



T.C.
NECMETTİN ERBAKAN NİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ



MİMARİ TASARIMDA KONSEPTİN ÇAĞDAŞ
SANAT MÜZELERİ ÜZERİNDEN
DEĞERLENDİRİLMESİ

Ayşe UYAR

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Mimarlık Anabilim Dalı

Ocak-2021
KONYA
Her Hakkı Saklıdır

TEZ KABUL VE ONAYI

Ayşe Uyar tarafından hazırlanan “Mimari Tasarımda Konseptin Çağdaş Sanat Müzeleri Üzerinden Değerlendirilmesi” adlı tez çalışması 29/01/2021 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından oy birliği / ~~oy çokluğu~~ ile Necmettin Erbakan Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Anabilim Dalı’nda YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri

İmza

Başkan

Doç.Dr. Fatih CANAN

.....

Danışman

Prof.Dr. Dicle AYDIN

.....

Üye

Dr. Öğr. Üyesi Süheyla BÜYÜKŞAHİN

.....

Fen Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulu’nun/.../20.. gün ve sayılı kararıyla onaylanmıştır.

Prof. Dr. S. Savaş DURDURAN
FBE Müdürü

TEZ BİLDİRİMİ

Bu tezdeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edildiğini ve tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada bana ait olmayan her türlü ifade ve bilginin kaynağına eksiksiz atıf yapıldığını bildiririm.

DECLARATION PAGE

I hereby declare that all information in this document has been obtained and presented in accordance with academic rules and ethical conduct. I also declare that, as required by these rules and conduct, I have fully cited and referenced all material and results that are not original to this work.

Ayşe UYAR

Tarih: 29.01.2021

ÖZET

YÜKSEK LİSANS TEZİ

MİMARİ TASARIMDA KONSEPTİN ÇAĞDAŞ SANAT MÜZELERİ ÜZERİNDEN DEĞERLENDİRİLMESİ

Ayşe UYAR

Necmettin Erbakan Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü
Mimarlık Anabilim Dalı

Danışman: Prof. Dr. Dicle AYDIN

2021, 148 Sayfa

Jüri

Prof. Dr. Dicle AYDIN

Doç.Dr. Fatih CANAN

Dr. Öğr. Üyesi Süheyla BÜYÜKŞAHİN

Mimari tasarım eylemi, tüm tasarım eylemleri gibi karmaşık ve çok yönlüdür. Tasarım eylemini tam anlamıyla kavrayabilmek için tasarım problemlerinin nasıl tanımlandığı, tasarımın nasıl başladığı, tasarım sürecinin nasıl ilerlediği, tasarım sürecinde ortaya çıkan zorluklar ve çözüm önerileri gibi tasarıma dair birçok konuyu irdelemek gerekmektedir. Mimari tasarım sürecinde tasarımın bütünlüğünü koruyacak ve tasarım problemlerine çözüm bulmayı kolaylaştıracak ana fikir (konsept) tasarımın nasıl ilerleyeceğini de belirlemektedir. Çalışmada bu bağlamda mimari tasarım eylemi, mimari tasarım girdileri, tasarım süreci, konseptin oluşumu ve konseptin oluşumundaki girdiler ele alınmaktadır.

Tasarım eyleminin bütünüyle ele alınması sonucunda tasarım konseptinin belirlenmesindeki faktörlerin irdelenmesi çalışmanın birincil amacıdır. Bu bağlamda mimari tasarım konseptinin önemi, konseptin oluşumu ve konseptin mimari sonuca/ürüne nasıl yansıdığı çağdaş sanat müzeleri üzerinden değerlendirilmektedir. Çalışmanın amacı doğrultusunda bağlam, işlev, tasarımcı üslubu gibi mimari tasarım girdilerinin konsept oluşumundaki etkileri değerlendirilmiştir. Çalışmada tasarıma, tasarım sürecine, tasarım konseptine ilişkin yapılan literatür taramalarının ışığında çağdaş sanat müzeleri üzerinde konsept verilerinin betimsel analizi yapılmıştır.

Analiz çalışması neticesinde çağdaş sanat müzelerinde konsepti belirleyen faktörlerin bağlam, işveren talepleri, tasarımcının üslubu, malzeme, strüktür, form, sirkülasyon, mekân organizasyonu, örnek binalar ve temsil olduğu görülmüştür. Müzelerin konseptinin belirlenmesinde en önemli faktörün bağlam olduğu incelenen müzeler kapsamında tespit edilmiştir. Müzenin işlevi gereği sergilenen nesnelere açısından konsepti belirlemede sirkülasyon ve mekân organizasyonu da etkili olmuştur. Müzelerin her biri bulunduğu kente değer katan ve kenti temsil eden simge yapılarıdır. Bu bağlamda müzelerin konseptleri temsil değerini belirlemede de rol oynamaktadır.

Tasarımları birbirinden ayıran, tasarımı farklı kılan o tasarım için belirlenmiş konsepttir. Mimari biçime/sonuç ürüne ulaşırken yapılarda, özellikle bu tez kapsamında incelenen müze yapılarında, konseptle yola çıkıldığında bağlamla ilişki kurma, temsil değeri ve kente değer katma açılarından başarıya ulaşıldığı görülmüştür. Sonuç olarak müzelerde, tasarım konsepti ile kendilerinin de sergilenen obje olması sağlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Çağdaş sanat müzeleri, konsept, mimari tasarım, mimari tasarımda konsept, mimari tasarım süreci, tasarım.

ABSTRACT

MS THESIS

THE EVALUATION OF CONCEPT IN ARCHITECTURAL DESIGN VIA CONTEMPORARY ART MUSEUMS

Ayşe UYAR

THE GRADUATE SCHOOL OF NATURAL AND APPLIED SCIENCE OF NECMETTİN ERBAKAN UNIVERSITY THE DEGREE OF MASTER OF SCIENCE

Advisor: Prof. Dr. Dicle AYDIN

2021, 148 Pages

Jury

Prof. Dr. Dicle AYDIN

Doç.Dr. Fatih CANAN

Dr. Öğr. Üyesi Süheyla BÜYÜKŞAHİN

Architectural design action, like all design actions, is complex and multifaceted. In order to comprehend the act of design fully, it is necessary to examine many design issues such as how design problems are defined, how the design begins, how process of the design progresses, the difficulties that arise in the design process and solutions. The main idea (concept) that will protect the integrity of the design in the architectural design process and facilitate finding solutions to design problems also determines how the design will progress. In this context, the study handles the architectural design act, architectural design inputs, the design process, the formation of the concept and the inputs in the formation of the concept.

The primary purpose of the study is to examine the factors in determining the design concept as a result of considering the design action completely. In this context, the importance of the architectural design concept, the formation of the concept and how the concept reflects on the architectural result / product are evaluated via contemporary art museums. In line with the purpose of the study, the effects of architectural design inputs such as context, function and designer style on concept formation were evaluated. In the study, descriptive analysis of the concept data on contemporary art museums was made in the light of literature reviews on design, the design process, and the concept of design.

As a result of the analysis study, it was seen that the factors determining the concept in contemporary art museums are context, employer demands, the style of the designer, material, structure, form, circulation, space organization, sample buildings and representation. Within the scope of the examined museums, it has been determined that the most important factor in determining the concept of museums is context. Space organization and circulation have also been effective in determining the concept in terms of the objects exhibited by necessity the function of the museum. Each of the museums are landmarks that representing the city and adds value to the city where it is located. In this context, the concepts of museums also play a role in determining the representation value.

What separates the designs from each other and makes the design different is the concept determined for that design. While reaching the architectural form / final product, it has been observed that especially in the museum buildings examined in this thesis, success has been achieved in terms of relating to the context, representation value and adding value to the city. As a result, it is ensured that they are also exhibited objects in museums with the design concept.

Keywords: Architectural design, architectural design process, concept, concept in architectural design, contemporary art museums, design.

ÖNSÖZ

Tez konunun belirlenmesinde ve yürütülmesinde büyük katkıları olan, ufkumu genişleten, bilgilerini ve yardımlarını esirgemeyen değerli danışmanım Sayın Prof. Dr. Dicle AYDIN'a çok teşekkür ederim. Mimarlığa dair birçok bilgiyi bana öğreten tüm bölüm hocalarıma şükranlarımı sunarım.

Yaşamım boyunca desteklerini her an hissettiğim sevgili annem ve babama, kardeşlerime, tez sürecinde beni sabırla dinleyen dostlarıma, her daim yanımda olan sevgili eşim Ali Uyar'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Ayşe UYAR
KONYA-2021

İÇİNDEKİLER

ÖZET	iv
ABSTRACT.....	v
ÖNSÖZ	vi
İÇİNDEKİLER	vii
SİMGELER VE KISALTMALAR	ix
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	x
TABLolar DİZİNİ.....	xiv
1.GİRİŞ.....	1
1.1. Tezin Amacı ve Kapsamı.....	2
1.2. Tezin Yöntemi	3
2. TASARIM VE MİMARİ TASARIM SÜRECİ.....	5
2.1. Tasarım Kavramı	5
2.1. 1. Tasarım Tanımları ve Mimari Tasarım.....	5
2.1.1. Tasarım Araştırmaları ve Tasarım Metot Yaklaşımları.....	9
2.2. Mimari Tasarım Süreci	12
2.2.1. Mimari Tasarım Süreci Yaklaşımları	16
2.2.2. Mimari Tasarım Süreci ve Aşamaları.....	19
2.2.2.1. Bilgi Toplama	20
2.2.2.2. Analiz.....	20
2.2.2.3. Sentez	21
2.2.2.4. Değerlendirme.....	21
2.2.3. Tasarım Eylemi ve Erken Tasarım Evresi	22
2.3. Bölüm Sonucu.....	26
3. MİMARİ TASARIMDA KONSEPT	28
3.1. Konsept Kavramı	28
3.2. Konsepti Geliştiren Araçlar ve Yöntemler	30
3.3. Mimari Tasarım Girdileri.....	35
3.4. Mimari Tasarımda Konsept Verileri.....	37
3.4.1. Tasarımcıdan Bağımsız Veriler	40
3.4.1.1. Bağlam	41
3.4.1.2. Kullanıcı Gereksinimleri.....	46
3.4.1.3. Konu – İşlev	49
3.4.2. Tasarımcıya Bağlı Veriler.....	51
3.4.2.1. Tasarımcının Deneyimleri.....	52
3.4.2.2. Tasarımcının Kişisel Özellikleri ve Kişisel İlgileri.....	54
3.4.2.3. Tasarımcının Üslubu ve Yaklaşımları.....	55
3.4.3. Tasarıma ve Tasarımcıya Bağlı Veriler	57

3.4.3.1. Bina Kabuđu (Zarfi).....	57
3.4.3.2. Mekânsal Düzenlemeler.....	61
3.4.3.3. Örnek Binalar.....	63
3.4.3.4. Temsil.....	64
3.5. Bölüm Sonucu.....	66
4. ALAN ÇALIŞMASI: MİMARİ TASARIMDA KONSEPTİN ÇAĞDAŞ SANAT MÜZELERİ ÜZERİNDEN ANALİZİ.....	68
4.1. Guggenheim Bilbao Müzesi.....	70
4.2. MAXXI Müzesi (21. Yüzyıl Sanat Eserleri Müzesi).....	79
4.3. MO Modern Sanat Müzesi.....	88
4.4. Louvre Abu Dhabi Müzesi.....	95
4.5. Solomon R. Guggenheim Müzesi.....	106
4.6. Odunpazarı Modern Müze (OMM).....	115
4.7. Deđerlendirme.....	125
5. SONUÇ.....	133
KAYNAKLAR.....	136
ÖZGEÇMİŞ.....	148

SİMGELER VE KISALTMALAR

Kısaltmalar

E.T: Erişim Tarihi

Vb.: Ve Benzeri

Vd.: Ve Diğerleri



ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 2.1. Tasarımı Düşünme	6
Şekil 2.2. Mimari tasarım adımları	7
Şekil 2.3. Mimari Tasarım Girdileri	8
Şekil 2.4. Geleneksel Planlama Süreci	13
Şekil 2.5. Evrimsel Planlama Süreci	13
Şekil 2.6. Mimari Planlama Süreci	14
Şekil 2.7. Tasarım Süreci ve Süreçteki Eylemler	15
Şekil 2.8. Saydam ve kara kutu yaklaşımları.....	17
Şekil 2.9. Tasarım Süreci.....	22
Şekil 2.10. Tasarım Eylemi Bileşenleri	23
Şekil 2.11. Tasarım Evreleri Şeması	24
Şekil 2.12. Erken Tasarım Evresi Döngüsü.....	24
Şekil 2.13. Erken Tasarım Evresi	25
Şekil 3.1. Konsepti Geliştiren Araçlar ve Yöntemler	31
Şekil 3.2. Nesnenin Anlamsal, Biçimsel ve İşlevsel Kavramları	32
Şekil 3.3. İşlevsel Soyutlama.....	32
Şekil 3.4. Biçimsel Soyutlama.....	33
Şekil 3.5. Frank Gehry Eskizi	34
Şekil 3.6. Mimari Tasarım Girdileri	36
Şekil 3.7. Mimari Tasarımda Konsept Üretme Süreç Modeli	39
Şekil 3.8. Mimari Tasarımda Konsept Verileri Sınıflandırması.....	40
Şekil 3.9. Mimari Bağlam Unsurları	42
Şekil 3.10. Bensbergh Belediye Binası	44
Şekil 3.11. Kullanıcı Odaklı Tasarımın Kriterleri	47
Şekil 3.12. Mercedes Benz Müzesi İç Mekân Fotoğrafı	48
Şekil 3.13. Konu ve İşlev unsurları	49
Şekil 3.14. Royal Ontario Müzesi ek binası	50
Şekil 3.15. Berlin Yahudi Müzesi Soykırım Kulesi	54
Şekil 3.16. Galaxy Soho (URL 11) ve Haydar Aliyev Kültür Merkezi	57
Şekil 3.17. Işık Kilisesinin İç Mekânı	59
Şekil 3.18. Pompidou Kültür Merkezi Dış Cephesi	60
Şekil 3.19. Mekânsal Düzenleme Biçimleri	62

Şekil 3.20. Reichstag Alman Parlamentosu	65
Şekil 3.21. Konsept oluşum aşamaları.....	66
Şekil 4.1. Guggenheim Bilbao Müzesi Genel Görünümü	71
Şekil 4.2. Frank Gehry'nin Guggenheim Bilbao Müzesine ait Eskizi	72
Şekil 4.3. Guggenheim Bilbao Müzesi Konsept Oluşum Diyagramı.....	73
Şekil 4.4. Guggenheim Bilbao Müzesi Şemaları	74
Şekil 4.5. Guggenheim Bilbao Müzesi Kat Planları	74
Şekil 4.6. Guggenheim Bilbao Müzesi Vaziyet Planı	75
Şekil 4.7. Guggenheim Bilbao Müzesi; Nervion Nehri, Gölet, Geçit ve Atrium Terası	76
Şekil 4.8. Guggenheim Bilbao Müzesi Kesitleri	76
Şekil 4.9. Guggenheim Bilbao Müzesinin Girişine Bakan Cephesi.....	77
Şekil 4.10. MAXXI Müzesi.....	79
Şekil 4.11. MAXXI Müzesi Genel Görünümü.....	80
Şekil 4.12. MAXXI Müzesi ve Mevcut Yapılar.....	81
Şekil 4.13. MAXXI Müzesi Eskiz Çalışmaları	82
Şekil 4.14. MAXXI Müzesi Vaziyet Planı	82
Şekil 4.15. MAXXI Müzesi Girişi.....	83
Şekil 4.16. MAXXI Müzesi Planları	84
Şekil 4.17. MAXXI Müzesi Lobi Kesiti	84
Şekil 4.18. MAXXI Müzesi Sunum Maketleri.....	85
Şekil 4.19. MAXXI Müzesi Modelleme Görselleri	85
Şekil 4.20. MAXXI Müzesi Sirkülasyon Şeması	86
Şekil 4.21. MAXXI Müzesi İç Mekândan Görüntüler	87
Şekil. 4.22. MO Modern Sanat Müzesi Genel Görünümü	88
Şekil 4.23. MO Modern Sanat Müzesi Vaziyet Planı.....	89
Şekil 4.24. MO Modern Sanat Müzesi Giriş Meydanı ve Müzeyi bölen Merdiven.....	90
Şekil 4.25. MO Modern Sanat Müzesi Yapının Ortasından Geçen Geçit ve Halka Açık Teras.....	90
Şekil 4.26. MO Modern Sanat Müzesi Kat Planları	91
Şekil 4.27. MO Modern Sanat Müzesi Kesiti.....	91
Şekil 4.28. MO Modern Sanat Müzesi Form Oluşum Diyagramı.....	92
Şekil 4.29. MO Modern Sanat Müzesi Peyzaj Düzenlemesi	92
Şekil 4.30. MO Modern Sanat Müzesi İç Mekândan Kareler	93

Şekil 4.31. Louvre Abu Dhabi Müzesi Genel Görünümü	95
Şekil 4.32. Louvre Abu Dhabi Müzesi Vaziyet Planı	96
Şekil 4.33. Louvre Abu Dhabi Müzesinden bir Kare	97
Şekil 4.34. Louvre Abu Dhabi Müzesi Form Oluşum Diyagramı.....	97
Şekil 4.35. Louvre Abu Dhabi Müzesi Yerleşim Şeması.....	98
Şekil 4.36. Louvre Abu Dhabi Müzesi Kalıcı Galeriler Planı.....	98
Şekil 4.37. Louvre Abu Dhabi Müzesinin Üstten Görünümü	100
Şekil 4.38. Louvre Abu Dhabi Müzesi Gece Görünümü	100
Şekil 4.39. Louvre Abu Dhabi Müzesi Kubbe Katmanları	101
Şekil 4.40. Louvre Abu Dhabi Müzesi Modellemesi	102
Şekil 4.41. Louvre Abu Dhabi Müzesi Kesitler	102
Şekil 4.42. Louvre Abu Dhabi Müzesi Detay Kesitleri	102
Şekil 4.43. Louvre Abu Dhabi Müzesi Görünümler	103
Şekil 4.44. Louvre Abu Dhabi Müzesi Giuseppe Penone'un “Hayat Ağacı” ve Vladimir Tatlin'in “Fountain of Light/Işık Pınarı” Eserleri.....	103
Şekil 4.45. Louvre Abu Dhabi Müzesi İç Mekân Görselleri	104
Şekil 4.46. Solomon R. Guggenheim Müzesi Genel Görünümü	107
Şekil 4.47. Solomon R. Guggenheim Müzesi ve Çevresi	108
Şekil 4.48. Solomon R. Guggenheim Müzesi Konsept Oluşum Diyagramı	109
Şekil 4.49. Solomon R. Guggenheim Müzesi Maketi ve sırasıyla Frank Lloyd Wright (mimar), Hilla Rebay (küratörü) ve Solomon R. Guggenheim (Kurucusu)	109
Şekil 4.50. Solomon R. Guggenheim Müzesi Atriumu.....	110
Şekil 4.51. Solomon R. Guggenheim Müzesi Atrium'un Cam kubbesi.....	110
Şekil 4.52. Solomon R. Guggenheim Müzesi Sirkülasyon Alanları	111
Şekil 4.53. Solomon R. Guggenheim Müzesi Plan Şeması.....	111
Şekil 4.54. Solomon R. Guggenheim Müzesi Zemin Kat Planı ve 1. Kat Planı	111
Şekil 4.55. Solomon R. Guggenheim Müzesi Kesitleri.....	112
Şekil 4.56. Solomon R. Guggenheim Müzesi İlk Hali	113
Şekil 4.57. Solomon R. Guggenheim Müzesi Ek Yapı Öncesi Yapılan Çizimler	113
Şekil 4.58. Solomon R. Guggenheim Müzesi Kubbesinde Sergilenen Enstalasyonlar	114
Şekil 4.59. OMM Genel Görünümü	116
Şekil 4.60. OMM Kuşbakışı Görünümü.....	117
Şekil 4.61. Müze ve yakınındaki yapılar	118
Şekil 4.62. OMM Yönelim Diyagramı	118

Şekil 4.63. OMM Konsept Oluşum Diyagramı	119
Şekil 4.64. OMM Vaziyet planı	120
Şekil 4.65. OMM Zemin Kat Planı	120
Şekil 4.66. OMM Birinci, İkinci Kat, Üçüncü Kat ve Çatı Kat Planları	120
Şekil 4.67. OMM Kesitler	121
Şekil 4.68. OMM Görünüşler	121
Şekil 4.69. OMM Tavan Penceresi ve Avlusu	122
Şekil 4.70. OMM ve kentin bütünleşmesi	122
Şekil 4.71. Tanabe Chikuunsai IV ve Sergi Alanları	123
Şekil 4.72. OMM İç Mekân.....	124



TABLolar DİZİNİ

Tablo 2.1. Tasarım Araştırmaları Üzerine Yapılan Çalışmalar	9
Tablo 2.2. Planlama Süreci Evreleri	14
Tablo 3.1. Mimari Tasarımda Bağlam	45
Tablo 3.2. Mimari Tasarımda Kullanıcı Gereksinimleri.....	48
Tablo 3.3. Mimari Tasarımda Konu ve İşlev	51
Tablo 3.4. Mimari Tasarımda Tasarımcının Deneyimleri	54
Tablo 3.5. Mimari Tasarımda Tasarımcının Kişisel Özellikleri ve Kişisel İlgileri	55
Tablo 3.6. Mimari Tasarımda Bina Kabuğu (Zarfi).....	61
Tablo 3.7. Mimari Tasarımda Mekânsal Düzenlemeler.....	63
Tablo 3.8. Tasarımda Konsept Verileri.....	67
Tablo 4.1. Alan Çalışmasında Ele Alınan Tasarım Konsept Verileri	70
Tablo 4.2. Guggenheim Bilbao Müzesi Konsept Verileri.....	78
Tablo 4.3. MAXXI Müzesi Konsept Verileri	87
Tablo 4.4. MO Modern Sanat Müzesi Konsept Verileri.....	94
Tablo 4.5. Louvre Abu Dhabi Müzesi Konsept Verileri.....	105
Tablo 4.6. Solomon R. Guggenheim Müzesi Konsept Verileri	114
Tablo 4.7. Odun Pazarı Modern Sanatlar Müzesi Konsept Verileri	124
Tablo 4.8. Tasarım Konsept Verileri ve Çağdaş Sanat Müzelerinin Genel Değerlendirilmesi.....	128

1.GİRİŞ

Tasarım eylemi karmaşık ve çok değişkenli bir üretme eylemidir. Tasarım eylemini tanımlamak, açıklamak, kavramak ve sistematige dökmekte tasarım eylemi kadar karmaşıktır. Tasarımı anlayabilmek için tasarımcının zihninin derinliklerine inmek ve nasıl düşündüğünü anlamak gereklidir. Mimari tasarım tüm tasarım eylemleri gibi karmaşık ve çok yönlüdür. Bu çalışmada; mimari tasarım eylemi, tasarım süreci, ön tasarım evresi, konseptin oluşumu ve konseptin oluşumundaki girdiler ele alınmaktadır.

Bir mimar tasarıma nasıl başlar ve nasıl ilerler? Her tasarım bir fikirle başlar ve sürecin ilerlemesiyle alternatif fikirler oluşur. Tüm bu fikirler arasından en doğru tasarım fikri seçilir ve geliştirilir. İyi bir tasarımın ortaya çıkabilmesi için iyi bir tasarım fikri gereklidir. Mimari tasarımda ilk fikirlerin nasıl oluştuğu, tasarım sürecinin nasıl ilerlediği ve tasarımın ana fikrinin nasıl oluştuğu bu çalışmada araştırılmaktadır.

Araştırma problemi olarak mimari tasarımda konseptin seçilme sebebi, mimari tasarımda önemli bir yere sahip olan konsept kavramının irdelenmesinin mimarlık alanında literatüre katkı sağlayabileceği düşüncesidir. Mimari tasarımda konseptin özellikle mimarlık öğrencileri için anlaşılması güç bir kavram olması da bu konu üzerine çalışılmasında etkili olmuştur.

Bu çalışmanın temelinde tasarım, tasarım süreci, tasarım fikri ve tasarım konsepti kavramları irdelenmektedir. Tasarım üzerine yapılmış tanımlar, tasarım araştırmaları ve tasarım metot yaklaşımları tasarım kavramı başlığı altında ele alınmaktadır.

Tasarımın nasıl başlayıp sonlandığı ve tüm bu süreçte zihinde gerçekleşen faaliyetlerin bütünü ve bu sürecin özellikleri tasarım süreci başlığı altında incelenmektedir. Ayrıca tasarım sürecine ilişkin yaklaşımlarda yine bu başlık altında incelenmektedir.

Tasarımda fikrin nasıl üretildiği, tasarıma dair oluşan fikirlerin tasarıma nasıl yansıdığı ve tasarımın bütününe etki eden ana fikrin nasıl elde edildiği tasarımda konsept başlığı altında irdelenmektedir. Konsept kavramı ve mimari tasarımda konsepti elde etmek için kullanılan yöntem ve araçlarda bu başlık altında incelenmektedir.

Mimari tasarıma girdi olan faktörlerin tasarıma nasıl yansıdığı da çalışmanın bir diğer konusudur. Mimari tasarım girdilerinin her biri mimari tasarımda konsepti belirlemektedir veya konsepti belirlemede yardımcı olmaktadır.

Çalışmada tasarıma ve tasarım konseptine dair ulaşılan bilgiler sonucunda tasarım konseptine veri olabilecek unsurlar elde edilmiştir. Bu veriler belirlenen kriterlere göre gruplandırılmıştır. Çalışma kapsamında seçilen çağdaş sanat müze tasarımları

(Guggenheim Bilbao Müzesi, MAXXI Müzesi, MO Modern Sanat Müzesi, Louvre Abu Dhabi Müzesi, Solomon R. Guggenheim Müzesi ve Odunpazarı Modern Müze) belirlenen tasarım konsept verileri ile değerlendirilerek konseptin tasarıma yansımaları analiz edilmiştir.

1.1. Tezin Amacı ve Kapsamı

Tasarımlar, tasarıma ilişkin ilk verilerin elde edilmesi ve tasarım problemlerinin belirlenmesi ile başlar. Tasarıma başlanıldığı andan itibaren tasarım fikirleri de tasarımcının zihninde oluşmaya başlar. Tasarımın ana fikrinin arayışı uzun ve karmaşık bir yolculuktur. Bu süreçte tasarım fikri sürekli olarak gelişir, değişir, detaylandırılır ve tam olarak tanımlı hale getirilir. Mimari tasarımda ana fikri / konsept geliştirmek, tasarımın en önemli girdilerinden biridir. Tasarımın ana fikrinin oluşumunu etkileyen birçok unsur ve etken bulunmaktadır. Tasarımda ana fikri bulduğumuz süreç ve ana fikri belirlemeyi sağlayan etkenler tez çalışmasının konusunu oluşturmaktadır.

Bu bağlamda çalışmada tasarım konseptinin önemi, konseptin oluşumu ve tasarımcının konsepti mimari biçime/sonuç ürüne nasıl yansıttığı çağdaş sanat müzeleri üzerinden irdelemek amaçlanmaktadır.

Bu amaç doğrultusunda;

- Bağlamın konsepti / ana fikri nasıl etkilediği
- Tasarımcının mimari tecrübesinin ve üslubunun konseptte nasıl yansıdığı
- Tasarımda biçimin / sonuç ürünün oluşumuna konseptin nasıl etki ettiği
- Tasarımın temsil değerinin oluşumda konseptin etkili olup olmadığı
- “Sanat müzesi” kavramının konsepti oluşturma da nasıl bir etkisi olduğu
- Sergi mekânlarının organizasyonunun ve sirkülasyon alanları düzenlemelerinin konseptte nasıl etki ettiği

sorularına cevap aranmıştır.

Çalışmada; tasarımda konseptin önemi, konseptin oluşumu ve tasarımcının konsepti mimari biçime/sonuç ürüne nasıl yansıttığını çağdaş sanat müzeleri üzerinden irdelemek amaçlanmaktadır. Tasarım kavramını tanımlamak, tasarım sürecini sistematikleştirmek ve anlamak çalışmanın alt amaçları olarak belirlenmiştir.

Mimari tasarımda konsepti örnekler üzerinden incelemek mimarın konsepti nasıl kullandığını kavramımıza yardımcı olmaktadır. Soyut bir kavram olan konsepti, somut örnekler üzerinden inceleyerek bu kavramı daha anlaşılır kılmaya gayret edilmiştir. Bu

bağlamda çalışmanın, mimarlık eğitiminde konsept kavramını mimarlık öğrencilerine anlatmak için de katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Çalışma kapsamında kavramsal alt yapı oluşturmak amacıyla tasarım tanımları, mimari tasarım kavramı, tasarım süreci, tasarım fikirleri, mimari tasarımda konsept, konseptin oluşumu ve müze tasarımına ilişkin yapılmış bilimsel çalışmalar incelenmiş, konuya ilişkin literatür taraması neticesinde kavramlar ve görüşler derlenmiştir. Elde edilen bilgiler ışığında mimari tasarımda konsept oluşumundaki kriterler belirlenmiştir. Çalışma da belirlenen konsept oluşum kriterlerine göre çağdaş sanat müzeleri üzerinden yapıların konseptine yönelik bir analiz çalışması yapılmıştır.

Çalışma kapsamında analiz çalışması için çağdaş sanat müzeleri seçilmiştir. Seçilen müzeler, tasarımı ile ön plana çıkmış, mimarlık alanında adını duyurmuş ve günümüz teknolojisi ve tasarım akımları ile tasarlanmış olan çağdaş sanat müzeleridir. Çalışma kapsamında seçilen müzelerin tarihi yapıya ek yapı olmamasına dikkat edilmiş olup bu yapılar kapsam dışında tutulmuştur. Mimari tasarımda konsept bakımından çok çeşitlilik gösteren yapı türleri arasından müzelerin ön planda olduğu yapılan araştırmalar neticesinde belirlenmiş, çalışma kapsamında sadece çağdaş sanat müzeleri seçilerek bir sınır getirilmiştir. Çalışma kapsamında; Guggenheim Bilbao Müzesi, MAXXI Müzesi, MO Modern Sanat Müzesi, Louvre Abu Dhabi Müzesi, Solomon R. Guggenheim Müzesi ve Odunpazarı Modern Müze analiz edilmek için seçilmiştir.

Müzelerin seçiminde farklı coğrafyalarda yer alması, konsept müze anlayışıyla yapılmış olması, bilindik, ödüllü, kariyerlerinde kendilerini kanıtlamış, literatüre geçmiş mimarların eserleri olması bir kriter olarak alınmıştır. Seçilen örneklerde bulunduğu yere değer katma hedefi de ön planda tutulmuş ve dünyanın farklı yerlerinden örneklere yer verilmiştir.

1.2. Tezin Yöntemi

Çalışmanın kavramsal alt yapısının oluşması için tasarım tanımları, mimari tasarım kavramı, tasarım süreci, tasarım fikirleri, mimari tasarımda konsept, konseptin oluşumu ve müze tasarımı ile ilgili bilimsel okumalar yapılmıştır. Çalışma konusuna ilişkin literatür taramasının neticesinde kavramlar ve görüşler nitel araştırma yöntemi ile derlenmiştir. Çalışmada derlenen kavram ve görüşler mimari tasarımda konsept verilerini belirlemede yardımcı olmuştur. Belirlenen konsept verileri, tasarımla ve tasarımcıyla ilişkisi bakımından sınıflandırılmıştır. Yapılan sınıflandırmayla çağdaş sanat müzeleri sistematik bir şekilde incelenmiştir.

Çalışma kapsamında çağdaş sanat müzeleri nitel araştırma yaklaşımlarından betimsel yöntem ile analiz edilmiştir. Bu yaklaşımda amaç literatür taraması sonucunda elde edilen verilerin düzenlenmiş ve yorumlanmış olarak ortaya konmasıdır. Veriler daha önce belirlenmiş kriterlere göre sınıflandırılır, özetlenir ve yorumlanır. Bulgular arasında neden- sonuç ilişkisi kurulur ve gerekirse veriler arasında karşılaştırmalar yapılır. Betimsel yöntem dört aşamada gerçekleşmektedir. Birinci aşama; betimsel analiz için bir çerçeve oluşturmaktır, ikinci aşama; belirlenen çerçeveye göre verilerin işlenmesidir, üçüncü aşama; bulguların tanımlanması ve son aşama, bulguların yorumlanmasıdır (Karataş, 2015). Çalışmada bu bağlamda, ilk aşamada araştırma sorularından, araştırmanın kavramsal çerçevesinden faydalanarak bir çerçeve oluşturulmuş, çalışmanın sınırları belirlenmiştir. Bunun için tasarım eyleminin ne olduğu ve tasarım sürecinin nasıl geliştiği irdelenmiştir. Tasarım problemleri ve tasarım girdileri üzerinden tasarım konsept verilerine ulaşmak amaçlanmıştır. İkinci aşamada, oluşturulan çerçeveye dayalı olarak veriler okunmakta ve düzenlenmektedir. Yani tasarım problemleri ve tasarım girdilerinin tasarımcıya ve veya tasarıma bağlı olması üzerinden bir gruplandırma yapılmıştır. Kavramsal altyapıya göre tanımlanmış olunan bulgular açıklanarak ilişkilendirilmiş, anlamlandırılmış ve gruplandırılmıştır. Bu bağlamda konsept verileri tasarımcıya bağlı veriler, tasarımcıdan bağımsız veriler ve tasarıma ve tasarımcıya bağlı veriler olarak gruplandırılıp, tanımlanmıştır. Bu bilgilere göre çağdaş sanat müzeleri incelenmiştir. Alan çalışmasında ele alınan çağdaş sanat müzelerine ilişkin bilgiler; mimari tasarım blogları, yapıların mimarlarının röportajları, yapılar için yazılmış makaleler, yüksek lisans ve doktora tezleri, sempozyum ve konferans bildirileri, tasarım dergileri (sürelî yayınlar) gibi kaynaklardan elde edilmiştir. Elde edilen çerçeve doğrultusunda çağdaş sanat müzelerinin konsepti üzerine betimsel inceleme yapılmıştır.

2. TASARIM VE MİMARİ TASARIM SÜRECİ

Tasarımlar, tasarıma ilişkin problemlerin çözümüne dair fikirler arayarak başlar. Çalışmanın bu bölümünde fikir arayışının nasıl geliştiği, sürecin nasıl ilerlediği ve tasarıma dair tüm girdiler farklı bakış açıları ile irdelenmektedir. Tasarım kavramına ilişkin tanımlamalar incelenmiştir. Tasarımcıların izledikleri birden fazla yol ile tasarım sürecinin nasıl geliştiğine ilişkin çıkarımlar yapılmıştır. Tüm bu incelemelerde hem tasarıma dair genel bir yargı oluşturulmaya çalışılmış, hem de mimari tasarıma ilişkin yargılar ortaya atılmıştır.

Geçmişten günümüze kadar birçok düşünür ve bilim insanı tasarımı, tasarımın içeriğini, bileşenlerini, tasarım evresini ve tasarımın diğer girdilerini tanımlamaya çalışmıştır. Bu anlamda farklı sanat ve bilim dalları da tasarım olgusuna farklı tanımlamalar getirmiştir. Birçok farklı alanda tasarım eylemi gerçekleştirilmekte olup her birinin süreç ve girdileri benzerlikler ve farklılıklar barındırmaktadır. Çalışmada tasarım kavramına ve sürecine ilişkin genel tanım ve bilgiler irdelenecektir. Tasarıma dair genel bakış açısı oluşturulduktan sonra tasarım mimarlık boyutunda incelenecektir. Bu doğrultuda çalışmada tasarım mimarlık özneline daha detaylı incelenip tartışılmaktadır.

Tasarım kavramına yönelik yapılan araştırmalar, bu araştırmalar sonucu ortaya çıkan tanımlar çalışmanın bu bölümünde anlatılmaktadır. Tasarım eylemi bir süreçten oluşur. Tasarım süreci, tasarım sürecinin özellikleri, tasarım süreci aşamaları ve tasarımın ana fikrinin tasarım sürecinin hangi aşamasında ortaya çıktığı da çalışmanın yine bu bölümünde irdelenmektedir.

2.1. Tasarım Kavramı

2.1. 1. Tasarım Tanımları ve Mimari Tasarım

Tasarım kelimesinin batıdaki karşılığı olan desing kelimesi Latince temsil etmek, biçim vermek anlamına gelen “designare” sözcüğünden gelmektedir. Ancak günümüzde design kelimesinin anlamına tasarlama, planlama, eskizler yapma, biçimlendirme ve kurgulama gibi yeni ifadeler eklenmektedir. Tüm bu eylemler tasarım eyleminin karmaşık ve kapsamlı bir eylem olduğunu ortaya koymaktadır. Tasarım ilk olarak bir düşünce, algı, duyum, duygu ve hayal gücünün soyut halidir. Tüm bu soyut kavramlar tasarım eyleminin sonucunda tasarlanmış bir üç boyutlu nesne haline dönüşür (Tunalı, 2004).

Tasarım için yapılan en temel tanım bir düşünme eylemi olmasıdır. Tasarım kavramına birçok araştırmacı birden çok tanım getirmiştir. Tasarım bir problemi çözme sürecidir. Ayrıca karar verme eylemi, deneme yanılma yöntemi olarak da tanımlanabilir.

Ancak tasarım için mimarlık alanında en temel tanım; tasarlama bir plan ya da eskiz yaparak zihinde canlandırma, biçim verme veya üreterek zihinde canlanan bir plan ya da bir şeydir. Tüm bu adımların ortaya koyduğu zihni proje veya şemanın bir sonucudur (Bayazit, 1994). Tasarım, Şekil 2.1’de de ifade edildiği gibi kavramın forma, somut biçime dönüşümüdür.



Şekil 2.1. Tasarımı Düşünme (URL 1)

Hasol (2005) tasarımı “alışlagelmiş günlük nesnelere, mobilyalardan, mimarlık ve peyzajdan kentsel planlamaya kadar uzanan ve insan yaratıcılığına dayalı olarak çevreye estetik bir uyum getirmeyi amaçlayan üretim etkinliği; tasarlama işi, dizayn” olarak tanımlamıştır. Hasol (2005) ayrıca tasarımın değişik dallara göre; mimari tasarım, kentsel tasarım, peyzaj tasarım, iç tasarım, endüstriyel tasarım gibi adlandırıldığını belirtmiştir.

Tasarım kavramı sanat, bilim ve felsefe araştırmacıları tarafından farklı bakış açıları değerlendirilip tartışılmıştır. Birçok araştırmacı tasarım kavramına farklı tanımlamalar getirmiştir. Bu tanımlar:

- Asimov’a (1962) göre tasarım belirsizlikler içinde karar verebilme,
- Alexander’a (1964) göre fiziksel bir yapının doğru fiziksel bileşenlerini bulmak ve çözüme ulaşma eyleminde farklı nitelikteki karar verme aşamalarını içeren bir süreç,
- Archer’a (1965) göre bir amaca yönelmiş problem çözme eylemi
- Page’e (1966) göre şimdiki zamanın gerçeklerinden gelecek zamanın olasılıklarına hayali sıçrama,
- Matchett ve Briggs’e ((1966) göre tasarım belirli şartlarda gerçek ihtiyaçların tümünün optimum çözümü,

- Buchanan'a (1998) göre tasarım sanattan üretilmiş ve akademik disiplinle geliştirilmiş aktif meslek,
- Bielefeld ve El Khouli'ye (2010) göre tasarım, sistemleştirilmesi veya türleştirilmesi zor bir süreçtir. Tasarımlar farklı yaklaşımlar ve etkilenimlerle bir deneme-yanılma sürecinin sonucunda ortaya çıkar,

olarak tanımlanmaktadır (Palabıyık, 2011).

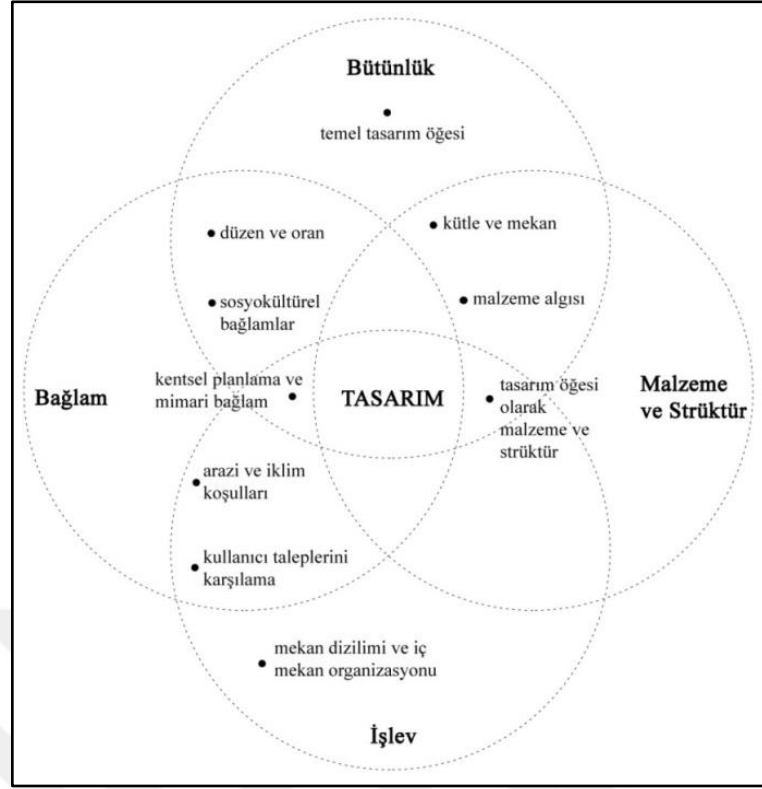
Tüm bu tanımlamalar sonucunda tasarım kavramı; bir amaç doğrultusunda, karar verme, problem belirleme, problem çözme ve tüm bu bileşenleri kapsayan bir süreç olarak tanımlanabilir (Şekil 2.2).

Tasarım alanı; endüstriyel tasarım, moda tasarımı, mimari tasarım, kentsel tasarım, obje tasarım gibi mikro ve makro ölçekte çok geniş çaplı bir alandır. Farklı tasarım alanlarında farklı gereklilikler olsa bile tasarımın özünde ortak bir kavram ve süreç barınmaktadır.

Mimari tasarım ise bir probleme çözüm olarak mekân oluşturmak ve karar verme süreci olarak tanımlanabilir. Mimari tasarımda, diğer tasarım türlerinden farklı olarak mekân tasarımı devreye girdiği için yer, bağlam, strüktür, fonksiyon gibi bazı faktörler devreye girmektedir. Mimari tasarım girdileri Bielefeld ve El Khouli (2010) tarafından Şekil 2.3'de olduğu gibi bağlam, işlev, malzeme, strüktür ve bütünlük olarak ele alınmıştır.



Şekil 2.2. Mimari tasarım adımları (URL 2)



Şekil 2.3. Mimari Tasarım Girdileri (Bielefeld ve Khouli, 2010)

Mimari tasarım boşlukta yapılamaz, mimari tasarımda yer kavramı oldukça önemlidir. Yer ve bağlam kavramları mimari tasarımı etkileyen ve mimari tasarımı diğer tasarım türlerinden ayıran oldukça önemli girdilerdir. Tasarımın yapılacağı yer tasarım için düşünülmesi gereken sosyal, fiziksel ve kültürel sorunları da beraberinde getirir. Tasarımın bulunduğu fiziksel çevrenin çok yönlü düşünülmesi de tasarımın şekillenmesinde büyük rol oynar. Bielefeld ve El Khouli (2010) kitabında “*Her tasarım çok özel bir bağlam içinde ortaya çıkar; bu bir yapı alanı ve çevresi de olabilir, sosyal ve sosyokültürel bir bağlam da*” demiştir.

Mimari tasarımda yapının biçimlenmesine malzeme ve strüktür olanak sağlar. Yapı tasarlanırken nasıl ayakta kalacağı problemine ilişkin çözüm mutlaka bulunmalıdır. Tasarım sürecinde yapının malzeme ve taşıyıcı seçimine karar verilmelidir. Bazı mimari tasarım süreçlerinde taşıyıcı ve malzeme seçimi tasarımın ana karakterini belirlemektedir.

Tasarıma ilişkin bazı alanlarda, işlev önemlidir. Mimari tasarım özneline ise işlev büyük öneme sahiptir. Tasarım gelişiminde ve tasarımın şekillenmesinde işlevin rolü büyüktür. Birçok mimar tasarım gereksinimlerini ve işlevlerini karşılayabilmek için bir plan veya mekânsal düzenleme oluşturarak tasarımını geliştirir.

Mimari tasarımda bir diğer önemli girdide şüphesiz kullanıcı gereksinimleridir. Kullanıcı türü, sayısı ve ihtiyacına göre mimari tasarım gelişmektedir. Tasarımı problem çözme olarak düşündüğümüzde mimari tasarımda, tasarım problemlerinden biri de kullanıcı ihtiyaçlarıdır.

2.1.1. Tasarım Araştırmaları ve Tasarım Metot Yaklaşımları

Tasarım eylemi düşünürler tarafından ilk olarak sezgilere dayalı bir eylem olarak düşünülmüş ve soyut bit kavram olarak görülmüştür. Ancak 1960lı yıllarda tasarım kavramı bir sistematığe oturtulmaya çalışılmış ve yeni yaklaşımlar ortaya çıkmıştır. Tasarım üzerine yapılan bu araştırmalar Archer (1981)'a göre sistematik bir araştırma olup bu araştırmaların amacı insan – yapımı nesnelerin bilgisi veya nesnelerin görünüşleri, kompozisyonları, strüktürü, amaçları, değerleri ve anlamlarını açıklamadır. Tüm bu çalışmalar yöntem odaklı ve biliş bilimsel çalışmalar olarak sınıflandırılmıştır. Yöntem odaklı çalışmalar “birinci kuşak tasarım yöntemleri” ve “ikinci kuşak tasarım yöntemleri” olarak iki döneme ayrılmıştır (Palabıyık, 2011). Birinci kuşak tasarım yöntemleri ve ikinci kuşak tasarım yöntemleri dönemlerinde tasarıma nasıl yaklaşıldığı ve bu dönemlerin ne zaman başlayıp ne zaman sonlandığına dair bilgiler Tablo 2.1’de gösterilmiştir.

Tablo 2.1. Tasarım Araştırmaları Üzerine Yapılan Çalışmalar (Canbay Türkyılmaz’ın (2010) tezinden tablo haline getirilmiştir.)

Birinci Kuşak Tasarım Yöntemleri	1960’ın İlk Yarısı	Tasarım ürün/çözüm odaklı bir problem çözme eylemi. Tasarım için belli bir sistematik oluşturma yaklaşımı, Basit ve yalın bir yaklaşım
	Asimow (1962), Alexander (1964), Archer (1965)	
İkinci Kuşak Tasarım Yöntemleri	1960’ın İkinci Yarısı 1970’in İlk Yarısı	Sosyal problemlerin çözümünün yeniden önem kazanması, Tasarım katılımlı (participatory) ve tartışmalı (argumentative) bir yaklaşım, Tasarıma kullanıcının da dâhil edilmesi
	Rittel (1973), Altman (1975)	
	1970’in İkinci Yarısı 1980’in İlk Yarısı	Tasarım biliş araştırmaları, Tasarım çok boyutlu bir eylem olarak nitelendirme, tasarım probleminin tanımlanması,
	Eastman (1970), Newell ve Simon (1972), Akın (1978, 1982, 1986)	

Tasarım arařtırmaları insan yapımı nesnelerin fiziksel olarak nasıl řekillendiđiyle ilgilidir ve bu nesnelerin nasıl iřlediđi ve alıřtıđıyla ilgilenir. Tasarım arařtırmaları insanların nesnelere nasıl yaptıđı, tasarımcıların nasıl dūřündüđü ve tasarım eylemi esnasında eylemlerini nasıl yūrūttüklerini arařtırır. Tasarım arařtırmaları tasarım eyleminin nasıl görūndüđünü belirlemeye alıřır ve tasarıma ve tasarım eylemine iliřkin sistematik bir kurgu oluřturmayı ve bilgi edinmeyi hedefler (Bayazıt, 2004).

Birinci Kuřak Tasarım Yöntemleri

Birinci kuřak tasarım yöntemlerinde, tasarım sürecine odaklanılmıř olup bu süreç düzenlenmeye alıřılmıřtır. Tasarım süreci düzenlenirken, tasarım problemine ait olguların birbirleriyle iliřkileri ve bütünde ortaya ıkan durumları belirlenerek, tasarım probleminin yapısı belirlenir. Probleme iliřkin nedenler ve olaylar arasında iliřki kurularak probleme özüm aranır. Burada amaç tasarım problemini belli bir sistemde kolay uğrařılabilir hale getirmektir. Tasarımcının dūřünme olgusu somutlařtırılarak, süreç sistemleřtirilir. Tüm bu eylemlerde amaç tasarım eylemini; yinelenebilir, daha anlaşılır ve kendi iinde denetlenebilir hale getirmektir (Palabıyık, 2011).

Bu dönemde birok akademik alıřmaya tasarım kavramı ve tasarım süreci konu olmuřtur. Bu konular üzerine Asimov (1962), Alexander (1964) Archer (1965), Jones (1973), Ritter (1972) ve Broadbent (1973) alıřmaları örnek olarak gösterilebilir (Cross, 2007; Canbay Türkyılmaz, 2010).

Jones ve Thornley (1963) tarafından düzenlenen “Conference on Design Methods” tasarım metotlarına yönelik İngiltere’de yapılan ilk bilimsel yaklařımdır. Kongredeki metotlar genellikle olduka basitti, her tasarımcı kendi metodunu ortaya atmıř ve bu metodu sistematikleřtirmeye alıřmıřtır (Bayazıt, 2004).

Alexander’ın (1964) “Notes on the Synthesis of Form” isimli doktora tezi de tasarım arařtırmaları iin önemli bir temeldir. Bu teze göre Alexander (1964) tasarımda birbiriyle etkileřimde olan kullanıcı gereksinimlerini belirlemiř, birbiriyle uyumlu olan ve olmayanları gruplandırarak bir diyagram oluřturmuřtur. Bu diyagram üzerinden her grubun alt problemlerini özümlemiřtir (Bayazıt, 2004).

Arařtırmacı C. Jones (1970) tasarım sürecini üç ařamada ifade etmiřtir. Bu ařamaları, analiz, sentez ve deđerlendirme olarak ifade etmektedir. Ayrıca C. Jones (1970) tasarım yaklařımlarına göre tasarımcıların yaklařımlarını da Kara kutu (desiners as black boxes), Saydam kutu (designers as glass boxes) ve Kendi kendini organize eden sistemler (desiners as self-organizing systems) olarak ayırmaktadır.

Bu dönemde araştırma yapan tasarım araştırmacılarının önde gelen isimleri çalışmalarını reddetmişlerdir. Örneğin C. Jones, “Tasarım yöntemlerine tepki göstereceğim. Tüm yaşamı bir mantık çerçevesine sıkıştırmaya çalışan girişimlerden hoşlanmıyorum” demektedir (Cross, 2007; Canbay Türkyılmaz, 2010). Alexander ise “Tuhaf olan şey insanların, metotların amacından tamamen sapmış olmalarıdır. Onlar kesinlikle daha iyi binalar yapma dürtüsünü kaybetmişlerdir. Yapıların büyük bir kısmının entelektüel bir oyun haline dönüştüğünü hissediyorum ve bu nedenle bu alanda olan ilgimi kesiyorum. Ben DMG Yönetim kurulundan istifa ediyorum. Çünkü derginin temsil ettikleri değerli değildir ve ben kendimi onlarla birlikte görmek istemiyorum.” demiştir (Bayazıt, 2004). Birinci kuşak tasarım yöntemleri araştırmacılarının çalışmalarını reddetmesiyle bu dönem kapanmıştır.

İkinci kuşak tasarım yöntemleri

Birinci kuşak tasarım yöntemlerinin çıkmaza girmesi ile bu konuya yönelik çalışmalar sekteye uğrasa da araştırmacı Ritter (1973) konuya yönelik yeni kuramlar ortaya koyarak yeni çalışmaların önünü açmıştır. Ritter (1973) tasarımın katımlı ve tartışmalı bir süreç olarak ilerlemesi gerektiğini savunmuştur. İkinci kuşak tasarım yöntemlerinde birinci kuşaktan farklı olarak problem daha iyi tanımlanmaya çalışılmıştır. Tasarım süreci de buradan yola çıkarak problem çözme kurgusuna dönüştürülmüştür. Bu dönemin kuramcılarında Simon tasarımı bir problem çözme eylemi olarak tanımlamıştır (Canbay Türkyılmaz, 2010).

Simon (1968) “The Sciences of the Artificial” kitabında tasarım problemlerini kötü problemler olarak tanımlamıştır. Buna göre tasarım problemleri çözülmesi güç problemlerdir ve bu problemlere çözüm bulunurken yeni problemlerin çıkması oldukça olasıdır.

Birinci kuşak tasarım yöntemleri basit, geliştirilememiş ve karmaşık tasarım problemlerine uygun çözümleri karşılamaktan uzaktadır. Kurguladıkları soyut yöntemi tüm tasarım problemleri için uygulamaya çalışmışlardır. Formüle edilen bu metot yeni hatalara yol açmıştır. İkinci kuşak tasarım yöntemlerinde daha önce geliştirilen yöntemin eksikleri giderilmeye çalışılmıştır. Tasarım kararlarına kullanıcı ihtiyaçlarının dahil olması ve bu bağlamda amaçların belirlenmesi ikinci kuşak tasarım yöntemlerinin temelini oluşturmuştur. Bu sayede birinci kuşaktaki bazı eksiklikler giderilmiştir (Bayazıt, 2004).

Tasarım araştırmacıların en çok zorlandığı konulardan biri de mekanik bir süreç olmayan tasarım sürecini gözlemlemektir. Araştırmacılar bu noktada tasarımcıların

davranışlarını kaydederek inceleyip bir ölçme tekniği ortaya çıkarmışlardır. Bu teknik protokol analizidir. Konu üzerine çalışan Eastman (1970) tasarım sürecini dönüşebilen bir olgu olarak tanımlamıştır. Buna göre tasarım doğrusal bir süreç değildir. Tasarım geri dönüşlerin olabileceği döngüsel bir süreçtir.

Yöntem odaklı çalışmalar 1960'larda sadece teoride kalmış olup pratik uygulamada yetersiz kalmıştır. 1980'lerde tasarım araştırmalarına yeni bakış açıları getirilmiştir. Bu dönemde tasarım bilişi üzerine çalışmalar yapılarak tasarım modellenmeye ve formüle edilmeye çalışılmıştır. Bu konuyla ilişkili olarak Ömer Akın'ın (1978, 1982, 1986) çalışmaları ilktir. Akın daha çok mimari tasarım bilgisini gruplandırma, bilgi-bellek ilişkisini oluşturma, temsil mimarlık ilişkisini ortaya çıkarma gibi konulara odaklanmıştır.

1980'lerden itibaren yöntem odaklı araştırmalar yeni bir yöne girmiştir. Daha önce yapılan tasarımı modelleme ve formüle etme çabalarından ziyade tasarım bilişi üzerine araştırma yapmak daha önemli hale gelmeye başlamıştır.

2.2. Mimari Tasarım Süreci

Tasarım süreci tanımlanması güç olan soyut bir süreç olduğundan dolayı konu üzerine birçok araştırma yapılmıştır. Bu çalışmada tasarım sürecine ilişkin önceki çalışmalardan da yararlanılarak sürecin işleyişi somutlaştırılarak tasvir edilmektedir.

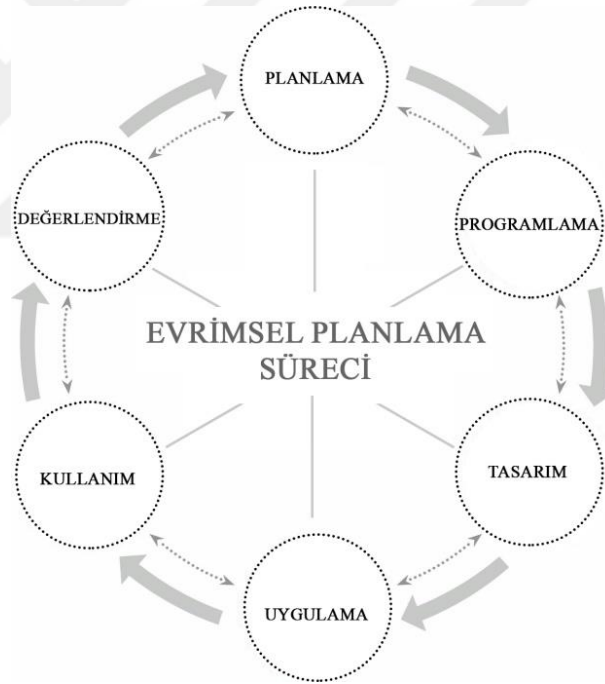
Mimari tasarım süreci mimari planlama süreci içinde gelişen bir aşamadır. Mimari planlama olgusu ise planlama ön çalışmaları ile başlayıp yapının kullanımı ve değerlendirilmesi ile son bulan bir süreçtir. Mimari planlama, işlevler doğrultusunda oluşturulan mimari verilerin yöntemli bir şekilde bir araya getirilerek ve bütünleştirilerek istenilen amaçlar doğrultusunda mimari etkinliklerin yönlendirilmesi ve değerlendirilmesi ile oluşan kararların tümüdür (Arcan ve Evcı, 1992). Planlama; kullanılan yöntemler ve teknikler, planlama ekibi olanakları ile uygulamaya bağlı işgücü, kaynak ve teknoloji etmenlerinden oluşmaktadır (İnceoğlu, 1980; Aydın, 2001). Bu bağlamda bahsedilenler;

- Yöntem ve teknikler; planlama yaklaşım biçimleri
- Planlama ekibi olanakları; planlama sürecinde çalışanların özellikleri
- İşgücü; uygulama sırasında çalışanlar ve kullanılan araçlar
- Kaynaklar; planlama için gerekli olan yatırım gücü
- Teknoloji; projenin gerçekleştirilmesinde kullanılan teknoloji veya ileri uygulama teknikleridir.

Preiser (1991), planlama süreci için geleneksel süreç ve evrimsel süreç olmak üzere iki farklı yaklaşım olduğunu belirtmiştir. Buna göre; gelenek süreci (Şekil 2.4) yapıların kendi gereklilikleri içinde planlama, programlama, tasarım, uygulama ve kullanım olmak üzere 5 aşamadan meydana gelmektedir. Evrimsel süreçte (Şekil 2.5) ise yapının kullanıma geçmesiyle süreç sonlanmamaktadır, kullanım sürecinde değerlendirilme yapılmakta ve değerlendirme sonuçları bir sonraki tasarımda girdi olarak kullanılmaktadır (Dinç, 1999). Evrimsel süreç, geri dönüşlerin (feedback), geleceğe dönük (feedforward) verileri oluşturduğu bir süreçtir (Aydın, 2001).

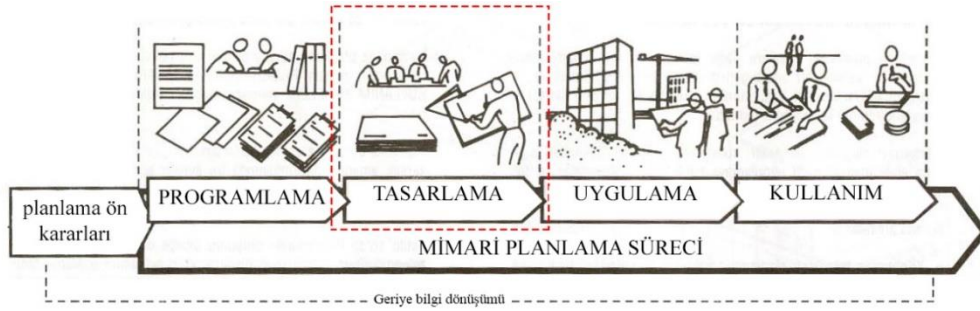


Şekil 2.4. Geleneksel Planlama Süreci (Preiser, 1991)



Şekil 2.5. Evrimsel Planlama Süreci (Preiser, 1991)

Arcan ve Evcı (1992) ise mimari planlama sürecini Şekil 2.6'daki gibi ifade etmiştir. Buna göre ilk olarak süreçte ne yapılacağına dair ön kararlar verilir daha sonra programlama aşaması gerçekleştirilir. Planlama sürecinde, değerlendirme aşaması ayrı bir aşama olarak yer almamaktadır. Lakin programlama, tasarlama, uygulama, kullanım sürecinde geri besleme vardır (Aydın, 2001).



Şekil 2.6. Mimari Planlama Süreci (Arcan ve Evcı, 1992)

Mimari Planlama sürecinin evreleri hakkında Tablo 2.2’de genel bilgiler verilmiştir. Bu çalışma kapsamında ise mimari planlama sürecinin tasarlama aşaması ele alınacaktır.

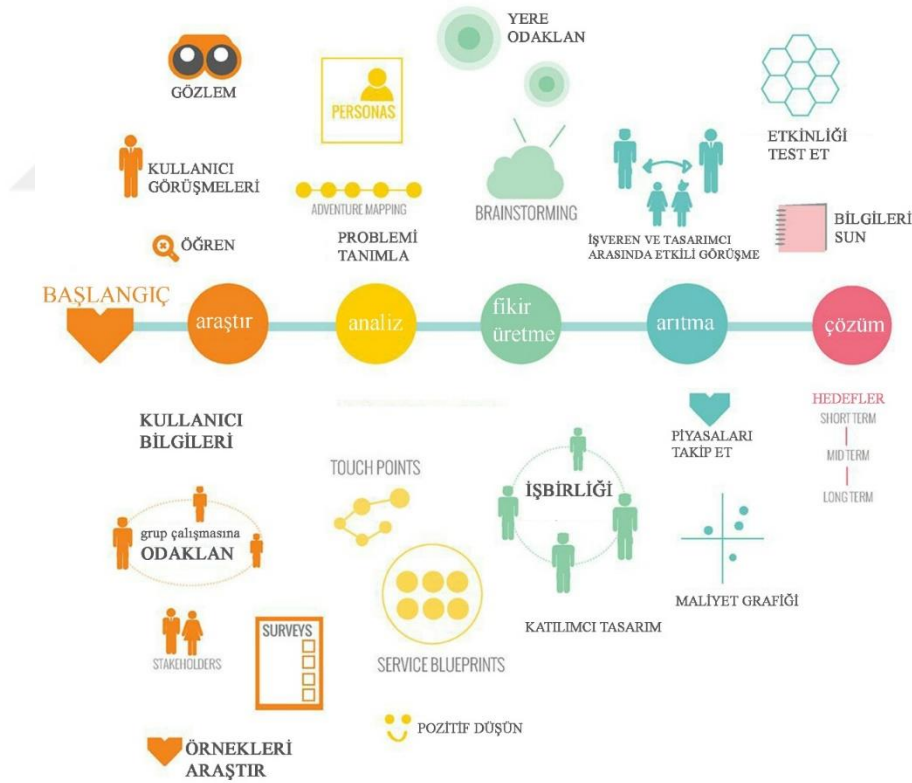
Tablo 2.2. Planlama Süreci Evreleri (Arcan ve Evcı, 1992)

PLANLAMA SÜRECİ EVRELERİ			
Geriyeye bilgi dönüşü	Ön Kararlar	Mimari planlamanın başlayabilmesi için alınan ön ilksel kararlardır.	
	Programlama Evresi	Çözümlemesi istenen mimari ile ilgili sorunun veya problemin tanımlanması ve ihtiyaç programının oluşturulması	
	Tasarlama Evresi	Belirlenen ihtiyaç programına uygun mimari tasarımın (mekân düzenlemesinin) oluşturulması	
		Bilgi Toplama	Programlama evresinden gelen bilgilerin düzenlenmesi ile tasarım verilerinin saptanması
		Analiz	Tasarım amaç ve hedeflerine uygun ölçütler ve kriterlerin oluşturulması ile tasarım analizlerinin yapılması
		Sentez	Çözüm seçeneklerinin veya tasarım alternatiflerinin ortaya konulması
	Değerlendirme	Mimari tasarım seçenekleri arasında değerlendirme yoluyla uygulanacak tasarımın seçilmesi ve geliştirilmesi	
Uygulama Evresi	Tasarımda elde edilen sonuç projenin uygulanması veya bina etme eyleminin gerçekleştirilmesi		
Kullanım Evresi	Bina edilmiş yapıların kullanılması veya işletmeye açılması ile planlama süreci sonuçlandırılmaktadır. Bu evreden geriye bilgi dönüşü ile yeni planlama süreçlerine bilgi akışı sağlanır.		

Tasarım süreci, ilk tasarım fikrinin ortaya çıkmasıyla başlayıp, tasarım probleminin bulunması ve karar verme süreci ile devam eden ve en uygun çözümü bulma ile sonlanan bir süreç olarak tanımlanabilir. Tasarım süreci farklı aşamalar içeren, süreç dâhilinde geri dönüşlerin yaşandığı, birçok problem çözümü gerektiren, güçlüklerle dolu

ve yeni keşiflerin ortaya çıktığı karmaşık bir süreçtir. Tasarım sürecinde elde edilen bulguların eleştirileri yapılarak, yeni gereksinimleri karşılamak için deneme yanılma yoluyla yeni çözümler bulunup önerilmektedir.

Tasarlama eyleminin tanımından yola çıkarak tasarım sürecine ilişkin veriler oluşturulabilir. Bu bağlamda Jones'ın tasarlama eylemi üzerine yaptığı tanımlar tasarım sürecine ışık tutmaktadır. Jones'a göre tasarlama 'fiziksel bir strüktürün doğru bileşenlerini bulma, belli bir hedef doğrultusunda problem çözme, belirsizlik içeren durumlara karşın hataları yok etmek için karar verme, yapılması gerekenleri belirleme ve istenilen sonuca erişmek için istenilenin simule edilmesi, optimum çözümü bulma eylemi, mevcut durumu daha iyi hale getirebilme ve yeni bir durum ortaya koyma, yaratıcı aktivite' olarak tanımlanmaktadır (Jones, 1992). Jones'ın (1992) yaptığı tanımdan da yola çıkarak tasarım süreci ve süreç esnasında ortaya konan eylemler Şekil 2.7'de gösterilmiştir.



Şekil 2.7. Tasarım Süreci ve Süreçteki Eylemler (URL 3)

Tasarım süreci Bayazıt (1994) tarafından tasarlama eylemi sırasında kullanılan teknik ve araçlardan kurulu eylem düzeni olarak kabul edilmektedir. Bir problemi çözmek amacıyla problemi algılamaya, tanımlamaya, belirlemeye ve çözümü araştırmaya,

bulmaya ve keşfetmeye yönelik yapılan tüm zihinsel eylemler, kurulu eylem düzeni olarak kabul edilmektedir (Bayazit, 1994).

Tasarım süreci genel yapısı itibariyle oportünist, aşamalı, keşfedici, karmaşık ve değişken özellikler göstermektedir. Buna göre;

- Oportünist: Tasarımın aşamalarının bir dizi sabit sıralı bir düzende olmaması, süreç ilerlerken geri dönüşlere (feedback) imkân tanınması
- Aşamalı: Tasarım süreci boyunca ulaşılan tasarım durumlarının değerlendirilmesi, yorumlanması, buna göre belirlenen stratejilere göre tasarımın daha iyi hale getirilerek geliştirilmesi
- Keşfedici: Tasarımın yaratıcı düşünce eylemleriyle hareket edilen bilgiye dayalı bir keşif sürecinde ilerlemesi
- Karmaşık: Tasarımın tüm aşamalarında olası birçok çözümün bulunması ve süreç sonunda elde edilen çözüme yönelik süreç boyunca değişen ve artan gerekliliklere cevap veren alternatif çözümlerin çokluğu
- Değişken: Tasarımcının tasarım sürecinde verdiği kararların tasarımın ilerlemesi ile gelişmesi ve önceki kararlarında değişiklikler yapmasıdır (Erdem, 1995).

Tasarım sürecinin tüm bu özelliklerinden dolayı tasarım sürecinin karmaşıklığını azaltmak adına süreç sistematikleştirilmeye çalışılmıştır.

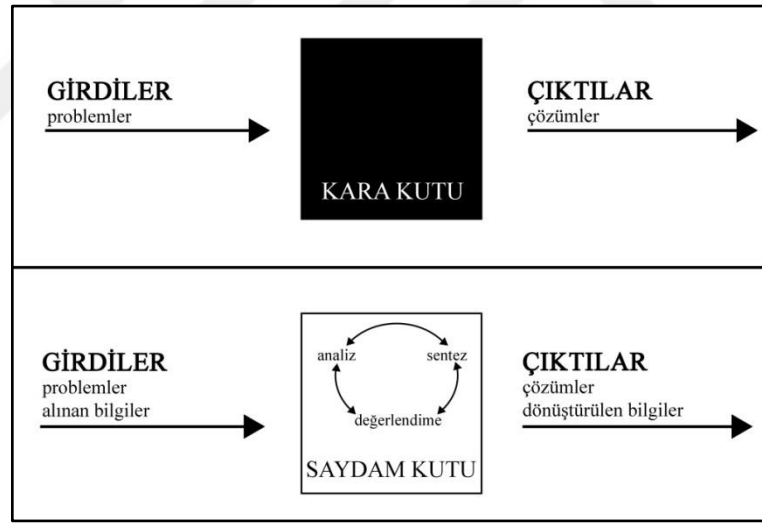
2.2.1. Mimari Tasarım Süreci Yaklaşımları

Tasarım süreci; tasarım problemlerinin belirlenmesiyle başlayan, tasarım problemlerine uygun çözüme ulaşana dek devam eden yoğun ve karmaşık bir süreç olarak tanımlanabilir (De Vries, 1994; Palabıyık, 2011). Tasarım süreci bilgi toplamakla başlar, elde edilen bilgiler neticesinde tasarım problemlerinin nasıl çözüleceği saptanır ve bu saptamaların sonucunda belirli kararlar alınır. Alınan kararlar ile tasarım geliştirilerek sonuç ürün değerlendirilir. Tüm bu aşamalar tasarım sürecinin bütünüdür.

Tasarım eski çağlardan bu yana farklı metotlarla yapılmaktadır. İnsanoğlunun yerleşik hayata geçişinden itibaren özellikle yapı tasarımı çok büyük gelişme kaydetmiştir. Planlı ve sistematik tasarımın olmadığı dönemde usta- çırak ilişkisi hâkim olup, deneme ve yanılma yöntemi ile tasarım yapılmıştır. İlerleyen dönemlerde usta-çırak ilişkisi gelişmiş olup tasarımda ölçekli çizim yapılarak çizerek tasarlama ve planlama yapılmıştır. Bu sayede hata oranı azalarak tasarıma daha bütüncül bakılmıştır (Koçkan, 2012).

Tasarımda problem alanının, ihtiyaç ve beklentilerin büyümesi, teknolojinin gelişmesi ve toplumun ilerlemesiyle beraber geleneksel yöntemler yetersiz gelmeye başlamıştır. Geleneksel yöntemlerde tasarımda amaç sonuç biçimine karar vermektir. Geleneksel yöntemlerde tasarım süreci sırasında kontrol sorunu ve problemlerin kısmi çözüm sorunu meydana gelmiştir. Tasarımcılar tasarıma öznel bakış açılarıyla bakmış olup, nesnel bakış açıları gelişmemiştir.

Geleneksel yöntemin eksikliklerinin giderilmesi için tasarım araştırmaya başlanmıştır. Tasarıma ilişkin yeni yaklaşımlar 1960larda ortaya çıkmaya başlamıştır. Jones (1992) yeni yaklaşımları yaratıcılık ve gerçeklik bakış açıları üzerinden incelemiştir. Buna göre iki çağdaş yaklaşım bulunmaktadır. Bu yaklaşımlardan biri bilinçli denetim dışında, yaratıcılığa ulaşma yöntemi olan **sezgisel (kara kutu) yaklaşımdır**. Diğer yaklaşım ise tasarım sürecini aşamalarını sistematikleştiren, denetlenebilir, tartışılabilir ve katılıma açık hale getiren **rasyonel (saydam kutu) yaklaşımdır** (Şekil 2.8).



Şekil 2.8. Saydam ve kara kutu yaklaşımları (Koçkan, 2012)

Sezgisel (Kara Kutu) Yaklaşım

Tasarım süreci amaca ulaşmak için izlenen yol dizisidir. Amaca ulaşmak için bu süreç esnasında bazı kararlar verilir ve uygulanır, geri dönüşlerin olduğu ve yeni kararların alındığı bu süreçte tüm bu olay örgüsü görünmez kararlar dizisi içinde işliyorsa bu yaklaşım sezgisel yaklaşımdır (Koçkan, 2012).

Sezgisel yaklaşımda probleme ilişkin veriler ve tasarımcı tecrübesi ile sonuç meydana gelmektedir. Kara kutu yöntemi geleneksel yöntemlerle kısmen irrasyonel

olması bakımından benzerlik göstermektedir. Tasarım, tasarımcının zihninde irrasyonel bir süreç sonucunda oluşmaktadır. Buna göre tasarım genel anlamda sezgilerle oluşmaktadır (Aksoy, 1975).

Sezgisel yaklaşıma göre insan zihni kara bir kutudur ve sadece giren ve çıkan bilgiler bellidir, zihnin içinde sürecin nasıl geliştiği hakkında bir bilgi bulunmamaktadır. Bilinçli denetimin olmadığı kara kutu yaklaşımında süreç kendiliğinden gelişen ve tarifsiz olarak kabul edilmektedir. Bazı tasarımcılara göre düşüncenin en büyük engeli rasyonelliktir ve tasarımın yaratıcılığı ve özgünlüğü zihinsel karmaşa ve sezgilerle oluşmaktadır (Jones, 1992).

İrrasyonel olmasına rağmen bu yaklaşım tasarım araştırmacılarının ilgisini çekmiştir ve bu yaklaşımları araştırmak için biliş-bilimden yararlanmışlardır (Koçkan, 2012).

Rasyonel (Saydam Kutu) Yaklaşım

1960lı yıllarda tasarım üzerine araştırmaların başlamasıyla beraber tasarım süreci de daha denetlenebilir ve açık hale getirilmeye çalışılmıştır. Saydam kutu yaklaşımında tasarım süreci açık, denetlenebilir ve düzenlenir bir seviyeye getirilerek rastlantılar ve ortaya çıkabilecek sorunlar engellenmeye çalışılmıştır.

Rasyonel yaklaşımlar ile tasarım süreci analitik, sistematik ve açık hale getirilmiştir. Saydam kutu yaklaşımlarında tasarım aşamaları düzenlenebilir, denetlenebilir seviyeye getirilmeye çalışılmıştır. Bu yaklaşımda tasarım kadar tasarım sürecinin planlanması da önemli hale gelmiştir (Koçkan, 2012).

Saydam kutu yaklaşımına göre tasarımcının aldığı tüm kararlar ve tasarım süreci tamamen açıktır ve gerçekçidir. Kara kutu yaklaşımındaki gibi girdiler ve çıktılar belirlidir, lakin tasarımcının girdileri nasıl geliştireceği analiz, sentez ve değerlendirmeden oluşan sistemli ve bilinçli bir süreçle belirlenir. Bu süreç esnasında tasarımcı, problemlere farklı ve işlevsel alternatif çözümler arar ve içlerinden en uygun çözümü bulmaya çalışır (Koçkan, 2012).

Saydam kutu yaklaşımına göre süreç şu şekilde ilerlemektedir; ilk olarak sorun belirlenme, buna ilişkin bilgileri toplama, elde edilen bilgiler sonucunda çözüm arama (çözümleme), amaç belirleme, çözümü oluşturma (bireşim), tüm tasarım kararlarını değerlendirme ve geliştirme sonucunda tasarım ürünü elde etme şeklindedir. Tüm bu aşamalar arasında en önemli aşama bireşim(sentez) aşamasıdır, bireşim aşamasında sezgiler, deneyimler, yaratıcılık ve beyin mekanizmaları yoğun olarak işlemektedir (Aksoy, 1987).

Eski yaklaşımların aksine bu yaklaşımda süreçteki her aşamanın bilimsel verilere dayandırılması amaçlanmıştır. Sürecin bilimselleşmesi, tasarımda alınan tüm kararların nesnellik ve akılcılık çerçevesinde değerlendirilmesini sağlamaktadır. Bunun neticesinde tasarıma sezgisel duylara dayalı değil akla dayalı mantıksal önermeler getirilmektedir.

Bilişsel (Kara – Saydam Kutu) Yaklaşımlar

Tasarım sürecine yönelik sezgisel yaklaşımın bulanıklığı, rasyonel yaklaşımın katılığı veya kullanıcıların tasarıma katılımı, tasarım sürecini açıklamaya yetmemiştir. Bundan dolayı enformasyon kuramına dayalı bilişsel yaklaşımlar ortaya çıkmıştır. Bu yaklaşımlarda tasarımın sezgisel bir eylem olması kabul görmüş ancak, sezginin tanımı farklılaşmıştır. Sezgi artık herhangi bir mantıksal işlem olmamakla beraber ani bir önsezi de değildir. Sezgi tasarımcının geçmiş deneyimlerinden ve mevcut bilgilerinde süzüp ortaya çıkardığıdır (Uluoğlu, 1988).

Bilişsel yaklaşımda, tasarımcının sezgisel eylemleri açıklanarak, geliştirilmesi amaçlanmıştır. Biliş bilimden faydalanarak sezgisel olarak görülen yaratıcı sürecin nasıl gerçekleştiği bilimsel araştırmalarla belirlenerek; tasarım süreci açıklanmış ve geliştirilmiştir. Bu yaklaşımla beraber, tasarlama eyleminin “nasıl olması gerektiği” üzerine yapılan çalışmalar yerini, “nasıl olduğu” üzerine yapılan “tasarım araştırmaları” çalışmalarına bırakmıştır. Tasarım araştırmaları sistematik araştırmalar olup, amacı insanın tasarladığı nesnelerin bilgisi veya bu nesnelerin tüm değerlerinin anlamının belirlenmesidir (Koçkan, 2012).

Bu yaklaşıma göre tasarım yaparken bilgileri edinmede sistemli bir yol izlenir ve yeni bir şey bulmak için elde edilen bilgiler yorumlanırken mantıklı bir düşünme eylemi gerçekleştirilir. Buna göre sistemli bilgi edinme bilişsel yaklaşımda problem tanımlamanın ilk adımıdır. Tasarımcı elde edilen bilgileri yorumlarken mantıklı bir düşünme eylemi ile bilgileri kavramlaştırır ve anlamlandırır.

Bilişsel yaklaşımlar tasarımcının tasarım problemini oluşturmaya başladığı ilk andan, çözüm önerilerini somutlaştırdığı ana dek geçen sürecin üzerinde durmaktadır. Ayrıca tasarım sürecinde soyut taslakların somut anlatımlara dönüşmesi de tasarım araştırmalarının bir parçasıdır. Yani tasarım süreç yaklaşımlarından bilişsel yaklaşım; soyut kavramlardan somut biçime ulaşıncaya dek yaşanan sezgisel ve rasyonel, içsel ve dışsal tüm süreçleri kapsamaktadır (Koçkan, 2012).

2.2.2. Mimari Tasarım Süreci ve Aşamaları

Tasarım sürecinin karmaşık yapısı 1960lar itibariyle çözümlenmeye çalışılmıştır. Tasarım süreci tasarım araştırmacıları tarafından sistematikleştirilmiştir. Tasarım

araştırmacılarından Jones (1970) tasarım sürecini üç temel aşamada ifade etmektedir. Bu aşamalar sırasıyla **analiz** (problem tanımlama), **sentez** (problem çözümü oluşturma), **değerlendirme** (geliştirilecek çözümü belirleme) olarak sınıflandırılmıştır. Tasarım araştırmacılarından Bayazıt (2004) analiz, sentez ve değerlendirme aşamalarının tasarım boyunca süreç dahilinde sürekli olarak tekrar ettiğini söylemektedir.

2.2.2.1. Bilgi Toplama

Tasarım konusuyla ilgili bilgi toplama, tasarım sürecinin ilk aşamasıdır. Mimari tasarımda tasarım konusu belirlendiği andan itibaren tasarıma yönelik birçok bilgi irdelenerek tasarım problemleri ortaya konmaktadır. Tasarım problemleri belirlenerek tasarımın işlevleri tanımlanır, öncelikler belirlenir ve tasarım çerçevesi oluşturulur.

Mimari tasarımda bilgi kaynaklarını Arcan ve Evcı (1992), yazılı- basılı kaynaklar, konuya ilişkin eğitimciler ve uzmanların görüşleri, mevcut mimari yapıların incelemesi ve kendi gözlem ve deneyimlerimiz olarak sıralamaktadır. Tasarımın bilgi toplama aşamasında bilgileri sınıflandırma (bilgileri amaçlarına göre ayırmak), toplama-ayıklama, kaydetme ve özetleme işlemleri yapılarak bilgiler elde edilmektedir.

Tasarım sınırları bu aşama içinde belirlenmektedir. Tasarım hakkında doğru kararlar verebilmek için; tasarımın kullanıcı özellikleri, ihtiyaçları, tasarımın yapılacağı çevre, tasarım yapısı için gereken yapı sistemi (strüktür gerekleri), tasarımın imkân ve kısıtlamaları ile ilgili bilgiler toplanmalıdır. Tasarım sürecinde toplanan bu bilgiler tasarım problemlerinin çözümünde kullanılmaktadır (Palabıyık, 2011).

2.2.2.2. Analiz

Tasarım sürecinin analiz aşamasında bilgi toplama aşamasında elde edilen bilgiler parçalara ayrılarak analiz edilmektedir. Tasarımda bir bütüne ulaşmak için toplanan bilgiler değerlendirilir ve işlevler analiz edilerek amaç ve gereklilikler belirlenir. Ve tasarımı etkileyen temel kararlar bu aşamada alınmaktadır (Arcan, Evcı, 1992).

Karmaşalarla dolu olan tasarım bu aşamada tasarımcı tarafından daha yalın hale getirilerek tüm olgular tek tek analiz edilir. Çözülmesi gereken tasarım problemi ile alakalı eylemler ve bu eylemlerin temel özellikleri tasarımcı tarafından etüt edilerek tasarımın tasarım altlığındaki yeri, biçimi ve boyutları hesaplanır.

Mimari tasarım sürecinin analiz aşamasında mekân içindeki eylem alanlarını düzenlemek için tasarımdaki işlevler belirlenir ve bu işlevler arasındaki bağlantılar belirlenerek işlev şeması oluşturulur. Bunun yanı sıra leke etütleri, taslak çalışmaları, çevresel analizler (kültürel, sosyal ve fiziki çevre gibi) ve ön tasarım çalışmaları da analiz aşamasında yapılmaktadır (Arcan, Evcı, 1992).

2.2.2.3. Sentez

Tasarım sürecinin sentez aşamasında, analiz aşamasında elde edilen tasarım problemlerine dair çözüm önerileri ve tasarım fikirleri ortaya koyulmaktadır. Analiz aşamasında parçalara ayrılan tasarım problemleri sentez aşamasında yeni bir kurgu ile bir araya getirilerek çözüm önerileri oluşturulmaktadır. Çözüm önerileri oluşurken analiz aşamasında belirlenen gereksinim ve işlevler tasarım için yönlendirici olarak kullanılmaktadır (Palabıyık, 2011).

Mimari tasarım sürecinde sentez aşaması, mimarın hayal gücünü ve tasarım yeteneğini en çok kullandığı aşamadır. Bu aşamada mimar hayal gücü ve yeteneğini, bilgi ve deneyimi ile harmanlayarak en iyi mimari çözümü ortaya koymaya çalışmaktadır. Mimari mekânların biçimlenişi ve birbirleriyle olan bağlantıları sentez aşamasında ortaya çıkmaktadır (Arcan, Evcı, 1992).

2.2.2.4. Değerlendirme

Tasarım sürecinin değerlendirme aşamasında; sentez aşamasında ortaya çıkan çözüm önerileri, analiz aşamasında belirlenen tasarım ölçütlerine bağlı kalarak değerlendirilmektedir. Yapılan değerlendirme ile tasarımda en iyi sonuca varmak hedeflenmektedir. Değerlendirme aşamasında en iyi sonuca ulaşmak için tasarım sürecinde tasarım amaçlarını çözümlenebilecek tüm elde edilebilir çözüm önerileri (alternatif çözümler) belirlenmelidir (Arcan, Evcı, 1992).

Mimari tasarım sürecinde değerlendirme aşaması; sentez aşamasında bulduğumuz çözüm alternatiflerinden birinin seçimiyle sonuçlanan, bir karar verme aşamasıdır (Arcan, Evcı, 1992). Ortaya çıkan mimari tasarım çözümleri arasından en uygun sonuç seçilerek değerlendirilir, “kesin proje” olarak geliştirilir ve uygulamaya konulur.

Sonuç olarak hem tasarım süreci hem de mimari tasarım süreci, tasarımda en uygun çözümü seçerek en iyi tasarımı ortaya koymayı hedefler. Mimari tasarımda insana bağlı olan tüm gereksinimler belirlenerek tüm işlevleri karşılayan, estetik değeri yüksek, sağlam yapılar yapmak için tasarım kriterleri belirlenmektedir. Mimari tasarım sürecinde değerlendirme aşamasında tasarım kriterlerini karşılayan en iyi tasarıma karar verene dek;

- Bilgilerin depolanması,
- Organize edilmesi,
- Problemlerin tanımlanması,
- Problemlerin çözümleri
- Çözüm alternatifleri arasında en uygun olanın seçilmesi

adımlarından oluşan sistematik bir süreç ortaya konmaktadır ve bu aşama tasarım sürecinin son aşamasıdır. (Şekil 2.9).



Şekil 2.9. Tasarım Süreci¹

2.2.3. Tasarım Eylemi ve Erken Tasarım Evresi

Tasarım kavramı problem çözme eylemi ve çözüme yönelik karar verme süreci olarak tanımlanabilir. Ancak mimari tasarım özelinde mekân oluşturma, biçim ve düzen çözümlene eylemi mimari tasarım yapma olarak tanımlanabilir.

Tasarılma eylemi,

- Alexander'a (1964) göre fiziksel bir strüktürün fiziksel bileşenlerini bulma,
- Asimov'a (1962) göre hata risklerine rağmen belirsiz durumlarda karar verebilme,
- Brooker'a (1964) göre sonuçtan emin oluncaya dek yapmak istenileni birçok kez canlandırabilme,
- Matchett'e (1978) göre koşulları sağlayabilmek için ideal çözümü bulma,

olarak tanımlanmaktadır.

Tasarılma eylemi düşünce (sezgisel düşünce, sistematik düşünce), Süreç (kişisel süreç, organizasyonel süreç), strüktür (geometrik strüktür, organik strüktür), strateji

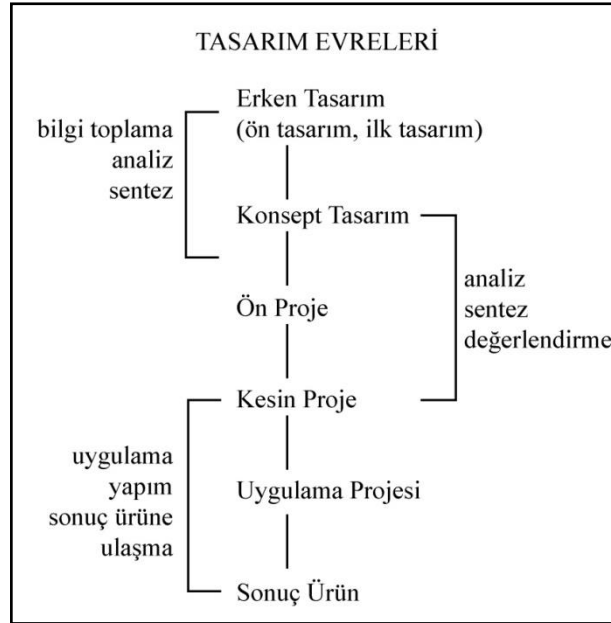
¹<http://s3.amazonaws.com/architecture-org/files/resources/design-process-chart.png> faydalanılarak oluşturulmuştur.

(doğrusal strateji, döngüsel strateji) ve yaklaşım (tümdengelim, tümevarım) bileşenlerinden oluşmaktadır (Turan, 2011) (Şekil 2.10). Tasarlama eylemi tasarlanacak ürünün niteliğine göre değişiklik göstermektedir. Bir mimar ile bir endüstriyel tasarımcı tasarıma farklı bakış açıları ile bakmaktadır ve sonuç ürüne farklı yollardan ulaşmaktadır. Ancak tasarım süreci benzer ana hatlar içermektedir. Tasarlama eyleminde izlenen yöntemler farklılık gösterse de süreç geneli analiz, sentez ve değerlendirme aşamalarından oluşmaktadır.



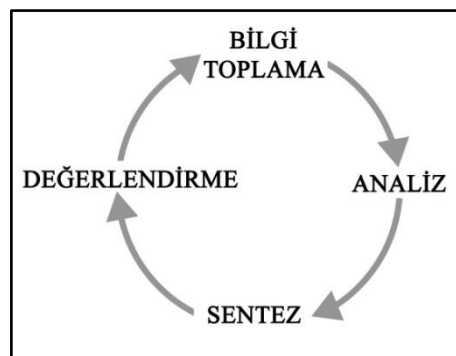
Şekil 2.10. Tasarım Eylemi Bileşenleri (Turan, 2011)

Tasarım süreci döngüsel olarak gerçekleşen bir süreç olup, süreç esnasında geri beslemeler olmaktadır. Doğal olarak tasarım sürekli değişmekte ve gelişme göstermektedir. Tasarım sürecinin bu özelliği bakımından da süreç için keskin sınırlar çizmek mümkün değildir (Şekil 2.11). Her bir evrede gerçekleşen eylemler birbiriyle bağlantılı olarak devam etmekte olup birbirini de kapsayabilmektedir (Canbay Türkyılmaz, 2010). Tasarım süreçleri aşamaları genellikle analiz, sentez ve değerlendirme olarak ele alınır. Bu süreç tasarımda çözüm üretme ve çözümü değerlendirme aşamasının ikisi içinde geçerlidir.



Şekil 2.11. Tasarım Evreleri Şeması (Canbay Türkyılmaz (2010)'dan yararlanılarak uyarlanmıştır.)

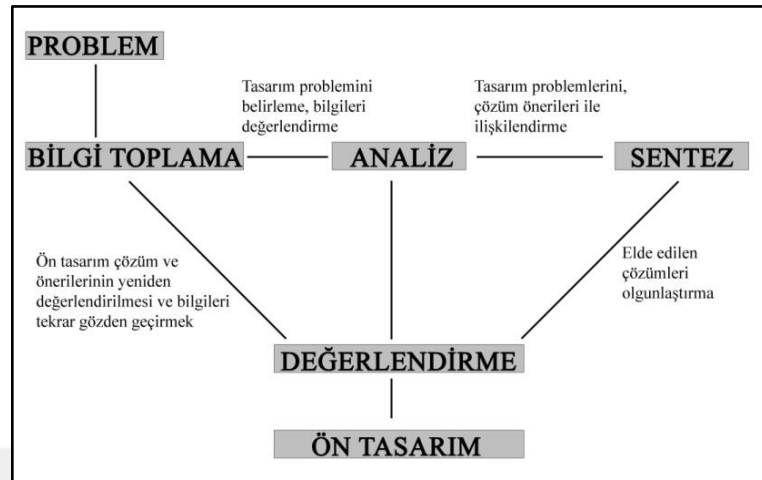
Erken tasarım evresi, tasarıma dair ilk fikirlerin üretildiği, değerlendirildiği ve alternatiflerin oluşturulabileceği tasarım konseptinin belirlendiği geri beslemeler içeren bir süreçtir. Sırasıyla bilgi toplama-analiz-sentez-değerlendirme aşamalarını içerir (Şekil 2.12). Tasarıma başlarken ilk olarak probleme ilişkin bilgiler aranamakta ve toplanmaktadır. Elde edilen bilgiler ışığında tasarım problemine ilişkin problemler analiz edilir ve problemler ilişkin kesin tanımlar konulmaya çalışılır. Belirlenen problemle ilgili çözümler aranır ve bu çözümler arasından en uygun olanı seçilir. Süreç baştan sona değerlendirilerek çözümün işlerliği ve uygunluğu değerlendirilir. Tüm bu süreç tasarıma dair ilk verilerin ortaya çıktığı erken tasarım evresidir (Canbay Türkyılmaz, 2010).



Şekil 2.12. Erken Tasarım Evresi Döngüsü

Erken tasarım evresinin her aşamasında yapılan eylemde geri dönüşler gerçekleşebilir. Zaman zaman süreçte geriye dönülerek bilgiler yeniden gözden

geçirilebilir. Şekil 2.13’de erken tasarım evresinde aşamaların birbiriyle olan ilişkisi gösterilmektedir.



Şekil 2.13. Erken Tasarım Evresi (Canbay Türkyılmaz, 2010)

Tasarım Probleminin Tanımının Yapılması

Tasarıma başlarken en önemli unsurlardan biri de tasarım problemini düzgün olarak tanımlamaktır. Tasarım her ne kadar çözüm üretmek olarak görülse de bazı araştırmacılar en iyi çözüm bulmak için tasarım probleminin iyi belirlenmesi gerektiğini düşünmektedir. Bu bağlamda tasarım probleminin tanımlanmasına göre farklı bakış açıları geliştirilmektedir.

Tasarılama eylemi tasarım problemlerine çözüm getirme olarak ele alındığında, tasarım eyleminde ilk olarak problem yapılandırılarak ana tasarım problemi alt problemlere bölünür, daha sonra alt problemlerine bulunan çözümler ana tasarım problemine cevap verecek bütüncül bir çözüm önerisi haline getirilir (Akın vd., 1987; Kondakcı, 2018).

Bir diğer bakış açısına göre tasarım sürecinde tasarımcı, tasarıma başlarken problem çözümüne ilişkin bir varsayım üretmektedir ve süreç boyunca bu varsayımı test ederek tasarım probleminin çözümünü bulmaya çalışmaktadır (Hillier ve diğerleri, 1972; Kondakcı, 2018). Bu bağlamda varsayılan öncül çözüm önerisi problemin büyümesini önlemektedir ve problem alanını daraltarak tasarımı başlatmaktadır. Çözümü öncelikli bakış açıları, genellikle tecrübeli tasarımcıların kullandığı bir yöntemdir. Bunun sebebi tasarımcının tecrübesini ortaya koyarak genellikle problemin en olası çözüm önerisini ortaya koymasındır (Maani, 2014).

Problemler, iyi tanımlı problemler ve eksik tanımlı/kötü tanımlı problemler olarak iki grupta ayrıştırılabilir.

- **İyi tanımlı problemler**, sonuç ve hedefleri açık olan çözüm için uygun koşulların sağlanabildiği problemlerdir. İyi tanımlı problemler genellikle tek bir sonuç var olduğu, çözüm süreci ve süreç sırasında izlenecek yolun belli olduğu, sonucun değerlendirilmesinin açık şekilde tanımlandığı problemlerdir (Goldschmidt, 2014a; Kondakçı, 2018). Matematiksel problemler gibi rasyonel problemler genellikle bu tür problemlerdir.
- **Eksik tanımlı/ Kötü tanımlı problemler**, sonuçların ve hedeflerin açık olmadığı belirsiz problemlerdir. Süreç sırasında zaman zaman bu durum azalsa bile ilk aşamada belirsizlik oldukça fazladır. Eksik tanımlı problemlerde çok sayıda çözüm bulunmaktadır, ancak çözüme giden yollar belirsizdir, çeşitli yollardan uygun pek çok çözüm elde edilebilir ve üretilen çözümlerin değerlendirilmesi de oldukça güçtür (Canbay Türkyılmaz, 2010). Mimari ve kentsel tasarım problemleri bu tür problemlerdir.

Tasarım problemleri kötü tanımlı problemlerdir. Bu problemlere bütünüyle bir tanım getirmek mümkün değildir. Her zaman için yeni bir sorun ortaya çıkabilir ve her zaman için alternatif bir çözüm mevcuttur. Çözüm için hep birden fazla yol ve metot vardır.

Lawson(1997) tasarım problemlerini de kendi içinde kapalı uçlu (close-ended) ve açık uçlu (ope-ended) problemler olarak iki gruba ayırmaktadır. Buna göre eğer mevcut tasarım problemi bilgi içeriği açısından iyi tanımlanmış bir problemse ve tasarım süreci doğrudan geliyorsa tasarım problemi “kapalı uçlu problem” olarak değerlendirilmektedir. Ancak mevcut tasarım problemi bilgi içeriği açısından iyi tanımlanmamış bir problemse ve tasarım süreci karmaşık bir şekilde geliyorsa “açık uçlu problem” olarak değerlendirilmektedir (Canbay Türkyılmaz, 2010).

Tasarımcılara göre tasarım problemleri genellikle kötü tanımlı problemler olup, problemin çözüm süreci karmaşıktır. Ve tasarımcılar genellikle problem odaklı olmaktan ziyade doğrudan çözüm yolunu bulma odaklıdır (Lawson, 1997).

2.3. Bölüm Sonucu

Bu bölümde tasarım kavramına ilişkin tanımlamalar derlenmiştir. Ortaya konan tanımlardan yola çıkarak tasarım için bir tanım yapılabilir. Bu tanım:

“Tasarım karmaşık problemlerin farklı çözümleri arasından en iyi çözümü önerisini elde etmek için yapılan bir düşünme eylemidir.”

Mimari tasarımda tüm tasarım eylemleri gibi zordur. Mimari tasarımda diğer tasarım branşlarından farklı olarak başka problemlerde devreye girmektedir. Mimari tasarımda tasarım ürünü yapıdır ve bu nedenle tasarımda, taşıyıcı sistem, işlev ve kullanıcı gereksinimleri gibi tasarım problemleri de oluşmaktadır.

Tasarımın karmaşık ve zor bir eylem olmasından dolayı tasarım süreci de oldukça karmaşıktır. Her tasarımcının tasarım sürecini yönetme biçimi birbirinden farklıdır. Ancak tasarım araştırmacıları bu süreci daha kolay hale getirebilmek için tasarım sürecini sistematikleştirmeye çalışmışlardır. Bu sebeple süreci; bilgi toplama, analiz, sentez ve değerlendirme olarak aşamalara ayırmışlardır. Bu aşamalar keskin sınırlarla bölünmemiş olup birbiriyle iç içe geçmiş durumdadır. Tasarım süreci boyunca tasarım çözümüne göre geri dönüşler yaşanmaktadır. Tasarım süreci ne kadar sistematikleştirilmeye çalışılsa da her tasarımcı tasarım sürecini farklı şekilde ilerletmektedir. Tasarımcılar zamanla tecrübe kazandıkça kendilerine özgü tasarım süreci yönetme biçimleri geliştirmektedirler.

3. MİMARİ TASARIMDA KONSEPT

3.1. Konsept Kavramı

Konseptin en genel tanımı bir veya birden çok kavramın zihinde birtakım işlemlerden geçerek bir öneri haline getirmektir. Kavram ve konsept sözcükleri Türkçe 'de eş anlamlı olarak kabul edilse de bu iki sözcük anlamsal ve yapısal açıdan farklıdır. Kavram bir bilginin ilk kavranışı olarak kabul edilir. Konsept ise duyular ile gelen nesnel izlenimlerin zihin tarafından soyutlanarak kavranışın sonucu, öznel bir dışı vurum olarak ifade edilebilir. Yani kavram; aklın edindiği, konsept ise aklın yarattığı olarak ifade edilebilir (Bilir, 2013).

Balkan'a (2005) göre konsept en basit olarak, çeşitli unsurları bir bütün içinde entegre eden fikirler şeklinde tanımlanmaktadır. Bu unsurlar; fikirler, düşünceler, kabuller ve gözlemler olarak ifade edilebilir. Mimarlıkta konsept, programa ilişkin gereklerin, içerik ve bağlamın ve felsefi düşüncelerin bir araya getirildiği özel bir yaklaşım/yol olarak tanımlanabilir.

Bielefeld ve El Khouli'ye (2010) göre konsept birçok unsuru tek bir noktada birleştiren fikir olarak açıklanmaktadır. Mimari tasarımda konsept ise, tasarımın çıkış noktasını oluşturan fikir veya fikirler olarak tanımlanmaktadır. Tasarım süreci esnasında konsept kılavuz görevi görür. Tasarım ve konsept birlikte ilerler ve birlikte gelişir.

Tasarım konsepti bir fikir, bir teoridir, fakat mimari tasarımda konsept bunlarla beraber bir mimarın tasarımı ele alış biçimine yön veren bir yaklaşımdır. Mimari tasarımda fiziksel olmayan tasarım problemleri konsept sayesinde soyut bir fikirden bir yapıya dönüşmektedir.

Tasarım sürecinde, mimar süreç esnasında ortaya çıkan karmaşa ve sorunlara dair çözüm ararken bir **ana fikre** ihtiyaç duyar (Anderson, 2011). Konsepti (ana fikri) belirlemek ortaya çıkan farklı çözümler arasından en uygun seçimi yapmamıza olanak sağlar ve tasarım genelinin birbiriyle uyumlu olmasını sağlar.

Her tasarımın temelinde bir ana fikir (konsept) vardır. Tasarım konseptten ayrı düşünülemez, tasarım ve tasarım konsepti bir bütündür. Tasarım konsepti; bir olgunun zihnimizdeki kavramların soyutlanması ile bir nesneye dönüşmesini sağlayan ana fikirdir. Tasarım süreci boyunca tasarım konsepti tasarımın şekillenmesinde rol oynar. Ve tasarım sürecinde tasarım konseptine karar vermek sürecin en önemli aşamalarındandır (Bielefeld ve El Khouli,2010).

Tasarım konseptini belirlemek tasarımı iyi yapmak için yeterli değildir. Tasarım konseptini tasarıma en iyi şekilde aktarmak ve bu sayede tasarımı ve tasarım konseptini

bir bütün haline getirmek iyi bir tasarım ortaya koymayı sağlayabilir. Bunun gerçekleşebilmesi; tasarımcının tasarım kabiliyeti, kendini alanında ne kadar geliştirdiği ve tasarıma dair aldığı eğitim gibi birçok faktöre bağlıdır.

Tasarım konsepti tasarımcının hayatındaki basit bir kavram veya tasarım hayatı boyunca edindiği tecrübenin sonucunda ortaya çıkan bir olgu olabilir. Tasarım konsepti tasarımcıdan tamamen bağımsız olarak bazen bir işlev, bazen bir ışık, bir renk, bir doku, bir malzeme veya mekânı oluşturan bir elemanda olabilir. Bu tamamen tasarımcının inisiyatifiyle belirlenen bir karardır.

Tasarım konsepti tasarım sürecinde tasarımcının tıkanıdığı ve çıkmaza düştüğü noktalarda tasarımcının en uygun çözümü bulması için bir anahtardır. Tasarımcı bir problemle karşılaştığında bu problemi çözmek için konseptten bağımsız düşünmemelidir. Çünkü konsept bu noktalarda tasarımcıya kolaylıklar sunar (Eraslan Özdağ, 2018).

Tasarım süreci çoğu zaman tasarımcı farkında olmadan başlamaktadır. Tasarımcının ilgisini uyandıran, algılarını harekete geçiren bir deneyim veya olaydan ilham alarak tasarım başlayabilir. Tasarımda ana fikri belirledikten sonra tasarım sürecinde ana fikirden kopulabilir ve tasarım ana fikrin çizgisinden kayabilir. Tasarımın bütünlüğünü koruyabilmek için tasarımında ana fikre bağlı kalmak önemlidir. Ancak tasarımda ana fikirle çakışmayacak ve tasarım amacını saptırmayacak fikirlerle tasarım desteklenebilir. Burada mühim olan tüm fikirleri doğru bir çerçevede bir araya getirmektir (Bielefeld ve El Khouli,2010).

Tek bir tasarımcı ile değil de tasarım ekibi ile bir tasarım yapılıyorsa; tasarımda ana fikri belirlemek için tasarım ekipleri beyin fırtınası yöntemine başvurabilir. Bu yöntemde tasarımcılar tasarımla ilgili akıllarına gelen fikirleri sıralamaktadır. Tasarımcılar birbirleri ile paylaştığı fikirlerle, birbirlerinin fikirlerinin beslemesini sağlayarak tasarım fikrini geliştirmektedirler (Bielefeld ve El Khouli,2010).

Tasarımcı tasarım ile ilgili fikirlerinin tümünü yazıya dökebilir. Bu sayede tasarımcı fikirlerinin hepsini bütünüyle görerek karar verme sürecini kolaylaştırabilir. Tasarımcı fikirlerini değerlendirirken yenileyebilir, bazı fikirlerini birleştirebilir, uyarlayabilir, yeni fikirler ekleyebilir, gereksiz fikirleri eleyebilir veya tamamen ters çevirerek farklı bir pencere bakabilir. Bu sayede en uygun fikre ulaşabilir (Bielefeld ve El Khouli,2010).

Tasarımcılar için ünlü mimarları ve onların tasarımlarını incelemek de tasarımcıya fikir verebilir. Mimarlık öğrencileri veya mesleğe yeni başlayan mimarlar için tasarım çizgisi oluşturmak oldukça güçtür. Bu noktada ilgilerini çeken yapılar ve mimarları

incelemek onlara katkı sağlamaktadır. Tasarımcı, ünlü mimarların tasarım yaklaşımları ve yöntemleri, eskizleri, tasarımda ilham kaynaklarını araştırarak kendi üslubuna karar verebilir (Bielefeld ve El Khouli,2010).

Mimari tasarımda ilk fikirler tasarım sürecinde farklılaşıp yeni bir fikre dönüşebilir veya gelişme gösterebilir. İlk fikirlerin dönüşümü veya gelişimini sağlamak için tasarım esnasında soyutlamalar yapılabilir. Soyutlama mimarların tasarımı geliştirmek için kullandığı en yaygın yöntemlerden biridir. Mimari tasarımın gelişiminde soyutlamanın yanı sıra eskiz çizimleri, leke etütleri, modellemeler, animasyon, diyagramlar, şemalar, maketler, plan şemaları vb. araçları kullanarak tasarım fikirleri geliştirilebilir.

3.2. Konsepti Geliştiren Araçlar ve Yöntemler

Tasarımcı tasarım konseptinin oluşum sürecinde konsepti geliştirmek için bazı yöntem ve araçlar kullanmaktadır. Tasarlarken düşüncelerin dışa aktarılması için kullanılan yöntemler, düşüncenin somutlaşması için yapılan çizimler, soyutlamalar vb. uygulamalar buna örnek gösterilebilir (Şekil 3.1). Tasarımı geliştiren yöntem ve araçlar;

- Tasarımda konseptin oluşum sürecinde “beyin fırtınası yapmak” oldukça farklı fikirler ortaya çıkarabilir. Tasarım ekibi üyeleri konuya ilişkin fikirlerini birbirlerine açıklar ve görüşme sonucunda toplanan fikirler arasından bazı fikirler seçilip geliştirilebilir.
- Tasarım fikirlerini “yazıya dökmekte” konsept bulmak için izlenen bir yoldur. Zihinde oluşan fikirleri yazıya aktarmak zihinde yeni çağrışımlar uyandırabilir veya seçim yapma olanağı sağlayabilir.
- Tasarım yapılacak yapı alanını gezmek, çevre analizi yapmak, tasarım alanını incelemek tasarıma dair bize fikir verebilir. Tasarım bağlamına yönelik bir tasarım konsepti oluşturmamıza yardımcı olabilir.
- Tasarıma başlarken tasarlanacak yapı türüne ilişkin önceden tasarlanmış yapıları incelemek, ünlü mimarların eserlerini incelemek tasarıma ilişkin mimara ilham verebilir, konsept oluşumuna katkı sağlayabilir. Önceden yapılan çalışmalarını incelemek, üretilen çözümleri görmek mimarın çözüm kabiliyetini artırır ve fikir üretmesini kolaylaştırır.
- Tasarıma başlarken konsept arayışında soyutlama yapmak tasarımın özgünlüğünü artırır. Soyutlama, zihinde farklı çağrışımlar yaratarak konsepti belirlemeye yardımcı olabilir.

- Tüm tasarımcılar için düşüncelerini çizerek kâğıda aktarmak (eskiz) en kolay ve en çok kullanılan yöntem olabilir. Eskiz düşüncenin yalın hali ile kâğıda aktarılması olarak tanımlanabilir. Eskiz ile düşünceler, izlenimler açığa çıkarak konsept fikrinin oluşumu sağlanabilir.
- Tasarım konseptinin belirlenmesinden sonra konseptin gelişimi için modellemeler, kütle maketleri, şemalar, diyagramlar ve animasyonlar ile tasarım fikri geliştirilebilir, tasarıma ilişkin eksik yönler tespit edilerek geri beslemeler yapılabilir.

olarak sıralanmaktadır (Bielefeld ve El Khouli,2010).



Şekil 3.1. Konsepti Geliştiren Araçlar ve Yöntemler (URL 4)

Soyutlama

Soyutlama, bilgi toplama sürecinde doyuma ulaşıldığında somut kavramlardan soyut kavramlar elde etmek için yapılır, gerçekte ayrılamayan bir nesneyi düşüncede ayırmak soyutlamadır. Somut olgu ve olaylar, bize ancak biçimsel ve dış gerçeği verebilirler, öz bilgiyi veren soyutlamadır. Soyutlama, insanı gerçeklerden uzaklaştırmaz, tersine, gerçeğe daha da yaklaştırır (Hançerlioğlu, 1979).

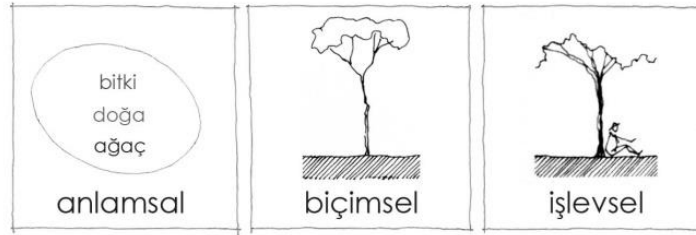
Soyutlama insan zihninde yapılan bir eylem olup, somuttan soyuta ulaşarak, yeni bir somut oluşturmak için yapılır. Başka bir deyişle nesneyi zihinde parçalara ayırıp soyut hale getirmek, soyutu yeniden ele alarak yeni bir nesne meydana getirmek için yapılan bir eylemdir.

Tasarıma başlarken tasarım amacına yönelik olarak tasarıma çıkış noktası oluşturabilecek bir özellik, bir kavram bulabilmek için soyutlama yapılabilir. Tasarımcı

çevresini gözlemleyerek elde ettiği imgeleri soyutlayarak tasarımına yansıtabilir. Bu şekilde tasarımcı imgeleri kopyalayarak değil yorumlayarak tasarıma aktarmaktadır.

Soyutlama yaparak, tasarımcı zihninde oluşan çok sayıda girdiyi, problemi tek bir bütün haline getirip tasarımı karmaşadan uzak tutar, fazlalıktan arındırır. Yapılan bu eylem sayesinde tasarımın bel kemiği olan konsept oluşturulurken tüm düşünceler gerekli oranda irdelenmiş ve süzölmüş olacaktır (Bilir, 2013).

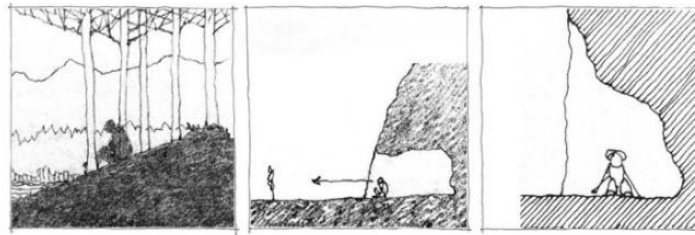
Bilir'e (2013) göre, soyutlamanın üç türü bulunmaktadır. Bunlar; anlamsal soyutlama, işlevsel soyutlama ve biçimsel soyutlama olarak ele alınmaktadır (Şekil 3.2).



Şekil 3.2. Nesnenin Anlamsal, Biçimsel ve İşlevsel Kavramları (Bilir, 2013)

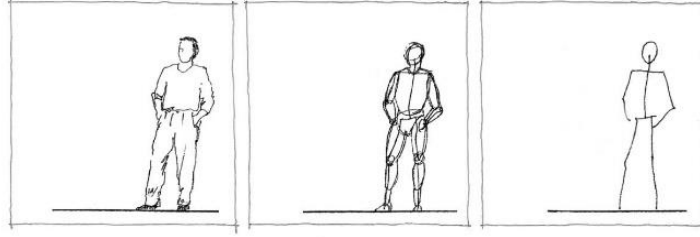
Tasarımcının zihninde canlanan ve esin kaynağı oluşturan düşünceler, başlangıçta çok karmaşıktır ve çok anlam içerir. Bu anlamları soyutlamak, bir bakıma düşünceleri tasarım bağlamında arındırmayı, yönlendirmeyi ve netleştirmeyi sağlamaktadır. İnsanlar nesnelere biçimsel ve işlevsel olmasının dışında anlamsal olarak da değerlendirmektedir. Anlamsal soyutlamada nesne ve kullanıcının arasındaki bağ ön plana çıkmaktadır. Bu bağlamda tasarımcının yaşamışlıkları, kültürü ve nesneyi öznel değerlendirmesi rol oynamaktadır (Bilir, 2013).

Bilir'e (2013) göre, işlevsel soyutlamada, mekân tasarlanırken çevremizdeki bir nesnenin işlevi, insan duruşları, davranışları, içgüdüsel hareketleri, yer değiştirmeleri soyut bir kavram olarak ele alınıp tüm bu işlevler soyutlanarak tasarıma aktarılmaktadır (Şekil 3.3).



Şekil 3.3. İşlevsel Soyutlama (Unwin, 2012)

Tasarımda biçimleri tasarıma birebir aktarmak tasarımı özgün kılmaz, tasarım iletişisi için uygun değildir. Biçimsel soyutlamayla somut biçimler basitleştirilerek, sadeleştirilerek ifade edilmektedir (Şekil 3.4). Biçimsel soyutlamada somut biçim yalnız bir anlatım dili ile ifade edilmektedir, biçimler geometrik ifadeler veya soyut çizgiye dönüştürülerek soyutlama yapılmaktadır. Mimarlıkta biçimsel soyutlama tasarımın ilk aşamalarında basit eskizler ve betimlemeler olarak örneklendirilebilir (Nezor, 2011).

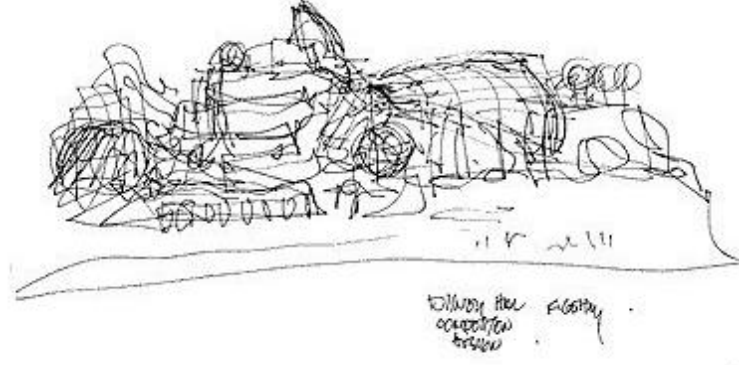


Şekil 3.4. Biçimsel Soyutlama (Ching, 2003)

Eskiz

Eskiz tasarımcının zihninde oluşturduğu görsel imgeleri dışavurumcu bir yaklaşımla kâğıda aktardığı eylem olarak tanımlanabilir. Diğer bir deyişle çizimle kâğıda aktarılan notlardır. Tasarımcı eskizle zihnindekileri dış ortama aktararak anlamsal, işlevsel ve biçimsel kavramları geliştirir, soyutlar veya somut hale getirir. Eskiz bir tür soyutlama olmasının yanında aynı zamanda düşüncenin somutlaşmasıdır (İnceoğlu, 1995).

Eskiz yapmaktaki amaç tasarımın başkaları tarafından anlaşılması değildir, tasarımı geliştirmek eskizin öncelikli amacıdır. Eskiz, teknik resim kurallarından bağımsız olarak, tasarımcının vurgulamak istediği yerleri ortaya koyduğu fikrsel çizimlerdir. Tasarım sürecinin tüm aşamalarında eskiz ile dinamik bir üretim gerçekleşir. Tasarımcı tasarım problemini tanımlarken de eskiz yapar, biçimi ortaya çıkartırken de. Biçimi ortaya çıkarmak için yapılan eskizlere örnek olarak; Şekil 3.5’de Frank Gehry Walt Disney Konser Salonu projesini geliştirirken çizdiği eskiz görülmektedir.



Şekil 3.5. Frank Gehry Eskizi (URL 5)

İnceoğlu (1905) eskizi türleri bakımından dört ana başlıkta incelemektedir.

Bunlar;

- Ana Fikir Araştırması
- İlk Fikir ve Tasarım Süreci Eskizleri
- Grafik Analizleri
- Görsel İzlenimlerdir.

Eskizi görselleştirme olarak ele alan Uraz (1993) ise görsel anlatım çalışmalarını “açıklayıcı görselleştirme” ve “araştırmacı görselleştirme” olarak iki ana başlıkta incelemektedir.

Eskiz türleri birbiriyle sürekli ayrılmaz bir ilişki halindedir. Tasarım esnasında eskiz türleri başkalaşarak birbirine dönüşebilir veya bir diğer eskiz türünü destekleyici bilgi haline gelebilir.

Eskiz türlerini genel anlamda “arayış eskizleri” ve “yorumlama eskizleri” olarak iki ana başlıkta ele alınabilir. Arayış eskizleri “araştırmacı eskizler” ve “yaratıcı eskizler” olarak, yorumlama eskizleri ise “görsel analiz eskizleri” ve “izlenim eskizleri” olarak kendi içlerinde başlıklara ayrılabilir (Yakın, 2012).

Daha önce yapılmış çalışmalar incelendiğinde araştırmacılar eskizi türlerine ayırmış olup, türlerin birbiriyle sürekli etkileşimde olduğunu ve eskizin analiz, izlenim, fikir bulma gibi tasarımın tüm aşamalarında farklı amaçlar doğrultusunda kullanıldığını tespit etmişlerdir. Bu çalışma kapsamında da tasarım sürecinde konsept fikrinin bulunması sürecinde eskizin fikir üretme açısından en çok kullanılan araçlardan biri olduğu görülmüştür.

3.3. Mimari Tasarım Girdileri

Mimari tasarımda problem olan ve tasarım yaparken düşünülmesi gereken her detay tasarımın çözümüne giden yolda bir girdi olarak karşımıza çıkmaktadır. Mimari tasarımda diğer sanat dallarında yapılan tasarımlardan farklı olarak gerçeklik kavramı karşımıza çıkmaktadır. Tasarladığımız her ürün kullanılmalı, kendi kendini taşımalı, bulunduğu çevreyle uyumlu olmalı ve estetik kriterlere uygun olarak uygulamaya geçmelidir. Çalışma kapsamında mimari tasarım girdileri olarak adlandırılan kriterler farklı araştırmacılar tarafından farklı başlıklar altında irdelenmiştir.

Bielefeld ve El Khouli (2010) mimari tasarım girdilerini tasarım haritasında belirlediği parametrelerle ifade etmektedir. Buna göre tasarım haritası mimari tasarımda bağlam, işlev, biçim, malzeme ve strüktür adı altında dört ana başlıkta sınıflandırılmıştır. Belirlenen bu parametrelerin her biri mimari tasarımın başlıca öğeleridir. Tasarım fikrini geliştirmede en uygun stratejii belirlemek için tasarım haritasından faydalanılmaktadır. Tasarım haritasındaki parametreler;

- **Bütünlük;** temel tasarım öğesi, düzen ve oran, sosyal ve sosyokültürel bağlamlar, kütle ve mekân, malzeme algısı
- **Malzeme ve strüktür;** kütle ve mekân, malzeme algısı, tasarım öğesi olarak malzeme ve strüktür
- **İşlev;** mekân dizilimi ve iç mekân organizasyonu, tasarım öğesi olarak malzeme ve strüktür, arazi ve iklim koşulları, kullanıcı taleplerini karşılama
- **Bağlam;** kentsel planlama ve mimari bağlam, düzen ve oran, sosyal ve sosyokültürel bağlamlar, arazi ve iklim koşulları, kullanıcı taleplerini karşılama

olarak sıralanmaktadır. Tüm bu parametreler birbiriyle ilişkili, ortak paydada buluşan unsurlardır. Her bir parametre tasarımın şekillenmesinde rol oynar. Bu parametrelerden biri veya birkaçı tasarımda konsepti belirlememizde yardımcı olmaktadır.

Balkan (2005) mimarın tasarım problemlerine yaklaşımları üzerinden tasarım problemlerini ortaya koymuştur. Bu tasarım problemleri aynı zamanda tasarıma ait bir girdidir. “Bir mimar tasarıma başlarken neye daha çok önem verir?” sorusu üzerinden mimar tasarımının çıkış noktasını belirlemekte ve bunun üzerinden tasarımın bağlamı ve içeriğini ortaya koymaktadır. Buna göre mimar tasarım sınırlarını belirlemeli ve tasarımda neyi ön planda tutacağına karar vermelidir. Mimarın karar vereceği etmenler;

- **İşlev;** gruplama ve bölgeleme
- **Mekân;** program ve mekân, eylemler

3.4. Mimari Tasarımda Konsept Verileri

Tasarım süreci çoğu zaman tasarımcı farkında olmadan başlar. Tasarımcının dikkatini çeken imgeler, tasarıma ait bulduğu bulgular tasarımcının duyularını harekete geçirerek tasarıma başlamasını sağlar. Bir projenin tasarım sürecinin ilk anından itibaren tasarımcıda tasarımın ana fikrini belirlemeye yönelik çağrışımlar uyanmaktadır. Tasarımcıda ana fikre ilişkin ilk izlenimler olduğu an proje yavaş yavaş biçimlenmeye doğru yol alır. Tasarımcıda oluşan çağrışımlar tasarımcının her tasarımı için farklı ve özeldir.

Her mimarın mimari çözüme ulaşma yaklaşımı birbirinden farklıdır. Mimarların tasarım yaklaşımlarının farklılığı gibi tasarım fikrine ulaşma biçimleri de oldukça farklıdır. Bunun için mimar herhangi bir tasarım probleminden yola çıkabilir. Örneğin bir tasarımcı ana fikri belirlerken tasarım bağlamından etkilenecek bir tasarım çıkış noktası belirlerken başka bir tasarımcı tasarımın kullanıcısının talep ettiği bir istekten yola çıkarak tasarımın çıkış noktasını belirler.

Mimari tasarım konsepti, birkaç kelime ile ifade edilen veya eskiz ile görsel anlatımla aktarılan düşüncelerin henüz biçime dönüşmemiş halidir. Bu nedenle konsept; tasarımda binanın öne çıkan niteliklerini oluşturan soyut veya kısmen somut ifade edilebilen düşünce bütünüdür (Erman ve Yılmaz, 2017).

Onat'a (2006) göre tasarım sürecini etkileyen ve tasarım sürecinden etkilenen her ana unsur bir değerdir. Bu bağlamda tasarımda sadece kullanıcı gereksinimlerinin karşılanmasını hedefleyen tasarım süreci ile değerleri keşfedip geliştirme ve tasarım için yeni değerler üretmeye odaklanan tasarım süreci arasında yaratıcı düşünce anlamında farklılıklar vardır. Mimari tasarımda Onat'ın (2006) değer olarak altını çizdiği öğeler konsepti oluşturan unsurlar olarak tanımlanabilir. Konsept oluşumunda etkili olan Onat'ın (2006) değerler olarak tanımladığı unsurlar bu şekilde sıralanabilir:

- Konudan kaynaklanan değerler
- Mimari programdan kaynaklanan değerler
- Yerden/çevreden kaynaklanan değerler
- Yatırımcıdan ve kullanıcıdan kaynaklanan değerler
- Tasarımcıdan kaynaklanan değerler

Konsept geçmişte; düzen, strüktür, form hiyerarşisi, açık plan, cephede alt-orta-üst düzeni gibi somut kavramlarda meydana gelmekte olup, yapının genel karakteri yerden bağımsız olarak şekillenmekteydi. Ancak günümüzde konsept bağlam ve içerikten

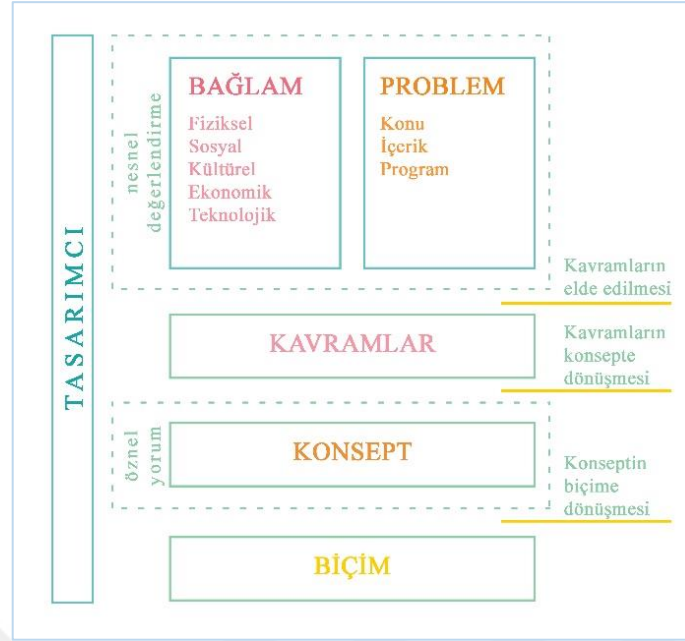
beslenen daha soyut bir hale geldi. Burada bahsi geçen bağlam; yere ait tüm özellikler ve koşullar, içerik ise; tasarım programı ve konusu olarak düşünülebilir. Bir diğer değişle geçmişte ideal geometri veya ideal güzellik arayışını içeren, anonim ve tekrara açık kavramlarla oluşan konseptin bugün; bağlam ve tasarım problemine odaklı ve her iki unsuru da tasarımcının yorumu ile özelleşen soyut kavramlara dönüştüğü söylenebilir (Erman ve Yılmaz, 2017; 103; Tschumi, 2005: 11-16).

Buna göre; Erman ve Yılmaz (2017) konsepti oluşturan bileşenleri şu şekilde sıralamıştır:

- Problem: tasarım konusu ve içeriği, tasarım programına göre işlevsel gereklilik ve koşullar
- Bağlam: doğal ve yapay çevre koşulları, sosyal, kültürel, ekonomik, teknolojik ve diğer fiziksel koşullar
- Tasarımcı: tasarımcının deneyimi, mimari üslubu, bilgi birikimi, problem algılayışı, probleme yönelik öncelikleri ve problemi ele alış tarzı

Konsept yukardaki bileşenlerin bir araya gelmesiyle oluşabilir. Konsept yukarıdaki verilerin dışında mimarın kendi özgün fikri ile de oluşabilir. Bu bileşenlerin birbiriyle ilişkisi ve mimari tasarımda konsept oluşumu Şekil 3.7’de kavramsal olarak modellenmeye çalışılmıştır. Buna göre problem ve bağlama ilişkin unsurlar analiz edilerek kavramlara ulaşılır. Kavramlar yorum gerekmeksizin her tasarımcının somut olarak elde edebileceği unsurlardır. Fakat kavramların tasarımcı tarafından yorumlanarak konsepti oluşturmada tasarımcının problemi algılayışı, tasarımcının üslubu ve deneyimleri belirleyici rol oynar. Kavramlar tasarımcının öznel görüşleriyle yorumlanır ve bundan dolayı her bir problem kendi bağlamı içinde özgün konsept veya konseptlere sahip olur. Konseptin gene tasarımcının yorumu ile biçime dönüşmesinden dolayı özgün biçimler ortaya çıkmaktadır (Erman ve Yılmaz, 2017).

Tasarımcılar tasarımda problemi ve bağlamı kendilerine göre yorumlayarak geliştirdikleri farklı konseptler ışığında biçimi elde etmektedirler. Konsept kaynaklandığı konsept bileşenine (program, bağlam, tasarımcı) göre farklılaşmaktadır. Bazı tasarımların konseptleri incelendiğinde bağlamdan yola çıkarak belirlenen konseptlerin daha somut ve tasarım konusuyla daha ilişkiliyken, tasarımcının kendinden yola çıkarak belirlediği konseptlerin bağlamla ve konuyla ilişkisi daha örtük ve bulanık bulunmuştur (Erman ve Yılmaz, 2017).



Şekil 3.7. Mimari Tasarımda Konsept Üretme Süreç Modeli (Erman ve Yılmaz, 2017)

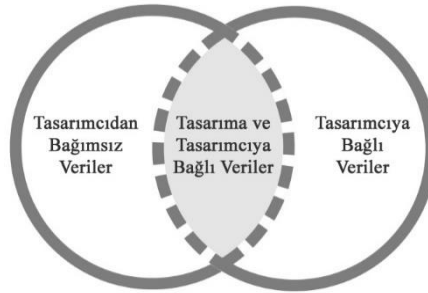
Tasarımda girdi olan her veri tasarımın ortaya çıkışını etkiler. Ancak bazı veriler tasarımın ana fikrini oluşturarak tasarımda ön plana çıkar. Tasarımcı problemlere ilişkin çözüm ararken tasarım konseptinden faydalanır ve konseptin oluşturduğu sınırlardan yararlanır. Bu sayede binlerce tasarım çözüm alternatifleri arasından bir seçim yapar. Eğer tasarımcı bir konsept belirlemezse tasarımda geliştirdiği her çözüm konseptin belirlediği çizgide olmaz ve projede zıtlıklar meydana gelir. Tasarımın sınırlarını belirleyen ve tasarımın kendi içinde çelişmesini engelleyen konsept fikri birçok unsurdan yola çıkılarak bulunabilir. Tasarıma girdi olan her unsur ve mimarın tasarım çizgisi bu unsurları belirleyen verilerdir. Yani mimari tasarım girdileri bölümünde bahsedilen girdilerde birer tasarım verisidir.

Bu bölümde konsepti belirleyen bileşenlerin farklı araştırmacılara göre ne olduğu anlatılmıştır. Bu bağlamda Bielefeld ve El Khouli (2010), Balkan (2005), Onat (2006), Erman ve Yılmaz (2017) ve Bilir'in (2013) tasarım konsepti ile ilgili ortaya koymuş olduğu çalışmalardan yola çıkılarak konsepti belirleyen konsept verileri belirlenmiştir.

Tüm bu araştırmaların neticesinde konsepti belirleyen unsurlara ilişkin bir sınıflandırma yapılmıştır. Yapılan sınıflandırmaya göre tasarım fikrine ulaşırken etkilenilen veriler belirlenmiş olup bunlar;

- Tasarımcıya bağlı veriler
- Tasarımcıdan bağımsız veriler
- Hem tasarımcının hem de tasarımın etki ettiği verilerdir.

Tasarım konsept verileri gruplandırılırken bu verilerin tasarımcı ile ilişkisi belirlenmiştir. Buna göre bazı tasarım verileri tasarımcıya bağlı iken (tasarımcının kişisel ilgisi gibi), bazı tasarım verileri tasarımcıdan tamamen bağımsızdır. Ancak kimi durumda bu veriler hem tasarıma ilişkin hem de tasarımcıyla ilişkin veriler olarak karşımıza çıkmaktadır (Şekil 3.8).



Şekil 3.8. Mimari Tasarımda Konsept Verileri Sınıflandırması

3.4.1. Tasarımcıdan Bağımsız Veriler

Tasarıma başlarken tasarımcının tasarıma yönelik, tasarımla ilgili verileri bütüncül ve dengeli bir anlayışla ele alması gerekmektedir. Mimari tasarımı diğer tasarım branşlarından ayıran önemli farklardan biri budur. Tasarımcıyı diğer sanatçılardan farklı olarak kısıtlayan bu durum, bir avantaj da olabilir. Tasarımcı bu verileri bir ilham kaynağı olarak görebilir ve tasarımcı ona yol gösteren ipuçlarını yakalayabilir.

Tasarımda dış dünyaya ait bilgileri değerlendiren tasarımcının, bu bilgileri anlayıp yorumlayarak, kendi iç dünyasında yeniden şekillendirerek yeniden ortaya koyması ile tasarım süreci başlar. Bu süreçte dış dünyaya ait tüm bu bilgiler tasarım ile varlık kazanarak bir yapıtı oluşturur ve tasarım dünyasına yeni bir veri kazandırır (Turan, 2002). Tasarım sürekli olarak devam eden ve yeni tasarımlara veri oluşturan bir olgudur.

Tasarımcının dışında gelişen bu veriler; tasarım probleminin tanımlanması, tasarımın sınırlarının belirlenmesi ve tasarım çözümünün bulunmasında tasarımcıya yardımcı olmaktadır.

Tasarımcı tasarımı ele alırken tasarıma ilişkin verileri (tasarımın bağlamı, kullanıcısı, işlevi) tasarımdan bağımsız olarak düşünemez. Her tasarım kendi bağlamı içinde değerlendirilmeli ve tasarımın bulunduğu çevre ile ilişkisi doğru şekilde kurulmalıdır. Tasarlanacak yapının kullanıcıya yönelik kıstaslar (kullanıcının beklentileri, işlevsel talepleri gibi) dikkate alınmalıdır. Bu kıstaslar; bina ihtiyaç programı, mekânın tasarımı, boyutlandırılması gibi tasarıma ilişkin birçok konuyu

ilgilendirmektedir. Tasarımın konusu ve işlevi tasarımla ilgili gereklilikleri belirlemektedir. Tasarım yapılırken konusu ve işlevine ilişkin tüm unsurların tasarımda olması gereklidir.

Tasarıma dair tüm bu verileri tespit etmenin, bu verilerin analizini yapmanın tasarlama sürecinde fikir arayışlarını başlatan ilk adım olduğu söylenebilir. Tasarıma ait tüm bu veriler tasarımda etkisini göstermesi gereken veriler olup bazı durumlarda tasarımın ana fikrini de belirlemektedir.

Mekân tasarımda mimarın tasarım fikrine çıkış noktası olabilecek tasarımcıdan bağımsız veriler 3 ana başlık altında incelenmektedir. Bunlar;

- **Bağlam;** tarihi çevre, sosyo-kültürel çevre, fiziksel çevre, doğal etmenler (ışık, arazi tipi, yeşil doku, su unsuru, rüzgâr yönü, güneşlenme)
- **Kullanıcı Gereksinimleri;** kişisel beklentiler, işlevsel talepler, işveren talepleri
- **Konu – İşlev;** yapı türü

olarak gruplandırılmaktadır.

3.4.1.1. Bağlam

Mimari bağlam; yerin özlenen geçmiş ve istenen gelecek arasında salınan, tasarım ve kavram düzleminde tasarım altlığıdır. Mimari anlamda bağlamcılık olarak da kullanılan bu kavram bir bölgenin, yerin kültürel ve fiziksel yapısının değerlendirilmesi ve toplumsal ruhsal karakterinin aranması ile ortaya çıkan bir tasarımsal gerçekliktir. Bu gerçeklik, mimarının belirleyici girdilerinden yer ve mimarlık nesnesini daha derinden ve daha doğru bir şekilde kavramamıza fayda sağlamaktadır (Demirkaynak, 2010).

Bağlam bir şeyin çevresi ile ilişkilerini tanımlayan, geçişin ve sürekliliğin olduğu bir kavramdır. Mimari bağlam ise; bir yapının veya bir mimarlık ürününün çevresiyle kurduğu ilişkilerdir. Bu çevre yalnızca binaların olduğu yapısal bir çevre olarak düşünülmemelidir. Genellikle bağlam görsel olarak algılanabilen yakın çevreyi kapsayan bir olgu olarak düşünülse de bu eksik bir yaklaşımdır. Bağlam fiziksel çevrenin ötesinde kültürel ve sosyal alanları da kapsar, hatta bunların alt açılımları olan kavramsal bağlamlar da var olabilir (Şekil 3.9) (İnceoğlu ve İnceoğlu, 2004).

MİMARİ BAĞLAM



Şekil 3.9. Mimari Bağlam Unsurları (URL 3)

1980-1990'lı yıllarda postmodernizmin etkisiyle beraber yayılan bağlam anlayışı, çevredeki yapılarla görsel ve estetik benzerlikle yere ait olma hissini arttıran uyum anlayışını içermektedir. Ancak bugün bağlam söz konusu olduğunda yer ile görsel ilişkiyi desteklemenin yanında, yere ait birçok diğer unsurlarda dikkate alınmaktadır. Bağlam günümüzde; mevcut yapı alanının topografyası ve koşulları, sosyokültürel, ekonomik, yasal, tarihi ve yakın çevreye ait tüm doğal, yapay ve fiziksel koşullar olarak ele alınabilir (Erman ve Yılmaz, 2017).

Tasarım sürecine başlarken yapı alanı ve çevresini dikkatlice incelemek ve tasarım alanında gözlem yapmak tasarım fikri arayışında büyük katkı sağlar. Yapı alanında bulunan özgün bir topografya, tasarım alanı yakınında bulunan tarihi bir odak veya tasarım alanındaki fiziksel bir unsur (anıt ağaç vb.) yapı alanında yapılan bir keşif gezisinde size tasarıma dair yeni yaklaşımlar sağlayabilir. Tasarım alanında yapılan eskizler, alana ait fotoğraflar, arazi ölçümleri, arazi maketleri tasarım bağlamını tam olarak kavramamıza yardımcı olur.

Tasarım alanını gözlemlemek, incelemek çevredeki yerleşim alanının temelinde yatan, yazılı olmayan kuralları anlamamıza yardımcı olur. Öğeler arasındaki ilişkiler, bağlantılar ve sistemler ortaya çıkar ve tüm bu veriler tasarım için ipuçları oluşturur.

Yapılan tüm bu çalışmalar sonuçta yapının çevresiyle uyumlu olmasını sağlayabilir veya alternatif yaklaşımlar getirerek tasarımcının yorumlamasına olanak sağlayabilir. Tasarımcı çevreyle uyumlu olmayı seçebileceği gibi çevreyle çatışmayı da özellikle seçebilir. Ancak bu durumda bile bu bilinçli bir tercih olup, bu tercihinin tasarıma etkisinin makul gerekçeleri olmalıdır (Bielefeld ve Khouli, 2010).

Tasarımda bağlama ait veriler kavramları oluşturarak konseptte ulaşmayı sağlayabilir. Yani konsept bağlam ile oluşabilir. Bağlamdan kavrama ve konseptte ulaşırken tasarımcının yorumu ile farklı sonuçlar elde edilir. Bağlama ait özelliklerin nasıl değerlendirileceği ve elde edilecek kavramların önceliği tasarımcıların bağlama bakış açısıyla farklılaşır. Bir tasarımcı hem tarihi çevrede olan hem de doğal manzaraya sahip bir yapı alanında tasarım konsepti belirlerken yaptığı tercih ile odak noktasının belirler. Dolayısıyla tasarımcının ön plana çıkarmak istediği bağlama göre kavramlar şekillenir ve ona göre konsept oluşur (Erman ve Yılmaz, 2017). Bağlam tasarımcının yorumu ile tasarıma yansır, tasarımcının bağlamı nasıl yorumladığı ise konsept ile ortaya çıkar.

Tasarlanacak yapının bağlam ile uygunluğunun kararını mimar konsepti ve yapının biçimi ile belirler. Örneğin tasarım alanı tarihi bir çevre ise mimar yapıyı tasarlarırken yapı alanının çevresindeki tarihi eserlerin biçimlerini taklit edebilir, tarihi eserlerin biçimini yorumlayarak yapıyı buna göre tasarlayabilir veya tarihi çevrede zıtlık oluşturarak bir yaklaşım ortaya koyabilir. Tarihi çevre içerisinde egemen olan mimari elemanların biçimlerini aynen kullanmak tarihi biçimlerin taklididir. Tarihi çevredeki yapılardaki oranları ve çıkma, konsol, plast, silme, söve gibi cephe elemanlarını farklı bakış açısıyla yorumlayarak tasarıma aktarırsa bağlamda yorumlama ile uygunluk sağlanır. Tarihi çevre ile uyum yaklaşımı sayesinde tarihi çevreyle mimari estetik ve kültürel süreklilik sağlanmaktadır. Bu yaklaşıma örnek olarak Bensberg Belediye Binası verilebilir. Bensberg Belediye Binasının tasarımcısı mimar Gottfried Böhm yapıda kalın beton plakaları, kulesi ve malzeme seçimi ile yakınında bulunan eski kale yapısıyla uyum sağlamıştır (Şekil 3.10). Bu yaklaşımda dışında tasarımcı zıtlık temasını da tercih edebilir. Zıtlık yaklaşımında “etki ve renk karşıtlığı” ile karşıtlığında uyumluluk yarattığı ve çelişkinin en yetkin uyumun temeli olduğu görüşü savunulur. Bu yaklaşımda amaç; mimari anlayış, teknoloji ve malzeme ile tarihi dokunun daha belirgin olarak ortaya çıkmasını sağlamaktır (Demirkaynak, 2010).



Şekil 3.10. Bensberg Belediye Binası (URL 6)

Mimari tasarımda yere ilişkin bilgiler toplanırken tasarım alanı ve çevresine ilişkin tüm unsurlar göz önünde bulundurulmaktadır. Tasarım alanının yakınında korunmaya değer kültür mirası yapı veya doğal öğeler tespit edilmişse, tasarımda bu öğeler dikkate alınmalıdır.

Yapı alanı ile ilgili bir diğer önemli unsur; yapı alanı ile ilgili imar durumudur. Tasarlanacak yapı imar kurallarına göre tasarlanacak olup tasarım ile ilgili birçok sınır ve kısıtlamalar bunun ölçüsünde belirlenmektedir. Zira yapının uygulamaya geçmesi için imar izninin alınması gerekmektedir. Tasarımda konsept belirlenirken imarda göz önünde bulundurulmalıdır. Ancak çalışma kapsamında farklı ülkelerden örnekler alınmış olup bu ülkelerin imar yönetmeliklerine erişilmemiştir. Bu sebeple çalışma kapsamında konsept verilerinden imar yönetmelikleri dikkate alınmamıştır.

Bağlama ilişkin tanımlar ve araştırmalar incelendiğinde;

- Tarihi Çevre
- Sosyo- kültürel çevre
- Fiziksel çevre
- Doğal etmenler (ışık, arazi tipi, yeşil doku, su unsuru, rüzgâr yönü, güneşlenme)

bağlama ilişkin veriler olarak karşımıza çıkmaktadır (Tablo 3.1) (Bielefeld ve Khouli, 2010).

Tablo 3.1. Mimari Tasarımda Bağlam

BAĞLAM	
Tarihi Çevre	Tarihi bir çevrede tasarım yaparken tarihi doku ile uyumlu bir tasarım yapılabilir veya bundan farklı olarak tarihi dokuyla tezatlık oluşturularak bir tasarım ortaya konabilir. Her iki durumda da tarihi dokunun bütünlüğü bozulmadan korunabilir. Tarihi çevrede yeni yapı tasarım yöntemleri; taklit, uyum/uygunluk/yorum, zıt/aykırı yaklaşım olarak belirlenmiştir (Arslan vd., 2020). Tarihi dokuda uyum malzeme seçimi ve benzer biçimsel yaklaşımlar ile tarihi doku ile uyumlu ve bu dokunun devamlılığını sağlayan yeni tasarımlar ortaya konabilir. Tarihi dokuda yeni teknoloji ve yeni malzemelerle gerek biçimsel gerek üslup farklılıklarıyla tezatlık oluşturan yeni yapılarda tasarlanabilir. Bu yapılar tarihi doku ile uyumsuz değildir, aksine tezatlık ile bir uyum sağlama çabaları vardır. Bu iki yaklaşımdan farklı olarak şeffaflık da konsept olarak belirlenebilir. Burada şeffaflık ile sadece tarihi dokuya dikkat çekme çabası vardır. Ayrıca tasarımın yerin tarihine gönderme yaparak farklı tasarım yaklaşımları ortaya konabilir. Toplum belleğinde tasarım yerine ait yer etmiş izler kullanıcıların tasarlanan mekânla daha kolay ilişki kurmasını sağlayabilir. Tasarım fikri bu bağlamda da elde edilebilir.
Sosyo - kültürel Çevre	Bir toplumun eğitimi, sosyal yapısı ve kültürü çevresini algılayış biçimini belirlemede büyük öneme sahiptir. Mimari algıda doğal olarak bu unsurlarla ilişkilidir. Bundan dolayı bir yapının bulunduğu çevrenin sosyokültürel yapısına göre şekillenmesi doğaldır. Bir mekân insandan bağımsız düşünülemez ve insanların yaşama biçimleri ve alışkanlıklarında sosyokültürel yapının etkisi bilinmektedir. Mahremiyet, yaşam biçimi, kültürel gereklilikler vb. unsurlar yapıların biçimlenmesinde büyük rol oynar. Tasarım yaparken tasarım probleminin sosyokültürel arka planını irdelemek problemi daha iyi kavranmasına ve algılanmasına olanak sağlar ve bu da tasarım fikrini belirleyen esin kaynağı olabilir.
Fiziksel Çevre	Yapılı çevrede yeni bir tasarım yaparken çevredeki mevcut yapıların fiziksel durumu (kat yüksekliği, malzeme seçimi, çatı tipi vb.), bina yönelimleri, sokak ve yapı arasındaki mesafeler, yapı alanının imar durumu, kentsel akslar, ulaşım bağlantıları gibi birçok unsur dikkate alınmalıdır. Yapı çevresi ile yapının ilişkisine bu unsurların analiz edilmesinden sonra karar verilmelidir. Ayrıca bu unsurlar yapıya yöneliminde ve yapının boyutunu belirlemede önem arz etmektedir. Binanın çevresi ile ilişkiye geçmesi isteniyorsa, bu ilişki üzerine bir konsept belirlenebilir. Örneğin yapı alanında bulunan mevcut yapıların karakteristik bir özelliği varsa bu özellik yeni tasarımda da kullanılabilir ve tasarımın ana fikri oluşabilir.
Doğal Etmenler	Yapı alanında bulunan herhangi bir doğal unsuru tasarıma dahil etmek tasarımın yerle bütünleşmesini oldukça kolaylaştırır. Yapı alanında bulunan bir göl veya bir orman tasarımda manzara değeri taşıdığı için buna odaklı bir tasarım yapmak doğaldır. Örneğin yapı alanında bulunan tarihi bir ağacı tasarımda mekâna dahil etmek tasarımda ana fikir olabilir. Yapı alanının fiziksel koşulları (Rüzgâr yönü, arazi tipi gibi) yapının strüktürünün oluşmasında önemli bir etkidir. Eğimli bir arazi için bulunan tasarım çözümü ile düz arazi için bulunan tasarım çözümü aynı değildir. Arazinin fiziksel koşulunu tasarıma yansıtma tasarımın daha dinamik hale getirir.
Işık- Güneşlenme	Işık odaklı tasarımı birçok yapıda görebilirsiniz. Doğal ışığın kullanımı ile ekolojik tasarım yapmak günümüzde önem arz etmektedir. Pencere açıklıkları, boşluklar ve ışık ile tasarım kurgusu oluşturulabilir. Ayrıca ışığın günün farklı saatlerinde mekânda oluşturduğu ambiyans da tasarım fikrine bir esin kaynağı olabilir.
Arazi Tipi	Arazi topografyası tasarımın peyzajla bütünleşmesinde ve tasarımın kat düzenlemelerini belirlemede önemlidir. Eğimli bir arazide mekânların kot farklılıklarına göre yerleşmesi ve mekânlar arasındaki bağlantılar tasarımın biçimlenmesinde rol oynar. Tasarımcının farklı tasarım fikirleri ortaya koymasına olanak sağlar.

Yeşil Doku	Kent merkezlerinde yoğun yapılaşmanın bir getirisi olarak günümüzde insanlar daha çok yeşil dokuya ihtiyaç duymaktadır. Bu yüzden ağaç, toprak ve bitki odaklı tasarımlar artık daha çok karşımıza çıkmaktadır. İnsanların bilinçlenmesi ve daha çok talep etmesiyle birlikte ekolojik tasarım artık daha çok karşımıza çıkmaktadır. Ekolojik yapılarda da ağaç üzerine tasarım fikri üretmek yaygındır.
Su Unsuru	Tasarım alanında bulunan deniz, göl veya nehir manzarasından tasarım fikri elde edilebilir. Hatta bunlar yoksa bile yapay su oluşturularak tasarım yapılabilir. Tasarımda su manzarasına göre yapı konumlanabilir hatta su ögesi üzerine yapı inşa edilebilir (Örneğin: Şelale evi).
Rüzgâr Yönü	Gerek geleneksel mimaride gerek modern mimari de yapının girişini, konumunu belirlemede rüzgâr yönü etkili olmuştur. Özellikle gökdelen mimarisinde hava akımları yapının strüktürü açısından önemlidir.

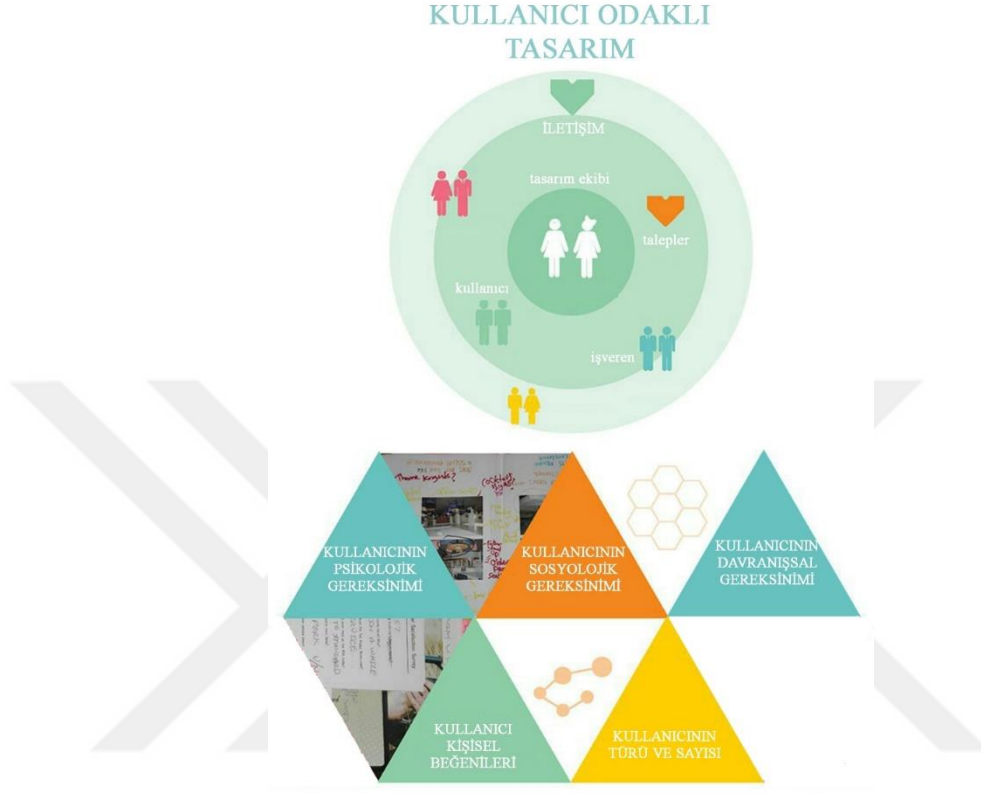
Mimari tasarımda bağlam tablosu, çalışmada bağlama ilişkin verilen bilgilerin özeti niteliğindedir. Bielefeld ve Khouli (2010), Demirkaynak (2010), Erman ve Yılmaz (2017) ve İnceoğlu ve İnceoğlu (2004) kaynaklarından yararlanılarak hazırlanmıştır.

3.4.1.2. Kullanıcı Gereksinimleri

Bir bina tasarlarken binanın işlevi üzerine düşünülürken her zaman kullanıcı gereksinimleri de göz önüne alınmalıdır. Kullanıcıların binadaki işlevlerden nasıl faydalanacağı veya ne şekilde faydalanmak isteyeceği çözümlenmelidir. Mekân düzenlemeleri de bu doğrultuda çözümlenmelidir. Kullanıcı gereksinimleri analiz edildiğinde kullanıcının fiziksel, psikolojik ve sosyolojik gereksinimlerinin olduğunu görmekteyiz. Kullanıcıların fiziksel beklentileri ölçülebilir olmasından kaynaklı daha kolay karşılanabilirken, sosyolojik ve psikolojik beklentileri soyut kavramlar olmasından dolayı daha güç karşılanmaktadır (Balkan, 2005).

Kullanıcıların fiziksel gereksinimleri; kullanıcı boyutlarına ve kullanıcı sayısına göre mekânda kullanılan donatıların boyutları ve kullanım alanı gereksinimleridir. Bunlar; mekânsal gereksinimler, ısısal gereksinimler, işitsel gereksinimler, görsel gereksinimler, sağlık gereksinimleri, emniyet gereksinimleri olarak sıralanabilir. Kullanıcıların psikolojik ve sosyolojik gereksinimleri; mahremiyet gereksinimleri (mekânın işitsel, görsel, kişisel ve toplumsal gizliliğe uygun olması), davranışsal gereksinimler (mekânda kişilerin eylemleri için ihtiyaç duyduğu mesafeler), estetik gereksinimler, toplumsal gereksinimler olarak sıralanabilir. Kullanıcının psikolojik, sosyolojik, davranışsal gereksinimlerinin yanı sıra kişisel talepleri de bulunmaktadır (Arcan ve Evcı, 1992) (Şekil 3.11). Kullanıcı ile ilişkili tüm bu unsurları tasarımdan bağımsız olarak düşünmek imkânsızdır. Çünkü bir mekân kullanıcısı ile var olur.

Kullanıcı gereksinimlerinin her biri tasarımcı için bir konsept verisi olabilir. Tasarımcı tasarımda kullanıcıyı odak noktası olarak belirleyebilir ve onun bir talebi üzerinden tasarım fikrini bulabilir.



Şekil 3.11. Kullanıcı Odaklı Tasarımın Kriterleri (URL 3), (Arcan ve Evci)

Mekânın kullanıcılarına ek olarak mekânı talep eden işverenin de tasarımcıdan talepleri olur. Bu taleplere tasarım programında çözüm üretmek üzere yer verilir. Tasarımcı bu taleplerden yola çıkarak da tasarımın konseptini belirleyebilir. Örneğin; Mercedes-Benz Müzesinde işveren müzede tüm Mercedes-Benz otomobillerinin sergilenmesini talep etmiştir. Tasarımcı da bu talepten yola çıkarak müzenin sirkülasyonunu markanın kalıtımını gösteren bir DNA gibi temsil edilmiştir (Aslanoğlu, 2014). Bu sayede Mercedes'in ilk gününden bu yana geldiği noktayı, bir nevi otomobilin kalıtımını gözler önüne sermiş olup tüm Mercedesleri sergiye sunmuştur. İşveren talebi üzerine tasarımcı bir konsept geliştirmiştir (Şekil 3.12).



Şekil 3.12. Mercedes Benz Müzesi İç Mekân Fotoğrafi (URL 7)

Kullanıcı gereksinimlerine ilişkin tüm bu tanımlar ve araştırmalar incelendiğinde;

- Kullanıcının işlevsel talepleri
- Kullanıcının kişisel talepleri
- İşveren talepleri

kullanıcı gereksinimlerine ilişkin veriler olarak karşımıza çıkmaktadır (Tablo 3.2).

Tablo 3.2. Mimari Tasarımda Kullanıcı Gereksinimleri

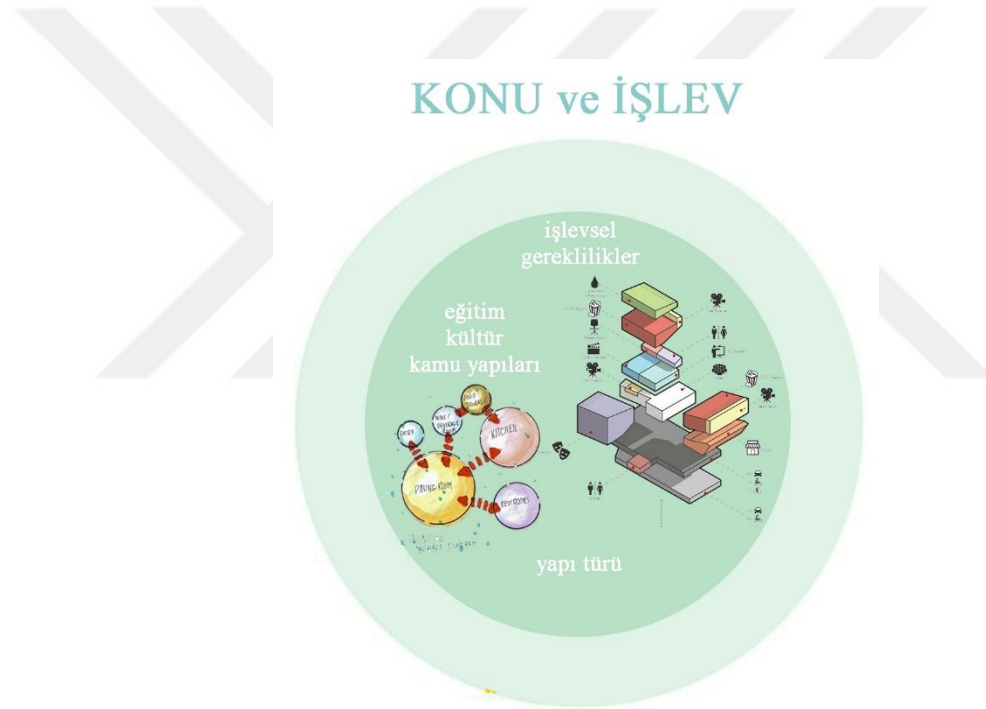
KULLANICI GEREKSİNİMLERİNİN BELİRLENMESİ	
Kullanıcının İşlevsel Talepleri	Kullanıcıların mekânda gerçekleştirmek istediği tüm eylemleri yapabilmeleri için gerekli olan işlevsel taleplerin tümü birer tasarım problemidir. Bu problemlerin her birine tasarımcı çözüm üretmelidir. Bazen zorluk gibi gözükse de bu tasarım problemi tasarımda çıkış noktası olabilir.
Kullanıcının Kişisel Talepleri	Kullanıcının kişisel zevk ve ilgileri doğrultusunda tasarımcıdan çeşitli istekleri olabilir. Bu istekler tasarım konusundan tümüyle bağımsız veya ilişkili olabilir. Tasarımcı kullanıcının bu isteklerini tasarım konsepti için bir esin kaynağı olarak değerlendirebilir. Ve tasarımı bu talepler üzerinden kurgulayabilir.
İşveren Talepleri	Kamu yapıları, kültür yapıları, ofis yapıları gibi bazı yapı türleri bir işveren tarafından talep edilir ve tasarımcı direkt olarak kullanıcı ile değil işveren ile temas halindedir. Bu yapılarda tasarımcı kullanıcı talepleri, işlevsel gereklilikler gibi tasarım problemlerine ek olarak işveren taleplerine de çözümler bulmalıdır. İşverenin yapı için talepleri tasarımcıya tasarımın ana fikri için esin kaynağı olabilir.
Mimari tasarımda kullanıcı gereksinimleri tablosu, çalışmada kullanıcı gereksinimlerine ilişkin verilen bilgilerin özeti niteliğindedir. Arcan ve Evci (1992) ve Balkan (2005) kaynaklarından yararlanılarak hazırlanmıştır.	

3.4.1.3. Konu – İşlev

Bir yapıya gereksinim duyularsa o yapı tasarlanır. Her yapının bir veya birden çok işlevi bulunmakta ve bir amaca hizmet etmektedir. Bir binanın var olabilmesi için mutlaka bir işlevi de olmalı ve bu işlev doğrultusunda kullanılmalıdır.

Yapı tasarımında yapının işlevi genellikle hem yapının tasarımını hem de yapının biçimlenişini etkiler. İşlev tasarımcının yaklaşımına göre tasarımda uymamız gereken genel çerçeveyi oluşturabilir veya tasarım konseptinin çıkış noktasını oluşturabilir. Çoğu mimar binaların gereksinim ve işlevlerini karşılamak üzere bir plan veya mekânsal çerçeve oluşturarak tasarım yapar (Bielefeld ve Khouli, 2010).

Yapının konusu yapının işlevini ve yapının türünü belirler. Ve yapının konusuna göre mimari bina programı oluşturulur (Şekil 3.13).



Şekil 3.13. Konu ve İşlev unsurları

Mimarlıkta işlevler mantıksal, rasyonel ve/veya sezgisel yollarla organize edilmeli ve kullanımında kolaylık olmalıdır ve uygun iç/dış mekân organizasyonu sağlanmalıdır.

Tasarım problemi esasında tasarım konusudur ve tasarım içeriğiyle tanımlanır. Konunun konseptte dönüşerek biçimin elde edilmesi farklı yollarla elde edilebilir. Konunun konsept ilişkisi bir yönüyle nasıl sorusunun cevabıdır. “Nasıl bir yapı?” sorusunun cevabı konsepti ve ardından biçimi belirler (Erman ve Yılmaz, 2017). Tasarım

konusundan konseptte ulaşılabileceği gibi tasarım konusu ile ilişkili unsurlardan yola çıkarak da tasarım konsepti belirlenebilir.

Tasarım konusundan yola çıkarak konsepti belirlemeye Libeskind'in Royal Ontario Müzesi ek binası örnek gösterilebilir. Bu müzede koleksiyon ağırlıklı olarak değerli taşlardan oluşmaktadır ve konsept, kristal formunun yapının biçimine yansımından yola çıkılarak belirlenmiştir (Şekil 3.14) (Erman ve Yılmaz, 2017).



Şekil 3.14. Royal Ontario Müzesi ek binası (URL 8)

Bina tasarımında işlev form ve strüktür ile yakın temas içindedir. İşlev formun oluşmasında doğrudan etkili olabilir. Bu durum her zaman karşımıza çıkmayabilir. Bunun sebebi işlevler kolaylıkla binanın formuna adapte edilebilir. Örneğin eski yapılara restorasyon yapılarak yeni işlevler kazandırılabilir. Tabi bazı işlevler istisnadır bunlar her forma adapte edilemez, özel gereklilikleri vardır (Balkan, 2005).

Tasarım konseptini işlevden yola çıkarak belirlemek Modern dönemden bu yana uygulanan bir yöntemdir. Modern mimarlığın öncülerinden Louis Sullivan'ın "biçim işlevi izler" metaforu konseptin işlevden yola çıkarak bulunması yaklaşımını doğrular. Aynı şekilde Corbusier'in mimariyi işleyen bir makineye benzetmesi, mimarın biçimsel yorum farklılıklarına rağmen formun özellikle işlevden biçimlendiğini göstermektedir (Erman ve Yılmaz, 2017). Tschumi ise Sullivan'ın "biçim işlevi izleri" metaforuna benzer şekilde "konsept içeriği izler (mi?)" diyerek, konseptin işlevden yola çıkarak oluşabileceğini sorgulamıştır (Erman ve Yılmaz, 2017; Tschumi, 2005).

Mimarlıkta işlevin önemi yapılan araştırmalarda da vurgulanmıştır. İşlevi yansıtan ve görsel olarak ifade eden bir tasarım yaratmak mimarlıkta sıkça karşımıza çıkmaktadır. Modern dönemde ortaya çıkan fonksiyonalizm akımı ile birlikte işlev odaklı bina tasarımı artmıştır. Fonksiyonalizm akımı binaya uymayan ve işlevle örtüşmeyen tüm unsurları

reddetmiştir. Bu düşüncenin olumsuz yönü tasarımdaki tüm problemlerin işleve bağlı olarak çözümlenmesidir. Bu yüzden işlevleri ile ön plana çıkan yapı türleri (hastane, kamu yapısı vb.) için fonksiyonalizm akımı doğru bir yaklaşım olacaktır.

Yapılar ana işlevlerine göre isimlendirilerek sınıflandırılmışlardır. Örneğin; kültürel yapılar (müze, sinema salonu, kültür merkezi ...) sağlık yapıları, konaklama yapıları, ticari yapılar şeklinde yapılar ana işlevlerine göre sınıflandırılabilir. Yapıların ana işlevleri – konuları yapının konseptini belirlerken etkili olan unsurlar arasındadır.

Konu, işlev ve yapı türüne ilişkin bilgiler Tablo 3.3’de açıklanmıştır.

Tablo 3.3. Mimari Tasarımda Konu ve İşlev

KONU ve İŞLEV	
Konu	Tasarım konusu şüphesiz tasarımın en önemli girdilerinden biridir. Tasarım problemlerinin çoğu tasarım konusu ile bağlantılı olarak ortaya çıkar. Tasarımda konsept çoğu zaman tasarım konusundan izler taşır. Hatta tasarımcı bazen tasarım konusunu baz alarak bir konsept belirler.
İşlev	Tasarımda işlev göz ardı edilemeyen temel taşlardan biridir. Her yapının mutlaka bir işlevi vardır. Hatta bazı yapılar işlevleriyle ön plandadır. Özellikle kamu yapıları, eğitim yapıları işlevin ön plana çıktığı yapı türleridir. Tasarımda önemli bir yere sahip olan işlev tasarımın çıkış noktası da olabilir.
Yapı Türü	Yapıların ana işlevleri yapıların türlerini belirler. Yapı türü tasarımda neye öncelik verileceğine ilişkin tasarımcıya ipuçları verir. Bu ipuçları bazı durumlarda tasarımın çıkış noktası olabilir.
Mimari tasarımda konu ve işlev tablosu, çalışmada konu ve işleve ilişkin verilen bilgilerin özeti niteliğindedir. Arcan ve Evcı (1992), Balkan (2005), Bielefeld ve Khouli (2010), Erman ve Yılmaz (2017) ve Erman ve Yılmaz (2017); Tschumi (2005) kaynaklarından yararlanılarak hazırlanmıştır.	

3.4.2. Tasarımcıya Bağlı Veriler

Mekân tasarımında problemler genellikle tasarımın işlevine, konusuna, bağlamına yani tasarıma ait problemlerdir. Ancak tasarımdaki bu problemleri çözecek tasarımcı tasarıma kendi yorumunu katacak ve tasarımda kendine ait faktörleri de devreye sokacaktır.

Mimarinin amacı mekân tasarlamak ve bunun sonucunda da biçimi oluşturmaktır. Biçimi elde etmek için konsepti oluşturan kavramlar bakımından içerik ve bağlam aynı olsa da mimarın yorumu biçimin farklılaşmasına neden olur (Erman ve Yılmaz, 2017). Tasarım ürünü kuşkusuz her koşulda mimara bağlıdır ancak çalışma kapsamında mimarın hangi veriden yola çıkarak konsepti bulduğu çalışılmaktadır. Yani “tasarımcıya bağlı

veriler” başlığında tasarımcının kendisiyle ilgili bir kavramdan konsepti oluşturduğu veriler ele alınmaktadır.

Tasarımcının kendisi ile ilgili olan unsurları tasarıma aktarması tasarımcının tasarımdaki benliğini ifade etme biçimidir. Tasarımcı bazen tasarımda biçimi oluşturan konsepti, tasarımda çözülmesi zorunlu problemler (tasarımın işlevine, bağlamına vb. yönelik) dışında aramaktadır. Bu noktada tasarımcının biçimi oluşturmak için belirlediği konsept; tasarımcının hayat görüşü, yorumu, meslekte edindiği deneyimler veya üslubuna ilişkin olarak ortaya çıkmaktadır. Tasarımda tasarımcının çizgisinin belirleyen tüm veriler tasarımcıya ait veriler olarak çalışma kapsamında incelenmektedir.

Tasarımda kimi zaman tasarıma ilişkin problemler tasarımın odak noktası olacak nitelikte olmayabilir, tasarımda konsepti belirleyecek kadar etkili de olmayabilir. Veya tasarımcının tasarımda kendi izlerini bilinçli olarak daha fazla hissettirme isteği olabilir. Bu bağlamda tasarımcı tasarımda kendine ilişkin yeni tasarım problemleri oluşturarak bu problemleri çözmeye çalışacaktır (Bilir, 2013).

Tasarımcının geçmiş deneyimleri, kişisel nitelikleri, içinde bulunduğu sosyal ve fiziksel çevre koşulları tasarımcıyı tasarım yaparken etkilemektedir. Tüm bu koşullar tasarımcının düşüncelerini, soyut ve somut kavramlar olarak oluşturur (Uraz, 1993). Tasarımcının mimari üslup ve tasarım anlayışı da tasarımcıyı etkileyen tüm bu koşulların sonucunda meydana gelir ve tasarımcının mimari çözümlerini etkiler.

Tasarımda tasarımcıya ait veriler üzerinden ortaya çıkan konsept fikirleri de tasarımcıya ait bazı faktörler üzerinden gruplandırılmaktadır. Tasarımda tasarımcıya ait konsept verileri;

- *Tasarımcının fiziksel ve kültürel deneyimleri,*
- *Tasarımcının kişisel beğeni ve kişisel özellikleri,*
- *Tasarımcının üslubu ve tasarım yaklaşımları*

olarak üç başlık altında değerlendirilmektedir (Bilir, 2013).

3.4.2.1. Tasarımcının Deneyimleri

İnsan çevresinde gördüğü her şeyi algılar ve belleğine kaydeder. Her insanın çevresinde gördüğü nesneyi algılama ve yorumlama biçimi farklıdır. İnsanın algıladığı ve yorumladığı tüm bu nesnelere bir kavram olarak bellekte yer eder. İnsanın kavradığı ve değerlendirdiği her şey insanda bir deneyim oluşmasını sağlar (Bilir, 2013).

İnsanlar yaşadığı çevreye, fiziksel koşullara ve kültürel yapıya göre farklı deneyimler elde eder. Her tasarımcı yaşadığı deneyimlerin sonucu olarak tasarım problemini farklı olarak çözüme ulaştırır. Tasarımcının çevresinden elde ettiği fiziksel ve

kültürel deneyimler mesleki anlamda elde edeceği tecrübeyi de etkiler. İnsanın bugününe dek yaşadığı tüm deneyimler tasarımcı kimliğine yansır ve tasarım çizgisini oluştururken bu deneyimlerden etkilenir (Bilir, 2013).

Tasarımcının geçmişinde yaşadığı deneyimler tasarımda ister istemez yer bulur. Tasarımcının geçmiş deneyimleri algısal yapısını etkilediği gibi, bilgi birikimini ve etkileşimlerini de ortaya çıkararak tasarımcının kavramsal alt yapısını oluşturur. Örneğin bir tasarımcı tarihi çevrenin korunduğu bir yerde dünyaya gelmişse ve bu çevrede algıları gelişmiş ise tasarımında ister istemez bu çevrenin esintilerini görürüz.

Mimarın değerlendirmeleri, yaşama biçimi, algılama ve düşünce tarzı ve felsefe anlayışı tasarım konusunda ki görüşleri üzerinde büyük rol oynar. Bu açıdan bakıldığında tasarım kişinin deneyimleri ve bu deneyimlerin kişiyi yönlendirmesiyle ilgilidir. Bu özellikler; kişisel tahayyül yeteneğinin gelişmişlik düzeyi, kişisel değerlendirmeyi güçlendirme konusunda kendine güven ya da güvensizlik, kişisel etkilenme sınırı, meslek adamları ve yaptıklarına duyulan ilgi olarak sıralanabilir (Balkan, 2005).

Kısaca tasarımcının yaşadığı ve büyüdüğü ortamdan elde ettiği fiziksel, sosyal ve kültürel deneyimlerin bütünü tasarımcının tasarım felsefesini etkileyerek tasarım çizgisinin oluşmasına etki eder. Mimari tasarımda konsept fikri belirlenirken tasarımcının kendi deneyimlerinden yola çıkarak konsepti oluşturması bazı örneklerde karşımıza çıkmaktadır.

Örneğin ünlü mimar Libeskind mesleki eğitimine müzikle başlamış olup virtüözlüğe ulaşmıştır ancak mimarlık tutkusunu keşfetmesiyle müzik kariyerini yarıda bırakarak mimarlık eğitimine başlamıştır. Libeskind müzik eğitimini bıraksa bile müzikten tamamen kopmamıştır. Projelerinde ve çizimlerinde; mimarlık ve müzik yakın etkileşim içindedir. Libeskind'in mimarlık ve müzik etkileşimini, tasarladığı müze yapısı olan Berlin Yahudi Müzesinde görmekteyiz. Schönberg'in yalnızca iki perdesini tamamladığı üç perdelik Musa ve Harun (Moses and Aaron) adlı operası, Libeskind'in Berlin Yahudi Müze projesindeki temalarından biridir. Operada geçen ve eksik kalan "oh word, thou word, that I lack!" cümlesini 'ey sözcük, sen, bende olmayan sözcük!' olarak tamamlayan Libeskind bu dizeleri müzeye mimari anlamda "Voided Void" (Boşaltılmış Boşluk) olarak yansıtmaktadır. 'Yahudi Müzesindeki "Voided Void", şimdiki ismiyle Soykırım Kulesi, Berlin'in eski tarihini bir şekilde sonlandıran mekândır (Şekil 3.15). Yani sonlanamayan Musa ve Harun Operasını Libeskind bir anlamda kendi tasarımında sonlandırmıştır (Maden, 2009).



Şekil 3.15. Berlin Yahudi Müzesi Soykırım Kulesi (URL 9)

Tasarımcının deneyimlerine ilişkin özet bilgilere Tablo 3.4’de yer verilmiştir.

Tablo 3.4. Mimari Tasarımda Tasarımcının Deneyimleri

Mimari Tasarımda Tasarımcının Deneyimleri	
Kültürel Deneyimleri	Tasarımcının bilgi birikiminde yetiştiği çevrenin etkisi büyüktür. Tasarımcının içinde bulunduğu çevreden edindiği kültürel deneyimler tasarımcının tasarımlarına yansımaktadır. Tasarımcının kültürel deneyimlerinden yola çıkarak konsept belirlemesi de oldukça doğaldır.
Fiziksel Deneyimleri	Tasarımcının tasarım yetileri tasarımcının deneyimlediği aktivitelerle gelişmektedir. Bir tasarımcı yeni bir yer gördüğünde veya yeni bir kitap okuduğunda tasarım gücü de gelişir, esin kaynağı artar. Tasarımcının fiziksel olarak deneyimlediği her eylem ona ilham verebilir.
Mimari tasarımda tasarımcının deneyimleri tablosu, tasarımcının deneyimlerine ilişkin verilen bilgilerin özeti niteliğindedir. Balkan (2005) ve Bilir (2013) kaynaklarından yararlanılarak hazırlanmıştır.	

3.4.2.2. Tasarımcının Kişisel Özellikleri ve Kişisel İlgileri

Bir tasarımcının tasarımda kendine dair izleri en çok gösterdiği ve dışa vurduğu durumlarda, kişisel özellik ve ilgilerinden yola çıkarak belirlediği konsept fikirlerini seçtiğini görmekteyiz (Tablo 3.5). Tasarımcının kişisel özellik ve beğenilerini tüm tasarım sürecinde refleks olarak kullanmasından dolayı tasarımcının kişisel özelliklerinin yansımalarını tasarımda görmek oldukça mümkündür. Ancak tasarımcı bazen kişisel özelliklerini ve ilgilerini tasarımın ana fikrini belirleyen unsur olarak tercih edebilir. Bunun sebebi diğer tasarım problemlerinden güçlü bir konsept doğmaması veya tasarımcının kendi sanatçı kimliğini daha fazla ortaya koyma isteği olabilir. Tasarım

konseptini tasarımcının kişisel özelliklerinden yola çıkarak belirlendiği durumlarda genellikle tasarım problemleri bilimsel bir arayış içinde değildir, daha çok sanatsal bir çalışma hedefleniyordur ve mimar sanatçı kimliğini konuşturmaktadır (Bilir, 2013).

Tasarımcının kişisel özelliklerinden ziyade kişisel ilgilerini çalışmalarına yansıtma durumu daha çok karşımıza çıkmaktadır. Birçok tasarımcı ilgi alanları ve etkilendikleri durum ve nesnelere ilham alarak tasarım konseptini belirlemekte ve tasarımını ortaya koymaktadır. Tasarımcının en özgür hissettiği bu konsept fikirleri aynı zamanda tasarımcının en cesur olduğu fikirlerdir. Bunun sebebi tasarımcı diğer tasarım problemleriyle karşıt duruma düşme tehlikesidir. Bu yüzden tasarımı oldukça iyi kurgulamalıdır (Bilir, 2013).

Tablo 3.5. Mimari Tasarımda Tasarımcının Kişisel Özellikleri ve Kişisel İlgileri

Mimari Tasarımda Tasarımcının Kişisel Özellikleri ve Kişisel İlgileri	
İlgi Alanları	Bir tasarımcının müziğe ilgi duyuyorsa tasarımında notalardan esinlenmesi veya uzay bilimine ilgi duyuyorsa tasarımında yıldızlardan ilham alması oldukça mümkündür. Bir tasarımcının ilgi alanı ve tasarım yaklaşımları arasında bir bağ bulunmaktadır.
Kişisel Beğenileri	Tasarımcının beğendiği soyut veya somut olguları tasarımı bir yerinde veya ana fikirde görmek oldukça doğaldır. Tasarım konusunun, işlevinin tasarımda ana fikir olacak kadar önemli olmadığı tasarımlarda, tasarımcı sadece kendi beğenileri üzerinden tasarım yapabilir.
Mimari Tasarımda tasarımcının kişisel özellikleri ve kişisel ilgileri tablosu, tasarımcının kişisel özellikleri ve kişisel ilgilerine ilişkin verilen bilgilerin özeti niteliğindedir. Bilir (2013) kaynağından yararlanılarak hazırlanmıştır.	

3.4.2.3. Tasarımcının Üslubu ve Yaklaşımları

Mimar, eğitim sürecinde ve meslek hayatında bina tasarımında etkili olduğuna inandığı bazı tasarım değer ve kabullerinden meydana gelen bir tasarım felsefesi geliştirir. Mimarın içgüdüsel oluşturduğu bu felsefe tasarımlarını derinden etkiler, çalışmaları bu felsefenin bağımsız gelişmez. Ve tasarımlarına kendine özgü oluşturduğu tasarım felsefesiyle yaklaşır. Mimar tasarıma dair edindiği bilgi birikimi ile kendi kişiliğini harmanlayarak tasarım üslubunu oluşturmaya başlar. Mimarın tasarım biçimi (üslubu) oluşturması tüm tasarımlara benzer biçimde yaklaşacağı anlamına gelmez. Tasarımcının biçim yaklaşımı tasarım sürecinde kendine özgü bir çıkış noktası oluşturması ve bir yol izlemesine olanak sağlar. Tasarımcının kendi biçiminin düzgün bir temele oturması sayesinde kavramsal bakış açısı da güçlü bir şekilde gelişme gösterir (Bilir, 2013).

Mimarın tasarım felsefesi tasarım sürecine, yöntemine ve çözüm biçimlerine etki ederek tasarım yaklaşımını belirler. Her mimar bir probleme farklı açıdan bakarak farklı yaklaşabilir. Mimari planlamaya başlamadan önce, mimarın tasarımın başlangıç evresindeki sorunlara yaklaşımı, tüm mimari tasarım sürecini etkileyen en önemli fikir üretme ve geliştirme aşamasıdır (Balkan, 2005).

Biçemler ve yaklaşımlar, tasarımcının kendini çizgisini en çok yansıttığı, hatta zaman zaman tasarımın tüm özellikleri arasından sıyrılarak en ön plana çıktığı veri grubudur. Tasarımda konsepti belirleyen diğer veriler tasarımcının üslubuyla bağlantılı olarak gelişir ve ortaya çıkan her tasarımda çözümler farklı olsa bile tasarımcının yaklaşımı ve tasarımı biçimlendirilişi ortak bir dile gönderme yaparak meydana gelir. Bu özellik her tasarımcıda gelişmemekle beraber bazı tasarımcılarda baskın olarak gözlemlenir.

Tasarımcının kendine özgü çizgisini belirleyen biçem, belki de her tasarımcının geliştirmesi gereken, tasarımcının özgün olmasını sağlayan özelliktir. Fakat biçemin anlaşılır ve baskın olması tasarımcının tecrübesiyle doğru orantılı olup, yoğun bir çaba gerektirir. Tasarımcının çizgisi, tasarımcının tüm tasarım süreçlerinde kullanmak için geliştirdiği kişisel bir konsept dili de olabilir. Tasarım problemlerini geliştirdiği bu konsept dili ile ele alarak buna uygun çözümler uygular. Tasarım konseptinde tasarımcının bu verileri kullanarak elde ettiği tasarımlar daha çok biçimsel özelliklerin ön planda olduğu tasarımlar olarak değerlendirilebilir (Bilir, 2013).

Örneğin; Zaha Hadid'in hemen hemen tüm eserlerinde belli bir çizgisi olduğu görülmektedir. Zaha Hadid dekonstrüktivizm akımının en önemli temsilcilerinden biri olarak eserlerinde daha akışkan ve postmodern tasarımları tercih etmektedir. Hadid kariyerinin başlarında keskin çizgileri tercih ederken zamanla geçişken ve daha organik çizgiler taşıyan yapılar ortaya koymaya başlamıştır. Eserleriyle iç mekân ve dış mekân arasındaki sınırları yok ederek bir yapıyı oluşturan mimari özelliklerin bütünlüğünü parçalayan Hadid; yüzey oyunları, dış cephenin kaydırılması ve stil imzası olan eğriler ve dalgalarla binalarını tasarlamıştır (Şekil 3.16) (URL 10).



Şekil 3.16. Galaxy Soho (URL 11) ve Haydar Aliyev Kültür Merkezi (URL 12)

3.4.3. Tasarıma ve Tasarımcıya Bağlı Veriler

Tasarım sürecine başlarken ilk olarak tasarıma dair bilgileri toplanır ve bu bilgiler ışığında tasarım problemleri belirlenir. İlk belirlenen problemler tasarımın yeri, konusu, işlevi, tasarımın ihtiyaç listesi gibi tasarıma ilişkin problemlerdir. Tasarıma dair bu veriler belirlendikten sonra tasarımcı problem çözümleri ararken tasarımda kendi çizgisini oluşturmak için yeni problemler ortaya çıkarır, bu problemlerin çözümleri tasarımda tasarımcının çizgisini belli eder. Tasarım konsepti bazen tasarıma ait problemlerden yola çıkılarak belirlenir, bazen de tasarımcının kendisi ile ilgili bir problemden yola çıkması ile belirlenir. Bu duruma ek olarak tasarım konsepti hem tasarımın hem de tasarımcının ortak paydada bulunduğu bir tasarım probleminden yola çıkarak belirlenebilir. Hem tasarıma hem de tasarımcıya bağlı konsept verileri bir sentezin sonucunda ortaya çıkan konsept verileridir. Bu veriler tasarım problemlerinin belirlenip tasarımcının bazı kararlar almaya başladığı zaman ortaya çıkan verilerdir. Bu veriler;

- Bina Kabuğu (Zarfı); strüktür, malzeme, form
- Mekânsal Düzenlemeler; sirkülasyon, mekân organizasyonu
- Örnek Binalar
- Temsil

olarak sıralanmaktadır.

3.4.3.1. Bina Kabuğu (Zarfı)

Mimari yapının biçime ulaşması için bir bina kabuğuna ihtiyacı vardır. Bina kabuğunu malzeme ve strüktür oluşturur. Bir yapı tasarlanırken tasarım ne kadar güzel olursa olsun o yapıyı ayakta tutacak bir strüktür sistemi olmazsa tasarım uygulamaya geçemez.

Birçok yönüyle iyi olan bir tasarım yanlış malzeme seçimi ile kötü tasarlanmış bir yapıya dönüşebilir. Bu bağlamda tasarımda malzeme ve strüktür olmaksızın hareket edilemez. Ancak bazı durumlarda malzeme ve strüktür tasarımın hayata geçmesi için sadece bir araç olmaz, tasarımın konseptini oluşturan ana unsur olur. Geçmişte tasarımın çıkış noktasının strüktür olduğu birçok yapı ile karşılaşılabılır. Örneğin bir cami tasarlarken çözülmesi gereken ana unsur maksimum açıklığı sağlamaktı ve bunun içinde kubbe, kubbe geçiş elemanlar, sütunlar geliştirildi. Bu strüktür elemanları da tasarımın odak noktası oldu (Özçakı, 2018).

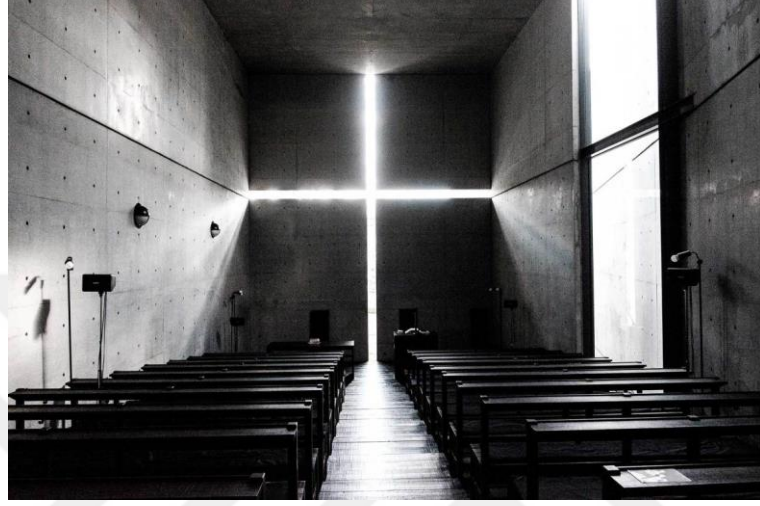
Endüstri devrimi ile beraber taşıyıcı sistem açıkça gösterildi. Ve 19. Yüzyılın sonunda giydirme cephe ve bezemeyi reddeden bir anlayış ortaya çıktı. Strüktürün açıkça sergilendiği yapılarda strüktür ile malzeme arasında sıkı bir ilişki bulunmaktadır. Demir, betonarme gibi yeni keşifler olmasaydı bugünkü kabuk strüktürlerin çoğu bugünkü biçimiyle inşa edilemezdi (Bielefeld ve El Khouli,2010).

Malzemelerin teknik, görsel ve dokunsal özellikleri tasarımda taşıyıcı sisteme ifade kazandırmak için bilinçli olarak tercih edilebilir. Tasarımda malzeme, tasarım aşamasında tasarımın bir gerekliliği için seçilebileceği gibi tasarımın ana fikrini de oluşturabilir veya malzeme seçimi ana fikri destekleyebilir. Tüm durumlarda malzeme seçiminde malzemenin özellikleri dikkate alınmalıdır.

Malzemenin teknik özelliği kadar kullanıcıda bıraktığı etki de önemlidir. Yerel bir malzeme seçimiyle yerin ruhuna uygun tasarım gerçekleştirilir. Ahşap malzemenin insanda bıraktığı sıcak his tasarımda ön plana çıkarılabilir. Veya brüt beton kullanarak tasarıma modern bir çizgi kazandırılabilir. Malzemenin doğru seçimi ile tasarım amacına hizmet edebilir ve hatta tasarım amacına ulaşmakta malzeme seçimi başrol olabilir (Bielefeld ve El Khouli,2010).

Malzemenin tasarım konseptinin etkisini güçlendirdiği bir yapıya örnek olarak Tadao Ando'nun Işık Kilisesini verebiliriz. Tadao Ando'nun Işık Kilisesinde konsept ikilik kavramıdır. Burada ikilikten kasıt katı cisim/boşluk, şiddetli/durgun ve ışık/karanlıktır. Bu ikilik kavramı kiliseyi süsten uzak ve sade bir boşluğa dönüştürmüştür. Kullanılan materyaller sayesinde konseptin yapıdaki etkisini güçlenmiştir. Beton klasik kilise mimarisinin dışında bir malzeme olmasıyla yapıya özgünlük katmıştır (Şekil 3.17). Binanın beton kabuğu ibadet alanını sakin ve huzurlu kılarken aynı zamanda kiliseye karanlık bir hava katmıştır. Beton yapıda hem boşluk hem strüktür hem de kilisedeki dini öge olarak karşımıza çıkmaktadır. Tadao Ando'nun basitlik ve minimalist estetiğine yönelik seçtiği malzeme olan beton, doğal ışık oyunlarına

imkân tanımıştır. Cephedeki boşluklardan yapının içine sızan ışık ile beton, iç mekânı aydınlanmış bir kutuya dönüştürmüştür. Işık ve beton yaklaşımı ile algısal olarak materyali maddi olmayana, karanlığı ışığa, ışığı da bir mekâna dönüştürmüştür. Bu örnekte de görüldüğü gibi malzeme tasarım konsepti olabileceği gibi tasarım konseptinin ortaya çıkmasında kullanılan bir yöntemde olabilir (URL 13).



Şekil 3.17. Işık Kilisesinin İç Mekânı (URL 14)

Strüktür yapıda sadece yük taşımak için kullanılmaz aynı zamanda yapının biçiminin oluşmasına da katkı sağlar. Bir yapının hem estetik hem de yapısal niteliğini önemli ölçüde etkiler. Farklı strüktür sistemleri kullanarak tasarım farklılaşabilir ve bu sistemler üzerinden ana fikri belirlenebilir. Taşıyıcı sistemi yaratıcı bir şekilde kullanmak için birçok yol bulunmaktadır. Taşıyıcı ızgara sistemler, asma germe sistemler, eğrisel dış kabuklar, geniş açıklıklar, bükülmüş dış yüzeyler gibi farklı strüktürler ile tasarım özgün hale getirilebilir.

Tasarımın taşıyıcı unsurları apaçık şekilde sergilenerek bunun üzerine tasarımın konsepti oluşturulabilir. Buna örnek olarak; Renzo Piano ve Richard Rogers'ın tasarladığı Pompidou Kültür Merkezi verilebilir. Renzo Piano ve Richard Rogers'ın tasarladığı Pompidou Kültür Merkezinde yapının mimari karakterini yapının strüktürü yansıtmaktadır. Yapıda tamamen çelik taşıyıcılar kullanılmış ve iç mekânda geniş açıklıklara yer verilmiştir. Yapı içindeki mekânsal serbestliğin sağlanması için sirkülasyon elemanları ve sistem elemanları yapının dışına taşınmıştır. Her bir yapı elemanı farklı renklerle temsil edilerek işlevlerinin ötesinde estetik bir algı

oluşturulmuştur. Yapının strüktürü ve yapı elemanları yapının konseptinin çıkış noktası olmuştur (URL 15) (Şekil 3.18).



Şekil 3.18. Pompidou Kültür Merkezi Dış Cephesi (URL 16)

Yapı tasarımında form mekânların birleşimi ile meydana gelebilir veya tasarımın başında genel hatları ile belirlenen bir form, mekân düzenlemeleri ile son halini alabilir. Her iki yöntemde mimarlıkta kullanılmaktadır. Tasarımcının kütlelere işlevler belirlemesi ve bu kütleleri belirli bir düzenle bir araya getirmesiyle bir form oluşturulabilir veya bir hacmin içinde (bu bir küp veya bir silindir olabilir) mekân çözümleri yapılabilir. Tüm bu seçimler tasarımcının tercihine bağlıdır. Tasarımcı formu belirlerken farklı yollar tercih edebilir. Ancak tasarımcının bina programının getirisi olarak belli bir hacimde bu formu elde etmesi gereklidir. Yani tasarımda formu nasıl ve ne yolla elde edeceği tasarımcıya ait bir unsur olsa da yapının işlevini karşılayacak alan yeterliliği tasarıma ait bir unsurdur.

Tasarımda mekânlar kütlelerin bir araya gelmesiyle oluşmaktadır. Bu kütleler temel biçimlerin olduğu gibi kullanılmasıyla, eksiltilmesiyle veya eklemeler yapılmasıyla bir forma dönüşmektedir. Kütleler iç içe geçerek veya arada tanımlı boşluklar oluşturarak bir araya getirilebilir. Günümüzde kütleleri katlanarak veya bükülerek daha karmaşık biçimler de elde edilmektedir (Bielefeld ve El Khouli,2010). Tüm bu yöntemlerden herhangi biri veya birilerini kullanarak elde edilen form ve bu formun mekânsal çözümlenmeleri ile tasarım mevcut biçimine kavuşur. Tasarımda konsept tüm bu düzenlemeleri oluştururken belirleyici faktördür. Konsept biçimsel farklılık üzerinden de belirlenebilir.

Tasarımın formu sadece hacimsel büyükle bağlantılı değildir, çoğu tasarımcı mekânsal yeterliliği sağlasa bile uygun malzeme ve strüktürü formu oluşturmak için bulamayabilir. Tasarımın formu birçok faktöre bağlıdır.

Tasarımda formu farklı biçimlerle oluşturmak tasarımcının üslubuyla da alakalıdır. Tasarımcı tasarımlarında eğrisel çizgiler tercih edip organik formlar üretebilir. Kimi tasarımcılar ise kübik formlarla çalışmayı tercih eder.

Günümüz mimarisinde farklı formlar denenerek heykelsi yapılar ortaya çıkmıştır. Bu yapılar çarpıcı formlarıyla dikkat çekmektedir. Tasarımcılar çarpıcı bir yapı ortaya koymayı hedeflediklerinde genellikle bu sıra dışı formları tercih etmektedirler. Tasarımcıların bu tarz tasarımlarında genellikle formu belirlemeye yönelik bir konsept seçimi yapılmaktadır. Bu yapılarda konsept doğrudan formla ilişkili olabilir veya forma yansımalarla oluşturulabilir.

Tablo 3.6. Mimari Tasarımda Bina Kabuğu (Zarfi)

Mimari Tasarımda Bina Kabuğu (Zarfi)	
Strüktür	Tasarımcı tasarımda strüktür elemanlarını açıkça sergilemek isteyebilir. Hatta çok farklı strüktürel sistemler üzerinde bir konsept belirleyerek tasarımda bu sisteme dikkat çekebilir. Tasarım konsepti belirlerken strüktür üzerinden bir tasarım ortaya konabilir veya belirlenen konsept seçilen strüktür sistemi ile daha güçlü vurgulanabilir.
Malzeme	Yapılarda malzeme seçimi oldukça önemlidir. Tasarımın konsepti ve tasarım ne kadar iyi olursa olsun yanlış malzeme seçimi ile tasarımda istenilen sonuç alınamayabilir. Tasarımda konseptin etkinliğini arttıran doğru malzeme seçimi bazen direkt olarak konsepti belirleyen unsur da olabilir.
Form	Form tasarımın estetik değerini belirleyen en önemli girdilerden biridir. Tasarımcı yapının insanda nasıl algılanmasını istiyorsa formu ona göre belirler. Yapının biçimine göre insan yapıdan ürkebilir veya yapıya hayran kalabilir. Tasarımcı yapının gizlenmesini veya apaçık kendini belli etmesini isteyebilir, yapının formunu da buna göre belirler. Tasarımın konseptine göre form meydana gelir. Ancak bazen form üzerinden yola çıkarak da bir konsept belirlenebilir.
Mimari tasarımda bina kabuğu (zarfi) tablosu, bina kabuğuna (zarfi) ilişkin verilen bilgilerin özeti niteliğindedir. Bielefeld ve El Khouli (2010) kaynağından yararlanılarak hazırlanmıştır.	

3.4.3.2. Mekânsal Düzenlemeler

Tasarıma başlarken mekânsal gereksinimler genellikle bellidir. Kullanıcı ve işveren talepleri doğrultusunda mekânda ne kadar alan ve hacme ihtiyaç duyulduğu hesaplanabilir. Yapılan hesaplamalardan yola çıkılarak aşağı yukarı proje büyüklüğü ve boyutlarına ilişkin bir yargıya varılabilir (Bielefeld ve El Khouli,2010).

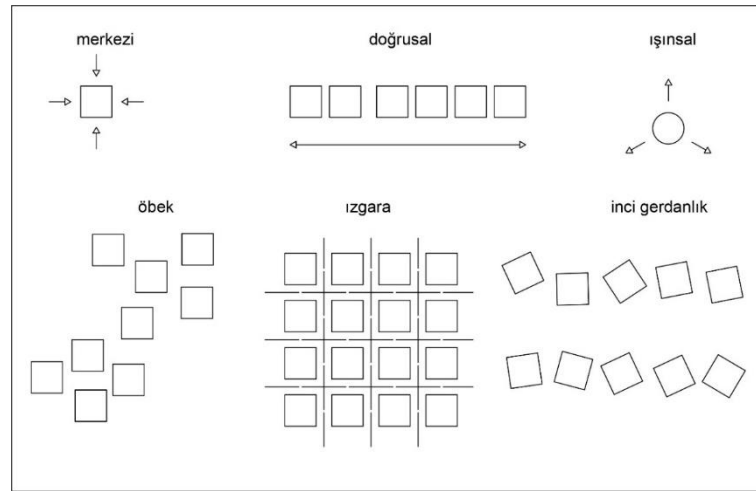
Çok fazla işlevsel talep içermeyen konut ve ofis projeleri gibi küçük projelerde mekân organizasyonu yapmak daha basittir. Buna karşın, farklı mekân türlerini barındıran (toplantı salonu, yüzme havuzu, vb.) yapılarda hacimsel farklılıklar bulunmaktadır

(Bielefeld ve El Khouli,2010). Bu sebeple, tüm hacimleri ayrı ayrı ele alıp sonuç üründe bütünlük yakalanmalıdır.

Tasarıma başlarken bir ihtiyaç programı çıkarmak ve burada bulunan mekânlar arasında mekânsal dağılım planı oluşturmak tasarımla ilgili fikirler elde etmeye yardımcı olmaktadır. Özellikle farklı mekân birimleri içeren kompleks yapılarda tasarıma başlarken mekânsal dağılım planını düzgün oluşturmak tasarımın doğru bir şekilde ilerlemesini sağlamaktadır.

Mekânsal dağılım planı oluştururken; yükseklik, aydınlatma vb. bakımlardan aynı gereksinimlere sahip mekân ve işlevler beraber gruplandırılabilir. Bu sayede mekânlar birbirleriyle orantılı ve işlevsel olarak doğru bağlantılı olarak bir araya gelebilir.

Mekânlar, kütlelerin bir araya gelmesiyle birlikte tanımlı hale gelmektedir. Kütlelerin birleşimi sonucunda oluşan açıklıklar, sirkülasyon alanları ve tanımlı mekânlar sonucunda iç ve dış mekânlar ve bu mekânların bağlantıları meydana gelmektedir. Mekânların oluşturduğu kütlelerin farklı kompozisyonlarda düzenlemesinde yapı kompleksi hatta daha büyük ölçekte düşünüldüğünde kentsel mekânlar meydana gelir. Bu düzenlemeler; merkezi, doğrusal, ışınsal, öbek veya gruplar halinde, ızgara düzeninde, gerdanlıktaki inciler gibi dizilmiş öğeler olarak sıralanabilir (Şekil 3.19). Bu düzenlemeleri yaparken kütleleri farklı kotlarda konumlandırılarak tasarım farklılaştırılabilir (Bielefeld ve El Khouli,2010).



Şekil 3.19. Mekânsal Düzenleme Biçimleri (Ching, 2003)

Mekânların işlevsel olarak gruplandırmak ve mekân bağlantılarını belirlemek yapının sirkülasyon şeması ile ilgili tasarımcıya fikir verebilir. Eğitim yapıları, idari yapılar, hastane yapıları ve müze gibi sirkülasyonun büyük öneme sahip olduğu yapılarda

mekân bağlantılarını belirlemek ve bunun doğrultusunda sirkülasyon şemasını oluşturmak önemlidir.

Tasarımda mekânlar arasındaki bağlantıyı sağlayan dolaşım alanları (sirkülasyon) ve bu alanların düzenlemeleri ile kullanıcıların bu mekândaki eylemleri, mekânlar arasındaki hareketleri belirlemektedir. Birçok yapı türünde kullanıcının binada nasıl hareket edeceği, bir mekâna nasıl ulaşacağı tasarımın en önemli girdilerinden biridir. Örneğin bir kamu yapısında çok sayıda işlev bulunmaktadır. Birbiriyle bağlantılı işlevlerin biraya getirilmesi ve kullanıcıların bu mekânlara ulaşırken en kısa yoldan ulaşmaları tercih edilir. Bu sayede insan yoğunluğunun fazla olduğu kamu mekânlarında, sirkülasyon alanlarında ki yoğunluk azaltılmaktadır. Ayrıca sirkülasyonun önemli olduğu sergi mekânlarında sirkülasyon üzerinden konsept belirlenebilir ve bu alanlar sadece dolaşım alanı değil aynı zamanda birer sergi mekânına dönüşebilir.

Tablo 3.7. Mimari Tasarımda Mekânsal Düzenlemeler

Mimari Tasarımda Mekânsal Düzenlemeler	
Sirkülasyon	Sirkülasyonun önem taşıdığı yapı türlerinde sirkülasyon şeması üzerinde konsept belirlenebilir. Veya belirlenen konsept sirkülasyon ile vurgulanabilir.
Mekân Organizasyonu	Kompleks yapılarda mekânlar arasındaki ilişkinin belirlenmesi önemlidir. Yapıda mekânlar işlevsel bağlantılarına göre bir araya getirilerek mekânların organizasyonu üzerinden bir konsept belirlenebilir. Veya bu düzenlemeler tasarımcının konsepti bulmasında ilham kaynağı olabilir.
Mimari tasarımda mekânsal düzenlemeler tablosu, mekânsal düzenlemelere ilişkin verilen bilgilerin özeti niteliğindedir. Bielefeld ve El Khouli (2010) kaynağından yararlanılarak hazırlanmıştır.	

3.4.3.3. Örnek Binalar

İyi tasarlanmış yapılar her zaman için mimarlara bir şeyler öğretir. Bir yapı kimi zaman farklı işlevsel çözümyle kimi zaman ise iyi çözülmüş bir strüktür sistemi ile tasarımcıya ilham kaynağı olabilir. Tasarımcı örnek yapılardan dersler çıkararak kendi tasarımını geliştirme fırsatı yakalar.

Benzer tasarım problemlerini çözmek için tasarlanmış veya benzer bir bağlam içinde çözülmüş başka yapıları incelemek, tasarıma başlamada tasarımcıya yardımcı olabilir. Tasarım problemi, çok sık rastlanmayan özel bir işlevse veya çalışılması güç bir topografyaya sahip olan bir bağlamdaysa, inşa edilmiş yapıları incelemek çözüme yönelik ipuçları verebilir. İncelenen her yapı örneği tasarımcının farklı çözümler sunmasına olanak sağlamaktadır. Tüm yapı ve tasarım yaklaşımlarını özgül bağlamı içinde

çözümleyerek tasarımcı kendi fikir ve yaklaşımlarını geliştirir (Bielefeld ve El Khouli,2010).

Bir tasarımcı için incelen her yeni yapı tasarımcının ufkunu genişletir. Tasarımcı yapılarda gördüğü teknik, malzeme, biçimsel yaklaşım, mekân çözümleri gibi birçok tasarım olgusunu kendi tasarımına uyarlayarak tasarımını geliştirebilir. Bir mimarın sürekli olarak güncel yapıları takip etmesi gerekir ve bu yapılarda gördüğü yeniliklerden haberdar olmalıdır. Bu şekilde tasarım kalitesini arttırabilir.

Dünya’da tasarımı ile mimari camiada takdir toplamış yapılar mimarlar için bir esin kaynağı olabilir. Mimar, tasarlayacağı yapının tasarım problemine ilişkin çözümlerini, benzer tasarım problemine sahip yapıların çözümlerini baz alarak tasarıma uyarlayabilir. Bir tasarımı birebir taklit etmek doğru olmaz ancak tasarımda ilham alarak yeni bir tasarım ortaya koyulabilir.

Meslek yaşamında deneyimsiz mimarların incelediği her yeni yapı mimarın tecrübe kazanmasında yardımcı olabilir. Başarılı mimarların çözüm önerileri, mimari üslup ve yaklaşımları, teknik ve malzeme kullanımları meslek hayatına yeni başlayan bir mimarın çizgisini belirmesi için bir kılavuz olabilir.

Bir yapı tasarlamaya başlarken tasarım konusuna göre daha önce yapılmış örnekleri incelemek tasarımcının tasarım problemlerini belirlemede yardımcı olmaktadır. Örneğin bir okul binası tasarlarken eğitim yapılarını incelemek bina programını oluşturmada yardımcı olabilir. İncelenen eğitim yapılarındaki iyi tasarım fikirleri tasarımcı için bir ilham kaynağı olabilir.

Geçmişte de mimarların diğer yapılardan tasarım fikirleri elde ettikleri görülmüştür. Örneğin; camilerde üst örtü olarak kubbe kullanılmaya, kilise yapılarında kubbe kullanarak daha geniş açıklıklar elde edildiğinin görülmesinden sonra başlanmıştır (Özçakı, 2018).

3.4.3.4. Temsil

Günümüzde mimarlık sadece mekân üretme sanatı değildir. Mimarlık farklı amaçlara da hizmet etmektedir. Bu amaçlar arasında bir kentte ikon yaratma da vardır. Ve kentin ikonu olması amacıyla yapı tasarımı yapılabilir. Örneğin; Sydney Opera Binası, Guggenheim Bilbao Çağdaş Sanat Müzesi kentin ikonu olmayı hedefleyerek yapılmış olup bunu başaran yapılardandır (Peker, 2006). Bu tür yapılara örnek çoğaltılabilir. Bu yapılar kenti temsil eden yapılardır.

Mimari de temsil kavramı sadece kentin temsiliyle sınırlı değildir. Bir yapı bir olayı, bir olguyu veya bir nesneyi de temsil edebilir. Bu tür yapılarda tasarımın çıkış

noktası temsildir. Bir tasarımcı yapı tasarlarken o yapının bir olaya ya da olguya dikkat çekmesini istiyorsa bunu en çarpıcı şekilde tasarıma yansıtmalıdır. Guggenheim Bilbao Çağdaş Sanat Müzesi, Berlin Yahudi Müzesi, Tjibaou Kültür Merkezi gibi bazı yapılar kente ilişkin bazı unsurları temsili üzerinden kentin ikonu haline gelmiştir (Eraslan Özdağ, 2018).

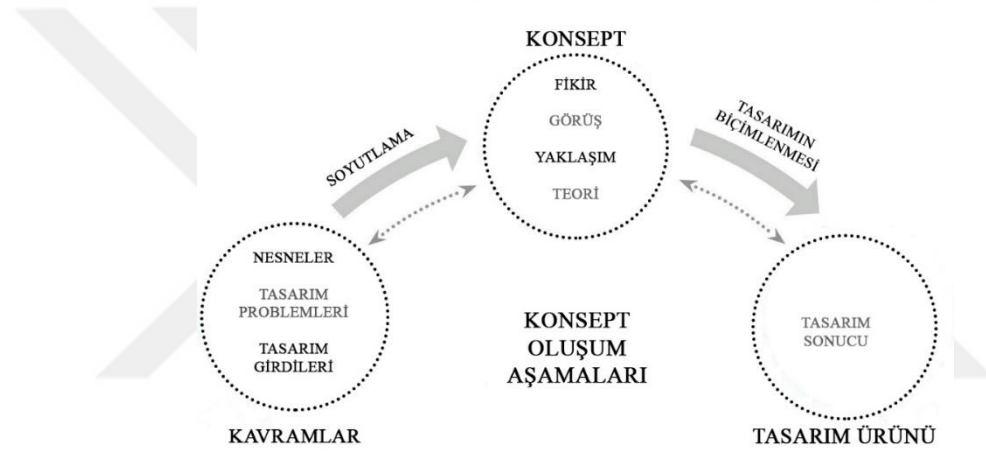
Mimari tasarım konseptinde temsilin seçilmesi her zaman o yapıyı ikon haline getirmek için yapılmaz. Herhangi bir unsura dikkat çekmek içinde konsept, o unsurun temsili olarak belirlenebilir. Örneğin mimar Norman Foster'ın tarihi bir yapı olan Reichstag Alman Parlamentosuna ek olarak tasarladığı çağdaş kubbe sisteminde, savaştan sonra Almanya'nın sarsılan demokrasisinin artık doğru işlediğini göstermek için yönetim şeffaflığı, halkın yönetime katılımı, Doğu ve Batı Almanya'nın birleşimi kavramlarının temsili üzerine konsept belirlenmiştir (Şekil 3.20). Reichstag Alman Parlamentosu Naziler tarafından kapatılmış ve daha sonra II. Dünya Savaşının ardından harap durumda olan yapıda restorasyon çalışması yapılmıştır. Yapının ana kısmına müdahale edilmemiş olup yapının eski kubbenin yeri korunmuş ve buraya çağdaş bir kubbe tasarlanmıştır. Kubbe toplantı salonunun üzerine konumlanmış olup şeffaf bir üst örtüye sahiptir. Kubbenin içinde sirkülasyon elemanı sayesinde dolaşım yapılabilir (Kılıç, 2015). Kubbenin şeffaf olması yönetimin şeffaflığını ve halkın yönetime katılmasını temsil eder. Kubbenin iç mekânında kullanılan aynalar sayesinde taşıyıcılar gece de ışığı yansıtmaktadır. Bu ışık demokratik sürecin canlılığını temsil eder. Norman Foster çağdaş kubbenin konseptini yönetim şeffaflığı, halkın yönetime katılımı, Doğu ve Batı Almanya'nın birleşimi kavramlarının temsili üzerine belirlemiştir (Eraslan Özdağ, 2018).



Şekil 3.20. Reichstag Alman Parlamentosu (URL 17)

3.5. Bölüm Sonucu

Bu bölümde konseptle ilişkin tanımlar ve görüşler derlenmiş olup konseptte veri oluşturabilecek girdiler belirlenmiş ve gruplandırılmıştır. Buna göre özetle; mimari tasarımda konsept; fikir, kavram, teori, görüş veya bir tür mimari yaklaşım biçimi olarak tanımlanabilir. Tasarımda mimara yol gösteren konsept, tasarımın bütününe yansıyan bir ana fikirdir. Tasarım konsepti tasarımın bütününde tutarlı olmasını sağlamaktadır. Tasarımda kavramlar soyutlanarak konseptte dönüşür ve konsept tasarımın biçimlenmesini sağlar. Yani somut kavramlar (tasarım problemleri) soyutlanarak tasarım konseptine dönüşür, bir fikir olan konsept tasarımın somut bir biçime dönüşmesini sağlar (Şekil 3.21).



Şekil 3.21. Konsept oluşum aşamaları

Mimari tasarımda konsepti geliştirmek için soyutlama, eskiz, leke etüdü, modelleme, şema ve diyagramlar gibi birçok araç ve yöntem kullanılmaktadır.

Tasarımda konsept verisi olabilecek sınırsız kavram bulunmaktadır. Tasarım girdilerinin, tasarım problemlerinin tümü çalışma kapsamında tasarımda konsept verisi olarak ele alınmıştır. Konsept verileri belirlenen verilerle sınırlı değildir ancak çalışma kapsamında bu veriler ele alınmıştır.

Tasarımda konsepti oluşturan veriler; tasarımcıya bağlı veriler, tasarımcıdan bağımsız veriler ve hem tasarımcının hem de tasarımın etki ettiği veriler olarak gruplandırılmıştır (Tablo 3.8).

Tablo 3.8. Tasarımda Konsept Verileri

TASARIMDA KONSEPT VERİLERİ		
Tasarımdan Bağımsız Veriler	Bağlam	Tarihi Çevre
		Sosyo -kültürel Çevre
		Fiziksel Çevre
		Doğal Etmenler
	Kullanıcı Gereksinimleri	Kullanıcının İşlevsel Talepleri
		Kullanıcının Kişisel Talepleri
		İşveren Talepleri
	Konu – İşlev	Konu
		İşlev
Yapı Türü		
Tasarımcıya Bağlı Veriler	Tasarımcının Deneyimleri	Kültürel Deneyimleri
		Fiziksel Deneyimleri
	Tasarımcının Kişisel Özellikleri ve Kişisel İlgileri	İlgi Alanları
		Kişisel Beğenileri
	Tasarımcının Üslubu ve Yaklaşımları	
Tasarıma ve Tasarımcıya Bağlı Veriler	Bina Kabuğu	Strüktür
		Malzeme
		Form
	Mekânsal Düzenlemeler	Sirkülasyon
		Mekân Organizasyonu
	Örnek Binalar	
	Temsil	
Tasarımda konsept verileri tablosu Bielefeld ve El Khouli (2010), Balkan (2005) ve Bilir'in (2013) kaynaklarından yararlanılarak ortaya konmuştur.		

4. ALAN ÇALIŞMASI: MİMARİ TASARIMDA KONSEPTİN ÇAĞDAŞ SANAT MÜZELERİ ÜZERİNDEN ANALİZİ

Çalışma kapsamında konsept verisi olarak belirlenen kriterler, çağdaş sanat müzeleri üzerinden çalışmanın bu bölümünde incelenmektedir. Konsept verileri; tasarımcıya bağlı veriler, tasarımcıdan bağımsız veriler ve hem tasarımcıya hem de tasarıma bağlı veriler olarak sınıflandırılmış olup çağdaş sanat müzeleri de bu sınıflandırmaya göre analiz edilmektedir. Her bir müzenin mimarları, tasarım süreçleri, tasarımına etki eden unsurları ile değerlendirmiş olup betimsel analizleri yapılmıştır.

Tasarım verilerinin analizi;

- Tasarımcıların veya tasarım ekiplerinin tasarıma nasıl başladığı,
- Tasarımcıların nerden yola çıkarak tasarımın ana fikrini belirlediği,
- Tasarımlarının ana fikirlerinin ne olduğu

sorularının cevabı üzerinden yapılmaktadır. Tasarım konsept verilerine dair bilgiler; yüksek lisans ve doktora tezleri, makaleler, süreli yayınlar, mimarların internet siteleri, plan şemaları, yerin tarihçesi, müzelerin internet siteleri ve mimari bloglar gibi bilgi kaynaklarından elde edilmektedir.

Müzeler üzerine analiz çalışması yapılırken belirlenen konsept verilerinden; tasarımcıdan bağımsız veriler arasından kullanıcının işlevsel talepleri ve kullanıcının kişisel talepleri, konu ve işlev, tasarımcıya bağlı verilerden tasarımcının kişisel özellikleri, tasarımcının kişisel ilgileri ve tasarımcının deneyimleri analiz çalışmasında kapsam dışı bırakılan verilerdir.

İncelenen müzelerde; tasarımcıdan bağımsız veriler arasından kullanıcının işlevsel talepleri ve kullanıcının kişisel talepleri üzerine bir analiz yapılmamıştır. Çünkü müze yapılarında kullanıcıların gereksinimlerinden çok sergilenen objenin gereksinimleri ön plandadır. Bunun sebebi müzenin ana mekânı kullanıcıların gereksinimlerini karşılayan mekânlar değil sergi mekânlarıdır. Çağdaş sanat müzelerinde kullanıcılar sanat eserlerini görmek ve müze mimarisini incelemek amacı ile müzeyi ziyaret ederler. Müzelerin tasarımında mimar, kullanıcıların müze ziyareti esnasında karşılanması gereken gereksinimler ve müze çalışanlarının gereksinimleri (wc, restoran mekân çözümleri vb.) gibi kullanıcı gereksinimlerine yönelik verileri dikkate almıştır. Ancak bu gereksinimler konsepti belirlemede etkili olmamıştır.

Tasarımcıdan bağımsız veriler arasında yer alan konu ve işlev üzerine de bir analiz yapılmamıştır. Bunun sebebi de tasarım konusunun ve işlevinin müze yapılarında konsepti belirlemede doğrudan fazla etkili olmadığı düşüncesidir. Özel bir konusu olan

yapı türlerinde konsepti belirlemede bu unsur daha etkili olabilir. İşlevleri ile ön plana çıkan veya çok sayıda işlev barındıran yapı türlerinde de konsept işlev üzerinden belirlenebilir. Ancak müze yapılarında işlevin konseptte etkisi mekânsal düzenlemeler üzerinden dolaylı olarak gerçekleştiği çalışmada alan çalışmasında ortaya konmuştur. Bu etkilerde tasarıma ve tasarımcıya bağlı veriler arasından mekânsal düzenlemeler bölümünde incelenmektedir.

İncelenen müzelerde; tasarımcıya bağlı verilerden tasarımcının kişisel özellikleri, kişisel ilgileri ve tasarımcının deneyimleri üzerine bir analiz yapılmamıştır. Bunun nedeni, seçilen müzelerin tasarımcılarının bu müzeleri tasarlariken kendilerinden yola çıkarak bir konsept oluşturduklarına dair bir bilgi bulunmamasıdır. Tasarımcıya bağlı veriler tasarımcının bu bilgileri ne kadar aktardığına bağlıdır. Tasarımcı özel yaşamı ve kişisel bilgilerini tasarıma yansıtırsa bile bunu kamuoyuyla paylaşmamış olabilir. Buna ilişkin bilgi olmaması tasarıma tasarımcıların kişisel ilgi veya özelliklerinin etki etmediği ve tasarımcının kişisel deneyimlerinin tasarımda etkisi olmadığı anlamına gelmemektedir. Sadece buna yönelik bilgi edinilmediği için analiz tablosunda bu başlığa yer verilmemiştir.

Alan çalışmasında müzelerin analizi için ele alınan veriler Tablo 4.1'de verilmiştir.

Çalışma kapsamında ele alınan müzelerin tamamı; tasarımı ile ön plana çıkmış, mimarlık alanında adını duyurmuş ve günümüz teknolojisi ve tasarım akımları ile tasarlanmış olan çağdaş sanat müzeleridir. Bu müzelerin tarihi yapıya ek yapı olmamasına dikkat edilmiş olup bu yapılar kapsam dışında tutulmuştur. Çalışmada; Guggenheim Bilbao Müzesi, MAXXI Müzesi, MO Modern Sanat Müzesi, Louvre Abu Dhabi Müzesi, Solomon R. Guggenheim Müzesi ve Odunpazarı Modern Müzesi ele alınmıştır.

Müzelerin seçiminde farklı coğrafyalarda yer alması, konsept müze anlayışıyla yapılmış olması, bilindik, ödüllü, kariyerlerinde kendilerini kanıtlamış, literatüre geçmiş mimarların eserleri olmasına dikkat edilmiştir. Seçilen örneklerde bulunduğu yere değer katma hedefi de ön planda tutulmuş ve dünyanın farklı yerlerinden örneklere yer verilmiştir.

Tablo 4.1. Alan Çalışmasında Ele Alınan Tasarım Konsept Verileri

TASARIMDA KONSEPT VERİLERİ		
Tasarımdan Bağımsız Veriler	Bağlam	Tarihi Çevre
		Sosyo -kültürel Çevre
		Fiziksel Çevre
		Doğal Etmenler
	İşveren Talepleri	
Tasarımcıya Bağlı Veriler	Tasarımcının Üslubu ve Yaklaşımları	
Tasarıma ve Tasarımcıya Bağlı Veriler	Bina Kabuğu	Strüktür
		Malzeme
		Form
	Mekânsal Düzenlemeler	Sirkülasyon
		Mekân Organizasyonu
	Örnek Binalar	
	Temsil	

4.1. Guggenheim Bilbao Müzesi

İspanya'nın Bask bölgesinde Bilbao kentinde 1989 yılında 1,5 milyon dolar bütçeli yenileme projesi başlamıştır. Bu kapsamda limanların yenilenmesi, konferans ve konser salonları, yeni toplu ulaşım hizmetleri ve modern ve çağdaş sanat müzesi projeleri düşünülmüştür. Çağdaş sanat müzesinin yapımı için Guggenheim ile 1991 yılında ortaklık yapılmıştır. Müzenin kenti turistik bir cazibe merkezi haline getirecek mimari bir ikon olması istenmiş ve mimari arayışta buna yönelik şekillenmiştir (Gayret, 2016). Müzenin yapım ve tanıtım sürecinde Solomon R. Guggenheim Müzesinin mali desteği bulunmaktadır. Yapılan tanıtım sayesinde de müze ilk iki yılında Bilbao kentine ekonomik olarak ciddi boyutta katkı sağlamıştır (Guash, 2005).

Müzenin tasarımı için küçük çaplı bir yarışma düzenlendi. Düzenlenen yarışmanın sonucunda müzenin tasarımını yapmak üzere Pritzker Mimarlık Ödüllü Mimar Frank Gehry seçildi. Gehry, Jencks ile yaptığı bir röportajda yarışma ile ilgili şunları söyledi;

“Bilbao’ya yapılacak yeni müze binası için çağırıldığımda benden istenen Sydney Opera Binası ile özdeş bir yapıydı... Arata Isozaki, Coop HimmelBlau ve benden oluşan

grup arasında, küçük çaplı bir yarışma idi. Thomas Krens ve Basklar, Bilbao için, Sydney Opera Binası gibi, bir "yumruk" isteğindeydiler. Sydney Opera Binası Avustralya için ne yaptıysa, istedikleri bina da Bilbao için aynı şeyi yapacaktı.” (Jencks, 2005, sf.12; Peker, 2006)

Guggenheim Bilbao Müzesi Nervion Nehri kıyısında, Santiago Calatrava'nın tasarladığı Zubizuri Köprüsü'ne oldukça yakın bir konumda ve La Salve Köprüsüyle de birleşiktir (Balık, 2009). Müze, 10.500 m²'lik galerileri, 2500 m²'lik kamusal alanı, 50 m yüksekliğindeki atriyumu, oditoryumu, depoyu, restoranı ve kafeyi bünyesinde barındırmaktadır. 24.000 m²'lik alana sahip yapının maliyeti 100 milyon dolar olarak açıklanmıştır (Baytin, 2003). Müze açılışının ilk iki yılında 450 milyon dolar kâr ederek müzenin yapımı için harcanan paranın yaklaşık beş katı gelir elde etmiştir (Peker, 2006).

Bilbao kenti Guggenheim Müzesi yapılmadan önce hem hava kirliliği olan hem de cazibesini yitirmekte olan sanayiye dayalı bir liman kentiydi. Bundan dolayı bu durumu değiştirmek için Frank Gehry tarafından kente ikonik bir yapı tasarımı yapıldı, ayrıca bunun yanında Norman Foster, Arata Isozaki ve Caesar Pelli gibi başka ünlü mimarlar da kente değer katan yapılar tasarladı. Guggenheim Müzesinin başarısı olan “Guggenheim veya Bilbao etkisi (Bilbao Effect)” yapılan yenileme çalışmalarıyla beraber başladı ve kent modernizmi, kültürü, temizliği (çevre temizliği) ve ziyaret etmeye değer yer olma özelliklerini birleştirdi (Ward, 2008).

Titanyum kaplaması ile Guggenheim Müzesi hem bir heykel hem de bir kent ikonu olarak görülmektedir (Şekil 4.1). Yapı komşu köprüsü ve çevresindeki kent dokusuyla bütünleşerek bir müzeden daha fazlası olmayı başarmıştır. Yapı, Richard L. Wright'ın ikonik eseri olan Solomon R. Guggenheim Müzesi'nin konseptini destekler biçimde ancak farklı bir konsept ile tasarlanmıştır (Guash, 2005).



Şekil 4.1. Guggenheim Bilbao Müzesi Genel Görünümü (URL 18)

Frank Gehry farklı malzeme ve dışavurumcu fark edilir formları yenilikçi bir biçimde ilk olarak Guggenheim Bilbao Müzesi'nde kullanmıştır (Borden, 2010). Gehry daha sonra da Guggenheim Bilbao Müzesi'nde yakaladığı mimari üslubu sürdürmüş ve buna uygun yapılar tasarlamıştır.

Müzedede titanyum, cam ve kireçtaşı kullanılarak üretilen eğimli yüzeyler, yapının mimari kimliğini meydana getirmektedir (Şekil 4.2). Kavisli titanyum yüzeyler CATIA adı verilen bir 3 boyutlu tasarım programı kullanılarak bilgisayar ortamında modellenerek tasarlanmıştır. CATIA modelleme programı sayesinde Gehry'nin tasarım ofisi o günün şartlarında hayal edilmesi imkânsız olan karmaşık biçimler oluşturmayı sağlamıştır (Baytin, 2003). Kavisli titanyum yüzeyler, gün içinde değişen ışıkla beraber renk oyunlarının oluşmasını sağlamaktadır. Eğimli yüzeyler aynı zamanda içeri giren ışık ve hava akımının kontrolünü sağlamakta da rol oynamaktadır (URL 19).



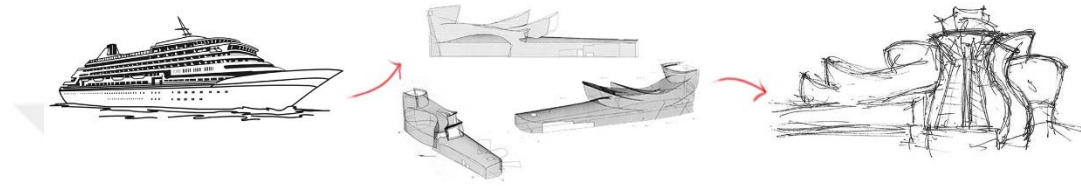
Şekil 4.2. Frank Gehry'nin Guggenheim Bilbao Müzesine ait Eskizi (URL 20)

Yapıda malzeme olarak titanyum, kireç taşı, cam ve İspanyol kalkerini tercih edilmiştir. Kıvrımlı hacim titanyum ile kaplanmıştır ve bu büyüklükte bir yapı için bu bir ilktir. Titanyum hava muhalefeti ve kirliliğine karşı yüksek direnç göstermektedir. Titanyumun özelliklerinin Bilbao'nun hava koşullarına uygun bir malzeme olmasından ve tasarım alanındaki deniz ve güneşin yansımalarıyla titanyumun hoş bir görünüm yaratmasından dolayı müzede malzeme olarak titanyum tercih edilmiştir (Orhon, 2005).

24000 metrekarelik alanın 11000 metrekaresi galeriden oluşmaktadır (URL 19). Galerilerden 10 tanesi klasik tarzda ve binanın dışından kireçtaşı kaplamasıyla ayırt edilebilir olup, 9 tanesi çarpık biçimli ve dışarıdan titanyum kaplamaları ile kendilerini göstermektedir.

Müzenin nehrin kıyısında olan kuzey cephesi tasarlanırken bir liman kenti olan Bilbao'ya atıflar yapılmaktadır. Gehry müzenin nehrin kıyısında tasarlaması konusunda

tasarımın başından beri istekliydi. Bu yüzden kuzey cephesini tasarlarken bu cephenin nehirle beraber sembolik değeri olan heykelsi mimari bir görünüm yakalamasını hedefledi (Şekil 4.2 ve Şekil 4.3). Nehrin karşısından müzeye bakıldığında yapı sanki göletin üzerinde duran bir gemi gibi görünmektedir. Son derece uzun olan Arcelor Mittal Galeri ve metal çiçek formuyla çırpınan yelkenleri temsil eden Atrium'un çatısı ile beraber yapı gemiye benzetilmiştir. Müzenin gemi ile ilişkilendirilmesi yalnızca metaforik² değildir müzenin uzunluğu yaklaşık olarak bir yolcu gemisi uzunluğundadır (Giordano vd., 2010).

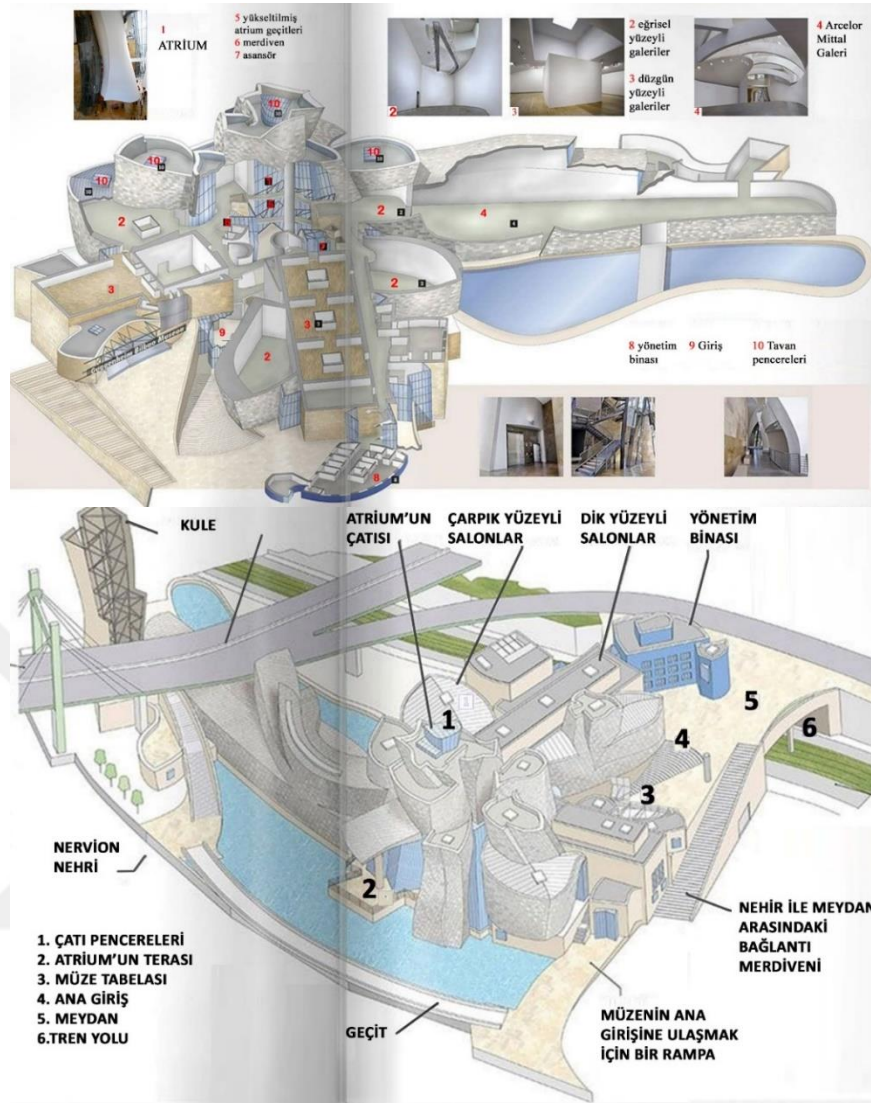


Şekil 4.3. Guggenheim Bilbao Müzesi Konsept Oluşum Diyagramı³

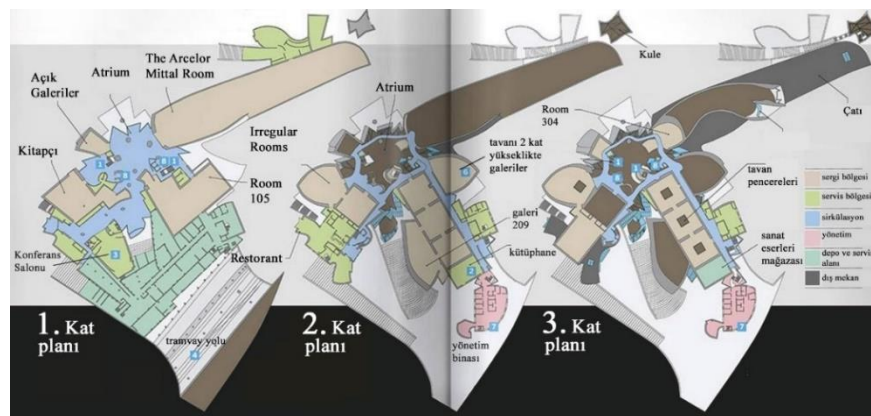
Müze sürekli koleksiyon, geçici sergiler ve yaşayan sanatçıların eserlerinin toplandığı üç ana sergileme bölümü bulunmaktadır. Sürekli sergiler müzenin ikinci ve üçüncü katında kare alanlarda ziyaretçiye sunulmuştur. Geçici sergiler ise, yapının doğu kısmında La Salve'nin altından uzanıp bir kulede sonlanan geniş dikdörtgen bir salonda (104 Arcelor Mittal Galeri) bulunmaktadır. Yaşayan sanatçıların sergileri ziyaretçilerin diğer iki sergiyi gezerken görebilecekleri şekilde müzenin üç katında kıvrımlı galeriye dağıtılmıştır (Gayret, 2016). Müzenin birinci katında konferans salonu, kitap satış merkezi, atrium, sergi salonları ve servis mekânları bulunmaktadır. Müzenin ikinci katında restoran, atrium, kütüphane ve sergi salonları bulunmaktadır. Ayrıca yönetim binası ile bu kat arasında da bağlantı bulunmaktadır. Müzenin üçüncü katında sanat eserlerinin satış noktası ve sergi salonları bulunmaktadır ve yine bu katta da yönetim binası ile bağlantı bulunmaktadır (Şekil 4.4 ve Şekil 4.5).

² Metafor, bir kavramın, durumun veya nesnenin doğrudan kendisi ile değil, başka bir kavram, durum veya nesne kullanılarak dolaylı yoldan anlatılmasıdır. Metaforlar mimari içerisinde bir dil yaratmak amacı ile kullanılabilir. Bu dil aynı zamanda mimarın bir iletişim aracı olarak da kullanılabileceğini göstermektedir (Demirkaynak, 2010).

³Görsel <http://www.printactivities.com/ColoringPages/boat/cruise-ship-coloring-page-1.gif> (E.T: 0.01.2021), https://images.adsttc.com/media/images/521f/a1f2/e8e4/4eb9/4a00/0047/large_jpg/Details_Frank_Gehry_1991-1995_1995..jpg?1377804773 (E.T: 0.01.2021) ve <https://imagens-revista-pro.vivadecora.com.br/uploads/2018/06/croquis-de-arquitetos-famosos-frank-gehry-guggenheim-768x374.jpg> (E.T: 0.01.2021) kaynaklarından faydalanılarak hazırlanmıştır.

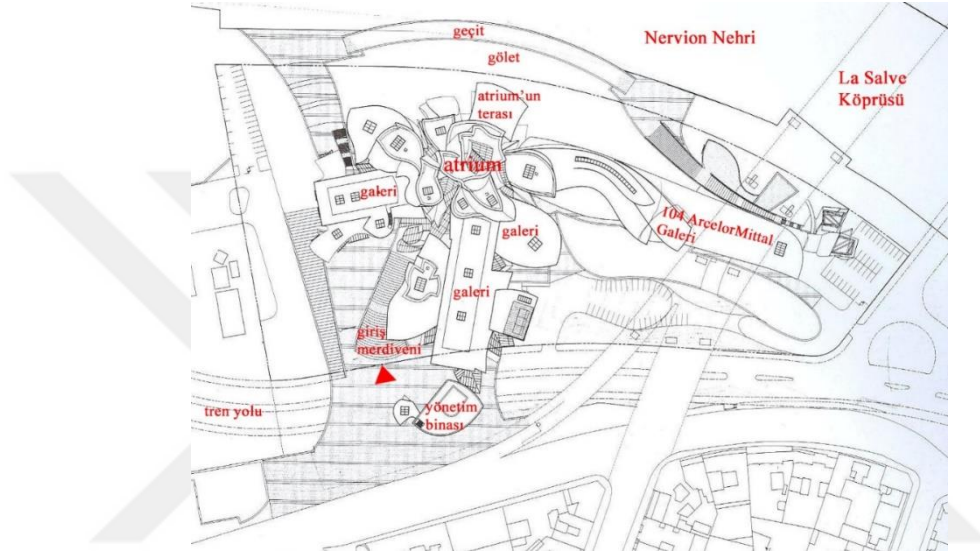


Şekil 4.4. Guggenheim Bilbao Müzesi Şemaları (URL 21), (URL 22)



Şekil 4.5. Guggenheim Bilbao Müzesi Kat Planları (URL 23)

Müzeye girerken yapının çevresinde dolaşmaktadır. Müzeye “Maman” heykelinin bulunduğu doğrudan yaklaşılmaktadır, doğrudan müzenin girişine ulaşmak yerine köprü'nün altından geçen kuyruk bölümünden diğer taraftaki ana girişe dek müzenin çevresinden dolaşmaktadır. Bu doğrultuda Nervion Nehri ve gölet arasında bulunan geçitten dolaşmaktadır (Gayret, 2016). Bu sayede hem yapının dıştan değerlendirilmesi hem de ziyaretçilerin müzeeye daha çok merak duymasını sağlamıştır (Şekil 4.6 ve Şekil 4.7).



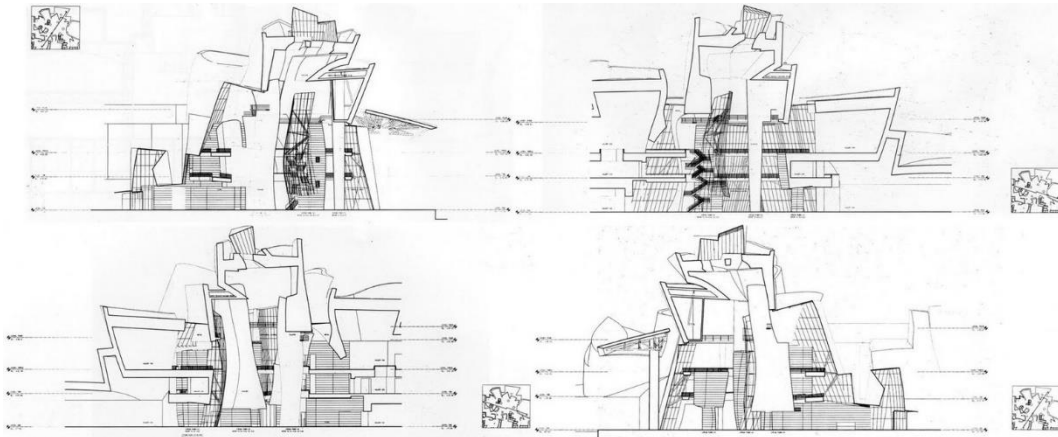
Şekil 4.6. Guggenheim Bilbao Müzesi Vaziyet Planı (URL 24)





Şekil 4.7. Guggenheim Bilbao Müzesi; Nervion Nehri, Gölet, Geçit ve Atrium Terası (URL 25), (URL 26), (URL 27)

Müzenin girişi ile Atrium arasında bir giriş mekân bulunmaktadır. Bu mekân aynı zamanda Atriuma ışık sağlamaktadır. Atrium yapının içindeki üç katta bulunan sergi salonlarına eğrisel köprüler, camdan asansörler ve merdivenli kulelerden oluşan sirkülasyon sistemleri ile bağlantılar sağlamaktadır. Atriumun çatısında bulunan camlı yüzeylerden iç mekâna ışık seli bırakılmaktadır. Müzede gün ışığını yoğun bir şekilde yapının içerisine alan ve şehrin manzarasını gözler önüne seren çok büyük pencereler bulunmaktadır. Bu pencerelerden de doğal ışık ile aydınlanma sağlanmaktadır. Sergi salonlarının bir kısmında doğrudan aydınlatma ile bir kısmında ise podiyum ışıklandırılması ile aydınlatma sağlanmıştır. Atrium'un çatısı "Metal Çiçek" biçimli heykelsi yapıdan meydana gelmektedir. Burası yapının titanyum kaplamalı en üst noktasıdır. Ancak bu çiçek şekilli çatının içinde bu çatıdan 5 metre daha yüksekte cam bölmeli bir eleman bulunmaktadır (Şekil 4.8). Cam bölmelerden yansıyan ışıkla Atrium'un çatısının tüm sınırları iç mekândan okunmaktadır (Giordano vd., 2010).



Şekil 4.8. Guggenheim Bilbao Müzesi Kesitleri (URL 28)

Guggenheim Bilbao Müzesi Bilbao şehri ile bir bütün olarak düşünülmüş ve bütün tasarım boyunca yapı bu konsept üzerinden tasarlanmış ve inşa edilmiştir (Şekil 4.9). Müze binasının köprüünün altından geçirilerek yapının genel resmine köprüünün de dahil edilmesi müzenin fantastik mimari tarzını daha fazla vurgulamak içindir (Greenberg, 2000). Tasarımda dahil edilen köprü bile müzenin şehir ile iç içe geçtiğinin ve bağımsız düşünülmediğinin bir göstergesidir.



Şekil 4.9. Guggenheim Bilbao Müzesinin Girişine Bakan Cehesi (URL 29)

Müze girişte bilet alınırken ziyaretçilere bir bileklik verilmektedir. Bu bileklik sayesinde ziyaretçiler istedikleri an müzeden çıkıp şehri gezerek müzeye geri dönebilirler. Bunun amacı müze ile şehrin insanlar için bütünleşmesini sağlamaktır (Gayret, 2016). Müzenin tasarımında kent ile bütünleşme fikri müzenin işleyişine de yansımıştır.

Guggenheim Bilbao Müzesi çevresiyle zıtlıklar oluşturarak bütünleşmektedir. Kentin diğer parçalarıyla diyalektik bir ilişki kuran müze, düzenli ve kurallı kentte bambaşka bir kurgudur (Balık, 2009). Ama, müze kendini kentten yalıtılmakta olup aksine şeffaflıkları, terasları ve kulesiyle kente bağlanmaktadır. Dış cephedeki titanyum kaplamaları kimi yerde iç mekâna da dahil olması da müzenin içerde/dışarda olma ve müze/kente ait olma gerilimi taşımasına bir örnektir.

Sonuç olarak, Guggenheim Bilbao Müzesinin ana fikri başından beri kenti canlandırmak ve kente ikonik bir yapı kazandırmak üzerinedir. Yapının heykelsi formu, formunun gemi metaforundan yola çıkması ve seçilen malzemelere kadar tüm detaylar kent ve müzenin zıtlıklar oluşturarak bütünleşmesini sağlamaktadır. Müze açıldığı andan itibaren gördüğü ilgi ile hedeflediği unsurları elde etmeyi başarmıştır. Müzenin kentin

turizmini güçlendirmesinden ve kentin ikonu olmasından yola çıkarak başarı sağladığı görülmektedir.

Tablo 4.2’de Guggenheim Bilbao Müzesi konsept veri özetlenmiştir.

Tablo 4.2. Guggenheim Bilbao Müzesi Konsept Verileri

Proje Yılı	1997		
Proje Adı	The Guggenheim Museum Bilbao		
Lokasyon	Bilbao, İspanya		
Mimar	Frank Gehry		
Tasarım Konsepti			
Tasarımdan Bağımsız Veriler	Bağlam	Tarihi Çevre	Tasarım alanında tarihi doku bulunmamaktadır.
		Sosyo - kültürel Çevre	Bilbao bir sanayi ve liman kentiydi. Müzenin tasarımı ile kentin turizmini geliştirmek ve kentin Dünya’ya açılması hedeflenmiştir. Ayrıca tasarım yapılırken kentin liman kenti olmasından yola çıkılmıştır.
		Fiziksel Çevre	Guggenheim Bilbao Müzesi Nervion Nehri kıyısında, Santiago Calatrava’nın tasarladığı Zubizuri Köprüsü’ne oldukça yakın bir konumda ve La Salve Köprüsüyle de birleşiktir. Ve tüm bu yapılar kente ikonik bir silüet oluşturmak için müze ile bütünleşmiştir.
		Doğal Etmenler	Yapı Nervion Nehrinin yanına tasarlanmıştır. Su ögesi tasarım konseptinde belirleyici olmuştur.
	İşveren Talepleri	Kentın canlanması ve yenilenmesi kapsamında kente değer katacak simgesel bir müze tasarımı yapılması işveren talebidir.	
Tasarımcıya Bağlı Veriler	Tasarımcının Üslubu ve Yaklaşımları	Dekonstrüktivizm akımının öncülerinden olan Frank Gehry bu yapıda mimari çizgisini ortaya koymuştur. Tasarımcının heykelsi form tercihi, kıvrımlı ve eğrisel çizgisi bu yapıda ortaya çıkmıştır.	
Tasarıma ve Tasarımcıya Bağlı Veriler	Bina Kabuğu	Strüktür	Tasarımda strüktür öğeleri konsepti belirlemede ön plana çıkmamaktadır.
		Malzeme	Titanyum, kireçtaşı ve cam kullanımı ile ana fikir desteklenmiştir ve titanyum yapıya benzersiz bir görünüm katmıştır.
		Form	Heykelsi form ile ikonik bir görüntü yakalanmıştır. Yapının formunda Bilbao kentinin liman kenti olmasından dolayı dev bir gemi metaforu kullanılmıştır.
	Mekânsal Düzenlemeler	Sirkülasyon	Yapıda Atrium oldukça önemli bir yere sahiptir. Buradan yapı içindeki sirkülasyon elemanlarına ulaşılmaktadır. Cam asansörler, köprülerle beraber fütüristik bir görünüm elde edilmiştir. Ayrıca yapının girişi itibariyle yapıya girmeden önce tüm yapı ve yapının kentle uyumu algılanmaktadır.
		Mekân Organizasyonu	Yapıda mekânlar avlunun etrafında konumlanmıştır. Atrium aynı zamanda kolların, kümelerin takıldığı odak noktasıdır.

Örnek Binalar	Yapı New York'ta bulunan Guggenheim Müzesinin başarısı ve Sydney Opera Binasının başarısı üzerine Bilbao kentine de bir Çağdaş Sanat Müzesinin değer katacağı düşüncesinden yola çıkılarak tasarlanmış olup Solomon R. Guggenheim Müzesi ve Sydney Opera Binası gibi heykelsi bir yapıdır.
Temsil	Yapı Bilbao kentinin sembolü olmak üzere tasarlanmıştır. Ve Bilbao kentini temsil eden birçok unsurun izleri yapıda görülmektedir. Liman kenti olan Bilbao'ya dev bir gemiyi temsil eden heykelsi bir yapı yapılması da yapının ana fikrinin temsil üzerinden kurgulanmasının bir göstergesidir.
Guggenheim Bilbao Müzesi konsept verileri tablosu, müzeye ilişkin verilen bilgilerin özeti niteliğindedir. Balık (2009), Baytin (2003), Borden (2010), Gayret (2016), Giordano vd. (2010), Greenberg (2000), Guash (2005), Orhon (2005), Peker (2006), Ward (2008) ve URL 19 kaynaklarından yararlanılarak hazırlanmıştır.	

4.2. MAXXI Müzesi (21. Yüzyıl Sanat Eserleri Müzesi)

Bir diğer adı 21. Yüzyıl Sanat Eserleri Müzesi olan MAXXI Müzesi, Pritzker Mimarlık Ödüllü Mimar Zaha Hadid tarafından tasarlanmıştır. Kültür ve sanat bakımından oldukça zengin olan Roma kentinde resmi olarak 2010 yılında açılan müze; Roma'nın ilk ulusal modern sanatlar müzesidir (Şekil 4.10) (URL 30).



Şekil 4.10. MAXXI Müzesi (URL 31)

MAXXI Müzesi için 1998 yılında bir yarışma düzenlenmiştir ve yarışmayı Zaha Hadid kazanmıştır. Müzenin inşası 2003 yılında başlamış olup 2009 yılında tamamlanmıştır ve resmi olarak 2010 yılında açılmıştır (URL 32). İtalya hükümetinin desteklediği proje yerel yönetimlerin müdahalesi, bütçe kaynaklı sorunlar ve değişen hükümet/ belediye başkanları ile 11 yılda tamamlanmıştır (Köksal, 2011).

Müze, Zaha Hadid'e üç kere aday gösterilip kazanamadığı mimarlık dünyasının en prestijli ödülllerinden RIBA Stirling Ödülü'nü kazandırmıştır (Köksal, 2011).

Müzenin logosunda geçen XXI harflerinde Roma rakamıyla 21'in temsil edildiği yapı; adından da anlaşılacağı üzere 21. yüzyıl İtalyan sanatını tanıtmayı amaçlamaktadır.

Roma’da Flaminio bölgesindeki eski askeri cip üretim tesislerinin olduğu alanda inşa edilen MAXXI Müzesi; MAXXI Arte ve MAXXI Architecture olmak üzere iki ana bölümden oluşmaktadır (Şekil 4.11). MAXXI Arte bölümde çağdaş sanat eserleri sergilenirken, MAXXI Architecture bölümde ise çağdaş mimarların tasarımlarına ilişkin malzeme, mimari kitap, katalog ve fotoğrafların yer aldığı projeler sergilenmektedir (URL 33).



Şekil 4.11. MAXXI Müzesi Genel Görünümü (URL 34)

MAXXI Müzesi diğer sanat müzelerinden farklı olarak sadece sanatın sergileneneceği bir müze değildir, MAXXI Müzesi; çağdaş tasarım, moda, sinema, sanat ve mimarlığı tek çatıda toplayan bir alan oluşturmaktadır (URL 35). MAXXI Müzesi yenilik, çok kültürlülük (multiculturalism) ve farklı disiplinleri bir araya getirmektedir.

Müze, eski kışla ve apartman bloklarının arasında bulunan 29.000 m²'lik alanda bulunmaktadır. Zaha Hadid müzenin çevresindeki yüksek yapıların aksine düşük kotlu bir yapı olmasını istemiştir. Bu sebeple yapıyı, bir binadan ziyade düşük kotlu kentsel çevre dokusunun bir uzantısı ve arazinin ikinci kabuğu şeklinde tasarlamıştır (Şekil 4.12) (Balık, 2010).

Müze, kentin banliyösü sayılabilecek Flaminio’da, harabeye dönmüş Montello askeri kışlasının komşuluğunda yer alan parselde tasarlanmıştır. Hadid, kentin çeperinde kaldığı için şehrin enerjisinden faydalanamayan bu yere, kentsel dinamizmi ve yoğunluğu taşımayı amaçlamıştır. Ancak Flaminio’nun kentin turistik bölgesinden uzak kalması ve toplu taşımadaki aksaklıklar sebebiyle müzeye sadece taksi ile ulaşım sağlanabilmesinden dolayı kent merkezinin dinamiği bölgeye tam anlamı ile taşınamamıştır (Köksal, 2011).

MAXXI Müzesi, kent dokusuyla uyumlu bir “kentsel kampüs” yaratma fikrinden yola çıkarak tasarlanmıştır. Müze tek başına işlevi olan bir yapı olmasının yanı sıra mimari öğeleri ile kendine özgü iç ve dış mekânlar oluşturarak kentin o bölgesine ait kentsel bir öğe olmayı hedeflemektedir. Yapının üst üste geçmiş gibi görünen iki bölümü;

farklı eserleri içinde barındırarak birbirinden ayırırken, dışarıdaki yaya yollarıyla yapının kütesini saran kentin sokakları arasında bağlantı oluşturmaktadır (URL 33). Yapının formu ve kentin sokakları arasında bağlantılar oluşturması sayesinde bulunduğu bağlamda kentin bir parçası gibi gözükmektedir. Bunun sonucunda insanlar yapıyı sadece ziyaret edilen bir müze olarak değil aynı zamanda sokakları bağlayan bir kent meydanı olarak da algılayabilirler.

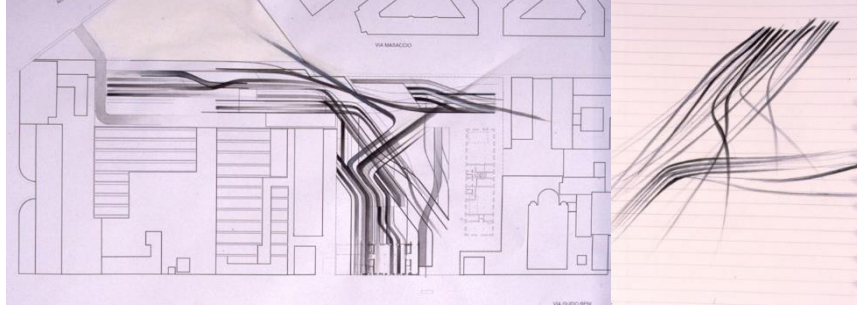


Şekil 4.12. MAXXI Müzesi ve Mevcut Yapılar (URL 36)

Hadid, MAXXI Müzesinin tasarım ana fikrini “kentsel kültür merkezi” yaratma fikri olduğunu söylemiştir. “*MAXXI’yi kentin kültürel yaşamını besleyen, fikir alışverişi yapılabilen bir kentsel-kültürel alan olarak görüyorum.*” diyen Hadid bununla ilgili olarak “*MAXXI sadece bir bina olarak algılanmamalıdır: Başlangıçta sadece sergi mekânlarını ayıran duvarlara ihtiyaç varken, tasarım çalışmalarımız bizi çizgilerin birleşip mekâna yön verdiği bir konsepte götürdü. Bu proje bizi, “bir nesne olarak müze” fikrinden “binalar bütünü” fikrine ulaştırdı. MAXXI, sadece bir müze binası değil, iç ve dış mekânların birbirine geçişlerle örgülediği bir kentsel kültür merkezidir. Galeriler, içeride şaşırtıcı bir biçimde iç içe geçerken, dışarıda doğrusal yüzeyleriyle koca bir alanı dolduruyor.*” demiştir (URL 33). Hadid’in açıklamasından da anlaşılacağı üzere müze kentle sürekli iletişim içinde olarak kentsel bir mekân olmayı hedeflemektedir.

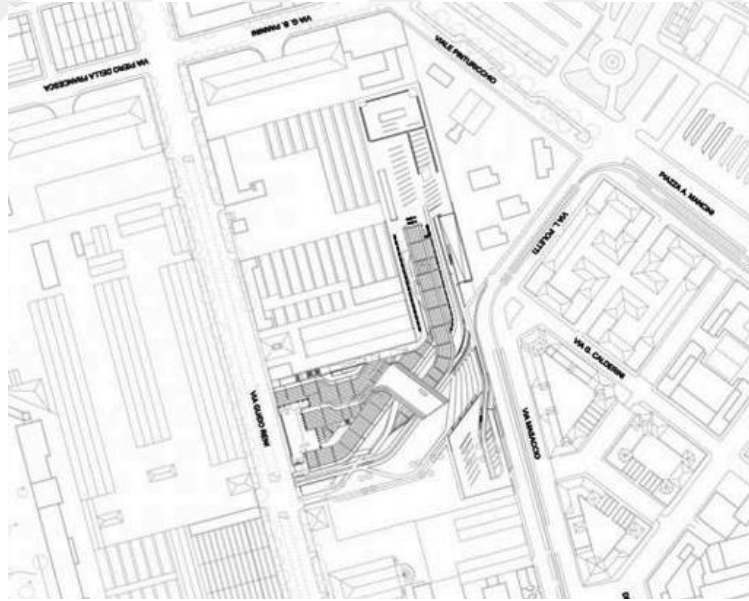
Zaha Hadid’in defterindeki projenin ilk eskizlerinde projede oluşturacağı paralel ve kesişen akıcı çizgiler görülmektedir. Hadid bu çizgileri “akıntılar” olarak adlandırmıştır. Hadid’in birçok eserinde rastlanan kent içinde akış ve hareket fikri bu

projede de görülmektedir (Anderson, 2011). Yapının birçok bölümü de bu akış fikrinden yola çıkarak şekillenmektedir (Şekil 4.13).



Şekil 4.13. MAXXI Müzesi Eskiz Çalışmaları (URL 37)

Müze, bulunduğu arazinin çevresindeki yapıların durumuna göre biçimlenmiştir (Şekil 4.14). Yapının çevresindeki yapıların akslarına göre oluşan formu ile müze şehrin dokusu ile uyumlu hale gelmiştir. Müzenin referans aldığı bu akslar müzedeki paralel ve kesişen çizgileri de oluşturmaktadır. Bu sayede tasarım konsepti de desteklenmektedir (URL 38).



Şekil 4.14. MAXXI Müzesi Vaziyet Planı (URL 39)

Müze, bazı yerlerde yeni yer döşemesini oluşturmak için mevcut zemine katılırken bazı yerlerde de yükselerek diğer parçalarla birleşerek kütleleri meydana getirmektedir. Bina izlerini takip eden yaya yolları, L şeklindeki arsanın orta kısmında bulunmaktadır. Yapı önünde bu alan bir meydan oluşturmakta olup buradan yapıya giriş

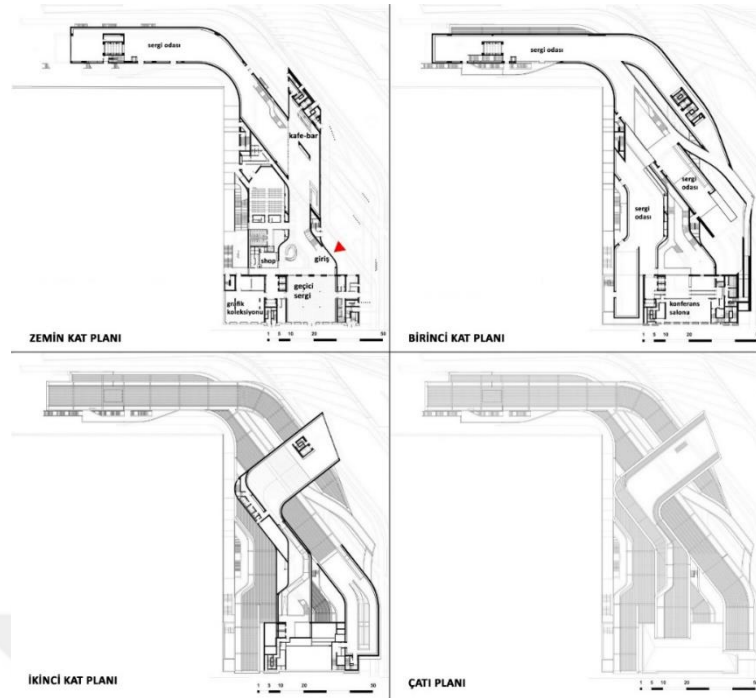
yapılmaktadır (Şekil 4.15). Bu alanın üstünde galeri hacmini oluşturan yapıdan bir parça aynı zamanda giriş saçağını da tanımlamaktadır (Balık, 2010).



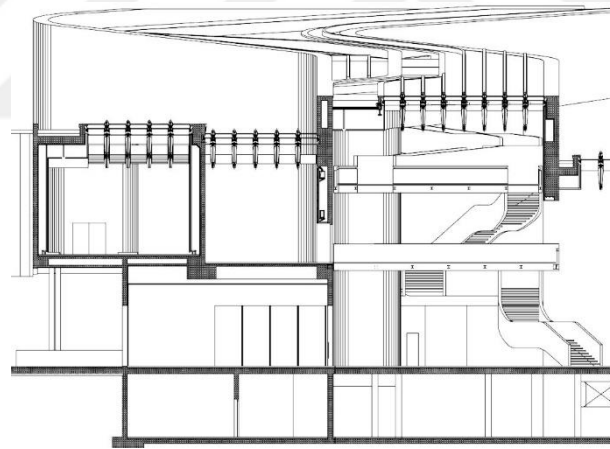
Şekil 4.15. MAXXI Müzesi Girişi (URL 40)

Yapının girişinde bulunan avlu; müzenin geneline hâkim olan unsurları barındırmaktadır. Eğimli beton duvarlar ve katları birbirine bağlayan siyah asma merdivenler müzenin karakteristik mimari kimliğini ortaya koymaktadır. Müzenin avlusu, müzenin bazı sergi alanlarında da olduğu gibi doğal ışık ile aydınlatılmaktadır (URL 38). Müzenin girişinden erişilen iki kat yüksekliğindeki geniş fuayenin çevresinde, geçici ve kalıcı sergi salonları, konferans salonu, kafeterya, kütüphane ve kitap satış birimi bulunmaktadır (Şekil 4.16 ve Şekil 4.17).

Modern müzelerde sergileme alanlarında “nötr” dekorasyon oluşturmak için kullanılan beton, cam ve çelik MAXXI Müzesinde de kullanılmaktadır. Müzenin temel hacmi olan sergi mekânlarında malzemenin mekâna yansımaları; beton duvarlar ve tavan kirişleri ile doğal ışığı bölerek iç mekânı aydınlatan cam tavan ile görülmektedir (URL 33). Cam tavan kullanımı ile yapının kentsel ve sosyal bir mekân haline gelmesi sağlanmakta olup, iç ve dış mekân arasında görsel iletişimde (saydamlık ve boşluk ile) bu şekilde kurulmaktadır.



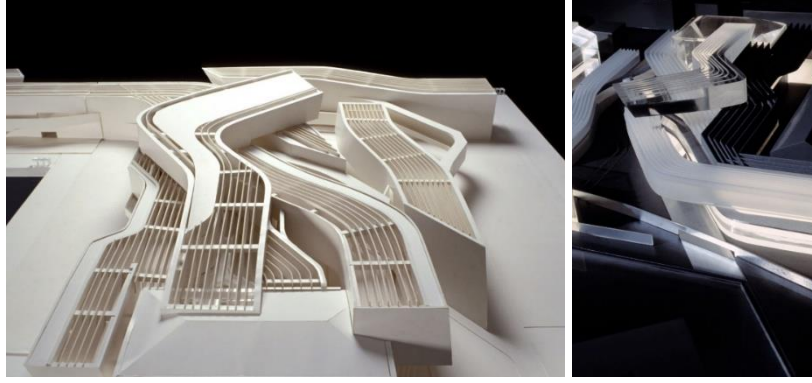
Şekil 4.16. MAXXI Müzesi Planları (URL 41)



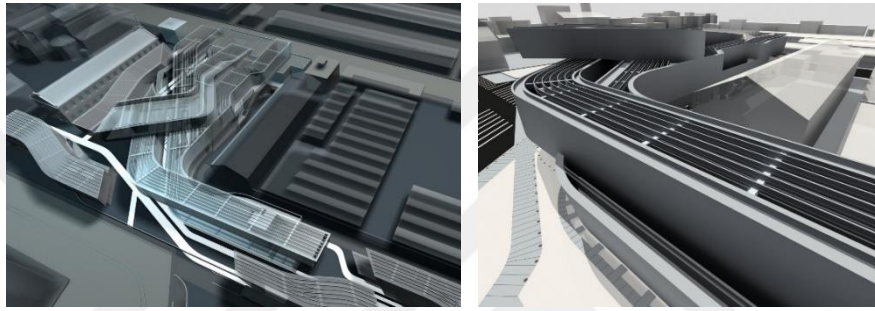
Şekil 4.17. MAXXI Müzesi Lobi Kesiti (URL 42)

Tavan kirişleri, belli bir oranda doğal ışık almaya olanak sağlayarak yapıya hâkim olan akış hissini güçlendirmektedir. Ayrıca tavan kirişlerinde bulunan askı sistemi sayesinde kolaylıkla asılan bölücü paneller yardımı ile sergi içeriğine göre farklı boyut ve biçimlerde mekânsal bölümler elde edilebilmektedir (URL 33) (Şekil 4.18).

Müzenin tasarımı doğal ışıktan bu şekilde faydalanılacağı Hadid'in tasarım aşamasında müze için oluşturduğu diyagramlarda görülmektedir (Garcia, 2010). Tasarım diyagramlarından da anlaşılacağı üzere ışığın, çizgilerin, yolların ve kirişlerin biçimlenişi müze tasarımını oluşturan akış fikri ile belirlenmektedir (Şekil 4.19).

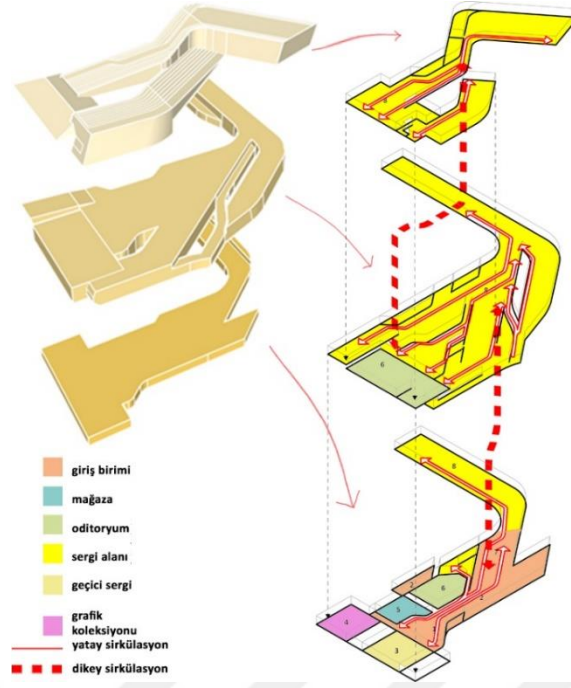


Şekil 4.18. MAXXI Müzesi Sunum Maketleri (URL 43)



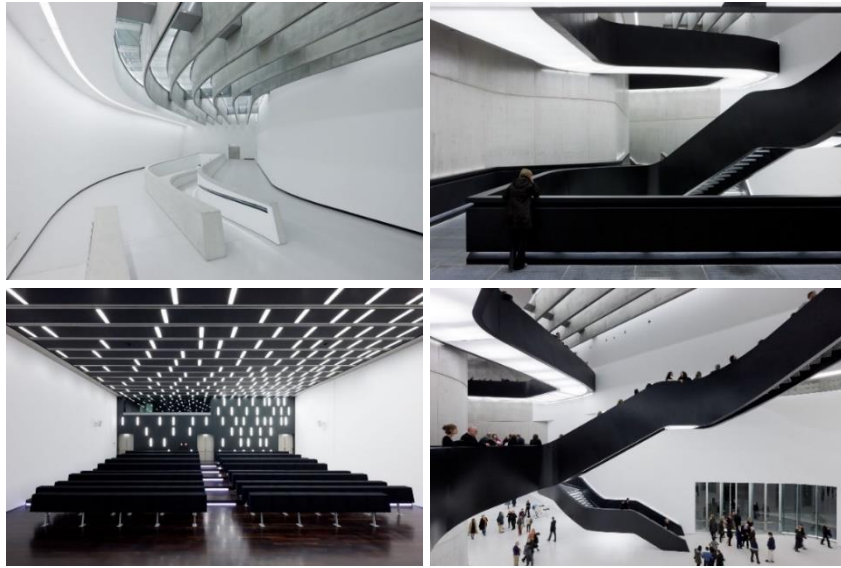
Şekil 4.19. MAXXI Müzesi Modelleme Görselleri (URL 43)

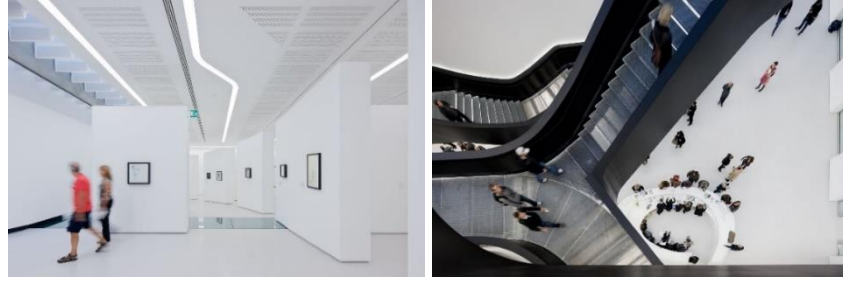
Müzenin sirkülasyonu kentsel bağlamla iç içe geçerek birlikte kurgulanmıştır. İç ve dış sirkülasyonda yapının formunun genel çizgisi devam etmektedir. Müzenin geneline hâkim olan akış fikri sergi mekânlarında da somutlaşmış olup galerilerde sergi nesnesine yönelmekten uzaklaştırmaktadır. Müzelerde alışlagelmiş olan sanat eserini uzun uzun inceleme durumu akış fikri sebebiyle MAXXI için geçerli değildir. Uzun galeri mekânları ve onların uzantısı olan koridorlar serbestçe birbirine bağlanarak akışı sağlamaktadır (Şekil 4.21). Yapıdaki tüm yüzeylerde beton kullanarak devamlılığın sağlanması ile akış fikri desteklenmektedir (Balık, 2010). Ayrıca zeminden tavana kadar her yönde bulunan paralel akslar sayesinde hem mekâna görsel zenginlik sağlanmakta hem de ziyaretçilerin yapının geometrisini takip etmelerine olanak sağlanmaktadır (URL 33). Akış fikri böylelikle yapının geometrisi ve sirkülasyon şemasını belirleyen konsept olmanın yanı sıra, müzenin deneyimini belirleyen yöntemde olmaktadır (Şekil 4.20) (Balık, 2010).



Şekil 4.20. MAXXI Müzesi Sirkülasyon Şeması⁴

Sonuç olarak yapıda konsept fikrini iki unsur belirlemektedir. Bunlar; “akış” ve “kentsel kültür merkezi” veya “kentsel kampüs yaratma” fikirleridir. Ve müzenin biçimlenişinde bu unsurlar etkili olmuştur. Müze yaya yaklaşımı ile kentin içinde bir geçiş noktası olmuştur. İnsanları çeken bir kentsel kültür merkezi olmayı bulunduğu bağlamda adeta kentsel bir meydan görevi görmesi sayesinde gerçekleştirebilir.





Şekil 4.21. MAXXI Müzesi İç Mekândan Görüntüler (URL 36)

Tablo 4.3’de MAXXI Müzesi konsept veri özetlenmiştir.

Tablo 4.3. MAXXI Müzesi Konsept Verileri

Proje Yılı	2009		
Proje Adı	MAXXI Museum		
Lokasyon	Roma, İtalya		
Mimar	Zaha Hadid		
Tasarım Konsepti			
Tasarımdan Bağımsız Veriler	Bağlam	Tarihi Çevre	Roma’da Flaminio bölgesindeki eski askeri cip üretim tesislerinin olduğu alanda inşa edilmiştir. Ayrıca müze Roma’nın tarihi kent merkezine 5.5 kilometre uzaklıktadır.
		Sosyo - kültürel Çevre	Tasarım alanı tarihi kent merkezinden ve kentin kültürel yapılarından uzak bir konumda bulunmaktadır. Mimar, müze ile kent merkezinin dinamiğini tasarım alanına taşımak istemiştir. Ancak ulaşım koşullarından dolayı tam anlamıyla bu fikri hayata geçirememiştir.
		Fiziksel Çevre	Yapının formu çevresindeki yapılara göre belirlenmiştir. Yapının yüksekliği de gene çevresindeki çok katlı yapılara zıt olacak şekilde düşük kotludur. Yapı düşük kotlu, kentsel çevre dokusunun bir uzantısı ve arazinin ikinci kabuğu şeklinde tasarlanmıştır.
		Doğal Etmenler	Doğal ışıktan faydalanmak için kirişlerle bölünmüş cam tavan kullanılmıştır.
	İşveren Talepleri	Tasarım fikrini belirlemede işveren taleplerinin etki ettiğine dair nitelikli bilgi bulunamamıştır.	
Tasarımcıya Bağlı Veriler	Tasarımcının Üslubu ve Yaklaşımları		Tasarımcının birçok eserinde rastlanan kent içinde akış ve hareket fikri bu projede de görülmektedir.
Tasarıma ve Tasarımcıya Bağlı Veriler	Bina Kabuğu	Strüktür	Yapıda cam tavan, tavan kirişleri ile bölünerek mekânın aydınlatması sağlanmaktadır. Ayrıca tavan kirişlerine sergi elemanları asılarak kirişler serginin bir parçası haline gelmiştir.
		Malzeme	Cam, beton ve çelik kullanılarak sergileme alanlarında “nötr” dekorasyon sağlanmıştır.

		Form	Yapının formu çevre yapılara göre belirlenmiş olup kentsel dokuya uyum sağlamıştır. Ayrıca akış fikri formda da kendini göstermiştir. Paralel ve kesişen çizgilerle form belirlenmiştir.
Mekânsal Düzenlemeler	Sirkülasyon	Müze sergi mekânları işlevin sürekli olarak devam etmesi (akış fikri) için bölünmemiştir. Sergi mekânlarında yapılan klasik dolaşım biçimleri bu müze için geçerli değildir. Müzenin konsepti olan akış fikri sirkülasyonda da kendini göstermiştir. Sergi mekânlarında dolaşırken mekânın sizi yönlendirmesi akışa kapılmış hissi uyandırmaktadır. Sergi mekânlarında sanat eserlerini uzun uzun inceleme hali MAXXI Müzesi için geçerli değildir. Sergi odası ve koridor arasında herhangi bir bölücü duvar bulunmaması bu fikri desteklemektedir. Müze diğer müzelerden bu şekilde ayrılmaktadır.	
	Mekân Organizasyonu	Mekânlar çizgisel düz ve açılı biçimde dizilmiştir. Bu dizilim yine akış fikrine dayanmaktadır. Ayrıca müzenin kentsel kampüs olma fikrinden dolayı müzeye yaklaşım tarzı belirlenmiştir. Müze kentin sokakları arasında bağlantılar oluşturmaktadır.	
Örnek Binalar		Müze herhangi bir yapıdan etkilenmemiştir.	
Temsil		Müze tasarımında temsil etki etmemiştir.	
MAXXI Müzesi konsept verileri tablosu, müzeye ilişkin verilen bilgilerin özeti niteliğindedir. Anderson (2011), Balık (2010), Köksal (2011), URL 30, URL 32 ve URL 33 kaynaklarından yararlanılarak hazırlanmıştır.			

4.3. MO Modern Sanat Müzesi

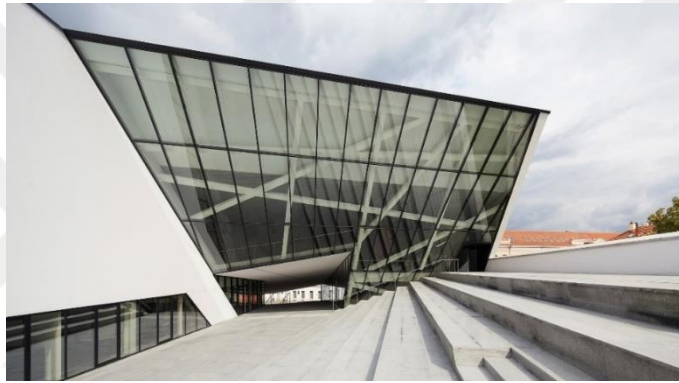
MO Modern Sanat Müzesi Vilnius'un tarihi kent merkezinde Daniel Libeskind tarafından tasarlandı ve 2018 yılında ziyarete açıldı (Şekil 4.22). Müze 3100 m²'lik alanı ile Litvanya'nın en büyük özel müzesi olma özelliğini taşımaktadır (URL 44).



Şekil. 4.22. MO Modern Sanat Müzesi Genel Görünümü (URL 45)



Şekil 4.24. MO Modern Sanat Müzesi Giriş Meydanı ve Müzeyi bölen Merdiven (URL 46)

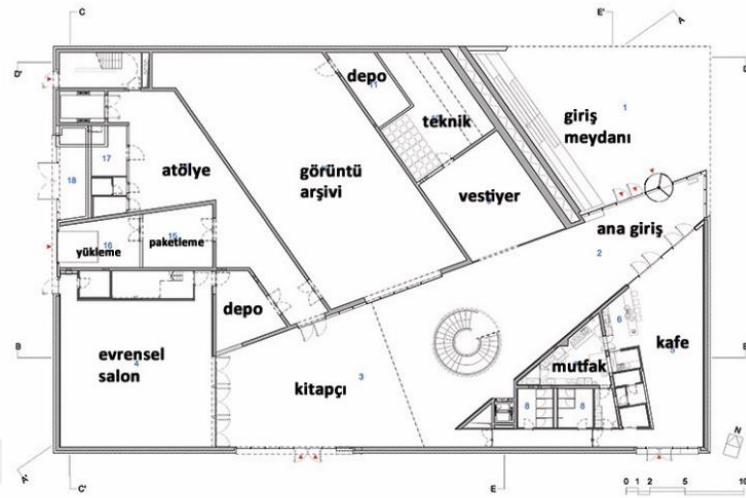


Şekil 4.25. MO Modern Sanat Müzesi Yapının Ortasından Geçen Geçit ve Halka Açık Teras (URL 47)

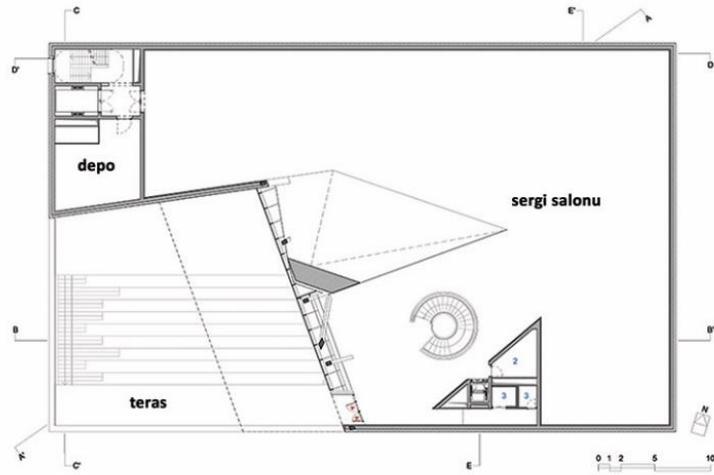
Müzenin mimari Libeskind müze ile ilgili olarak “*Dünya çapında birçok büyük ölçekli müze tasarladıktan sonra, harika bir çağdaş sanat koleksiyonu için samimi ve ikonik bir müze tasarlamak heyecan vericiydi. Vilnius'un tarihi ve güzelliğini gerçekten takdir eden biri olarak, binanın ve mimarisinin sanatın ve şehrin ruhunun tadını çıkarmak için harika bir yer olacağına inanıyorum*” demiştir (URL 48). Libeskind’in diğer yapıları (Royal Ontario Müzesi, Denver Sanat Müzesi, Berlin Yahudi Müzesi gibi) incelendiğinde MO Modern Sanat Müzesinin daha yalın bir yaklaşımla tasarlandığı görülmektedir. Libeskind tasarımlarında keskin çizgiler kullanmayı tercih etmektedir. Tasarımlarında eğrisel çizgiler kullanmayan Libeskind ilk defa bir tasarımında spiral biçimli bir merdiven tasarlamıştır.

Müzenin girişinde iki kat yüksekliğinde bir lobi bulunmaktadır (Şekil 4.29). Lobiden siyah spiral bir merdivenle ana galeriye geçiş sağlanmaktadır. Müzede kalıcı ve geçici koleksiyonların sergilendiği 1300 m²'lik sergi alanı açık kat planı olarak

tasarlanmıştır. Müzede ayrıca kafe, kitapçı, atölye, oditoryum, depo ve idari alan bulunmaktadır (Şekil 4.26 ve Şekil 4.27) (URL 48).

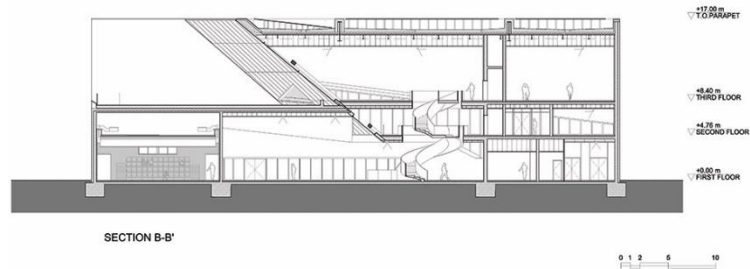


ZEMİN KAT PLANI



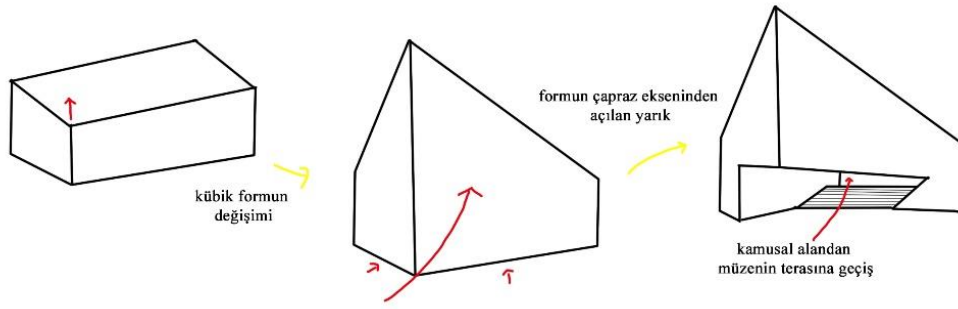
BİRİNCİ KAT PLANI

Şekil 4.26. MO Modern Sanat Müzesi Kat Planları (URL 47)



Şekil 4.27. MO Modern Sanat Müzesi Kesiti (URL 47)

Müzedeki konsept olarak şehrin tarihi kapılarından ilham alınmış olup hem biçim hem de malzeme olarak yerel mimariye gönderme yapılmaktadır. Müze yapısını bölen halka açık meydan Vilnius'un geçmişinin ve bugününün bir ifadesi olarak okunmaktadır (Şekil 4.28) (URL 48). İki simetrik formun iç içe geçmesiyle oluşan müze iç mekân ve dış mekân arasında çok sayıda görsel ve fiziksel bağlantı barındırmaktadır.



Şekil 4.28. MO Modern Sanat Müzesi Form Oluşum Diyagramı

Müzenin tasarımında kamusal alan müzeye dahil edilerek halk ve müze etkileşimine vurgu yapılmaktadır. Yapıda bulunan halka açık teras ve sokak kotunda bulunan halka açık bahçe de bu vurguyu güçlendirmektedir (URL 47). Ayrıca müzenin bahçesinde Litvanya Ulusal Kültür ve Sanat Ödülü sahibi heykeltıraşların çalışmaları da sergilenmektedir (Şekil 4.29).



Şekil 4.29. MO Modern Sanat Müzesi Peyzaj Düzenlemesi (URL 46)

Müzenin dış cephesi, konseptine uygun olarak yerel malzemeye atıfta bulunan ve çevresindeki yapılarla uyum sağlayan parlak, beyaz bir sıva ile kaplanmıştır. Ayrıca

yapının terasına bakan cephesinde alüminyum çerçevesi cam duvar kullanılmıştır. Bu sayede galeri ile teras arasında görsel bağlantı sağlanmıştır (URL 47). Müzede malzeme olarak beyaz sıvanın kullanılması da müzenin bulunduğu bağlam ile uyum içinde olmayı hedeflemesinin bir göstergesidir.

Sonuç olarak müze bulunduğu bağlamda yeni ve eskiyi birleştiren kültürel bir yapı olma hedefinden yola çıkarak tasarlanmıştır. Müzenin biçimlenişi bu doğrultuda gerçekleşmiş olup modern ve yalın bir mimari de tasarlanmış ve bulunduğu bağlam ile uyum sağlamıştır. Yapının tarihi dokuda modern bir yorum ile tasarlanması da yeni ve eskiyi birleştiren kültürel yapı olma hedefini gerçekleştirebilir. Ayrıca müzeyi çapraz ekseninden bölen meydan ve merdiven ile kültürel geçit olma fikri hayata geçmiştir.



Şekil 4.30. MO Modern Sanat Müzesi İç Mekândan Kareler (URL 48)

Tablo 4.4’de MO Modern Sanat Müzesi konsept veri özetlenmiştir.

Tablo 4.4. MO Modern Sanat Müzesi Konsept Verileri

Proje Yılı	2018		
Proje Adı	MO Museum of Modern Art		
Lokasyon	Vilnius, Litvanya		
Mimar	Daniel Libeskind		
Tasarım Konsepti			
Tasarımdan Bağımsız Veriler	Bağlam	Tarihi Çevre	18. yüzyıldan kalma surlarla çevrili bir kent olan Vilnius'ta bulunan müze, kentin geçmişini ve bugünü buluşturmayı hedeflemektedir. MO Modern Sanat Müzesi eski ve yeniye bağlayan "kültürel bir geçit" olmayı amaçlamaktadır.
		Sosyo - kültürel Çevre	Müzenin çapraz ekseninden geçen merdiven ve terasla müze halk ile bütünleşmeyi ve kültürel geçit olmayı hedeflemektedir.
		Fiziksel Çevre	Tasarım konseptinde fiziksel çevreye ilişkin bir unsur etki etmemiştir.
		Doğal Etmenler	Tasarım konseptinde doğal etmenlerin etki ettiğine ilişkin bilgi elde edilememiştir.
	İşveren Talepleri	Tasarım fikrini belirlemede işveren taleplerinin etki ettiğine dair nitelikli bilgi bulunamamıştır.	
Tasarımcıya Bağlı Veriler	Tasarımcının Üslubu ve Yaklaşımları	Tasarımcı genel anlamda düz çizgiler ve köşeli biçimler kullanmaktadır. Tasarımcı bu anlayışını yapılarının bütününde uygulamaktadır. Diğer tüm yapılarında köşeli biçimde merdivenler tercih eden mimar bu yapıda ilk defa dairesel biçimde olan spiral bir merdiven kullanmıştır. Yapının diğer biçimsel özellikleri tasarımcının üslubuna uygun olarak köşeli biçimdedir.	
Tasarıma ve Tasarımcıya Bağlı Veriler	Bina Kabuğu	Strüktür	Tasarım konseptinde strüktür etki ettiğine ilişkin bilgi elde edilememiştir.
		Malzeme	Duvarlarda modern mimariyi yansıtan beyaz sıva kullanılmıştır. Ayrıca yine modern mimaride fazlaca kullanılan şeffaflığın temsili olan cam kullanılmıştır.
		Form	Müzedeki konsept olarak şehrin tarihi kapılarından ilham alınmış olup hem biçim hem de malzeme olarak yerel mimariye gönderme yapılmaktadır.
	Mekânsal Düzenlemeler	Sirkülasyon	Müzenin lobisinde dikkat çeken spiral merdiven ile üst kattaki sergi mekânları ve diğer mekânlara erişilmektedir.
		Mekân Organizasyonu	Sergi mekânları açık kat planı şeklinde düzenlenmiştir.
	Örnek Binalar	Müze herhangi bir yapıdan etkilenmemiştir.	
	Temsil	Vilnius'un geçmişi ve bugünü temsil etmektedir.	
MO Modern Sanat Müzesi konsept verileri tablosu, müzeye ilişkin verilen bilgilerin özeti niteliğindedir. URL 44, URL 46, URL 47 ve URL 48 kaynaklarından yararlanılarak hazırlanmıştır.			

4.4. Louvre Abu Dhabi Müzesi

Louvre Abu Dhabi Müzesi Birleşik Arap Emirlikleri Abu Dhabi’de 2017 yılında hizmete açılmıştır. Müzenin konsept tasarım aşaması 2006 ve 2007 yılları arasında gerçekleşmiş, tasarım geliştirme süreci 2012 yılına kadar sürmüştür. Uygulama 2017 yılında tamamlanmıştır (URL 49).

Müzenin tasarımı Pritzker Mimarlık Ödüllü mimar Jean Nouvel tarafından yapılmıştır. Jean Nouvel yapıyı bir müze şehri olarak tasarlamış olup yapıda Arap kültüründen izler görülmektedir (Şekil 4.31).



Şekil 4.31. Louvre Abu Dhabi Müzesi Genel Görünümü (URL 50)

Birleşik Arap Emirlikleri’nin en pahalı kültür yatırımı olarak Birleşik Arap Emirlikleri ve Fransa hükümetleri arasında Louvre’un 30 yıllık isim hakkı için imzalanan anlaşma ile yapım çalışmaları başlamıştır. Müze, Abu Dhabi’nin “dünyaya açık ruha sahip” bir yer olduğunu anlatan ve hem temsil ettiği kültürler hem de ziyaretçi çeşitliliği bakımından kültürlerarası diyalogu geliştirmeyi amaçlayan bir proje olarak dünyaya sunulmuştur (Karadeniz, 2018).

Müze Abu Dhabi’de bulunan yapay bir ada olan Saadiyat adasında bulunmaktadır. Saadiyat adası; Louvre Abu Dhabi Müzesi, Gehry imzalı yeni Guggenheim Müzesi, Norman Foster tarafından tasarlanacak Zayed Ulusal Müzesi, Tadao Ando’nun tasarlayacağı Denizcilik Müzesi ve Zaha Hadid imzalı Performans Sanatları Merkezi ile beraber yeni bir kültür merkezi olmayı amaçlamaktadır. Saadiyat Adası, yerel ve uluslararası ziyaretçilerine kalıcı sergiler, koleksiyonlar ve performanslar sunan, küresel kültürün canlı bir tuvali olarak ifade edilmektedir. Adadaki yapıların mimarları olarak yıldız mimarların tercih edilmesi ve eserlerin simgesel değeri göz önüne alındığında

sıfırdan bir kültür turizm alanı yaratarak ikonik bir mega proje ortaya konduğu görülmüştür. İkonik olan bu mega proje, aynı zamanda mimarlık, kentsel pazarlama ve yıldız mimarlar arasındaki iş birliğinin de bir örneğidir (Akbalık, 2017).

Şekil 4.32’de Saadiyat adasının bir bölümü (Louvre Abu Dhabi Müzesi ve yeni Guggenheim Müzesi) görülmektedir. Adada ziyaretçiye açılan ilk müze Louvre Abu Dhabi Müzesi olmuştur. Frank Gehry’nin tasarladığı Guggenheim Abu Dhabi’nin inşaatı devam etse de açılış tarihi hakkında resmi bir açıklamada bulunulmamıştır. Ayrıca British Müzesi danışmanlığıyla hazırlanan Zayed Ulusal Müzesi uzayan süreç ve belirsizlikler sonucunda Abu Dhabi Turizm ve Kültür Dairesi ile olan anlaşmasını feshettiğini açıklamıştır (URL 51).



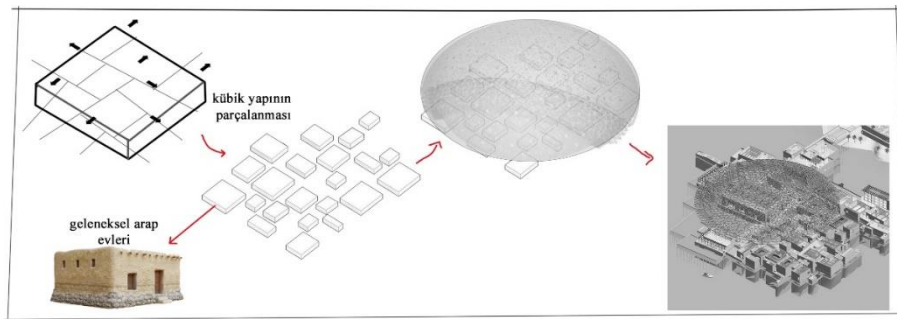
Şekil 4.32. Louvre Abu Dhabi Müzesi Vaziyet Planı (URL 52)

Abu Dhabi Müzesi 97.000 m²'lik inşaat alanı ile bir müze kent olarak tasarlandı. Müzenin konseptlerinden biri olan “müze kent” kavramı müzenin biçimlenişinde büyük rol oynamaktadır. Bir ada olarak tasarlanan müzeye erişim botlarla, deniz uçaklarıyla veya iskeleden yaya erişimi ile sağlanmaktadır (Şekil 4.32 ve Şekil 4.33).



Şekil 4.33. Louvre Abu Dhabi Müzesinden bir Kare (URL 53)

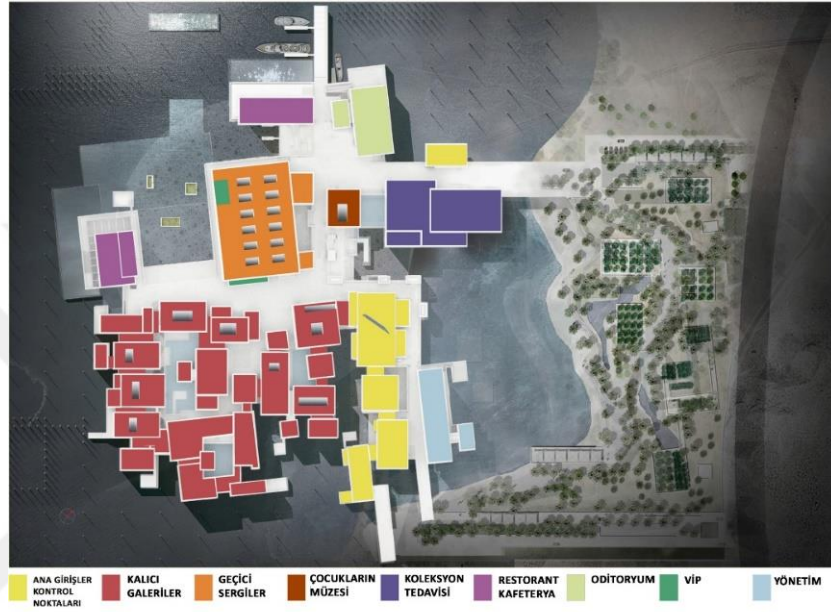
Müze geleneksel tasarım ve modern yapım tekniklerinin birleşiminden meydana gelmektedir. Geleneksel Arap mimarisine referans veren müze küçük beyaz yapılardan oluşmaktadır. Dev bir kubbe ile örtülmüş müze; özel enstalasyonlar, 55 küçük kübik blok, 23 galeri alanı, binaların aralarında oluşturduğu sokaklar ve geniş bir plaza alanından oluşmaktadır. 55 kübik beyaz yapılar Medine’den ve deniz seviyesinde bulunan Arap yerleşmelerinden ilham alınarak yapılmıştır (Şekil 4.34). Enstalasyonlar ve koleksiyonlardan oluşan sergileri barındıran kübik blokları ve aralarındaki dar sokakları ile yapı “müze kenti” hedefini gerçekleştirmeyi amaçlamıştır. Karadan ve denizden ulaşım ile müzeye erişen ziyaretçiler; yapılar, galeriler, sergiler, çocuk müzesi, oditoryum, restoran ve aralarındaki dar sokaklar ile tıpkı bir kentte dolaşır gibi müzeyi keşfetmektedirler (Şekil 4.35) (URL 54). Şekil 4.36’da da sergi mekânlarından müzedeki kalıcı sergi alanlarının planı görülmektedir.



Şekil 4.34. Louvre Abu Dhabi Müzesi Form Oluşum Diyagramı⁵

⁵ <https://preview.free3d.com/img/2019/06/2162694571702617457/w1kcni04-900.jpg> (E.T. 04.01.2021) <https://www.cibsejournal.com/wp-content/uploads/2018/01/Louvre-Integration-New-Whole-Building-sml.jpg> (E.T. 04.01.2021) adreslerindeki görsellerden faydalanılarak hazırlanmıştır.

Müzedeki bütün tek bir yapı yerine parçalara ayrılmış çok sayıda yapıya yer verilmesi ile konsept fikri biçime doğrudan yansımıştır. Tasarım fikri ile biçimleniş, mekân organizasyonu ve sirkülasyon düzeni belirlenmiştir. Müzede gezerken ziyaretçilerin tek bir müzeyi ziyaret etme algısının farklılaşarak ziyaretçilerin müzelerden oluşan bir kültür kompleksini gezdiği algısına kapılacağı düşünülmektedir. Buna göre müze kent fikri tasarıma yansımıştır.



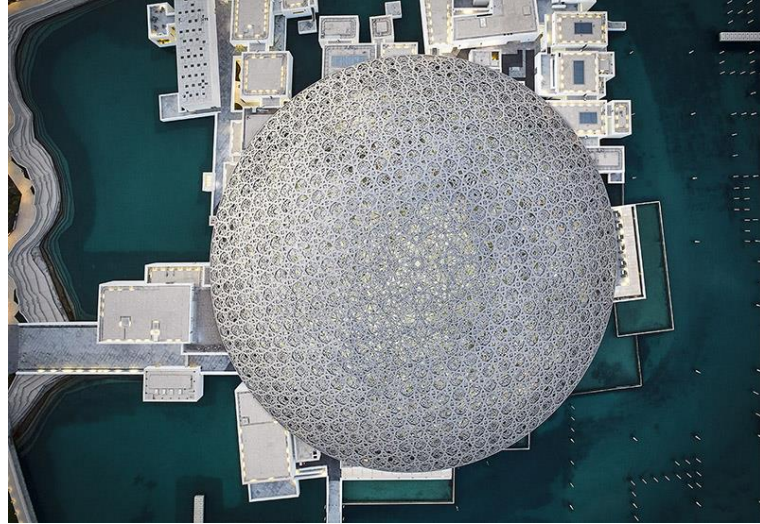
Şekil 4.35. Louvre Abu Dhabi Müzesi Yerleşim Şeması (URL 55)



Şekil 4.36. Louvre Abu Dhabi Müzesi Kalıcı Galeriler Planı (URL 56)

Müzenin mimari Jean Nouvel müze ile ilgili “*Bütün iklimler istisnaları sever. Sıcakta serinlik ve serinlikte ılımanlık. İnsanlar ısı değişimlerine ayak uydurmakta iyi değiller ve tabii sanat eserleri de öyle... İşte Louvre Abu Dhabi tasarımında bu gibi düşünceler etkili oldu. Yapı tasarımıyla ışığı ve gölgeyi, yansımaları ve durgunluğu sakince birleştirerek sıcak bir karşılama ortamı oluşturmayı amaçlıyor. Deniz üzerinde bir ada inşa etmek sıkça rastlanılan bir durum değil. Bu adanın üzerinde devasa bir örtü inşa etmek daha da cesur bir karar. Louvre Abu Dhabi sanat eserlerine estetik bir barınak oluşturma işlevinin yanı sıra kentsel rotanın son durağı, suyun içinde bir park, serin bir vaha ve ışık için sığınak...*” demiştir (URL 57).

Müzenin tasarımını belirleyen bir diğer çıkış noktası da “ışık yağmuru” olarak adlandırılan efekttir. Işık yağmuru efektini sağlayan unsur ise müzenin tasarımının odak noktası olan 180 metre çaplı müzenin üzerinde yüzen bir üst örtü olan kubbedir (Şekil 4.37) (URL 49). Arap mimarisinin en önemli formlarından biri olan kubbe yapıda geleneksel özelliklerinin bir kısmından sıyrılarak modern bir yaklaşımla tasarımda yorumlanmıştır. Kubbe sayesinde açık alanlar ve binalar güneşin sıcağından korunarak gölge alanlar oluşmaktadır bu sayede içerideki yapıların enerji tüketimi azalmıştır. Kubbenin tasarımında, iklimsel veriler, güneş ışığı değerleri, strüktürel sağlamlık, ışık filtrelemesi gibi disiplinler arası tasarım kriterleri kullanılmıştır (Mendilcioğlu, 2017). Geleneksel bir üst örtü olan kubbe müzede modern bir yaklaşımla yorumlanarak, tasarımda hem kentin geleneksel mimarisine atıfta bulunulmuş hem de fütüristik bir üst örtü görünümü elde edilmiştir. Ayrıca Işık yağmuru fikrinin kubbeye biçimsel yansıması ile yoğun gelen güneş ışığı azaltılarak iç mekâna istenilen oranda yansıtılmıştır. Tasarım fikri ile güneş ışığından korunmak ve doğal aydınlatma sağlamlığının yanında iç mekânda etkileyici bir ışık seli oluşturulmuştur.



Şekil 4.37. Louvre Abu Dhabi Müzesinin Üstten Görünümü (URL 58)

Kubbe formunda toplamda 7850 adet yıldız geometrisi görülmektedir. Farklı ebat ve tarzda kubbenin geometrisine entegre edilmiş yıldızlar, 8 katmandan oluşan kubbeye 8 farklı şekilde yerleştirilmiştir (Şekil 4.39). Müzeyi aydınlatan doğal ışık bu üst örtü ile kesilmemiş olup yıldız şeklindeki boşluklardan mekâna süzülmemektedir. Güneş ışığının 8 katmandaki farklı yıldız boşluklarından içeri akması projede “ışık yağmuru” efektini ortaya çıkarmaktadır (URL 49). Işık yağmuru efekti gündüz yapının iç mekânına ışığın süzülmesini sağlarken, gece olduğunda kubbedeki binlerce yıldız iç mekânı aydınlatması sayesinde dış mekânı aydınlatmaktadır. Tasarım fikri ile müze gece ve gündüz, iç mekân ve dış mekânda farklı etkiler uyandırmaktadır (Şekil 4.38).



Şekil 4.38. Louvre Abu Dhabi Müzesi Gece Görünümü (URL 59)

Çelik yapılar konusunda uzman olan Wagner Biro tarafından inşa edilen kubbenin dıştaki dört katmanında paslanmaz çelik, içteki dört katmanında ise alüminyum malzeme kullanılmıştır. Sekiz katmanda kubbenin deseni yer yer farklılaşmış olup bu düzenleme uzun geometrik hesaplamalar neticesinde gerçekleştirilmiştir. Kubbenin 110 metre

aralıklarla konumlandırılmış taşıyıcısı binalar içinde gizlenmiştir. Bu sayede kubbe havada asılı duruyormuş gibi görülmektedir. Kubbenin yerden yüksekliği 29 metre ile 36 metre arasında değişmektedir (URL 57). Kubbenin havada asılı gibi gözükmesi yapıda fütüristtik bir etki uyandırmıştır.

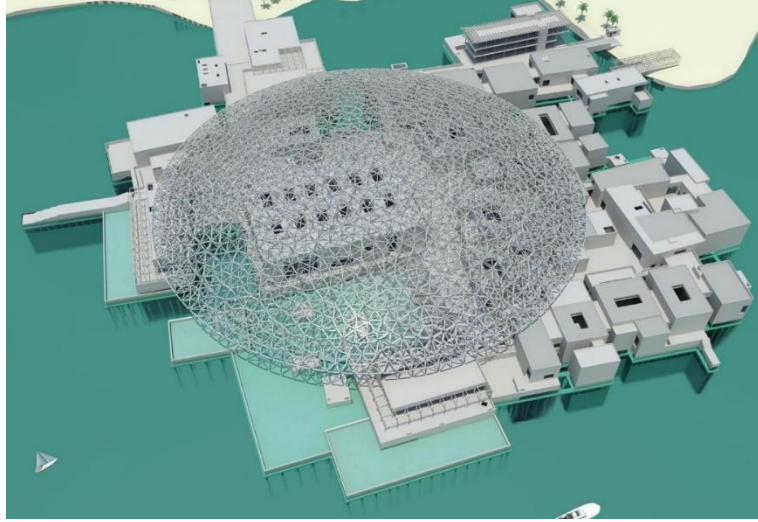


Şekil 4.39. Louvre Abu Dhabi Müzesi Kubbe Katmanları (URL 60), (URL 61)

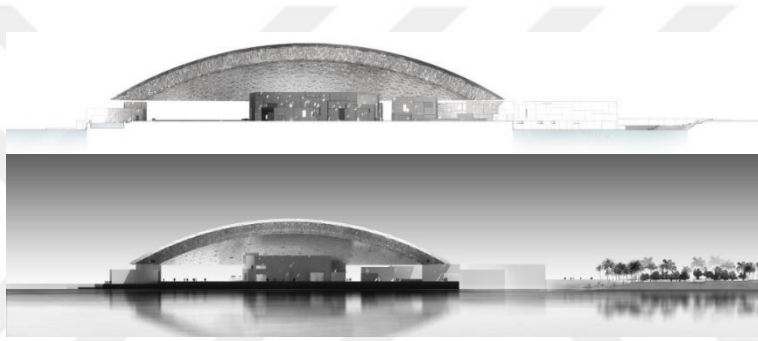
Müzenin mimarı kubbe tasarımı ile ilgili “*Bu proje, Arap mimarisinin en önemli sembollerinden doğdu: kubbe (cupola). Fakat burada kubbe geleneksel anlamından çok bariz bir şekilde modern bir uyarlamadır. 180 metre çaplı çift kubbe Louvre Abu Dhabi’de, yatay geometrisiyle ışık oyunları yaratan, delikli bir şekilde örülmüş, bu sayede güneş ışınlarını nokta nokta içeri düşüren ve etkileyici bir ışık oyunu yaratan bir strüktür oluştu. Kubbe, gün ışığında parlıyor. Louvre Abu Dhabi’de, muhteşem Arap mimarisinde sayısız zaman keşfedilebilecek olan ışık ve geometriyi kullanma ustalığından etkilenerek kullanıcı hislerine hitap eden bir mikro klima yaratıldı... Gölgelerden, hareketten ve keşiften oluşan, doğan bir strüktür.*” açıklamasında bulunmuştur. (URL 54) (Şekil 4.38).

Müzenin kubbesinde çelik ve alüminyum malzeme olarak kullanılmıştır. Yapıların dış cephesinde ise 3,900 adet yüksek performanslı fiber beton panel kullanılmıştır. Beton beyaz bloklar modern mimari malzemesi olarak yapıda kullanılmıştır (URL 57).

Müzenin tasarım aşamasında yapılan modelleme Şekil 4.40’da gösterilmiştir. Ayrıca müzenin kesit, detay kesit ve görünüş çizimleri de Şekil 4.41, Şekil 4.42 ve Şekil 4.43’de verilmiştir.



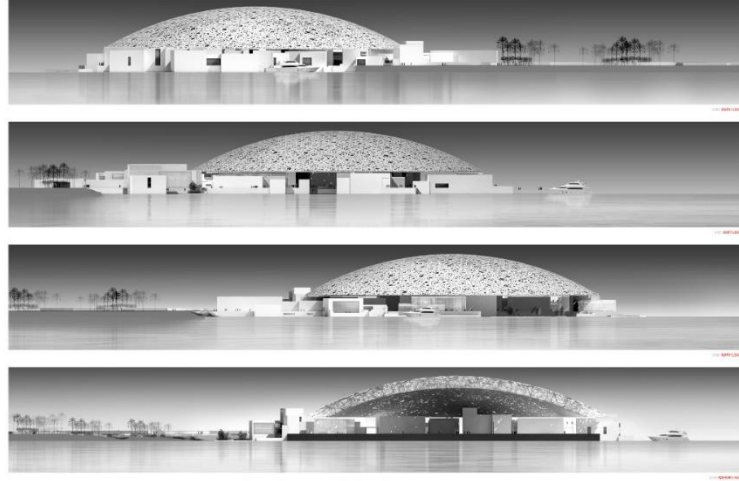
Şekil 4.40. Louvre Abu Dhabi Müzesi Modellemesi (URL 62)



Şekil 4.41. Louvre Abu Dhabi Müzesi Kesitler (URL 63)



Şekil 4.42. Louvre Abu Dhabi Müzesi Detay Kesitleri (URL 64), (URL 65)



Şekil 4.43. Louvre Abu Dhabi Müzesi Görünüşler (URL 66)

Müzedede farklı dönemlere ait arkeolojik bulgular, dekoratif sanatlar, neoklasik heykeller, modern ustaların eserleri ve çağdaş enstalasyonları gibi çok sayıda ve çeşitte sanat eseri bulunmaktadır (Şekil 4.45). Müzenin koleksiyonu; Müze d’Orsay, Pampidou Sanat Merkezi, Fransa Ulusal Kütüphanesi, Ulusal Asya Sanatları Müzesi, Versaille Müzesi ve Rodin Müzesi gibi kültür merkezlerinden 300 nesnenin ödünç alınmasıyla; 600 nesne ise satın alınması, bağışlanması ve doğrudan Louvre Paris koleksiyonundan derlenmesiyle oluşturulmuştur. Ana avluda bir açık hava galerisi oluşturulmuştur. Buraya Giuseppe Penone’un “Hayat Ağacı” ve Jenny Holzer’in “SümerbYaratılış Miti” isimli sanat çalışmaları yerleştirilmiştir (Karadeniz,2018). Vladimir Tatlin’in Üçüncü Enternasyonal Anıtı’ndan mülhem “Fountain of Light/Işık Pınarı” isimli eserde yine müzenin önemli eserleri arasındadır (Şekil 4.44).



Şekil 4.44. Louvre Abu Dhabi Müzesi Giuseppe Penone’un “Hayat Ağacı” ve Vladimir Tatlin’in “Fountain of Light/Işık Pınarı” Eserleri (URL 67), (URL 49)

Sonuç olarak müzede iki konsept öne çıkmaktadır. Bunlar; “müze kent” kavramı ve “ışık yağmuru” efektidir. Müze de biçimsel olarak öne çıkan form ise kubbe üst örtüsüdür. Sonuçta ortaya çıkan müze yapısı mimarisiyle; uçsuz bucaksız gökyüzü, deniz, çöl ve devasa kubbesi arasında güçlü bir mekân yaratmaktadır. Müzenin “müze kent” kavramı ile bir kültür kompleksine dönüştüğü düşünülmektedir. Müzenin biçimlenişinde rol oynayan bir diğer tasarım konsepti olan “ışık yağmuru” fikriyle günün farklı saatlerinde ışığın mekâna yansımaları ile farklı mekânsal etkilerin oluştuğu düşünülmektedir. Tasarım konseptleri ile form, mekân organizasyonu, sirkülasyon ve yapısal doküman etkilenmektedir.



Şekil 4.45. Louvre Abu Dhabi Müzesi İç Mekân Görselleri (URL 49)

Tablo 4.5’de Louvre Abu Dhabi Müzesi konsept veri özetlenmiştir.

Tablo 4.5. Louvre Abu Dhabi Müzesi Konsept Verileri

Proje Yılı	2017		
Proje Adı	Louvre Abu Dhabi Museum		
Lokasyon	Abu Dhabi, Birleşik Arap Emirlikler		
Mimar	Ateliers Jean Nouvel		
Tasarım Konsepti			
Tasarımdan Bağımsız Veriler	Bağlam	Tarihi Çevre	Tasarım alanı yeni yapılaşmaya başlayan yapay bir adadır. Tarihi doku bulunmamaktadır.
		Sosyo - kültürel Çevre	Müze Abu Dhabi'de bulunan yapay bir ada olan Saadiyat adasında bulunmak olup bu adada ünlü mimarların tasarımı olan sanat yapıları bulunmaktadır. Bu bölge yeni bir kültür merkezi olmayı amaçlamaktadır.
		Fiziksel Çevre	Louvre Abu Dhabi Müzesinin çevresine, yeni Guggenheim Müzesi, Zayed Ulusal Müzesi, Denizcilik Müzesi ve Performans Sanatları Merkezi yapılacaktır.
		Doğal Etmenler	Müze yapısı; gökyüzü, deniz ve çöl arasında tüm bu öğeleri birleştiren mekân olarak kurgulanmıştır. Müzeyi aydınlatan doğal ışık kubbe ile tamamen kesilmeyerek yıldız şeklindeki boşluklardan mekâna süzülmemektedir. Güneş ışığının 8 katmandaki farklı yıldız boşluklarından içeri akması projede "ışık yağmuru" efektini olarak isimlendirilmiştir. Ayrıca kubbe ile açık alanlar ve binalar güneşin sıcaklığından korunarak gölge alanlar oluşmaktadır. Bu sayede içerideki yapıların enerji tüketimini azalmıştır.
	İşveren Talepleri	Tasarım fikrini belirlemede işveren taleplerinin etki ettiğine dair bilgi bulunamamıştır.	
Tasarımcıya Bağlı Veriler	Tasarımcının Üslubu ve Yaklaşımları	Tasarımcının diğer yapıları da incelendiğinde benzer tarzda yapılar yaptığı görülmüştür. Tasarımcı bu yapıda da tasarım çizgisini tasarıma aktarmıştır.	
Tasarıma ve Tasarımcıya Bağlı Veriler	Bina Kabuğu	Strüktür	Müzenin üst örtüsü kubbenin taşıyıcıları yapıda gizlenerek yüzen kubbe görünümü verilmiştir. Kubbe formunda toplamda 7850 adet yıldız geometrisi görülmektedir. Farklı ebat ve tarzda kubbenin geometrisine entegre edilmiş yıldızlar, 8 katmandan oluşan kubbeye 1068 farklı şekilde yerleştirilmiştir
		Malzeme	Müzenin kubbesinde çelik ve alüminyum malzeme olarak kullanılmıştır. Yapıların dış cephesinde ise 3,900 adet yüksek performanslı fiber beton panel kullanılmıştır.

		Form	Müze tek bir yapıdan oluşmamaktadır. Mekânlar birbirinden koparılarak arada boşluklar oluşturulmuştur. Bu boşluklar meydan ve sokak olarak karşımıza çıkmaktadır. Ayrıca form su ögesi ile desteklenmektedir. Yapıda asıl dikkat çeken form ise 180 metre çaplı müzenin üzerinde yüzen bir üst örtü olan kubbedir. Geleneksel bir üst örtü olan kubbe müzede modern bir biçimde yorumlanarak tasarlanmıştır.
	Mekânsal Düzenlemeler	Sirkülasyon	Müze mekânları; dar sokaklar ile tıpkı bir kentte dolaşır gibi gezilerek keşfedilmektedir.
		Mekân Organizasyonu	Karadan ve denizden ulaşım ile müzeye erişen ziyaretçiler yapılar, galeriler, sergiler, çocuk müzesi, oditoryum ve restoran arasında dar sokaklarla bağlantı sağlayarak gezilmektedir. Ayrıca müzede mekân organizasyonu tek bir yapı altında çözümlenmemiş olup birbirinden bağımsız 55 küçük kübik blok, sokak ve meydana oluşmuş mekânlarla kurgulanmıştır.
	Örnek Binalar		55 kübik beyaz yapılar Medine'den ve deniz seviyesinde bulunan Arap yerleşmelerinden ilham alınarak yapılmıştır.
	Temsil		Müze, Abu Dhabi'nin "dünyaya açık ruha sahip" bir yer olduğunu anlatmaktadır ve hem temsil ettiği kültürler hem de ziyaretçi çeşitliliği bakımından kültürlerarası diyalogu geliştirmeyi amaçlamaktadır. Geleneksel Arap mimarisinden izler taşıyan müze; "müze kent" olmayı amaçlamaktadır.
Louvre Abu Dhabi Müzesi konsept verileri tablosu, müzeye ilişkin verilen bilgilerin özeti niteliğindedir. Akbalık (2017), Karadeniz (2018), Mendilcioğlu (2017), URL 49, URL 51, URL 54 ve URL 57 kaynaklarından yararlanılarak hazırlanmıştır.			

4.5. Solomon R. Guggenheim Müzesi

Solomon R. Guggenheim Müzesi 1959 yılında New York şehrinde açılmıştır. Müzenin tasarımı Frank Lloyd Wright tarafından 1943 yılında yapılmıştır (Şekil 4.46) (URL 68). Müzenin inşası 1956 yılında başlamış ve üç yıl sürmüştür. Müzenin inşasının geç kalmasının sebepleri; müzenin hayırseveri Solomon R. Guggenheim müze açılmadan 10 yıl önce ölmesi, Wright müzenin açılmadan 6 ay önce ölmesi, ek mülk edinimi ve II. Dünya Savaşı sonrasında inşaat malzemelerinin artan maliyetleri, tasarımda yapılan değişiklikler olarak sıralanmaktadır (URL 69).

Müze eşsiz tasarımı ile 2008 yılında Amerika Birleşik Devletleri İçişleri Bakanlığı Millî Park Hizmeti Dairesi tarafından Ulusal Tarihi Simge ilan edilmiş ve 2019 yılında UNESCO Dünya Mirası Listesi'ne girmiştir (URL 70).



Şekil 4.46. Solomon R. Guggenheim Müzesi Genel Görünümü (URL 71)

Müzenin yapım fikri; Solomon R. Guggenheim'ın 1929 yılında dönemin en önemli modern sanatçılarından oluşan bir koleksiyon oluşturmaya başlamasına dayanmaktadır. Guggenheim zamanla koleksiyonunu büyütürken 150'ye yakın esere sahip olmuştur. Bu eserler 1930'larda farklı dönemlerde New York'taki Plaza Otel'in odalarında halka açık mini-sergiler olarak sergilenmiştir. Hem sanat eserlerini geliştirmek hem de halka sanatı sevdirmek için de 1937'de bir vakıf kurulmasına karar verilmiş ve Solomon R. Guggenheim Vakfı kurulmuştur. Eserlerin sergilenmesi için 1939'da bir bina kiralanmıştır ve Guggenheim'ın modern sanat koleksiyonu "Nesnel Olmayan Eserler Müzesi" ismi verilen yapıda sergilenmiştir (URL 72). Koleksiyonun zamanla büyümesi ile beraber müzenin geçici bir sergi alanından, kalıcı bir yapıya taşınması düşünülmüştür. Bu yüzden Solomon R. Guggenheim ile dönemin müze müdürü Hilla Rebay yeni müze yapısının tasarımı için Frank Lloyd Wright ile anlaşmıştır. Wright müze için öldüğü ana dek 15 yıl boyunca altı ayrı müze planı ve yedi yüzü aşkın eskiz çalışması hazırladığı bilinmektedir (URL 70). Wright'ın müze tasarımında yeni olan bir şey denediği için tasarım sürecinde çok sayıda eskiz yaptığı düşünülmektedir.

Müzenin mimarı Wright müze için önerdiği çalışmalardan bir tanesi bugünkü halinden farklı olarak altıgen şeklinde rampaların ve kıvrımların bulunmadığı, sirkülasyon için geleneksel merdiven ve asansörlerin kullanıldığı bir yapıydı ancak Guggenheim organik spiral planlı yapıyı tercih etmiştir. Müzenin tasarımından farklı bir diğer öneri de ziyaretçilerin cam bir asansörle en üst kata çıkıp yukarıdan aşağıya doğru sergileri gezmeleriymiş ancak bu da uygulanmamıştır (URL 73). Tasarımla ilgili bir diğer fikir ise müzede iki rampa olması fikriydi. Müzenin bugünkü büyük rampasına ek olarak

katlar arasında hızlı erişim sağlayan daha dik açılı ikinci bir rampa daha bulunmaktaydı. Müzedeki ikinci rampa fikri yerini üçgen merdivenlere bırakmıştır. Müze ile ilgili tüm bu fikirler göz önüne alındığında Wright'ın tasarım süreci boyunca tasarımı sürekli geliştirdiği ve değerlendirdiği düşünülmektedir. Altıgen form eserlerin sergilenmesi açısından daha işlevsel olabilirdi ancak form bu kadar çarpıcı olmayabilirdi. Wright dairesel forma alternatif olarak altıgen bir form önermiş olabilir. Tasarım sürecine mimarın bu denli çok fikir geliştirmesinin sebebi kafa karışıklığı veya tasarım fikrindeki uygulama zorlukları olabilir. Mimar bu noktada tasarım fikrinden faydalanarak çözümler üretebilir.

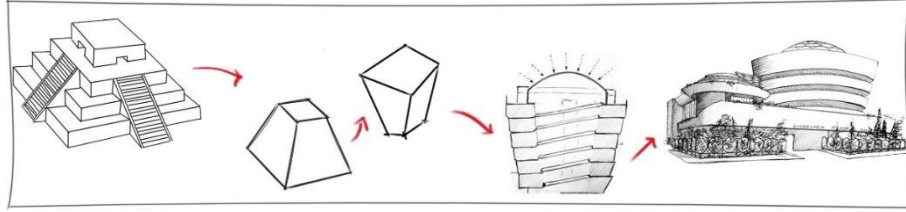
Müze, New York'un Upper East Side bölgesinde, Central Park'a bakan ve Metropolitan Sanat Müzesi ve Neue Galerie gibi müzelere yakın bir konumda bulunmaktadır. Müze, Manhattan şehrinin gridal düzeni içinde, etrafında bulunan alışlagelmiş dikdörtgensel, katı mimariden farklı bir biçimde organik ve kıvrımlı formuyla kalabalık kent sokaklarından fark edilmektedir (Şekil 4.47) (URL 68). Wright kentin katı düzenini bozacak kent için yeni bir geometri önermiştir. Bu seçim cesurca alınmış bir karar olarak görülebilir. Vanlı (1964), Wright'ın mimari yaklaşımı için tasarladığı yapıların bulunduğu çevreye katıldığını, çevre ile ilişki kurduğunu söylemektedir. Ancak Solomon R. Guggenheim Müzesi için bu durum söz konusu değildir. Belki de Wright şehrin tek düze yapısını bozmak istemiş ve bu yüzden çevresindeki yapılardan farklı geometriye sahip bir yapı tasarlamıştır.



Şekil 4.47. Solomon R. Guggenheim Müzesi ve Çevresi (URL 74)

Solomon R. Guggenheim Müzesinin tasarımı için küratör Hilla Rebay, Wright'ta "Bir ruh tapınağı, bir anıt istiyorum!" demiştir. Wright bunun üzerine tasarım konseptini ters çevrilmiş bir ziggurat ve sürekli devam eden spiral bir rampa üzerine kurgulanmıştır.

Wright aynı zamanda yapıda “devamlı bir zemin üzerinde tek bir geniş mekân” fikrini de tasarıma yansıtmıştır. Yapının gökyüzüne doğru kıvrılarak yükselen beyaz betonarme silindirik yapısı böylece ortaya çıkmıştır (Şekil 4.48 ve Şekil 4.49) (URL 69). Anıtsal mimari örneklerinden bir olan zigguratı ters çevirerek anıtsal bir yapıya atıfta bulunmuş ve yukarı doğru genişlerken büyüyen mekânlardan faydalanmıştır. Ayrıca form sayesinde ziyaretçiler rampada hareket ederken geniş kubbeyi de görme fırsatı yakalamışlardır.



Şekil 4.48. Solomon R. Guggenheim Müzesi Konsept Oluşum Diyagramı⁶



Şekil 4.49. Solomon R. Guggenheim Müzesi Maketi ve sırasıyla Frank Lloyd Wright (mimar), Hilla Rebay (küratörü) ve Solomon R. Guggenheim (Kurucusu) (URL 75)

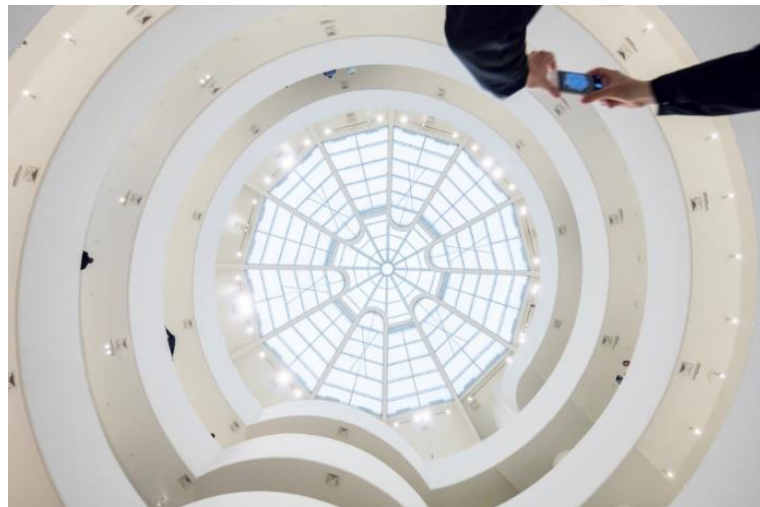
Yapı; tasarım değeri ile modernizm anıtı, kubbeli bir çatı penceresine uzanan spiral rampası ve ikonik formu ile modern mimarinin en önemli eserlerinden biri olmuştur (Şekil 4.50 ve Şekil 4.51). Eleştirmen Paul Goldberger müze ile ilgili olarak, “*Wright'ın binası, bir mimarın son derece etkileyici, son derece kişisel bir müze tasarlamasını sosyal ve kültürel olarak kabul edilebilir hale getirdi. Bu anlamda, zamanımızın neredeyse her müzesi Guggenheim'ın bir çocuğu.*” demiştir. Bundan da anlaşılacağı üzere yapı sonrasında gelen modern sanat müzelerine ilham kaynağı olmuştur (URL 69).

⁶ <https://www.drawingnow.com/tutorials/119858/how-to-draw-a-ziggurat/> (E.T. 04.01.2021) ve <https://archccess.com/how-to-design-like-architect.html/> (E.T. 04.01.2021) adreslerindeki görsellerden faydalanılarak hazırlanmıştır.



Şekil 4.50. Solomon R. Guggenheim Müzesi Atriumu (URL 76)

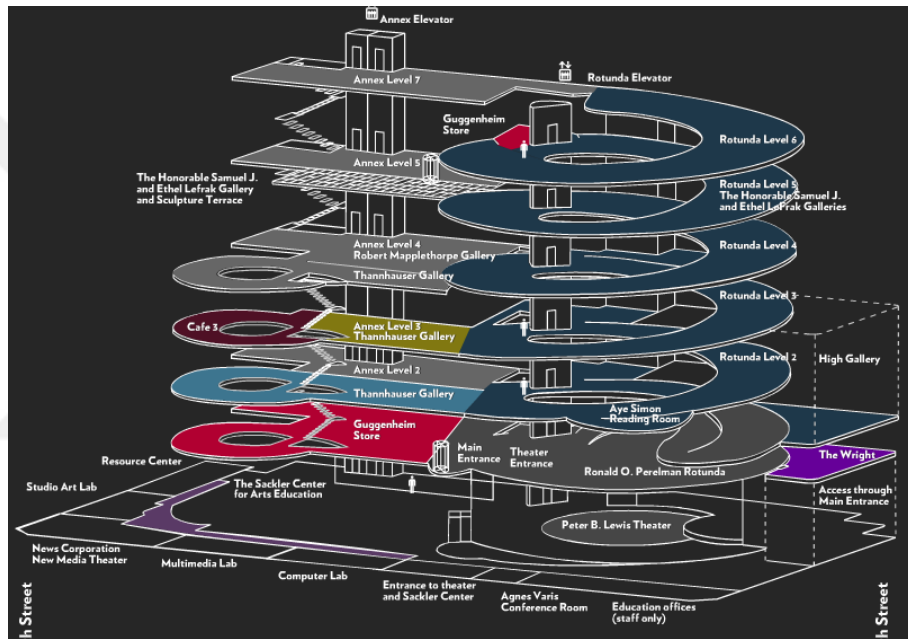
Yapının iç mekânına girildiğinde ilk mekân olarak müzenin 28 metre yüksekliğindeki galeri boşluğu (Atrium) ile karşılaşılmaktadır (Şekil 4.52). Atrium'un üzeri cam bir kubbe ile örtülmüştür. Galeri boşluğunun etrafında 6 kat boyunca devam eden spiral bir rampa bulunmaktadır (URL 77). Müzenin ana fikri bu rampa üzerinden oluşturulmuştur. Spiral rampa ile katlar arasındaki bağlantı akışkan ve sürekli olarak sağlanmıştır (Şekil 4.53, Şekil 4.54 ve Şekil 4.55). Ziyaretçiler yukarı katlara bu rampa ile çıkarken duvarlara asılmış sanat eserlerini görmektedirler. Bir başka deyişle spiral rampa sayesinde hem sirkülasyon hem de sergileme işlevleri sağlanmıştır.



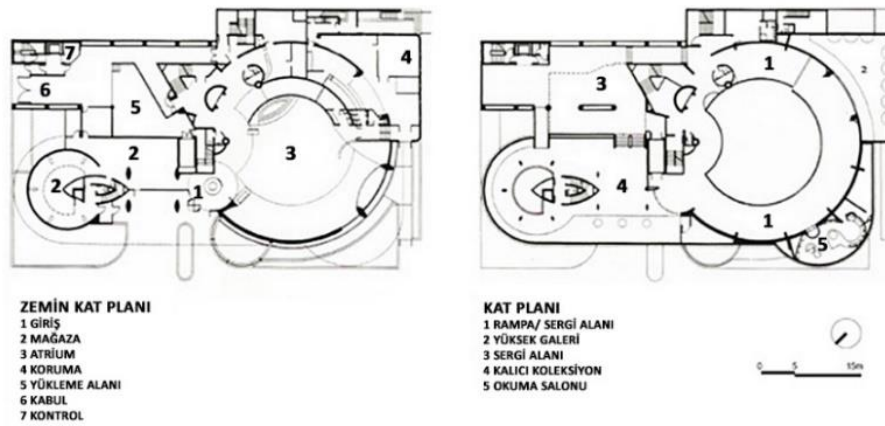
Şekil 4.51. Solomon R. Guggenheim Müzesi Atrium'un Cam kubbesi (URL 78)



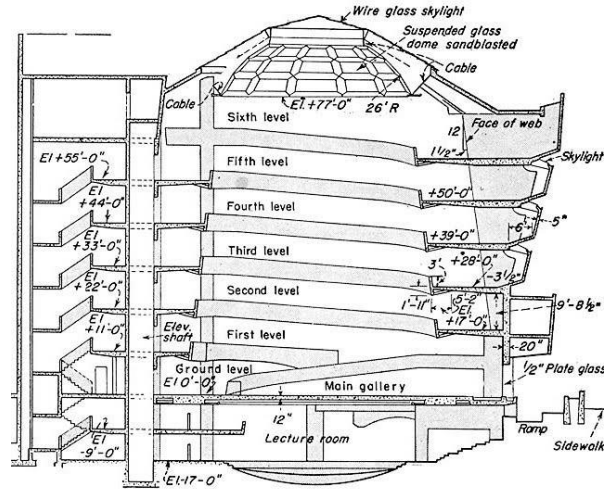
Şekil 4.52. Solomon R. Guggenheim Müzesi Sirkülasyon Alanları (URL 79)



Şekil 4.53. Solomon R. Guggenheim Müzesi Plan Şeması (URL 80)



Şekil 4.54. Solomon R. Guggenheim Müzesi Zemin Kat Planı ve 1. Kat Planı (Rolim vd., 2017)



Şekil 4.55. Solomon R. Guggenheim Müzesi Kesitleri (URL 81)

Müze anıtsal ve özgün bir mimariye sahiptir ancak işlevsel açıdan bazı eksiklikleri bulunmaktadır. Müzenin duvarlarının eğimli yapısından dolayı resimlerin duvara asılarak sergilenmesinde sorunlar ortaya çıkmaktadır. Bununla ilgili olarak müze açılmadan önce 21 ressam imza toplayarak müzenin mimarisini protesto etmiştir. Ayrıca zamanın bazı eleştirmenleri de yapı ile ilgili, yapının gösterişli mimarisinin müzede sergilenen sanat eserlerinin önüne geçtiği belirtmişlerdir (URL 68). Müzede mimarın işlevselliği arka plan atarak formu ön planda tuttuğu düşünülmektedir. Müze açılışından itibaren olumlu ve olumsuz birçok eleştiri almıştır. Müzenin rampalı galerisi hem beğenilmiş hem de işlevsel yetersizliklerinden ötürü tepki toplamıştır. Wright eserlerin sergilenebileceği mekânsal gereklilikleri göz ardı ederek eserlerin yapıya uygun yerleştirilmesini istemiştir. Müze formunun sanat eserlerinin önüne geçtiği düşünülmektedir.

Wright müzeyi tasarlarken galeriler, ofisler, çalışma odaları, depolar ve özel stüdyo daireler için yapıya ek olarak on katlı bir kulede tasarlamıştır. Ancak o günün şartları gereği özellikle mali nedenlerden dolayı önerdiği bu kule inşa edilememiştir (Şekil 4.56 ve Şekil 4.57). 1992 yılında müzede büyük bir iç mekân tadilatı yapılmış ve ek bina olarak on katlı kireçtaşı kule inşa edilmiştir. Gwathmey Siegel & Associates Architects tarafından tasarlanan bu ek bina Wright'ın orijinal çizimlerinden yola çıkılarak tasarlanmıştır. Kule formu sebebiyle sanat eserlerinin daha kolay sergilenmesini sağlamaktadır. Kule 4.750 metrekarelik galeri alanı, 130 metrekarelik yeni ofis alanı, bir restoran ve güçlendirilmiş destek ve depolama alanlarından meydana gelmektedir. (URL 69). Müzeye sonradan dahil edilen bu kulenin müzenin sergileme yönündeki eksikliklerini gidermek için inşa edildiği düşünülmektedir.



Şekil 4.56. Solomon R. Guggenheim Müzesi İlk Hali (URL 82)



Şekil 4.57. Solomon R. Guggenheim Müzesi Ek Yapı Öncesi Yapılan Çizimler (URL 83)

Müzedede Vasily Kandinsky, Paul Klee, Pablo Picasso ve Piet Mondrian gibi ustaların da dahil olmak üzere modern sanatın en önemli sanatçılarından bazıları sergilenmektedir. Ayrıca müzenin geniş Atriumu ve cam kubbesinde geçici olarak büyük enstalasyonlar sergilenmektedir (Şekil 4.58) (URL 73). Müzenin geniş kubbesi ve Atriumun sağladığı büyük alan sayesinde galeri boşluğu büyük bir sergileme birimine dönüşmüştür.



Şekil 4.58. Solomon R. Guggenheim Müzesi Kubbesinde Sergilenen Enstalasyonlar (URL 84), (URL 85)

Sonuç olarak müze; ters çevrilmiş bir ziggurat ve sürekli devam eden spiral bir rampa ve devamlı bir zemin üzerinde tek bir geniş mekân fikirleri üzerine kurgulanmıştır. Müze yapısı kendinden sonra gelen yapılara örnek olması açısından önemlidir. Müzenin eğimli yüzeylerinden dolayı işlevsel açıdan bazı eksiklikler meydana gelmiştir. Bu olumsuzluklar yapılan ek ile giderilmeye çalışılmıştır. Müzenin mimarisinin sergilenen eserlerin önüne geçtiği düşünülmektedir. Müze aldığı olumsuz eleştirileri rağmen açıldığı günden bu yana ilgi gören bir yapı olmuştur. Halen New York'un önemli yapılarından biri olma özelliğini taşımaktadır.

Tablo 4.6'da Solomon R. Guggenheim Müzesi konsept veri özetlenmiştir.

Tablo 4.6. Solomon R. Guggenheim Müzesi Konsept Verileri

Proje Yılı	1959		
Proje Adı	Solomon R. Guggenheim Museum		
Lokasyon	New York, ABD		
Mimar	Frank Lloyd Wright		
Tasarım Konsepti			
Tasarımdan Bağımsız Veriler	Bağlam	Tarihi Çevre	Tasarım alanında tarihi doku bulunmamaktadır.
		Sosyo - kültürel Çevre	Müze, Metropolitan Sanat Müzesi ve Neue Galerie gibi müzelere yakın bir konumda bulunmaktadır.

		Fiziksel Çevre	Müze, New York'un Upper East Side bölgesinde, Central Park'a bakan ve Metropolitan Sanat Müzesi ve Neue Galerie müzesine yakın bir konumda bulunmaktadır. Müze, Manhattan şehrinin gridal düzeni içinde, etrafında bulunan alışlagelmiş dikdörtgensel, katı mimariden tamamen farklı bir biçimde organik ve kıvrımlı formuyla kalabalık kent sokaklarından fark edilmektedir.
		Doğal Etmenler	Atriumun çatı penceresinden iç mekân aydınlatılmaktadır.
	İşveren Talepleri		Solomon R. Guggenheim Müzesinin tasarımı için küratör Hilla Rebay, Wright'ta "Bir ruh tapınağı, bir anıt istiyorum!" demiştir. Wright bunun üzerine anıtsal bir yapı olan zigguratı yorumlayarak yapının formunu belirlemiştir.
Tasarımcıya Bağlı Veriler	Tasarımcının Üslubu ve Yaklaşımları		Wright'ın "organik mimari" çizgisi müzenin formunda kendini göstermektedir.
Tasarıma ve Tasarımcıya Bağlı Veriler	Bina Kabuğu	Strüktür	Müzenin konseptinde strüktür etkili olmamıştır.
		Malzeme	Yapının dış cephesinde beton kullanılmıştır.
		Form	Wright müzenin formunu ters çevrilmiş bir ziggurattan yola çıkarak oluşturmuştur. Yapının gökyüzüne doğru kıvrılarak yükselen beyaz betonarme silindirik yapısı böylece ortaya çıkmıştır. Zigguratı ters çevirerek sergileme alanını arttırmıştır. Rampalardaki ziyaretçilerin her kattan cam kubbeyi görmesi ve bu alanların aydınlanması da yapının formu ile sağlanmıştır.
	Mekânsal Düzenlemeler	Sirkülasyon	Müzenin ana fikri atriumda bulunan rampa üzerinden oluşturulmuştur. Spiral rampa ile katlar arasındaki bağlantı akışkan ve sürekli olarak sağlanmıştır. Ziyaretçiler yukarı katlara bu rampa ile çıkarken duvarlara asılmış sanat eserlerini görmektedirler. Bir başka deyişle spiral rampa sayesinde hem sirkülasyon hem de sergileme işlevini sağlanmıştır
		Mekân Organizasyonu	Wright yapıda "devamlı bir zemin üzerinde tek bir geniş mekân" fikri üzerinden tasarımını kurgulamıştır ve mekân organizasyonunu buna göre belirlemiştir.
	Örnek Binalar		Müze herhangi bir yapıdan etkilenmemiştir.
	Temsil		Müzenin inşasından sonra müze New York'un simge yapılarından biri haline gelmiştir.
Solomon R. Guggenheim Müzesi konsept verileri tablosu, müzeye ilişkin verilen bilgilerin özeti niteliğindedir. Vanlı (1964), URL 68, URL 69, URL 70, URL 72, URL 73 ve URL 77 kaynaklarından yararlanılarak hazırlanmıştır.			

4.6. Odunpazarı Modern Müze (OMM)

Odunpazarı Modern Müze Eskişehir'de bulunan Unesco Dünya Kültür Mirası Geçici Listesi'nde yer alan Odunpazarı bölgesinde 2019 yılında açıldı. Polimeks Holding'in kurul başkanı ve müzenin kurucusu mimar Erol Tabanca'nın modern sanat

koleksiyonunun da içinde sergileneceği müze; Türkiye’den ve dünyadan sanatçıların modern ve çağdaş eserlerini sergilemek, Türk sanatını dünyaya tanıtmak ve Eskişehir’e kültürel bir değer katmak amaçlarıyla yola çıkılarak inşa edilmiştir. Bu yüzden de yer olarak Türkiye’nin çağdaş yüzünü yansıtan, üniversite kenti olarak anılan ve bu nedenle yoğun genç nüfusa ve canlı bir atmosfere sahip Eskişehir’de tarihi dokunun bulunduğu Odunpazarı bölgesinde inşa edilmiştir (URL 87). Müzenin bu bölgede yapılması ile bir nevi eski ve yeni (modern ve geleneksel) bir araya getirilmiştir.

Müze; ahşabın özgün kullanımıyla tasarladığı projeleri ile dünyaca ünlü mimar Kengo Kuma tarafından tasarlanmıştır. Yapılarında ahşap, cam, taş gibi doğal malzemeleri kullanmayı sıklıkla tercih eden Kengo Kuma, ekibiyle birlikte beton ve çeliğin yerini alabilecek yeni malzemeleri aramaktadır (Arslan vd., 2020). Kengo Kuma doğal malzeme kullanım yaklaşımını OMM için de sürdürmüş olup bu sayede malzeme seçimiyle bölgenin ahşap malzeme ile olan geçmişi ile de bağ kurmuştur (Şekil 4.59) (URL 87). Mimarın sıklıkla ahşap malzeme kullanmayı tercih ettiğinden dolayı malzemeye ilişkin teknik detaylara hâkim olduğu düşünülmektedir. Odunpazarı Modern Müzesinde ahşabın kullanım biçimine ve uygulama detaylarına mimarın malzemeye ilişkin tecrübesinin katkı sağladığı düşünülmektedir.



Şekil 4.59. OMM Genel Görünümü (URL 88)

Kentsel bir sit alanı olan Odunpazarı bölgesi 19. Yüzyıla ait geleneksel mimari dokuyu barındırmaktadır. Bölge eskiden köylülerin odun satmak için geldikleri bir alan olan Odunpazarı’ndan ismini almaktadır. Bölgenin geleneksel mimari dokusunu; dar

sokaklar, evlerin birbirine yakın konumu, geleneksel ev yapısal öğeleri ve malzemeleri oluşturmaktadır (Arslan vd., 2020).

Müzenin inşası ile Anadolu'nun en çağdaş kentlerinden biri olan Eskişehir'de "Sanatın sorgulatan, düşündürten ve birleştiren niteliklerinden güç alarak insanları bir araya getirmek; şehri modern sanatla buluştururken müzeyi mimarisi ve eserleriyle de dünyaya tanıtmak." hedeflenmektedir (URL 89). Müzenin kurucusu Erol Tabanca "Bugüne kadar oluşturduğum koleksiyonu ve müzeyi ziyaretçileri ile buluşturmaktan şeref duyuyorum. OMM'un Eskişehir'i tarihiyle bütünleştirerek bir sembole dönüşmesini ve sadece kentin değil Anadolu'nun kültürel gelişimine katkı sağlamasını umuyorum." demiştir (URL 90). Tabanca'nın açıklamasından da anlaşılacağı üzere müze Eskişehir'in tarihinin ve modern yüzünün sentezinin sonucunda meydana gelmektedir.

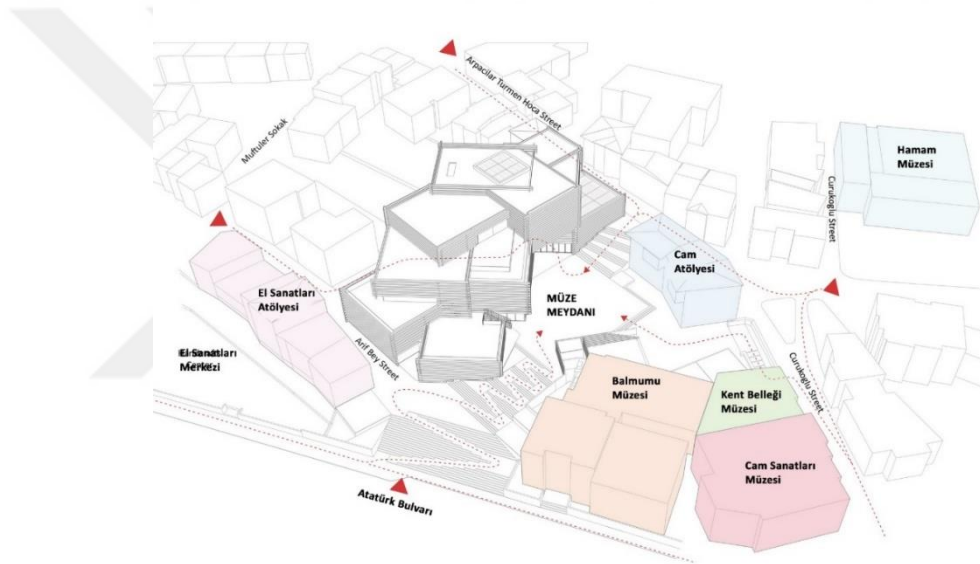
OMM benzeri ikonik müze yapılarına kıyaslandığında daha küçük ölçekli bir yapı (3582 metrekarelik alana sahiptir.) denilebilir. Eskişehir son yıllarda oldukça aktif bir şehir olmasına rağmen bir metropol kent değildir. Bu bakımdan kent ve müze ölçek bakımından birbiriyle orantılıdır. Yapının tasarım ekibinden Yuki Ikeguchi bu konu ile ilgili "OMM binası kendi çevresinde öne çıkıyor olmasına rağmen, yapının ölçeği kentsel ölçek ile bölgedeki geleneksel konut ölçeği arasında bir yerde duruyor. OMM'u inşa ettiğimiz arazi, bir veya iki katlı eski geleneksel ahşap evler ile göreceli olarak daha modern ve çok katlı yapıların etrafına dizildiği geniş bir bulvar arasında kalıyor (Şekil 4.60). Müze de bu iki ölçek arasında." şeklinde açıklamada bulunmuştur (URL 91).



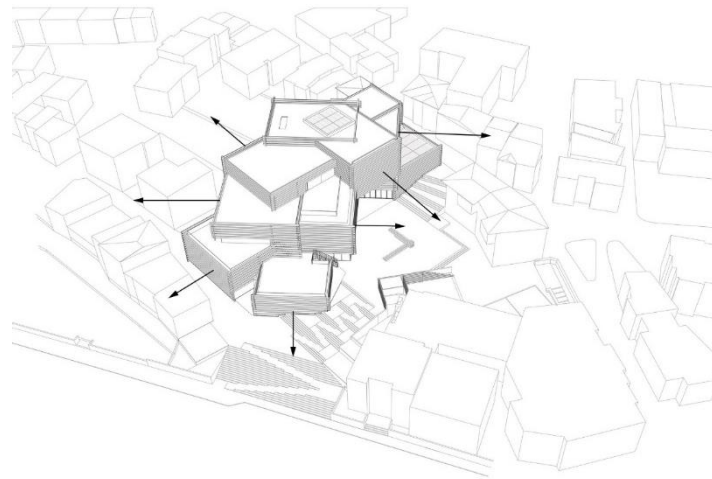
Şekil 4.60. OMM Kuşbakışı Görünümü (URL 92)

Özel koleksiyon müzede kamuya açılarak yapı, kamusal hayata ve etkinliklere dahil edilmiştir. Müzenin tasarım ekibinden Yuki Ikeguchi müzenin özel-kamusal ilişkisi

hakkında Odunpazarı Modern Müzesinin amacının sadece sanat eserlerini sergilemek değil aynı zamanda yerel halkla ilişki kurmak ve onların hayatlarının bir parçası olmak da olduğunu belirtmektedir. Müzenin zemin katı; sokak ve meydanın bir parçası olarak tasarlanmıştır. Müzenin meydanı ise kültür meydanı olarak tanımlanmış olup bu meydan; OMM'u, Hamam Müzesi'ni, Balmumu Müzesi'ni ve bazı cam atölyelerini bir araya getirmektedir (Şekil 4.61). Meydan tüm sanat aktivitelerini toplamış olup OMM'un zemin katı da bu aktivite alanının bir parçası olarak düşünülmüştür. Müzenin güvenlik şartları gereği bu fikirler yüzde yüz uygulamaya geçemese de olabildiğince şeffaflık sağlanmaya çalışılmıştır. Bunun amacı kamusal mekânlarında açık ve ulaşılabilir olduğunu gösterebilmektir (Şekil 4.62) (URL 91).

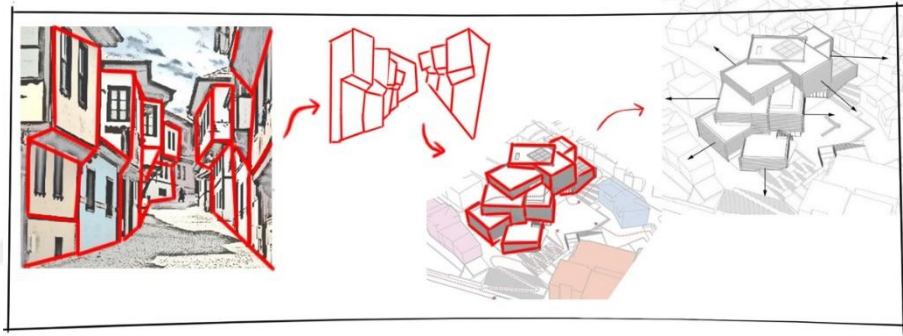


Şekil 4.61. Müze ve yakınındaki yapılar (URL 93)



Şekil 4.62. OMM Yönelim Diyagramı (URL 94)

Müze tasarım konsepti; ölçek, malzeme ve biçim olarak geleneksel Osmanlı evlerinden yola çıkılarak belirlenmiştir. Yapının tasarımcıları yapıyı tasarlarken “yer ile güçlü bağ kurmak”, “geometri”, “ışık”, “kümelenme” ve “ahşap” gibi mimari girdilerden yola çıkmışlardır. Farklı boyutlarda kutuların üst üste kaydırılarak dizilmesi ve yer yer parçalanması ile oluşan kütle mevcut sokak dokusu ile bütünleşmektedir. Tasarımcılar geleneksel ahşap konutlardaki cumbaların dar sokaklarla birleşiminden ortaya çıkan sokak dokusunu OMM binasına yansıtmak istemişler. Bunu sokak veya evleri kopyalayarak değil yorumlayarak tasarıma yansıtmayı tercih etmişlerdir (Şekil 4.63). Bunun için kutuları üst üste koyarak ve döndürerek Osmanlı evlerinin yarattığı dokuyla bir bağ kurmuşlardır (URL 91). Müze tarihi bir çevrede, tarihi dokudan izler taşıyan ve çevresindeki yapıları ezmeyen bir ölçekte, modern bir yaklaşımla tasarlanmıştır. Bu açıdan tarihi çevrede yapılacak modern yapılar için bir örnek teşkil edebilir.



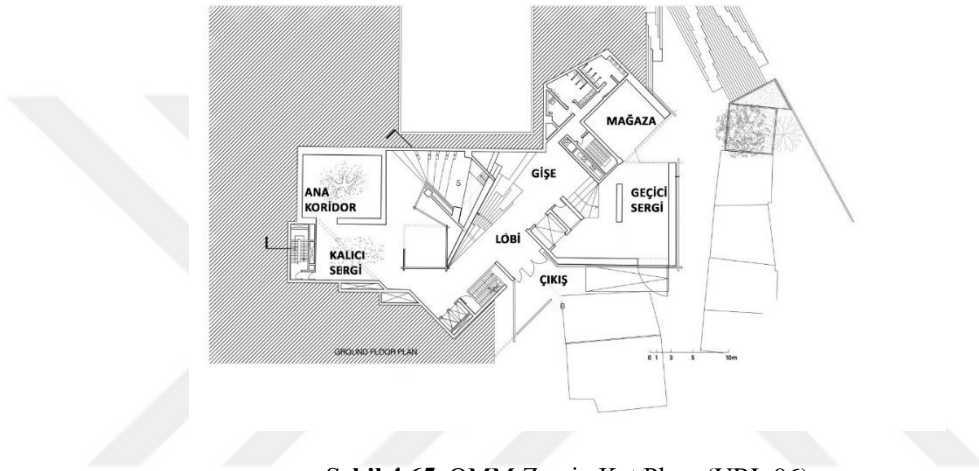
Şekil 4.63. OMM Konsept Oluşum Diyagramı ⁷

Müzedede birbiri üzerine kenetlenerek oturan kutular birbirlerinden farklı boyutta düşünülmüştür. Bunun sebebi iç mekânda farklı büyüklükte sergi mekânları oluşturmaktır. Zemin katta büyük ölçekli eserlerin sergilendiği tavan yüksekliği 9 metreye kadar çıkan büyük bir sergileme alanı bulunmaktadır. Birinci, ikinci ve üçüncü katlarda kutular gittikçe küçülmekte ve bu alanlarda daha küçük ölçekli eserler sergilenmektedir (URL 91). Müzede; geçici ve kalıcı sergi salonları, müze mağazası, kafeterya, ofis, etkinlik salonu ve teraslar bulunmaktadır (Şekil 4.64, Şekil 4.65, Şekil 4.66, Şekil 4.67 ve Şekil 4.68).

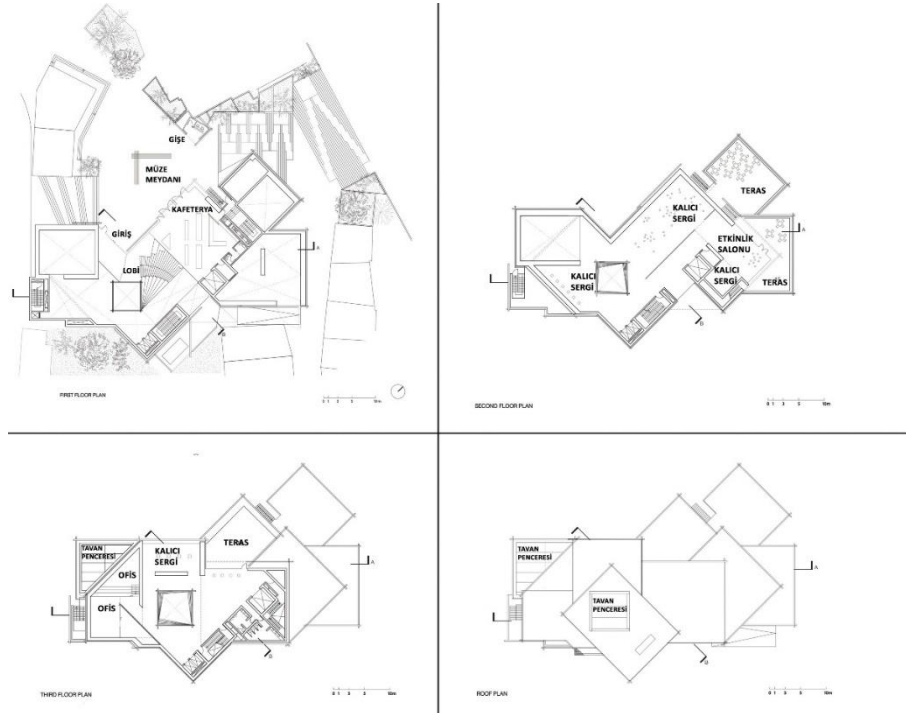
⁷ <https://www.gezirehberleri.com/eskisehir-gezilecek-yerler/> (E.T. 04.01.2021), <https://www.arkitektuel.com/odunpazari-modern-muze/#jp-carousel-16199> (E.T. 04.01.2021) ve <https://www.arkitektuel.com/odunpazari-modern-muze/#jp-carousel-16199> (E.T. 04.01.2021) adreslerindeki görsellerden faydalanılarak hazırlanmıştır.



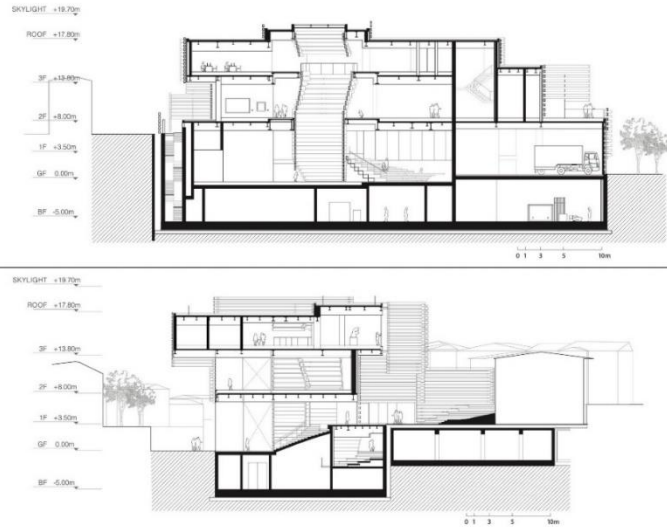
Şekil 4.64. OMM Vaziyet planı (URL 95)



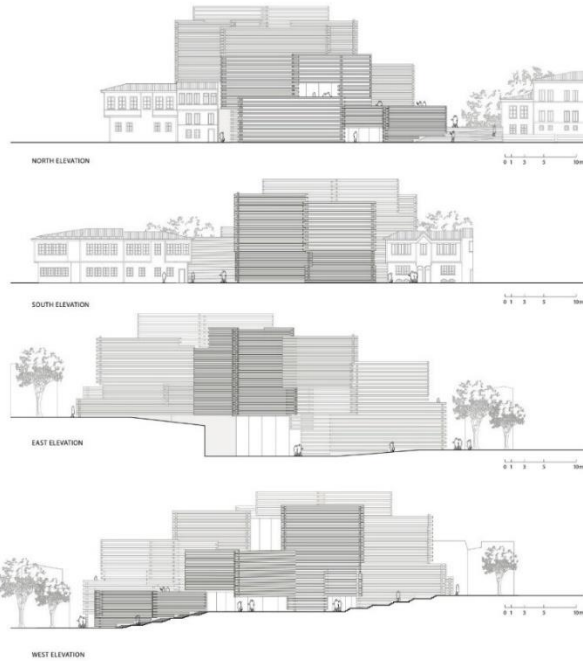
Şekil 4.65. OMM Zemin Kat Planı (URL 96)



Şekil 4.66. OMM Birinci, İkinci Kat, Üçüncü Kat ve Çatı Kat Planları (URL 97)



Şekil 4.67. OMM Kesitler (URL 98), (URL 99)



Şekil 4.68. OMM Görünüşler (URL 100)

Binanın ortasında dört kutunun birleştiği noktada binanın üç katı boyunca uzayan bir atrium bulunmaktadır. Geniş bir tavan penceresi ile aydınlatılan bu bölüm, müzenin katlarını birbiriyle bağlamaktadır. Atriumun çatı penceresi üst üste kıvrılarak kalın lamine ahşap kirişlerin birleşimi ile oluşmaktadır (Şekil 4.69) (URL 87). Ahşabın müzenin hem dış hem iç mekânda kullanılması tasarımın fikrinin yapının bütününe etki ettiğinin bir göstergesi olabilir.



Şekil 4.69. OMM Tavan Penceresi ve Avlusu (URL 101), (URL 102)

İç mekânlarda yapının parçalanmış kütlelerinden meydana gelen açıklıklar yardımıyla içerden dışarıya bakıldığında yapının kendi cephesi görülmektedir. Bu sayede iç mekândan müze duvarı yerine müzenin çoklu cephe yapısı görülmektedir (Savaş, 2019). Müzede tüm katlarda dış mekânla ilişkilenen açıklıklar ve teraslar bulunmaktadır. Bu teras ve açıklıklar şehirden manzaralar sunmaktadır. Bu şekilde görsel olarak şehirle daha fazla ilişki kurulmaktadır. Yapının plan şemasında hiçbir alt birimin üsteki ile aynı olmaması (üst katlara doğru kaydırılması) ve her katın farklı yüksekliklere sahip olması ile her bir açıklıktan farklı bir şehir manzarası görülmektedir (Şekil 4.70). Kentle müzenin görsel olarak kurduğu bu ilişki müzenin formu sayesinde müzeyi benzerlerinden farklı kılmaktadır (Savaş, 2019).



Şekil 4.70. OMM ve kentin bütünleşmesi (URL 103)

Müzedede 1950’lerden günümüze farklı alanlardan 60’ın üzerinde yerli ve yabancı sanatçının eserlerinden meydana gelen 100’e yakın eseri sergilemektedir (Şekil 4.71). Bambu ustası Tanabe Chikuunsai’nin müze için özel olarak ve yerinde tasarlandığı Tanabe Chikuunsai IV açılış sergisinde sergilenmiştir. Bu eser “duvar”, “kiriş” ve “zemin” arasındaki ilişkilerin yeniden düşünülmesini sağlamaktadır (Savaş, 2019). Yapıda iç ve dış mekân malzemesinde ahşap kullanımının yanı sıra ahşap sanat eserlerine de yer verilmesi konsept fikrinin yapı üzerinde ne kadar etkili olduğunu göstermektedir.



Şekil 4.71. Tanabe Chikuunsai IV ve Sergi Alanları (URL 103), (URL 104)

Sonuç olarak müzenin konsepti; “yer ile güçlü bağ kurmak”, “geometri”, “ışık”, “kümelenme” ve “ahşap” mimari girdilerinden yola çıkarak belirlenmiştir. Müzenin yeri olarak Eskişehir’in en özel mekânsal karaktere sahip alanlarından biri olan Odunpazarı seçilmiştir. Bu alanda hem geleneksel tarihi doku bulunmaktadır hem de kültür yapıları (müzeler ve sanat atölyeleri) bulunmaktadır. Ahşap malzeme kullanımı ile yerin geçmişine atıfta bulunulmuş ve bulunduğu bağlam ile uyum sağlamıştır (Şekil 4.72). Yapının formu bulunduğu bağlamın geleneksel ahşap evleri ve sokak dokusundan yola çıkarak oluşturulmuştur. Bağlamın geleneksel mimari dokusu modern bir yaklaşımla yorumlanmıştır. Yapıda kümelenme şeklinde mekânsal organizasyon sağlanmıştır. Cephede açılan boşluklar ile hem doğal ışıktan faydalanılmış hem de şehirden manzaralar sunularak müze ve şehir bütünleştirilmiştir. Ayrıca yapının ortasında bulunan avlunun etrafında yükselmesi yapıya anıtsal bir değer katmıştır. Yapının hedeflediği başarı

Guggenheim Bilbao Müzesi ile benzer şekilde müze ile kenti tanıtmak ve müzenin kentle bütünleşmesidir.



Şekil 4.72. OMM İç Mekân (URL 105)

Tablo 4.7’de Odunpazarı Modern Müzesi konsept veri özetlenmiştir.

Tablo 4.7. Odunpazarı Modern Müze Konsept Verileri

Proje Yılı	2019		
Proje Adı	Odunpazarı Modern Müze		
Lokasyon	Odunpazarı, Eskişehir, Türkiye		
Mimar	Kengo Kuma		
Tasarım Konsepti			
Tasarımdan Bağımsız Veriler	Bağlam	Tarihi Çevre	Yapı Unesco Dünya Kültür Mirası Geçici Listesi’nde yer alan Odunpazarı Bölgesinde inşa edilmiştir. Bu bölgede tarihi doku bulunmaktadır. Yapı bu dokudan aldığı ilhamlar ile tasarlanmıştır. Ve yer ile bütünleşmiştir.
		Sosyo - kültürel Çevre	Yapının etrafında kültür yapıları bulunmaktadır. Müzenin meydanı kültür yapılarına açılmaktadır. Yapı, etrafındaki yapılarla birlikte kültürel bir bağlam oluşturmaktadır.
		Fiziksel Çevre	Müze, bir veya iki katlı eski geleneksel ahşap evler ile modern ve çok katlı yapıların etrafına dizildiği geniş bir bulvar arasında kalıyor. Müze ölçek olarak bu iki ölçek arasındadır.
		Doğal Etmenler	Doğal ışık yapıda doğal aydınlatma olarak kullanılmaktadır.
	İşveren Talepleri	Yapının kente sembolik değer katması ve kentin kültürel değerini artırması işveren talepleridir.	
Tasarımcıya Bağlı Veriler	Tasarımcının Üslubu ve Yaklaşımları	Kengo Kuma ve tasarım ekibi tasarladığı yapılarda ahşap, cam, taş gibi doğal malzemeleri kullanmayı sıklıkla tercih etmektedirler. Yapıda da ahşap ve cam malzeme tercih edilmiştir.	

Tasarıma ve Tasarımcıya Bağlı Veriler	Bina Kabuğu	Strüktür	Müzenin konseptinde strüktür etkili olmamıştır.
		Malzeme	Yapının ana fikri ahşap malzeme kullanımındır. Bu sayede yerin geçmişine atıfta bulunulmuştur.
		Form	Farklı boyutlarda kutuların üst üste kaydırılarak dizilmesi ve yer yer parçalanması ile oluşan kütle mevcut sokak dokusu ile bütünleşmektedir. Form geleneksel Osmanlı evlerindeki cumba yapı elemanın ve dar sokak dokusunun modern yorumu ile ortaya çıkmıştır.
	Mekânsal Düzenlemeler	Sirkülasyon	Binanın ortasında dört kutunun birleştiği noktada atrium bulunmaktadır. Geniş bir tavan penceresi ile aydınlatılan bu bölüm, müzenin katlarını birbiriyle bağlamaktadır.
		Mekân Organizasyonu	Kümelene şeklinde mekânsal organizasyon yapılmıştır. Bu sayede yapıda çoklu cepheler oluşmuş olup yapıya dinamik bir görünüm verilmiştir.
	Örnek Binalar	Geleneksel Osmanlı evlerinden etkilenilmiştir.	
	Temsil	Müze Eskişehir'e kültürel bir değer katmak ve şehrin kültür simgelerinden biri olmayı amaçlamıştır.	
Odunpazarı Modern Müze konsept verileri tablosu, müzeye ilişkin verilen bilgilerin özeti niteliğindedir. Arslan vd. (2020), Savaş (2019), URL 87, URL 89, URL 90 ve URL 91 kaynaklarından yararlanılarak hazırlanmıştır.			

4.7. Değerlendirme

Çalışmanın bu bölümünde tasarım konsept verileri çağdaş sanat müzeleri üzerinden incelenmiştir. Tasarım konseptinin mimari biçime/sonuç ürüne nasıl yansıdığı tasarım konsept verilerinin müzeler üzerinde irdelenmesi sonucunda görülmüştür.

Çalışma kapsamında ele alınan çağdaş sanat müzelerinin tümünde konsept belirlenirken müzenin bulunduğu bağlam dikkate alınmıştır. Tasarımın en başında belli olan müzelerin yerleri buldukları kentte önemli bir konumdadır. Tüm mimarlar müzelerin özel bağlamını avantaja çevirerek, müzenin tasarımı ile müzenin bağlamını bütünleştirmiştir. Müzelerin tasarım konseptinde bağlam dikkate alındığında yapının yerle kurduğu bağ sayesinde tasarımın sembolik değerinin arttığı görülmüştür. Müzelerin halkla bütünleşmesi ve kenti temsil etmesi doğrudan bağlamdan yola çıkılarak belirlenen konsept fikirleri ile sağlanabilir.

Bağlamdan yola çıkılarak oluşturulan konseptlerde bağlama ilişkin özellikler tasarıma yorumlanarak aktarılmıştır. Fiziksel çevredeki mimari karakter müzelere birebir kopyalanarak değil soyutlanarak yansımıştır. Tarihi dokuda yapılan müzelerin tasarımında tarihi dokudan izlere rastlanmaktadır. İncelenen müzeler arasında tarihi çevrede bulunan tüm müzeler bulunduğu bağlamın dokusunu bozmayacak şekilde

tasarlanmıştır. Tasarımcılar tasarımlarını bağlamdaki mimari dokuyu kopyalamadan, doku içinde uyumlu, mimari dokuya saygılı ve modern bir yaklaşımla tasarlamışlardır.

İncelenen müzelerin bir kısmında konsepti belirlemede işveren talepleri etkili olmuştur. İşveren taleplerinin etkili olduğu müzelerde, müzenin kente değer katması talep edilmiştir.

Müzelerin tümünün tasarımcıları kariyerlerinde kendilerini kanıtlamış, deneyimli mimarlardır. Müzelerin tasarımda meslek hayatlarında edindikleri tecrübelerin izleri görülmektedir. Müzelerin tamamında mimarlarının tasarım üslubu etki etmiştir. Tasarımcılar deneyim kazandıkça algıları, bağlamı doğru analiz edebilme yetileri ve tasarıma dair çıkarımları gelişmektedir. Meslek hayatının başında olan mimarlarda deneyimli mimarların tasarımı ele alış biçimlerini ve tasarım üsluplarını inceleyerek kendilerini geliştirebilirler. Bu anlamda incelenen örneklerdeki tasarımcıların konsepti tasarıma aktarma biçimleri yeni mimarlara ve mimar adaylarına örnek teşkil edebilir.

İncelenen müzelerde, strüktür konsepti belirlemede doğrudan etkili olmamakla beraber MAXXI Müzesi ve Louvre Abu Dhabi Müzesinde dolaylı olarak etki etmektedir. Bu iki müzede, strüktür konseptin tasarımda daha etkili okunmasını sağlamıştır. MAXXI Müzesinde strüktür elamanı olan tavan kirişleri aynı zamanda sergi elemanı olarak da kullanılmıştır. Louvre Abu Dhabi Müzesinde üst örtü olan kubbenin taşıyıcıları gizlenerek yüzen kubbe görünümü sağlanmıştır ve bu sayede yapı fütüristik bir görünüm kazanmıştır.

Malzeme seçimi genellikle konsepti desteklemekte etki etmiştir. Sadece Odunpazarı Modern Müzede ana fikir ahşap malzeme kullanımı üzerinedir.

İncelenen müzelerin çoğunluğunda yapıların formu konseptten yola çıkılarak oluşturulmuştur. Formun oluşumunda müzenin bağlamına ilişkin unsurlar (gemi metaforu, kentsel çevre dokusunun bir uzantısı, müze kent, şehrin tarihi kapıları ve geleneksel ahşap evler) etkili olmuştur. Bu da sanat müzelerinde konseptin bağlam ve form ile olan güçlü bağlantısını göstermektedir. Müzelerin formunu belirlerken etkili olan biçim tasarımda taklit edilmemiş olup tasarıma soyutlanarak aktarılmıştır. Müze tasarımları tasarımda soyutlama yaparak biçime ulaşmanın bir örneğidir. Sonuç olarak konseptin forma yansımada soyutlama yönteminin kullanıldığı görülmüştür.

Müze yapılarında en önemli işlevin sergileme olması sebebiyle konseptte sirkülasyon alanları ve sergi mekânlarının organizasyonunun doğrudan etki ettiği söylenebilir. Sirkülasyon alanları müzelerde dolaşım alanı olmanın yanında sergi birimi de olabilir. MAXXI Müzesindeki akış fikri ve Solomon R. Guggenheim Müzesindeki

sürekli devam eden rampa, sirkülasyonun konsepte doğrudan etki ettiği yapılara örnek gösterilebilir.

Guggenheim Bilbao Müzesi ve Louvre Abu Dhabi Müzesinde konsepti belirlemede örnek binalar etkili olmuştur. Guggenheim Bilbao Müzesinde, Solomon R. Guggenheim Müzesi ve Sydney Opera Binası bulunduğu kentlere değer katma ve kentin simge yapılarında biri olma özelliklerinden ilham alınmıştır. Solomon R. Guggenheim Müzesi ve Sydney Opera Binasının, buldukları kente sağladığı avantajları, Guggenheim Bilbao Müzesinin de Bilbao kentine sağlaması hedeflenmiştir. Louvre Abu Dhabi Müzesi ise Medine’de ve deniz seviyesinde bulunan Arap yerleşmelerinden ilham alınarak yapılmıştır.

İncelen müzelerin çoğunda temsil konsepti belirlemede etkili olmuştur. Özellikle formu belirlemede kentin öne çıkan özelliklerinin temsili söz konusu olmuştur. Ayrıca müzelerin çoğu bulunduğu kente değer katmayı hedefleyerek kentin simge yapılarından biri olmayı amaçlamıştır. Bu bağlamda müzelerin tasarımında temsil fikri önemli bir yere sahiptir.

Tablo 4.8’de incelen tüm müzelerin konsept verilerine yer verilmiştir.

Tablo 4.8. Tasarım Konsept Verileri ve Çağdaş Sanat Müzelerinin Genel Değerlendirilmesi

		Guggenheim Bilbao Müzesi	MAXXI Müzesi (21. Yüzyıl Sanat Eserleri Müzesi)	MO Modern Sanat Müzesi	Louvre Abu Dhabi Müzesi	Solomon R. Guggenheim Müzesi	Odonpazarı Modern Müze (OMM)	
Tasarımcıdan Bağımsız Veriler	Bağlam	Tarihi Çevre	Tasarım alanında tarihi doku bulunmamaktadır.	Roma'nın tarihi kent merkezinin dışında bulunan eski bir yerleşkeyi canlandırmak için yapılmıştır.	Tarihi bir kentte bulunan müze; eski ve yeniye bağlayan "kültürel bir geçit" olmayı amaçlamaktadır.	Tasarım alanı yeni yapılaşmaya başlayan yapay bir adadır. Tarihi doku bulunmamaktadır.	Tasarım alanında tarihi doku bulunmamaktadır.	Eskişehir'in tarihi bir bölgesi olan Odonpazarı'nda inşa edilmiştir. Yapı bu dokudan aldığı ilhamlarla tasarlanmıştır. Ve yerle bütünleşmiştir.
		Sosyo -kültürel Çevre	Sanayi ve liman kenti olan Bilbao'da bulunan müzenin konsepti; kentin liman kenti olmasından yola çıkmıştır.	Müze tarihi kent merkezinden uzak bir konumdadır. Müze ile kent merkezinin dinamiği tasarım alanına taşınmak istenmiştir. Ancak bu fikir tam anlamıyla hayata geçirilememiştir.	Müze kent ve halkı kültürel anlamda birleştirmeyi amaçlamaktadır. Bunun için; müzenin çapraz ekseninden geçen merdiven ve terasla müze halk ile bütünleştirilmiştir.	Müzenin bulunduğu ada yeni bir kültür merkezi olmayı amaçlamaktadır. Bunun için çok sayıda kültür yapısı barındırması hedeflenmektedir.	Müze, Metropolitan Sanat Müzesi ve Neue Galerie gibi müzelere yakın bir konumda bulunmaktadır.	Müzenin meydanı etrafında bulunan kültür yapılarına açılmaktadır. Yapı, etrafındaki yapılarla birlikte kültürel bir bağlam oluşturmaktadır.
		Fiziksel Çevre	Müze; kentin birçok önemli yapısının yakınında bulunmaktadır. Ve tüm bu yapılar ikonik bir silüet oluşturmak için müze ile bütünleşmiştir.	Yapının formu çevresindeki yapılara göre belirlenmiştir. Müzenin yüksekliği ile yapı düşük kotlu kentsel çevre dokusunun bir uzantısı ve arazinin ikinci kabuğu şeklinde görünmektedir.	Tasarım konseptinde fiziksel çevreye ilişkin bir unsur etki etmemiştir.	Louvre Abu Dhabi Müzesinin çevresine, yeni Guggenheim Müzesi, Zayed Ulusal Müzesi, Denizcilik Müzesi ve Performans Sanatları Merkezi yapılacaktır.	Müze, Manhattan şehrinin gridal düzeni içinde, etrafında bulunan yapılardan tamamen farklı bir biçimde organik ve kıvrımlı formuyla kalabalık kent sokaklarından fark edilmektedir.	Müze, bir veya iki katlı eski geleneksel ahşap evler ile modern ve çok katlı yapıların etrafına dizildiği geniş bir bulvar arasında kalıyor. Müze ölçek olarak bu iki ölçek arasındadır.

	Doğal Etmenler	Yapı Nervion Nehrinin yanına tasarlanmıştır. Su ögesi tasarım konseptinde belirleyici olmuştur.	Doğal ışıktan faydalanmak için girişlerle bölünmüş cam tavan kullanılmıştır.	Tasarım konseptinde doğal etmenlerin etki ettiğine ilişkin bilgi elde edilememiştir.	Müze; gökyüzü, deniz ve çöl ile bütünleşen bir mekân olarak kurgulanmıştır. Müzeyi aydınlatan doğal ışık kubbe ile tamamen kesilmeyerek yıldız şeklindeki boşluklardan mekâna süzülmemektedir. Kubbeden süzülen bu ışık, “ışık yağmuru” efekti olarak isimlendirilmiştir.	Atriumun çatı penceresinden iç mekân aydınlatılmaktadır.	Doğal ışık yapıda doğal aydınlatma olarak kullanılmaktadır.
	İşveren Talepleri	Kentin canlanması ve yenilenmesi kapsamında kente değer katacak simgesel bir müze tasarımı yapılması.	Tasarım fikrini belirlemede işveren taleplerinin etki ettiğine dair nitelikli bilgi bulunamamıştır.	Tasarım fikrini belirlemede işveren taleplerinin etki ettiğine dair nitelikli bilgi bulunamamıştır.	Tasarım fikrini belirlemede işveren taleplerinin etki ettiğine dair bilgi bulunamamıştır.	Müzenin Bir ruh tapınağı, bir anıt gibi algılanması istenmiştir. Tasarım buradan yola çıkarak kurgulanmıştır.	Yapının kente sembolik değer katması ve kentin kültürel değerini artırması
Tasarımcıya Bağlı Veriler	Tasarımcının Üslubu ve Yaklaşımları	Dekonstrüktivizm akımının öncülerinden olan Frank Gehry heykelsi form tercihini, kıvrımlı ve eğrisel çizgisi bu yapıda da ortaya koymuştur.	Zaha Hadid’in birçok eserinde rastlanan akış ve hareket fikri bu projede de görülmektedir.	Libeskind genel anlamda düz çizgiler ve köşeli biçimler kullanmaktadır ve yapıda da bu hakimdir. Ancak mimar bu yapıda ilk defa dairesel biçimde olan spiral bir merdiven kullanmıştır.	Jean Nouvel’in diğer yapıları da incelendiğinde benzer tarzda yapılar yaptığı görülmüştür. Tasarımcı bu yapısında da tasarım çizgisini tasarıma aktarmıştır.	Wright’ın “organik mimari” çizgisi müzenin formunda kendini göstermektedir.	Kengo Kuma ve tasarım ekibi tasarladığı yapılarda ahşap, cam, taş gibi doğal malzemeleri kullanmayı sıklıkla tercih etmektedirler. Yapıda da ahşap ve cam malzeme tercih edilmiştir.

Tasarıma ve Tasarımcıya Bağlı Veriler	Bina Kabuğu	Strüktür	Tasarım konseptinde strüktür etki ettiğine ilişkin bilgi elde edilememiştir.	Yapıda cam tavan, tavan kirişleri ile bölünerek mekânın aydınlatması sağlanmaktadır. Ayrıca tavan kirişlerine sergi elemanları asılarak kirişler serginin bir parçası haline gelmiştir.	Tasarım konseptinde strüktür etki ettiğine ilişkin bilgi elde edilememiştir.	Müzenin üst örtüsü kubbenin taşıyıcıları yapıda gizlenerek yüzen kubbe görünümü verilmiştir. Kubbe formundaki yıldızlar ve güneş ile beraber “ışık yağmuru” efekti oluşturulmuştur.	Müzenin konseptinde strüktür etkili olmamıştır.	Müzenin konseptinde strüktür etkili olmamıştır.
		Malzeme	Malzeme seçimi ile ana fikir desteklenmiştir. Titanyum yapıya benzersiz bir görünüm katmıştır.	Malzeme seçimi ile sergileme alanlarında “nötr” dekorasyon sağlanmıştır.	Modern mimariyi temsil eden malzemeler kullanılmıştır.	Müzenin kubbesinin modern yorumunda çelik ve alüminyum kullanılmıştır.	Yapının dış cephesinde beton kullanılmıştır.	Yapının ana fikri ahşap malzeme kullanımınıdır. Bu sayede yerin geçmişine atıfta bulunulmuştur.
		Form	Heykeli form ile ikonik bir görüntü yakalanmıştır. Yapının formunda Bilbao kentinin liman kenti olmasından dolayı dev bir gemi metaforu kullanılmıştır.	Yapının formu çevre yapılara göre belirlenmiş olup kentsel dokuya uyum sağlamıştır. Ayrıca akış fikri formda da kendini göstermiştir. Paralel ve kesişen çizgilerle form belirlenmiştir.	Müzedeki konsept olarak şehrin tarihi kaplarından ilham alınmış olup hem biçim hem de malzeme olarak yerel mimariye gönderme yapılmaktadır.	Müze 55 kübik yapının bir araya gelmesiyle oluşmuştur. Müzenin konsepti olan “müze kent” bu yapılar ve aralarında oluşan sokaklarla oluşmaktadır. Konsepti oluşturan diğer biçim ise yüzen bir üst örtü olan kubbedir. Geleneksel bir üst örtü olan kubbe müzede modern bir biçimde yorumlanarak tasarlanmıştır.	Wright müzenin formunu ters çevrilmiş bir ziggurat yola çıkarak oluşturmuştur. Yapının gökyüzüne doğru kıvrılarak yükselen beyaz betonarme silindirik yapısı böylece ortaya çıkmıştır.	Farklı boyutlarda kutuların üst üste kaydırılarak dizilmesi ve yer yer parçalanması ile oluşan kütle mevcut sokak dokusu ile bütünleşmektedir. Form geleneksel Osmanlı evlerindeki cumba yapı elemanın ve dar sokak dokusunun modern yorumu ile ortaya çıkmıştır.

Mekânsal Düzenlemeler	Sirkülasyon	Atriumdan yapı içindeki sirkülasyon elemanlarına ulaşılmaktadır. Cam asansörler, köprülerle beraber fütüristik bir görünüm elde edilmiştir. Ayrıca yapının girişi itibariyle yapıya girmeden önce tüm yapı ve yapının kentle uyumu algılanmaktadır.	Müzedeki sergi mekânları işlevin sürekli olarak devam etmesi (akış fikri) için bölünmemiştir. Yapının sirkülasyonu akış fikrinden yola çıkarak tasarlanmıştır. Sergi odası ve koridor arasında herhangi bir bölücü duvar bulunmaması bu fikri desteklemektedir.	Müzenin lobisindeki dikkat çeken spiral merdiven ile üst kattaki sergi mekânları ve diğer mekânlara erişilmektedir.	Müze mekânları; dar sokaklar ile tıpkı bir kentte dolaşır gibi gezilerek keşfedilmektedir. Bu da ana fikir olan müze kent fikrini desteklemektedir.	Müzenin ana fikri atriumda bulunan rampa üzerinden oluşturulmuştur. Spiral rampa ile katlar arasındaki bağlantı akışkan ve sürekli olarak sağlanmıştır. Ziyaretçiler yukarı katlara bu rampa ile çıkarken duvarlara asılmış sanat eserlerini görmektedirler.	Binanın ortasında dört kutunun birleştiği noktada atrium bulunmaktadır. Geniş bir tavan penceresi ile aydınlatılan bu bölüm, müzenin katlarını birbiriyle bağlamaktadır.
	Mekân Organizasyonu	Yapıda mekânlar avlunun etrafında konumlanmıştır. Atrium aynı zamanda kolların, kümelerin takıldığı odak noktasıdır.	Mekânlar çizgisel düz ve açılı biçimde dizilmiştir. Bu dizilim yine akış fikrine dayanmaktadır. Ayrıca müzenin kentsel kampüs olma fikrinden dolayı müzeye yaklaşım tarzı belirlenmiştir. Müze kentin sokakları arasında bağlantılar oluşturmaktadır.	Sergi mekânları açık kat planı şeklinde düzenlenmiştir.	Karadan ve denizden ulaşım ile müzeye erişen ziyaretçiler, yapılar arasında dar sokaklarla bağlantı sağlayarak dolaşmaktadır. Ayrıca müzedeki mekân organizasyonu tek bir yapı altında çözümlenmemiş olup birbirinden bağımsız 55 küçük kübik blok, sokak ve meydana oluşan mekânlarla kurgulanmıştır.	Wright yapıda “devamlı bir zemin üzerinde tek bir geniş mekân” fikri üzerinden tasarımı kurgulanmıştır ve mekân organizasyonunu buna göre belirlemiştir.	Kümelenme şeklinde mekânsal organizasyon yapılmıştır. Bu sayede yapıda çoklu cepheler oluşmuş olup yapıya dinamik bir görünüm verilmiştir.

Örnek Binalar	Yapı New York'ta bulunan Guggenheim müzesinin başarısını ve Sydney Opera Binasının başarısı üzerine Bilbao kentine de bir Çağdaş Sanat Müzesinin değer katacağı düşüncesinden yola çıkılarak tasarlanmıştır.	Müze herhangi bir yapıdan etkilenmemiştir.	Müze herhangi bir yapıdan etkilenmemiştir.	55 kübik beyaz yapılar Medine'den ve deniz seviyesinde bulunan Arap yerleşmelerinden ilham alınarak yapılmıştır.	Müze herhangi bir yapıdan etkilenmemiştir.	Geleneksel Osmanlı evlerinden etkilenilmiştir.
Temsil	Yapı Bilbao kentinin sembolü olmak üzere tasarlanmıştır. Ve Bilbao kentini temsil eden birçok unsurun izleri yapıda görülmektedir. Liman kenti olan Bilbao'ya dev bir gemiyi temsil eden heykelsi bir yapı yapılması da yapının ana fikrinin temsil üzerinden kurgulanmasına bir örnektir.	Müze tasarımında temsil etki etmemiştir.	Vilnius'un geçmişi ve bugünü temsil etmektedir.	Müze, Abu Dhabi'nin "dünyaya açık ruha sahip" bir yer olduğunu anlatmaktadır ve hem temsil ettiği kültürler hem de ziyaretçi çeşitliliği bakımından kültürlerarası diyalogu geliştirmeyi amaçlamaktadır. Geleneksel Arap mimarisinden izler taşıyan müze; "müze kent" olmayı amaçlamaktadır.	Müzenin inşasından sonra müze New York'un simge yapılarından biri haline gelmiştir.	Eskişehir'e kültürel bir değer katmak ve şehrin kültür simgelerinden bir olmayı amaçlamıştır.

Değerlendirme tablosunda verilen bilgiler incelenen tüm müzelere ilişkin verilen bilgilerin özeti niteliğindedir. Anderson (2011), Akbalık (2017), Arslan vd. (2020), Balık (2009), Baytin (2003), Borden (2010), Gayret (2016), Giordano vd. (2010), Greenberg (2000), Guash (2005), Karadeniz (2018), Köksal (2011), Mendilcioğlu (2017), Orhon (2005), Peker (2006), Savaş (2019), Vanlı (1964), Ward (2008), URL 19, URL 30, URL 32, URL 33, URL 44, URL 46, URL 47, URL 48, URL 51, URL 54, URL 57, URL 68, URL 69, URL 70, URL 73, URL 87, URL 89, URL 90 ve URL 91 kaynaklarından faydalanılarak hazırlanmıştır.

5. SONUÇ

Mimari tasarımda, tasarım problemlerine en iyi çözümü bulmak için ana fikre (konsept) ihtiyaç duyulmaktadır. Mimari tasarımda konsept sonuç ürünün ortaya çıkma sürecinde tutunulan bir fikirdir. Tasarım fikrinin gelişmesi ve somut ürüne dönüşmesi konseptin tasarıma yön vermesi ile gerçekleşir. Mimari tasarım sürecinde girdi olan tüm unsurlar (bağlam, işlev, kullanıcı gereksinimleri, tasarım konusu, gibi) konseptin oluşumunda da girdi oluşturmaktadır. Benzerlikler olsa da her tasarımda tasarım girdisi farklıdır. Bu farklılıklar tasarımların özgün ve farklı olması için yeni girdiler oluşturur.

Çalışma kapsamında incelenen modern sanat müzelerinde konsepti belirlemede bağlamın en çok etki eden girdi olduğu görülmüştür. Müzeler buldukları bağlama ilişkin unsurlardan yola çıkılarak tasarlanmış ve bağlamları ile bütünleşmişlerdir. Müzelerde form / biçim konseptte göre şekillenmiştir. Müzelerin konseptinin belirlenmesinde sergileme işlevinin getirisi olarak mekân organizasyonu ve sirkülasyonda etkili olmuştur. Müzelerin mimarları tasarımlarına kendi çizgilerini katmışlardır. Konseptleri tasarıma dair verilerden seçseler bile konseptin biçime dönüşümünde kendi mimari üslupları görülmektedir. İncelen tüm müzeler, güçlü konseptleri ile bulunduğu kente değer katmayı başarmışlardır. Kentin simgelerinden biri haline gelen müzeler hem sanat eserlerine ev sahipliği yapmakta hem de birer sanat eseri niteliği taşımaktadır.

Sonuç olarak çalışmada, mimari biçime ulaşırken, sonuç ürünün özgün karakterini ortaya çıkarmak için konsept fikrinin önemli olduğu görülmüştür. Konsept fikrini belirlemede çok sayıda kaynak bulunmakta, bu kaynakları ağırlıklı olarak tasarımın konusu, tasarımın bulunduğu yer, tasarımcının sezgisel içgüdüğü, yeteneği, deneyimi / birikimi oluşturabilmektedir. Konsept tasarımdan tamamen bağımsız bir kavram üzerinden gelişebileceği gibi, tasarımla ilgili herhangi bir girdi üzerinden de gelişebilmektedir. Çalışmada çağdaş sanat müzeleri özelinde konseptin belirlenmesinde tasarım girdilerinin ve tasarımcıya dair girdilerin daha çok etki ettiği görülmüştür. Mimari tasarımda önemli olan, konsepti tasarımın bütününde ele alabilmektir. Tasarımda belirlenen konsept ile tasarım sürecinde izlenilecek yol haritası da belli olmaktadır. Tasarım esnasında tasarımcının tıkanıdığı herhangi bir noktada, konsept tasarımcı için bir anahtar olabilmektedir. Soyut bir düşünce olan konseptle tasarıma dair tüm veriler birleştirilerek somut bir biçime ulaşılmaktadır. Mimarlıkta sonuç ürünün özgünlüğü, konseptin ortaya çıkmasını sağlayan kaynakların nedenli, tutarlı ve özüm senerek yorumlandığı ile ilgili olmaktadır. Mimari tasarım konseptinin, nelerden yararlanılarak

oluşturulursa oluşturulsun, konseptin tasarımcı tarafından nasıl yorumlandığı ve mimarın konsepti biçime nasıl aktaracağı önemlidir. Tasarımcıya bağlı olan içgüdülerle, düşüncelerle, algılarla çeşitlenen konsept her yapı için tasarımcısına bağlı olarak değişecektir. Farklı tasarımcılar, farklı bağlamlar, farklı tasarım konuları ve farklı konseptler ile farklı sonuç ürüne ulaşabileceklerdir. Tasarımda tasarımcının sayısız tasarım fikri bulunmakta olup çok sayıda farklı sonuç ürünleri de geliştirilebilir. Önemli olan konsepti oluşturmada etkili olan faktörleri düşünmek, özümsemek, içgüdüsel olarak doğru olduğuna inanılan ana fikri ortaya atmak ve tasarımcının zihinsel faaliyetleri sonucunda ortaya çıkan ana fikri tasarıma aktararak tasarım ürününe ulaşabilmektir. Hayal etmek, nesnelere soyutlamak, zihinde oluşana somutlaştırmak, canlandırmak nitelikli mimari eserlerin ortaya çıkmasında etkilidir.

Günümüzde kentleri aynılaştırarak neredeyse mimariyi tek tipe indirgeyen yaygın bir tutum gözlemlenmektedir. Tasarımları birbirlerinden ayıran, tasarımı farklı kılan, o tasarım için belirlenmiş konsepttir. Mimari biçime/sonuç ürüne ulaşırken özellikle müze yapılarında, konseptle yola çıkıldığında bağlamla ilişki kurma, temsil değeri ve kente değer katma açılarından başarıya ulaşıldığı görülmüştür. Müzelerde, tasarım konsepti ile kendilerinin de sergilenen obje olması sağlanmıştır. Bu yapıları diğerlerinden ayıran konseptlerinin olması ve konseptlerinin tasarıma en iyi şekilde aktarılmasıdır.

Kente değer katan, kent belleğinde yer eden yapılar tasarlanması için tasarımcılar, konsepti kente ilişkin girdiler üzerinden belirleyebilirler. Kente ilişkin girdiler; kentin mimari dokusu, mevcut simge yapıları, kentin simgesel öğeleri veya kentin ön plana çıkan özellikleri olabilir. Bu girdiler tasarıma taklit edilerek değil, soyutlanarak aktarılmalıdır.

İşverenler ve yetkililer, tasarımcılardan taklit binalar değil, özgün, modern yapılar talep etmelidir. İşverenler kamu kurum ve kuruluşu ise, yapıların kente kazandırılması ve iyi tasarlanmış yapıların ortaya çıkması için tasarımcıya her türlü destek ve imkân sağlamalıdır. İşverenlerin sağladığı destek ile tasarımcılar nitelikli mimari eserler ortaya koyabileceklerdir.

Çalışma kapsamında ele alınmayan diğer yapı türleri, benzer çalışmalar yapacak araştırmacılar tarafından ele alınabilir. İncelenen müzeler kapsamında elde edilen sonuçlar, işlevi farklı olan mimari eserler için farklılaşabilecektir. Bu bağlamda yapı türlerine göre konseptin nasıl farklılaşacağı belirlenebilir. Çalışmada altı çağdaş sanat müze örneği ele alınmıştır. İncelenen örneklerin arttırılması konseptle ilişkin farklı sonuçlara ulaşmayı sağlayabilecektir. Konsept, tasarımcıya, kullanıcıya, işleve, iklim koşullarına, bağlama, imara ve daha birçok faktöre göre farklılaşacağından ve

farklılaşmaya devam edeceğinden dolayı çok zengin bir içeriğe sahiptir. Bu konuyla ilgili çalışmalar tasarım sürdüğü sürece devam edecektir.



KAYNAKLAR

- Akbalık, E., 2017, Kent, Mimarlık ve Kimlik Üretimi Üzerine: Yıldızlar ve İkonlar, Mimarist Dergisi, Sayı 59, 32-37.
- Akın, O., Dave, B. ve Pithavadian, S., 1987, Problem structuring in architectural design, Carnegie Mellon University, Engineering Design Research Center.
- Aksoy, E., 1975, Mimarlıkta Tasarım İletim Denetim, Karadeniz Teknik Üniversitesi Yayınları, İstanbul.
- Aksoy, E., 1987, Mimarlıkta Tasarım Bilgisi, Hatipoğlu Yayınevi, Ankara.
- Anderson, J., 2011, Mimari Tasarım, Literatür Yayınları, İstanbul.
- Arcan, E.F. ve Evcı, F., 1992, Mimari Tasarıma Yaklaşım, 2K Yayınevi, İstanbul.
- Archer, B.L., 1965, Systematic Methods for Designers, London: Council of Industrial Design.
- Archer, B.L., 1981, A View of the Nature of the Design Research, Desing: Science: Method, Department of Design Research, Royal Collage of Art, Kensington Gore, London.
- Arslan, H. D., Orhan, Ş. B., Dişli, G., 2020, Tarihi Çevrede Yeni Yapı Tasarımının Müze İşlevi Özelinde Değerlendirilmesi, SDÜ Art-e Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi, Cilt 13, Sayı 25, Isparta.
- Asimow, A., 1962, Introduction to Design, Prentice-Hall, New Jersey.
- Aslanoğlu, O, M., 2014, Zamanla Değişen Müze Tasarım Anlayışı ve Güncel Bir Örnek Olarak Mercedes-benz Müzesinin İncelenmesi, Yüksek lisans tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Alexander, C., 1964, Notes on the Synthesis of Form, Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts.
- Aydın, D., 2001, Genel Hastanelerde Teknolojik Gelişmelerin Bina İhtiyaç Programına Etkilerinin Araştırılması, Doktora tezi, Selçuk Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Balık, D., 2009, Çağdaş Sanat Müzelerinde “Yeni” Mekân Deneyimi, Yüksek Lisans Tezi, İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Balık, D., 2010, Müzeyi Yorumlamak: Üç Yeni Yapı, Ege Mimarlık, Sayı: 74, 33-35, İzmir.
- Balkan, E. A., 2005, Mimari Tasarımda Konsept, Bahçeşehir Üniversitesi Yayınları, İstanbul.

- Bayazıt, N., 1994, Endüstri Ürünlerinde ve Mimarlıkta Tasarlama Metotlarına Giriş, Literatür Yayınları, İstanbul.
- Bayazıt, N., 2004, Endüstriyel Tasarımcılar İçin Tasarlama Kuramları ve Metotları, Birsen Yayınevi, İstanbul.
- Bayazıt, N., 2004, Tasarımı Keşfetme: Tasarım Araştırmalarının Kırk Yılı, İTÜ Dergisi/a Mimarlık, Planlama, Tasarım, cilt 3, sayı 1, 3-15.
- Baytin, Ç., 2003, 4 Kent + 4 Yeni Yapı: Eski Kent Mekânlarının Canlandırılması, Mimar.ist, sayı 10, 75-80.
- Broadbent, G., 1973, Design In Architecture, John Wiley And Sons, London.
- Bielefeld, B. ve El Khouli, S., 2010, Adım Adım Tasarım Fikirleri, YEM Yayınevi, İstanbul.
- Bilir, S., 2013, Mekân Tasarımında Kavram Geliştirme Sürecine Analitik Bir Yaklaşım, Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.
- Borden, D., 2010, Mimarlık Ntv Başvuru Kitapları, NTV Yayınları, İstanbul.
- Buchanan, R., 1998, Education and Professional practice in design, Design Issues, volume 14, number 2, 63-66.
- Ching, F., Mimarlık, Biçim, Mekân ve Düzen, YEM Yayınevi, İstanbul.
- De Vries, A.E., 1994, Structuring Information for Design Problem Solving, Ph.D. Dissertation, Eindhoven University of Technology, Eindhoven.
- Demirkaynak, M., 2010, Mimaride Bağlam Kavramı ve Metaforik Temelli Yaklaşımlar, Yüksek Lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Dinç, P., 1999, Kullanım Sürecinde Değerlendirme Yaklaşımı İle Kent Otobüs Terminallerinde Temel Program Kriterlerinin Saptanması, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Eastman, C. M., 1970, On The Analysis of Intuitive Design Process, G.T. Moore (Ed.), Emerging Methods in Environmental Design and Planning, Cambridge, MA, MIT Press, 2137.
- Eraslan Özdağ, S., 2018, Mekân Tasarımında Kavramsal Tema (Konsept) Kavramı, Yüksek Lisans Tezi, Kocaeli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kocaeli.
- Erdem, A., 1995, İnsan-Bilgisayar Etkileşimli Ortamda Genel Amaçlı Bir Mekân Tasarım Modeli, Doktora Tezi, İTÜ, Fen Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

- Erman, O., Yılmaz, N., 2017, Mimari Tasarımda Konsept ve Bağlam İlişkisi Üzerine, TMD Uluslararası Hakemli Tasarım ve Mimarlık Dergisi, sayı 10 kış- ilkbahar, 96-115.
- Garcia, M., 2010, "MAXXI, Rome, Zaha Hadid Architects," Architectural Design, Vol.80, No. 3, s. 132-135.
- Gayret, T., 2016, Çağdaş Sanat Müzeciliği'nde Bir Şehri Kalkındıran Mimari Örneği: Guggenheim Bilbao Müzesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi, Cilt:9 Sayı17, 354-375.
- Giordano, C., Palmisano, N., Regàs, R., Sosa, L., Rodríguez, A., 2010, Visual Guide to the Guggenheim Museum Bilbao, Dos de Arte, İspanya.
- Greenberg, J., Jordan, S. J. F., 2000, Frank O. Gehry: Outside İn, Dk Ink.
- Hillier, B., Musgrove, J. ve O'Sullivan, P., 1972, Knowledge and design. Environmental design: research and practice, 2, 3-1.
- İnceoğlu, M., 1980, Mimari Planlama – Tasarlama Sürecinde Problem Belirleme, İTÜ yayınları, İstanbul.
- İnceoğlu, M. ve İnceoğlu, N., 2004, Mimarlıkta Söylem, Kuram ve Uygulama, Tasarım Yayın Grubu, İstanbul.
- İnceoğlu, N., 1995, Düşünme ve anlatım aracı olarak eskizler, Helikon Yayınları, İstanbul.
- Jencks, C., 2004, The New Paradigm and The New Iconography, New Science New Urbanizm-- New Architecture?, The Prince's Foundation for the Built Environment, 20 September, 46-58.
- Jones, C., 1970, Design Methods, Wiley-Interscience Ltd., London
- Jones, J. C., Thornley, D. G., 1963, Conferaence on Design Method's, Oxford University Press.
- Jones, C., 1992, Design Methods: Seeds of Human Futures, John Wiley & Sons, London.
- Karadeniz, C., 2018, Birleşik Arap Emirlikleri'nde Kültürel Miras ve Müzeler, Yedi: Sanat, Tasarım, Bilim Dergisi, Sayı: 20, 137-148.
- Karataş, Z., 2015, Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri, Manevi Temelli Sosyal Hizmet Araştırmaları Dergisi, Cilt 1, Sayı 1, 62-80.
- Kılıç, A., 2015, Tarihi Çevrede Yeni Yapı-Yeni Ek Bağlamında Norman Foster Yapıları, Yüksek Lisans Tezi, Erciyes Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Kayseri.

- Koçkan, P., 2012, Tasarım Araştırmaları Bağlamında Tasarımcı Düşünme ve Tasarım Süreci, Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Köksal, A. H., 2011, Mimarın fendi müzeyi yendi: MAXXI, bir güncel sanat müzesinin vaatleri, YAPI Dergisi, Sayı: 350, İstanbul.
- Lawson, B., 1997, How Designers Think: The Design Process Demystified, Architectural Press, Oxford, Third Edition.
- Maden, F. ve Şengel, D., 2009, Kırılan Temsiliyet: Libeskind'de Bellek, Tarih ve Mimarlık, METU JFA, cilt 26, no 1, 49-70.
- Maani, D. O., 2014, Notes on Architectural Design. Notes, Arts and Design Studies, 26, 57-67.
- Matchett, E., 1968, Control Of Thought in Creative Work. The Chartered Mechanical Engineer, 14-4.
- Mendilcioğlu, R. F., 2017., Parametrik Tasarım Yönteminin Sürdürülebilir İç Mekânlarda Doğal Aydınlatmaya Etkisi, Sanatta Yeterlilik Tezi, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.
- Onat, E., 2006, Mimarlığa Yolculuk, YEM Yayınevi, İstanbul.
- Orhon, A. V., 2005, Mimarlıkta Titanyum, Yapı Dergisi, Sayı: 278, 82-86.
- Özçakı, M., 2018, Kubbenin Cami Mimarisindeki Yeri ve Önemi, İdil Dergisi, cilt 7, sayı 44, 383- 402.
- Palabıyık, S., 2011, Mimari Tasarım Sürecinde Karar Verme: Bulanık Ahs Yöntemi, Doktora Tezi, İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Page, J. K., 1966, Contribution to Building for People, Conference Reports, Ministry of Public Building and Works, London.
- Peker, A. E., 2006, Kentin Markalaşma Sürecinde Çağdaş Sanat Müzelerinin Rolü: Kent Markalaşması ve Küresel Landmark, Yüksek Lisans Tezi, İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Rittel, H., 1972, The DMG 5th Anniversary Report.
- Rolim, A. L., Amorim, L., Queiroz, M. C., 2017, From Wright To Gwathmey Siegel: The Case Of Movement In The Guggenheim Museum, Proceedings of the 11th Space Syntax Symposium, Lizbon, #19, 1-15.
- Savaş, A., 2019, OMM: Modern Müze Nedir?, Mimarlık Dergisi, Sayı: 410, 64-70.
- Tschumi, B., 2005, Event-Cities 3: Concept vs. Context vs. Content. The MIT Press Cambridge, Massachusetts Londra, İngiltere, p. 637.

- Tunalı, İ., 2004, Tasarım Felsefesi (Tasarım Modelleri ve Endüstri Tasarımı), YEM Yayınevi, İstanbul, 14-20.
- Turan, B. O., 2011., 21. Yüzyıl Tasarım Ortamında Süreç, Biçim ve Temsil İlişkisi, MEGARON, cilt 6, sayı 3, 162-170.
- Turan, N. K., 2002. Tasarım Sürecinde Bilişsel Yeti Olarak İmgelem ve Kavram, Doktora tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Uluoğlu, B., 1988, Tasarım Stüdyosuna Bir Bakış, Planlama, cilt 88 sayı2, 21-25.
- Uluoğlu, B., 2003, Tasarlama Araştırmaları-Biliş Çalışmaları İlişkileri Üzerine Bir İrdeleme, Tol mimarlık kültürü dergisi, 2/2:59-70.
- Unwin, S., 2012, Exercises in Architecture. USA and Canada bu Routledge.
- Uraz, T, U., 1993, Tasarlama, Düşünme, Biçimlendirme, İTÜ Rektörlük Yayınları, İstanbul.
- Ward, S., 2008, 'Big is Beautiful' The Guggenheim Museum at Bilbao, Art Book, Vol. 15 Issue 1.
- Yakın, B., 2012, Tasarım Sürecince Görsel Düşünme ve Görsel Anlatım İlişkisine Analitik Bir Yaklaşım, Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.

İNTERNET KAYNAKLAR

- (URL 1)- <https://www.lifehack.org/623215/how-design-thinking-leads-to-creativity> (ET: 20.09.2020)
- (URL 2)- <https://sheilapontis.com/2015/06/04/design-thinking-revised/> (ET: 20.09.2020)
- (URL 3)- <https://www.behance.net/gallery/8327075/Service-Design-Portfolio> (ET: 15.09.2020)
- (URL 4)- <https://sheilapontis.com/2015/06/04/design-thinking-revised/> (ET: 20.09.2020)
- (URL 5)- <http://mimdap.org/2015/10/walt-disney-konser-salonu-frank-gehry-2/> (ET: 23.09.2020)
- (URL 6)- <https://tr.m.wikipedia.org/wiki/Dosya:Rathaus-bensberg-einfahrt.jpg> (ET: 23.09.2020)
- (URL 7)- https://www.archdaily.com/805982/mercedes-benz-museum-unstudio/58ae3b96e58ece4cd100011f-mercedes-benz-museum-unstudio-photo?next_project=no (ET: 13.11.2020)

(URL 8)-

https://www.rom.on.ca/sites/default/files/styles/gallery_carousel/public/rom_bloor.jpg?i tok=BlecTaqq (ET: 23.09.2020)

(URL 9)- <https://www.arkitektuel.com/berlin-yahudi-muzesi/> (ET: 13.11.2020)

(URL 10)- <http://www.fovart.net/dekonstruktivist-zaha-hadid/> (ET: 25.09.2020)

(URL 11)- <https://www.archute.com/galaxy-soho-stunning-urban-landscape-zaha-hadid-architects/> (ET: 25.09.2020)

(URL 12)- https://www.arkitektuel.com/wp-content/uploads/2017/01/ZHA_Heydar_Aliyev_Centre_Baku_HuftonCrow_052-640x466.jpg (ET: 25.09.2020)

(URL 13)- <https://www.arkitektuel.com/isik-kilisesi/> (ET: 22.09.2020)

(URL 14)- <https://i1.wp.com/gokodama.com/wp-content/uploads/2019/09/tadao-ando-church-of-the-light-1.jpg?fit=1200%2C800&ssl=1> (ET: 22.09.2020)

(URL 15)- <http://www.arkitektuel.com/centre-pompidou/> (ET: 22.09.2020)

(URL 16] <https://static.dezeen.com/uploads/2019/11/centre-pompidou-renzo-piano-richard-rogers-high-tech-architecture- dezeen 1704 hero-1704x959.jpg> (ET: 22.09.2020)

(URL 17)-

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/34/Reichtstag%2C_Berl%C3%ADn%2C_Alemania%2C_2016-04-21%2C_DD_31-33_HDR.jpg (ET: 25.09.2020)

(URL 18)- <https://www.artdogistanbul.com/wp-content/uploads/2020/10/Guggenheim-Museum-Bilbao-1536x864.jpg> (ET: 13.11.2020)

(URL 19)- <https://www.arkitektuel.com/guggenheim-bilbao-muzesi/> (ET: 27.10.2020)

(URL 20)- <https://www.artsy.net/artwork/frank-gehry-guggenheim-museum-bilbao-design-sketch-of-the-riverfront-elevation-bilbao-spain> (ET: 12.11.2020)

(URL 21)-

https://www.dosde.com/media/catalog/product/cache/2/image/9df78eab33525d08d6e5fb8d27136e95/m/u/museum-guggenheim-bilbao-english-book-deluxe-edition-dosde-publishing_978-84-15818-51-9_25-006-01_B10.jpg (ET: 13.11.2020)

(URL 22)-

https://www.dosde.com/media/catalog/product/cache/2/image/9df78eab33525d08d6e5fb8d27136e95/g/u/guggenheim-bilbao-english-book-dosde-publishing_978-84-96783-69-0_20-008-01_B12.jpg (ET: 12.11.2020)

(URL 23)-

https://www.dosde.com/media/catalog/product/cache/2/image/9df78eab33525d08d6e5fb8d27136e95/g/u/guggenheim-bilbao-english-book-dosde-publishing_978-84-96783-69-0_20-008-01_B10.jpg (ET: 12.11.2020)

(URL 24)- <http://spain.aricaustermann.com/wp-content/uploads/spain.aricaustermann.com/2009/03/guggenheim-plan.jpg> (ET:

12.11.2020)

(URL 25)- https://www.archdaily.com/422470/ad-classics-the-guggenheim-museum-bilbao-frank-gehry/521fa097e8e44eb94a000038-ad-classics-the-guggenheim-museum-bilbao-frank-gehry-photo?next_project=yes (ET: 13.11.2020)

(URL 26)- https://www.archdaily.com/422470/ad-classics-the-guggenheim-museum-bilbao-frank-gehry/521fa0a9e8e44eb94a000039-ad-classics-the-guggenheim-museum-bilbao-frank-gehry-photo?next_project=yes (ET: 13.11.2020)

(URL 27)- https://www.archdaily.com/422470/ad-classics-the-guggenheim-museum-bilbao-frank-gehry/521fa073e8e44ebd9000006a-ad-classics-the-guggenheim-museum-bilbao-frank-gehry-photo?next_project=yes (ET: 13.11.2020)

(URL 28)- https://www.archdaily.com/422470/ad-classics-the-guggenheim-museum-bilbao-frank-gehry/521fa1d2e8e44eb94a000044-ad-classics-the-guggenheim-museum-bilbao-frank-gehry-photo?next_project=no (ET: 11.11.2020)

(URL 29)- <https://divisare.com/projects/304078-frank-gehry-guggenheim-museum-bilbao#lg=1&slide=2> (ET: 13.11.2020)

(URL 30)- <https://www.archdaily.com/43822/maxxi-museum-zaha-hadid-architects> (ET: 02.12.2020)

(URL 31)- https://www.archdaily.com/43822/maxxi-museum-zaha-hadid-architects/50120d4228ba0d55810003bf-maxxi-museum-zaha-hadid-architects-photo?next_project=no (ET: 02.12.2020)

(URL 32)- <https://en.wikiarquitectura.com/building/maxxi-national-museum-of-xxi-century-arts-in-rome/#> (ET: 02.12.2020)

(URL 33)- <http://mimdap.org/2011/07/65180/#yukari> (ET: 03.12.2020)

(URL 34] https://www.archdaily.com/43822/maxxi-museum-zaha-hadid-architects/50120d5828ba0d55810003c3-maxxi-museum-zaha-hadid-architects-photo?next_project=no (ET: 02.12.2020)

(URL 35)- <https://www.zaha-hadid.com/architecture/maxxi/> (ET: 03.12.2020)

(URL 36)- <https://iwan.com/portfolio/maxxi-national-museum-of-the-xxi-century-arts-rome-zaha-hadid-patrik-schumacher/> (ET: 02.12.2020)

- (URL 37)- https://galeri2.arkitera.com/main.php?g2_itemId=40625&g2_page=1 (ET: 02.12.2020)
- (URL 38)- <https://www.arkitektuel.com/maxxi-muzesi/> (ET: 06.12.2020)
- (URL 39)- <http://mimdap.org/wp-content/uploads/1749.jpg> (ET: 02.12.2020)
- (URL 40)-
https://images.adsttc.com/media/images/5012/0d7d/28ba/0d55/8100/03ca/large_jpg/stringio.jpg?1413944116 (ET: 02.12.2020)
- (URL 41)- <https://www.archdaily.com/43822/maxxi-museum-zaha-hadid-architects> (ET: 05.12.2020)
- (URL 42)-
https://galeri2.arkitera.com/main.php?g2_view=core.DownloadItem&g2_itemId=40785&g2_serialNumber=2 (ET: 02.12.2020)
- (URL 43)- <http://buildipedia.com/aec-pros/featured-architecture/zaha-hadids-maxxi-national-museum-of-xxi-century-arts?print=1> (ET: 03.12.2020)
- (URL 44)- <https://www.arkitera.com/haber/litvanyanin-en-buyuk-ozel-muzesi/> (ET: 07.12.2020)
- (URL 45)- https://libeskind.com/wp-content/uploads/Studio-Libeskind_MO-Museum_Vilnius_Lithuania_%C2%A9HuftonCrow_045-2280x1520.jpg (ET: 07.12.2020)
- (URL 46)- <https://libeskind.com/work/modern-art-center-vilnius/> (ET: 06.12.2020)
- (URL 47)- <https://miesarch.com/work/3817> (ET: 06.12.2020)
- (URL 48)- <https://www.archdaily.com/904457/mo-museum-of-modern-art-studio-libeskind> (ET: 07.12.2020)
- (URL 49)- <https://www.archdaily.com/883157/louvre-abu-dhabi-atelier-jean-nouvel> (ET: 08.12.2020)
- (URL 50)- https://huftoncrow-17172.kxcdn.com/images/uploads/Louvre_Abu_Dhabi_H%2BC_016.jpg (ET: 08.12.2020)
- (URL 51)- <https://www.e-skop.com/skopbulten/louvre-abu-dhabi-acildi-korfezin-evrensel-muze-tesebbusu/3581#:~:text=2007%20y%C4%B1l%C4%B1nda%20temeli%20at%C4%B1lan%20Louvre,2017%20tarihinde%20kap%C4%B1lar%C4%B1n%C4%B1%20ziyaret%C3%A7ilere%20a%C3%A7t%C4%B1> (ET: 09.12.2020)
- (URL 52)- <http://www.jeannouvel.com/wp-content/uploads/2017/04/location-plan-tdic-architecte-jean-nouvel-1600x1233.jpg> (ET: 08.12.2020)

(URL 53)-

https://images.adsttc.com/media/images/5a1d/9b42/b22e/3895/f900/007b/large_jpg/photo-BG-2017-louvre-abu_dhabi-ECR-B-46.jpg?1511889727 (ET: 10.12.2020)

(URL 54)- <https://www.arkitektuel.com/louvre-abu-dhabi/> (ET: 11.12.2020)

(URL 55)- https://www.archdaily.com/883157/louvre-abu-dhabi-atelier-jean-nouvel/5a01c087b22e38b1dc0004e6-louvre-abu-dhabi-atelier-jean-nouvel-c-ateliers-jean-nouvel-museum-program?next_project=no (ET: 08.12.2020)

(URL 56)- https://www.archdaily.com/883157/louvre-abu-dhabi-atelier-jean-nouvel/5a01c49db22e3816ed000267-louvre-abu-dhabi-atelier-jean-nouvel-c-ateliers-jean-nouvel-permanent-galleries-plan?next_project=no (ET: 08.12.2020)

(URL 57)- <https://www.mimarsiv.com/article/louvre-abu-dhabi> (ET: 11.12.2020)

(URL 58)- https://huftoncrow-17172.kxcdn.com/images/uploads/Louvre_Abu_Dhabi_H%2BC_001.jpg (ET: 08.12.2020)

(URL 59)- https://www.archdaily.com/883157/louvre-abu-dhabi-atelier-jean-nouvel/5a01bfddb22e38b1dc0004e3-louvre-abu-dhabi-atelier-jean-nouvel-photo?next_project=no (ET: 08.12.2020)

(URL 60)- https://www.archdaily.com/883157/louvre-abu-dhabi-atelier-jean-nouvel/5a01c327b22e38b1dc0004fb-louvre-abu-dhabi-atelier-jean-nouvel-c-ateliers-jean-nouvel-dome?next_project=no (ET: 11.12.2020)

(URL 61)- http://desmena.com/wp-content/uploads/2011/02/lad_1one_louvre_03.jpg (ET: 10.12.2020)

(URL 62)- https://www.archdaily.com/886180/the-engineering-behind-the-louvre-abu-dhabis-striking-geometric-dome/5a44e572b22e38dc98000083-the-engineering-behind-the-louvre-abu-dhabis-striking-geometric-dome-photo?next_project=no (ET: 08.12.2020)

(URL 63)- https://www.archdaily.com/883157/louvre-abu-dhabi-atelier-jean-nouvel/5a01c2ddb22e3816ed00025d-louvre-abu-dhabi-atelier-jean-nouvel-c-ateliers-jean-nouvel?next_project=no (ET: 08.12.2020)

(URL 64)- https://www.archdaily.com/883157/louvre-abu-dhabi-atelier-jean-nouvel/5a01c390b22e38b1dc0004ff-louvre-abu-dhabi-atelier-jean-nouvel-c-ateliers-jean-nouvel-permanent-galleries-section-wing-1?next_project=no (ET: 08.12.2020)

(URL 65)- https://www.archdaily.com/883157/louvre-abu-dhabi-atelier-jean-nouvel/5a01c3ceb22e38b1dc000500-louvre-abu-dhabi-atelier-jean-nouvel-c-ateliers-jean-nouvel-permanent-galleries-section-wing-3?next_project=no (ET: 08.12.2020)

(URL 81)-

http://1.bp.blogspot.com/_svAyYhspKJw/S8hTajHwzNI/AAAAAAAAAFjk/AUnE V9ppemk/s1600/corte1.jpg (ET: 13.12.2020)

(URL 82)-

http://4.bp.blogspot.com/_svAyYhspKJw/S8hTsHEFJUI/AAAAAAAAAFIs/CVGt 2ZvfVV0/s400/guggenheim070924_560.jpg (ET: 13.12.2020)

(URL 83)- http://2.bp.blogspot.com/_svAyYhspKJw/S-51zR5ML9I/AAAAAAAAAGZ0/3oAMtFKP26Y/s1600/sguggenheim10.jpg

(ET: 13.12.2020)

(URL 84)-

http://www.mimarizm.com/V_Images/2015/Haberler/54902_%20maurizio%20cat telan%20resrospective.jpg (ET: 13.12.2020)

(URL 85)-

http://www.mimarizm.com/V_Images/2015/Haberler/54902_David%20Heald.jpg (ET: 13.12.2020)

(URL 87)- <https://www.arkitektuel.com/odunpazari-modern-muze/> (ET: 22.11.2020)

(URL 88)- https://www.archdaily.com/924542/odunpazari-modern-art-museum-kengo-kuma-and-associates/5d76cbc5284dd17f74000053-odunpazari-modern-art-museum-kengo-kuma-and-associates-photo?next_project=no (ET: 25.11.2020)

(URL 89)- <https://www.omm.art/tr/detay/misyon-ve-vizyon> (ET: 25.11.2020)

(URL 90)- <https://www.arkitera.com/haber/kengo-kumanin-eskischirde-tasarladigi-muze-haziranda-aciliyor/> (ET: 28.11.2020)

(URL 91)- <https://www.arkitera.com/soylesi/odunpazarinin-karakterinin-ommda-yeniden-canlandirilmesi-fikri-hosumuza-gitti/> (ET: 29.11.2020)

(URL 92)-

<https://mimaritasarimvelestiri.files.wordpress.com/2019/03/kengokuma03.jpg.jpg?w=710> (ET: 26.11.2020)

(URL 93)- <https://www.arkitektuel.com/odunpazari-modern-muze/#jp-carousel-16199> (ET: 25.11.2020)

(URL 94)- <https://www.arkitektuel.com/odunpazari-modern-muze/#jp-carousel-16198> (ET: 25.11.2020)

(URL 95)- <https://www.archdaily.com/924542/odunpazari-modern-art-museum-kengo-kuma-and-associates/5d76cd41284dd17f6400006d-odunpazari-modern-art-museum-kengo-kuma-and-associates-> (ET: 30.11.2020)

- (URL 96)- https://www.archdaily.com/924542/odunpazari-modern-art-museum-kengo-kuma-and-associates/5d76cc8f284dd17f64000069-odunpazari-modern-art-museum-kengo-kuma-and-associates-?next_project=no (ET: 30.11.2020)
- (URL 97)- https://www.archdaily.com/924542/odunpazari-modern-art-museum-kengo-kuma-and-associates/5d76cc83284dd17f74000057-odunpazari-modern-art-museum-kengo-kuma-and-associates-?next_project=no (ET: 30.11.2020)
- (URL 98)- https://www.archdaily.com/924542/odunpazari-modern-art-museum-kengo-kuma-and-associates/5d76cd4f284dd17f7400005a-odunpazari-modern-art-museum-kengo-kuma-and-associates-?next_project=no (ET: 30.11.2020)
- (URL 99)- https://www.archdaily.com/924542/odunpazari-modern-art-museum-kengo-kuma-and-associates/5d76cda1284dd17f7400005c-odunpazari-modern-art-museum-kengo-kuma-and-associates-?next_project=no (ET: 30.11.2020)
- (URL 100)- https://www.archdaily.com/924542/odunpazari-modern-art-museum-kengo-kuma-and-associates/5d76ce2b284dd17f74000061-odunpazari-modern-art-museum-kengo-kuma-and-associates-?next_project=no (ET: 30.11.2020)
- (URL 101)- https://www.archdaily.com/924542/odunpazari-modern-art-museum-kengo-kuma-and-associates/5d76cc52284dd17f64000068-odunpazari-modern-art-museum-kengo-kuma-and-associates-photo?next_project=no (ET: 30.11.2020)
- (URL 102)- https://www.archdaily.com/924542/odunpazari-modern-art-museum-kengo-kuma-and-associates/5d76cd74284dd17f7400005b-odunpazari-modern-art-museum-kengo-kuma-and-associates-photo?next_project=no (ET: 30.11.2020)
- (URL 103)- <https://www.naaro.com/projects/odunpazari-modern-museum/> (ET: 30.11.2020)
- (URL 104)- https://www.archdaily.com/924542/odunpazari-modern-art-museum-kengo-kuma-and-associates/5d76cd96284dd17f6400006e-odunpazari-modern-art-museum-kengo-kuma-and-associates-photo?next_project=no (ET: 30.11.2020)
- (URL 105)- https://www.archdaily.com/924542/odunpazari-modern-art-museum-kengo-kuma-and-associates/5d76cd12284dd17f6400006c-odunpazari-modern-art-museum-kengo-kuma-and-associates-photo?next_project=no (ET: 30.11.2020)

