

PAPER DETAILS

TITLE: GÖLCÜK KENT MÜZESİ

AUTHORS: Nese ÇAKICI ALP,Dilan ÖNER,Kadir DEMIRCAN

PAGES: 35-54

ORIGINAL PDF URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2446855>

Araştırma Makalesi

GÖLCÜK KENT MÜZESİ TASARIMI

Neşe ÇAKICI ALP¹ , Dilan ÖNER² , Kadir DEMİRCAN³ 

^{1, 2, 3} *Kocaeli Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Mimarlık Bölümü, Kocaeli, Türkiye.*

ÖZET

Kocaeli Üniversitesi, Gölcük Belediyesi ve Gölcük Kent Konseyi iş birliği ile yürütülen Gölcük Vizyon 2023 projesi kapsamında, Gölcük Kavaklı sahilinde, yaklaşık 53.000 metrekaarelik alanın, ana fonksiyonu kent müzesi olmak üzere planetaryum, şehitler abidesi ve rekreasyon alanı gibi farklı fonksiyonları içeren kentsel ölçekli bir proje olarak tasarlanması istenmiştir. Rekreasyon alanı ile sosyal sürdürülebilirlik doğrultusunda kent sakinlerinin kolayca erişebileceği, birbirleriyle daha güçlü bağlar kurabileceği, doğal, sıcak, etkin, sportif bir kültürel çekim merkezi hedeflenmekte, kent müzesi ve planetaryum yapıları ile de Gölcük Kent Hafızasının canlandırılması, kent kültürü ve bilincinin sağlamlaştırılması amaçlanmıştır. Şehitler abidesi ise şehit düşmüş Gölcük'lü şehitleri hatırlatmak ve anmak amacıyla kurgulanmıştır.

Kent müzeleri, kentliler için kentlilik bilincinin oluşturulduğu ve kent belleğinin şekillendirildiği yapılar olarak tasarlanmakta ve kullanıma açılmaktadır. Bu bağlamda Gölcük için oldukça önemli kentsel bir imge olan ve Gölcük Tersanesi'nin yapılmasına vesile olan Yavuz Zırhlısı, Gölcük Kent Müzesi'nin kütlesinin şekillendirilmesinde önemli bir metafor olarak görülüp, tasarım girdisi olarak kullanılmıştır. Proje, alışlagelmiş mimari ifadelerin dışına çıkarak tasarım parametrelerini kentin topografik dokusundan alarak evrilirken, bu yaratıcı potansiyel ile projenin, bölge için üst düzey bir rekreasyon ve kültürel bellek işlevi üstlenmesi öngörülmektedir. Bu projenin hayata geçmesiyle, bireylerin bölge ile bağlarının güçlenmesi, yerel deneyimlerin yaşanması mümkün olacaktır.

Anahtar kelimeler: Kent Müzesi, Gölcük, Mimari Tasarım, Kamusal Meydan.

GÖLCÜK CITY MUSEUM DESIGN

ABSTRACT

Gölcük Vision 2023 project, which was in cooperation with Kocaeli University, Gölcük Municipality and Gölcük City Council, the scope of this it was requested to design an urban scale project on the coast of Gölcük Kavaklı with an area of approximately 53,000 square meters including two different functions as a city museum and public garden. According to social sustainability in the national park, a natural, warm, effective, sportive, cultural attraction centre where city residents can easily access and establish stronger ties is aimed. The city museum aims to revive the Gölcük City Memory and reinforce the city culture and awareness.

City museums are designed and opened as urban structures where urban consciousness and city memory are shaped and formed. In this context, Yavuz Battleship, which is a significant urban image for Gölcük and which led to the construction of Gölcük Shipyard, was seen as an essential metaphor in shaping the mass of Gölcük City Museum and used as a design input. While the project evolves out of the usual architectural expressions by taking the design parameters from the city's topographic texture, with this creative potential, the project is expected to assume a high-level recreation and cultural memory function for the region. With the realisation of this project, it will be possible to strengthen the individuals' ties with the region and live local experiences.

Keywords: City Museum, Gölcük, Architectural Design, Public Space.

Sorumlu Yazar: Neşe Çakıcı Alp

Makale Geliş Tarihi: 25.05.2022

Makale Kabul Tarihi: 20.06.2022

Makale Künye Bilgisi: Çakıcı Alp, N., Öner, D., Demircan, K. (2022). Gölcük Kent Müzesi Tasarımı. *Trakya Journal of Architecture and Design*, 2(1), 35-54.

1. GİRİŞ

Müze sözlük anlamıyla “bir araya getirme”dir. Toplamanın belirli bir amaca yönelik olması ve sınıflandırılmasıyla ilişkili olarak, bir araya getirilmiş nesnelerden oluşan bir bütün koleksiyon olarak nitelendirilebilir. Böyle koleksiyonlar; insanların doğal, tarihsel, bilimsel, sanatsal ve kültürel değerlerinin belirli amaçlarla toplanması ve gruplandırılmasıyla oluşturulmuş nesneler bütünü olarak tanımlanabilir. Müze koleksiyonları ise “*örnek veya başvuru materyali olarak taşıdığı potansiyel değer veya estetik veya eğitsel önemleri nedeniyle toplanmış ve korunmakta olan nesneler bütünü*” olarak tanımlanır (Burcaw, 1997).

Müzeler Konseyi (ICOM- International Council of Museums) müzeyi; “*insan ve yaşadığı çevrenin somut ve somut olmayan mirasını inceleme, eğitim ve zevk alma amacıyla toplayan, koruyan, araştıran, ileten ve sergileyen, toplumun ve gelişiminin hizmetinde, halka açık, kâr düşüncesinden bağımsız, sürekliliği olan bir kurumdur*” (ICOM, 2007) şeklinde tanımlamaktadır.

20. yüzyıl öncesi müzeler; topluma ve geçmişe ait bilgileri, ilgili gerçek nesneleri koruyup, sergileyerek ileten mekanlardır (Tufts ve Milne, 1999). Ancak 20. yüzyıl ile birlikte, günümüz müzelerinin görevi, sadece bilgiyi aktarmak değil, ziyaretçilerine bilgi alırken aynı zamanda farklı bir deneyim yaşatacak mekanlar oluşturmaktır (McPherson, 2006).

Aynı zamanda, 20. yüzyıla birlikte, modernleşme ve sosyalleşmenin de göstergelerinden biri olan müzelerin önemi gittikçe artmış; yapısal, kavramsal ve sergileme özellikleri farklılıklar kazanmıştır. Yeni müzecilik anlayışı ile birçok anlamda kendini yenileyen, farklı içeriklerde uzmanlaşan müzeler, özellikle gündelik hayat pratiğinde kentlerde önemli görevler üstlenmektedir (Kandemir, Uçar, 2015). Bu nedenle günümüz müzeleri, koruma görevlerinin yanında, eğitim ve kültürü destekleyen faaliyetlerini arttırarak, ziyaretçilerin farklı isteklerine de ortam sağlayan, ilgi çekici mekanlar haline gelmiştir (Minghetti, Moretti ve Micelli, 2002). Bu bağlamda çağdaş müzeciliğin görevleri arasında, kent kimliği ile kentlilik bilincini geliştirmek ve kentte yaşayan farklı etnik, dinsel ve kültürel gruplar arasında ortak yaşam kültürünü güçlendirmek sayılabilir (Okan, 2018).

Aynı zamanda, kent müzeciliği, sivil bir platform oluşturarak kentlilerin kentteki tarih mirasını korumasında ve kentin sorunlarının tartışılmasında tarafsız bir alan sağlamakta iken; kentin bir bütün olarak tanıtımına yardımcı olan uzmanlaşmış iletişim, eğitim, koruma ve kültür merkezi olarak öne çıkmasını sağlamaktadır (Silier, 2010).

Müzeciliğin son yüzyılda geçirmiş olduğu büyük değişim müzeyi yalnızca bir mekân olmaktan çıkarmış, toplumsal, düşünsel, kültürel alt yapı ve oluşumuyla çok daha karmaşık bir bütün haline getirmiştir. Toplumda modernleşmenin önünü açtığı gibi, kültürel kimlik ve aidiyet duygusunu pekiştirmiştir (Çakır, 2010).

1.1. Dünya’da ve Türkiye’de Kent Müzeleri

Kent ve kentli, birbirini besleyen, ayrı olarak değerlendirilemeyecek kolektif bir yapıdır. Hızla değişen, gelişen ve büyüyen kentler, çeşitli katmanlardan oluşan kent tarihini, geleneğini, etnografik boyutunu, siyaset ve kentli psikolojisi gibi ilişki ağlarının içinde bulunmaktadır. Bundan dolayı topluma ve toplumun ürettiği kültürel varlıklara dair hafıza mekanlarının oluşturulmasına ihtiyaç duyulmaktadır. Hızlı kentleşme, sanayileşme ve beraberinde gelen göç sorunu ile ‘kent hafızası’ giderek bulanıklaşmakta ve kentler gelenekleriyle birlikte tarihlerini unutarak geçmişlerinden uzaklaşmaktadır. Kent kimliğinin kaybedilmemesi ve korunmasına katkıda bulunmak amacıyla kent müzeleri yaygınlaşmaktadır. Kurulan kent müzeleri ile hafızalar üzerinden kültürel belleğin canlı tutulması amaçlanmakta ve kent sakinlerinin bulunduğu sosyalleştiği alanlar oluşturulmaktadır.

Hebditch’e (2008) göre kent müzelerinin, her tür kitle ve farklı topluluklara değinmesi, herkese açık olması, hiçbir şeyi atlamadan toplaması ve araştırması, farklı disiplinlerden uzmanlarla birlikte ve dayanışma içinde çalışması, kullanıcı odaklı olması, sorumluluk bilinci taşıması,

profesyonel iş ahlakına sahip olması, kabiliyetli çalışanlarının tarafsız olması ve kentin diğer müzelerini düzenleyici, merkezi bir görev üstlenmesi gerekmektedir.

1880 yılında Paris'te kurulan Carnavalet Müzesi, tarihteki ilk kent müzesi olarak kabul edilmektedir (Hebditch, 2008). Klasik müze olarak değerlendirilen ve tarih ağırlıklı bir kent müzesi olarak da ifade edilen Paris Carnavalet Müzesi, Paris'in farklı dönemlerine ait iç mekan düzenlemelerinin seçkisini sunmakta ve aynı zamanda gündelik hayata dair ipuçları vermektedir. Carnavalet Müzesi'ni, 1891 yılında İngiltere'de Londra Kent Müzesi ve 1923 yılında New York Kent Müzesi izlemiştir. Günümüzde hala varlığını sürdüren öncü olarak gösterilen bu kent müzeleri ilk dönem klasik müzecilik anlayışı ile düzenlenmiştir. II. Dünya Savaşı'ndan sonra ICOM ile gelen kurumsallaşma sonrasında çağdaş müzecilik anlayışı benimsenmiş ve kent müzeleri daha da yaygınlaşmıştır.

2000 yılından günümüze Türkiye'de 50 kent müzesi kurulmuş, 60 tanesinin ise kurulum çalışmaları devam etmektedir (Fidangenç, 2016).

İstanbul, İzmir (APİKAM), Konya, Kastamonu, Kayseri, Bursa Kent müzeleri kurulan ilk kent müzelerindendir. Türkiye'de bulunan bu kent müzelerinin çoğu başka amaçla inşa edildikten sonra müze binası olarak faaliyet vermeye başlamıştır. Ancak Türkiye'de yer alan örnekler incelendiğinde kent müzeciliği kavramının altını yeterince dolduramamakta ve kentin kopyasını üretip sergilemekten öteye gidilemediği görülmektedir.

1.2. Amaç ve Kapsam

Gölcük, İzmit Körfezi'nin güney kıyısında yer alan Kocaeli'nin bir ilçesidir. Gölcük'ün tarihi gelişimi, İzmit ve çevresinin de içinde bulunduğu, eski Bitinya Krallığı ile başlamakta ve 1927 yılında Yavuz gemisinin tamiratıyla başlayan tersane inşaatıyla Gölcük bir garnizon şehri olarak devam etmektedir. Bu proje ile amaç, Gölcük'e ait, müze amacına uygun inşa edilerek kullanılacak, kültürel kimliği sergilemekten öte kent sakinlerinin bu kültürü içselleştirilmesine ve interaktif olarak deneyimlenmesine olanak sağlayacak bir yapı tasarlanmasıdır.

Bu projede;

- İhtiyaç programı, Gölcük kenti kültürel mirası ve tarihi doğrultusunda hazırlanmıştır.
- Osmanlının son dretnotu Yavuz zırhlısının alanda yeniden canlandırılması yapılmıştır.
- Tasarım parametreleri, kent dokusundan alınarak evrilmiştir.
- Tamamen kendine özgü kent mobilyaları ve beraberinde çevre düzenlemeleri düşünüldükçe tasarlanmıştır.
- Bu alanın Gölcük halkı için cazibe merkezi olması ve aynı zamanda Gölcük tarihinin, kültürünün ve yaşam tarzının anlatıldığı bir müzenin Gölcük yaşamına dahil edilerek Gölcük'lü olma bilincinin oluşması istenmektedir.

Özetle, proje inşası sonrasında, kent müzesi dahilinde millet bahçesi alanı ile proje, bölge halkı için aktif, sosyal ve sportif bir cazibe merkezi olacak ve yenilikçi, özgün tasarım yöntemleri dolayısıyla, Gölcük'e yeni bir vizyon katılacaktır.

2. YÖNTEM

Projede yöntem olarak çeşitli analizler gerçekleştirilmiştir. Bu analizler çeşitli alan, çevresel ve ulaşım analizleridir. Analiz sonuçlarına göre proje tasarım sürecinde, kente dair bellek oluşturan unsurların da eklenmesiyle geliştirilmiştir.

2.1. Öneri Proje Hazırlık ve Analiz Aşamaları

Final ürünün güçlü karakterde olması ve istenilen etkiyi yaratması, doğru proje analizlerinin yapılması ve güncel verilerin doğru yorumlanmasına bağlıdır. Bu bağlamda Gölcük ilçe merkezi Kavaklı Sahilinde 53,000 metrekarelik alana inşa edilmesi düşünülen Gölcük Kent Müzesi Proje sürecinde, aşağıda detayları anlatılan analizler yapılmıştır.

2.1.1. Alan Analizi

Öncelikle alan, bütüncül planlama yaklaşımı ile tüm bölge değerlendirilerek ele alınmıştır. Proje alanı analizleri ile bölge araştırılmış ve alan çevresinde yer alan bina fonksiyonları belirlenmiştir. Genelde konut fonksiyonu ile çevrelenen arazinin batı sınırı askeri alanla, doğu tarafı ise kamusal alanlar ile komşudur (Şekil 1a). Üst ölçekten bakıldığında, çevrede yeşil alanın az ve yaşam dokusunun sık olması, sosyal donatının yetersiz kaldığını göstermektedir. Bundan dolayı kesintiye uğramaksızın proje alanının yanında yer alan kamusal alanı devam ettirmek ve konut alanlarının sosyalleşme ihtiyaçlarına yanıt vermek amacıyla kıyı ve denizin potansiyeli de kullanılarak nitelikli rekreasyon alanları proje kapsamında bu bölgeye kazandırmak temel hedeflerden olmuştur.

2.1.2. Ulaşım Analizi

Çalışma alanının güneyinden uzanan Mareşal Fevzi Çakmak Caddesi, proje alanına ulaşımı sağlayan ana aksdır. Bu caddeye ve yardımcı aks olarak gösterilebilecek Sahil Caddesi'ne toplu taşıma sayesinde belirtilen durak noktalarından ulaşım sağlanmaktadır (Şekil 1. b). Ayrıca alanın 300 m kuzeydoğusundaki Gölcük Kavaklı Vapur İskelesi ile şehir içi yolcu seferleri yapılmaktadır. İzmit-Bursa devlet yolu Gölcük Geçişini oluşturan Atatürk Bulvarına yürüme mesafesindedir

2.1.3. Önemli Noktalar, Akslar ve Kesişimler

Alanın kuzey doğusunda, kongre merkezi, Kavaklı Sahili ve Gölcük Kavaklı Vapur İskelesi, batı ve güney batısında ise kent meydanı, 19 Ağustos Meydanı, Gölcük Belediyesi, Yavuz Pervanesi, Anıtpark ve Bankalar Caddesi olmak üzere önemli odak noktaları bulunmaktadır (Şekil 1. c). Bu noktalardan proje alanına doğrusal akslar çizildiğinde proje alanının bir geçiş güzergahı üzerinde bulunduğu ve bu noktalardan proje alanına yoğun bir yaya sirkülasyonu olduğu gözlemlenmektedir.



Şekil 1. (a) Alan çevresindeki bina fonksiyonu dağılımı, (b) duraklar ve yollar, (c) ait önemli noktalar, akslar ve kesişimleri.

2.1.4. Trafik Analizi

Şekil 2. b’de gösterildiği gibi alanın güney ve doğu sınırlarında çift yönlü trafik akışı vardır. Ulaşım ve önemli noktalar analizleri çakıştırıldığında proje için otopark çözümünün Mareşal Fevzi Çakmak Caddesi üzerinden alanın güney batı ucunda konumlanması uygun görülmüştür. Böylelikle hem alana giriş ve yoğun trafik akışı arasında bir tampon oluşturulmuş hem de kamusal alanın devamlılığı sağlanmıştır.

2.1.5. Alanın Geometrik Analizi

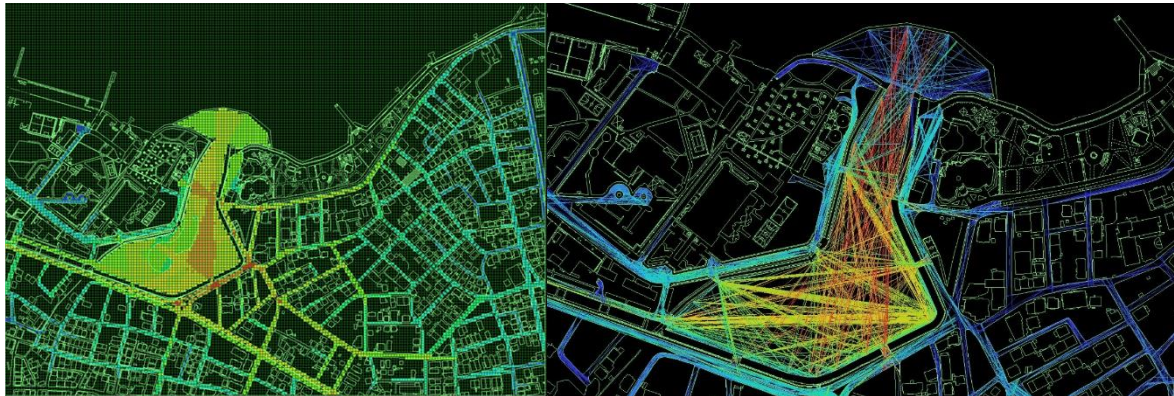
Rhino\Grasshopper ile alanın ağırlık merkezi bulunmuş ve bu girdi tasarımı etkileyen önemli parametrelerden biri olmuştur. Tasarımda ağırlık merkezi, düğüm noktası olarak kabul edilmiş ve genel dolaşım düzeni ile iç hacim organizasyonu bu düğüm noktası etrafında şekillendirilmiştir (Şekil 2. a).



Şekil 2. (a) Alana ait ağırlık merkezi, (b) trafik akışı

2.1.6. Alanın Mekânsal Dizin Analizi

Alanının sahile kıyısının olması, kamusal alanlarla komşu olması ve çevrede önemli odak noktalarının bulunması alanda sezgisel olarak sirkülasyonun oldukça fazla olacağına işaret etmektedir. Bu sezgisel durumu matematiksel olarak ortaya koymak ve analiz sonucu elde edilen sayısal ve görsel verileri yorumlamak projeye yön verilmesi açısından önem kazanmıştır. Bu amaçla alanının mekânsal dizin analizi space syntax yöntemi ile gerçekleştirilmiştir (Şekil 3.).



Şekil 3. Proje alanının space syntax analizleri

Aksiyel haritalama ile görsel bütünleşme haritasının benzer izler verdiği görülmektedir. Her iki analiz alan içerisinde oluşturulacak bağlantıların (yollar, geçitler vs) kolay erişebilir ve ulaşabilir olduğunu göstermektedir. Oluşturulacak yeni yayalaşma önerileri için rahat bir dolaşım aksı belirlemekte ve alan içerisinde yoğunluğun ve hareket şemasının nerede olabileceği hakkında ön fikir oluşturarak tartışma alanı yaratmaktadır. Kuzey ve güney hareketin güçlü olduğu çekim noktasının merkeze yakın olduğu görülmektedir.

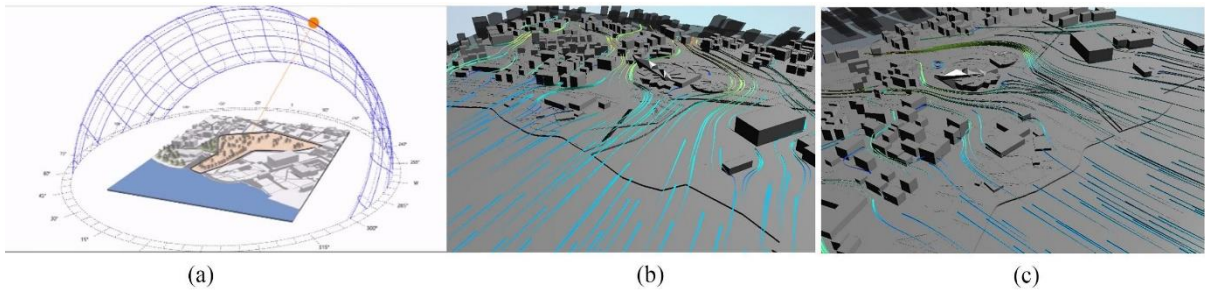
2.1.7. Güneş Gölge Analizi

Müze fonksiyonlarında doğru doğal ve yapay ışık kullanımı oldukça önemlidir. Müze ve sergileme mekanlarının aydınlatılmasında, sergilenen eserlerin ziyaretçiler tarafından doğru algılanmasının sağlanması ve aydınlatmadan dolayı nesnelerde oluşabilecek bozulmaların en aza indirgenmesi dikkat edilmesi gereken unsurlar olmakla birlikte, gün ışığının kullanılması nesnelerin daha iyi algılanmasını sağlamaktadır. Ayrıca, enerji tasarrufu ve doğal enerji kaynaklarının etkin kullanımının sağlanması açısından, gün ışığının tasarım sürecine dahil edilmesi önemlidir.

Müze fonksiyonu yanı sıra güçlü bir kamusal alan oluşturma isteği ile yola çıkılan projede, açık alanlar ve yarı açık alanların oluşturulması açısından günışığı verilerinin elde edilmesi önem kazanmıştır. Bu doğrultuda 'Grasshopper for DIVA' kullanılarak alana ait günışığı verileri toplanmış ve değerlendirilmiştir (Şekil 4a).

2.1.8. Rüzgâr Analizi

Meteorolojiden Genel Müdürlüğü'nden alınan bilgiye göre Kocaeli'nin hakim rüzgar yönü kuzey olarak belirlenmiş ve ölçülen ortalama hakim rüzgar hızı 25 km/s olarak 'Flow Design' simülasyon programına girilmiştir. Ulaşılan veriler doğrultusunda, oluşan rüzgarların doğrultusu, yönü ve şiddeti tespit edilmiş olup alanda tasarlanacak proje ile alanda oluşabilecek hava akımlarının simülasyonu yapılmıştır (Şekil 4 b. ve c.).



Şekil 4. (a) Alana ait güneş\gölge, (b,c) rüzgar analizi

3. TASARIM SÜRECİ

Kent müzesi, planetaryum, şehitler abidesi ve rekreasyon alanı olarak planlanan, alan analizleri kısmında detaylı olarak anlatılan projenin ihtiyaç programı, Gölcük kenti kültürel mirası ve tarihi doğrultusunda hazırlanmış ve binanın sonraki nesiller için de simgesel bir bellek oluşturması hedeflenmiştir. Bu kapsamda;

- Yavuz Zırlıslı'nın yeniden canlandırılması,
- Gölcük Kent Müzesi'nin kentin cazibe merkezi olması,
- Gölcük'lü olma bilinci ve Gölcük dışından gelenler içinde kenti anlatan ve tanımlayan bir mekân olması,
- Müzenin interaktif dijital müze olması, planlanmaktadır.

Projenin açık alanları çeşitli fonksiyonlar ile donatılmıştır; açık sergi alanı (Gölcük donanmasına ait deniz müzesinde açık havada sergilenen 12 adet askeri envanter ve objeler için), kent çeşmeleri, su enstalasyonları, süs ve rekreasyon havuzları, seyir terası, yapay tepeler, kent faunası

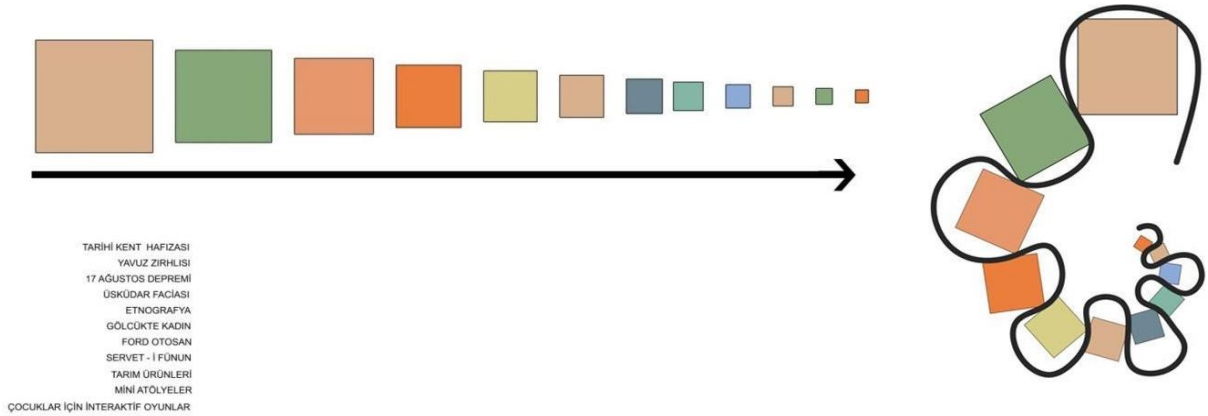
ve florası gezi alanı, eğlenceli etkileşimli enstalasyonlar, çocuk-genç etkinlik alanları, çağdaş oturma-toplanma düzenleri, bisiklet ve araç hizalayıcıları ve 150 araçlık otopark tasarımı yer almıştır.

İhtiyaç programı yukarıdaki gibi planlanan kent müzesi projesinin kütle tasarımı Yavuz Zırhlısı ve nautilus deniz kabuğunun biçimsel formundan ilham alınmıştır. Yavuz Zırhlısı'nın Osmanlı ve Türk tarihindeki yeri ve önemi bilinmekle birlikte Yavuz'un Gölcük kenti ile arasındaki bağ; Cumhuriyet'in ilanı sonrası, hasarlı olan Yavuz Zırhlısı'nın tamiri için gerekli olan tersanenin Gölcük'te inşası ile başlamıştır. Tersane bu nedenle Gölcük kentinin varoluş nedeni olarak kabul edilmektedir ve Gölcük kent girişinde, Yavuz Zırhlısı'nın bir pervanesi anıtsal bir simge olarak yer almaktadır. Yavuz Zırhlısı'nın formu projede, soyutlanarak çelik konstrüksiyon taşıyıcı sisteme sahip cam bir kabuğa dönüştürülerek giriş aksına oturtulmuştur. Müzenin giriş aksı boyunca ilerleyen kullanıcılar bu şeffaf cam kabuk ile karşılaşmaktadır. Ayrıca bu şeffaf kütle, Gölcük'ün her yerinden ve denizden görünür olması simgeselliğini güçlendirmektedir (Şekil 5.).

Kabukta yaratılan güçlü etki kadar içeride de kullanıcılar için mekanları ve fonksiyonları birbirine bağlayan dinamik bir sirkülasyon ağı kurmak önemlidir. Hein, (1998) göre de yönlendirmede zayıflık kullanıcının korku, belirsizlik ve şaşkınlık duymasına neden olmakta ve bu duygular diğer tüm duyguların önüne geçerek müzenin amacını yerine getirmesine engel olmaktadır. Bir deneyim mekanı olarak kurgulanan Gölcük Kent Müzesi projesinde, yol bulma, konum belirleme, yönelme ve sirkülasyon gibi hareket bağlamı olgular kullanıcılar için konforlu hale getirilmeye çalışılmıştır. Bu düşünce sistematığı doğrultusunda, ihtiyaç programında yer alan ana galeriler çizgisel organizasyon bağlamında dizilerek iç hacim organizasyonu kurgulanmıştır. Ancak bu organizasyon daha çok klasik müze anlayışına uyduğu için galerilerin birbiri ile kesişmesi, ortak mekana bağlanması, her galeriye eşit mesafede olması ve galeriler arasındaki ilişkinin güçlendirilmesi amacıyla analizler doğrultusunda, bu projede, alanın ağırlık merkezi, galerilerin bağlandığı odak noktası olarak kabul edilmiştir. Çizgisel organizasyon bu ağırlık merkezi etrafında bükülmüştür (Şekil 6). Müze mekân kurgusunda doğrusal, dairesel ya da sarmal yürüyüş hatları yaratılarak, farklı boyutsal galeriler, arasındaki bağlantılar güçlendirilmiştir. Ayrıca kullanıcı davranışlarını yönlendirmek amacıyla kullanıcının çeşitli dolaşım oluşturma potansiyeli temelinde basit güzergahlarla sirkülasyon ağı düzenlenmiştir.

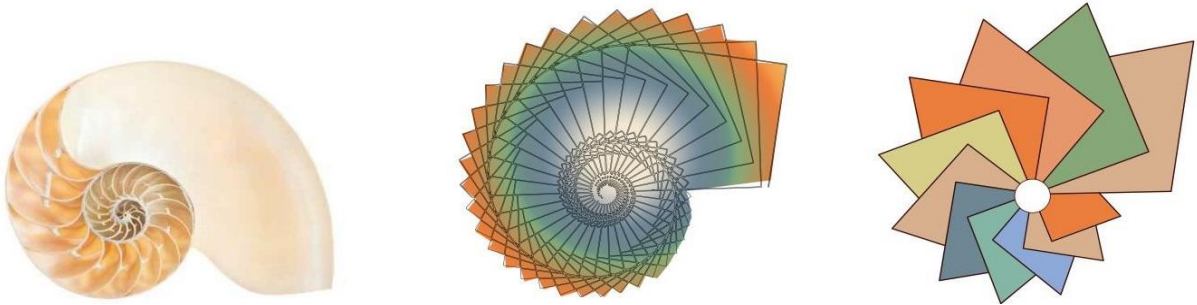


Şekil 5: Yavuz zırhlısının soyutlanması ve tasarıma eklemlenmesi



Şekil 6. Çizgisel organizasyonun ağırlık merkezi etrafında bükülmesi

Galerilerin boyutsal ağırlıklarına göre bir merkez etrafında döndürülmesi ile oluşturulan bu yeni sirkülasyon şeması deniz kabuğunu çağrıştırmıştır. Aynı zamanda Gölcük'ün denize kıyısı olması dolayısıyla birçok deniz kabuğu türünü de barındırması, tasarımda altın oranlara sahip nautilus canlısının proje ana kütlesi için ilham kaynağı olmasını sağlamıştır ve galeriler bu form uyarınca yeniden düzenlenmiştir (Şekil 7).

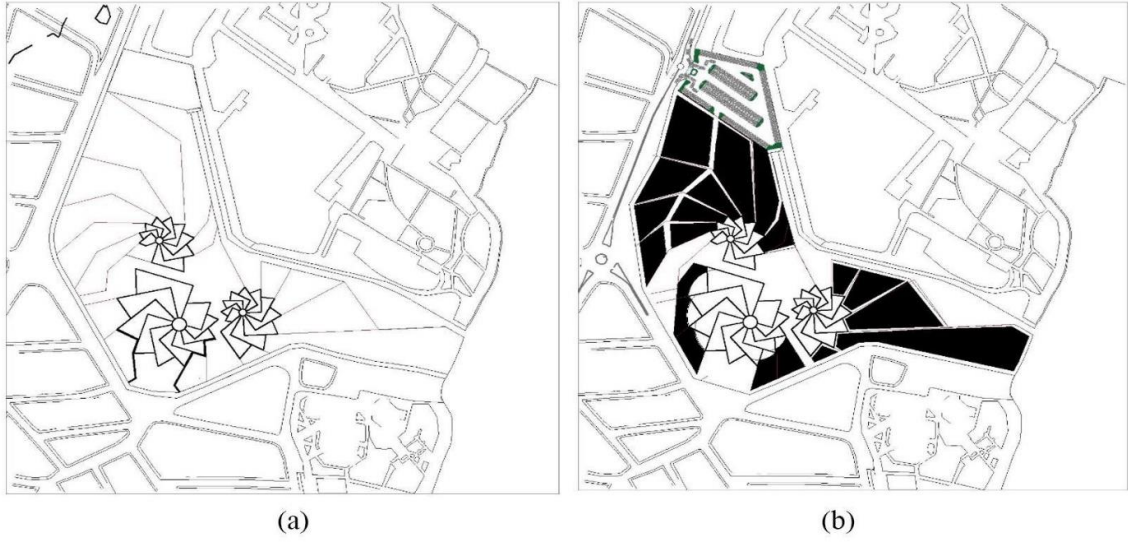


Şekil 7. Nautilus formunun dönüşüm aşamaları

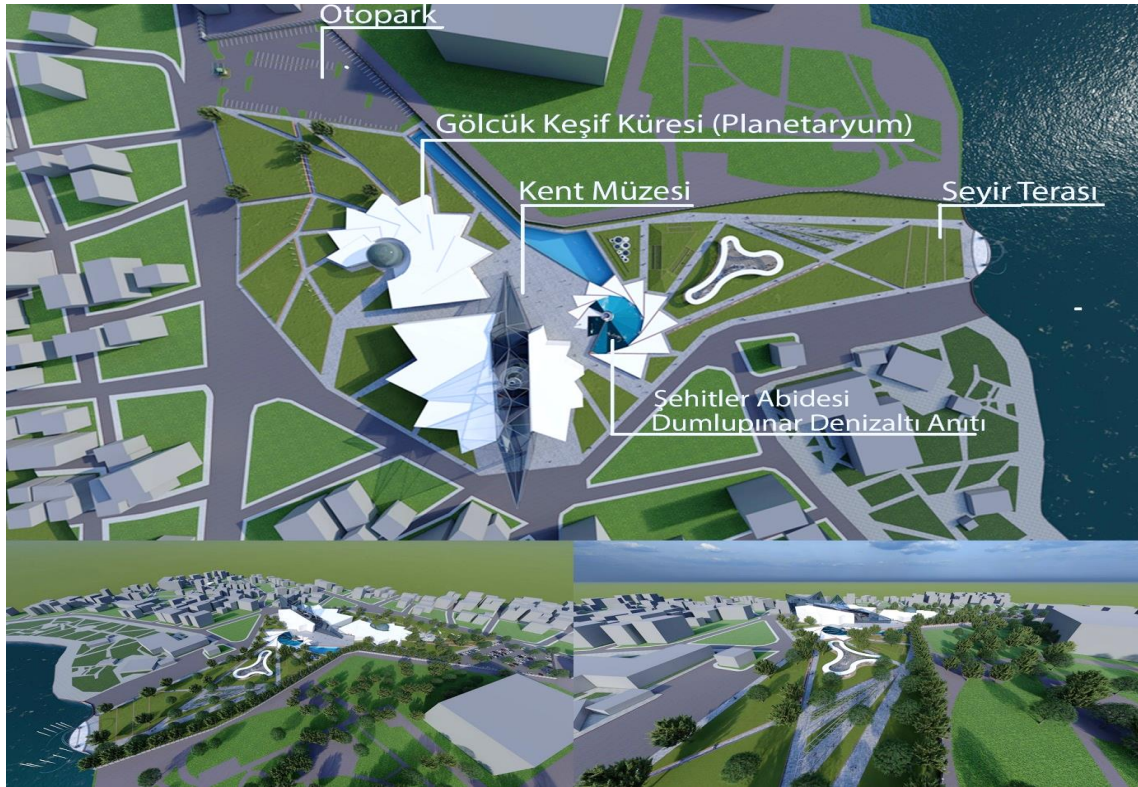
Nautilus formu, farklı boyutlarda, fonksiyonlarda ve kotlarda tekrarlanarak vaziyet planında bir araya getirilmiştir (Şekil 8a ve 8b). Ayrıca formun ışımsal uzantıları, vaziyet planında ana peyzaj kararlarının belirlenmesinde, meydanların oluşumunda ve yürüyüş yollarının şekillenmesinde etkin rol oynamıştır. Şekil 8 ve 9'da da görüldüğü gibi galerilerin bulunduğu ana kütle ve ona yardımcı iki kütle peyzajla bütünleştirilmiş ve kentin akslarına uygun olacak şekilde alan sirkülasyonu çalışılmıştır. Kent Müzesinde iç ve dış sirkülasyon ağı bir bütün olarak düşünülmüş ve kabuktaki yırtıklarla bu durum desteklenmiştir.

Bu ışımsal uzantılar peyzajda da devam ettirilmiş ve uzantıların her birine denize doğru azalarak inecek şekilde 20 santimetrelilik kodlandırma yapılmıştır. Her bir kota farklı bir açık alan fonksiyonu atanmıştır. Bu durum aynı zamanda denizden müzeye doğru görünürlüğü artırmaktadır (Şekil 9).

Proje alanı üzerinde mevcut olan 8 metre enindeki dere proje kapsamında genişletilerek rekreasyon alanına dahil edilmiştir. Yer yer genişletilen bu dereye askeriyeden devir alınması planlanan 2 adet hücumbot gemisinin sergilenmesi planlanmıştır (Şekil 9).



Şekil 8. (a). Nautilus formunun tekrarı ve ışınsal uzantılar, (b). Formun ışınsal uzantılarının peyzaj ile bütünleştirilmesi



Şekil 9. Vaziyet planı

Tasarlanan proje rekreasyon alanı ve 3 ana yapı bloğundan oluşmaktadır;

- Kent müzesi
- Gölçük keşif küresi (Planetarium)
- Şehitler Abidesi ve Dumlupınar Denizaltı anıtı

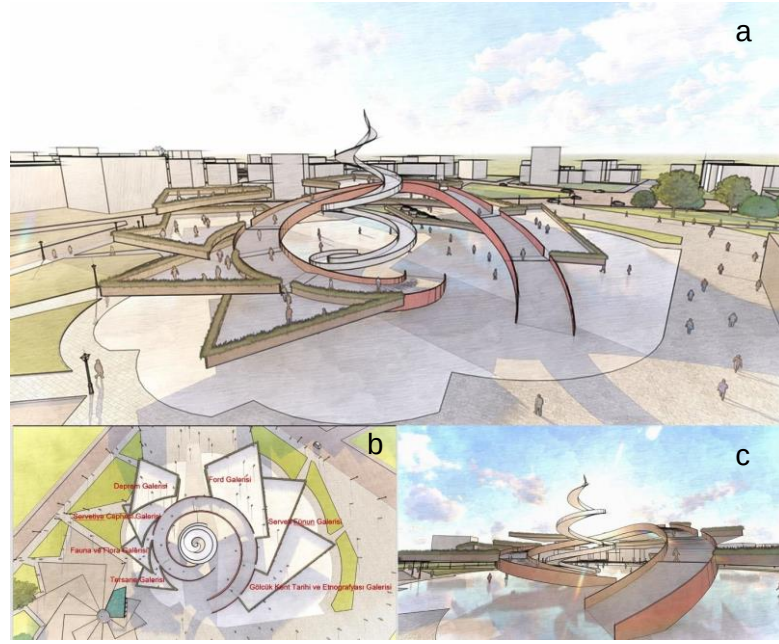
3.1 Kent Müzesi

Görünüşünde Yavuz Zırlısı'ndan ve natulüs canlısından yararlanan, ilk yapı bloğu olan, Gölcük Kent Müzesi'nin; topluma ve geçmişe ait bilgileri, ilgili gerçek nesneleri koruyup içinde sergilediği bir alan olması için, Gölcük kent tarihine ait araştırmalar gerçekleştirilmiştir (Şekil 10). Bu araştırmalar sonrasında Gölcük kent müzesinde sırasıyla aşağıda verilen galeriler yer alması planlanmıştır; Gölcük Kent Tarihi ve Etnografyası Galerisi, Serveti Fünun Galerisi, Ford Galerisi, Deprem Galerisi, Servetiye Cephesi Galerisi, Tersane Galerisi. Bu galerilerin yanı sıra, müze içinde yeme içme alanları, kafeterya ve restoranlar, satış birimleri, çok amaçlı konferans salonu ve seminer odaları ihtiyaç programında yer alan diğer kapalı alanları oluşturmaktadır.

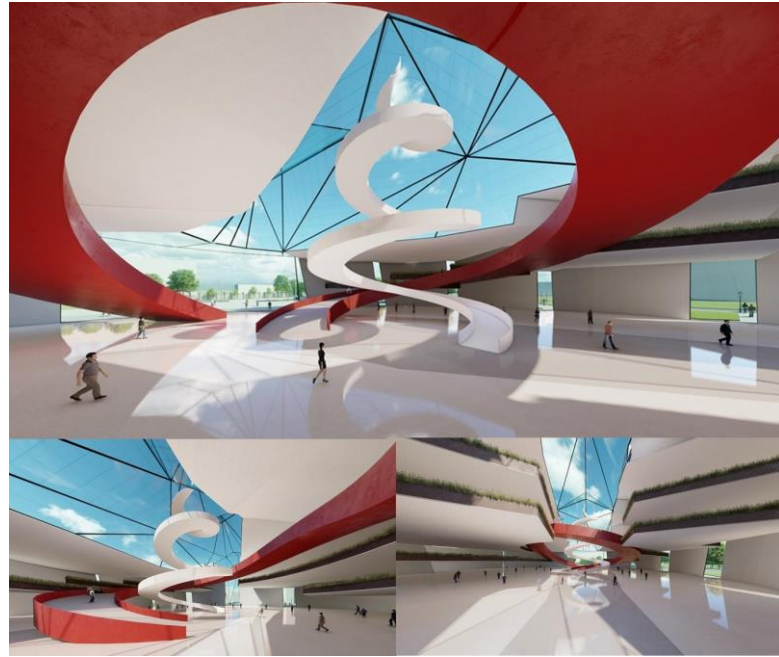


Şekil 10. Kent müzesi dış görünüşü

İç mekânda bu galeriler ise Şekil 11 ve 12'de görüldüğü üzere, dönerek yükselen bir rampa etrafında konumlandırılmış ve merkeze bağlı 7 farklı kotta sıralanmıştır. Kotlar arasında yaklaşık 3 ile 4 metre fark vardır. Sağ tarafta +4.00 kotunda Gölcük tarihi ve etnografyası galerisi, +8.00 kotunda Serveti Fünun galerisi, +12.00 kotunda Ford galerisi ve 1999 Gölcük depremi galerisi yer almakta, sol tarafta ise +9.00 kotunda Servetiye Cephesi galerisi, +6.00 kotunda fauna ve flora galerisi ve +3.00 kotunda tersane galerisi yer almaktadır (Şekil 11b).



Şekil 11. Kent müzesi iç mekân görseli ve galerilerin iç mekân yerleşimleri



Şekil 12. Kent müzesi iç görüntüleri

3.1.1 Kent Müzesi Galerileri

Gölcük Kent Tarihi ve Etnografyası Galerisi

Bu galeride, tarih bölgeye aittir ve insanın ona ait farkındalığında mottosundan yolla çıkarak Gölcük tarihi, kimliği, coğrafi bilgilendirmesi, vaziyeti, kronolojisi (Antik Dönemden Osmanlıya ve Osmanlı Döneminden Gölcük Cumhuriyet Dönemine olmak üzere Gölcük ile ilgili dokümanlar) sergilenecektir. Etnografik yapısı (Gölcük konut yapıları (Osmanlı dönemi), Gölcük sokak canlandırması (Osmanlı dönemi), evlerin önünde oynanan çocuk oyunları, Gölcük ahşap işlemeleri (Osmanlı dönemi) kapı işlemeleri, tavan işlemeleri, Gölcük günlük yaşam, düğün,

sünnet ve ölüm, kılık kıyafet) yemek kültürü, Gölcük’ te yaşamış önemli isimler, Gölcük’te yapılan zanaatlar ve Gölcük müzik aletleri canlandırılacaktır.

Serveti Fünun Galerisi

Gölcük’te Değirmendere’de uzun süre ikamet eden ve burada vefat eden Ahmet İhsan Tokgöz, Servet-i Fünun dergisinin sahibi ve yazarıdır. Sanatçı ayrıca Meşrutiyet ve Cumhuriyet döneminin önemli yayıncıları arasındadır. Bir döneme damga vurmuş bu dergi kent müzesi içinde önemli bir meta haline dönüşmektedir. Bu galeri tasarlanırken, Serveti-Fünun romanlarında sıkça kullanılan romantizmden ilham alacak şekilde biçim kurgusu yükselerek biçimlenen organik bir form tercih edilmiştir. Biçimi oluşturan form dikdörtgen sütunlara bölünmüş ve sütunların her bir yüzü bir Serveti-Fünun dergisini dijital olarak sergileyebilecek şekilde düzenlenmiştir. (Şekil 13 a.).

Ford Galerisi

Ford Otosan, 2001 yılında Gölcük fabrikasını faaliyete geçirmiş ve Gölcük için önemli bir istihdam kaynağı olmuştur. Buna binaen kent müzesi içinde Ford Otosan fabrikasının Gölcük’te üretilen otomobillerini sergilemesi için bir galeri tasarlanmıştır. Galeri tasarımı dönme kabiliyetine sahip dişliler ve çarklar kullanılarak gerçekleştirilmiştir (Şekil 13 c.).

Deprem Galerisi

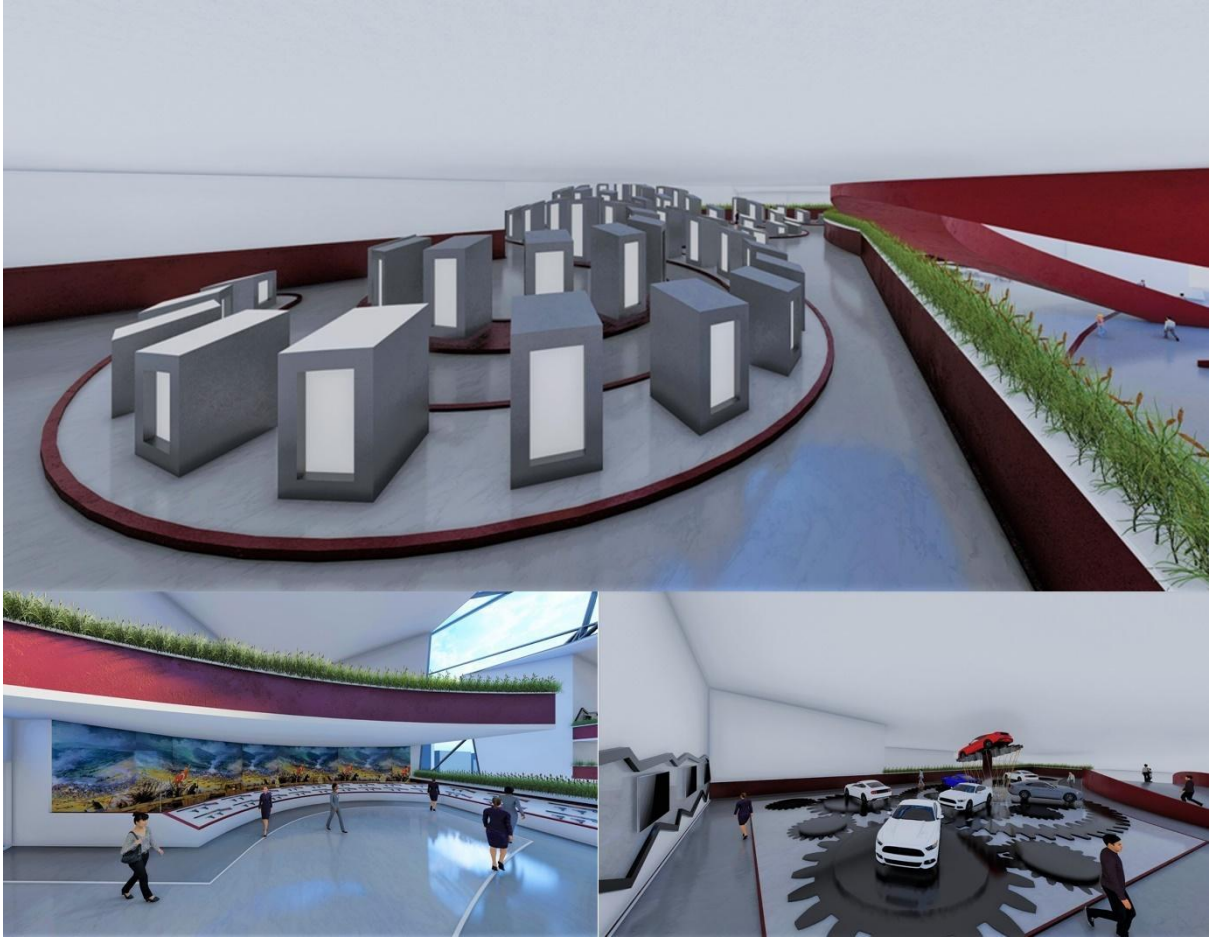
1999 yılında Gölcük’te yaşanan deprem birçok kişinin ölmesine neden olmuştur. Gölcük depremini kent hafızasında önemli bir yere sahip olması ve yaşananlardan gelecek için bir vizyon çıkarması için projede bir deprem galerisi tasarlanmıştır.

Servetiye Cephesi Galerisi

Bu galeride 1. Dünya savaşı sonrasında Servetiye köyünde başlayan ve milis kuvvetlerin yürüttüğü direniş ve bu direniş sayesinde 1921 yılında işgalden kurtarılan Gölcük beldeleri ve olaylar kullanılan silahlar ve kıyafetler 3B panoramik olarak sergilenmektedir (Şekil 13 b.).

Tersane Galerisi

1926 yılında 1. Dünya Savaşı’nda Alman devleti tarafından hediye edilen ve savaşta hasar alan Yavuz Zırhlısı’nın onarılması ve tamiri için Alman şirketi ile Gölcük’te bir yüzer havuz yapılması için anlaşma yapılmış ve böylece Gölcük Tersanesi’ni inşa edilmeye başlanmıştır. Gölcük Tersanesi’nin kurulması ile bugünkü Gölcük kentinin temelleri atılmıştır. Eskiden bataklık ve tarım alanı olan Gölcük tersane ile yerleşim yeri haline gelmiştir. 2015 yılına kadar Gölcük Tersanesi dünyada denizaltı üretebilen 16 ülkeden birisi olan Türkiye’nin en büyük tersanesiydi. Bugüne kadar 489 adet gemi ve küçük deniz aracı inşa etmiştir. Gölcük Tersanesi 23 fabrika, 19 Atölye, 3 yüzer havuz, 9 iskele, 6 açık hava kreyni, 5 mobil ve 2 yüzer kreyn, 8 çekici vasıta ve 877 tezgaha sahiptir. Bu projede Tersane galerisi de tüm bu süreçleri ve üretilen gemileri sergilemek için tasarlanmıştır.

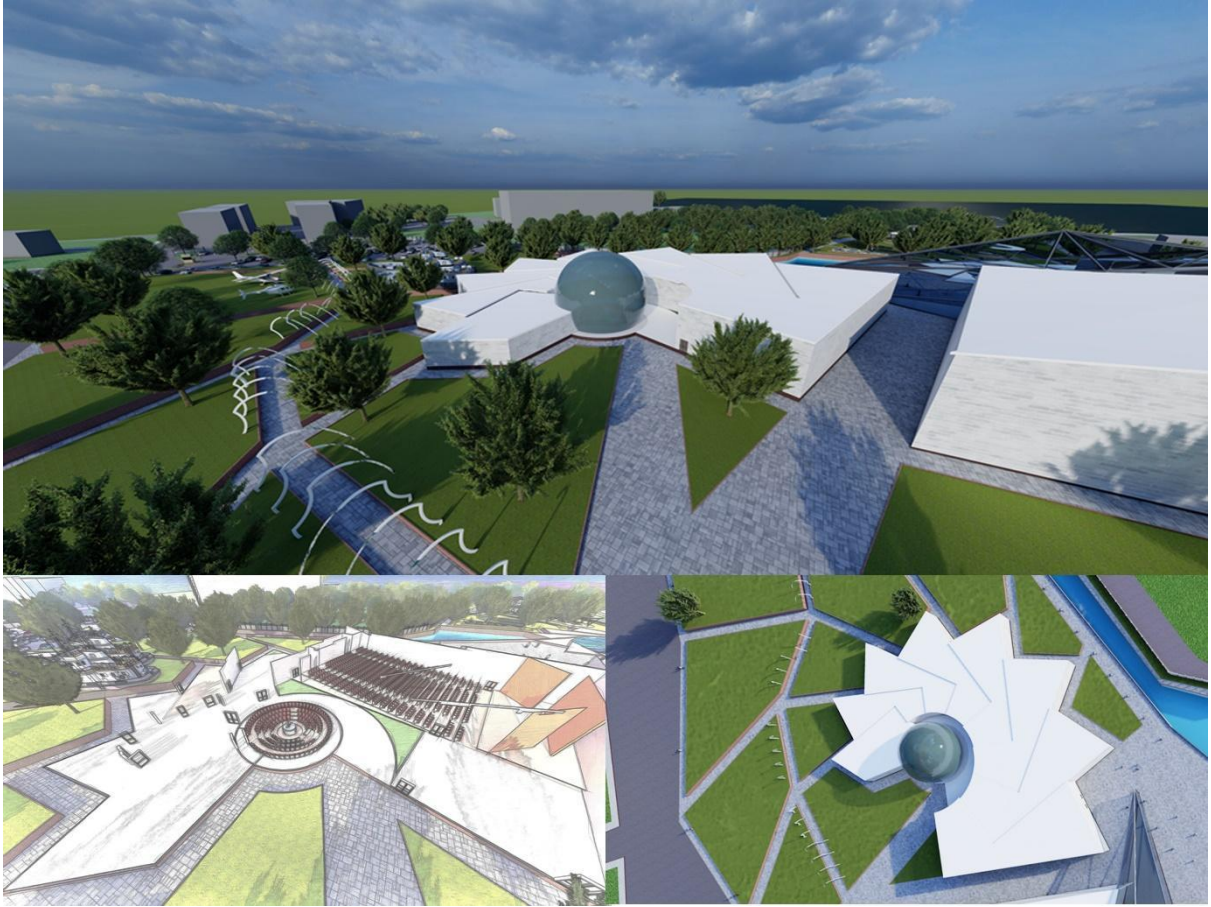


Şekil 13. Kent müzesi galerilerinden örnekler. a) Serveti Fünun Galerisi b) Servetiye Cephesi Galerisi c) Ford Galerisi

3.2 Gölcük Keşif Küresi (Planetarium)

Planetarium veya gezegen evi, güneşin, yıldızların, gezegenlerin ve diğer gök cisimlerinin yapay görüntüsünün özel bir yansıtıcı yardımıyla kubbe şeklindeki tavana yansıtıldığı gösteri salonlarına verilen isimdir. İlk olarak uzay boşluğundaki hareketlerin gerçekçi bir şekilde simüle edilebilmesini sağlayan güneş merkezli mekanizmaların yapılmasıyla yani "Orrery" mekanizmalarıyla ortaya çıkmış ve planetarium binalarına dönüşmüştür.

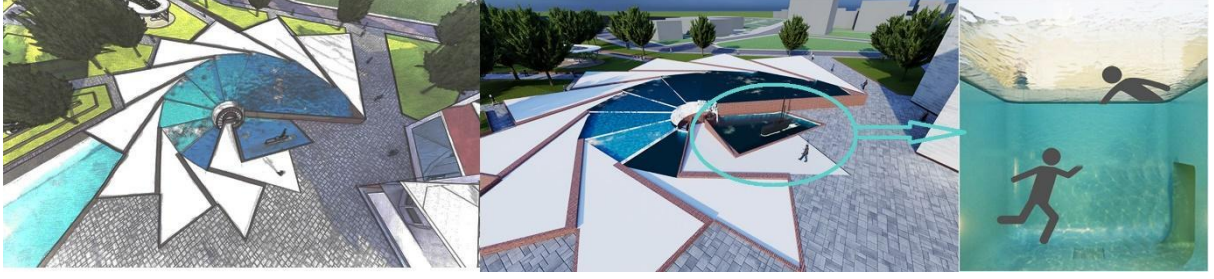
Astronomi ilkelerinden ilham alan bu ikinci yapı bloğunda, yörünge hareketi deneyimi için giriş platformu bu metaforik yaklaşım ile biçim oluşturucu olarak kullanılmış ve ziyaretçiyi içine çeken bir sarmal olarak ortaya koymuştur. Bu yapı bloğunda, 180 kişilik planetarium dışında 750 kişilik bir büyük konferans salonu, fuaye ve bir büyük kafe bulunmaktadır (Şekil 14).



Şekil 14. Keşif küresi ve konferans salonu

3.3 Şehitler Abidesi ve Dumlupınar Denizaltı Anıtı

Projede tasarlanması beklenen bir diğer yapı bloğu ise şehitler abidesi ve Dumlupınar Denizaltı anıtıdır. Bu yapı, Gölcük ile bağı olan şehitleri onurlandırmak ve 1953 yılında Dumlupınar denizaltısının yola çıktığı Gölcük'e dönerken Nara Burnu'nda, İsveç bandıralı bir gemiye çarparak batması sonucu o zamanki koşullar nedeniyle kendilerine ulaşamayan ve deniz altının içinde mahsur kalarak şehit olan 81 denizcimizi anma amacı ile tasarlanmıştır. Anıt tasarımında su teması kullanılmıştır. Suyun manevi anlamlarından su gibi aziz (Ermış, Eren), su gibi mütevazı, su gibi kıymetli, su gibi temiz, su gibi aktıkça coşan manalarının bu yapı ile ete kemiğe bürünmesi istenmiştir. Tasarım kademeli olarak birbirine akan bir havuz sisteminden oluşmakta ve en alttaki havuza ise bir denizaltı yerleştirilip aşağısıyla görsel bir bağlantı kurulmuştur. Yükselerek akan su şehitlik mertebesine yükselmeyi sembolize ederken su ile aynı hızda oturabilmek ve gezinebilmek için yeşil tepeler yapılmış böylece şehitler ile birlikte olma ve bütünleşme öne çıkartılmıştır. Tam merkeze konumlandırılan merdiven ile deniz altı enstalasyonuna inilmekte ve deniz altına ulaşınca yukarıdaki havuz ve yukarıdaki insanlar görülmekte ama ulaşamamaktadır. Tıpkı 1953 yılında denizcileri kurtarmak için 11 kez dalış yapıp deniz altına ulaşamayışı hissiyat olarak canlandırılmaktadır (Şekil 15).



Şekil 15. Şehitler Abidesi ve Dumlupınar Denizaltı anıtı

3.4 Rekreasyon Alanı

Projenin rekreasyon alanı çeşitli fonksiyonlar ile donatılmıştır (Şekil 16-17);

- Gölcük Deniz Müzesi'nden alana getirilecek olan ve açık havada sergilenen 12 adet askeri envanter (Şekil 16)
- Kent çeşmeleri,
- Su enstalasyonları,
- Süs havuzları,
- Seyir terası, ve deniz sahnesi
- Yapay tepeler,
- Kent faunası ve florası gezi alanı,
- Eğlenceli etkileşimli enstalasyonlar,
- Çocuk-genç etkinlik alanları ve oyun alanları,
- Çağdaş oturma-toplanma düzenleri,
- Trambolin ve hem yüzey hamaklar
- Bisiklet ve 150 araçlık otopark tasarımda yer almıştır.



Şekil 16. Rekreasyon alanlarından görüntüler



Şekil 17. Rekreasyon alanlarından görüntüler

4. SONUÇ VE TARTIŞMA

Proje alanı yapılan analizler ve elde edilen sonuçlar dahilinde, kamusal, özel ve yarı özel olarak parçalanmış olup kentlinin aynı zamanda katılımcı olduğu, sadece tek zaman diliminde değil tüm zaman aralıklarında da aktif olarak kullanabileceği, deneyimlerin çeşitlendirildiği bütüncül bir yaklaşımla değerlendirilmiştir. Bu bağlamda kent ve kentlinin bir uzvu olarak görülen bu projeyle, hayal gücüne, yaratıcılığa, sorgulamaya, tartışmaya, paylaşım ve iş birliğine dayalı ortamlar organize edilmiş olup farklı sosyal araçlar, etkinlikler ve aynı zamanda sosyal donatılarla çevrelenmiş nitelikli yeşil alanlar sunulmuştur. Ayrıca bu kadar büyük bir alanın rekreasyon alanı olarak düzenlenmesi, Avrupa Çevre Ajansının (European Environment Agency) önerisi olan şehirlerde yeşil alana 15 dakikalık yürüyerek erişim mesafesi (1,2 km) kriterini de Gölcük için %90 oranında karşıladığı hesaplanmıştır (Stanners ve Bourdeau, 1995).

Özetle, projenin hayata geçmesiyle kent sakinlerinin fiziksel ve ruhsal gereksinimlerinin karşılanması yanında, kent kimliğinin ve kültürünün gelişmesine, yaygınlaşmasına, deneyimlenmesine ve hatta sosyal sürdürülebilirliğin devam etmesine olanak sağlayacağı düşünülmektedir. Kent sakinleri birbirleri ve doğayla kaynaşırken kültürel geçmişi ile de daha sıkı bir bağ kurma olanağı bulabileceklerdir. Toplumun her yaş grubuna ve cinsiyetine eşit olanaklar sunarak herkese hitap eden kentsel alan çalışılmıştır. Yavuz Zırhlısı'nın Gölcük için anlamı vurgulanarak deprem sonrası kentte yeni bir simge ve bu simgeyle birlikte bellek oluşumuna ve tazelenmesine de fırsat vereceği bilinmektedir. Kent sakinlerinin bölgeye olan aidiyet duygularının artacağı ve toplumsal dayanışmanın yerleşmesine katkı sağlayacağı öngörülmektedir.

Teşekkür: Proje, Kocaeli Üniversitesi, Gölcük Belediyesi ve Gölcük Kent Konseyi işbirliği ile yürütülen Gölcük Vizyon 2023 2019/869 nolu proje kapsamında gerçekleştirilmiştir. Projenin gerçekleştirilmesine olan destek ve katkılarından dolayı ilgili kurumlara teşekkür ederiz.

EXTENDED ABSTRACT

Research Problem & Purpose

Gölcük is a district of Kocaeli, located on the south coast of the Gulf of Izmit. The historical development of Gölcük starts with the old kingdom of Bithynia, including Izmit and its surroundings. It continues as a garrison city of Gölcük with the shipyard's construction, which began with repairing the Yavuz ship in 1927. This project aims to design a building that will be built and used in accordance with the museum's purpose, which will allow the city's residents to internalise this culture and experience it interactively, as well as exhibit the cultural identity of Gölcük.

This project;

- The needs program has been prepared in line with the cultural heritage and history of Gölcük.
- The battleship Yavuz, the last dreadnought of the Ottoman Empire, was revived in the field.
- The design parameters have evolved from the urban fabric.
- It has been designed with its unique urban furniture and environmental regulations.

This area is desired to be a centre of attraction for the people of Gölcük. At the same time, a museum that tells about the history, culture and lifestyle of Gölcük is included in the life of Gölcük, and the awareness of being from Gölcük is created.

Design Methodology of City Museum

The final design depends on the strong character of the product, the desired effect, the correct project analysis, and the correct interpretation of the current data. In this context, the following analysis was carried out during the project process for the Gölcük City Museum, which is planned to be built on an area of 53,000 square meters in the Kavaklı Beach in Gölcük town centre.

- Area Analysis:
- Transportation Analysis:
 - Highlights, Axes, and Intersections:
 - Traffic Analysis:
- Geometric Analysis of the Area:
- Spatial Index Analysis of the Area:
- Sun Shade Analysis:
- Wind Analysis

The designed project consists of a recreation area and three main building blocks apart from the recreation area;

- City Museum
- Gölcük Planetarium
- Martyrs Monument and Dumlupınar Submarine Monument

The mass design of the planned city museum project was inspired by the form of the Yavuz Battleship and the nautilus seashell. Although the place and importance of the Yavuz Battleship in Ottoman-Turkish history are known, the bond between Yavuz and Gölcük is; After the proclamation of the Republic, it started with the construction of the shipyard in Gölcük, which was necessary for the repair of the damaged battleship Yavuz. For this reason, the shipyard is accepted as the reason for the existence of the city of Gölcük. In the project, the form of the Yavuz Battleship was abstracted and transformed into a glass shell with a steel construction carrier system and placed on the entrance axis. This transparent glass shell greets the users walking along the entrance axis of the museum. In addition, the fact that this transparent mass is visible from all parts of Gölcük and the sea strengthens the symbolism of the building.

Gölcük City Museum, the first building block in which the Yavuz Battleship and the nautilus present were used in its appearance; Research on the history of the city of Gölcük was carried out to make it an area where information about the society and the past and relevant real objects are preserved and exhibited. Following this research, the following galleries are planned to be located in the Gölcük city museum respectively; Gölcük City History and Ethnography Gallery, Serveti Fünun Gallery, Ford Gallery, Earthquake Gallery, Servetiye Front Gallery, and Shipyard Gallery. In addition to these galleries, food and beverage areas, cafeterias and restaurants, sales units, multi-purpose conference hall and seminar rooms constitute other indoor areas included in the needs program.

Findings (Outputs of the Design)

Gölcük Planetarium

The planetarium is the name given to the show halls. The artificial image of the sun, stars, planets and other celestial bodies is projected onto the dome-shaped ceiling with the help of a particular reflector. In this second building block, inspired by the principles of astronomy, the input platform for the orbital motion experience was used as a form-former with this metaphorical approach, presenting it as an immersive spiral. In this building block, apart from the 180-seat planetarium, a large conference hall for 750 people, a foyer, and a large cafe.

Martyrs Monument and Dumlupınar Submarine Monument

Other building blocks expected to be designed in the project are the Martyrs' Monument and the Dumlupınar Submarine Monument. This structure was designed to honour the martyrs who had ties to Gölcük and to monumentalise the 81 Turkish sailors who were martyred after the Dumlupınar submarine crashed and sank on the way back to Gölcük, where the submarine set off in 1953. The design consists of a pool system that gradually flows into each other, a submarine is placed in the bottom pool, and a visual connection is established with the base. While the rising water symbolises the rise to the rank of martyrdom, green hills were built to sit in line with the water and walk around, thus emphasising being with the martyrs and being integrated. The undersea installation is descended with a staircase positioned right in the centre, and when you reach the bottom of the sea, the pool above and the people above can be seen but cannot be reached. As in 1953, the inability to get to the bottom of the sea after 11 dives to save the sailors who sank with the submarine is portrayed as a feeling.

Recreation Area

The Nautilus form is repeated in different sizes, functions and elevations and brought together in the layout plan. In addition, the radial extensions of the form played an active role in determining the main landscape decisions in the site plan, the formation of the squares and the shaping of the walking paths. The main mass where the galleries are located and the two auxiliary masses have been integrated with the landscape, and the city's axes have studied the area's circulation. The City Museum's internal and external circulation network was considered whole, and the tears in the shell supported this situation.

These radial extensions were continued in the landscape as well, and elevations of 20 centimetres were made on each of the elevation levels, descending towards the sea. Each elevation level was assigned a different open area function. This situation also increases visibility from the sea to the museum. Moreover, the 8-meter-wide creek in the project area has been expanded within the project's scope and included in the recreation area.

The recreation area of the project is equipped with various functions;

- 12 pieces of military inventory to be brought to the site from the Gölçük Naval Museum and exhibited in the open air
- City fountains,
- Water installations,
- Ornamental pools,
- An observation deck and sea scene
- Artificial hills,
- Urban fauna and flora sightseeing area,
- Fun interactive installations,
- Child-youth activity areas and playgrounds,
- Contemporary sitting-gathering arrangements,
- Trampoline and both surface hammocks
- Bicycles and a parking lot for 150 vehicles are included in the design.⁴

Conclusions and Recommendation

The project area is divided into public, private, and semi-private. It has been evaluated and designed with a holistic approach where the citizens are also participants and can be actively used not only in a single period but also in all time intervals experiences are diversified.

In this context, with this project, which is seen as a limb of the city and the citizen, environments based on imagination, creativity, questioning, discussion, sharing, and cooperation have been organised, and qualified green spaces surrounded by different social tools, activities and social facilities have been presented. With the realisation of the project, it is thought that besides meeting the physical and spiritual needs of the city residents, it will enable the development, expansion and experience of the urban identity and culture and even the continuation of social sustainability. A metropolitan area that appeals to everyone by offering equal opportunities to all age groups and genders of the society has been studied.

KAYNAKLAR

- Burcaw, G. E. (1997). Introduction to museum work. Rowman Altamira.
- Çakır, Ş.C. (2010). Somut Olmayan Kültürel Mirasın Sergilenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Fidangenç, A. (2016). Yereli Korumak ve Türkiye'de Kent Müzeleri. İdealkent, 7 (20), 936-965 .
- Hebditch, M. (2008). Gelişen Anlayış: Londra Kent Müzesi'nin Otuz Yılı, Kentler ve Kent Müzeleri, s:39-48, Ed.
- Hein, G. E. (1998). Learning in the museum. First Published. New York: Routledge.

- ICOM. (2007). Definition of a Museum. Accessed May 17, 2018. Retrieved from <http://icom.museum/the-vision/museum-definition/>
- Kandemir, Ö., Uçar, Ö. (2015). Değişen Müze Kavramı ve Çağdaş Müze Mekanlarının Oluşturulmasına Yönelik Tasarım Girdileri. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 5 (2), 17-47.
- McPherson, G. (2006). Public memories and private tastes: The shifting definitions of museums and their visitors in the UK. *Museum Management and Curatorship*, 44-57.
- Minghetti, V., Moretti, A., & Micelli, S. (2002). Reengineering the Museum's Role in the Tourism Value Chain: Towards an IT Business Model. *Information Technology & Tourism*, 131-143.
- Okan, B. (2018). Günümüz Müzecilik Anlayışındaki Yaklaşımlar ve Müze Oluşumunu Etkileyen Unsurlar. *Tykhe Sanat ve Tasarım Dergisi*, (3)4, 215-242
- Silier, O. (2010). Dünyada ve Türkiye'de Kent Müzeleri. *Ege Mimarlık*.
- Silier, O., Tarih Vakfı Müzecilik Sergicilik Yayınları, Antalya
- Silier, O. (Ed.). (2008). Kentler ve kent müzeleri. *Kent Müzeleri Uluslararası Sempozyumu 21-22 Nisan 2006*, Antalya. Tarih Vakfı Müzecilik-Sergicilik Yayınları.
- Stanners, D., & Bourdeau, P. (1995). Europes environment: the Dobris assessment.
- Tufts, S., & Milne, S. (1999). Museums: A supply-side perspective. *Annals of Tourism Research*, 613-631.