N.L. (2000). *Précis of the Lectures on Architecture*. Los Angeles: The Getty Research Institute Publications.
- Foster, H. (2011). *Sanat-Mimarlık Kompleksi: Küreselleşme Çağında Sanat, Mimarlık ve Tasarımın Birliği* (Serpil Özaloğlu, Çev.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Giebelhausen, M. (2006a). A Companion to Museum Studies. S. Macdonald (Ed.), *Museum Architecture: A Brief History* (pp. 223-244). Oxford: Blackwell Publishing.
- Giebelhausen, M. (2006b). New Museum Theory and Practice: An Introduction. J. Marstine (Ed.), *The Architecture is the Museum* (pp. 41-63). Oxford: Blackwell Publishing.
- Hooper-Greenhill, E. (1992). *Museums and the Shaping of Knowledge*. London: Routledge Publishing.
- Heathcote, E. (2014, September 26). What are Design Museums Actually for?. *Financial Times*. Retrieved September 04, 2018, from www.ft.com
- Huyssen, A. (2006). Tarih Sahneleri Sanat Müzeleri 2 (Müze ve Eleştirel Düşünce). A. Artun (Ed.), *Bellek Yitiminden Kaçış: Kitle İletişim Aracı Olarak Müze*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Karaoğlu Can, M. (2019). *Tasarım Müzelerinin Mekânsal Kalite Parametreleri Üzerinden Okunması ve Bir Rehber Önerisi* (Doktora Tezi). Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Kırcı, N. (2010). Müzelerde Sentaktik ve Biçimsel Analiz Üzerine Bir Değerlendirme. *Gazi Üniversitesi Mühendislik-Mimarlık Fakültesi Dergisi*, 25(2), 189-199.
- Martin, R. (2016, September 26). What are Design Museums for?. *Apollo The International Art Magazine*. Retrieved September 04, 2018, from www.apollo-magazine.com
- Özaslan, N. (2002). Kiasma-Helsinki Çağdaş Sanatlar Müzesi. *Mimar-ist Dergisi*, 2(4), 68-73.
- Özsel, F. (2002). Koleksiyon Odalarından Sanal Müzeye Müzenin Sanallığı/ Sanallığın Müzesi. *Mimar-ist Dergisi*, 2(4), 90-96.
- Sönmez, Z. (1994). Avrupa'da Uygulanan Bazı Örneklerle Çağdaş Müzecilik ve Serbest Sergileme Tekniklerine Bir Bakış. *2.Müzecilik Semineri Bildiriler Kitabı* (syf.101-104). Türkiye: Askeri Müze ve Kültür Komutanlığı, Eylül 19-23.
- Voordt, T.J.M. van der, Wegen, H.B.R. Van. (2005). *Architecture in Use: An Introduction to the Programming, Design and Evaluation of Buildings*. Bussum: Architectural Press.
- Url-1: <www.wallraf.museum>, erişim tarihi: 27.11.2018
- Url-2: <www.museum-ludwig.de>, erişim tarihi: 27.11.2018
- Url-3: <www.massmoca.org>, erişim tarihi: 27.11.2018
- Url-4: <www.cooperhewitt.org/timeline/>, erişim tarihi: 12.12.2018
- Url-5: <www.grassimuseum.de/en/history/architecture.html>, erişim tarihi: 12.12.2018
- Url-6: <www.etsm.org.tr>, erişim tarihi: 01.10.2018
- Url-7: <en.unesco.org/creative-cities/istanbul-0>, erişim tarihi: 30.12.2018
- Url-8: <istanbul.design/storage/papers/May2018>, erişim tarihi: 30.12.2018