

BİR SOSYAL VE KÜLTÜREL BELLEK OLUŞTURMAK: TASARIM MÜZESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

TOBB EKONOMİ VE TEKNOLOJİ ÜNİVERSİTESİ

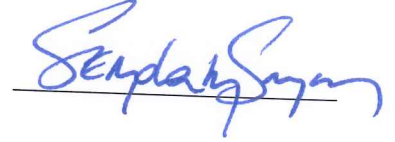
RABİA HARMANKAYA

TASARIM

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ARALIK 2018

Bu tezin Yüksek Lisans derecesi için gereken tüm koşulları yerine getirdiğini onaylıyorum.

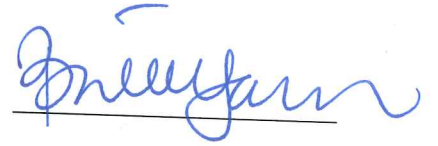


Prof. Dr. Serdar SAYAN
Sosyal Bilimler Enstitüsü
Müdürü

Bu çalışmayı okuduğumu ve çalışmanın kapsam ve içerik olarak Sosyal Bilimler Enstitüsü Tasarım Ana Bilim Dalı'nda bir Yüksek Lisans tezi olabilecek yeterlilikte olduğuna kanaat getirdiğimi onaylıyorum.

Tez Danışmanı

Dr. Öğr. Üyesi Bülben YAZICI
(TOBB ETÜ, Endüstriyel Tasarım)



Tez Jürisi Üyeleri

Prof. Dr. Ayşe ÇAKIR İLHAN
(Ankara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Eğitimi)



Prof. Dr. Vedat ÖZSOY
(TOBB ETÜ, Sanat ve Tasarım)



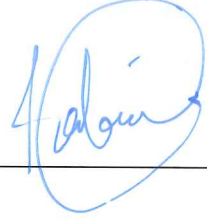
Doç. Dr. E. Nur OZANÖZGÜ
(Hacettepe Üniversitesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı)



Dr. Öğr. Üyesi Ahmet Fatih KARAKAYA
(TOBB ETÜ, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı)



Tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada her türlü kaynağa eksiksiz atıf yapıldığını bildiririm.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Rabia HARMANKAYA', is written above a horizontal line.

Rabia HARMANKAYA

ÖZ

BİR SOSYAL VE KÜLTÜREL BELLEK OLUŞTURMA: TASARIM MÜZESİ

HARMANKAYA, Rabia

Yüksek Lisans, Tasarım

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Bülben YAZICI

Tasarım müzeleri dünyada yaygınlaşan ve merak edilen bir kültürel mekân haline gelmiştir. Tasarım müzesi bir tasarımcının kimliğini tanımlayacağı, tasarımın büyümesine kapılacağı aynı zamanda tasarımı yeniden keşfedeceği, yepyeni fikirlere varacağı bir ortam olarak düşünülebilir. Tasarım müzesinin etkilediği topluluk sadece tasarımcılar değildir, tasarım müzesi toplumun birçok kesimini etkilemektedir çünkü bir anlamda toplumun tercihlerinin, kültürel birikiminin, tarihsel bilincinin yansıması ve kayıdır. Tasarım müzesi ürünlerin niteliklerinin zamana yayılarak değerlendirilebileceği toplumdan etkilenen ve toplumu etkileyen, toplumu besleyen ve toplumsal olaylardan beslenen hem ekonomik hem sosyal hem kültürel hem politik hem apolitik hem demokratik bir oluşumdur.

Bu çalışmada tasarım müzelerinin oluşum süreçleri, var olma hikâyeleri ve farklılık gösteren karakterleri incelenip analiz edilmeye ve bileşenlerine ayrılmaya çalışılacaktır. Tasarım müzesini var eden katmanlar ve bunların farklı bileşimlerle bir araya gelmesiyle oluşan her tasarım müzesini kendine özgü kılan formülleri, içerikleri ile değerlendirilecektir. Bu sayede tasarım müzesinin var oluş sebepleri daha iyi anlaşılıp daha sonraki tasarım müzeleri için bir ilişki haritası, yol haritası çizmek mümkün olabilecektir. Tasarım müzelerinin hiçbiri kendi sosyokültürel bağlamından uzak değerlendirilemez ve ondan kopuk var olamaz. Bu araştırmada tasarım yüksek lisansı disiplinler arası bakış açısıyla tasarım müzesi bu çerçeveden analiz edilmeye çabalanmış ve çalışmanın sonunda tasarım müzesi ve tasarım belleği oluşturma yolunda Türkiye'nin durumu bulgular üzerinden değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Tasarım, Tasarım Müzesi, Tasarım Sergilemesi, Tasarım Belleği

ABSTRACT

CREATING A SOCIAL AND CULTURAL MEMORY: THE DESIGN MUSEUM

HARMANKAYA, Rabia

M.A., Design

Supervisor: Asst. Prof. Dr. Bülben YAZICI

Design museums have become a popular and widespread concept in the world. The design museum can be thought of as an environment where a designer will identify his identity, where he will feel like he is in the Disneyland of design, and he will be under the spell of design and at the same time rediscover the design and get new ideas. Not only designers will be influenced by the design museum but also the many parts of society because it is a reflection and record of society's preferences, cultural accumulation and historical consciousness.

In this study, the formation process, existence and different characters of design museums will be analyzed. The layers that make up the design museum, the reformation of that layers with different combinations, and the principles that make each design museum unique will be evaluated together with their contents. By this way, the meaning of design museum will be better understood and it will be possible to have an interaction between museums, a road map for latter design museums. In fact, each design museum is a product to solve a different problem with its own dynamics and everyone has unique identity influenced by environment and culture. None of them can be considered far from their own sociocultural context and can not be separated from it. In this research, from a different perspective of a transdisciplinary design graduate, the design of the museum will be analyzed and Turkey's position towards design museum will be evaluated based on the findings.

Keywords: Design, Design Museum, Design Exhibition, Design Memory



Emeđi geen tım đretmenlerime...

TEŞEKKÜR SAYFASI

Yüksek lisans hayatım boyunca “on milyon yüz bin” tane farklı fikir ve soru işaretleriyle dolu, öğrenmeye, araştırmaya, okumaya deli gibi meraklı olan benim gibi pek de kolay beğenmeyen ve her türlü sınırı zorlayan bir öğrenciyi disipline edip, ikna edip, bilgiye doyurup, ayaklarını yere bastıran ama bir o kadar da farklı fikirlere her zaman açık olup bana ilham veren, kimsenin böylesine sabır ve destekle yaklaşmayacağı durumlarda bile hiçbir zaman desteğini eksik etmeyen, en yeniyi, hiç bilinmeyen, haddim olmayanı araştırmama izin veren, her ne şartta olursa olsun öğrencisine saygı duyan ve değer veren sevgili Tez Danışmanım Dr. Öğretim Üyesi Bülben Yazıcı'ya bu tezde olan harf sayısınca teşekkür etsem yine yeterli olmayacaktır.

Bana öğrenmeyi, sorgulamayı, düşünmeyi, fikir üretmeyi, farklı olanı, yeni olanı araştırmayı aşıl原因an, her zaman merakımı canlı tutan ve hayatı boyunca desteğini esirgemeyen *Canım Anneme* aldığım nefes sayısı kadar teşekkür etsem yine yeterli olmayacaktır.

Bugüne kadar bana bildiği en ufak şeyi dahi öğretmekten geri durmayan, nasıl bir rehber olunur, nasıl bir öğretmen olunur bana gösteren ve eğitim hayatını bana sevdiren üzerimde emeği olan bütün öğretmenlerime hayatım boyunca öğrendiğim her bilgi kadar teşekkür etsem yine yeterli olmayacaktır.

Yine bu tez yazma sürecinde yanımda olup her anımı paylaşan aileme, arkadaşlarıma ve ufak bir gülümsemeye bile olsa bana destek olan herkese teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

İNTİHAL SAYFASI.....	iii
ÖZ	iv
ABSTRACT.....	v
İTHAF	vi
TEŞEKKÜR SAYFASI	vii
İÇİNDEKİLER	viii
ŞEKİLLER LİSTESİ	x
KISALTMALAR	xi
GÖRSELLER LİSTESİ	xii
BÖLÜM I: GİRİŞ	1
BÖLÜM II: KAVRAMSAL ÇERÇEVE.....	9
2.1. Tasarım Kavramı	9
2.2. Tasarım Sunumu.....	22
2.2.a. Tasarım Sergileri.....	23
2.2.b. Sanat Müzelerinde Sergiler: Tasarımın Müzelere Girişi	28
2.3. Tasarım Belleği ve Tasarım Müzesi.....	31
2.3.a. Müze'nin Tarihsel Gelişimi	32
2.3.b. Tasarım Belleği'nin Oluşumu.....	37
2.3.c. Tasarım Müzesini Tanımlayan Kavramlar.....	39
BÖLÜM III: ARAŞTIRMA YÖNTEMİ	47
3.1. Araştırma Modeli.....	47
3.2. Veri Toplanması.	49
3.3. Veri Analizi.	52
BÖLÜM IV: BULGULAR VE TARTIŞMA	57
4.1. Yapısal Açıdan Tasarım Müzesi.....	57
4.2. Kültürel Açıdan Tasarım Müzesi.....	71
4.3. Stratejik Açıdan Tasarım Müzesi	77
4.4. Mekansal Açıdan Tasarım Müzesi	88
4.5. Türkiye'de Tasarım Müzesi.....	90
4.5.a. Türkiye'de Tasarım'ın Tarihsel Arka planı	90
4.5.b. Türkiye'de Tasarım Müzesi Önerileri	93
BÖLÜM V: SONUÇ.....	101
5.1. Sonuç	101
5.2. Öneriler.	102

KAYNAKÇA.....	107
EKLER	113



ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 2.1. Tasarım Müzeleri Kuruluş Tarihleri.....	45
Şekil 3.1. Tasarım Müzeleri Özellikleri	53



KISALTMALAR LİSTESİ

ICOM : International Council of Museums

DDP : Dongdaemun Design Plaza

TDK : Türk Dil Kurumu

MoMA : Museum of Modern Art

MAD : Museum of Art and Design

V&A : Victoria and Albert

ETSM : Endüstriyel Tasarım Sanal Müzesi

MA : Master of Art

WDCH: Walt Disney Concert Hall

TED : Technology, Entertainment, Design

JIDA : Japan Industrial Designers' Association

GÖRSELLER LİSTESİ

Görsel 1.1. 2017 Dubai Tasarım Haftası, (Wallpaper, 2018).....	3
Görsel 1.2. 2018 Venedik Mimarlık Bienali, Türkiye Pavyonu Vardiya, (ArchDaily, 2018)	3
Görsel 1.3. 2018 Milano, Salone del Mobile Fuar Alanı	4
Görsel 2.1. Le Corbusier, Modulor Çizimi, (Arkitera, 2018).....	11
Görsel 2.2. Red Bleu Chair, Gerrit Rietveld	11
Görsel 2.3. Dieter Rams, İyi Tasarım Kriterleri, (Rams, 2018)	11
Görsel 2.4. Göbekli Tepe, Şanlıurfa, Türkiye (Süerdaş, 2018).....	13
Görsel 2.5. British Museum, Jade Cong Eski Çin’de Kullanılan Ölçüm Aleti	13
Görsel 2.6. Van Toprakkale’de Bulunan Urartulara Ait Ahşap Mobilya Birleştirme Parçası, MÖ 700-799, British Museum	14
Görsel 2.7. Howard Carter, TutankhamunMezar Çizimi (Tutankhamun Archive, Griffith Institute, University of Oxford).....	15
Görsel 2.8. Apple, MAC bilgisayar, 1984.....	18
Görsel 2.9. Georges Pompidou Center, 1977	18
Görsel 2.10. Refik Anadol’un “WDCH Dreams” Projesi.....	20
Görsel 2.11. Kristal Palas, 1851 Pavyon Yerleşim Planı	25
Görsel 2.12. 1851 Great Exhibition Pavyonlar	26
Görsel 2.13. MoMa, 1932, Le corbusier Salonu, Mimari Sergi.....	29
Görsel 2.14. Örümcek Ağı Simulasyonu, Thomas Saraceno, Palais de Tokyo	35
Görsel 2.15. Zürih Tasarım Müzesi.....	42
Görsel 2.16. Design Museum Denmark	43
Görsel 4.1. COBE Mimarlık Danimarka Tasarım Müzesi Ek Sergi Alanı Projesi ...	60
Görsel 4.2. Gent Tasarım Müzesi Eski Hali.....	61
Görsel 4.3. Gent Tasarım Müzesi Yeni Hali	62
Görsel 4.4. Toronto Exchange Binası.....	62
Görsel 4.5. ADAM Brüksel Tasarım Müzesi Kompleksi	63
Görsel 4.6. Londra Tasarım Müzesi Yeni Binası	64
Görsel 4.7. Londra Tasarım Müzesi Eski Binası.....	64
Görsel 4.8. Londra Tasarım Müzesi Yeni Binası	65
Görsel 4.9. Bavyera Müzesi	66
Görsel 4.10. Phinioteka Der Modern.....	66

Görsel 4.11. Vitra Campus Yerleşim Planı	67
Görsel 4.12. Vitra Tasarım Müzesi	68
Görsel 4.13. Holon Tasarım Müzesi, 2010.....	69
Görsel 4.14. Dodoengeum Design Plaza, 2014.....	70
Görsel 4.15. Barselona Tasarım Merkezi	71
Görsel 4.16. Moskova Tasarım Müzesi Mobil Sergi Otobüsü.....	75
Görsel 4.17. Zürih Tasarım Müzesi Anaokulu Rehberli Turu	76
Görsel 4.18. Vitra Tasarım Müzesi Arşivi	81
Görsel 4.19. Zürih Tasarım Müzesi Arşivi.....	82
Görsel 4.20. Danimarka Tasarım Müzesi Tasarımcı Eskizleri.....	82
Görsel 4.21. Vitra Tasarım Müzesi, Night Fever Sergi Alanı.....	84
Görsel 4.22. Zürih Tasarım Müzesi, Atelier Oİ Sergisi, Mart 2018	85
Görsel 4.23. Zürih Tasarım Müzesi, Atelier Oİ Sergisi, Mart 2018	86
Görsel 4.24. Zürih Tasarım Müzesi, Swiss Lounge Bölümü	86
Görsel 4.25. Danimarka Tasarım Müzesi, Klint Kafe.....	88

BÖLÜM I

GİRİŞ

Problem Durumu:

Son iki yüzyılda dünyanın pek çok yerinde, özellikle tasarım alanında adını duyurmuş ve yerleşmiş bir tasarım anlayışı olan ülkelerde tasarım müzelerinin yaygınlaşmaya başladığı görülmektedir. 1890 yılında *Denmark Arts and Crafts Museum* ismi ile kurulan müze 2011 yılında *Denmark Design Museum* olarak, 1903 yılında *Museum for Decorative Arts and Design* ismi ile kurulan müze 2002 yılında *Design Museum Gent* olarak isimlerini değiştirirken 2000’li yıllarda kurulan tasarım müzeleri, bu konudaki ilginin ve değişimin habercileri olmuşlardır. 2010 yılında kurulan Holon Tasarım Müzesi, 2007 yılında La Triennale Tasarım Müzesi de sanat/tasarım sergilemesi alanındaki değişimlere ayak uydurmuşlardır.

Tasarım kavramı doğası gereği kültürel ve ekonomik gelişmelerden etkilenmektedir. Sosyokültürel ve sosyoekonomik değişimler tasarım normlarını, tasarım ürünlerini ve doğal olarak bu nesnelerin sergilenmesini de değiştirmektedir. Sanayileşme ile birbirinin aynısı olan ürünler yüksek sayıda üretilirken, ürün ve tasarım kavramları da yeniden tanımlanmaya başlamıştır. Ürün ve üretim teknolojisinin gelişmesi çeşitliliği arttırmış, aynı ürün çoğul sayıda üretilirken, aynı işlevi yerine getiren farklı ürünler de piyasaya girmiş, rekabet oluşmuş, kalite ölçütleri ortaya çıkmış ve bunların hepsi de ister istemez tüketiciyi yakından ilgilendirmiştir. Geçmiş zamanlarda tüketici/kullanıcı ürünleri sadece ihtiyacı için edinirken bu çeşitlilik içerisinde ürünü diğerlerinden ayıran özellikleri, örneğin ürünün tarihsel gelişimi, ihtiyaç ve kullanım senaryoları, kullanılan malzemeler, tasarımcıların hikayeleri ile de ilgilenmeye başlamıştır. Bu hızlı oluşum tüketimi hızlandırmış, alternatifleri çoğaltmış, tüketicinin satın alma ölçütlerini de çeşitlendirmiştir. Önceleri

ürünlerin tanıtılması, tüketiciye ulaşması, bir anlamda pazarlanması için planlanan sergilemeler, ürünün kendi habitatı içerisinde korunması, felsefesini aktarması için göreceli olarak kalıcı bir araç haline gelmeye başlamıştır. Bu süreç ürünün tüketici ile ilişkisini çeşitlendirirken bir yandan da bir kültür, bir bellek oluşturmaya başlamıştır.

Ürünlerin satış ve pazarlama amacı ile sergilenmesi işlevini mağazalar, ulusal ve uluslararası fuarlar, kataloglar, sosyal/görsel ve basılı medya yerine getiriyordu. Bu medyanın ana hedefi tüketiciye neyi alacağını, nasıl kullanacağını, bu ürünün kendisine ne faydalar sağlayacağını göstermek, anlatmak, belki de denetmek ve bu sayede kişi ürünü tanıyacak ve satın alacaktı. Tüketimi arttırmadaki bu istek, tasarım sergilemelerini daha ön plana çıkarmaya başlamıştır. Daha önceleri sadece mağazalarda sergilenen bazı tasarım ürünleri artık farklı odak grupların dâhil olduğu bienaller, tasarım haftaları, fuarlar gibi geniş kapsamlı organizasyonlarda sergilenmeye başlanmıştır. 2018 yılında İtalya'da 57ncisi düzenlenen "Salone del Mobile" Mobilya Fuarı, tasarım firmalarının yeni ürünlerini ilk defa sunduğu ve gelecek yılın yeni eğilimlerinin konuşulduğu, 1,841 firmanın sergilendiği 435,065 kişinin ziyaret ettiği bir fuardır. Salone del Mobile (Görsel 1.3.) ile eş zamanlı yapılan Fuori Salone etkinlikleriyle Milano Tasarım Haftası tasarım dünyası için saygın ve gösterişli bir etkinlik iken, 2018 yılında dördüncüsü düzenlenen, tasarım konferansları, atölye çalışmaları ve sergilerden oluşan 200 farklı etkinlik ve 60.000 ziyaretçisiyle Dubai Tasarım Haftası Ortadoğu'nun en büyük yaratıcı endüstri etkinliği olarak damga vurmaktadır (Görsel 1.1.). Köln de 1250 farklı firmanın stant açtığı, 127.000'den fazla ziyaretçisi olan ImmCologne Mobilya Fuarı ve 2018 yılında 16.sı düzenlenen dünya genelinde 63 ülkenin kendi pavyonunu kurduğu, o senenin konseptine göre kendi mimari anlayışını, manifestosunu aktardığı, mimari ve tasarımı

yorumladığı Venedik Mimarlık Bienali bu tasarım sergilemelerinin birçok açıdan tüketiciye ulaştırıldığı, tanıtıldığı örneklerdir (Görsel 1.2.).

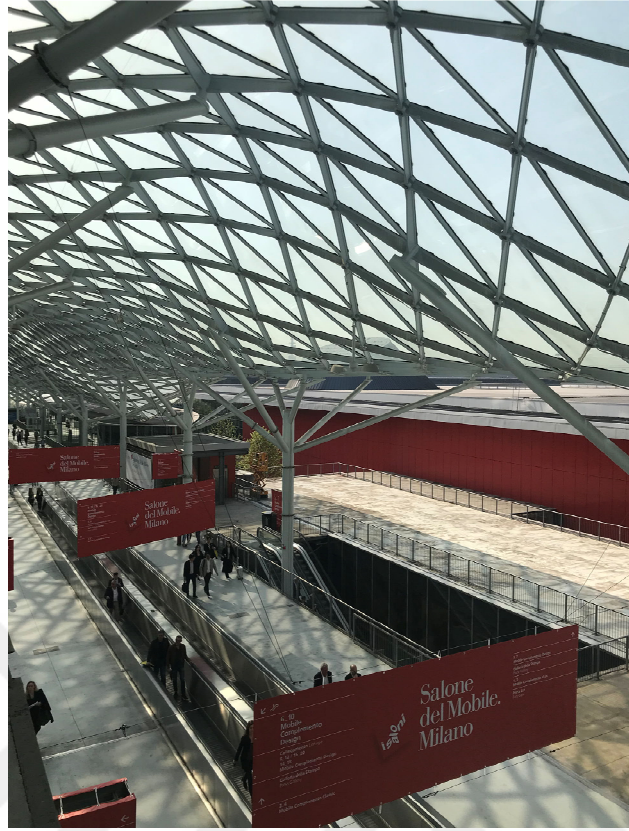
Görsel 1.1. 2017 Dubai Tasarım Haftası, (Wallpaper, 2018)



Görsel 1.2. 2018 Venedik Mimarlık Bienali, Türkiye Pavyonu Vardiya, (ArchDaily, 2018)



Görsel 1.3. 2018 Milano, Salone del Mobile Fuar Alanı



Bu etkinliklerin temelinde ürünün ve tasarımın tanıtılması, beğendirilmesi ve istenmesi yani pazarlanması amacı bulunduğu düşünülmektedir. Bu pazarlama eyleminin temel amacının da ürünün satılması ve ticari kar sağlanması olmalıdır. Sektörden sektöre, üründen ürüne değişmekle beraber firmalar kimi zaman doğrudan tüketiciye hitap ederken kimi zaman da sektörü tanıtmaya ve markalaşmaya gayesi taşımaktadırlar. Bu bağlamda tasarım sergilemelerinin temelinde ise tüketimi artırma ve tüketiciye beğendirme, ürünü tanıtmaya yönelik söylemler yapılabilir. 19.yy'dan itibaren günümüze kadar gelmiş tasarım sergilemelerinin sayısının ve niteliğinin zaman içerisinde değiştiği görülmektedir. Bu sergilemelere sadece ürün ve tasarım anlamında gelişmiş ülkeler değil kendini ve kültürünü tanıtmaya isteyen, bu fırsatla ürünlerini pazarlamak isteyen üçüncü dünya ülkeleri de rağbet göstermiştir. 19.yy'dan 21.yy'a kadar olan süreçte dünya genelinde yaratıcı sektör elde ettiği deneyimle tüketim amaçlı tasarım sergilemelerinde doyum noktasına ulaşmıştır. Her bölgede eşit tecrübe ve

bilinç oluşması beklenmese de yaratıcı endüstrisi gelişmiş ve devlet tarafından ekonomik ve politik olarak desteklenen İngiltere, Almanya, Amerika gibi ülkelerde tasarım sergilemelerinin daha ileri seviyeye taşınması için daha farklı yaklaşımlar getirilmesi gerektiği fikri doğmuştur. Tasarım sergilemelerinin sadece ticari kaygıları karşılamak için değil aynı zamanda toplumsal bir tasarım bilincine ulaşmak için de yapılması gerektiği, bu bağlamda sergilemelerin pazarlama, etkileşim, farklı sunum teknikleri ve müze kavramı ile birleşerek yeni bir tasarım sergilemesi yaklaşımı olan Tasarım Müzesini oluşturması olağan bir sonuçtur.

Tezin Amacı:

Bu tezin amacı Tasarım Müzeleri'nin tasarım disiplini, tasarım sergilemeleri, müzeler ve toplum için hangi konumda olduğunu ve neden, nasıl var olduğunu araştırmaktır. Tasarım Müzesi'nin ticari tasarım sergilemelerinden farkları, Tasarım Müzesi'ni sanat müzesinden ayıran müzecilik yaklaşımı, Tasarım Müzesi oluşumunda toplumsal ve evrensel tarihi gelişmelerin etkileri incelenip değerlendirilecektir. Modern tasarım anlayışı, tasarım disiplinleri ve bunların günümüzdeki duruma gelene kadar geçirdiği süreçler araştırılacaktır.

Tasarım Müzesi'ne etki eden çevresel faktörler değerlendirildikten sonra Tasarım Müzesi'nin kendi iç dinamikleri değerlendirilecek; tasarımı ve tasarım sergilemesini, eğitimi, koleksiyon oluşturmayı nasıl değerlendirdiği ve yorumladığı sorgulanacaktır. Çevresinden etkilenen ve gelişen, kendi iç dinamikleriyle karakterini oluşturan tasarım müzesinin bu etkileşim döngüsünde toplumu ve çevresini sosyokültürel boyutta nasıl etkilediği, ne katkıda bulunduğu ve gelecek için ne vaat ettiği konuları da son olarak değerlendirilmeye alınacak ve tezin çıktısı olarak Tasarım Müzesi olgusunun oluşturduğu tasarım belleğinin tasarım ekosistemi için ne ifade ettiği tartışılacaktır.

Araştırma Sorusu:

1. Tasarım Müzesini diğer tasarım sergilemelerinden ayıran nedir? Tasarım müzesinin özel yapan bileşenler nelerdir?
2. Bir tasarım müzesi bir ülke, bir akımı, bir ekolü yansıtabilir mi? Bir topluma kültürel ve ekonomik anlamda katkıda bulunabilir mi?
3. Tasarım Müzesi bir bellek oluşturabilir mi? Bir tasarım ekosistemindeki rolü nasıl tanımlanabilir?

Alt sorular:

1. Hangi ülkelerde tasarım müzesi var? Hangi amaçla açılmış?
2. Tasarım sergilemesi ve tasarım müzeleri ilişkisi nasıldır?
3. Tasarım müzeleri ve sanat müzelerinde yapılan tasarım sergileri arasında fark nedir?
4. Türkiye’de bir tasarım müzesi var mıdır?

Sayıtlar:

1. Tasarım müzesi tasarıma dikkat çeker, kısa vadede farkındalık oluşturur, orta vadede bir tasarım algısı ve seçiciliği yaratır, uzun vadede kültür ve eğitim üzerinde olumlu etkileri görülür.
2. Tasarım müzeleri, ürün sergileme dışında tasarım sürecini anlatır, bir bellek oluşturur, bunu korur ve aktarır.
3. Tasarım müzeleri ticari amaç taşımaksızın tasarımı ve tasarımcıyı sunar, düşünce ve eylem biçimini ortaya koyar.
4. Tasarım müzeleri ziyaretçiye kurgulanmış senaryolar ile tasarım sürecini yaşatır ve bu süreci deneyimlemesini sağlar.
5. Ülkemizde tasarım müzelerinin varlığı, tasarım eğitime ve tasarım kavramının bilinirliğine katkıda bulunur.

Araştırmanın Önemi:

Bu tezin konusu tasarım müzelerinin varlığı, var oluş amacı, tasarımı sergileme yöntemleri, sergi konsepti ve koleksiyonu ile ziyaretçisine vermek istediği mesaj, yaşatmak istediği deneyim ve oluşturmak istediği belleği diğer sergilemelerinden ayıran özelliklerini incelemektir. Alışveriş merkezinde gördüğümüz bir ürün, reklamda izlediğimiz bir konut Tasarım Müzesi içeriğinde sergilendiğinde, iletilen mesajın değişip değişmediği, değişiyorsa bunun nedenleri sorgulanmaktadır. Bununla beraber ürünün-eşyanın sadece sanat müzesi üzerinden değil ayrıca yeni/yeniden tanımlanmış bir bağlamda, bir Tasarım Müzesi bağlamında sergilenmesine ihtiyaç duyulduğu da tarihsel gelişimi içerisinde incelenmektedir. Çalışmada ana akım müze ve sergileme kavramlarının değişen tasarım yaklaşımları, teknoloji ve etkileşim algıları, kullanıcının değişmesi, sergileme- mekân- malzeme- ziyaretçi alışkanlıklarının farklılaşması gibi sebepler ile tarihsel bir devinim içerisinde değişmesi araştırılmaktadır.

Tasarım Müzeleri arasında öne çıkan The Design Museum, La Triennale Design Museum, Design Museum Denmark, The Helsinki Design Museum, Cooper-Hewitt National Design Museum, Vitra Design Museum gibi müzeler tasarım, sergileme, iletişim gibi işlevlerinin yanı sıra bir ülkenin, bir şehrin, bir kültürün de tanıtıcısı, simgesi haline gelmektedirler. Görülen o ki, tasarım müzeleri farklı boyutlarda gerçekleşen tasarım sergilemelerini yürütürken aynı zamanda evrensel ve yerel boyuttaki tasarım oluşumlarını da belgelemektedir.

Türkiye’de uzun zamandır tasarım eğitimi verildiği, tanınmış tasarımcılar olduğu halde bir tasarım müzesi bulunmamaktadır. Türkiye’de henüz tasarım müzesi bulunmasa da tez kapsamında yapılan müze ve şehir ziyaretleri sonucunda

anlaşılmıştır ki tasarım müzesi sadece tasarımcılardan oluşan bir topluluğa değil topluma ve bulunduğu çevreye de büyük katkılar sağlamaktadır. Bir şehri bir bölgeyi turizm gelirini artırıp kültürel paylaşıma destekte bulunabilmektedir. Bu sebeple Türkiye’de bir tasarım müzesi fikrinin var olmasının önemini farkına varılmasını sağlamıştır. Tasarım müzeleri bu kültürel ve sosyal etkileşimin hem hafızası hem de vitrini olarak tasarım ekosistemi, tasarımcılar, tasarım eğitmenleri ve tasarım öğrencileri, genel olarak tasarıma dair fikir ve ürün üreten her birey ve toplum için önem taşımaktadır.

Bu araştırma tasarım müzesi kavramını oluşturan tarihsel dizini, bu kavramı oluşturan elemanları, ziyaretçisi ile etkileşimini, toplumsal faydasını incelemektedir. Çalışmada Tasarım Müzesinin kendisini diğer sergileme kavramlarından ayarıştıran özellikleri gerek içerik gerekse mekânsal yapılanması bağlamında incelenmiş, “Tasarım Müzesi” başlığı taşıyan ve tasarım odaklı çalışan müzeler analiz edilmiştir. Araştırma ülkemizde henüz fiziksel olarak var olmayan Tasarım Müzesi kavramının oluşmasında gereken öğeleri örnekler ve kavramlarla inceleyerek bu konuda kapsamlı bir çalışmayı ortaya koymaya çalışmıştır.

Sınırlılıklar:

Araştırma boyunca karşılaşılan en büyük kısıt *Tasarım Müzesi* kavramı ile ilgili ne Türkiye’de ne de yurtdışında yeterli miktarda kaynağın olmaması ve her müzenin kendi dilinde daha etkin kaynaklara sahip olması olmuştur. Danimarka, Japonya ve Güney Kore’de kendi dillerinde yapılan yayınlar Türkiye’ye göre sayıca fazla olsa da çeviri sorunundan dolayı erişim kısıtlıdır. Birincil kaynak olarak faydalanılan web sitesi, müze yayınlarına erişim zorluğu da bir diğer kısıttır. Bazı web sitelerinin ise güncel olmayışı ve az bilgi içermesi yine araştırmayı kısıtlamıştır.

BÖLÜM II

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Tasarım Kavramı

Tezin kuramsal yapısı ve alan yazın taraması üç ana başlık altında incelenmiştir. Bunlardan ilki olan tasarım kavramı, tasarım müzesini oluşturan etmenler açısından sorgulanmaktadır.

Tasarım kelimesi tasarı, tasar kökünden türemiştir. Tasar; “Bir iş, bir düşünce sırasını, düzeyini gösteren resim, yazı, plan” anlamına gelirken tasarı; “Olması veya yapılması istenen bir şeyin zihinde aldığı biçim”, tasarım ise “Zihinde canlandırılan biçim, tasavvur; bir sanat eserinin, yapının veya teknik ürünün ilk taslağı, tasar çizim, dizayn; Bir araştırma sürecinin çeşitli dönemlerinde izlenecek yol ve işlemleri tasarlayan çerçeve” anlamlarıyla Türk Dil Kurumunun güncel sözlüğünde tanımlanmaktadır (TDK, 2018). İtalyanca “designare” kelimesi Latince’den gelmiş ve *de – signare* kökünden türemiştir. Paolo Belardi “Mimarlar Neden Hala Çiziyorlar?” adlı kitabında bu kelimenin diğer anlamlarına da değinirken çizimin ve düşünmenin tasarlama fiilini oluşturduğunun üstünde durmaktadır (Belardi, 2015). Tasarım kavramı düşünerek üretmek, ihtiyaç gidermek yeni bir ürün, yeni bir mimari ortaya koymak, tasarlamak yani düşünmek eylemi ile oluşmaktadır. Bu kadar geniş bir tanıma sahip olan tasarım kavramını bilimsel disiplinlerin nasıl algıladığı, zamanla gelişen akımlara, günlük hayattaki gerçek ihtiyaca göre devinimini anlayabilmek için tasarım kavramının tarihsel gelişimini de dikkatle incelemek gerekmektedir.

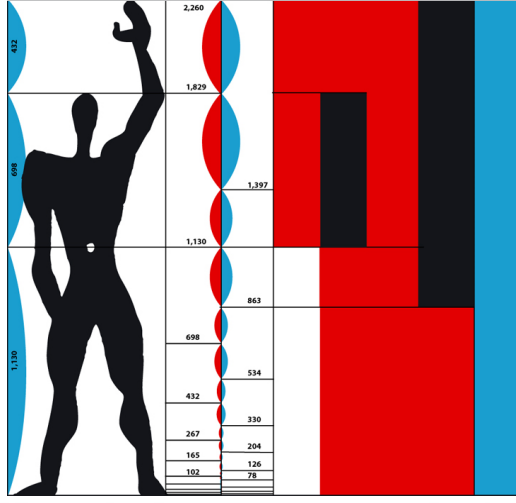
Tasarım kavramı zamanın etkilerinden bağımsız düşünülemediği için sanat, zanaat ve tasarım kavramları kimi zaman birbiriyle kaynaşmış kimi zaman da

ayrışmıştır. Tasarım, zanaat ve sanat arasındaki ayrımı doğru bir şekilde yapmak tezin daha anlaşılır olması açısından önem taşımaktadır.

Günümüzde son haliyle tasarım pek çok alanda kendine yer bulmaktadır. Üniversitelerin tasarım fakültelerine bakıldığında kentsel tasarım, çevre-peyzaj tasarımı, mimari, iç mimari/ mekânsal/ hacimsel tasarım, ürün tasarımı, moda tekstil tasarımı, grafik tasarım, görsel iletişim tasarımı, deneyim tasarımı, servis/hizmet tasarımı, etkileşim tasarımı, mobilya tasarımı, disiplinler arası tasarım, kullanıcı deneyimi tasarımı, medya tasarımı vb. gibi alanlara ayrılmıştır. Bunlara ek olarak yüksek lisans ve doktora programlarında her alanın kendine ait programları olduğu gibi tasarımın disiplinler arası çalışmalarının yapıldığı program sayısı da artmaktadır. Tasarım çalışmaları, tasarım yönetimi, disiplinler arası tasarım, teknoloji, tasarım toplum, tasarım eğitimi gibi yüksek lisans ve doktora programları bunlara örnek olarak gösterilebilir.

Her tasarımcı ve tasarım kuruluşu kendi tasarım tanımını yapmakta ve tasarıma kendi yaklaşımını getirmektedir. Bu tasarlamanın ve insanın doğasında vardır. Hiçbir şeyin tek bir yolu ya da tek bir açıklaması yoktur. Tasarım bir düşünce ürünüdür. Tasarımcının elinde çözmesi gereken bir problem vardır. Elindeki veriler ve istenenler listesini kendi filtresinden geçirip kendi düşünceleriyle harmanlayarak sonucu ortaya koyar. Bu düşünce süreci ve aşamaları tasarlama eyleminin ta kendisidir. İster Dieter Rams'ın iyi tasarım kriterleri, ister Gerrit Rietveld'in *De Stijl* akımı için bir manifesto olarak algılanan "Red Blue Chair"i, ister Le Corbusier'in Modulor'ü olsun her biri kendi tasarım yaklaşımları için bir bildiri niteliği taşır ve bunlar farklı tasarım disiplinlerinden olsa da aynı gayede birleşirler (Görsel 2.1., 2.2., 2.3.).

Görsel 2.1. Le Corbusier, Modulor Çizimi, (Arkitera, 2018)



Görsel 2.2. Red Bleu Chair, Gerrit Rietveld



Görsel 2.3. Dieter Rams, İyi Tasarım Kriterleri, (Rams, 2018)

1. Good design is innovative.
2. Good design makes a product useful.
3. Good design is aesthetic.
4. Good design makes a product understandable.
5. Good design is unobtrusive.
6. Good design is honest.
7. Good design is long-lasting.
8. Good design is thorough, down to the last detail.
9. Good design is environmentally-friendly.
10. Good design is as little design as possible.

Dieter Rams

McDermott (2007) tasarım ana kavramlarını açıkladığı Design: The Key Concepts isimli kitabının giriş kısmında tasarım kavramının 21. yüzyılda da çok farklılaştığını vurgularken, teknolojiyle beraber değişen, gelişen ve yeni olarak ortaya çıkan tasarım disiplinlerine dikkat çeker. Bu kitabının gelecekte ortaya çıkacak tasarım disiplinleri için de yol gösterici olması amacıyla hem eskiden gelen tasarım akımlarına değinir hem de yeni oluşan tasarım disiplinleri normları ve terimlerini açıklar. McDermott gibi pek çok araştırmacı, akademisyen ve tasarımcı tasarım kavramının bugünkü haliyle yetinmekle kalmaz çünkü tasarım geleceğe dönük yapılan ve uzun vadede kullanıcıyı

etkileyen, kültürle etkileşen bir olgudur. Bu döngüde tasarımın olağan halinden çok, geçmişten günümüze gelişi ve gelecekte alacağı şekil daha büyük önem arz etmektedir.

Tasarım kavramını sorgularken tasarlayan kişi ve tasarlanan kişi yani insandan ve insanlık tarihinden koparmadan, tasarım tarihini uygarlık tarihiyle beraber incelemek bu çalışmanın ana yaklaşımlarından biridir. Akademik eğitimde, mimarlık ve mekân tarihi insanlığın var oluşundan itibaren anlatılır. Tarih öncesi çağlarda göçebe ve avcı olan insan ateşin bulunmasıyla yaşamını ateş ve su etrafında şekillendirmeye başlar. Sanat tarihinde sürekli vurgulandığı gibi tarih öncesi zamanlarda yapılan ve gün yüzüne çıkan kalıntılardaki resimli anlatımlar ve simgeler o dönemin imgeleri ve görsel iletişim yöntemleridir. Tasarımı bir bütün olarak incelerken tasarım disiplinlerinin farklı tarihlerden itibaren ortaya çıktığına rastlarız. Endüstriyel tasarım kavramı, endüstri devriminden sonra ortaya çıkmıştır ve yıllar boyunca farklı birçok konudan etkilenecek akımlar, ekoller ortaya çıkarmıştır (Şahin, 2015). Teknolojiyle beraber gelişen kullanıcı deneyimi tasarımı, ara yüz tasarımı gibi tasarım disiplinleri ise yakın tarihten itibaren değerlendirilmeye alınmıştır.

İnsanlık tarihinden itibaren yapılan işlere göre alet üretimi, yaşayacak bir yer arama ve yapma, kendini ifade etme temel faaliyetler arasında olmuştur. Mağara resimleri, eski ev aletleri, yerleşik hayat kalıntıları bütünü değerlendirildiğinde hayatı kolaylaştırıcı çözümler üretmek insanın içgüdülerinde vardır (Görsel 2.4., 2.5.). Tasarımın bir soruna çözüm önermesi ve kolaylık, kullanılabilirlik getirmesi özelliklerine bakılarak tasarımın temelini oluşturan bu düşüncelerin eski çağlardan geldiğini söylemek mümkündür.

Görsel 2.1. Göbekli Tepe, Şanlıurfa, Türkiye (Süerdaş, 2018)



Görsel 2.5. British Museum, Jade Cong eski Çin'de Kullanılan Ölçüm Aleti



Avrupa tasarım tarihine bakılacak olursa mimari ve mekân antik çağlardan Yunan, Roma, Gotik dönemlerine kadar baskı ve gösteriş amaçlı kullanılırdı. Dini yapılar ve saraylar insanüstü devasa büyüklükte yapılıırken sivil yapılar daha temel alanlardan oluşuyordu. Bunun sebebi insanları yönlendirmektir. O dönem için tasarım mimari alanda ön plandayken dönemin özelliği olarak tasarım toplumu şekillendirmek için

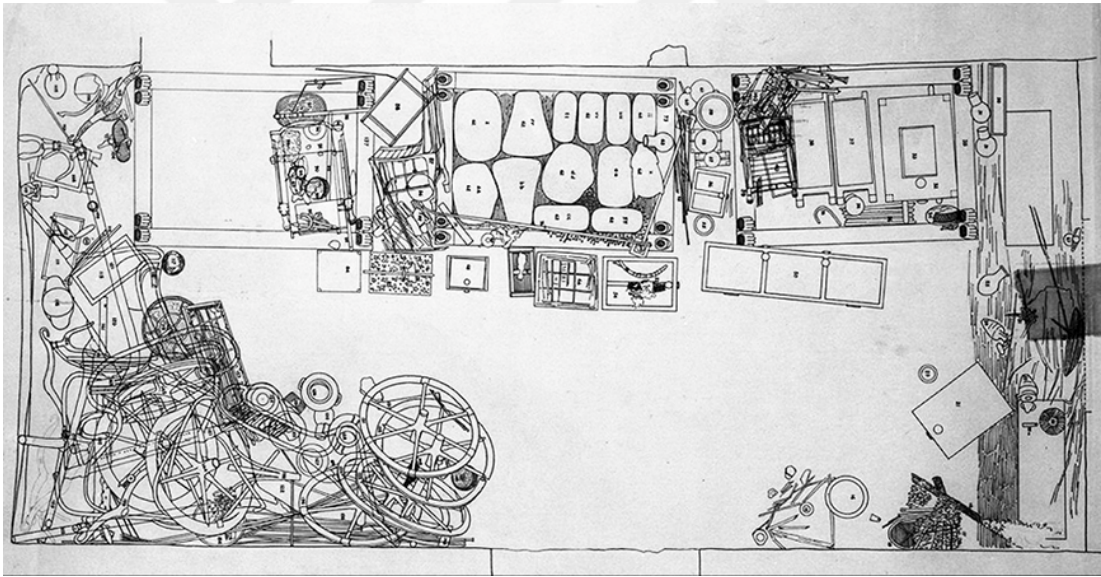
kullanılmaktaydı. Asya, Ortadoğu ve Uzakdoğu için de aynı tarihlerde farklılık söz konusu değildi. Günümüze ulaşan mimari eserler dini yapılar ve saray ağırlıklı olmakla birlikte kullanılan malzemelerinde bu durum üzerinde etkisi olduğu düşünülmektedir. Mısır piramitleri ve tapınakları bunların içinde bulunan krallara ve soylulara ait eşyalar dönemin tasarım eserlerine ışık tutan kalıntılardır. Sadece mimari yapısı ve iç mekanlarının birbiriyle ilişkilmesi ile değil kralların mezarlarına eşyaları ile beraber konulması geleneği sayesinde o günün eşyaları, kıyafetleri ve günlük yaşantısı hakkında bilgi vermesi ve yaşanan olayların hiyerogliflerle anlatılması açısından Mısır Piramitleri önem arz etmektedir. Anadolu'da da dönemin kral mezarları ve tapınaklarında bulunan eşyalar yine o zamanın sanat/zanaat anlayışına ışık tutmaktadır (Görsel 2.6.). Amerika da ise Maya, İnka ve Azteklerin tapınakları ve mezarları aynı şekilde örnek teşkil etmektedir.

Görsel 2.6. Van Toprakkale'de Bulunan Urartulara Ait Ahşap Mobilya Birleştirme Parçası, MÖ 700-799, British Museum



Bu dönemin özellikleri dünya geneline bakıldığında benzerlik göstermektedir. Mimari yapıların günümüze kadar korunması ya da keşfedilmesiyle dönemin mimarisi, dönemin tasarım, sanat, zanaat algısıyla ilgili daha çok fikir vermekteyken bu yapılardan özellikle mezar ve tapınlardan elde edilen ölümlerin eşyalarıyla ürün tasarımları, üretim, zanaat yaklaşımları, yine bu yapılardaki duvar resimleri, yazıları ve kabartmalarından grafik görsel anlayışlar ve günlük yaşama dair bilgiler de edinilmiştir (Görsel 2.7.). Kendi dönemlerinde tarihsel bütünlükte incelemeleri mümkün olamayacağı gibi günümüzde bu süreçler değerlendirip tasarım anlayışlarına dair bütüncül fikirler üretilebilmektedir.

Görsel 2.7. Howard Carter, Tutankhamun'un Mezar Çizimi (Tutankhamun Archive, Griffith Institute, University of Oxford)



Yine kıtalar bazında bakıldığında bölgesel farklılıklar gösteren sanat- zanaat- tasarım -üretim faaliyetlerinin kırılma noktası sanayi devrimi ve seri üretim olmuştur. Amerika'da ve Avrupa'da savaşlardan ve sömürgecilikten yorulan yöneticiler ekonomi ve sanayide gelişmeye yönelmiştir. Modern hayatlar, modern tasarımlar modern üretim yöntemleri, modern pazarlama yöntemleri geliştirme yarışı başlamıştır.

Bunların öncüleri arasında İngiltere, Almanya, Amerika gelmektedir. Sanayi devrimi inşaattan, günlük kıyafetlere, taşımacılıktan siyasete her alanda değişime sebep olmuştur.

Sanayi devrimi ile, Charlie Chaplin'in "Modern Times" filminin iyi şekilde anlattığı ve eleştirdiği gibi halkın yaşam tarzında büyük değişiklikler meydana gelmiştir. Tasarım kavramını, çağın anlayışı ve kültüründen bağımsız olarak değerlendirmek uygun bir yaklaşım değildir bu sebeple zamanın toplumunu, kültürünü, alışkanlıkları ve davranış biçimlerini doğru analiz etmek gerekmektedir. Sanayi devriminin toplum üzerinde özellikle tüketim alışkanlıklarının üzerindeki etkilerini incelersek; sanayileşme ile beraber işçi sınıfı ortaya çıktığı görülmektedir. İşçi sınıfının yaşamının da aynı üretim bandı gibi her aşamasıyla tasarlanmış ve belirlenmiş olduğu söylenebilir. Çalışma saatleri ve yapabilecekleri faaliyetler toplum kültüründe belirli olduğu için tüketim kültürü de bu çerçevede şekillenmektedir. Üretimin makineleşmesi ile ortaya çıkan boş zaman kavramı ve bunun sonucunda kişinin kendine ve istediği şeylere zaman ayırması gibi daha önceleri toplumun bu sınıfında karşılaşılmayan olgular ortaya çıkmaktadır. Bu ihtiyaca değil, isteğe ve arzuya yönelik tüketim tasarımı etkiler. Daha önceleri işlev-öncül olarak kullanılan ürünlerin artık toplumda statü belirlemeden, zevkleri tatmin eden istek-öncül ürünlere dönüşmeye başladığı görülmektedir. Tasarım ürün ve üretim üzerinde baskın bir hale gelirken, tasarımcılar da tüketici ve ürünün arasındaki bağı güçlendirmeye odaklanmışlardır. Mimarlar ve tasarımcılar kendi anlayış ve tasarım yorumlarıyla öne çıkmaya başlamıştır.

19.yy sonu ve 20.yy modernist akımlarla anılmaya başlanmıştır. Modernist akımlar kronolojik olarak Arts and Crafts (1875-1915): Britanya ve ABD Dönemleri, Art Nouveau (1880-1910), Wiener Werkstätte (1903- 1932), De Stijl (1917-1928),

Bauhaus (1919-1933): Deutscher Werkbund'u da içerir şekilde (1907-1934), Art Deco (1920-1940): Avrupa ve ABD Dönemleri olmak üzere listelenebilir (Şahin, 2015). Modernist yaklaşımlar sonucu tasarım alanları ve eğitimi bir araya getirilmeye başlanmış bunun üzerinde de tasarım dünyasını derinden etkileyen Bauhaus ekolü oldukça etkili olmuştur. Özçetin'e göre (2008) Bauhaus tasarım alanlarını birleştirmiş ve okulda atölyeler kurarak zanaatı da desteklemiştir. Bu oluşum modern ve post modern ekollerin başlangıcı olmuştur.

İkinci Dünya Savaşıyla beraber dünyada politik dengeler değişirken aynı sanayi devrimi gibi ekonomi ve toplumun yaşam şekli de değişmiştir. Bu değişim tasarıma ve tasarımcıların yaklaşımlarına da etki etmiştir. Dönemin Sovyet ve Alman mimarisine bakıldığında komünist rejimin yaklaşımlarının izleri görülmektedir. Aynı şekilde dönemin Alman ve Sovyet ürünlerine bakıldığında savaşa dair eşya ve aletlerin üretiminin günlük eşyalardan daha önde olduğuna rastlanmaktadır.

Amerika'da ise modernizme tepki post modernizm sanat ve tasarım akımlarına etki etmektedir. Büyük buhran sonucu ortaya konan tüketim ekonomisi ve tüketim toplumu oluşturma fikri insanların özgürlükçü, aykırı bir kendini ifade şekli geliştirmesi sonucunu doğurmuştur.

Modernizm, savaşlar, ekonomik krizler, postmodernizm derken yirminci yüzyıl sonlarında dünya düzeni yeniden şekillenmiştir. Tüketim toplumu için üretim gerekmektedir. Artan üretimle beraber rekabet artmış, tanıtım ve pazarlama önem kazanmaya başlamıştır. Tasarım ise bu pazarlama yöntemlerinin en önemlisi haline gelmiştir. Star mimarlar, star tasarımcılar ve star markalar ortaya çıkmaya başlamıştır (Görsel 2.8., 2.9.). Aynı zamanda gelişen üretim teknolojileri de tasarımda rekabeti artırmıştır.

Görsel 2.8. Apple, MAC Bilgisayar, 1984



1984 yılında piyasaya sürülen bilgisayar modeli alışılmıřın üstünde tasarım detaylarıyla masaüstü bilgisayarların farklılaşmasına öncü olmuřtur.

Görsel 2.9. Georges Pompidou Center, 1977



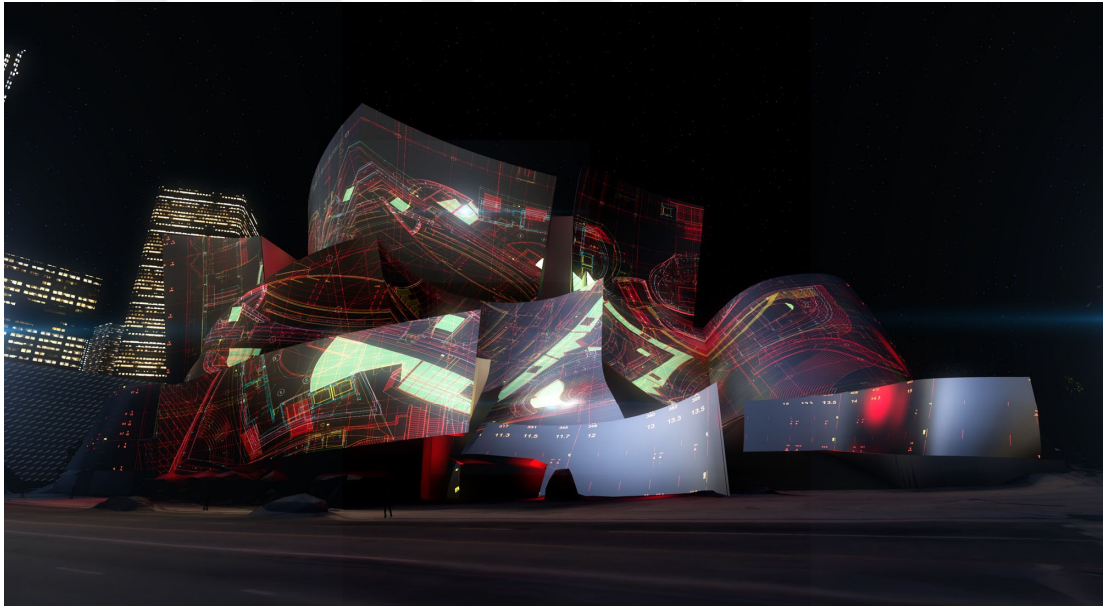
İtalyan mimar Renzo Piano'nun tasarladığı müze yapısı mimari tasarım özellikleri ve müzenin modern sanata yaklaşımıyla yenilikçi yaklaşımlara örnek olmuřtur.

20.yy biterken gelişen medya, ulaşım ağları, üretim teknikleri küresel bilgi alış verişini hızlandırmış bunun sonucu olarak da küresel bir toplum oluşturmaya başlamıştır. Tüketici bütün dünyada, istediği her sektörde, ilgilendiği her detayda bilgiye, teknolojiye ulaşabilir hale gelmiştir. Bu bilgiler neredeyse anlık olarak kendi tercihlerine göre kendisine servis edilmektedir. Bu sayede tasarım alanları ve akımları hem ayrışmaya hem kaynaşmaya başlamış ve yeni tasarım yaklaşımları ortaya çıkmaya başlamıştır. Net çizgilerle belirlenen tasarım disiplinleri arasında sınırlar silikleşmeye başlamıştır.

İçinde bulunduğumuz yüzyılda şimdiye kadar olan gelişmelerin tamamından daha hızlı bir şekilde dünya, toplumlar, kültür ve tasarım değişime uğramaktadır. Bu hız artık geçmişten günümüze gelen süreci sorgulamak ve yeninin ne olduğu sorusunu yanıtlamak üzere yaklaşımlar geliştirmiştir. Dijital platformlar sayesinde her olaya, her gelişmeye dünyanın her yerinde eş zamanlı olarak erişim sağlanabilmektedir. Artan internet hızı, bilgisayar, akıllı telefon ve internet kullanımı bilginin üretimi ve erişimine yeni kurallar getirmiştir. Fiziksel olarak var olan sosyokültürel ilişkiler de dijital platformlara taşınmıştır. Kütüphaneye gidip raflardan arayarak bulacağı bir kitaba evinde birkaç kelimeyle çevrimiçi olarak erişmek toplumun alışkanlıklarına ve davranış biçimlerine de etki etmektedir. Bireyin evinin önünden geçen otobüsün nerede olduğunu bir akıllı telefon uygulamasıyla kontrol edip ona göre dışarı çıkmasından, bir fabrikanın tamamen dijital ortamda el değmeden, bir bilgisayarla üretime başlayıp durmasına kadar geniş bir yelpazede 21.yy dijital çağ olarak adlandırılmaktadır. Bu değişimler toplumu ve sosyokültürel yapıyı etkileyerek tasarım normlarını da güncellemiştir. Veriyi sanata döndüren kişi olarak tanımlanan tasarımcı ve araştırmacı Manuel Lima 2015 yılında uluslararası konferanslar serisi olan TED TALKS da yaptığı konuşmasında artık bilgi ve iletişim sistemlerinin değiştiğinden

bahsetmektedir (Lima, 2018). Tarihi zamanlardan gelen bir alışkanlık olan hiyerarşik sınıflandırmalar, türlerin, bilimlerin, yönetimlerin ağaç metaforuyla sınıflandırılması artık yıkılmış birbiriyle örümcek ağı, insan beynindeki nöronlar gibi bağlantı kuran ve bu şekilde görselleştirilen bilgi sistemleri ve ilişki tipleri ortaya çıkmıştır. Konuşmada bahsedilen ağ metaforu 21.yy'da mevcut olan her düşünme türü ve bilim alanına uygulanabilmektedir. Refik Anadol'un dijital veri ve bilgilerin birbirleriyle olan ilişkilerini görselleştirmesiyle oluşturduğu dijital sanat eserlerine ya da mimarın bir projeyi yapma aşamasında kurguladığı fonksiyon şemasına bakarak farklı disiplinlerin bu yeni düşünme biçimini benimsediğini görebiliriz.

Görsel 2.10. Refik Anadol'un "WDCH Dreams" Projesi



Google Arts & Culture iş birliğiyle Walt Disney Concert Hall'da konumlanan 87,763 görüntü dosyası, 1.880 video dosyası, 1,483 meta veri dosyalar ve 17,773 ses dosyasını arşivden alıp insanın hayal kurma örüntüsünü taklit eden bir algoritmaya sahip yapay zeka ile ilişkilmesi sonucu ortaya çıkan görüntülerin WDCH binasına yansıtılması (Anadol, 2018)

Bu düşünce biçiminin tasarım kavramına olan etkisi ise tasarımı ekonomik, kültürel, siyasi, sektörel gelişmeler ile sürekli farklı biçimlerde ilişki kurması olmuştur. Aynı şekilde tasarım alanlarının birbiriyle ilişkisinin de farklı merkezlerde, farklı çakışık alanlarla bir araya gelmesiyle yeni tasarım alanları ve yaklaşımları ortaya

çıkılmaktadır. 2000 yılında ortaya atılan “Internet of Things” yani “Nesnelerin İnterneti” ve devamında gelen Endüstri 4.0 olarak adlandırılan “4.Sanayi Devrimi”ni vurgulayan her nesne ve teknolojinin birbirine bağlı olması, üretimin siber-fiziksel otomasyon sistemleriyle yapılmasını (Kesayak, 2018) ifade eden bu kavramlar tasarım disiplinlerinin sınırlarını da değiştirmiştir. Süreçlerin, hizmetlerin de tasarlanması konularını gün yüzüne çıkarmıştır. Tasarımın tanımı, kimin tasarımcı kimi tüketici olduğu, tasarımın sınırları ve oyuncuları bulanıklaşmaya başlamıştır. Tasarım dünyasına pek çok katkıda bulunan John Heskett tasarım kavramı ile ilgili şu ifadeye yer vermektedir.

“Modern dünyanın en garip özelliklerinden biri, tasarımın geniş ölçüde sıradan ve tutarsız bir şeye dönüştürülmesidir. Aksine, ciddi olarak düşünülür ve sorumluluk bilinciyle kullanılırsa, tasarım, insan çevresinin tüm ayrıntılarını iyileştiren ve haz almasını sağlayan bir örs gibi olmalıdır.” (Heskett, 2005)

Endüstriyel tasarımın rekabeti ve küreselleşmesinin tartışıldığı kitapta düşüncelerini belirten British Columbia Üniversitesi’nden Prof. Thomas Hutton ise tasarımı aşağıdaki gibi tanımlamaktadır;

“Tasarım, ekonomik kalkınmanın tanımlayıcı bir sembolü ve aynı zamanda şehirlerin ve toplumun dönüşümüdür. En geniş anlamda tasarım, endüstriyel ürün ve hizmetlerin üretiminde, gıda ve diğer yüksek değerli tüketim maddelerinin üretiminde ve sosyal kimlik ve yaşam tarzlarının oluşturulmasında giderek daha fazla kullanılmaktadır.” (Hutton, 2010)

Tasarım ülkeler, toplumlar ve tasarıma dair olan herkes ve her alan için bir üst disiplin olma yolunda ilerlemektedir. Gelecekte tasarımın nasıl şekilleneceği de tasarım kuramcıları ve yaratıcı endüstri için konuşulan ve araştırılan bir gündem haline gelmiştir. Tasarımın dinamikleri her geçen gün değişip gelişmekte ve geleceğe farklı yaklaşımlar getirmekteydi.

2.2. Tasarım Sunumu

Tasarım terminolojisinde ürün, tasarım sürecinin sonucu ortaya çıkan tasarım nesnesidir. Tasarım yaklaşımlarının farklılıklarıyla beraber tasarım süreci de tasarımın bir ürünü olarak nitelendirilmektedir. Ürün kelimesi ise İngilizce satış amaçlı üretilen, işlenen nesne anlamına gelen “goods” kelimesinin Türkçe karşılığı olup eşya, ürün olarak tanımlanmaktadır (Webster, 2018). Tasarlama eylemi sonucu ortaya çıkan ürün/obje/eser/eşyanın tanımı gereği sunulması, sergilenmesi yani tüketiciye pazarlanması gerekmektedir. Bu eşyaların sergilenmesi ihtiyacı ise zamanın ve hedef kitlenin şartlarına göre farklılıklar göstermektedir. Günümüzde ise sergilenen eşya, ürün, tasarım nesnesinin detayları, hikayesi, süreci ön plana çıkmaya başlamıştır.

Tasarımın zanaat olarak algılandığı zamanda kullanıcı kendi ihtiyaçlarına göre tasarlanmış eşya ile bir deneyime gerek duymamaktaydı. Müşteri zanaatkarın daha önceki tasarımlarını bildiği için kendi siparişinin de aşağı yukarı nasıl olacağını tahmin ederdi. Seri üretilen ürünler ise ihtiyaçların ve isteklerin optimize edildiği, hedef kitlenin tanımlandığı ve o kitle içerisinde yer alan herkesin hedeflendiği bir ortamdır. Bu imkana sahip olduğu takdirde kullanıcı/tüketici o ürünün kendi ihtiyacına uygun olup olmadığını ve kullanım senaryosunu deneyimlemek istemektedir. Bu bağlamda ürünün sunulması kullanıcının ürünü satın almadan onunla ilişki kurmasını sağlamaktadır. Özçetin, tasarım sergilemeleri üzerine yaptığı

araştırmasında tasarım sunumunun amacının toplumun ve sanayinin eğitimi, ürünlerin ve bir görüşün tanıtımı, yerel üretimin gösterilmesi ve propagandasının yapılması gibi farklı faktörlerin etkisi altında olabileceğini belirterek aslında bütünde ortak amacın iletişim kurma ve bu iletişimde sergilemenin medya aracı olarak kullanıldığından bahsetmektedir (Özçetin, 2008).

Tasarımın tüketim objesi/ürünü olarak ticari amaçla sunumunun yanı sıra zamanla gelişen belirgin tasarım akımları ve yaklaşımları oluştuğunda tasarım olgusu, bilinci ve belleğini tanıtmaya amaçlı sunumlar da yapılmaya başlanmıştır. Bu bölümde tasarım sunumunun gelişim evreleri bahsedilen ana hatlar üzerinden anlatılacaktır.

2.2.a. Tasarım Sergileri

Sergileme eylemi bir ürün, eşya, obje ya da nesneyi birine sunma ihtiyacından doğmuştur. Tarihin ilk sergileri antik pazarlar olarak ele alınmaktadır. Kralların soyluların ganimetleri ve koleksiyonlarını sergileme ve büyükleme isteğiyle devam eder ve zamanla farklılaşmaya amaçlarına göre ayrılmaya başlar. Ticaret fuarları (trade fairs), uluslararası fuarlar (world fairs), halka açık ticari fuarlar (public trade shows), müze galerileri (museum galleries), sanat galerileri (art galleries), gezici sergiler (travelling exhibitions), taşınabilir sergiler (portable exhibitions) bunlara örnektir (Demir, 2008). Amaçları farklı olsa da sergileme/ sunumun ortak gayesi ürünü tanıtmak ve ürün hakkında bilgi vermektir. Bir şeyi bilmek ona aşinalık oluşturur ve kişi kendiyle bağdaştırdığı obje/nesneye karşı aidiyet hissetmeye başlar. Tasarım sergilemeleri de ilk örneklerinde bu özellikleri göstermektedir.

Avrupa'da pazarlarla ve fuarlarla gelişen ticaret perakende mağazacılığa geçişe zemin hazırlarken, bu dönemlerde Selçukluların Anadolu'dan geçen ticaret yollarını kullanmaya başlamasıyla birlikte ticaret ve alışveriş Anadolu'da da önem kazanmaya

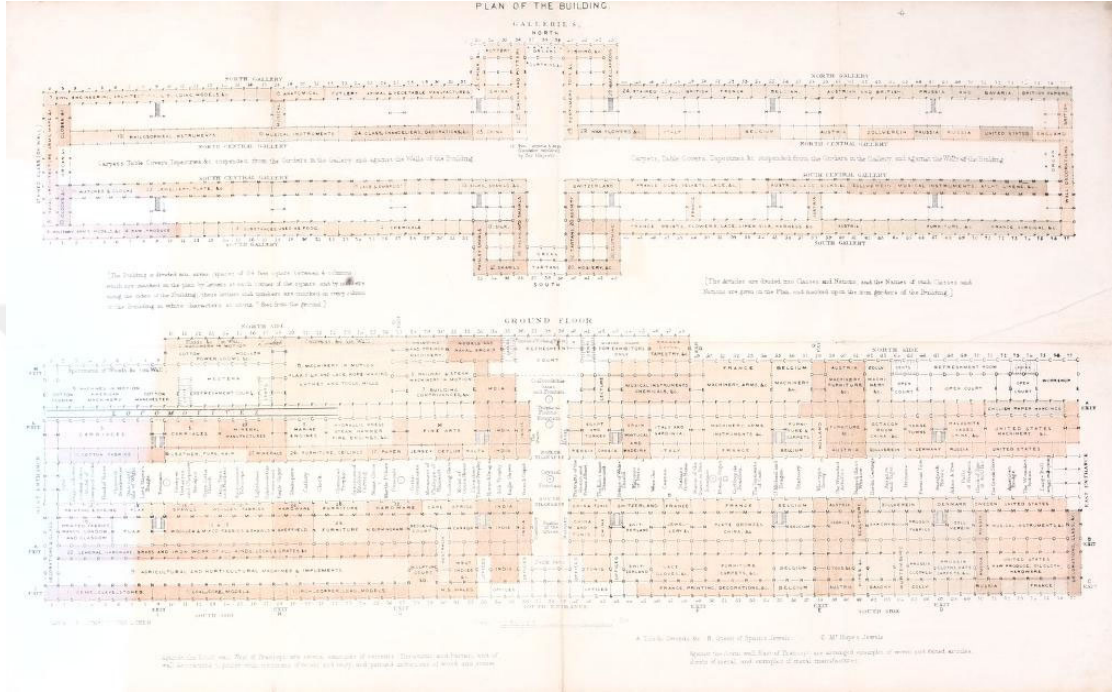
başlamıştır. Kervansarayların çıkışı da bu döneme rastlamaktadır. Bu alanlarda hem alışveriş hem de konaklama yapmak mümkündür (Yılmaz, 2013).

McDermott'a (2007) göre geniş çaplı tasarım sergilemeleri 19.yy da oldukça tercih ediliyordu. Bunların ilkinin Fransız hükümeti tarafından 1798 Exposition de l'Industrie olarak adlandırılan ticari fuarın olduğunu belirtirken bu fuarların tüm kıtalara yayıldığına da üstünde durmaktadır. Aynı zamanda 1876'da Philadelphia'daki serginin de önemini vurgulayan McDermott 1901'de, Turin, 1925 Paris Exposition des Arts Décoratifs, 1929 Barselona Sergisi, 1930 Uluslararası Modern Stil Sergisi, 1939 New York Dünya Fuarı, Brüksel'deki 1958 Sergisi ve 1960 Osaka Sergisi, 1967 Montreal Expo gibi sergilemelere de değinmiştir. Bu sergilerin başlangıç amacı tasarımı ticarileştirmek ve küresel anlamda pazarlamaya çalışmaktır.

Rampley (2017)'e göre ise günümüze ilham veren ilk tasarım sergilemesi 1851 yılında Kristal Palas'ta yapılan Great Exhibition'dır. Bu sergi sanayi devrimi ve kendi üretim kapasitelerinin gücünü sergileme amacı taşımaktadır. McDermott ise Great Exhibition'dan övgüyle bahseder ve ülkelerin tasarımlarını ve üretim güçlerini oldukça şaşalı bir biçimde ortaya koyduklarını belirtir. Bununla beraber Britanya'nın dünyanın en önemli politik ve ekonomik gücü haline geldiğini ve bu şekilde bunu gösterdiğini ekler. 1851 Great Exhibiton'un bir diğer özelliği ise içinde bulunduğu yapı Kristal Palas'ın yapısal özellikleri ve yapım sürecidir. Bu yapı modüler yani birbirinin aynı küçük parçaların birbiriyle eklenmesiyle oluşan bir yapıdır. Böylelikle yapıldığı gibi sökülüp başka bir alana kurulabilmektedir. Plan yapısıyla geniş çaplı sergilemeleri tek çatı altında toplamıştır. Bölünmeyen bir koridor boyunca sağ ve sol taraflarda konumlanmış fuar stantları ve ana dolaşım aksında yapı yüksekliği boyunca bulunan galeri boşlukları ziyaretçiye geniş bir görüş açısı sunmakta, genel olarak her stant hakkında bilgi sahibi olmasını sağlamak ve yönlendirmeye dair ipuçları

vermektedir. Ulusal ve uluslararası fuarlara bağlam olarak öncülük eden Great Exhibition gibi Kristal Palas da sergileme ve fuar alanlarına öncülük etmiştir (Görsel 2.11., 2.12.).

Görsel 2.11. Kristal Palas, 1851 Pavyon Yerleşim Planı (Internet Archive, 2018)



Özçetin (2008)'e göre ise Great Exhibition'dan sonra, endüstrinin önemi yükseldiği, uluslararası yaptırımı arttığı için, endüstri ile ilgili problemleri tasarım çözdüğü düşünüldüğü için tasarımla ilgilenen kurumların sayısı bütün dünyada artmıştır. Tasarımla ilgilenen kurumların sayısı, endüstrinin uluslararası güçteki önemi arttıkça ve endüstri ile ilgili problemleri tasarım olarak çözdüğü için dünyada artmıştır. Bu kurumlar müzelerin, sanatçı ve imalatçıların, tasarım toplumlarının, devlet dairelerinin veya ajansların ve okulların organizasyonu şeklinde olmuştur.

Görsel 2.12. 1851 Great Exhibition Pavyonlar



Ulusal ticaret fuarları ve Uluslararası Expo organizasyonları ile tasarım ekosistemi gelişerek bölgesel tasarım kuruluşları oluşumları başlamıştır. Bu kurumlar tasarım eğitimi, tanıtımı ile ilgili daha farklı etkinlikler düzenleme yolları aramış ve tasarımı odak noktası yapacak bazı dönemsel etkinlikler düzenlemişlerdir. Özçetin (2008) bu dinamikler sayesinde tasarım kavramının ticarileşmeye başladığını ve bunun sonucunda tasarım haftaları ve bienallerinin doğduğunu vurgular. Milano Tasarım Haftası, Londra Tasarım Festivali, New York Tasarım Haftası, %100 Tasarım Tokyo, İstanbul Tasarım Haftası, Designmai gibi etkinlikleri örnek gösterir (Özçetin, 2008). Tıpkı ilk örneklerinde olduğu gibi fuarlar, tasarım haftaları, bienaller de sadece içerik olarak tasarım sergilemesine dikkat çekmemiş aynı zamanda bu sergilemede kullanılan araçlar ve mekanlarla da tarihsel gelişime ayak uydurmuştur. Kısa süreli kullanılan pavyonlar için hızlı kurulum ve kolay taşınabilirlik faydası sağlayan

modüler stant tasarımları tercih edilmiştir. Sergileme elemanları da teknolojiyi takip etmekte ürünü, sergi objesini en doğru şekilde bağlamına uygun olarak ziyaretçiye aktarmaktadır.

Tasarım kavramının da zamanla gösterdiği değişimlerle beraber Tasarım Sergilemesi de buna ayak uydurur ve tasarım bütün olarak algılanıp desteklendiği gibi etkinliklerde de tasarım disiplinleri bir arada sunulmakta ve gündeme getirilmeye başlanmıştır. Böylelikle Tasarım alanları Yaratıcı Endüstri adı altında birleşirken bununla ilgili toplumda bilinç oluşturulmak istenmiştir. Toplumda tasarım kültürü ve yaratıcı endüstri bilinci oluşturmak için en iyi yöntem şehrin içinde farklı mekanlara yayılmış ve sadece tasarımcı ya da tasarıma dair amaç taşıyan kurum, kişi, kuruluşlara değil toplumun da dahil olacağı tasarım haftaları ve tasarım bienalleri gibi organizasyonlar tercih edilmeye başlanmıştır. Tasarım haftaları genellikle yedi gün sürmekte olup bulunduğu şehrin farklı tasarım merkezlerinde ve tarihi bölgelerinde etkinlikler düzenlenen organizasyonlardır. Ziyaretçisine o şehir için geçici bir tasarım haritası verir ve rotasını yönlendirir. Tarihi mekanlarda yapılan ticari sergilemeler, tasarım panelleri, mağazalarda yapılan tanıtım toplantıları, geçici olarak sokaklara kurulmuş pavyonlar, ticari ilişkilerin kurulduğu ve yıllık anlaşmaların yapıldığı fuarlar aracılığıyla tasarım haftaları kısa sürede yoğun tasarım bilgisi akışı ile tasarımı odak haline getirir. Bienal alanları da tıpkı fuarlar ve tasarım haftaları gibi geçici süreli sergiler içerisindedir. Öncelik olarak yapıldığı sezonun mesajını iletme amacı taşır. Bulduğu mekânın bağlamı en doğru şekilde aktarması için sergileme yöntemleri etkin olarak kullanılır. Bir süreci ve hikâyeyi anlatmak ister ve ziyaretçiyi düşündürerek ziyaretçiye yorumlama, var olan düşünceyi geliştirme, katkıda bulunma olanağı verir. Bunu mekânda ve sergilemeler arasında dolaştırarak yapar. Mekâna giren ziyaretçinin bağlamı ve mesajı kademe kademe alması hedeflendiği için

bienallerde alanlar arası geiř rnts giriřten ıkıřa kadar akıcı bir řekilde tasarlanır. Fuarlar, tasarım haftaları ve bienaller geici tasarım sergilemeleri olması sebebiyle sergileme teknięi olarak birbirleriyle benzer zellikler gstermiřtir. Bununla beraber meknsal organizasyonlar amalar doęrultusunda farklılařmıřtır. Fuarlarda ticari sergileme ile ziyaretye rnler kullanım ortamlarının canlandırılmıř mekanlarıyla aık planlı řemalarla sunulurken, bienal ve tasarım haftalarında mesaj iletme amacı tařıyan sergilemelerde birbirini takip edip birbiri hakkında fikir veren ama ie dnk sergileme alanları tercih edilmiřtir.

2.2.b. Sanat Mzelerinde Sergiler: Tasarımın Mzelere Giriři

Hem Kristal Palas'ın mimarisi ve inřaat teknolojisi hem dnemin politik dengeleri hem de Great Exhibition ile kendinden bahsettiren İngiltere bunların etkisiyle daha sonra adı Victoria ve Albert olacak olan ve endstriyel geliřmeleri, tasarım ve retimi merkez alan South Kensington Mzesini 1857 de kurmuřtur (zetin, 2008). retim mzesi adıyla kurulan ve ulusal olma nitelięi tařıyan V&A mzesinde tekstilden makine paralarına, seramikten metal iřçilięine kadar sanat, zanaat ve tasarım rnleri arřivlenmiř ve sergilenmiřtir.

1929 da New York'ta kurulan MoMA, modern sanatlar mzesi ise sadece sanat eserlerine deęil 20.yy'ın tasarım rnleri ve eserlerine de sergilerinde ev sahiplięi yapmıřtır.

1932'de Modern Mimari sergisiyle tm ilgiyi Amerikan evi ve mimarisine eken MoMA Philip Johnson ve Henry-Russell Hitchcock'un kratrlęn yaptığı ve nl Amerikan mimarisi eserleri sergiledięi bu sergi ile tasarımın ilk sunumları arasında yerini almıřtır (Grsel 2.13.).

Görsel 2.13. MoMA, 1932, Le Corbusier Salonu, Mimari Sergi



Gimeno-Martínez&Verlinden, 2010'da yazdıkları makalelerinde New York MoMA modern sanatlar müzesinde yapılan ilk endüstriyel ürün tasarımı sergisinin 1934'ün başlarında, pervane kanatları, bobinler, yaylar, üretilmiş laboratuvar aletleri ve iş araçlarını içeren sergi olduğundan bahseder. Sanat müzelerinde tasarım objelerinin sergilenmeye başlanması ticari amaçlı fuarlardan farklı olarak bilinç ve algı oluşturulmaya çalışıldığının göstergesidir. Gimeno-Martínez&Verlinden yine makalesinde bu tasarım sergilemelerinin müze ve tasarım ilişkisinin yeniden gözden geçirilmeye başladığının işareti olduğunu, “tasarım” ve “sanat” arasındaki sınırların bulanıklaşmasıyla ”tasarım müzesi” ile “sanat müzesi” arasındaki sınırların da değiştiğini 1970’lerin sonlarında bu düşüncelerin tartışıldığını belirtmektedir.

Günümüzde Tasarım Müzesi olarak adını değiştiren ve bu alanda tecrübe sahibi olan Gent Tasarım Müzesi, Londra Tasarım Müzesi, Danimarka Tasarım Müzesi gibi

müzeler de ilk olarak dekoratif sanatlar ve endüstriyel üretim ürünlerini sergileme amaçlı açılmış, değişen tasarım algısı ve oluşan tasarım belleğiyle beraber bu gelişime ayak uydurarak Tasarım Müzesi olarak kurumsallaşmışlardır.

Bahsi geçen süreçte sanat müzeleri ve dekoratif sanatlar müzeleri bünyesinde tasarım sergilemeleri açarak tasarım müzelerinin alt yapısını oluşturmuş ve birikim sağlamışlardır. Tasarım sergilemelerinin mağazalar, fuarlar gibi sadece ticari alanlarda ve ticari sebeplerle değil bir müze içerisinde tarihsel ya da kavramsal bir bağlam içerisinde mesaj verme niteliği taşıyan tasarım sergilemeleri yapılmasına öncülük etmişlerdir. Tasarım Müzesi'ne geçiş döneminde farklı eleştiriler ve yaklaşımlar ortaya çıkmış, tasarım müzesini diğer müzelerden ve mağaza vitrinlerinden ayrı kılan özellikler tasarım alanında ilgili kişilerce sorgulanmıştır. Bunlardan bazıları tasarım müzesi çalışanlarının eğitim ve deneyim alt yapısının nasıl olmasına dair kararlardır. Sanat müzelerinde küratörlük yapan kişilerin tasarımı yine sanat olarak sunması, satış amaçlı sergilemelerde ise o ürünün sadece pazarlanması ve tasarım açısından anlatılmaması en başlıca sorunlardan olmuştur. Aynı şekilde arşivleme ve koruma alanlarında nasıl bir yol izleneceği, müze yönetiminin ve müzenin tasarıma yaklaşımının nasıl olacağı da sorgulanmıştır. Yirminci yüzyılın sonlarında tasarım müzeleri mevcut olsa da henüz tasarım topluma temas edemeyip tasarım okulları ve tasarımcılar tarafından algılandığı gibi toplum tarafından algılanamamıştır. Bu sebeple tasarımın tasarım müzesi bağlamında, tasarımı ve sürecini doğru tarifleyecek küratörler tarafından sergilenmesi gerektiği; tasarımın doğru ifade edilip aktarılabilmesi ve tasarım bilincinin oluşması için toplumu eğitici müze faaliyetlerinin yapılması gerektiği sonuçlarına varılmıştır.

2.3. Tasarım Belleği Ve Tasarım Müzesi

Bellek günümüz sözlük anlamıyla “Yaşananları, öğrenilen konuları, bunların geçmişle ilişkisini bilinçli olarak zihinde saklama gücü, dağarcık, akıl, hafıza, zihin” olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2018).

İhtiyar ise çalışmasında belleği süzgeç gibi işleyen bir süreç olarak tanımlamış ve kişisel veya toplumsal bir bellekte hatırlatma ve unutturma durumları birbirini görünür kılmakta ve belleği canlı tutmakta olduğunu aktarmıştır (İhtiyar, 2011).

Tasarım belleği yani bireysel ya da toplumsal olarak tasarım bilinci ise tasarımı bilmek, onu öğrenmek ve deneyimlemekten geçmektedir. Zamanla oluşan deneme yanılmalar, elde edilen tecrübeler bir bilgi paketine dönüşür ve bilinci oluşturur. Bu bilinçle beraber o konuya dair bellek yaratılır. Tasarım belleğini oluşturan da tasarım eğitimi, tasarım üretimi, tasarım sergilemesi gibi alanların deneyim ve öğretileriyle ortaya çıkar. Tasarım müzelerini tasarım belleği ile beraber inceleme fikri yine bu düşüncelerden ortaya çıkmıştır. Tasarım müzesi özellikle iki binli yıllarda daha çok bahsedilen bir konu olmuştur. Bunun sebeplerinden biri evrensel olarak köklü tasarım tarihine sahip olunan bölgelerde tasarım belleklerinin oluşmuş olmasıdır. Tasarım müzeleri bu köklü tasarım belleklerinin saklanması, sergilenmesi ve geleceğe evrilmesi için kendini var edeceği bir medya, bir nevi evi olarak doğmuştur. Tasarım Müzelerini tasarım belleği ile beraber incelerken yapısal olarak müze başlığı altında olan ve kurumsal olarak belli sınırlamalara ve tanımlamalara dahil olan müze, müzecilik ve müzeoloji kavramlarının tarihsel serüvenine değinilmesi konunun bütünlüğü için önem arz etmektedir.

2.3.a. Müze'nin Tarihsel Gelişimi

Müze kelimesi “Sanat ve bilim eserlerinin veya sanat ve bilime yarayan nesnelerin saklandığı, halka gösterilmek için sergilendiği yer veya yapı” olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2018). Dil yaşayan bir kavramdır ve her kavram gibi müze tanımı da değişen normlar ve paradigmalara ayak uydurmuştur. Milletlerarası Müzeler Konseyi (ICOM)'nin 1946 yılında yapmış olduğu “müze” teriminin ilk tanımını şu şekildedir; “Müze; sanatsal, teknik, bilimsel, tarihi veya arkeolojik materyal bulunduran, içerisine hayvanat ve botanik bahçelerinin de dahil olduğu, kütüphanelerin ise –içerisinde sergi salonu bulunan kütüphaneler istisna olmak üzere- dışında kaldığı, halka açık tüm koleksiyonları içinde barındırır.”

Müze tanımı günümüzde de kullanılmaya devam edilen şeklini 1974 yılında yapılan genel kurulda almıştır. “Müze, insanoğlunun ve çevresinin kesin kanıtlarını, eğitim, çalışma ve insanlığın estetik hazzı için toplayan, koruyan, araştıran, ileten ve sergileyen, halka açık, toplumun ve toplumun gelişiminin hizmetinde olan kâr amacı gütmeyen kalıcı bir kuruluştur.” Diye belirten ICOM'un bu tanımı müzenin ilk tanımından günümüze nasıl değiştiğinin ipucunu vermektedir (ICOM , 2018). Müze artık sadece bir nesneyi olduğu gibi sergileyen bir mekân olmaktan çıkmış, o nesnenin geçmişi, bugünü ve geleceğini anlatmakta, bu konuda eğitim vermekte ve estetik haz sağlamakta olan bir kurumdur. İlk müze örneklerinin aksine çağdaş müze sadece belli kitlelere değil tüm topluma hizmet etmektedir.

Tezin ana konusu olan tasarım ve müze kavramlarının bir araya geldiği tasarım sergilemelerinin yapıldığı, tasarımın geçmişi, bugünü ve geleceğinin konu edildiği, bu konuda eğitimlerin yapıldığı Tasarım Müzeleri yine toplumdan ve toplumsal gelişmelerden bağımsız olarak incelenmemelidir. Bu bağlamda Tasarım Müzeleri incelenirken tasarım ve müzecilik tarihine değinmek ve bu olgunun tarihsel gelişimini

açıklamak önemlidir. Bu sayede tasarım ve müze olgularının yanı sıra Tasarım Müzeleri olgusu da ICOM'un müze tanımında belirtildiği gibi bir müze olarak sergileme, eğitim, koruma, araştırma, estetik haz uyandırma gibi bileşenlerine göre incelenerek araştırma konusu derinlemesine analiz edilecektir.

Müze kelimesi latince “muse, musa” kelimesinden gelmekte ve ilham veren anlamı taşımaktadır. Birçok müze bilimcisi yaptıkları çalışmalarda müzeciliğin Antik çağlardaki ilk örneklerinin dönemi hükümdarlarının ganimetlerini ve hazinelerini gösteriş ve iktidarı kuvvetlendirme amaçlı sergilemesi olduğuna değinmişlerdir (Kandemir, 2015), (Kervankıran, 2014), (Öztekin, 2014), (İhtiyar, 2011). Farklı yaklaşımlarda ilk müze örneklerine ise dünyanın çeşitli bölgelerinde rastlanmaktadır. (Kervankıran, 2014) Geçmişe ait eserleri toplama ve koleksiyon yapma fikrinin ise ilk defa Romalılarda ortaya çıktığına değinirken, (İhtiyar, 2011) çalışmasında farklı görüşlere de yer vererek en eski müzelerin Hindistan ve Çin'e ait olduğunu aktarır.

Geçmiş dönemlerden gelen biriktirme ve sergileme alışkanlıkları genellikle dini ya da siyasi yapılarda olma özelliği taşımaktadır. Belli bir kesimin güç, iktidar olarak koleksiyon oluşturması ve bunu yine belli bir kesime karşı kullanması ve göstermesi yine müze temelinin arkaik örnekleri olarak değerlendirilmektedir.

Müze adıyla anılan kamusal alanlara baktığımızda ise ilk örneklerinin seçkin tabaka ve halka sergilenmek üzere tarihi arşivleme ve genellikle kronolojik olarak sergilenen koleksiyonlara rastlanmaktadır. Bugünkü anlamda müzeciliğin tarihsel gelişiminde ilk örnekler, Avrupa'da 15. yüzyılda başlayan koleksiyonculuk geleneğinin bir uzantısıdır (Kervankıran, 2014). Geleneksel müze anlayışında sıradan bir sergileme ve günümüze göre sıkıcı yöntemler ön plandadır. Müze daha çok bilgi toplama yeri, arşiv, kütüphane görevi görmektedir. Genellikle de sömürge ülkelerinden elde edilen tarihi eserler Avrupa ve Amerika müzelerinde yer almaktadır. Toplumsal gelişmelerle beraber müze

kavramı ve müzecilik anlayışı da değişecek ve tıpkı tasarım kavramının değişimlere uğraması gibi müze kavramı da değişimlere uğrayacaktır.

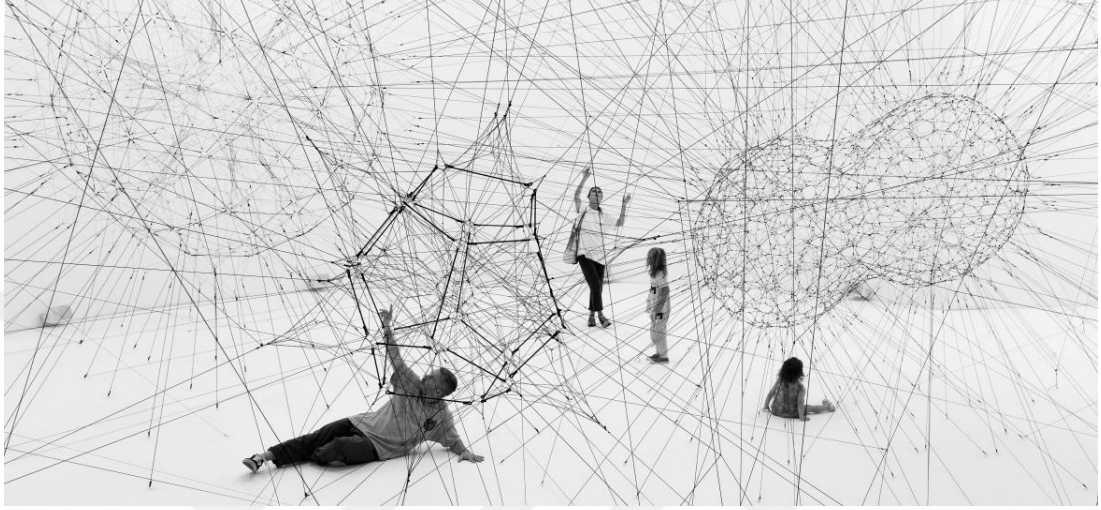
Önceki bölümlerde bahsedildiği gibi, sanayi devrimi ve bunun getirdiği toplumsal yaşam tarzı boş zaman kavramını ortaya çıkarmıştır. İşçi sınıfının yani halkın da artık kendi için değerlendireceği ve tüketim yapabileceği bir zamanı *hafta sonu* vardır. İşçi, çalışma saatleri dışında kendine vakit ayırarak dinlenecek ve tüketim yapacak, iş vakti geldiğinde de daha verimli olacaktır. Bunun sonucunda müze de kamusal bir alan olarak askeri, dini bir yapı gibi erişilmez değil bir alışveriş merkezi bir park gibi herkesin rahatlıkla girip çıkabileceği yer olmaya başlamıştır. Kişinin mekanla olan ilişkisinin yeniden yapılanmasıyla mekân da değişme uğramıştır. İşçi sınıfının üst kesimle beraber sosyalleşme ve benzer davranış gösterme eğilimi, kendini onlarla eşit görme ya da onlardan görme dürtüsünü kullanarak müzeler de kendi aralarında ticarileşmeye başlamıştır. Her sınıftan halkı müzeye çekme çabası müzeler arası rekabeti artırmış ve müze yaklaşımını geliştirmeye, değişmeye itmiştir. Geleneksel sergileme yöntemleri farklılaşmaya, sergi bağlamları da modernleşmeye başlamıştır.

Genellikle binanın kendi de tarihi özellik taşıyan eski saraylar, hükümet binaları, askeri yapılar müze olarak kullanılırken, yeni anlayışta müze olarak kullanılacak modern yapılar tasarlanmaya ve kullanılmaya başlanmıştır. Buna ek olarak müze yapıları açık planlı, duvarsız, modüler ve farklı sergilere göre uyarlanabilir yapılara dönüşmüştür.

1970'lerde İrlandalı Heykeltıraş Eleştirmen Brian O'Doherty galeri mekanlarını *beyaz küpe* benzeterek konuya yeni bir yaklaşım ve boyut kazandırmıştır. “Dış dünyadan bağımsız, kapalı pencereler ve beyazla kaplı duvarlar, tavan aydınlatması ve cilalanmış ahşap zemin...” (O'Doherty, 1986) olarak tariflediği minimal bir mekân içerisinde yalnızca eserle baş başa kaldığınız ve sadece sanat eserinin vurgulandığı

seyredildiği Beyaz Küp (White Cube) yaklaşımı ile beraber eseri vurgulayan ve kişinin dikkatini dağıtmayan müze mekanları tasarlanmaya başlanmıştır (Görsel 2.14.). Müze ve galerilerde bembeyaz duvar kullanımı yaygınlaşmıştır.

Görsel 2.14. Örümcek Ağı Simulasyonu, Thomas Saraceno, Palais de Tokyo



“Müzenin tanımı, geçen süreçte “somut delillere” yönelik iken; modernizimden postmodernizme geçiş sürecinde, neyin bilgi olarak kabul edilmesine ve bu doğrultuda nelerin birer bilgi kaynağı olarak görülmesine ilişkin sorgulamalarla, müzelere yönelik yaklaşımların teoride ve uygulamada etkilendiği bilinmektedir (Kandemir, 2015).

Değişen paradigmlar ve normlar her alanda olduğu gibi müze kavramını da etkilemiş yeni yaklaşımlar getirmiştir.

Giaccardi (2006) makalesinde geleneksel müzelerin günümüzdeki haline geliş sürecini sorgularken geleneksel müzelerin aslında sanal bir müzeden farksız olmadığını, müzenin ziyaretçiye sunduğu deneyim sanal olmasa da sanal bir ortamda deneyimlediğinden çok daha fazlasını vermesi gerektiğini vurgular. Artık sadece koleksiyonu ve arşivi sergileyen, ürünün bağlamını sürecini anlatmayan müzelerin ansiklopedik bilgiden öteye geçemediğini belirtir.

Çağdaş müzeleri tanımlarken ise Kandemir (2015), “Yeni müzeoloji; düşünce biçimi, yeni ifade ve iletişim biçimleri ile birlikte müzelerin sosyal rolünü ve disiplinler arası niteliğini” vurgulamakta olduğunu belirtir. Bununla beraber:” ‘Yeni Müze’ bilginin iletildiği bir kurum değil, gerçek iletişim ortamıdır... şirsel deneyimin biçimine ilham verendir. Bu paradigmada müze iletişime, büyüdü, ruhani, sosyal ve yaratıcı öğelere sahiptir.” ifadesini kullanır. (Kandemir, 2015) yine çalışmasında

“İletişimin kendisi, kuşkusuz ki müzelerin en görünür fonksiyonları olan eğitimi ve sergilemeyi içermektedir. Bu bağlamda görünmektedir ki, eğitim işlevi son birkaç on yılda, aracılık ‘mediation’ terimine eklenmek üzere büyümüştür.”

ifadesini kullanmış ve müzenin artık arabulucu ve bir iletişim aracı olduğunu vurgulamıştır.

Çağdaş müzecilik anlayışı toplumun değişimi ve ihtiyaçları sonucu ortaya çıkmıştır. Sorgulayan ve yeni yaklaşımlar arayan toplum, müzeleri de değişime zorlamıştır. Gelişen iletişim ağları, teknoloji, internetle beraber bilgiye ulaşım her yerdedir ve geleneksel müzeyi etkisiz kılar. Eskiden evlerde yer kaplayan onlarca ciltten oluşan ansiklopediler tek bir tıkla telefonlarında iken tek bir eseri görmek için kilometrelerce ötedeki müzeye gitmek yeni neslin alışkanlıkları arasında yoktur. Müzeyi çekici kılmak kendini ve eseri pazarlama ve bir bağlam içinde aidiyet duygusu hissettirmekten geçmektedir. Instagram’dan paylaşılan bir Louvre müzesi görselindense orada yapılan bir enstalasyondan paylaşılan video kullanıcıda daha çok orada bulunma ve deneyimleme dürtüsü oluşturmaktadır. Çağdaş müze izleyici değil katılımcı olmaya, deneyim ve bu yolla eğitime, bilgiyi depolamaya değil bilgi üretmeye ve bilgiyi evirmeye yöneliktir.

Tarihselci anlayışının yanında, eğitim odaklı olarak yeniden yapılanan müzelerin, psikolojik, sosyolojik, ekonomik ve kültürel kimlikleriyle değişmekte ve evrimine devam etmekte olduğu ifade edilmektedir (İhtiyar, 2011).

2.3.b. Tasarım Belleği'nin Oluşumu

Ayda Erel, Oleg Grabar'ın İslam Sanatının Oluşumu adlı kitabının önsözünde:

“Yine de unutulmamalıdır ki, bir sanat ortamı, kültürel ve ideolojik kökenli dürtülerin ürünü sayılsa bile, yaşayan, örgütlenen, güncel ve pratik sorunlara yanıt arayan, ekonomik kaygılar taşıyan, zaman zaman modalara sarılarak alışılmışın dışında hevesler güdeabilen, kısacası karmaşık ve değişken olan bir toplumsal bünye içinde yer alır ve ondan bağımsız olarak düşünülemez.”

“...İslam dünyasının sanatı -tıpkı bütün öteki büyük sanat akımları gibi- kendisini yaratan topluma egemen olan ideolojiyle o toplumun somut gerçekliğinin arakesitinde yer alır ve bu ara keside yansıyan etkilerin hepsinin izlerini taşır. Bu olguyu dışlamak, sanatı tümüyle soyut ve kuramsal olan kategorilerin içine sokmaya çalışmak, yaratı sürecinin kurallarını yadsımakla eş anlamlıdır.”

Diyerek sanatı oluştuğu dönemden bağımsız değerlendirilemeyeceğinin önemini vurgulamıştır. Colomina (2017) ise kitabında Le Corbusier'in “Sanat, bugünün ve geçmişin müzesi olan sokağın her yerindedir.” sözüne yer vermiş ve Le Corbusier'in tasarımlarında ve düşüncelerinde modern sanat ve tasarımın klişelerinden uzak postmodernizm yaklaşımıyla toplumda, sokakta, gerçekte var olan etkileri önemsedğini vurgulamıştır. Aynı sanat gibi tasarım ve tasarım belleğinin oluşum

süreci de günümüzdeki hali ve geleceğe aktarılacağı şeklini geçirdiği dönüşümlerle ve bu dönüşümlere olan etkilerle yani toplumun gündemi, değerleri ve yaşantısından bağımsız kopuk değildir ve olamaz. Tasarım belleği kültür, sanat, politika, yaşam gibi toplumun içine karışan tüm değerlerin birbirine kaynaşması ve harmanlanmasıyla elde edilmiş kadim bir bilgi birikimidir. Aynı zamanda tasarım belleği yaşayan ve gelişmeye devam eden bir olgudur. Bu sebeple tasarıma toplumsal yansımalar kaçınılmazdır. Tasarım müzeleri ile ilgili araştırmalar yapan ve doktorasında bu konuda uzmanlaşmış olan Dr. Hyun Kyung Lee yayınlarında sosyo-tarihsel teorik tasarım perspektifinden bahseder ve tasarımın toplumdan ayrılamadığını bunun ancak endüstriler, örgütler, meslekler ve pazarlar gibi çeşitli ekonomik ve sosyolojik fenomenlerle anlaşılabilceğini anlatır. Lee ayrıca iktisat, sosyoloji ve tasarım arasındaki bağlantının tasarım nesnelere ve bu nesnelere teorilerinin nasıl ortaya çıktığının üretildiği dönemin bağlamında incelendiğinde anlaşılabilceğini vurgular (Lee, 2007).

Toplumun tasarımı etkilediği gibi kimi zaman pazarlama ile birleşen ve pazarlama aracı olarak kullanılan tasarım, kişiye aidiyet duygusu ile beraber bir sınıfa dahil olma hissi verir. Herhangi bir saç kurutma makinesi değil *Dyson* marka son model kurutma makinesine sahip olmayı, az çok aynı özelliklere sahip olsa da diğer akıllı telefonlardan değil *Apple Iphone* kullanmayı istemek bunlara bir örnektir. Pazarlamayla tasarımın kesiştiği bu nokta markayı oluşturur ve günümüzde pek çok marka kişiliği ve bu kişiliği taşımak isteyen kitle geliştirmiştir. Yani toplumdan etkilenen tasarım artık toplumu etkilemeye ve yön vermeye de başlamıştır.

Tasarımın geçmişi, bugünü ve yarınının tamamını bize gösteren bu durum işte tasarım belleğinin ta kendisidir. Tasarım belleğini toplamak, tanıtmak ve gelecek nesle

aktarmak için de bir ortam bir araç bir aracı ihtiyacı duyulmuş ve tasarım müzeleri fikrinin tohumları atılmıştır.

2.3.c. Tasarım Müzesini Tanımlayan Kavramlar

Şahin (2015), tasarım müzelerinin yönetimi üzerine yaptığı araştırmada tasarım müzelerini şu şekilde tanımlamaktadır, “Tasarım Müzesi; koleksiyonunda ürün, moda, mimarlık, grafik, dijital medya, seramik, cam, takı, tekstil, araba tasarımı bulunduran, disiplinler arası ya da belli bir tema üzerine kurulmuş, tasarım konusunda geçmişten günümüze tasarımcı ve üreticilerin üretimleriyle, tasarımlar ve tasarımcılara dair temin edilebilen tüm orijinal ve arşiv malzemesini bir araya getiren toplumun ve gelişiminin hizmetinde olan kâr amacı gütmeyen ve sürekliliği olan bir kurumdur.”

Bir tasarım müzesi tanımının oluşması sanat müzelerinden dekoratif sanatlar müzelerine ve modern müzelerde yapılan tasarım sergilemelerinin de aracılığıyla tasarım müzelerinin kurulmasına kadar uzun süreçlerden geçerek mümkün olmuştur.

Geçmişe ve günümüze bakıldığında tasarım sergilemeleri ticari ya da kültürel amaçlı her zaman ilgi çekici olmuştur. Sanayinin ve üretimin gücü, pazarlamanın etkisi, yeniliğe olan merak gerek fuarlarda gerek müze ve galerilerde gerek özel mekanlarda tasarım sunumunun sürekliliğini desteklemiştir. Toplumun, kişinin, devletlerin kendiyile övünme yollarından biri olarak kendilerine ait olan obje- nesne - eşya -ürünü sergileme tasarım müzesinin ilk fikirlerini oluşturmuştur. Bir koleksiyonerin sahip olduğu antika el işçiliği okuma sandalyesini evine gelen misafirlere göstermesinden, bunu galeride diğer koleksiyon parçalarıyla beraber sergileme arzusundan, bir ülkenin fuarlar ve müzelerde kendi üretim gücünü anlatma amaçlı yaptığı sunumlara kadar hepsi tasarımın artık kendi bağlamında anlatılabildiği

bir ortam arayışını desteklemiştir. Önceleri dekoratif sanatlar, endüstriyel üretim müzelerinin açılması daha sonra modern sanatlar müzelerinde ve çağdaş müzeciliğin gelişmesiyle pek çok müzede geçici sergilerle kişiye sunulan tasarım ve tasarım ürünleri artık tamamen kendine ait bir mekân arayışı sonucu kendi evini oluşturmuştur. Tasarım müzesi ihtiyacı bu sergilemelerin sonucunda tasarıma dair birikimlerin saklanacağı ve geleceğe aktarılacağı, aynı zamanda sadece ürün değil o ürünün tasarlanma sürecinin sergileneceği ve aktarılacağı, tasarlama ve yaratıcılık ilişkisinin daha kuvvetli kurulacağı, tasarım eğitiminin destekleneceği bir mecra arayışından doğmuştur.

Dünyada yükselen tasarım ve kültürel değer farkındalığı, tasarım popülaritesi ve teknolojik gelişmeler 2000'li yıllarda fiziki müzelerin farklı uygulamalara yönelmesine ve tematik tasarım müzelerinin ortaya çıkmasına ön ayak olmuştur (Şahin, 2015).

Tasarım müzelerinin arka planında olan ve alt yapısını hazırlayan V&A müzesi Lee ve Şahin başta olmak üzere daha önce tasarım müzeleri ve tasarım sergilemeleri üzerine yapılan araştırmalarda çok defa vurgulanmış olsa da bu tez kapsamında günümüzde *tasarım müzesi* adı taşıyan müzeler incelenecektir. Tarihsel gelişim kısmında V&A, MoMA gibi müzelerin rolüne değinilmiştir. Tasarım müzelerini diğer müzelerden ayıran özellikleri daha iyi anlayabilmek için öncelikle tasarım müzelerinin müzeler arasında nerede konumlandığını doğru belirlemek gerekmektedir.

ICOM'un Hollanda'da 5 Eylül 1986'da toplanan Genel Kurulunda benimsenen ve Norveç'te 7 Temmuz 1995'te toplanan 18. Genel Kurulunda yeniden düzenlenerek kabul edilen bildirgenin 2. maddesinde (1.a) şıkında müzelerin ana tanımının;

*Bağlı olduğu idari birime göre,
Bölgesel özelliğine göre,
İşlevsel yapısına göre,
Koleksiyon çeşidine göre, Sergileme yöntemlerine göre değişmeyeceğini,
ancak bu gruplamanın müzelerin türlerinin belirlenmesinde önemli rol
oyndığı vurgulanmaktadır (Öztekin, 2014).*

Tasarım müzeleri bu müzeler arasında kendi karakterine göre farklı başlıklar altında yer alabilmektedir. Bir tasarım müzesi özel yönetime sahipken diğeri devlet ya da bir vakfa bağlı olabilmektedir. Bazı tasarım müzeleri yerel tasarımlara ya da tek bir ürün ve tek bir malzemeye odaklanmış koleksiyon oluştururken, bazı tasarım müzeleri genel ve uluslararası tasarımların bulunduğu koleksiyona sahiptir. Bu farklılıklar her bir tasarım müzesini kendine özgü karaktere sahip kılmakta DNAsını oluşturmaktadır.

Günümüzde tasarım müzesi olarak halen işlemeye devam eden müzeler arasında en eski kuruluşa sahip müze 1875 yılında kurulan “Museum für Gestaltung Zürich” Zürih sanat üniversitesine bağlı olan Zürih Tasarım Müzesidir (Görsel 2.15.). Müze koleksiyonu 500,000’i aşkın parçadan oluşmaktadır. Üniversite binasında yer alan Zürih tasarım müzesi aynı zamanda çevrimiçi erişime açık arşive sahiptir. Koleksiyonunda ulusal ve uluslararası ürünlerin yansısı sadece objeler değil pek çok eskiz ve maket de mevcuttur. Üniversite bünyesinde kurulduğundan dolayı müze eğitimleri ve eğitim etkinlikleri oldukça fazladır. Aynı zamanda araştırma birimi de bulunmaktadır. Uluslararası tasarımcıların ürünlerinin bulunduğu kalıcı sergisi, üründen postere, ambalajdan eskize farklı tasarım süreçlerini anlatan parçaların bulunduğu arşiv bölümü ve günümüz tasarım sergilemelerine ayırdığı süreli sergi bölümleri mevcuttur.

Görsel 2.15. Zürih Tasarım Müzesi



Günümüzde “Design Museum Denmark” olarak anılan Danimarka tasarım müzesi Kopenhag’da 1890 yılında “The Confederation of Danish Industries” tarafından “Museum of Art & Design“ olarak kurulmuş 2011 yılında adını Design Museum Denmark olarak değiştirmiştir (Görsel 2.16.). Müze kuruluş amacı Danimarka sanat, tasarım ve zanaat algısını oluşturmak ve üretimi, eğitimi desteklemektir. Açıldığı günden itibaren kendini devamlı yenilemekte ve değişen, gelişen tasarım normları ve trendlerine ayak uydurmaktadır. 2017 yılında müzeler için oskar olarak nitelendirilen DASA ödülü kazanmıştır.

Zürih ve Danimarka tasarım müzelerini Cooper Hewitt Smithsonian, Röhsska, Die Neue Sammlung, Design Museum Gent, Museum of Arts and Design (MAD), Bauhaus Archiv, Designmuseo Helsinki, Goldstein Design Museum, Hangaram Design Museum, Design Museum London, Vitra Design Museum takip etmiştir. Bu

müzeler 1990 öncesi açılan ve daha sonra açılacak olan tasarım müzelerine öncülük eden müzelerdir. Gerek edindikleri tecrübe gerek koleksiyon birikimiyle açılacak olan tasarım müzelerine yol gösterici olmuşlardır.

Görsel 2.16. Design Museum Denmark

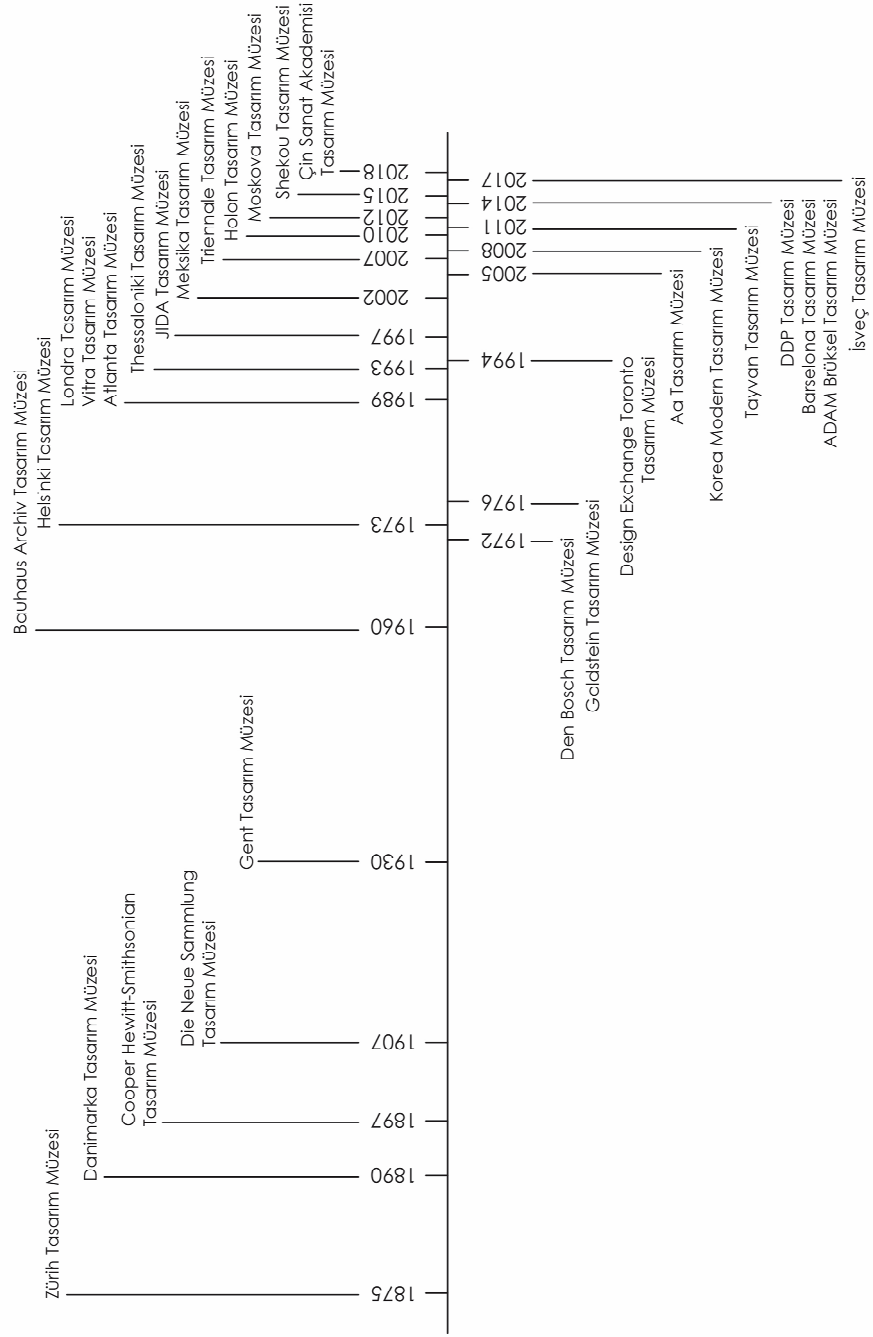


Her bir tasarım müzesini tek tek incelemenin başlı başına bir tez konusu olmasının yanında tez kapsamında tasarım ürünü olan Tasarım Müzesi'nin belirli özelliklerine göre ayırarak her bir müzeyi özel ve farklı kılan tarafları ele alınacaktır. Tasarım müzeleri sadece müze olmak ya da tasarımı sergilemekten çok daha fazla şeyi ifade etmektedir. Daha önceki bölümlerde bahsedildiği gibi bir toplumun bir kültürün birikimi gelişimini tasarımlarından ve üretiminden anlayabilmekteyiz. Toplum, kültür, üretim ve tasarım birbirini etkileyen, bir arada gelişen ve değişen olgulardır ve bir döngü içerisindedir. Bu sebeple bir tasarım müzesi çok yönlü olarak incelenmeli ve bulunduğu bölge, toplum, devlet, tasarım anlayışına dair ipuçlarıyla analiz edilmelidir.

Bir ülkenin tasarım müzesinin olup olmaması, bu müzenin bulunduğu şehir, müzenin kurucusu ve destekçileri, bu müzenin tasarıma ve tasarım disiplinlerine olan yaklaşımı, koleksiyonunun ulusal ya da uluslararası oluşu, tasarım eğitimi ve tasarım

belleđi oluřturmadaki eđitim politikası, mzenin stratejik planları, fiziksel yapısı gibi pek ok zellik bize tasarım mzesini anlama yolunda yol gsterecektir. Bu bilgiler tasarım mzelerini kronolojik olarak sıralamak, zelliklerine gre ayırmaktan te tasarım mzesine kattıkları zgnlk, karakter ve davranıř olarak incelenecektir. Tezin gvenilirliđi aısından daha nce tasarım mzeleriyle ilgili yapılmıř sınıflandırmalar ve sıralamalar incelenmiř ve gnmz bilgileriyle karřılařtırılmıřtır. Bilgiye eriřimin her geen gn artmasıyla pek ok tasarım mzesiyle eposta, sosyal medya aracılıđıyla irtibata geilerek bilgilerin dođruluđu kontrol edilmiřtir. Bu alıřmalar sonucu tez kapsamında 28 tasarım mzesi analiz edilmiřtir. Yine bu mzelerin incelenmesi ve zelliklerine gre ayrılması konusunda bařlıca kaynak olarak Lee ve řahin'in tasarım mzelerini inceledikleri tezlerinden faydalanılmıřtır. Tasarım mzeleri her řeyden nce mze olarak kurulmuř kurumlardır ve mze olabilmek iin yerine getirilmesi gereken řartlar vardır. Bu zellikler de dikkate alınarak tasarım mzesi olgusunun incelenmesi iin arařtırmalar yapılmıřtır.

Şekil 2.1. Tasarım Müzeleri ve Kuruluş Tarihleri



BÖLÜM III

ARAŞTIRMA YÖNTEMİ

3.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırmada nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Bu amaçla görüşme formları, gözlem formları hazırlanmış ve kullanılmış, doküman incelemesi gerçekleştirilmiştir.

Bu tez kapsamında “Tasarım Müzesi” başlığı taşıyan ve müze olarak kurulmuş kurumlar incelenecektir. İncelenecek müzelerin neye göre seçildiği ve neye göre seçilmediğinin daha iyi anlaşılması için tasarım kavramı, tasarım sergilemesi ve müze konularıyla ilgili yayın taraması yapılmıştır. Bu kavramların geçmişten günümüze nasıl değiştiği ve şimdiki haliyle ne oldukları sorgulanmıştır. Tasarım müzeleri tasarımın kendini anlattığı, tanıttığı, deneyimlendiği aslında her boyutuyla var olduğu bir mecra olarak meydana gelmiştir. Tasarımın ticari olarak sergilenmesi bir yanda geçmişte mobilyalar, tekstil moda ürünleri, takılar, günlük aletler farklı müze kategorilerinde sergilenmektedir. Kimi zaman kent tarihi müzesinde kimi zaman ulusal müzelerde kimi zaman kültür tarihi, etnografya müzelerinde. Fakat her bir müze kendi başlığıyla tasarımları değerlendirmekte ve nesneleştirmektedir. Oysaki tasarım ürününü var eden süreç etkileşimden oluşur. Sadece izleyerek estetik bir nesne haline gelen tasarım esas amacından şaşmakta fonksiyonu göz ardı edilmektedir. Tasarım müzesi ise her disiplini kapsayarak tasarımı ilk oluşma anından son ürün haline kadar kullanıcıya sunmaktadır. Bir tasarım fikrinin nasıl oluştuğu, ne aşamalardan geçtiği, eskizleri, maket ve modelleri, prototipleri, oluşum ve üretim sürecini ve son ürün haliyle tasarım deneyimlenmektedir. Bu işlevinin yanında tasarım müzesi bir müze olarak geçmiş tasarımları arşivleme, koruma, onarma, sunma, sergileme, geleceğe

aktarma yani tasarım kültürünü koruma, anlatma, tanıtmaya, eğitme ve aktarma işlevlerine sahiptir.

Yukarıda anlatılan gerekçelerle bu araştırma kapsamında seçim yapılırken “Tasarım Müzesi” başlığı taşıyan, tek bir tasarım alanına yönelmemiş, tüm disiplinleri kapsayan ve kurumsal yapıya sahip, ICOM’un müze tanımına uyan, müze olarak kayıtlı kurumlar araştırma kapsamına alınmıştır.

İngiltere, V&A, Hollanda Stedelijk müzeleri gibi tasarım koleksiyonu bulunan fakat farklı başlıklarda kurulmuş müzeler, İsveç Röhsska, BMW Müzesi gibi özel isim taşıyan müzeler, Newyork Museum of Arts and Design (MAD) gibi sanat, zanaat, mimarlıkla beraber Tasarım Müzesi adı taşıyan müzeler, Red Dot Design Museum gibi tasarım yarışmasının ürünlerinin sergilendiği fakat yarışmanın müzesi olarak kurulan müzeler, Japonya,21_21 Design, Amerika Design Museum Chicago ve Design Museum Boston, Güney Kore Hangaram, Hindistan Dharavi Design Museum gibi tasarım müzesi mantığıyla işleyen fakat galeri olarak ya da kolektif olarak kurulmuş, koruma niteliği olmayan yapılar, İsveç Bild Museet gibi üniversite içinde kurulmuş, öğrenci tasarımlarının yer aldığı yine koruma niteliği taşımayan müzeler listelenmiş fakat değerlendirilmeye alınmamıştır.

2013, Johannesburg, Mabobeng Tasarım alanında kurulan fakat web sitesi ve içeriklerine dair, halen faaliyette olup olmadığı bilinmemekte olan Museum of African Design veri eksikliğinden dolayı değerlendirmeye dâhil edilememiştir.

Çin’in Shenzen bölgesinde sanayi iş birliğiyle Design Society adıyla kurulan tasarım merkezinin içinde yer alan V&A müzesinin yönettiği Shekou Tasarım Müzesi, konsept olarak tasarım müzesi olması ve V&A müzesi sayesinde müze niteliklerini taşıması, tasarım disiplinlerinin tamamını kapsamaya sebebiyle değerlendirmeye dahil edilmiştir.

Tasarım müzeleriyle ilgili ikincil kaynakların kısıtlılığı sebebiyle öncelikli olarak tasarım müzesini birebir gözleme ve doküman inceleme yöntemlerine başvurulmuştur. Yarı yapılandırılmış gözlem yöntemi kullanılarak müzenin kendi çevresiyle beraber nasıl var olduğu ve işlediği gözlem sürecinde yeniden değerlendirilmiştir. Gözlem yapılan müzelerden ilki en eski tasarım müzesi olan ve üniversite tarafından kurulan ana binasında yenilemeye gidilen Zürih Tasarım Müzesi olmuştur. Müze koleksiyon, yapısal ve tanıtım özellikleri açısından incelenmiştir. İkinci gözlem yapılan müze devlet tarafından kurulan ve desteklenen, ikinci en eski tasarım müzesi olan, bulunduğu bölgede odak oluşturmuş ve son iki yılda ziyaretçi sayısını hızla artırıp basın ve iletişim bölümünün başarısıyla dikkat çeken Danimarka Tasarım Müzesidir. Müze ilk gözleme ek olarak çevresel faktörler ve toplum-kültür ilişkisiyle beraber gözlemlenmiştir. Üçüncü müze olarak süreli tasarım etkinlikleri ve ticari amaçlı tasarım sergilemelerinin tasarım müzesiyle aynı anda bir arada bulunduğu ve bu etkileşimin en iyi gözlemlenebildiği Milano Tasarım Haftası süresinde Triennale Tasarım Müzesidir. Triennale Tasarım Müzesi diğer müzelerin gözlemlerine ek olarak yoğun tasarım odağı oluşturulmuş ve geçici tasarım müzesi işlevi gösteren tasarım haftası ile tasarım müzesinin bu etkinlikteki rolü de gözlemlenmiştir. Bu üç müzede yapılan gözlemler farklı fenomenleri dikey olarak derinlemesine inceleme fırsatı sağlamış ve tasarım müzelerinin sınıflandırılması, işleyişinin anlaşılması için örnek taslak geliştirilmesini sağlamıştır. Bu gözlemler sonucu araştırma soruları ve hipotezleri güncellenmiş ve var olan her bir tasarım müzesi kriterler listesine göre analiz edilmiştir.

3.2. Veri Toplanması

Tasarım müzeleriyle ilgili sınırlı sayıda akademik çalışması olması sebebiyle veri toplanması aşamasında birincil kaynaklardan faydalanılmıştır. Öncelikle

arařtırmacının kendisinin mzelere yaptıęı ziyaretlerden edinilen bilgiler tasnif edilmiř daha sonra bu baęlamda ıkarılan bir plan ile Google arama motoru kullanılarak “design museum”, “tasarım mzesi”, “design exhibition”. “tasarım sergilemeleri” terimleri aratılmıřtır.

Tasarım alanında en eski ve yaygın sreli yayınlar olan Domus, Wallpaper dergilerinin evrimii arřivlerinde “design museum” etiketiyle yayınlamıř makaleler taranmıřtır. Domus arřivinden 2683 makale, Wallpaper arřivinden 2000’i ařkın makale taranmıřtır.

Dijital platformda en ok takip edilen tasarım dergilerinden Designweek’in arřivinden “design museum” etiketiyle ıkan 4753 makale; Mimarlık alanında evrimii arřiv oluřturana ve gncel haberlere yer veren ArchDaily sitesinden “design museum” etiketiyle bulunan 2970 paylařım; yine dijital tasarım platformu olan Dezeen sitesinden “design museum” etiketiyle, mimari sınıflandırmada 1392, tasarım sınıflandırmada 1294, haber sınıflandırmada 877, mze sınıflandırmada 470 paylařım incelenmiřtir.

Google’ın dnya kltr ve sanatlarının bir araya toplanması ve herkesin eriřebileceęi bir platform yaratma isteęiyle mze, galeri ve sanatıllarla anlařarak oluřturduęu nesne ve evrimii sergilemelere yer verdięi “Arts & Cultures” web sitesinde “furniture” anahtar kelimesiyle 357 hikaye, “design” anahtar kelimesiyle 2326, “interior design” anahtar kelimesiyle 477, “graphic design” anahtar kelimesiyle 365, “ architecture” anahtar kelimesiyle 1046, “fashion design” anahtar kelimesiyle 1058, “textile design” kelimesiyle 695 evrimii sergi incelenmiřtir.

Youtube ve Instagram sosyal medya sitelerinde “design museum” anahtar kelimesiyle bulunan tasarım mzeleri hesapları incelendi. 11 mzenin Youtube kanalı,

26 müzenin Instagram hesabı bulunmuştur. Aa Tasarım Müzesi ve Afrika Tasarım Müzesi güncellenmemekte olduğu tespit edilmiştir.

Aa Tasarım Müzesi ve Afrika Tasarım Müzesi'nin web siteleri aktif değildir.

Hangaram, DDP, JIDA, Korea Modern tasarım müzelerinin web sitelerinin İngilizce seçeneği bulunmamaktadır.

Thessaloniki Tasarım müzesine dair sadece birkaç eski tarihli haber mevcuttur, web sitesi yoktur.

24 müzenin web sitesi incelenmiş analiz edilmiş ve kullanıcı olarak ara yüzünden içeriğine kadar değerlendirilmiştir.

18 müzenin çevrimiçi arşivi olduğu, 7 müzenin tasarım üzerine yoğunlaşmış kütüphanesinin olduğu bulunmuştur.

Araştırma kapsamında Tasarım Müzeleri'nin etkilerini gözlemlemek amacıyla 2018 Mart ve Nisan aylarında İsviçre, Danimarka, İsveç ve İtalya'ya seyahat edilmiştir. Zürih, Triennale ve Danimarka Tasarım Müzeleri fiziksel olarak ziyaret edilmiştir. IKEA Müzesi ve kampüsü ziyaret edilmiş Tasarım Müzeleri ile farklılıkları gözlemlenmiştir. Röhsska Müzesi tadilatı olduğu için fiziksel olarak ziyaret edilememiştir. Zürih Tasarım Müzesi'nin yenilenen yapısı incelenmiştir. 2018 Milano Tasarım Haftası ve bu etkinlikle beraber Triennale Tasarım Müzesi'nin etkinlikteki rolünün anlaşılması ve ticari bir tasarım sergilemesi olan Salone del Mobile mobilya fuarı ile karşılaştırılması için gözlem yapılmıştır.

Danimarka, Tayvan ve AA Tasarım Müzeleri'nin Basın İletişim Müdürleri ile çevrimiçi olarak iletişime geçilmiştir.

Tasarım sergilemesi ve tasarım müzeleri üzerine arařtırmalar yapan Aslıhan Yılmaz ile tezin içerięi ve Türkiye’de Tasarım Müzesi’ne dair yapılan çalıřmalarla ilgili telefon görüřmeleri yapılmıřtır.

Tasarım müzesi olgusunun Türkiye’de bilinirlięini sorgulamak amacıyla tasarım öęrencileri ve eęitmenleriyle görüřmeler yapılmıřtır.

3.3. Veri Analizi

Müzelerle ilgili toplanan veriler doęrultusunda öncelikle Tasarım Müzesi bařlıęı taşıyan müzeler listelenmiřtir. Buldukları ülke, Őehir, yönetim Őekilleri, koleksiyon içerikleri, kuruluş yılları, buldukları yapının eski ya da yeni oluřu, sergileme politikası ve eęitim politikasına göre özellikleri kodlanmıřtır. Daha sonra çapraz kodlama yapılarak bu kriterler üç ana bařlık altına toplanmıřtır. Ülke, Őehir, müze binasının yapısal özellikleri ve olanakları “Yapısal” bařlıęı altında; Eęitim politikası, tasarıma yaklařımı, yayınlar, arařtırmalar, etkinlik ve faaliyetleri “Kültürel” bařlıęı altında; Yönetimi, çalıřanları, koleksiyon ve sergileme politikaları “Stratejik” bařlıęı altında incelenmiřtir. Bu bařlıklar altında her bir müze kendi içinde ve dięer müzelerle kriterlere göre çapraz iliřkilerle deęerlendirilmiřtir. Verilerin bir araya getirilip sınıflandırılması sonucunda mevcut tasarım müzelerinin iliřkisini ortaya koyan tablo hazırlanmıřtır.

Yapısal

- Y1: Bulunduğu Ülkenin Başkentinde
- Y2: Bulunduğu Ülkenin Kültür/Sanayi/Ticaret Başkentinde
- Y3: Eski Yapıda
- Y4: Yeni Yapıda
- Y5: Şehir Merkezinde
- Y6: Kırsal Alanda
- Y7: Yapının Tamamı
- Y8: Ortak Kullanımlı Yapı
- Y9: Kampüs
- Y10: Müze Mağazası
- Y11: Müze Kafe/Restoranı

Kültürel

- K1: Müze Manifestosu
- K2: Üniversite Bağı
- K3: Yüksek Lisans Eğitimi
- K4: İsim Değişikliği
- K5: Kurumsal Kimlik
- K6: Kurs vb Süreli Eğitimler
- K7: Atölye Çalışmaları
- K8: Gezici Sergi
- K9: Müze Yayınları
- K10: Arşiv
- K11: Kütüphane

Stratejik

- S1: Üniversiteye Bağlı Yönetim
- S2: Vakıfa Bağlı Yönetim
- S3: Özel Şirket/Şahıs Yönetim
- S4: Devlet Tarafından Yönetim
- S5: Özelleşmiş Koleksiyon
- S6: Uluslararası Koleksiyon
- S7: Google Arts & Culture

S8: Çevrimiçi Sergileme

S9: Kapanmış





BÖLÜM IV

BULGULAR ve TARTIŞMA

Bu bölümde veri analizi sonucu ortaya çıkan tasarım müzelerinin kimliğini ortaya koyan tablo incelenecek ve bu bulgular sonucu elde edilen bilgi birikimi ve değerlendirmelerle Türkiye’de bir tasarım müzesi fikri tartışılacaktır.

4.1.Yapısal Açıdan Tasarım Müzeleri

Bir tasarım müzesinin coğrafi konumu, bulunduğu ülke ve şehrin dinamiklerine göre şehirdeki konumu, etrafındaki yapılar, o şehrin ulaşım ağları, orada bulunan diğer müzeler, müze binasının eski ya da yeni olması, müze binasının etrafıyla olan ilişkisi yani tasarım müzesi ve çevresi müzenin ilk değerlendirme kriterleri olarak belirlenmiştir. Tasarım müzesinin çevresi ile fiziksel ilişkisi aynı şekilde bütün kimliğine yansımaktadır. Müze ziyaretçisi de ilk olarak müzeyle ilgili çevresel yaklaşımıyla bilgi edinir. Daha sonra müze yapısının fiziksel özellikleri, mimari yaklaşımı, yenilenmiş bir tarihi yapı ya da ünlü bir mimar tarafından tasarlanmış olması, girişi peyzaj alanları ve mekanların birbiriyle ilişkisi ile müzenin tasarım yaklaşımı ile ilgili bilgi ediniriz. Bunun ardından ziyaretçinin müze içerisinde izlediği yollar o müzenin sergilemesinin temelini oluşturur. Çünkü bir tasarım müzesi herhangi bir binada herhangi bir yönlendirme ve mekânsal düzenlemeyle ziyaretçisini karşılamaz. Kendi tasarım yaklaşımı ziyaretçisine anlatmak için tasarım birimlerinin her birini kullanır. Bu daha iyi anlayabilmek için örnekler üzerinden inceleme yapılacaktır.

Tez kapsamında incelenen yirmi sekiz Tasarım Müzesi’nin buldukları şehirlere bakıldığında on iki müze buldukları ülkenin başkentinde, beş müze kültürel ve ticari başkent olarak anılan Milano, Zürih, New York, Toronto, Barselona’da yer alırken

diğer müzeler farklı şehir özellikleri taşımaktadır. Çin'in Shenzen bölgesinde bulunan ve bölgenin sanayi merkezi olarak nitelendirilen alanda kurulan Design Society adıyla oluşturulmuş tasarım merkezi içinde bulunan Tasarım Müzesi stratejik sebeplerle bu bölgededir. Yine Çin'in Hangzhou şehrinde bulunan *China Academy of Art* bünyesinde kurulan Tasarım Müzesi'nde sadece konuma bağlı kalmadan üniversite yapısında bulunması sebebiyle bu şehirdedir. Almanya Münih'te bulunan Die Neue Sammlung ise Bavyera eyaletinin başkenti olması açısından bulunduğu bölge tarihi ve kültürel önem taşımaktadır. Belçika'nın Gent şehrinde ve Amerika'nın Minnesota ve Atlanta eyaletlerinde, Almanya'nın Weil am Rhein, Hollanda'nın 's-Hertogenbosch şehrinde bulunan Tasarım Müzeleri ise eski müze yapılarından, kurucularının orada yaşamasından dolayı bu bölgededirler. Ada ülkesi olan Japonya'nın doğal çevresi ile ünlü Nagano şehrinde bulunan Japon Endüstriyel Tasarım Kuruluşu'nun açtığı Tasarım Müzesi ise 2 farklı yerde daha galeriye sahiptir. Bu sayede farklı odak noktalarında farklı gruplara temas etmektedir. Nagano bölgesinde bulunan kasabanın tasarımın kökenini gözden geçirebileceğimiz bir ortam olarak değerlendirildiğini ve bu sebeple ilk müzenin burada açıldığı belirtilmiştir (JIDA, 2018). Günümüzde sergileme için yer bulamayan Selanik Tasarım Müzesi ve sanal müze olan İsveç Tasarım Müzesi konum olarak değerlendirilmeye alınamamıştır.

Buldukları şehirlerin özellikleriyle beraber Tasarım Müzelerinin şehrin içindeki konumlandırılması da ulaşım ve çevre etkisi açısından önemlidir. Bazı müzeler şehrin ana aksları içerisinde yer alırken bazı müzeler kendi başına bir odak bölge oluşturmuştur. Vitra Tasarım Müzesi, Almanya, Fransa ve İsviçre sınırlarının birleştiği küçük bir şehir olan Weil an Rhein'de Tasarım Müzesi'nin de içinde bulunduğu *Vitra Campus* ile ünlü mimarların yapılarının bulunduğu, tasarıma dair etkinliklerin düzenlendiği bir merkez oluşturmuştur.

Şehir merkezinde bulunan müzeler ise ulaşım açısından kolaylık sağlamaktadır. Londra, Barselona, Seul, Berlin, Münih, New York, Milano, Toronto gibi büyük şehirlerde bulunan Tasarım Müzelerine metro ve toplu taşıma hattıyla kolaylıkla ulaşılabilir. Zürih, Kopenhag, Gent, Brüksel gibi tarihi altyapıya sahip Avrupa şehirlerinde, tren garına yürüme mesafesinde ve şehrin tarihi dokusu içerisinde bulunan tasarım müzeleri turistler için de ulaşım kolaylığı sağlamaktadır.

Tasarım Müzelerinin buldukları yapının mimari özellikleri de müzenin kimliği ve tasarım yaklaşımı açısından önem arz etmektedir. Eser ile mimari formun bütünlüğü, tıpkı bir senaryonun bir icrayı örgütlemesi gibi, ziyaretçinin deneyimini örgütlemektedir (Kandemir, 2015). Genel olarak bakıldığında 17 tasarım müzesinin farklı amaçlarla yapılmış eski, tarihi yapıların restore edilmiş binalarda, 9 tasarım müzesinin, binanın da sergilendiği bir özellikte tasarım müzesi olarak tasarlanmış tasarım ürünlerinde yer aldığı tespit edilmiştir. Selanik tasarım Müzesi henüz bir yapıya sahip değildir. İsveç Tasarım Müzesi sanal müze olmasına rağmen yaptığı sergilemelerle fiziksel temasta bulunmaktadır. Çevrimiçi bilgiler verdiği İsveç tasarımı konutların ve yapıların yer ayırılarak ziyaret etme olanağı sunmaktadır. Yapısal özellikleri incelenirken bazı müzeler yapı içerisinde sadece kendi faaliyet sürdürürken bazı müzelerin başka kurum ve kuruluşlarla aynı çatı altında bulunduğu gözlenmiştir. Bunun sebebi bazen stratejik durumlar, bazen de maddi olanaklar olmuştur. Die Neue Sammlung, Meksika, Triennale, Tayvan, DDP, Barselona, Shekou Tasarım müzeleri bu müzelere örnektir. Buldukları yapıda tasarım merkezi ve odağı oluşturma amaçlı tasarımla ilgili farklı kuruluşlarla beraber faaliyet yürütmektedirler.

Her birinin yapısı kendine özel olan Tasarım Müzelerini sadece eski ve yeni yapılar olarak genellemek konunun önemi açısından kısır ve yetersiz kalacaktır. En eski Tasarım Müzesi olan Zürih Tasarım Müzesi hem yenilenen kendi tarihi yapısında hem

de üniversite içerisinde yapılan eklektik yapıda galeriye sahiptir. Danimarka Tasarım Müzesi ise 1752-57 yıllarında hastane olarak yapılan yapı, 1920 yılında ünlü Dan Tasarımcı Kaare Klint tarafından müze için yenilenmiştir. 2 Kasım 2018’de açılışı yapılan Danimarkalı COBE mimarlık firmasının tasarladığı toplumla daha yakın temas kurabilmek amaçlı müze girişi ve avlusuna da sergilemelerin yapılacağı bir alan eklenmiştir. Bu alan müzeye giriş yapmadan ücretsiz olarak ziyaret edilebilmektedir. Danimarka Tasarım Müzesinin bu yenilemede amacı tasarımın günlük hayatla daha iç içe geçmiş olduğu algısını vermek ve yoldan geçip işine giden bir insanın ya da okula

Görsel 4.1. COBE Mimarlık Danimarka Tasarım Müzesi Ek Sergi Alanı Projesi



giderken bisiklet süren bir öğrencinin tasarım sürecine dahil olmasını sağlamaktır (Görsel 4.1.).

Danimarka tasarım müzesi gibi Gent Tasarım müzesi de eski müze binasını yenilemiş ve şu an ki yapısına yeni bir bina eklemeyi düşündüğünü belirtmiş ve tasarımcılar için açık çağrı yayınlamıştır. 2023 yılında bitmesini planladığı yeni mekanlarıyla Gent tasarım müzesi de halkla daha temas içinde olmayı amaçladığını belirtmiştir (Görsel 4.2., 4.3.).

Helsinki Tasarım Müzesi ise tarihi eski bir lise binasında yer almakla beraber 3 farklı galeriye daha sahiptir. Finlandiya üretimi olan Litala Cam Fabrikası Müzesi, Arabia Seramik Fabrikası Müzesi ve Nuutajärvi Cam Fabrikası Müzeleri Helsinki Tasarım Müzesine bağlıdır.

Berlin’de bulunan Bauhaus Arhiv Tasarım Müzesi ise yapısında yenilemeye giderek 2019 tekrar ziyarete açılacaktır.

Görsel 4.2. Gent Tasarım Müzesi Eski Hali



Görsel 4.3. Gent Tasarım Müzesi Yeni Hali



Design Exchange adıyla kurulan Toronto Tasarım Müzesi ise eskiden ticaret borsası olan tarihi yapıda yer almaktadır. Müzenin adının Türkçe karşılığı da tasarım borsası anlamı taşımaktadır ve halen daha yapının dış cephesinde bu yazı korunmaktadır. Yer ve isim seçiminin sebebi bu tasarım müzesinde tasarıma dair her konuda kişinin arz-talep oluşturduğu bilgi alıp verdiği bir borsa oluşturulmak istenmesi olarak açıklanmıştır (Görsel 4.4.).

Görsel 4.4. Toronto Exchange Binası



Bu konuda benzerlik gösteren bir müze de ADAM Brüksel tasarım müzesidir. Tasarım sergilemelerine öncülük eden ve tasarım müzelerinin alt yapısını oluşturan EXPO yani dünya ticaret fuarlarının önemi bu örnekte görülmektedir. 1958 Expo için yapılan *Atomium* anıtı günümüzde tasarım müzesine aittir (Görsel 4.5.).

Görsel 4.5. ADAM Brüksel Tasarım Müzesi Kompleksi



Yine Tayvan Tasarım Müzesi de *2011 World Design EXPO* için yenilenen eski tütün fabrikası binasında bulunan tasarım merkezi içerisinde bu etkinlik kapsamında kurulmuştur. Pazarlama, sergileme, eğitime amaçlarının tamamını içinde bulunduran geçici bir etkinlik sayesinde tasarım belleği bir araya getirilerek kalıcı bir şekilde Tasarım Müzesi ile geleceğe aktarılmaya devam edilmiştir.

Londra Tasarım Müzesi de 1989'dan 2016 ya kadar eski binasında faaliyetlerini sürdürürken şu an içinde bulunduğu yapı sıfırdan inşa edilmemiş fakat geniş çaplı bir renovasyon yapılmıştır (Görsel 4.6., 4.7., 4.8.). Kensington High Street'te bulunan Commonwealth Institute 1962'de Robert Matthew ve Stirrat Johnson Marshall

ortaklığı tarafından tasarlanmış fakat yapıda sorunlar çıkmasıyla satılmıştır OMA ve John Pawson'un ortaklığıyla yenileme çalışmaları başlamıştır. Bu yenileme dış görünümü bozmadan iç mekanların Tasarım Müzesi'ne uygun şekilde planlanmasını sağlamıştır. Tasarım Müzesi yenileme sürecini bir internet sitesiyle yayınladı ve süreci de kendi müze kimliğiyle bağdaştırarak bu süreci de koleksiyonu içerisine katmıştır.

Görsel 4.6. Londra Tasarım Müzesi Yeni Binası



Görsel 4.7. Londra Tasarım Müzesi Eski Binası



Görsel 4.8. Londra Tasarım Müzesi Yeni Binası



Cooper Hewitt Smithsonian Tasarım Müzesi yapımı 1902 de biten tarihi Carnegie Mansion yapısını yenileyerek 2014’te şimdiki binasına taşınmıştır. Goldstein Tasarım Müzesi Minnesota Üniversitesi’nin kampüsünde eski bir yapıda yer almaktadır. Atlanta Tasarım Müzesi, JIDA Japonya Tasarım Müzesi, Triennale Milano Tasarım Müzesi, Moskova Tasarım Müzesi, Meksika Tasarım Müzesi ve Den Bosch Tasarım Müzesi de aynı şekilde restore edilmiş tarihi bir yapıda yer almaktadır.

1926’da açılan ve Bavyera Müzesi’nin içinde yer alan Die Neue Sammlung Tasarım Müzesi günümüzde Ünlü Alman Mimar Stephan Braunfels tarafından tasarlanan 2004 yılında yapımı tamamlanan “Pinakothek der Moderne” adıyla açılan komplekste mimarlık ve sanat müzeleriyle yapıyı paylaşmaktadır (Görsel 4.9., 4.10.). Yapı modern müze anlayışı ve yaklaşımına göre tasarlanmış, tasarım müzesinin yaklaşımını da desteklemektedir.

Görsel 4.9. Bavyera Müzesi



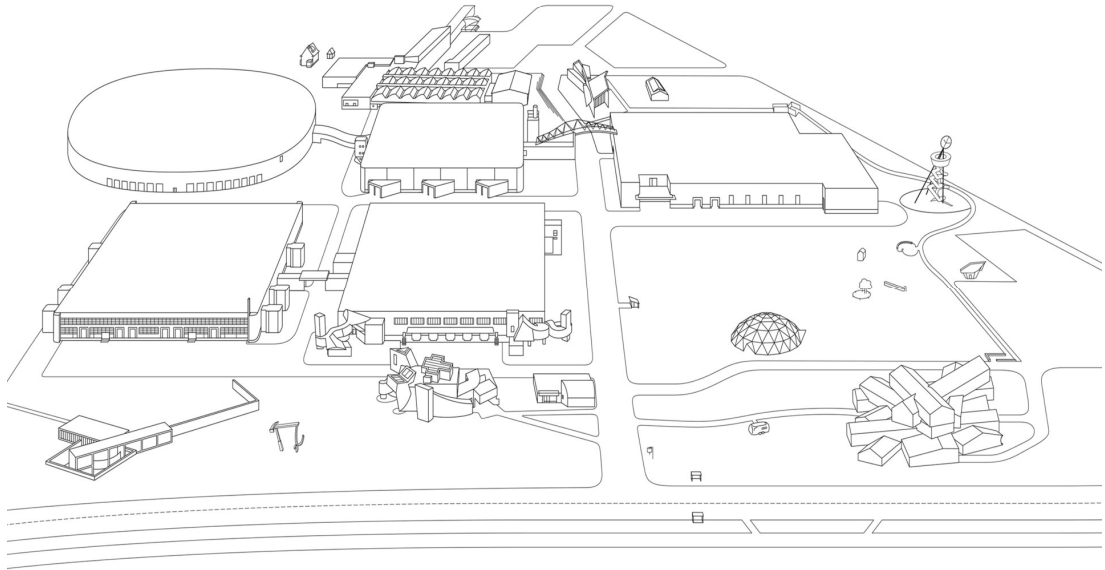
Görsel 4.10. Phinioteka Der Modern



Tasarım Müzeleri arasında öncülerden olup binası kendi için tasarlanan ilk müze Vitra Tasarım Müzesi'dir. 1989'da ünlü mimar Frank Gehry tarafından tasarlanan yapıda yer almaktadır. Frank Gehry Pritzker Mimarlık Ödülü de dahil olmak üzere sayısız ödül sahibi ve günümüzde müze yapılarını tasarlama konusunda da aranan mimarlardandır. Vitra Tasarım Müzesi yapı olarak da sergileme nesnesidir. Frank

Gehry'nin dekonstrüktivizm mimari yaklaşımının önemli eserlerindedir. Vitra Tasarım Müzesi sadece kendi yapısı olarak öne çıkmakla kalmaz. Tıpkı Danimarka tasarım müzesi gibi mimarisini ve bulunduğu çevreyi sürekli güncellemekte yeni eklemeler yapılmaktadır. Vitra Tasarım Müzesi'nin içinde bulunduğu Vitra Campus tasarım ekosistemi için önemli bir yerdir. Vitra fabrikasının bulunduğu bu kampüste tasarım müzesine ek olarak ünlü mimarların farklı yapıları da mevcuttur. Tadao Ando, Zaha Hadid, Herzog & de Meuron, Frank Gehry, Nicholas Grimshaw, Álvaro Siza, SANAA'nın mimari yapılarına ek olarak Ronan & Erwan Bouroullec kardeşlerin tasarladığı bahçe pavyonları da ziyaretçilere sunulur. Bahsi geçen özellikleri Vitra Tasarım Müzesinin kimliğini güçlendirmektedir (Görsel 4.11., 4.12.).

Görsel 4.11. Vitra Campus Yerleşim Planı



Görsel 4.12. Vitra Tasarım Müzesi



2010 yılında ziyaretçiye açılan İsrail Holon Tasarım Müzesi mimari yapısı ile tasarım yaklaşımını anlatan ve sergi nesnesi olarak mimariyi de kullanan bir diğer müzedir. İsraili Tasarımcı Ron Arad'ın önderliğiyle kurulan müze yine kendisinin mimari tasarımıyla hayat bulmuştur. Müze binasını tasarlarken yapmak istediğinin halka açık ve topluma, şehre yeni bir meydan kazandırmayı hedeflediğini belirten Ron Arad bu şekilde tasarıma dikkat çekmeyi ve günlük hayata dahil etmeyi amaçlamıştır. Holon Tasarım Müzesi'nin kurulması, Holon kentini bir kültür ve eğitim merkezi haline dönüştürmek için önemli bir adım olarak görülmüştür (Görsel 4.13.).

Görsel 4.13. Holon Tasarım Müzesi, 2010



Güney Kore'nin başkenti Seul'de bulunan 3 tasarım müzesi de yeni yapılardadır. Bunlardan Aa Tasarım Müzesi 2018 yılı itibariyle kapanmıştır. Korea Modern Tasarım Müzesi ise üniversite bünyesinde kendi binasındadır. Aralarından en dikkat çekici en güncel tarihte 2014'te açılmış olan Dongdaemun Design Plaza içerisinde açılmış olan Tasarım Müzesidir. DDP, Seul Tasarım Vakfı'nın açtığı bir tasarım merkezidir (Görsel 4.14.). Binanın tasarımı Zaha Hadid'e aittir. Mimarinin sergi nesnesi olarak

kullanıldığı ve aynı zamanda tasarımın ticari olarak da sunulduğu bir kamusal alan oluşturulmuştur. DDP açılımını İngilizce “dream design play” olarak bir söylem üreten tasarım merkezi bu şekilde tasarıma yaklaşımını vurgular. Plaza içerisinde tasarım marketi ve tasarım mağazaları, tasarım konferansları, etkinlikleri için ayrı alanlar, kafeler ve tasarım müzesi bulunmaktadır.

Görsel 4.14. Dodoengeum Design Plaza, 2014



Tıpkı DDP Tasarım Müzesi gibi Çin Shenzen’de açılan Design Society içerisinde bulunan Shekou Ticaret birliğinin desteklediği ve V&A Müzesinin yönettiği tasarım müzesi de tasarım merkezi içerisinde yer alan bir tasarım müzesidir. Tasarım kompleksi içerisinde yer alması tasarım müzesinin bellek oluşturma ve geleceğe aktarma, tasarım yöntemleri ve tasarım ekosistemini geliştirme idealini desteklemektedir. Bu sayede tasarım sanayi, tasarımcı, üretici, satıcı, kullanıcı aynı ortamda bulunabiliyor ve tasarım başlığı altında ortak noktada iletişim kurabiliyor.

Çin’de bulunan ikinci tasarım Müzesi ise Nisan 2018’de açılan mimar Alvaro Siza’nın tasarladığı China Academy of Art üniversitesi kampüsü içerisinde olan Tasarım Müzesidir. 2014 yılında açılan Barselona Tasarım Müzesi (Görsel 4.15.) de tasarım merkezi kurma fikriyle yola çıkılmış bir mimari yaklaşımla tasarlanmıştır.

Bulunduğu bölge ve şehir, şehir içindeki konumu, içinde bulunduğu yapının mimari özellikleri analiz edilen müzelerin iç mekân ve yönlendirme özellikleri de ziyaretçiyle kurduğu iletişimi etkilemektedir.

Görsel 4.15. Barselona Tasarım Merkezi



4.2. Kültürel Açından Tasarım Müzeleri

Tasarım müzesinin kültürel yanını incelemek, yaşı, boyu, cinsiyeti gibi fiziksel özellikleriyle ilk bilgileri ve izlenimi edindiğimiz bir insanla konuşarak onu tanımaya benzer. Kültürel boyutu tasarımı ele alış biçimi, manifestosu, ziyaretçisini seyirci ya da katılımcı kılma tercihi, atölye çalışmaları, eğitim politikaları, sergi haricinde

tasarım müzesi markasını oluşturmak için yapılan etkinlikler, tasarım kavramını ve belleğini korumak ve geliştirmek için atılan adımlar olarak tanımlayabiliriz. Giaccardi (2006) makalesinde müzeyi kültürel müzakere yerine benzetir ve nesnelerin, yapıların, koleksiyonlar vb. somut olarak algılanmasına rağmen etkilerinin soyut olarak ölçülebileceği, yorumlanabileceği ve değerlendirilebileceğinden bahseder. İhtiyar, Çağdaş Müzecilik ve Kent Müzelerini incelediği tezinde müzelerin eğitimi ve katılımcı bir politika izlemeye başladığını, ziyaretçiyi seyirci değil katılımcı yaparak beraber yeni bir kimlik kazandığını ve bu sayede devamlı yenilenip değişen bir yaklaşım benimsediğine değinir. Tasarım Müzeleri de çağdaş müze yaklaşımında tasarım sergilemeleri yapan bir müze olmanın ötesinde tasarım belleğini koruma, geliştirme ve aktarma misyonuna sahiptir. Bununla beraber her Tasarım Müzesinin tasarımı yorumlayış biçimi kendi karakteri, kimliğine göre farklılık göstermektedir. Tasarım Müzeleri arasında kuruluşu itibariyle “Tasarım Müzesi” adını kullanan ve farklı başlıklarla kurulup daha sonra isim değiştiren müzeler olarak iki yaklaşıma rastlanmaktadır. Bu müzelerin kuruluş tarihlerine bakıldığında ilk tasarım müzelerinin birikim oluşmasıyla özellikle 2000’li yıllarda kurulan müzelerin doğrudan tasarım müzesi başlığıyla kurulduğunu görmekteyiz. Tasarım Müzesi olarak adını değiştiren müzelerin dekoratif ve uygulamalı sanatlar müzesi kökenli oldukları görülmektedir. Gent Tasarım Müzesi, Tasarım Müzesi Den Bosch, Danimarka Tasarım Müzesi, Helsinki Tasarım Müzesi “Design Museum” başlığı altında olmanın tasarım vizyonlarına ve uluslararası alanda kendilerini daha doğru ve net ifade etmelerinde etkili olduğunu belirtmişlerdir. Bu müzeler tasarım belleğini koruma ve aktarma misyonunun dekoratif sanatlar olarak ayrılmasının günümüz tasarım yaklaşımından uzak olduğunu tüm tasarım disiplinlerinin bir arada olduğu bir müze olarak var olmaları gerektiğini savunmuşlardır. Buldukları bölgede bir tasarım ekosistemi

oluşturmak toplumla tasarım ilişkisinin sadece müşteri, kullanıcı ilişkisi olmaktan çıkarıp tasarımı ve tasarım düşüncesini günlük hayata sokma vizyonuyla açılan müzelerden biri olan Londra Tasarım Müzesi aynı zamanda tasarımın tanıtıldığı, pazarlandığı, sergilendiği bir mecra olarak da kendini tanımlamaktadır.

Tasarım müzelerinin edindiği tecrübe ve tasarım felsefesi, tasarım düşüncesi, tasarım tarihi, tasarım eğitimi üzerine yapılan akademik araştırmalar sonucunda “Tasarım Müzesi” başlığı tasarım belleğinin disiplin fark etmeksizin yer aldığı bir “merkez” olarak günümüzde tercih sebebi olmuştur. Ticari amaçlı tasarım sergilemelerinden bağımsız, sadece eseri ve orijinal olan nesneyi izleten sanat müzelerinden bambaşka bir yöntemle kendi yorumuyla tasarımı merkezine alan ziyaretçisini, bulunduğu şehri ve bölgeyi tasarım sürecine dahil edip katılımcı yapan ve ortak tasarım değerleri üreten bir yer olmak tasarım müzesi başlığı altında olan müzelerin öncelikli görevleri arasında olmuştur. Lee, tasarım müzesi tanımında toplumu tasarım konusunda eğiten ve tasarımı tanıtan açık erişimli bir ortam olma özelliklerine yer vermiştir.

Mimar ve V&A müzesinde araştırmacı olan Arshad, China Academy of Art (Çin) Tasarım Müzesinin açılış hikâyesini anlattığı makalesinde müze müdürü Profesör Hang Jian ile 2014’te yaptığı konuşmadan müzenin tasarım anlayışını anlatan şu sözleri aktarmıştır: “Çin Tasarım Müzesi mevcut (Çin) tasarım tarihi eğitiminde büyük ölçüde araştırılmamış olan anlatılara odaklanacak, iyileştirildikten sonra, bu yerel tasarım öyküleri, şu andaki kaygıları ele almak ve çözmek için kullanılacaktır. Çinli tasarımcıları ve üreticileri yenilikçi ürünler yaratmak için teşvik etmek, onları “kopya kültüründen” caydırmak ve geleceğin tasarımcılarının eğitim gördüğü yerel tasarım eğitim programlarını iyileştirmek için, onları “sıradan” insanların günlük ihtiyaçlarını karşılamak için daha iyi bilgi, beceri ve araçlarla donatacaktır.” (Arshad, 2017). Çin’in

adını duyuran “Made in China” söyleminin yerini “Created in China” yani Çin’de üretilmiş değil Çin’de tasarlanmış olmasının vurgulanacağı günlerin gelmesi için tasarım müzesinin önemli olduğunu da vurgular. Rampley’e göre ise tasarım müzesinin amacı yaratıcı endüstriyi geliştirmek ve ekonomik rekabet gücünü artırmaktır. Bahsi geçen tasarım yaklaşımının tamamında tasarıma dair eğitimin önemi ön plandadır. Tasarım müzeleri bu amaçla farklı etkinlik ve faaliyetler düzenlemektedir. Bunlar çocuklar ve aileleri için atölye çalışmalarından, üniversitelerle ortak yürütülen yüksek lisans programlarına kadar geçiş bir aralığa sahiptir. Tasarım müzesinin eğitim yaklaşımında başarı her yaş her çağ ve her kitleye hitap edebilmekle sağlanabilir. British Design Council Üyesi, Tasarımcı ve İçmimar, Tasarım Odaklı Düşünme eğitimleri veren Colum Lowe’a göre Tasarım Müzesi tasarımcı ve tasarım öğrencisine eğitim vermekten çok daha öte toplumu özellikle 18 yaş altı grubu hedef almalıdır. Bunun sebebini geleceğe aktarılamayan tasarım belleğinin bitmeye mahkûm olduğunu söyleyerek açıklar. Londra Tasarım müzesinin öncelikle buna odaklandığını belirtir ve tasarım müzesinin tasarımcıların birbirini alkışladığı bir platform olamayacağını bunun için farklı mesleki kuruluşların olduğunu vurgular (Lowe, 2018). Tasarım müzelerini tasarım eğitimi veren üniversitelerden ayıran en önemli özelliği de budur. Her alanda tasarım eğitimini destekler ve topluma hayatı tasarlamayı, tasarım odaklı düşünmeyi (design thinking) öğretir. Cooper Hewitt Smithsonian, Londra Tasarım müzelerinde üniversite ortaklı Tasarım Tarihi ve Tasarım Küratörlüğü yüksek lisans eğitimi verilmektedir. Danimarka Tasarım Müzesi, Cooper Hewitt Smithsonian Tasarım müzesi, Bauhaus Archiv Tasarım Müzesi, Triennale Tasarım Müzesi, Tayvan Tasarım Müzesi ve Barselona Tasarım Müzesi Tasarım üzerine odaklanmış kütüphaneye sahiptir. Holon Tasarım Müzesi malzeme kütüphanesine sahiptir. Toplumun tasarım algısının artırmak için Moskova Tasarım

Müzesi bir otobüsü yenileyerek hareketli gezici bir sergi salonu yapmıştır (Görsel 4.16.). Bu otobüs ülkenin farklı şehirlerine giderek tasarımla toplum arasında aracı medya olmaktadır.

Görsel 4.16. Moskova Tasarım Müzesi Mobil Sergi Otobüsü



Yükseköğretimin önemli kuruluşlarından olan üniversite bünyesinde bulunan Zürih Tasarım Müzesi, Goldstein Tasarım Müzesi ve Çin Sanat Akademisi Tasarım Müzesi ise tasarım eğitimiyle birebir temas halindedir. Tasarım müzeleri, tasarımcı bakış açısından, kavramsallaştırma, planlama ve değerlendirme de dâhil olmak üzere tasarımı incelemek için yararlıdır. Buna ek olarak, bu tür müzeler, tasarımcının kelime dağarcığını, görsel düşünme tarzını, süreçleri, tasarım belgelerini ve sonuçları ortaya çıkarmaya yardımcı olur (Lee, 2007). Sosyokültürel bakış açısından, tasarım müzeleri toplumun şekillenmesinde, bireysel bilinçlenmede ve bilginin artışında güçlü araçlardır. Bu amaçla yapılan faaliyetler incelendiğinde Tasarım Müzelerinin genelinde etkinlik olarak çocuklar ve aileler için rehberli sergi turu, yaz kampları, hafta sonu atölye çalışmaları, yetişkinler için rehberli turlar, konferanslar, tasarım söyleşileri yapmaktadır. Vitra Tasarım müzesi hafta sonu gün boyu süren mimari turlar ve katılımcıların kendi prototiplerini üretebileceği kısa sürede de olsa tasarım sürecini deneyimleyebileceği etkinlikler düzenlemektedir. Londra Tasarım Müzesi, Zürih

Tasarım Müzesi, Danimarka Tasarım Müzesi, Cooper Hewitt Smithsonian Tasarım Müzesi, bölgede bulunan ilkokullar ve liselerle beraber müzede ortak etkinlikler düzenlemektedirler (Görsel 4.17.).

Görsel 4.17. Zürih Tasarım Müzesi Anaokulu Rehberli Turu



Kandemir (2015) makalelerinde müzelerin ziyaretçilerini koydukları konuma göre şekillendiğinden bahsederken ziyaretçilerini konuk olarak gören müzelerin yaklaşımlarına göre olanaklarını şekillendirdiklerine değinir. Konuklarını rahat ettirmek, müzede keyifli zaman geçirmek için atölye çalışmaları, rehberli turlar, hafta sonu etkinlikleri, üniversite iş birlikleri, akademik eğitimlere ek olarak tasarım müzeleri konferans, tasarım haftaları, söyleşi, kısa süreli eğitim kursları, sektör tanıtım organizasyonları gibi etkinliklere de ev sahipliği yapmaktadır. 30 Ekim 2018'de Triennale Tasarım Müzesinde yapılan yaratıcılık ve tasarımdaki en yenilikçi eğilimlere, bunların tüketim ve yaşam tarzına, kültürel ve yaratıcı şirketlerin iş modellerine olan etkilerine odaklanılan, Philippe Starck, Formafantasma gibi başarılı tasarımcıların da katıldığı uluslararası Next Design Perspectives konferansı bunlara bir

örnektir. Bu konferansta Gucci markasının CEO'su Marco Bizzari "günümüzde genç nesil ile etkileşime geçmek için ürünün yeterli olmadığını, yeni neslin bu süreçteki hikâyeye dahil olmak istediğini" belirtmiştir. Tasarım Müzesi bu yaklaşımıyla geleceğe katkıda bulunur. Eğitim faaliyetleri arasında yapılan sergilerin kataloglarının basılması ve araştırma bölümü bulunan müzelerin tasarım ve tasarım tarihiyle yayınladığı kitaplara da değinmek gerekmektedir. Kültürel boyutuyla Tasarım Müzesi toplumu, tasarımcıyı, tasarım eğitmenini, üreticiyi, yaratıcı endüstriyi ve özellikle tasarımın geleceği için gelecek nesli tasarım konusunda eğitme ve yetiştirme konusunda büyük önem taşımaktadır. Tasarım ekosistemi oluşturmak ve bunun devamlılığını sağlamak tasarım müzesinin vizyonları arasındadır. Geleceğe dair atacağı adımlar, bu vizyonu gerçekleştirmek için kullanacağı araçlar ve izleyeceği yol ise Tasarım Müzesinin stratejik boyutunu oluşturmaktadır.

4.3. Stratejik Açıdan Tasarım Müzeleri

Fiziksel özellikleri ve görünümü ile ilk izlenime sahip olduğumuz, kültürel yanı ile davranış biçimi anlayıp tanıdığımız Tasarım Müzelerinin düşünme biçimini ve aklımdan geçenleri anlayabilmek için de stratejik boyutunu analiz etmek gerekmektedir. Müzenin kim ya da kimler tarafından kurulduğu, yönetim biçimi, kimler tarafından desteklendiği bütçelendiği, koleksiyon politikaları, sergileme ve arşiv politikaları bir tasarım müzesinin tasarıma dair düşünceleri ve planlarını bizlere gösterir. Bu düşünceler tasarım müzesinin bütüncül kimliğinde kendini gelecekte de nasıl ifade edeceğinin ve müze olarak nasıl bir karakter göstereceğini hangi araçları ne amaçlarla kullanacağını ipuçlarını taşımaktadır. Tasarım Müzesi'nin kim tarafından kurulup yönetildiği, kim tarafından desteklendiği, koleksiyon içeriği, sergileme

politikası ve stratejik planı sadece genel bilgilerden oluşan bir bilgi paketi olarak algılanmakla beraber bu bilgiler davranış biçimini etkileyen faktörlerdir. Bu bilgilerin birbiriyle olan ilişkileri ve bağlantıları tasarım müzesinin yorumlanmasına olanak sağlar. Öncelikli olarak tasarım sergilemeleri yapan ve bu doğrultuda koleksiyon politikası izleyen müzelere bakıldığında “Tasarım Müzesi” başlığı altında olmak bu alandaki müzeler için en önemli stratejik hamlelerden biridir. Buldukları bölgenin üretim, zanaat, sanat ve dekoratif sanatlarıyla ilgili koleksiyona sahip diğer müzeler değişen tasarım normlarıyla beraber tasarıma bakış açıları gündemi yakalayamamış olarak algılanmaktadır. Ziyaretçiyi seyirci kılma ve tasarım olan ürünü sadece bir nesne olarak sergileme ön yargısına sebebiyet vermektedir. Bu sebeple tasarım müzesinin kültürel boyutu olarak da incelenen bu kriter aynı zamanda stratejik bir karardır. Kendi dillerinde sanat, uygulamalı sanatlar, dekoratif sanat, zanaat başlıklarında olan müzeler uluslararası alanda daha bilinir olan *design* kelimesiyle kendilerini geniş bilinirliğe sahip olma ve tanıtma amaçlı tasarım müzesi olmayı tercih etmişlerdir. Tasarıma bütüncül yaklaşmak ve küresel trendi yakalamak aynı zamanda yerel olarak kendi tasarım ve tasarımcılarını tanıtmak bu isim değişikliklerine sebebiyet vermiştir. Tasarım Müzelerinin kuruluşlarına bakılacak olursa devlet, tasarım birlikleri tarafından oluşturulmuş vakıflar, şahıslar, şirketler ya da üniversiteler tarafından açılan ve desteklenen müzeler olduklarını görmekteyiz. Danimarka Tasarım Müzesi, Helsinki Tasarım Müzesi, Zürih Tasarım Müzesi, Cooper Hewitt Smithsonian Tasarım Müzesi, Meksika Tasarım Müzesi, Triennale Tasarım Müzesi, Moskova Tasarım Müzesi, Bauhaus Archiv Tasarım Müzesi, Holon Tasarım Müzesi, Korea Modern Tasarım Müzesi kendi bölgelerinin tasarımlarını tanıtmak, anlatmak, geliştirme odaklı kurulmuşlardır. Bu müzelerin buldukları şehirler de ülkelerinin kültür ticaret başkentleridir. Danimarka Tasarım Müzesi ve Cooper Hewitt Smithsonian Tasarım

Müzesi devlet tarafından desteklenmektedir. Ulusal tasarımcıları ve tasarım akımını tanıtmaya içgüdüleri de buradan gelmektedir. Sanal müze olan İsveç Tasarım Müzesi de devlet ve devlet tanıtım ofisi tarafından kurulmuştur. İsveç yaşam biçimini ve İsveç tasarımının hayatlarına yansımalarını İskandinav tarzını anlatmak ve bu bölgeye turistik ilginin artırılması amacıyla kurulmuştur. Çevrimiçi olarak sergiler düzenlediği gibi bu sergideki bazı konulara rezervasyon ile fiziki olarak ziyaretlerde bulunulabilmektedir. Bu sayede çevrimiçi olarak dünyanın herhangi bir yerindeki tasarım meraklılarının ilgisini çekip fiziki olarak ülkelerini ziyaret etme merakı ve isteği uyandırmaktadırlar. Tasarım Müzeleri kâr amaçlı olmamakla beraber sadece tasarım eğitimi üzerine odaklanmış eğitim kuruluşları da değildir. Tasarımı tanıtmak ve pazarlama işlevine ek olarak Tasarım Müzesi bir tanıtım aracı haline gelmiştir. Günümüz tasarım kavramı tanımının her alana yayılması artık yaşam stillerine yön vermesi bunun başlıca sebeplerindedir. Kültürel olarak insanların yaşamlarından etkilenen ve etkileyen tasarım bu sebeple stratejik bir araçtır.

Tasarım müzelerinin koleksiyonları, bu koleksiyonun içeriği ve dağılımı, arşivlerinin olması ve bunları sergileme biçimleri de stratejik yaklaşımları arasındadır. Bu kararlar tasarım müzesinin manifestosuna bağlı kalarak yönetimin kontrolü altındadır. 1 Haziran 2018 tarihi itibarıyla Tasarım Müzesi olarak adını değiştiren Den Bosch Tasarım Müzesi örneği yönetimin ve tasarım yaklaşımının etkisini anlamak için yeterli olacaktır. 2016 yılından itibaren müze müdürü olan Timo de Rijk, bulunduğu iki yıl boyunca koleksiyon ve sergi politikalarını tasarım alanında yoğunlaştırmış ve sadece tasarım objelerine değil tasarımın arka planına, hikayesine ve günlük hayatımıza olan etkisine değinmek istediklerini belirterek *Tasarım Müzesi* başlığı altına geçeceklerini açıklamıştır. Japonya Nagano'da bulunan, Japon Endüstriyel Tasarımcılar Birliği (JIDA)'nin kurup yönettiği Tasarım Müzesi koleksiyonlarında

endüstriyel ürünler ve tasarımlara yer verirken, önceden Bavyera Devlet Müzesi'nin içinde bulunan Die Neue Sammlung Tasarım Müzesi o Bölgede kurulan *Werkbund* akımının tasarımlarına ağırlık vermiştir. Vitra firması tarafından kurulan Vitra Tasarım Müzesi öncelikle kendi ürettikleri tasarım ürünlerine yer vermektedir. Goldstein, Thessaloniki, Aa Den Bosch, Meksika Tasarım Müzelerinin koleksiyonları birkaç koleksiyonerin kendi koleksiyonlarını birleştirmesiyle oluşmuş olmakla birlikte kişisel zevklerine göre şekillenmiştir. Design Exchange, Londra, Atlanta, Tayvan, Barselona, Shekou Çin ve Çin Sanat Akademisi tasarım müzeleri ise koleksiyonlarını modern uluslararası tasarımlara yer vermektedir. DDP Tasarım Müzesi Aa tasarım müzesi desteğiyle iki farklı koleksiyonu sergilemektedir. Bunlardan biri uluslararası ürünlerken diğeri Asya tasarımlarından oluşan sergidir. Ayrıca kendi yapısının yapılma aşamaları ve Zaha Hadid'in tasarım sürecinin anlatıldığı bir sergiye de sahiptir. Şu an yapısı yenilemede olan Bauhaus Archiv Tasarım Müzesi de DDP ve Londra Tasarım Müzeleri gibi yenilenme sürecini web sitesi üzerinden sergilemektedir.

Tasarım müzelerinin koleksiyonları farklı açılardan sınıflandırılabilir. Sadece yansıttıkları tasarım akımları değil, kullanılan malzeme, ait olduğu tasarım disiplini ve belge türüne göre de ayrılmaktadır. Tasarım müzelerinin web sitelerinde koleksiyonlarıyla ilgili detaylı bilgilere ulaşmak mümkündür. Sanal müze olan İsveç tasarım müzesi çevrimiçi olarak tüm koleksiyonunu ziyaretçilere açmıştır. Vitra, Gent, Zürih, Barselona, Bauhaus Archiv, Danimarka Tasarım Müzeleri arşivlerini çevrimiçi erişime açmışlardır. Helsinki tasarım müzesi kullanıcı şifresiyle erişime açmıştır. Google'ın Arts & Culture adlı projesi kapsamında açtığı web sitesinde müzeler ve eserlerine çevrimiçi açık erişim sağladığı platformunda Tasarım Müzelerine ve çevrimiçi sergilerine rastlamak da mümkündür. Danimarka, Bauhaus Archiv,

Meksika, Triennale, Korea Modern, Tayvan, DDP, Barselona tasarım müzeleriyle ilgili bilgiye ulaşılabilirken, Danimarka, Korea Modern, Meksika, DDP, Barselona tasarım müzelerinin çevrimiçi sergilerine yer verilmektedir.

Koleksiyon içeriğini özelleştirmiş müzeler arasında ADAM Brüksel Tasarım Müzesi “Plasticarium” un koleksiyonunu satın alarak iki binden fazla plastik ürüne ev sahipliği yapmaktadır.

Müze koleksiyonlarında mimari, iç mimari detaylara, çizimlere, ünlü mimarların eskizlerine, plan şemalarına, maketlerine, tasarım sürecine ait görseller mevcuttur. Grafik tasarım eskizlerine, afişlere, posterlere, ambalaj tasarımlarına, pullara, kartpostallara, fotoğraflara da koleksiyonlarda yer verilmektedir. Gelişen teknolojiyle dijital medya ile üretilen video, oyun, ara yüz gibi tasarım ürünleri de tasarım müzelerinin koleksiyonlarındadır. Tekstil, Moda Tasarımı da farklı kumaş desenleri, giyim eşyaları, ayakkabılar, tasarımcı kıyafetleri ile tasarım müzelerinde sergilenmektedir (Görsel 4.18., 4.19., 4.20.). Koleksiyonun içeriğinin önemi yadsınmamakla birlikte Tasarım Müzesi’nin bütüncül bir kimlik oluşturması için bu koleksiyonun sınıflandırılması, sergileme yöntemi ve sunumu koleksiyonun esas değerini ortaya çıkarmaktadır.

Görsel 4.18.Vitra Tasarım Müzesi Arşivi



sorun zamanla açılan eğitimlerle giderilirken tasarım müzeleri de sergileme ve sunum konusunda evirilmekteydi. McDermott (2000)'a göre bir tasarım müzesindeki her koleksiyon, kendine özgü özgün tarihinin yanı sıra özel bağlamının yönlerini de yansıtmaktadır. HumberSide Üniversitesi Müze ve sergileme Tasarımı bölümü eğitimcilerinden Geoff Matthews Design Week Dijital dergisinde yazdığı makalede tasarlanmış nesnenin sanatsal açıdan zayıf bir değer taşıdığını, onu değerli kılmak için sosyokültürel boyutuyla beraber sergilemek gerektiğini vurgular. ICOM'un müze tanımının müzelerin nereden geldiğini ve şimdi nerede olduklarını açıkladığını ancak tasarım müzelerinin misyonunun tasarım nesnelerinin nasıl ve ne zaman, ne için ve neden, kimler tarafından tasarlandığını anlatması gerektiğinin altını çizer. "Tasarım müzeleri, tasarımı ürün, program, süreç ve felsefe olarak ortaya koyan sergiler yapmalıdır. Böylece tasarım ve mimarlığın tüm hayatlarımıza nasıl değineceğini görebileceğiz." sözleriyle tasarım sergilemelerinin nasıl olması gerektiğiyle ilgili yol gösterir (Matthews, 1996).

Tasarım Müzelerini sergileme ve sunum tercihlerinde bir antikacı ya da bir mağaza vitrini olarak algılanmaktan ayıran en önemli unsurun sergileme yaklaşımı olduğu bu alanda uzmanlaşan kişiler tarafından ortak dille belirtilmektedir. Tasarım müzelerinin sergilerine bakılacak olursa kendi koleksiyonuna sahip müzeler bu koleksiyonları farklı bağlamlarda bir araya getirerek sunmakta ve son teknoloji sergileme yöntemlerini kullanmaktadırlar. Sergi çeşitlerinden bahsedilecek olursa arşivi bulunan tasarım müzeleri bunları farklı bir alanda dönem ve türlerine göre ayırıp ziyaretçiye açmaktadır. Bununla beraber kalıcı, geçici ve gezici sergiler de yapılmaktadır. Sergi bilgileri web siteleri, sosyal medya hesapları ve basılı, dijital yayınlardan ziyaretçilerine duyurulmaktadır. Kimi zaman Moskova Tasarım Müzesi gibi Sovyet tasarımının retrospektif sergilemesini yaparken kimi zaman bir tasarımcı ya da tasarım

şirketinin sergisi kimi zaman da Vitra Tasarım Müzesi gibi gece kulübü kültürünün tasarım objelerini ve bu bağlamdaki tasarım ürünleri sergilenebilmektedir. Ziyaretçiye tasarımın arka planını anlatma yollarından en etkilisi onları katılımcı yapma ve sürece dâhil etmedir. Tasarım ürünü bir sanat eseri gibi dokunulmaz ve ulaşılmaz olmadığından dolayı tasarım ürününe dokunmak onu parçalamak ya da yapım sürecinin maketlerini, modellerini ziyaretçiye göstermek tasarım müzesinin esas sunum nesnesidir. Vitra tasarım müzesi gece kulübü kültürünü anlattığı sergisinde ziyaretçiler için bağlamı daha doğru yaşayabilmeleri için müze içerisinde gece kulübünün tasarım tercihlerini kullanarak bir kulüp ortamı yaratmıştır (Görsel 4.21.).

Görsel 4.21. Vitra Tasarım Müzesi, Night Fever Sergi Alanı



Zürich Tasarım Müzesi'nde Oïphorie: Atelier Oï sergisinde tasarım firmasının çalışmalarının sergisinde katılımcının tasarım sürecine dâhil olabileceği araçlar kullanılmıştır. Tasarım fikirlerinin doğduğu toplantılar, konuşmalar video olarak gösterilmekte, üretim sürecindeki prototipler aşama aşama sergilenmiş, kullanılan malzemeler ve yöntemler deneyimlenmesi için bir alan oluşturulmuştur (Görsel 4.22., 4.23.).

Görsel 4.22. Zürich Tasarım Müzesi, Atelier Oï Sergisi, Mart 2018



Görsel 4.23. Zürih Tasarım Müzesi, Atelier Oİ Sergisi, Mart 2018



Yine Zürih Tasarım Müzesi'nde koleksiyonlarında bulunan İsviçreli tasarımcıların ürünlerinin bulunduğu sergi alanında mobilyalara dokunma, onlarla vakit geçirme, kitap okuma yani deneyimleme olanağı verilir (Görsel 4.24.).

Görsel 4.24. Zürih Tasarım Müzesi, Swiss Lounge Bölümü



Danimarka, Vitra, Helsinki, Bauhaus Archiv, Cooper Hewitt Smithsonian, Zürih Tasarım Müzeleri gibi geniş bir arşive ve sayıca fazla koleksiyona sahip olan müzeler

diğer Tasarım Müzeleri ve tasarım sergilemeleri yapan müzelerle iş birliği yaparak gezici sergiler de düzenlemektedirler. Daha önce örnek verilen “Night Fever” sergisi ADAM Brüksel tasarım Müzesi’nde de ziyaretçiye açılacaktır. Ayrıca koleksiyon ya da sergi değişimleri sadece Tasarım Müzeleri’nin kendi aralarında yapılmamaktadır. Tez kapsamında sınırı çizilen ve *Tasarım Müzesi* başlığındaki müzeler incelenmektedir fakat kendi müze yaklaşımlarıyla tasarım ürünlerini koleksiyonlarında bulunduran ya da tasarım sergilemeleri yapan sanat, uygulamalı sanat, dekoratif sanatlar müzeleri ya da şahıslara, şirketlere ait müzeler de Tasarım Müzeleriyle iş birliği yapmaktadır. Londra Tasarım Müzesinde 7 Kasım 2018 tarihinde açılışı yapılan “Home Futures” adlı evlerin ve tasarımla ev ilişkisinin anlatıldığı, yorumlandığı sergide Londra Tasarım Müzesi ve IKEA Müzesi ortak çalışmıştır. ADAM Brüksel Tasarım Müzesi’nde açılan “Play The Game” adlı çocuklar için tasarlanan ürünlerin sunulduğu sergide Kartell Müzesi iş birliğiyle yapılmıştır.

Yönetim, koleksiyon, arşiv ve sergileme konularının yanında müzenin ziyaretçi çekmek için izlediği planlar da stratejik boyutuna dâhildir. Müzenin tanıtımı, pazarlaması, ziyaret saatleri, müze mağazası, müze kafesi, giriş ücretleri de müzeye gelir sağlayan ve müzenin kimliğini oluşturan etkenlerdir. Çoğunlukla müze mağazalarında sergilenen ürünlerden bulmak mümkündür. Müzede sunulan tasarım ürünü ve süreci ziyaretçide aidiyet duygusu uyandırarak sahip olma isteği doğurabilmektedir. Bir tasarım odağı ve merkezi oluşturma amacıyla müzede geçen süreyi artıran Tasarım Müzeleri, yeme-içme faaliyetleri için de ziyaretçilerine kafe, restoranlarla hizmet sunmaktadır. Çoğu tasarım müzesi kafe ve restoranlarında da sergiledikleri tasarım ürünlerini kullanarak ziyaretçisini her alanda tasarım bağlamına dâhil etmektedir. Danimarka Tasarım Müzesini ziyaret eden bir ziyaretçi rahatlıkla

eşyalarını dolaplara bırakıp, biletini aldığı bankodan itibaren ilk tasarım ürünüyle karşılaşabilmektedir. Bekleme alanında Kaare Klint'in tasarımı koltukta oturup, müze kafesinde Kaare Klint'in tasarladığı aydınlatmalar altında yine onun tasarladığı masada yemek yiyebilmektedir (Görsel 4.25.).

Görsel 4.25. Danimarka Tasarım Müzesi, Klint Kafe



4.4. Mekânsal Açından Tasarım Müzeleri

Mekânsal özellikleri incelenirken müze planları ve sergileri analiz edilmiştir. Müzelerin yapısal özelliklerine göre mekânsal düzenlemelerinin birbirine benzerlik gösterdiği tespit edilmiştir. Farklı işlevlerle yapılmış fakat daha sonra müze kullanımı için restorasyon, renovasyon geçiren müzelerin planları incelendiğinde müze olarak yapılan modern yapıların geniş açıklıklı sergileme salonlarının aksine daha küçük alanların olduğu görülmektedir. Buna rağmen müzeler sürekli kendilerini güncelleyerek sergilemenin ve dolaşımın ziyaretçi için en güncel yaklaşımlarını koalamaktadırlar. Müzelerin genelinde karşılama, bilgilendirme bankosu, tasarım ürünlerin satıldığı müze mağazası, müze kafesi, vestiyer, eşya dolabı ve tuvaletler mevcuttur. Kalıcı sergi salonu, geçici sergi salonu, konferans salonu, arşiv, tasarım

üzerine yoğunlaşmış kütüphane, atölye çalışmalarının yapılacağı alanlar müze olanakları arasındadır.

Uysal 2013 yılında yazdığı “Müze Tasarımında Ortaya Çıkan Kriterler” adlı tezinde günümüz müzelerinin yapı olarak tasarımlarıyla da birbiriyle rekabet ettiğini belirtmektedir. Bu tespitini doğrular nitelikte tasarım müzeleri de her zaman birbirlerini takip etmekte ve kendilerini güncellemektedirler. Kandemir&Uçar çağdaş müze kavramının tasarım girdilerini irdeledikleri makalelerinde müze yapısının ziyaretçiyle iletişimde en önemli unsurlardan olduğundan bahsederken iç mekandaki tasarım unsurlarına da değinir. Mekanların aydınlatmasında kullanılan ışık türleri ve aydınlanma planı, malzeme kullanımı ve dolaşımının sadece fiziksel bir temas oluşturmadığını aynı zamanda müze ile ziyaretçi arasında bilgi alışverişi sağladığını belirtir (Kandemir, 2015). Bir tasarım müzesi için de bu kriterler çok büyük önem arz etmektedir. Tasarım belleği oluşturma ve aktarma misyonu taşıyan, tasarım ekosistemini geliştirmek ve eğitmek amacı güden tasarım müzesinin en doğru şekilde ve trend olanı yeni olanı takip ederek tasarım kararları alması gerekmektedir. Aydınlatması ziyaretçiyi rahatsız eden, sergileme alanlarının ziyaretçiyi bağlamdan kopardığı bir tasarım müzesi tasarım kültürü olma yolunda geride kalmış ve yanlış aktarımlarda bulunuyor demektir. Tasarım müzesi yapısal özellikleriyle ziyaretçisine el uzatır ve kendi dünyasına çeker. Bir sonraki aşamada içeriği ve yaklaşımı ile kendini tanıtır ve ziyaretçinin müzeyi ve karakterini içselleştirmesine olanak verir.

Her tasarım müzesi adı ve logosuyla, yapısal, kültürel, stratejik ve mekânsal özellikleriyle kendine bir kimlik oluşturmuştur. Bu kimliği oluşturma sürecinde daha eskilerden gelen müzeler tecrübelerinin etkileriyle daha başarılı ve etkin roller oynarken yeni açılan tasarım müzelerine de yol göstermektedirler. Devamlı kendilerini güncelleyen, birbirleriyle iletişim halinde olan tasarım müzeleri dünyada tasarım

belleğini koruma, tanıtma, aktarma, tasarım ekosistemi oluşturma görevini üstlenmiştir. Hızlı gelişen teknoloji ve iletişim ağlarıyla bu misyonun gerçekleştirilmesi kolaylaşmaktadır. Küresel ve bölgesel tasarım bellekleri bir araya gelerek tıpkı günümüzden şimdiye kadar gelen tasarım belleği gibi başkalaşarak yeni bir tasarım olgusu doğurmaktadır. Tasarımı sadece elitist bir yaklaşımla sunmak değil herkes için, toplum için tasarımın önemini, günlük hayatla tasarımın nasıl bir ilişki içerisinde olduğunu ve yaşamı tasarlamak için tasarım belleğinin gelişmesinin önemini duyurmak için tasarım müzeleri var olmalı ve sayısı artırılmalıdır.

4.5.Türkiye’de Tasarım Müzesi

Dünyada olduğu gibi Türkiye’de de tasarımın gelişimi, tasarım sergilemeleri çevresel faktörlerden etkilenmiştir. Türkiye’nin tarihi, Türkiye’de olan siyasi, politik gelişmeler, diğer ülkelerle olan ticari siyasi ilişkiler, sosyokültürel yapı toplumu ve tasarımı etkilemiştir. Tasarım müzesi ve Türkiye ilişkisi tartışılırken öncelikle tasarım, tasarım sergilemeleri ve tasarım belleğinin oluşumu incelenecektir.

4.5.a. Türkiye’de Tasarımın Tarihsel Arka Planı

Türkiye Cumhuriyeti’nin tasarım ve tasarım müzeleriyle olan ilişkisine yakın tarihteki geçmişi olan Osmanlı İmparatorluğundan bahsetmeden değerlendirmek mevcut kültürü anlamak açısından kısır bir yöntem olacaktır. Turan, 2009 yılında Design Issues da yayınlanan 1851 Great Exhibition da Türkiye adlı makalesinde fuar öncesi, fuar süreci ve fuar sonrası Osmanlı ve Türkiye’ye olan etkilerini değerlendirirken bu fuarın tazimatla da desteklenen kültürel etkilerine de değinir. *Ala turka* ve *ala franka* terimlerine ve batılılaşma, batıya özenme ile yerli geleneksel

olanın çatışması ve bunun yaşam stiliyle beraber tüm tasarım, zanaat ürünlerine yansımaya değer. Bununla beraber dönemin üretiminin Avrupa sanayinden geride olduğuna fakat yüksek kalite el işçiliği ile dikkat çektiğini buna rağmen eleştirildiğine değer. Daha sonrası için Osmanlı'da düzenlenecek olan sergilere öncülük etmiş olduğunu belirtir. Türkiye ile tasarım ve tasarım müzesi ilişkisinin temellerini de buradan başlatmak mümkündür. Türkiye'de Tasarım Müzesi kurma yolunda açılan ETSM Endüstriyel Tasarım Sanal Müzesi'nde bulunan Türkiye Tasarım Tarihi'nin kronolojik gelişimine bakıldığında da 1851 ve sonrası gelişmelerden itibaren ele alındığı görülmektedir. Sultan Abdülmecit döneminde kurulan Beykoz Cam ve Seramik, Hereke Halı, Feshane Konfeksiyon fabrikaları üretimin ilk adımlarıdır (Turan, 2009). 1867'de Maison Psalty adıyla Beyoğlu'nda mobilya atölyesinin kurulması, 1882'de Sanayii Nefise Mektebinin kurulması, 1894'te Yıldız Porselen ve Yıldız Çini Fabrikasının açılması, 1913'te bir yandan savaşlarla geçen bir dönemde Vedat Tek evi ve mobilyalarının tasarlanması cumhuriyet öncesi dönemin gelişmeleridir (ETSM, 2018). Tanzimat'la beraber artan mecmua ve basılı reklamlarla da grafik tasarım tarihinin başladığı görülmektedir. Cumhuriyetin ilanı ile beraber milli mimarlık akımının oluşturulması, Mimarlar Derneğinin kurulması, Güzel Sanatlar Akademisinin kurulması, yerli malına teşviklerin başlatılması, ilk yerli uçak üretimi; 1930'larda tasarıma dair dergilerin çıkması, İhâp Hulusi Görey'in grafik çalışmaları, mimarların iç mekan ve mobilya tasarımları yapması, Sümerbank'ın açılışı, Kelebek Mobilyanın kurulması, Nuri Demirağ Uçak Fabrikasının açılması; 1940'larda savaş ve ekonomik sıkıntılarda yaşanan durgunlukla devam eder. 1950'lere kadar tasarımın mimari kısmında daha hızlı ilerlemeler kat edilmiş 1955'te Mimarlar Odası kurulmuş olup üretim ve tasarım yönünde dış gelişmeler takip edilerek bir yol izlenirken 1950 sonrası ürün tasarımı konusunda da Türkiye'de kendi akademilerini

kurma ve tasarımcı yetiştirme fikri oluşur.1956'da Güzel Sanatlar Akademisinin afiş atölyesi Grafik Bölümüne çevrilir. 1957'de ODTÜ Endüstriyel Tasarım Bölümü'nün kurulması önerilir. Bu sırada Tolon marka ilk çamaşır ve bulaşık makinesi üretilir, Alarko, Beko, Arçelik, Çanakkale Seramik, Otosan markaları kurulur. 1960 itibariyle Devlet Güzel Sanatlar Akademisinin kurulması, Yapı Endüstri Merkezinin açılması, ODTÜ'de endüstriyel tasarım derslerinin açılması, yerli GırGır'ın, buzdolabının ve Devrim arabasının, bisikletin üretilmesi, Arzum firmasının kurulması bunlarla beraber siyasi açıdan kalkınma planlarının yapılmasıyla tasarım alanında ilerleme ivme kazanmıştır. Grafik tasarımı ise artık kitap kapakları, dergi kapaklarında da ön plandadır. Kazanılan ivmeyle beraber tasarıma dair gelişmeler artmaktadır. 1972'de Endüstri Tasarım Dünyası sergisi açılır ve Moda Tasarımcıları Derneği, Koleksiyon markası kurulur. İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi ve ODTÜ sırayla Endüstriyel Tasarım bölümleri açar. Derin Design, Profilo, İçmimarlar Odası, Eczacıbaşı girişimiyle Tuzla'da Tasarım Merkezi'nin açılması da 1970'lerde yaşanan gelişmelerdir. TRT'nin kurulmasıyla beraber medya, kitle iletişim de yön değiştirmiş, reklam ajanslarının sayısı artmış grafik tasarımı daha da önem kazanmıştır. Bunlara ek olarak farklı tasarım sergileri de yapılmıştır. 1980'lerde Nurus, Vestel markaları kurulmuş, Tasarım, Arredamento dergileri yayınlanmaya başlamıştır. Dokuz Eylül ve Marmara Üniversiteleri de endüstriyel tasarım bölümleri açmıştır. Endüstriyel Tasarımcılar Meslek Kuruluşu Derneği faaliyete başlamıştır. 1990'larda yetişen tasarımcı ve mimarların ve tasarım araştırmalarının sayısının artmasıyla daha fazla tasarım sergileri, yarışmaları, sempozyumları ve etkinlikleri yapılmaya başlanmıştır. Buna ek olarak tasarım bölümü olan üniversite sayısı da artış göstermiştir. 2000'li yıllar ise dünyada değişen tasarım normlarıyla beraber Türkiye'de de başkalaşmaya başlamıştır. Teknolojinin gelişmesiyle teknoloji destekli tasarım süreçleri başlamış, bu

da tasarım eğitimlerini etkilemiştir. Tasarımın üretim süreci hızlanmış, ihtiyaçlar farklılaşmıştır. Türkiye’de ilk defa İstanbul’da Tasarım Haftası organizasyonu düzenlenmiştir. Üniversitelerde kurulan lisans, yüksek lisans, doktora bölümleriyle tasarım tarihi, tasarım eğitimi, tasarım ve felsefe konularıyla ilgili birikim oluşmuş bunun etkisiyle Türkiye Tasarım Tarihi Topluluğu kurulmuştur. Bu kuruluş Türkiye tasarım belleğini oluşturma adına en önemli adımlardan biridir. Türk tasarımının değerini artırmak için Design Turkey ödülleri vermeye başlanmıştır. 2010’lu yıllarda 1.İstanbul Tasarım Bienali düzenlenmiş ve devam ettirilmiştir. Tasarım Haftası, Design Turkey ödül törenleri, Türkiye İnovasyon Haftası gibi etkinlikler de günümüzde devam etmekte ve giderek etki alanını artırmaktadır. Yine 2014 yılında Venedik Mimarlık Bienalinde Türkiye Pavyonu ilk defa yer almıştır.

Bu tarihsel süreçte müzecilik de Türkiye’de hızla gelişmiş ve özellikle dünya şehri olan İstanbul’da bu konuda küresel anlamda iddialı modern müzeler ve galeriler açılmıştır.

4.5.b. Türkiye’de Tasarım Müzesi Önerileri

Tasarım Müzesi ve Türkiye ilişkisi değerlendirilirken konu daha önce tasarım müzelerinin incelendiği gibi yapısal, kültürel ve stratejik yönleriyle ele alınacaktır. Tarihi alt yapısı ve oluşan tasarım belleğiyle günümüzde artık Türkiye’de tasarım müzesi açma gereksinimi duyulmakta, dillendirilmekte ve buna dair yayımlar, akademik araştırmalar yapılmaktadır. Bu konuda ülkemizde yapılan en geniş kapsamlı araştırma Şahin’in Tasarım Müzelerinin yönetim modellerinin incelenmesi ve Türkiye’de bir tasarım müzesi için yönetim modeli oluşturma üzerinedir (Şahin, 2015). Bu tezin konusu ise tasarım müzesinin kimlik olarak nasıl var olduğu ve tasarım kavramını kendi bakış açısıyla ele alış biçimini incelemek ve bu sayede her birinin

farklı özellikler gösterdiği tasarım müzeleri arasında Türkiye’de bir Tasarım Müzesi için izlenebilecek farklı örüntüleri/yolları keşfetmektir. Şahin’in tezine ek olarak Türkiye Tasarım Tarihi Topluluğu’nun 2012 yılında yaptığı tasarımın farklı disiplinlerinden ve farklı yaklaşımdaki kişilerin bakış açılarına yer verilen ve sanal tasarım müzesinin değerlendirildiği toplantının bildirilerinin yayını da yol göstericidir.

Yapısal özellikleri açısından Türkiye’de Tasarım Müzesini değerlendirecek olursak öncelikle Türkiye’nin konumu önem taşımaktadır. Avrupa ve Asya kıtalarını birbirine bağlayan Ortadoğu’nun gelişmiş ülkelerinden olan ve siyasi olarak da önem arz eden konumda olan Türkiye komşusu olan her bölgeden de ziyaretçi çekmektedir. İstanbul’un ise Türkiye içerisindeki değeri daha farklıdır. Şehir olarak İstanbul Türkiye’yle bağdaştırılsa da ayrı bir marka değerine sahiptir, Roma İmparatorluğu ve Osmanlı İmparatorluğu’na başkentlik yapmış ve tarihi bir dokuya sahiptir. Unesco’nun oluşturduğu yaratıcı şehirler “Creative City’s” topluluğuna Tasarım kategorisinde dâhil edilen İstanbul aynı zamanda Türkiye Yaratıcı sektörü çalışanlarının %52,4’üne ev sahipliği yapmaktadır (İstanbul Büyükşehir Belediyesi, 2018). Bu topluluğa dâhil olmasıyla beraber İstanbul Büyükşehir Belediyesi tarafından proje kapsamında tasarım toplulukları, merkezleri, üretici ve ustaların iletişim ağları ve haritalarının bulunduğu ve bilgi alınabilen bir web sitesi kurulmuştur. Başkent Ankara ve sanayi, ulaşım ağı gelişmiş İzmir, bursa gibi şehirler de değerlendirme içerisine alınabilir fakat açılacak olan tasarım müzesinin içeriği bu konuda etkin rol oynayacaktır. Hangi şehirde olursa olsun DDP, Holon Tasarım Müzeleri gibi şehrin merkezinde bir kent mekânı oluşturma amacı Türkiye’de yapılacak olan tasarım müzesi için önem taşımaktadır. Toplumun tasarıma dâhil etmek için şehrin ana aksları içerisinde bulunması önemli olacaktır. Tasarım müzesinin bulunacağı yapı da aynı şekilde değerlendirilmelidir. Eski bir yapının yenilenmesi ya da yeni bir yapının

tasarlanıp inşa edilmesi tercih edilebilir. Bu tercihte rol alacak mimarlar de önem taşımaktadır. Tasarım müzeleri yerli mimarlar ya da *star* mimarlarla çalışma eğilimlerinde bulunmuşlardır. Türkiye'nin kendi tasarım kimliğini yansıtabilmesi açısından Türk mimarlarla çalışmanın daha doğru olacağı kanısındayım.

Kültürel boyutuna bakıldığında Tasarım Müzesi'nin *tasarım* kavramına yaklaşımı, Türkiye için tasarımın ne ifade ettiği müze adına yansıyacaktır. Şu an Tasarım Müzesi'ne en yakın girişim olan ETSM, endüstriyel tasarım üzerine yoğunlaşmıştır. Dünya tasarım müzelerine bakılacak olursa tasarım disiplinlerinin neredeyse tamamını bünyelerinde barındırmakta ve tasarım başlığını bu yaklaşımlarından dolayı tercih ettiklerini görmekteyiz. Yine tasarım belleğini toplama üzerine İzmir Ekonomi Üniversite'sinin projesi olan DATUMM yani *Dokümantasyon ve Arşivleme Türkiye'de Modern Mobilya* araştırması kapsamında yapılan mobilya arşivi, web sitesi ve çekilen belgeler iyi birer örnektir (DATUMM, 2018). Türkiye'de müzenin eğitim ve etkinliklerine tasarım ve müze kavramına olan önyargıdan dolayı daha fazla hassasiyet göstermesi gerekmektedir. Çağdaş sanatlar müzeleri ve galerilerle bu önyargı kırılmaya başlanmış olsa da Türkiye'de müze gezmek toplum tarafından çoğunlukla sıkıcı olarak nitelendirilmektedir. Türkiye'de açılacak olan Tasarım Müzesi için müze eğitimi ve etkinlikleri önemli bir tanıtım ve iletişim aracı olacaktır. Aileler, çocuklar odaklı hafta sonu etkinlikleri, rehberli turlar düzenlenmelidir. Sadece tasarımcı, tasarım eğitmeni, yaratıcı sektör çalışanları için değil toplumda tasarım ekosistemi oluşturmak için eğitimler yürütülmelidir. Hatta Londra Tasarım Müzesi, Cooper Hewitt Tasarım Müzesi örneğinde olduğu gibi tasarım müzelerinde istihdam edilecek ve tasarım tarihi üzerine geliştirmeler, araştırmalar yapacak kişilerin yetiştirilmesi amacıyla üniversitelerle iş birliği yapılmalıdır. Tasarım müzesinde

tasarım eğitimin nasıl olabileceğine dair müzecilik ve eğitim alanından uzmanların beraber çalışmalar yürütmesi gerekmektedir.

Stratejik yönünden Türkiye’de Tasarım Müzesini değerlendirmek aslında tüm boyutlarını değerlendirmekle aynı anlamı taşımaktadır. Çünkü var olmayan bir Tasarım Müzesi için geleceğe dair alınacak her karar stratejik önem taşımaktadır. Buna daha önce incelediğimiz yapısal ve kültürel tercihler de dâhildir. Müzenin kimliğini kurgulamak şu an Türkiye için en önemli aşamadır. Müzeyi kim kuracak, kim destekleyecek, müze binası nerde olmalı, müzenin adı ne olmalı, müze yapısını kim tasarlamalı, yapı hangi olanakları barındırmalı, koleksiyon nasıl oluşturulmalı, yerli tasarımlara mı uluslararası tasarımlara mı yer verilmeli, sergiler nasıl olmalı, arşiv nasıl oluşturulmalı, farklı tasarım alanları için hangi kuruluşlarla iletişim kurulmalı, yönetim ve çalışanlar kimler olmalı gibi pek çok soru işareti ve alınması gereken karar vardır.

Hali hazırda Tasarım Müzesi’ne dair çabalar mevcuttur. SALT’ın arşivleri, ETSM’nin koleksiyonu, Rahmi Koç Müzesi, DATUMM gibi örnekler... fakat bunlar bir araya gelemediklerinden dolayı yetersiz kalmaktadır. Dekoratif sanatlar, seramik, moda ve tekstil, grafik müzelerinin tasarım merkezinde bir araya getirilerek açılan Barcelona Tasarım Müzesi örneği bu noktada yol gösterici olabilir. ETSM, Tasarım Müzesi açma yolunda somut olarak ilk adım olarak takdir edilmelidir. Bununla beraber açıldığı günden şimdiye kendini geliştirme konusunda yavaş davranmıştır. Web sitesinin ara yüzüyle tasarıma dair olmaktan uzak günceli yakalayamamıştır. Daha başarılı örnekler olan İsveç Tasarım Müzesi uygulamaları ve içeriğiyle incelenip örnek alınabilir. Ayrıca Tasarım Müzeleri’nin çevrimiçi arşivleri de oldukça başarılıdır. Diğer Tasarım Müzeleri’nin de ilk aşamalarda karşılaştığı maddi kaynak sıkıntısı ETSM’ de de yaşanıyor olabilir fakat bir grafik tasarımcının yine kendi mesleğine

yapacağı bir yatırım olarak daha başarılı bir ara yüz tasarlatılabilir. Tasarım Müzesi'nin bütünüyle bir kimlik oluşturduğu daha önce belirtilmiştir. Bunun önemi ETSM 'nin sitesine girildiğinde görülmektedir.

Türkiye'deki diğer bir sorun tasarım birlikleri ve mesleki kuruluşların etkin olmaması ve devletin tasarıma dair net bir politikasının olmamasıdır. British Design Council üyesi Colum Lowe'ın söylediği gibi Tasarım Müzesi bir tasarımcı kulübü değildir. Türkiye'de açılacak Tasarım Müzesi'nin tasarımcı kulübüne dönüşmemesi için öncelikle mesleki kuruluşların da etkinliğini artırması gerekmektedir. Daha sonra da tasarım mesleki kuruluşları ve yaratıcı endüstri bir arada, şahsi ego ve çıkarlardan uzak, tasarım odaklı düşünerek kolektif bilinçle çalışmasıdır.

4T'nin düzenlediği 2012'deki toplantı bildirimlerini incelediğimizde aynı kaygıların taşındığı görülmektedir. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Grafik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkez Yöneticilerinden Prof. Mehmet Sinan Niyazioğlu bildirisinde;

“Yukarıda yer alan üç soru, bir tasarım müzesinin kimliğini mekân, nesne ve kurgu olmak üzere üç problematik ekseninden tahlil etmeye çalışıyor. Ancak unutmayalım ki müzeleri müze yapan ‘içerdikleri’ kadar ‘dışarıyı’, yani müzelerin yer aldığı ülke, toplum veya kültüre dair soruları, tartışma alanlarını belirleyen dördüncü bir problematik vardır ki, bu problematik de üst dil meselesidir. Bu bağlamda, yakın tarihte açılan Masumiyet Müzesi'nin ‘içerdikleri’ kadar ‘dışarıyı’ yani Türk toplumunun değişen portresini anlama ve okuma niyetlerine göz atmamız ve ileride açılmasını düşlediğimiz tasarım müzemiz için de bir üst dil belirlememiz gerekmez mi?” (Niyazioğlu, 2013)

ifadeleriyle endişesini belirtmiştir. Ömer Durmaz'ın grafik tasarım tarihi ve grafik tasarımı koleksiyonlarının arşivlenip kamusallaştırılması üzerine yazdığı makale ve aynı problemi çözme çabası içindeki diğer araştırmacıların gayretleri sonucu 2016 yılında Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Grafik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi kapsamında bir grafik arşivi oluşturmuştur.

Garanti Bankasının kurduğu SALT, İstanbul merkezli iki yapıda ve Ankara ofisiyle faaliyet göstermektedir. Kendini;

“SALT, bir araya getirdiği güncel sanat, mimari, tasarım, şehircilik, sosyal ve ekonomik tarih odaklı kapsamlı bilgi ve belge kaynaklarını yeni araştırma imkânlarıyla kamuya açar. Sergilerle yeniden yorumlanan araştırma arşivleri program mekânlarında da tartışılır.”

(SALT, 2018)

diyerek ifaden eden kuruluş günümüzde araştırma ve kütüphane bölümüyle tasarım alanına en çok katkıda bulunan kurumlardan biridir. Arşivindeki belgeleri çevrimiçi olarak da paylaşan ve Google Arts&Culture projesiyle iş birliği yaparak bu arşivleri dünyaya da duyuran SALT kurulacak bir Tasarım Müzesi için de alt yapı hazırlamaktadır. Yine Bankacılar Caddesi'nde bulunan Alexandre Vallauray'nin yaptığı Eski Osmanlı Bankası binasının Aga Khan Mimarlık ödüllü Mimar Han Tümerterkin önderliğinde mimarlar, tasarımcılar ve ustalar iş birliğiyle yenilenmesi projesi ve içinde bulunan neolokal restoran ile SALT bütüncül bir kimliğe sahiptir.

Holon Tasarım Müzesi ve Japonya'da üç ünlü Japon tasarımcının tasarım müzesi ihtiyacını görmesi ve kendilerinin harekete geçerek müze gibi çalışan bir galeri açmasıyla kurulan 21_21 Design Sight Türkiye için önemli diğer iki örnektir. İsraili tasarımcı Ron Arad'ın kendi ülkesinde bir tasarım müzesi olması arzusu ve bu sebeple

farklı kişi ve kurumları bir araya getirerek sonunda bu müzeyi kurması; Japon modasını dünyaya tanıtan ve dünyayı kendine hayran bırakan Issey Miyake'nin 2003 yılında yayınladığı bildiriyle bir tasarım müzesi kurma talebini belirtmesi ve devamında yine tasarımlarıyla her zaman konuşulan ve sayısız ödüle sahip Naoto Fukasawa, Grafik Tasarımcı Taku Satoh ve Tasarım Yazarı Noriko Kawakami ile birlikte Japon Mimar Tadao Ando'nun tasarladığı bir yapıda açtığı tasarım müzesi gibi işleyen galeri bütüncül kimlikleriyle ve tasarımcıların harekete geçerek kendi mesleklerine ve tasarım belleklerine sahip çıkma konusundaki çabalarıyla Türkiye'ye ve Türk tasarım dünyasına örnek olmalıdır.

Türkiye'de tasarım müzesi kurmak bir hayal değil, ihtiyaçtır. İngiltere örneğine bakıldığında British Design Council'in Design Economy 2018 raporunda yaratıcı endüstrinin 2015-2018 yılları arasında ülke büyümesinin %7'sini oluşturduğunu ve ülke ekonomisinin yaratıcı endüstriyi destekleme politikası izlediğini görmekteyiz (Design Council, 2018).

Tasarım Ekonomisi terimi Türkiye için henüz konuşulmayan bir kavram olsa da yaratıcı endüstri aşına olunan bir tabir olmaya başlamıştır. Tasarımın, tasarım belleğinin ve tasarım müzesinin değeri ülke ekonomisi, toplum refahı için önemi yine tasarımı doğru anlatıp tanıtarak mümkün olacaktır. Bu aşamada en büyük yük tasarımcılar, tasarımla ilgili mesleki kuruluşlar ve tasarım eğitmenleri, araştırmacılarına düşmektedir. Tasarım Müzesi için yapılan çalışmalar tasarımın toplumu ve ülke ekonomisini ülke kimliğini, günlük yaşantıyı etkileyen bir olgu olması sebebiyle tek yönlü bir çaba olmayacaktır.



BÖLÜM V

SONUÇ

5.1. Sonuç

Tasarım, toplum ve kültürün birbirini etkilediği, dönüştürdüğü, geliştirdiği ve Tasarım Müzesi olgusunun bu düşüncede anahtar rol üstlendiği fikriyle bu araştırmanın temeli atılmıştır. Bu temele dayanarak, çalışma, farklı tasarım müzelerinin daha geniş bağlamında, koleksiyonlar, sergiler, görüntü stilleri ve politikaları dahil olmak üzere önemli yönlerini aydınlatmayı amaçlamıştır. Bu doğrultuda Tasarım Müzesi'ne dair sorular sorulmuş var oluş süreci, günümüzdeki faaliyetleri ve geleceğe bakış açıları, farklı toplumlar ve kültürler için farklı anlamlara gelip gelmediği sorgulanmıştır. Bu araştırma sonucunda Tasarım Müzesi'nin kendi kimliği de dâhil olmak üzere tasarıma dikkat çektiği, tasarım farkındalığı oluşturduğu ve uzun vadede tasarım belleği oluşturma adına olumlu katkıları olduğu gözlemlenmiştir. İncelenen tasarım müzelerinin tasarımı sadece ticari amaçla değil ürünü anlatma, tanıtmaya, sürece dair bilgi verme ve bellek oluşturma amacıyla sunduğu sonucuna ulaşılmıştır. Tasarım Müzeleri'nin sergilemelerinin sadece üründen ibaret olmadığı, ürünü kendi bağlamı ve ortamında kendi özelliklerini en doğal şekilde yansıtacağı konseptte kurgulandığı ve ziyaretçiyi seyirci değil katılımcı kıldığı, sergiyi deneyimlemesini sağladığı sonucuna ulaşılmıştır.

Tasarım Müzeleri tasarım ve tasarlama eylemine dair yaklaşımları farklılaşmakla beraber diğer tasarım sergilemelerinden ayrı olarak tamamen tasarıma ev sahipliği yapan bir eve benzetebiliriz. Tasarım Müzeleri sonuç olarak kültürü, tasarımın belleğini, toplumu, değişimi, yaşamı, sistemleri, geleceği tasarlamak için bir araçtır. Tasarım Müzeleri tasarımı kullanarak eğitimi, siyaseti, ekonomiyi, politikaları,

sektörleri, sistemleri, toplumsal düzeni etkilemekte, iyileştirmek ve kurgulamaktadır. Tasarım müzeleri, tasarımcı bakış açısından, kavramsallaştırma, planlama ve değerlendirme de dâhil olmak üzere tasarımı incelemek için yararlıdır. Bu tür müzeler, tasarımcının kelime dağarcığını, görsel düşünme tarzını, süreçleri, tasarım belgelerini ve sonuçları ortaya çıkarmaya yardımcı olur. Tasarım ürünlerinin sergilendiği tasarım müzeleri ziyaretçinin kendi kişisel yaşam deneyimlerini hatırlayarak bilgi sahibi olmalarını veya takdir etmelerini olanaklı kılıyor. Sıradan nesnelerin ve kitlesel üretilen görüntülerin sosyal, politik ve teknolojik değişimi etkilemek için nasıl kullanıldığına dair anlayışımızı geliştirmeye yardımcı olur. Bu objeleri inceledikten sonra, ziyaretçiler çağdaş toplumdaki bu ilişkilere karşı yüksek hassasiyetle uzaklaşabilirler. Bu şekilde tasarım müzeleri, gündelik dünyada sürekli değişen sosyal ve kültürel unsurlarla yüzleşmemize yardımcı olur.

Bu çalışma, mevcut / mevcut bir tasarım müzesini değerlendirmek ve yeni tasarım müzelerinin oluşturulmasına yönelik rehberler geliştirmek amacıyla faydalıdır. Bu çalışmayı motive eden en önemli hususlardan biri, Türkiye’de bir tasarım müzesinin olmaması ve başta tasarımcılar olmak üzere tasarım bakış açısıyla tasarım araştırması, kavramsallaştırması, planlaması ve değerlendirilmesi üzerinde çalışmasını sağlayacak bir tasarım müzesine duyulan gereksinimle ilgilidir. Tasarım Müzesi’nin ne olduğu, Türkiye için ne ifade ettiği ve Türkiye’ye olacak katkıları üzerine yapılan araştırmalar artırıldığında bu konudaki bilgi birikimi de artacak ve yol gösterici olacaktır.

5.2. Öneriler

Tasarım, Tasarım Belleği ve Tasarım Müzesi kavramları üzerine yapılan yoğun araştırma ve bahsedilen örneklerin sonucunda elde edilen bilgiler doğrultusunda çok

net söylenebilir ki Türkiye'nin *bir* Tasarım Müzesi'ne ihtiyacı vardır. Hem kendi potansiyelini kendi toplumuna anlatmak hem kendi tasarımlarını dünyaya tanıtmak hem de dünya tasarımlarını yerele anlatarak tasarım belleğini geliştirmek için Türkiye'de tasarım müzesi kurulmalıdır. Diğer bir ifadeyle ne sadece yerel tasarımlardan oluşan ne de sadece dünya tasarımlarından oluşan bir koleksiyona ve arşive sahip olunmalıdır.

Türkiye'de yapılacak Tasarım Müzesi'nde geleceğe aktarılan bilgi ve belleği artırmak için tasarıma önyargılı yaklaşımlardan uzak durmak gerekmektedir. Türk tasarım algısını ifade etmek ve aktarmak için tasarımcıların kendi tasarımları, süreçteki üretim teknikleri, kullandıkları malzemeleri ve bunu tasarıma aktarımları en doğru biçimde anlatılmalıdır.

Türkiye'de çıkarılan mermerin İtalya'da işlenip tasarlanıp değer kazanması, Denizli'de, Bursa'da üretilen kumaşın İtalyan, İngiliz, Amerikalı tasarımcılar tarafından kullanılması yerine yerli tasarım yerli üretimle yerli değerler kazanılmalı ve geleceğe aktarılmalıdır.

Tasarım alanındaki meslekler iş birliği yapmalı, müzecilik alanında edinilen tecrübeler ve özel galerilerin tecrübeleriyle birlikte "Tasarım Müzesi" ortak problem olarak ele alınmalı ve ortak çözümler üretilmeli bir anlamda ulusal bir kavram olarak düşünülmelidir. Bu konudaki araştırmalar ve yayınlar artırılmalıdır.

Üniversitelerde tasarıma dair verilen eğitimlerde tasarım belleğine ve tasarım tarihinin önemine yer verilmelidir. Tasarım kültürünü oluşturma ve anlatma bireyden topluma her seviyede eğitim politikasında yer almalıdır. Tasarımcılar tasarımı temsil ettiklerinin farkında olarak mesleklerini sahiplenmeli ve mesleklerinin temsilcisi olmalıdır.

Tasarım doğası gereği bilinen tabulardan ve ön yargılardan arınmış olmayı gerektirir. Tasarım Müzesi kurma yolunda bir araya gelecek ekipler ve kurumların da bu şekilde tasarıma yaklaşması gerekmektedir. Türkiye’de öncelikle toplumun ve devlet yönetiminin tasarıma ve yaratıcı endüstriye karşı önyargılarını kırma görevi yine tasarımı temsil eden tasarımcılara, tasarım eğitimcilerine, tasarım firmalarına ve tasarım kuruluşlarına düşmektedir.

Tasarım Müzesi örnekleri incelenirken müzelerin farklı işleyiş biçimlerine sahip olduğu gözlemlenmiştir. Türkiye için en uygun model mevcut durum göz önünde tutularak seçilmelidir. Öncelikle üniversite, şahıs, devlet ve özel şirketler tarafından desteklenen araştırma kurumlarının yaptığı arşiv çalışmaları bir araya getirilmelidir.

Tasarım sergilemesi için fiziksel bir yapının şart olmadığı yine örneklerden gözlemlenmiştir. Buradan yola çıkarak farklı galeri ve müzelerde sergi alanları kiralanarak tasarım müzesinin ilk adımları atılmalıdır. Buna ek olarak sadece belli şehirlerde değil ülke genelinde erişime açık olması için İsveç Tasarım Müzesi gibi sanal bir müze ve Moskova Tasarım Müzesi örneğindeki gibi gezici sergi aracı yapılmalıdır.

Müzelerde çalışacak kişilerin eğitimi amacıyla tasarım sergilemesi, tasarım müze eğitimi konularında araştırmalar ve eğitimler yapılmalıdır. Zamanla toplumsal tasarım okuryazarlığı artırılmalı ve Türkiye için bir tasarım belleği oluşturulmalıdır. Böylelikle fiziksel bir tasarım müzesi için gerekli alt yapı elde edilecektir. Bir müze yapısı kurmanın maddi zorlukları aşıldığında bilgi birikimi ve alan tecrübesi ile çok hızlı bir şekilde tasarım müzesi de var olacaktır.

Bu araştırma belirlenen sınırlılıklar içinde gerçekleşmiştir. Konunun önemi ve büyüklüğü dikkate alındığında benzer arařtırmaların daha kapsamlı ve ayrıntılı olarak yapılması gerekmektedir.



KAYNAKÇA

- Aa Design Museum. (2018, 10 20). *Aa Design Museum*. Aa Design Museum: <http://aadesignmuseum.com> adresinden alındı
- ADAM Design Museum. (2018, 11 10). *ADAM Design Museum*. ADAM Design Museum: <http://adamuseum.be/en/> adresinden alındı
- Anadol, R. (2018, 11 14). *Refik Anadol*. <http://refikanadol.com>: <http://refikanadol.com/works/wdch-dreams/> adresinden alındı
- ArchDaily. (2018, 10 15). *ArchDaily*. <https://www.archdaily.com>: <https://www.archdaily.com/895698/vardiya-the-shift-the-turkish-pavilion-at-the-2018-venice-biennale> adresinden alındı
- ArchDaily. (2018, 11 10). *ArchDaily*. ArchDaily: <https://www.archdaily.com/409918/ad-classics-modern-architecture-international-exhibition-philip-johnson-and-henry-russell-hitchcock/51f822b8e8e44ef7d4000151-ad-classics-modern-architecture-international-exhibition-philip-johnson-and-henry-russell-hitchc> adresinden alındı
- ArchDaily. (2018, 11 11). *ArchDaily*. ArchDaily: <https://www.archdaily.com/64028/ad-classics-centre-georges-pompidou-renzo-piano-richard-rogers/5037e1ba28ba0d599b0001d2-ad-classics-centre-georges-pompidou-renzo-piano-richard-rogers-photo> adresinden alındı
- ArchDaily. (2018, 11 11). *ArchDaily*. ArchDaily: <https://www.archdaily.com/87173/design-museum-holon-ron-arad-architects> adresinden alındı
- ArchDaily. (2018, 11 11). *ArchDaily*. ArchDaily: <https://www.archdaily.com/489604/dongdaemun-design-plaza-zaha-hadid-architects> adresinden alındı
- ArchDaily. (2018, 11 11). *ArchDaily*. ArchDaily: <https://www.archdaily.com/381612/dhub-barcelona-design-center-mbm-architectes> adresinden alındı
- Arkitera. (2018, 10 20). *Arkitera*. <http://www.arkitera.com>: <http://www.arkitera.com/haber/23088/modern-mimarligin-basyapiti-modulor-nihayet-turkcel> adresinden alındı
- Arshad, Z. (2017, 9 28). Constructing Histories to Shape the Future: China Design Museum. *Design and Culture*, 263-281.
- Bauhaus Archiv Museum für Gestaltung. (2018, 11 11). *Bauhaus Archiv*. Bauhaus Archiv: <https://www.bauhaus.de/en/> adresinden alındı
- Belardi, P. (2015). *Mimarlar Neden Hala Çiziyorlar?* (A. Erol, Çev.) İstanbul: Janus.
- Biennale, L. (2018, 10 31). *La Biennale*. <https://www.labiennale.org>: <https://www.labiennale.org/en/architecture/2018/16th-international-architecture-exhibition-0> adresinden alındı
- blogTO. (2018, 10 10). *blogTO*. blogTO: https://www.blogto.com/city/2010/11/toronto_of_the_1930s/ adresinden alındı
- British Museum. (2018, 10 10). *British Museum*. British Museum: <https://britishmuseum.withgoogle.com/object/jade-cong> adresinden alındı

- British Museum. (2018, 10 10). *British Museum*. British Museum: https://www.britishmuseum.org/research/collection_online/collection_object_details.aspx?objectId=369949&partId=1 adresinden alındı
- COBE. (2018, 11 11). *COBE*. COBE: <http://www.cobe.dk/project/designmuseum-danmark#designmuseum-danmark> adresinden alındı
- Cologne, I. (2018, 10 31). *Imm Cologne*. <http://www.imm-cologne.com>: <http://www.imm-cologne.com/fair/review/review.php> adresinden alındı
- Colomina, B. (2017). *Mahremiyet ve Kamusallık: Kitle İletişim Aracı Olarak Modern Mimari* (2 b.). (A. U. Kılıç, Çev.) Metis Yayınları.
- Cooper Hewitt Smithsonian Design Museum. (2018, 11 11). *Cooper Hewitt*. Cooper Hewitt: <https://www.cooperhewitt.org/> adresinden alındı
- Copenhagen Museums & Attractions. (2018, 11 10). *Copenhagen Museums & Attractions*. Copenhagen Museums & Attractions: <https://www.cphmuseums.com/copenhagen/designmuseum-danmark> adresinden alındı
- DATUMM. (2018, 11 15). *DATUMM*. DATUMM: <http://www.datumm.org/tr/hakkimizda> adresinden alındı
- DDP Design Museum. (2018, 10 10). *DDP Design Museum*. DDP: <http://www.ddp.or.kr/> adresinden alındı
- Demir, Ç. (2008). Günümüz Sergileme Tasarımı, Türleri ve Londra'dan Sergileme Tasarım Örnekleri. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, s. 1(2).
- Design Council. (2018, 11 11). *Design Council*. <https://www.designcouncil.org.uk>: <https://www.designcouncil.org.uk/resources/report/design-economy-2018> adresinden alındı
- Design Exchange. (2018, 11 11). *Design Exchange*. Design Exchange: <https://www.dx.org/> adresinden alındı
- Design Museum Den Bosch. (2018, 11 15). *Design Museum Den Bosch*. Design Museum Den Bosch: <https://designmuseum.nl/en/homepage/> adresinden alındı
- Design Museum Denmark. (2018, 11 11). *Design Museum Denmark*. <https://designmuseum.dk/en/>: <https://designmuseum.dk/en/> adresinden alındı
- Design Museum Gent. (2018, 11 11). *Design Museum Gent*. Design Museum Gent: <https://www.designmuseumgent.be/en/> adresinden alındı
- Design Museum Gent. (2018, 11 10). *Design Museum Gent*. Design Museum Gent: https://www.designmuseumgent.be/assets/content/histoire/Design_museum_Gent_als_modellenmuseum.jpg adresinden alındı
- Design Museum Gent. (2018, 11 10). *Design Museum Gent*. Design Museum Gent: https://www.designmuseumgent.be/assets/content/geschichte/_1600xAUTO_fit_center-center_none/Design-museum-Gent-gebouw-92_170206_123736.jpg adresinden alındı
- Design Museum Helsinki. (2018, 11 11). *Design Museum Helsinki*. Design Museum Helsinki: <http://www.designmuseum.fi/en/> adresinden alındı

- Design Museum Holon . (2018, 11 11). *Design Museum Holon* . Design Museum Holon : <http://www.dmh.org.il/> adresinden alındı
- Die Neue Sammlung. (2018, 11 11). *Die Neue Sammlung*. Die Neue Sammlung: <https://dnstdm.de/en/> adresinden alındı
- ETSM. (2018, 11 11). *Endüstriyel Tasarım Sanal Müzesi*. <http://www.etsm.org.tr>: <http://www.etsm.org.tr/etsm/?r=kronoloji/index> adresinden alındı
- Giaccardi, E. (2006). Collective storytelling and social creativity in the virtual museum: a case study. *Design Issues*, s. 22(3), 29-41.
- Gimeno-Martínez, J., & Verlinden, J. (2010). From Museum of Decorative Arts to Design Museum: The Case of the Design museum Gent. *Design and Culture*, 259-283.
- Goldstein Design Museum. (2018, 11 11). *Goldstein Design Museum*. Goldstein Design Museum: <http://goldstein.design.umn.edu/> adresinden alındı
- Heskett, J. (2005). *Design: A very short introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- Hutton, T. A. (2010). The Geography of Design in the City. J. R. Grete Rusten içinde, *Industrial Design, Competition and Globalization* (s. 141-166). London: Palgrave Macmillan.
- ICOM . (2018, 11 05). *ICOM Türkiye*. ICOM Türkiye: <http://icomturkey.org/> adresinden alındı
- İhtiyar, M. N. (2011). *Çağdaş Müzecilik ve Kent Müzeciliği Yeni Bir Program Önerisi*. İstanbul: İTÜ.
- Internet Archive. (2018, 10 20). *Internet Archive*. Internet Archive: <https://archive.org/details/planofbuildinggr00grea> adresinden alındı
- İstanbul Büyükşehir Belediyesi. (2018, 11 11). *Design City İstanbul*. <http://www.designcityistanbul.com>: <http://www.designcityistanbul.com/SitePage/index/15> adresinden alındı
- JIDA. (2018, 11 11). *JIDA*. JIDA Museum: <http://jida-museum.jp/> adresinden alındı
- JIDA. (2018, 11 07). *Jida Museum*. <http://jida-museum.jp>: <http://jida-museum.jp/about.html> adresinden alındı
- Kandemir, Ö. U. (2015). Değişen Müze Kavramı ve Çağdaş Müze Mekanlarının Oluşturulmasına Yönelik Tasarım Girdileri. *Anadolu Üniversitesi Sanat & Tasarım Dergisi*, s. 5(9).
- Kervankıran, İ. (2014). Dünyada Değişen Müze Algısı Ekseninde Türkiye'deki Müze Turizmine Bakış. *Electronic Turkish Studies*, s. 9(11).
- Kesayak, B. (2018, 11 14). *Endüstri 4.0*. <https://www.endustri40.com>: <https://www.endustri40.com/endustri-tarihine-kisa-bir-yolculuk/> adresinden alındı
- Laurent, S. (2012). Why a culture of design in France never took off. *Design Issues*, 72-77.
- Lee, H. K. (2007). *Examining the structure and policies of the Cooper-Hewitt National Design Museum with implications for best practice*. THE FLORIDA STATE UNIVERSITY.

- Lee, H. K. (2017). Recent Strategy & Characteristic of Worldwide Design Museums. *International Journal of Art and Culture Technology*, 15-20.
- Lima, M. (2018, 11 11). *TED Talks*. https://www.ted.com:https://www.ted.com/talks/manuel_lima_a_visual_history_of_human_knowledge adresinden alındı
- London, K. U. (2018, 10 31). *Kingston University of London*. <https://www.kingston.ac.uk:https://www.kingston.ac.uk/staff/profile/professor-catherine-mcdermott-549/> adresinden alındı
- Lowe, C. (2018, 10 5). Tasarım Müzeleri. (R. Harmankaya, Röportaj Yapan)
- Mac History. (2018, 11 11). *Mac History*. Mac History: https://i2.wp.com/www.mac-history.net/wp-content/uploads/2011/01/retouchphoto_apple_macintosh_1984_high_res_clean1.jpg?resize=580%2C386&ssl=1 adresinden alındı
- Matthews, G. (1996, 04 25). *Design Week*. <https://www.designweek.co.uk:https://www.designweek.co.uk/issues/25-april-1996/design-museums-need-to-be-more-coherent/> adresinden alındı
- McDermott, C. (2000). *20th Century Design*. Londra: Carlton Book.
- McDermott, C. (2007). *Design: the key concepts*. Routledge.
- Merriam Webster. (2018, 11 14). *Merriam Webster*. <https://www.merriam-webster.com:https://www.merriam-webster.com/dictionary/goods> adresinden alındı
- Milano, S. (2018, 10 31). *Salone Milano*. <https://www.salonemilano.it:https://www.salonemilano.it/en/media/comunicati-stampa.html> adresinden alındı
- Modern Design Museum. (2018, 10 20). *Modern Design Museum*. Modern Design Museum: <http://www.designmuseum.or.kr/sub/main.asp> adresinden alındı
- Moscow Design Museum. (2018, 11 11). *Moscow Design Museum*. Moscow Design Museum: <http://moscowdesignmuseum.ru/> adresinden alındı
- Moscow Design Museum. (2018, 10 11). *Moscow Design Museum*. Moscow Design Museum: <http://moscowdesignmuseum.ru/upload/iblock/726/72613fcdbcc617077defb0cb7e34abbl.jpg> adresinden alındı
- Museo Mexicano del Diseno. (2018, 11 11). *MUMEDI*. MUMEDI: <http://www.mumedi.mx/User/> adresinden alındı
- Museu del Disseny. (2018, 11 11). *Museu del Disseny*. Museu del Disseny: <http://ajuntament.barcelona.cat/museudeldisseny/en> adresinden alındı
- Museum für Gestaltung Zürich. (2018, 11 11). *Museum für Gestaltung Zürich*. <https://museum-gestaltung.ch/en/:https://museum-gestaltung.ch/en/> adresinden alındı
- Museum of Design Atlanta. (2018, 11 11). *Museum of Design Atlanta*. Museum of Design Atlanta: <http://www.museumofdesign.org/> adresinden alındı
- Niyazioğlu, S. (2013). Sanal Müze Mi? Sanal Arşiv Mi? G. B. Tefik Balcıoğlu içinde, *Yeni Bir İlişki: Tasarım Tarihi ve Sanal Tasarım Müzesi* (s. 51-61). İzmir: Meta Basım.

- O'Doherty, B. (1986). *Inside the White Cube: The Ideology of the Gallery Space*. San Francisco: The Lapis Press.
- Özçetin, S. (2008). *The Role and Significance of Design Exhibitions in The History of Industrial Design in Turkey: 1989-2008*. Ankara: METU.
- Öztekin, O. A. (2014). *Müze Kavramı ve Müze Yapılarının İç Mekanlarının İstanbul'dan Örneklerle İncelenmesi*. İstanbul: Haliç Üni.
- Palais de Tokyo. (2018, 11 10). *Palais de Tokyo*. Palais de Tokyo: https://www.palaisdetokyo.com/sites/default/files/styles/main_image/public/event/sli-deshow/020.jpg?itok=D7h66jIU adresinden alındı
- Pinakothek der Moderne. (2018, 11 11). *Pinakothek der Moderne*. Pinakothek der Moderne: https://i2.wp.com/pinakothek-der-moderne.info/wp-content/uploads/2018/03/01_PdM-Kopie.jpg?resize=1024%2C499&ssl=1 adresinden alındı
- Rampley, M. (2017). German Industriousness, German Spirit, German Energy, and German Persistence”: Habsburg Cultural Politics and the Moravian Design Museum. *West 86th: A Journal of Decorative Arts, Design History, and Material Culture*, 2001-229.
- Rams, D. (2018, 10 20). *Twimg*. <https://pbs.twimg.com/media/DiddpPBW0AACwDr.jpg> adresinden alındı
- Salgado, M., & others. (2009). *Designing for an open museum: An exploration of content creation and sharing through interactive pieces*. University of Art and Design.
- SALT. (2018, 11 11). *SALT*. <http://saltonline.org>: <http://saltonline.org/tr/43/salt-hakkinda> adresinden alındı
- Soojin, J., & Lee, H. K. (2014). Dialogue and carnival: understanding visitors' engagement in design museums. *Digital Creativity*, 247-254.
- Süerdaş, T. (2018, 10 22). *Göbekli Tepe*. <http://www.herhangihicbirsey.com/image/155713052484> adresinden alındı
- Swedish Design Museum. (2018, 11 10). *Swedish Design Museum*. Swedish Design Museum: <https://swedishdesignmuseum.com> adresinden alındı
- Şahin, B. G. (2015). *Tasarım Müzeleri Yönetim Modelleri, Türkiye'de Bir Tasarım Müzesi İçin Yol Planı ve Öneriler*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Taiwan Design Museum. (2018, 11 11). *Taiwan Design Museum*. Taiwan Design Museum: <https://www.songyancourt.com/en/tdm/> adresinden alındı
- TDK. (2018, 11 01). *TDK*. <http://www.tdk.gov.tr>: http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5bd b4d2e0a0107.60053945 adresinden alındı
- TDK. (2018, 11 01). *TDK*. <http://www.tdk.gov.tr>: http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5bd b4d3491d687.05616654 adresinden alındı

- TDK. (2018, 11 01). *TDK*. <http://www.tdk.gov.tr>:
http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5bd4efd0ca2e9.05891721 adresinden alındı
- TDK. (2018, 10 03). *Türk Dil Kurumu*. Güncel Türkçe Sözlük:
http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&kelime=BELLEK adresinden alındı
- TDK. (2018, 10 03). *Türk Dil Kurumu*. Güncel Türkçe Sözlük:
http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5bb4fe10c8b2c2.69443990 adresinden alındı
- The Design Museum. (2018, 11 11). *The Design Museum*. The Design Museum:
<https://designmuseum.org/> adresinden alındı
- The Design Museum London. (2018, 11 11). *New Design Museum*. New Design Museum:
<http://newdesignmuseum.tumblr.com/> adresinden alındı
- The Griffith Institute. (2018, 11 11). *The Griffith Institute*. The Griffith Institute:
<http://www.griffith.ox.ac.uk/gri/4cartmap.html> adresinden alındı
- Total Munich. (2018, 11 10). *Total Munich*. Total Munich: http://www.total-munich.com/media/k2/items/cache/5288462d048e0d3f60f64bb84cff6df4_XL.jpg adresinden alındı
- Triennale Design Museum. (2018, 10 20). *Triennale Design Museum*. Triennale:
http://www.triennale.org/design_museum/ adresinden alındı
- Turan, G. (2009). Turkey in the Great Exhibition. *Design Issues*, 64-79.
- Uysal, M. (2013). *Müze Tasarımında Ortaya Çıkan Kriterler*. Ankara: Gazi Üni.
- VintageInn. (2018, 10 10). *VintageInn*. VintageInn: <http://www.vintageinn.ca/wp-content/uploads/2017/01/Design-Exchange-Toronto-Stock-Exchange-Vintage-Art-Deco-Building.jpg> adresinden alındı
- Vitra Design Museum. (2018, 11 11). *Vitra Design Museum*. <https://www.design-museum.de>: <https://www.design-museum.de/de/informationen.html> adresinden alındı
- Vitra Design Museum. (2018, 10 11). *Vitra Design Museum*. Vitra Design Museum:
<https://www.vitra.com/en-us/campus/architecture/campus-architecture> adresinden alındı
- Wallpaper. (2018, 10 15). *Wallpaper*. <https://www.wallpaper.com>:
<https://www.wallpaper.com/design/dubai-design-week-2017> adresinden alındı
- Week, D. D. (2018, 10 31). *Dubai Design Week*. <https://www.dubaidesignweek.ae>:
<https://www.dubaidesignweek.ae/news/third-edition-dubai-design-week-closes-record-number-60000-visitors/> adresinden alındı
- Yılmaz, A. (2013). *Fuar Standı Tasarımında Süreç Yçnetimi*. İstanbul: MSGSÜ.

EKLER

EK1-GÖRÜŞME FORMU

Müze çalışanlarıyla yapılan görüşmeler yazılı olarak yapılmış olup İngilizce dilindedir. Görüşmelerde sorulan sorular aşağıdadır.

1. What is the general missions and visions of design museums?
2. What is the mission and vision of the design museum which you are working for?
3. According to you, what is the contribution of the design museum to the design culture?
4. According to you, to whom does the design museum address?
5. What is the most prominent part of the strategy of your design museum?
6. What kind of a policy is followed when designing exhibitions in your design museum? Can you define?
7. What kind of media (social media, physical media, etc.) do you use for the publicity of your design museum?
8. What is the importance of the design museums in the education of the society?
9. Why do you think that the design museum is important to a society?

EK2-GÖZLEM FORMU

Müzeler gözlemlenirken aşağıdaki kriterler öncelikli olarak gözlemlenmiştir.

Müze Fiziksel Özellikleri	
Konumu	
Çevre yaklaşımı	
Alanı	
Kat sayısı	
Birim mi, tek yapı mı, ortak kullanım mı?	
Bina tipi eski, yeni	
Varsa daha önceki kullanımı	
Servis alanları (wc, vestiyer, emanet, toplantı, yönetici odaları, mağaza, kafe)	
Sergi salonları	
Dolaşım planı, yönlendirme bilgilendirme tasarımı	
Akustik	
İklimlendirme	
Aydınlatma	
Engelli, bebekli anne, çocuk kullanımı	
Depo, laboratuvar, atölye alanları	

Müze İçi Deneyim	
Kalıcı sergilemelerde kullanılan yöntemler	
Geçici sergilemelerde kullanılan yöntemler	
Sergi süreleri	
Sergileme ürünleri-vitrin, raf, çekmece vb.	
Teknoloji kullanımı	
Etkileşim tasarımı	
Mekânsal kullanım	
Duyuların kullanımı	
Objenin sunuş biçimi-bağlamı	
Malzeme tercihleri	
Ürünlere göre tercih edilen yöntemler	
Sergiye göre tercih edilen yöntemler	
Konsept tercihleri	
Grafik kullanımı	
Anlatım dili	
Bilgi aktarım yöntemleri	
Eğitim içeriği	
Pazarlama içeriği	
Küratör yaklaşımı	
İzleyici yaklaşımı	