

85113

YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ  
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Prof. Dr. Necati İNCEOĞLU

Prof. Dr. Ahsen ÖZSOY

Doç. Dr. Öğuzhan ÖZCAN

## MÜZE KAVRAMININ TARİHSEL SÜREÇ İÇERİSİNDE GELİŞİMİ

Mimar Şule ÜNAL

F.B.E. Mimarlık Anabilim Dalı Bilgisayar Ortamında Mimarlık Programında  
Hazırlanan

YÜKSEK LİSANS TEZİ

T.C. YÜKSEKÖRETİM KURULU  
DOKÜMANTASYON MERKEZİ

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Necati İNCEOĞLU

İSTANBUL, 1999

## İÇİNDEKİLER

	Sayfa
ŞEKİL LİSTESİ.....	i
ÖZET.....	iii
ABSTRACT.....	iv
1. GİRİŞ.....	1
2. TARİHSEL SÜREÇ İÇERİSİNDE MÜZE.....	2
2.1 Biçim – İşlev İlişkisi.....	4
3. GELENEKSEL MÜZE KAVRAMI.....	11
3.1 Geleneksel Müze Tanımı.....	11
3.2 Geleneksel Müze Örneklerinin İncelenmesi.....	12
3.2.1 İstanbul Arkeoloji Müzesi.....	12
3.2.2 İstanbul Resim ve Heykel Müzesi.....	14
3.2.3 İzmir Arkeoloji Müzesi.....	16
4. MÜZE KAVRAMININ ANALİZİ.....	18
4.1 Algılama.....	18
4.1.1 Görsel algılama – ışık.....	18
4.1.1.1 Işık.....	22
4.1.1.1.1 Işık ve ışınımın yıpratıcı etkileri.....	23
4.1.1.1.2 Morüstü ışınım süzgeçleri.....	24
4.1.1.1.3 Renk.....	24
4.1.1.1.4 Biçim ve Doku.....	25
4.1.1.1.5 Gün ışığı.....	25
4.1.2 İşitsel algılama – ses.....	26
4.2 İletişim.....	28
4.3 Bilgi, Kültür Üretimi, Eğitim.....	31
4.3.1 Müzelerde eğitim.....	32
4.3.2 Müzelerde eğitim örnekleri.....	33
4.4 Mekan, Sınırlılık.....	34
4.5 Zaman.....	40
4.6 Estetik Öğeler.....	43
4.6.1 Uyum.....	44
4.6.2 Karşıtlık.....	45
4.6.3 Denge.....	49
4.6.4 Renk.....	52
5. ÇAĞDAŞ MÜZE – GÜNÜMÜZDE MÜZE ANLAYIŞI.....	55
5.1 Çağdaş Müze.....	55

5.2	Çağdaş Müze Yaklaşımları.....	58
5.2.1	Öğretici müze.....	58
5.2.2	Gezici müze.....	64
5.2.3	Deneyimci – bilimkurgusal müze.....	65
5.2.4	Oyun müzesi.....	67
6.	SANAL MÜZE.....	69
6.1	Siberuzay, Sanal Gerçeklik, Güçlendirilmiş Gerçeklik.....	69
6.2	Sanal Dünya – Gerçek Dünya Etkileşimi.....	70
6.3	Müzedeki Sanal Ortam – Sanal Ortamdaki Müze.....	71
6.3.1	Müzedeki sanal ortam.....	71
6.3.2	Sanal ortamdaki müze.....	74
6.3.2.1	Sanal ortama aktarılan gerçek müze.....	74
6.3.2.2	Sanal ortama, gerçekte var olmayan müze.....	80
6.3.2.3	Sanal gerçeklik teorilerinin var olduğu, sanal müze.....	86
7.	SONUÇLAR.....	88
7.1	Sosyo – Kültürel Açıdan.....	88
7.2	Biçim – İşlev Açısından.....	90
	KAYNAKLAR.....	91
	ÖZGEÇMİŞ.....	93

## ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 2.1	Durand geleneksel plan şeması The Architectural Review, Aralık, 1997.....	3
Şekil 2.2	Cardinal Valenti Gonzalez The Architectural Review, Aralık, 1997.....	4
Şekil 2.3	Dünya Müzesi, Le Corbusier Yapı Dergisi, Aralık, 1997.....	5
Şekil 2.4	Guggenheim Müzesi <a href="http://www.thais.it/guggenheim/default_uk.html">http://www.thais.it/guggenheim/default_uk.html</a> .....	6
Şekil 2.5	Guggenheim Müzesi, <a href="http://www.thais.it/guggenheim/default_uk.html">http://www.thais.it/guggenheim/default_uk.html</a> .....	6
Şekil 2.6	Guggenheim Müzesi, 1. kat planı <a href="http://www.bm30.es/guggenheim#museo">http://www.bm30.es/guggenheim#museo</a> .....	8
Şekil 2.7	Guggenheim Müzesi, 2. kat planı <a href="http://www.bm30.es/guggenheim#museo">http://www.bm30.es/guggenheim#museo</a> .....	8
Şekil 2.8	Guggenheim Müzesi, 3. kat planı <a href="http://www.bm30.es/guggenheim#museo">http://www.bm30.es/guggenheim#museo</a> .....	9
Şekil 3.1	İstanbul Arkeoloji Müzesi <a href="http://nevarneyok.com/turkce/tarihce/html/dig_muz.html/">http://nevarneyok.com/turkce/tarihce/html/dig_muz.html/</a> .....	13
Şekil 3.2	Filazof başı, Yapı Dergisi Temmuz 1997.....	13
Şekil 3.3	Silahtarağa Arkeoloji Müzesi, Yapı Dergisi, Aralık 1997.....	14
Şekil 3.4	İzmir Arkeoloji Müzesi <a href="http://www.efes.net.tr/izmirturizmmd/kultur/muze.html">http://www.efes.net.tr/izmirturizmmd/kultur/muze.html</a> .....	16
Şekil 3.5	İzmir Arkeoloji Müzesi <a href="http://www.efes.net.tr/izmirturizmmd/kultur/muze.html">http://www.efes.net.tr/izmirturizmmd/kultur/muze.html</a> .....	17
Şekil 4.1	Görsel saat.....	19
Şekil 4.2	Balonlu çocuk resmi.....	20
Şekil 4.3	Masa başındaki çocuk resmi.....	21
Şekil 4.4	Abteilberg Müzesi, Vaziyet planı, Yapı Dergisi, Aralık 1997.....	36
Şekil 4.5	Abteilberg Müzesi, Kesit, Yapı Dergisi, Aralık 1997.....	37
Şekil 4.6	Joslyn Sanat Müzesi, Nebraska.....	38
Şekil 4.7	Heindenheim Araba Müzesi.....	39
Şekil 4.8	Heindenheim Araba Müzesi.....	39
Şekil 4.9	Heindenheim Araba Müzesi.....	40
Şekil 4.10	Kayadaki Müze.....	44
Şekil 4.11	Kayadaki Müze Kesiti.....	45
Şekil 4.12	Modern Sanatlar Müzesi.....	45
Şekil 4.13	Modern Sanatlar Müzesi, Gökdelenler arasından görünüm.....	46
Şekil 4.14	Modern Sanatlar Müzesi, Kesit, Görünüm.....	47
Şekil 4.15	Guggenheim Müzesi, Bilbao.....	48
Şekil 4.16	Bilim Müzesi, Portzamparc.....	49
Şekil 4.17	Bilim Müzesi, Portzamparc.....	50
Şekil 4.18	Bilim Müzesi, Portzamparc.....	50
Şekil 4.19	Bilim Müzesi, Portzamparc, Cephe Oyunları.....	53
Şekil 4.20	Groningen Müzesi.....	53
Şekil 4.21	Groningen Müzesi.....	54

Şekil 5.1	Duvar Yazıları Müzesi, Plan.....	56
Şekil 5.2	Duvar Yazıları Müzesi, Cephe.....	56
Şekil 5.3	Fen Bilimleri Müzesi.....	59
Şekil 5.4	Fen Bilimleri Müzesi.....	60
Şekil 5.5	Fen Bilimleri Müzesi.....	61
Şekil 5a,b, 6	Doğal Tarih Müzesi.....	62
Şekil 5.7	İmparatorluk Savaş Müzesi.....	63
Şekil 5.8	İmparatorluk Savaş Müzesi.....	64
Şekil 5a,b 9	Çevre Tiyatrosu, Tayvan.....	66
Şekil 6.1	Louvre Müzesi, <a href="http://www.mistral.culture.fr/louvre/">www.mistral.culture.fr/louvre/</a> .....	75
Şekil 6.2	Louvre Müzesi, <a href="http://www.mistral.culture.fr/louvre/">www.mistral.culture.fr/louvre/</a> .....	76
Şekil 6.3	Louvre Müzesi, <a href="http://www.mistral.culture.fr/louvre/">www.mistral.culture.fr/louvre/</a> .....	76
Şekil 6.4	Louvre Müzesi, <a href="http://www.mistral.culture.fr/louvre/">www.mistral.culture.fr/louvre/</a> .....	77
Şekil 6.5	Louvre Müzesi, <a href="http://www.smartweb.fr/louvre">www.smartweb.fr/louvre</a> .....	78
Şekil 6.6	Louvre Müzesi, <a href="http://www.smartweb.fr/louvre">www.smartweb.fr/louvre</a> .....	78
Şekil 6.7	Louvre Müzesi, <a href="http://www.smartweb.fr/louvre">www.smartweb.fr/louvre</a> .....	79
Şekil 6.8	Louvre Müzesi, <a href="http://www.smartweb.fr/louvre">www.smartweb.fr/louvre</a> .....	79
Şekil 6.9	Leonardo da Vinci Tasarımları.....	81
Şekil 6.10	Leonardo da Vinci Tasarımları.....	82
Şekil 6.11	Leonardo da Vinci Tasarımları.....	82
Şekil 6.12	Leonardo da Vinci Tasarımları.....	83
Şekil 6.13	Leonardo da Vinci Tasarımları.....	83
Şekil 6.14	Panteon Mimarisi'in sanal ortamda çözümü.....	84
Şekil 6.15	Panteon Mimarisi'in sanal ortamda çözümü.....	85
Şekil 6.16	HIT Laboratuvarı, Sanal Galeri.....	86
Şekil 6.17	HIT Laboratuvarı, Sanal Galeri.....	87

## ÖZET

Müze kavramının ilk ortaya çıkışı eski Yunan tapınaklarına kadar uzanır. 18.yy'da kentsoyluların kendilerine ait sanat yapıtlarını evlerinin bir bölümünde sergilemeye başlamaları, müze olgusunun ilk ortaya çıktığı dönemlerdir.

- 17.yy sonları ve 18.yy başlarında, ilk sergilenen sanat yapıtı türünü resimler oluşturmaktaydı. Resimlerin sergilendiği galeriler saray planlarından oluşan standart elemanlar haline gelmişti.
- 18.yy sonunda Endüstri Devrimi'yle beraber, Avrupa 19.yy'a büyük bir ekonomik refah ve endüstriyel gelişimle girmiştir. Halk müzelerinin ilk ortaya çıkışından itibaren, tüm bu gelişimlere paralel olarak iki kavram oluşmuştur: biçim ve işlev. Müzeler için tek işlev olan sergilemenin yanına ilk önce eğitimin eklendiğini görüyoruz. Biçimde ise geleneksel müze kavramının oluşmaya başladığı bu dönemde, insanlar doğrusal sistemde dolaşmaktansa, kendi özel ilgilerine göre müze içerisinde, kendi dolaşım yollarını seçmek, katılımcı olmak istediler. Bu doğrultuda müze mekanları, seçimlere olanak tanıyan, birbiri içine geçen sürprizli mekanlar haline geldi.
- Toplumda görülen bu değişimleri, teknolojideki ilerlemenin desteklemesiyle, 20.yy ortalarında, geleneksel müzenin cevap veremediği fonksiyonları sağlayan çağdaş müze kavramı ortaya çıkmaya başladı. Konferans salonu, tiyatro salonu, kütüphane, performans mekanları, sergi salonları çağdaş müze olgusunun birer parçası halini aldılar. Eklenen işlevlerle müze, buluşmaların yaşandığı, kültür merkezleri haline gelmiştir. Biçimsel anlamda da, şehirler, doğal parklar, göller, coğrafi olarak tanımlanan yerler çağdaş müze kavramının yeni mekanlarını oluşturmaktadır.
- Günümüz teknolojisi, beraberinde getirdiği siberuzay, sanal gerçeklik, güçlendirilmiş gerçeklik gibi kavramlarla müze olgusunu da sanal ortama taşımıştır. CD'de yada internette yer alan sanal müzeler, dünyanın herbir yerindeki insanlara ulaşabilmekte ve evrenselleşerek, kültür üretimi ve iletimi görevini daha geniş olanaklarla yerine getirmektedir. Bunun yanında günümüzde müze anlayışı ve mekansal kurgu devrim sayılacak bir değişim gösterme eğilimindedir. Kavramsal sanat akımları, elektronik ortamda yaratılan sanal mekanlar, sanal müzelerin öncüleri sayılabilir.

## ABSTRACT

The concept of museum had first appeared in the ancient Greek temples. In the 18<sup>th</sup> century, nobles living in the cities had begun exhibiting their pieces of art in some parts of their houses.

- At the end of the 17<sup>th</sup> century and at the beginning of the 18<sup>th</sup> century, the first exhibited pieces were paintings. The galleries which the paintings were exhibited became standard elements of palace plans.
- At the end of the 18<sup>th</sup> century, by the Industrial Revolution, Europe began the 19<sup>th</sup> century with an economical prosperity and industrial development. Parallel to the appearance of public museums, two new concepts came into existence: form and function. Education was added then to the exhibiting function of the museums. In the times that the traditional museum concept began to appear, people, instead of going in a linear system, wanted to choose their own paths and wanted to be a participant. In this direction, museums became places which give participants the opportunity to choose their paths.
- As the progress in technology supported these changes in the society in the middle of the 20<sup>th</sup> century, contemporary museum concept, which provided the functions that the traditional museums couldn't, appeared. Conference rooms, theatres, libraries, performance halls and exhibiting centers became parts of the contemporary museum concept. With the added functions, museums became cultural centers which meetings took place. In formal aspects, cities, natural parks, lakes and all the places described as geographical, formed the new places of contemporary museum concept.
- Today's technology which also brought the cyberspace, virtual reality and reinforced reality, carried the museum concept to virtual space. Virtual museums which are stored in CDs or internet sites can reach all the people around the world and being global, they do culture production and transmission with broader opportunities. Besides, nowadays, museum concept and system of space are in a revolutionary change. Conceptual art trends, virtual spaces created in electronic environments are the frontiers of virtual museums.

## 1. GİRİŞ

Bu tezde amaçlanan; geleneksel müze, kavramsal müze, çağdaş müze ve sanal müze başlıkları altında gelişen müze olgusunun günümüze değin geçirdiği aşamaları incelemektir.

17.yy'da başlayan müze olgusu, geleneksel müze kavramının yerleştiği 18.yy'a kadar, sınırlı türdeki sanat yapıtlarının sergilendiği mekanlar konumundaydı. Müze olgusunun gelişiminin sosyal, ekonomik ve teknolojik açıdan gelişimini incelemek ve algılayabilmek için kavramsal müze olgusu araştırılmıştır. Bu çalışmada müzeyi oluşturan alt kavramların başlıcaları esas kabul edilmiştir. Görsel algılama-ışık, işitsel algılama-ses, estetik, eğitim, iletişim, zaman, mekan gibi esas kabul edilen alt kavramlar, örneklerle beraber incelenmiştir. Konuda parçadan bütüne doğru algılama yöntemi seçilmiştir.

- Tez araştırmaları süresince, konu internette taranarak, güncel yazılı kaynakların ve müze örneklerinin incelenmesiyle teze girdi sağlanmıştır. İnternette bu konuyla ilgili pekçok örneğin bulunması, konunun güncelliğini gündeme getirmektedir. Bu tezin önemi: tarihsel süreçte müzelerin gelişimini, biçim ve işlev açısından, örnekler üzerinde inceleyerek saptamaya gitmesidir.
- Müzelerdeki gelişimi inceleyen araştırma, işlevsel ve biçimsel olarak ele alınmıştır. Kullanılan örnekler bu doğrultuda seçilmiş ve irdelenmiştir. İşlevsel gelişimi etkileyen sosyo-kültürel faktörler, ekonomik ve teknolojik gelişimler ara başlıklarda ifade edilmiştir. Biçimsel ve işlevsel gelişimin birbiriyle etkileşimi, tez boyunca ele alınmıştır.
- Araştırma süresince örnekleme yöntemi esas kabul edilmiştir. Bu örnekler, müze tipolojisinin değişimi, bu değişimi olgunlaştıran faktörler, olumlu-olumsuz gelişmeler ve iletişim teknolojilerinin etkileri bakımından ele alınmıştır.

Bu tezde amaçlanan, 17.yy sonlarında ortaya çıkan, geleneksel müze, çağdaş müze ve sanal müze baliıkları altında gelişen müze olgusunun, günümüze deęin geirdięi aşamaları incelemektir. Ayrıca, müze kavramını oluřturan görsel algılama-ıřık, işitsel algılama-ses, estetik, eęitim, iletiřim, zaman, mekan gibi alt kavramlar incelenerek, paradan bütünü algılama yöntemi seilmiřtir. Tüm alt kavramlar örnekler üzerinde açıklanmıřtır.

- Tez arařtırmaları süresince, konu intrnette taranarak, güncel makalelerin ve müze örneklerinin incelenmesiyle teze girdi saęlanmıřtır. Bu tezin önemi: tarihsel süreçte müzelerin gelişimini örnekler üzerinde inceleyerek saptamaya gitmesidir.
- Müzelerdeki gelişimi inceleyen arařtırma, işlevsel ve biçimsel olarak ele alınmıřtır. İşlevsel gelişimi etkileyen sosyo-kültürel faktörler, ekonomik ve teknolojik gelişimler ara başlıklarda ifade edilmiřtir. Biimsel ve işlevsel gelişimin birbiriyle etkileřimi, tez boyunca ele alınmıřtır.
- Arařtırma süresince örnekleme yöntemi esas kabul edilmiřtir. Bu örnekler, müze tipolojisinin deęiřimi, bu deęiřimi olgunlařtıran faktörler, olumlu-olumsuz gelişmeler ve iletiřim teknolojilerinin etkileri bakımından ele alınmıřtır.

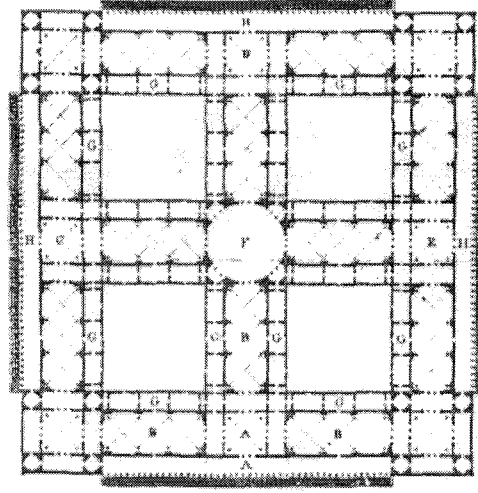
## 2. TARİHSEL SÜREÇ İÇERİSİNDE MÜZE

Müze binası gibi toplumsal hizmet veren bir yapının, kültürel boyutlarının tanımı çok zor ve karmaşıktır. Müze binası, temel anlamıyla bir ülkenin hayatında, kültür üreten ve iş gören aktif bir organizma olarak kabul edilebilir. İş gören aktif organizma tanımı, yapıtları toplama, tarih içerisinde saklama, eğitim, iletişim gibi faktörleri içerir.

Prehistorya'dan çağdaş zamana kadar, var olan zaman dilimlerinde baş rolü oynayan insan, müze deneyinin bir parçasını oluşturur. Temel konusu insan olduğundan, kazanılan deneyimler her zaman geçerlilik kazanmazlar. Fakat bu deneyimler, diğer gelişimlerin hazırlık aşamasını oluştururlar ve müzenin araştırarak keşfettiği ilgi alanlarına göre şekillenirler. Genellikle, müzeoloji yalnız sanatın değil, öteki tüm çağdaş kültür etkinliklerinin teorik kısmı ile de ilgilidir. Aydınlanma çağından sonra, bu sektörde tutum ve fikirler sık sık değişmiştir. Aydınlanma çağından pozitivism, pozitivismden idealizme, deneysellikten müzeografik bilimselliğe geçiş, devamlı açınımları, gerçeğin sonsuz kaynaklarının keşfini, yaşamla olan sonsuz ilişkileri harekete geçirmiştir. (Bakırküre,1997)

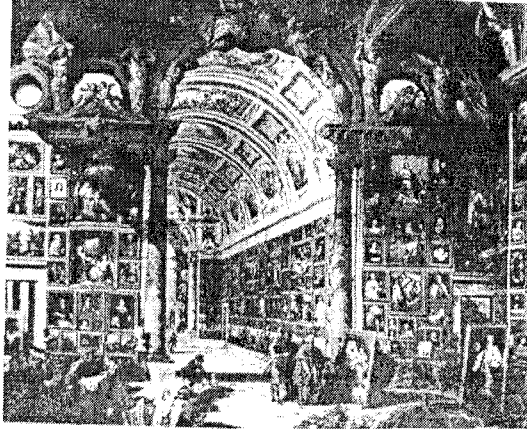
Müze yapısı, o yıllarda politik ve kültürel değişimlerin mantığına göre, mecbur kalınan değişimler doğrultusunda kendisini yenilemekteydi. Araştırmacılar tarafından sahiplenen sorunlara çözüm bulma işleviyle mesleki ortamların meydana getirdiği engeller ve karmaşıklıklar aşılmaktaydı. Günlük sorunlar, o dalın problemleriyle iç içe girmişti. Örneğin biyoloji antik sanatla , psikanaliz çağdaş müzikle... Eğer embriyoloji, psikoloji ve diğer dallar 1830'lu 1870'li yıllarının pozitivist Batı kültürünün temelini oluşturan bilim dallarıysa, bugün insanlık uzay çağına açılmış bulunmaktadır. (Bonilauri,1978)

Modern halk müzelerinin kökleri, eski bir Yunan tapınağı olan 'Museion'a dayanır. Mitolojide var olan tanrı Zeus ve karısı Mnemosyne'nin 9 kızı vardır. Eski Yunan'da , bu 9 kızın Museion adlı tapınakta oturduğuna inanılırdı. Mnemosyne 'ye sanatsal yaratıcılık adandığından , güzel , eşsiz , dikkat çekici, efsaneyle ilişkisi olan yada olmayan objelerin Museion'a konmasıyla , müzelerin ilk temelleri o çağlarda atılmıştı.



Şekil 2.1: Durand'ın geleneksel plan şeması

Sanat yapıtı kolleksiyonculuđu İtalyan Rönesansıyla başlamıştır. İtalyan Rönesansında antikalara ilgi gittikçe artarken tarih bilincinde de hızlı bir gelişim gözlemlendi. Tarih bilinciyle beraber insanlar geçmişlerini merak etmeye, ona sahip çıkmaya başladılar. O zamanlar arkeolojik çalışmalar var olmadığından, ilk kolleksiyonlarda ilgi, antikalara gösteriliyordu. Antikaların sergilenmek amaçlı ilk yerleşimi 16.yy'ın başlangıcında Vatikan yakınlarındaki Bramante'de sağlandı. Resimler genelde zengin ve özel kişiler tarafından, ayrıca da 17.yy –18.yy sonlarında tablolar için uygun galerilerde sergilenmek amaçlı, kurumlar tarafından toplanıyordu. Ayrıca bu galeriler saray planlarından oluşan hemen hemen standart elemanlar haline gelmişlerdi. Sergilerde eserler o kadar yakın asılırdı ki, çerçevelerinden oluşan şaşırtıcı desenler ortaya çıkardı. Panini'nin 1749'da yaptığı tablosunda Cardinal Valenti Gonzago sergisinin durumu açıkça görünmektedir. (Slessor,1997)



Şekil 2.2: Cardinal Valenti Gonzago'nun 18.yy sergisi

Viyana'da 1792'de koleksiyonlar halka ilk açıldığında, Pazartesi, Çarşamba ve Cuma olmak üzere 3 gün boyunca ziyaret edilebiliyordu. Girişteki tek şart: temiz ayakkabı giyme zorunluluğu idi. Halkın bu alanları ziyaret etmeye başlaması ile birlikte, sergi holleri, özel toplayıcıların gizli bölmelerinden, gece kullanılan özel mekanlarından kurtularak, görünür ve şeffaf galeriler haline aldı. Bu gelişim 1802-1809'da koleksiyoncuların saraylarının ve Barok villaların bir parçası olan Durand'a ait *Precis de Leçons* binasında belirginleşti. Burası, galeriler, salonlar, sıra odalar, kubbeler, sütunlu bir giriş ve seramonal bir merdivenden oluşan fakat daha sonra basit bir mimari tipoloji haline gelen bir yapıydı. (Slessor,1997)

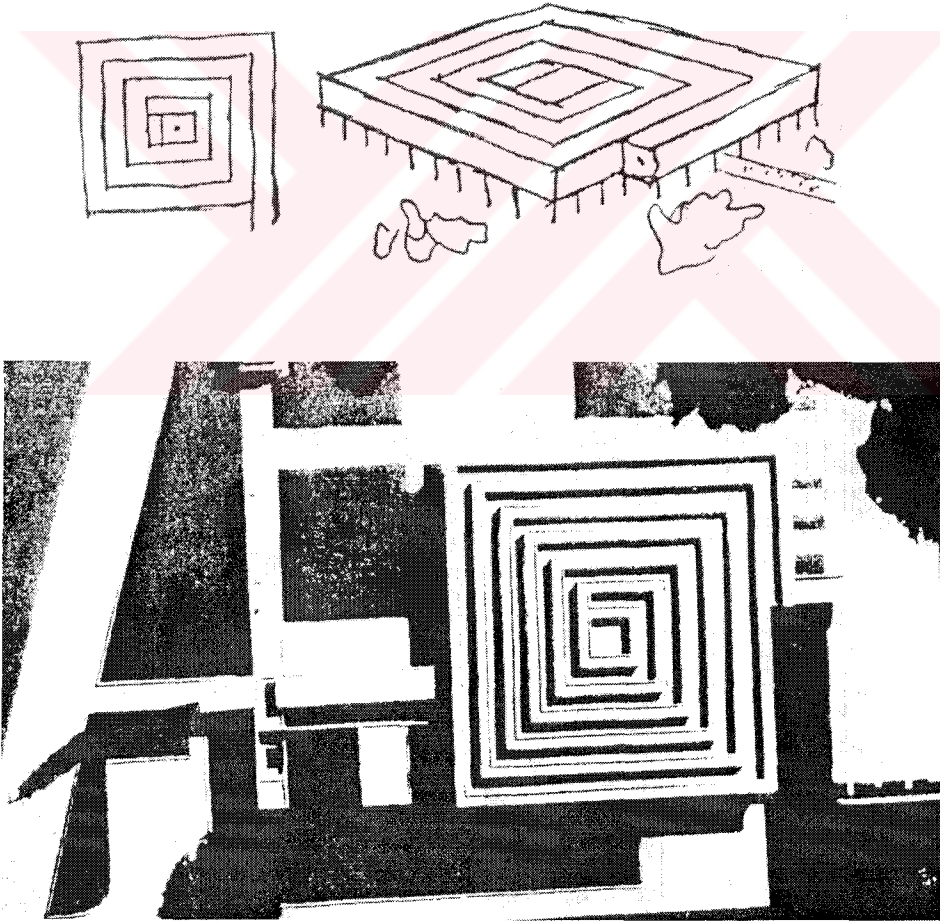
### 2.1. Biçim - İşlev İlişkisi

18.yy sonunda İngiltere'de başlayan Endüstri Devrimi'yle beraber Avrupa 19.yy'a büyük bir ekonomik refahla girmişti. Endüstri Devrimi'nin getirdiği cam ve dövme demir gibi malzemelerin yanında fabrika binaları, hammadde depoları, malın pazarlanabilmesi için yol sistemi ve buna bağlı köprüler, süpermarketler, mal borsaları gibi, gelişen işlevlere cevap verebilecek binalar ortaya çıktı. Halk müzelerinin ilk ortaya çıkışından itibaren, tüm bu gelişimlere paralel olarak iki kavramın ortaya çıktığını görüyoruz: form ve işlev.

Müzeler için tek işlev olan sergilemenin yanında ilk önce eğitimin eklendiğini görüyoruz. Müzelerin eğitimin merkezi olarak görülmesi ve bu uluslararası eğitim merkezinin insanlara tümünden , akademik tadı ve yeni gelişim değerlerini aktarabilecek bir yer olarak görülmesi, Aydınlanma Çağı ruhunu geliştirmek için gösterilen ilk çabaydı. Aynı zamanlarda, yeni fikirler, müzenin görünümünü de yeniledi. Gelişen ekonominin

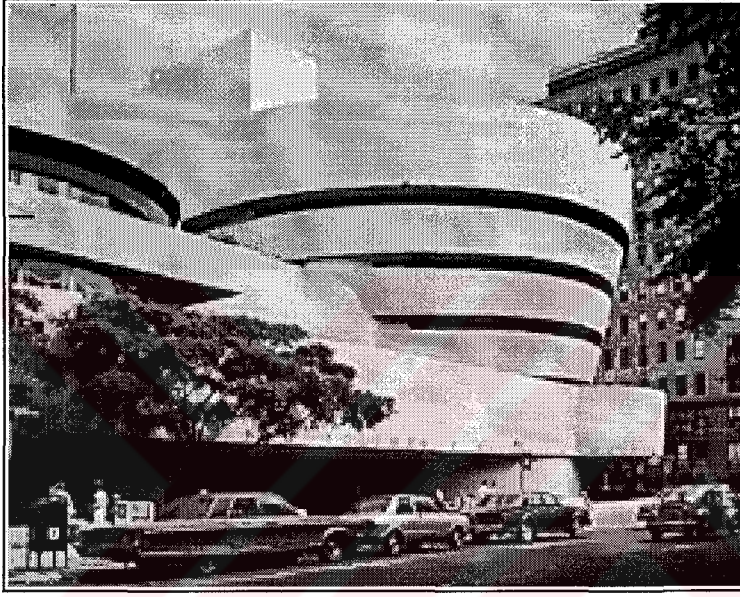
zenginlik getirdiği Avrupa eski gelenekselliğinden kopuyor fakat yeni kültür buna yetişemiyordu. Bir toplum çok hızlı gelişebilir ama kültür hep arkada kalır. Örneğin, 19.yy Avrupa'sında Uzak Doğu, Çin gibi uzak ülkelere yapılan uzun yolculukları görüyoruz. Bu yolculukların nedeni, çağın getirdiği büyük kültürel değişimlere karşılık , değişmeyen stabil kültür özlemidir. Bu yüzden bu geçiş döneminde tarihten alınan mimari öğeler kullanılırken, nostaljik akımın yükselmesiyle beraber müze, ulusların antikalarını saklama ve koruma görevini üstlendi. Amaç, eskinin hatırlatıcı, anımsatıcı duygularını geliştirmek ve orta çağın eserlerinin imhadan kurtarılmasıdır. (Bossin,1992)

20.yy bunlarla beraber, sanat ve mimariye yeni ve çeşitli problematik yaklaşımlar getirdi. Modern hareketin mimarlarından, Le Corbusier'nin 1929'da Dünya Müzesi'nde dikdörtgen spiralden oluşan müze fikri, bir çekirdek etrafında gelişen ve sonsuza dek genişleyebilen sürekli bir güzergahtan oluşuyordu.

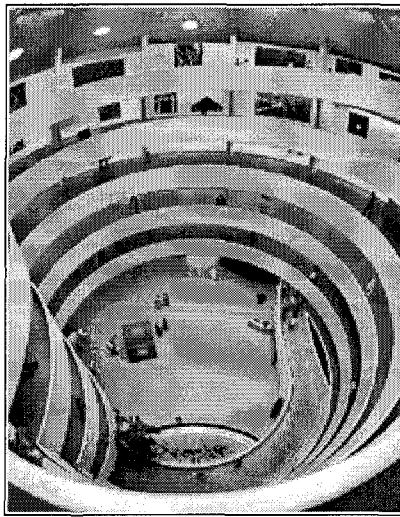


Şekil 2.3: Dünya Müzesi, Le Corbusier

1939'daki Sınırsız Gelişim Müzesi'nde somutlaştırdığı gibi esnek sirkülasyon şemaları ve bölümlenme kavramlarının gelişimiyle, sanat ürünlerinin yeni yorumlarıyla, gereksinimlere çeşitli yollardan cevap verdiler. New York'taki Frank Llyod Wright'ın Guggenheim Müzesi'nde bu kriterlerin özenle ele alındığını görüyoruz. Bunlara ek olarak , sergi koleksiyonu için sabit bir nokta sağlamak amaçlı merkezi bir boşluk bırakılmıştır. Ancak Guggeheim'ın spralli bölümü, insanı sanatçının çelişkili cevaplarıyla karşı karşıya bırakır. Sanatçı, mimari ve sanatın , ayrıca mimarın ve sanatçının arasındaki zor ve karmaşık ilişkiyi test etmektedir. ([www.thais.it/guggenheim/default\\_uk.htm](http://www.thais.it/guggenheim/default_uk.htm))



Şekil 2.4: Guggenheim Müzesi , Frank Llyod Wright

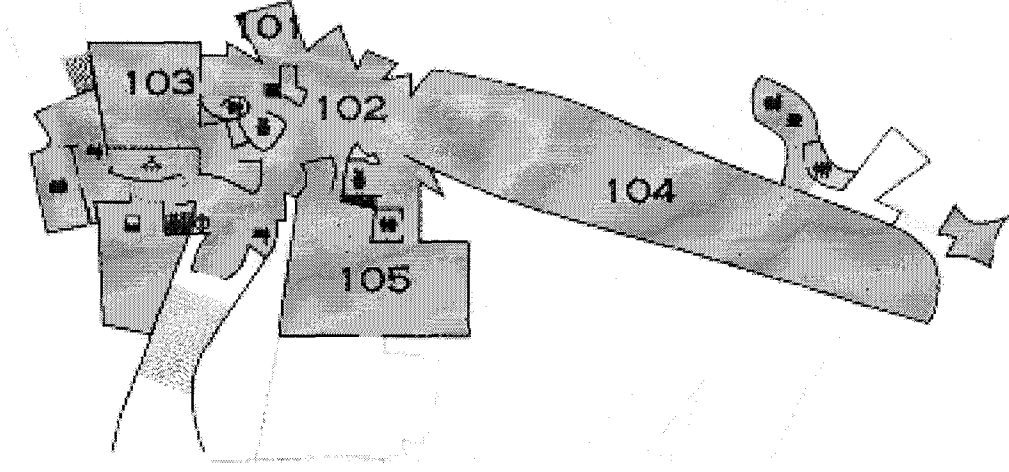


Şekil 2.5: Guggenheim müzesi galeri boşluğundan görünüm

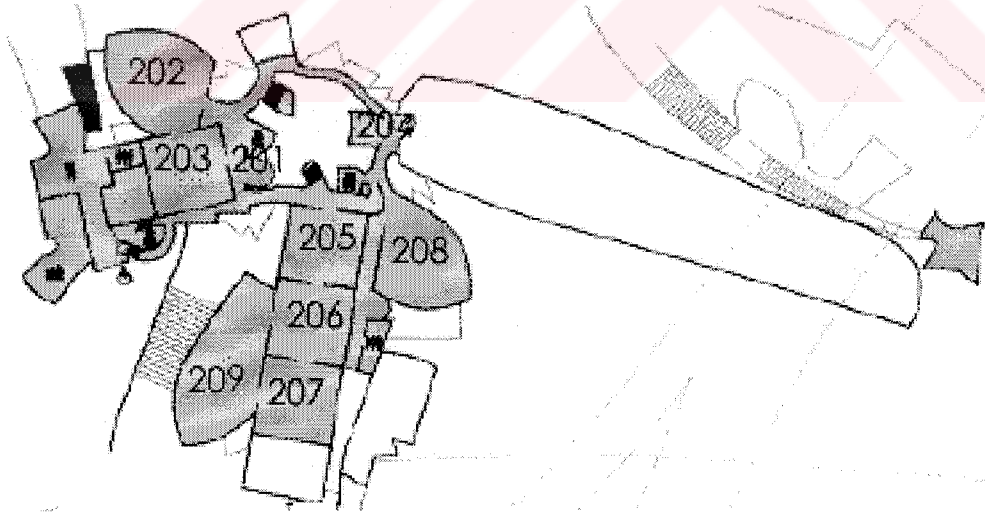
Daha açıkçası, bu yüzyıl, müzelerin geleneksel anlayışla, bir tapınak olarak sanatı kutsama gücüyle alay ederek, şiddetli tepki gösterilmesine tanıklık etti. 1917'de Marcel Duchamp, sanat yapıtlarına karşı keyfi yargılamaları protesto etmek amacıyla müzeye hastalar için kullanılan bir 'ördek' soktu. Çünkü bir sanat yapıtı müze tarafından tanınmıyorsa, onun artistik bir değeri olduğu kabul edilmiyordu. 1960'ta Jean Tinguely bir çalışmasını New York'taki Modern Sanatlar Müzesi'nin bahçesinde parçaladı. Bunun sebebi gerçek bir efsane yaratmak ve eseri sanat pazarından kurtarmaktı. (Slessor,1997)

Pekçok sanatçı, sanat kavramındaki uzaysal organizasyonların, sanat ürünlerinin otonom olarak artan doğalarının yansıyıp yansımamasının, müze içeriğine otomatik olarak bağlı olup olmadığının mimarideki etkilerini sorgulamaya başladılar. Bazıları, yasaklanmış endüstri yapıları, köprüler, çöller, ormanlar gibi çeşitli alan türlerinin özgürlüğü için galerin kurumsal sınırlarını reddettiler. Sergi çevresinin sınırları, öncülerin ve yenilikçilerin, öznel ve nesnel denemeleriyle düzenli olarak test edildi. Örneğin Joseph Beuys dokunsal duyguyla beraber bir sergi boşluğunu yok etti. Diğer yanda Magdelene Jetelova mermer müze salonlarını kırmızı kum yığınlarıyla doldurdu ve video ile diğer elektronik aletlerle modern hayatın bayağılığıyla alay etti. Global gerçekler Post-Modern ironilere yeni ufuklar açtı.

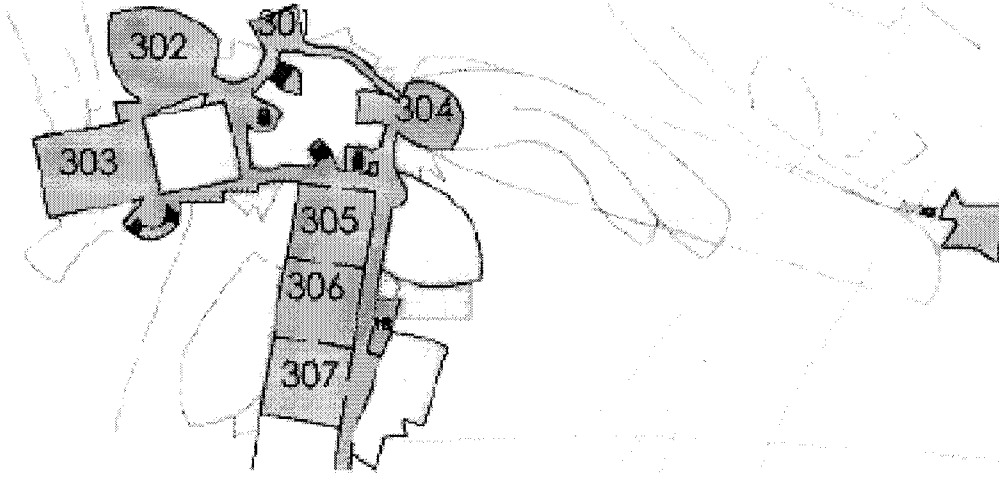
Çağdaş müzeler öyle görünüyor ki artık mimarinin ana yapısı olarak yargılanmıyorlar ama bağlamdaki uyumun temeli ve hatta yeni sanat için katalizör konumlarını sürdürüyorlar. Frank Gehry'nin Bilboa'daki yeni Guggenheim Müzesi'nde, ki bu müze yeni bir müze rolü sergilerken şehri yeniden canlandıran halka açık bir kültür merkezi konumundadır, Richard Serra ve Jenny Holzer yeni galeri için özel bölgesel çalışmalar yarattılar. Gehry'nin tasarımında boşluklarla beraber mağaramsı mekanlar, 130 m uzunluğundaki galeri, bir asansörden büyük olmayan belli belirsiz girintiler, keskin ışık oyunları ile beraber umulmadık konumlar ve kompleks canlanmalar sağlamıştır objelere. (<http://www.bm30.es/guggenheim#museo>)



Şekil 2.6: Guggenheim Müzesi 1.Kat Planı



Şekil 2.7: Guggenheim Müzesi 2.Kat Planı



Şekil 2.8: Guggenheim Müzesi 3. Kat Planı

Diğer örneklerinden farklı olan boşluk-doluluk tasarımı, özel sanatsal formlarla belirginleşmektedir. Bu gelecekteki ana müzeler için uygun çözümlerin bir kanıtı olabilir. Belki de var oluşunun 200 yılı içinde müze tipolojisi ilk kez, barok dönemdeki disiplinler arasındaki belli belirsiz ilişkilere kulak veriliyor. Açıktır ki, geleneksel sergi kutusu, değişen kültürel , sosyal ve ekonomik faktörler mimaride yeni ihtiyaçlar doğduğundan yıkılmıştır.

Guggenheim Vakfı yöneticisi Thomas Krens bir konuşmasında şöyle demiştir: ‘Sanat müzeleri , 18.yy’da populist bir fikir, 19.yy’da sarayların uzantısı olarak bir kutuya hapsedilmiş ve 20.yy’da strüktürel kaderini tamamlamıştır. Geleceğin müzeleri, son 200 yılda kaçınılmaz bir son olarak sessizce ve ısrarla yayılan alışılmış işlevlere ve form biçimlerine benzemeyecektir. Bu kurumlar, bu gerçek konulara ve başarılı adreslere doğru ilerlemektedir. Bu ilerlemeyi kaydedenler 21.yy’da yaşayan ve gelişerek parlayanlar olacaktır... (<http://www.bm30.es/guggenheim>)

Halk müzelerinin ilk ortaya çıkışına denk gelen 19yy. başlarında belirginleşen iki kavram vardı: Form ve İşlev. Geçmişte mimari mekanla işlev ilişkisi belirleyici bir özelliğe sahipti. Yani, bir işleve ait olan fikirler ve ilkeler mekan organizasyonunda temel ve yadsınamaz olmuştur. Örneğin tiyatrodaki bir eserin temsili, okul binasında öğretim, hastanede sağlık ve iyileştirme gibi. Ama ilgi ve adetlerin gelişmesiyle çeşitli gereksinimler için olan mekanlar

azalmış ve barınan ile barındıran arasındaki ilişki çok daha değişken olmuştur. Hatta bazen entelektüel bir işlev, mekanla bizim alıştığımızdan farklı ve bağımsız bir ilişki oluşturmuştur. (Bakırküre,1997)

18.yy sonlarında, kare plan şemasına sahip olan müzelerin tek işlevi sanat eserlerinin sergilenmesiydi. Genel bir tipoloji haline gelen bu şema, saray planlarının küçük birer kopyası niteliğindedir. 19.yy başlarında, mekanlarda sütunlu girişler ve bölümlenmeler önem kazanmaktaydı. Sergilemede tablolar, heykeller, yansıttıkları dönemlere göre sınıflandırılmaya başlandılar. Gelişen toplum bilinciyle beraber, eğitim ve öğretime önem verilmeye başlanmasıyla, bu işlev müze mekanlarına da yansdı. Bu dönemde yer alan örneklerden gördüğümüz kadarıyla, galeri boşlukları ve ışık oyunları iç mekanı, izlenecek güzergahı zenginleştirici öğeler olarak kullanılmıştır.

19.yy sonlarına doğru, gelişen toplumsal bilinç ve kişisel özgürlük bu mekanlara da yansımıştır. Artık, müze kullanıcılarının gezecekleri güzergahı belirleyebilecekleri bir plan şeması hakimdir. Başka bir deyişle güzergah üzerinde kişilerin isteğine göre çapraz geçişlerle konuya paralel ve bunu tamamlayıcı olarak, alınabilecek bilgileri geliştirmek ve zenginleştirmek olanaklı kılınmaktadır. Bu şema, biri ötekini tamamlayan konuların sergilenmesi problemini ayrı ayrı çözmekte, ama bunlardan öte devamlılık, esneklik ve gelişim ilkelerini yerine getirmektedir. (Bossin,1992)

20yy müzelerinde bu yolda gelişen ve dallanan plan şemasının, eklenen işlevlerle bağlantılı bir gelişim gösterdiği açıktır. Dünyada global gelişime ek olarak, sosyal faaliyetlerin yer aldığı ve müzenin temelde bir kültür merkezi görevini üstlendiği anlayışının hakim olduğu bu yüzyılda, eğitim, iletişim, sosyal faaliyetler gibi işlevlerin eklenmesiyle, müze önemli bir kültür kompleksi haline gelmiştir. Var olan işlevlere cevap verecek mekanların mevcut olmasına karşılık, kesinlikle bir bina olması artık gerekmemektedir. Doğal parklar, göller, denizler ve gökyüzü, buraların doğal sahipleriyle birlikte şimdiden bizim dikkatimizi çekerler ama gelecekte daha da önem kazanacaklardır. Şehirler, coğrafi olarak tanımlanan yerler, çağdaş müze kavramının yeni mekanlarıdır. (Bakırküre,1997)

### 3. GELENEKSEL MÜZE KAVRAMI

#### 3.1. Geleneksel Müze Tanımı

Tarihsel gelişim süresi içerisinde gördüğümüz gibi, Yunan tapınaklarından başlayan müzecilik, kent-soyluların zenginlik gösterisi amaçlı, antikalarını sergileme hevesleriyle devam etti. 18.yy'da saray planlarının küçük birer kopyası niteliğindeki müzelerin tek amacı; geçmişinden kopmak istemeyen Avrupa'nın , eski dönem antikalarının sergilenmesiydi. 19.yy başlarında sergileme işlevinin yanına eğitimin katılmasıyla, müze kavramı yaşamaya, gelişmeye başladı.

Klasik anlamda anladığımız müzenin, yani geleneksel müze anlayışının esas görevi; tarihi eserleri ve sanat yapıtlarını almak , depoya koymak ve sergilemek, bu işe önem vererek, tarih içinde saklamaktır. Geleneksel müzelerde herhangi bir sanat yapıtı, müzeye girer ve müzenin malı olur. (Sarkis,1993) Sergilenen tüm yapıtların müzeye ait olması ve pazarlanmamasından dolayı, değişim ve yenilenme az olmakla beraber, uzun bir zaman dilimine yayılır. Bu yüzden müzeler, bir kez görüldüğü zaman bir daha görülmeye ihtiyaç duyulmayan mekanlar haline gelmiştir.

Geleneksel müze mekanları, genellikle tarihi binaların restorasyon sonrası, yeniden kullanımlarıyla oluşurlar. Özellikle saraylar, müzeye dönüştürülen yapıların başında gelirler. (Sarkis,1993) Kullanıcılar için , ziyaret sırasında önceden belirlenmiş güzergahlar kullanılır. Bu güzergahların stabil oluşu, kişisel seçimlere ve ilgilere cevap verememe sonucunu doğurur.

Sergi mekanlarında yer alan yapıtlar, genellikle cam bölmelerin içinde saklanırlar. Büyük yapıtlar ise, dokunulmasını ve yaklaşılmasını engelleyen bariyerlerle çevrilmiştir. Geleneksel müzelerde, teknoloji desteğine rastlanmaz. Eserler, titizlikle düzenlenmiş kronolojik bir sıra içinde sergilenir. Fakat, görsel anlatım teknikleri kullanılmadığı için, müze kullanıcıları yapıtların üzerinde yer alan etiketlerle bilgilenmek durumundadır. (Eldem,1993)

Dünyada geleneksel müze anlayışı 19.yy ortasından itibaren, yerini çağdaş müze kavramına bırakmıştır. Oysa ülkemizde hala bir çağdaş müze olmadığı göz önüne alındığında, geleneksel müze anlayışının devam ettiği söylenebilir. (Atagök,1999)

### 3.2. Geleneksel Müze Örneklerinin İncelenmesi

Bu bölümde İstanbul Arkeoloji Müzesi, İstanbul Resim ve Heykel Müzesi ve İznik Arkeoloji Müzesi ele alınacaktır. Türkiye'nin ilk müzeleri olmaları sıfatıyla, bu müzelerin incelenmesi, yakın geçmişimize de ışık tutacaktır.

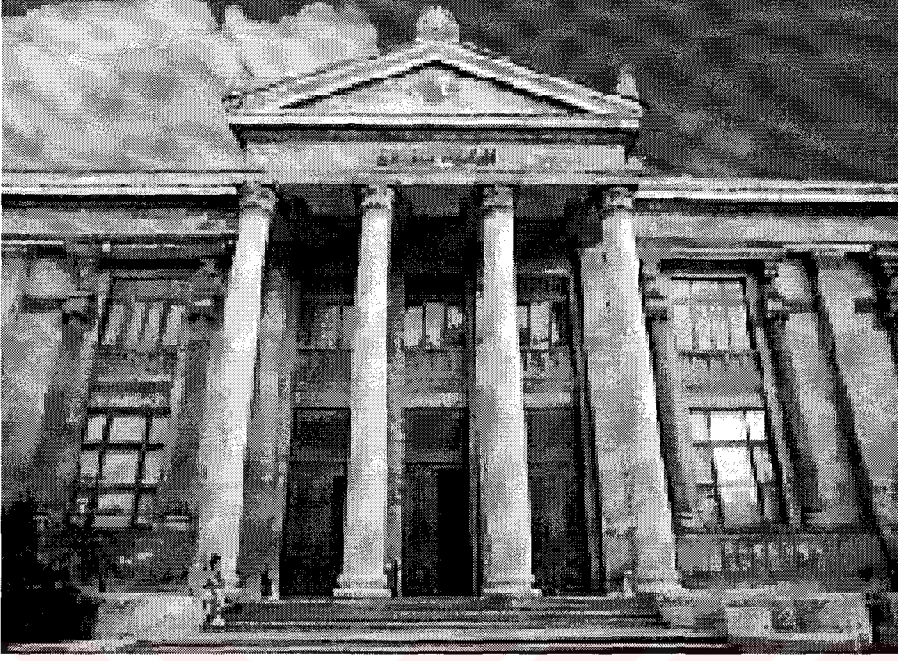
#### 3.2.1 İstanbul Arkeoloji Müzesi

Aynı bahçe içinde yer alan Arkeoloji Müzesi, Çinili Köşk ve Eski Şark Eserleri Müzesi'nden oluşan bir bütündür. Osmanlı imparatorluğunun müzecilik alanındaki ilk girişimi olan ve 1846'da Aya İrini'de oluşturulan Eski Eser Koleksiyonu bugünkü Arkeoloji Müzeleri'nin, Eski Silah Koleksiyonu ise Askeri Müze'nin çekirdeği olarak kabul edilir.

Arkeoloji Müzesi koleksiyonunu oluşturan ilk yapıtlar arasında, 19.yy'da büyük bir hız kazanan arkeolojik kazılarla elde edilen antik Yunan ve Roma parçaları bulunmaktadır. 1880'de Aya İrini'den Çinili Köşk'e taşınan Müze-i Hümayun, bugünkü kimliğine Osman Hamdi Bey'in müdürlüğü döneminde kavuşmuştur. Çinili Köşk'ün tam karşısına, dönemin ünlü mimarlarından Alexandre Vallaury tarafından yapılan bina, Asar-ı Atika Müzesi olarak açılmıştır. Günümüzde de bu bina Arkeoloji Müzesi olarak kullanılmaktadır. (Özer,1997)

Bina, 1891-1907 yılları arasında üç aşamada inşa edilmiştir. Müze'nin hızla büyüyen koleksiyonu kısa süre içinde ek bölümler yapılmasını zorunlu kılmıştır. Tasarımı Alexandre Vallaury'ye ait olan kuzey kanat, mimar ve ressam Philippe Bello'nun katılımıyla 1903'te tamamlanmış; yine A. Vallaury'nin tasarladığı güney kanadın yapımı ise mimar H. Edhem Bey tarafından gerçekleştirilmiş ve bu bölüm de 1907'de tamamlanmıştır. (Batur,1993)

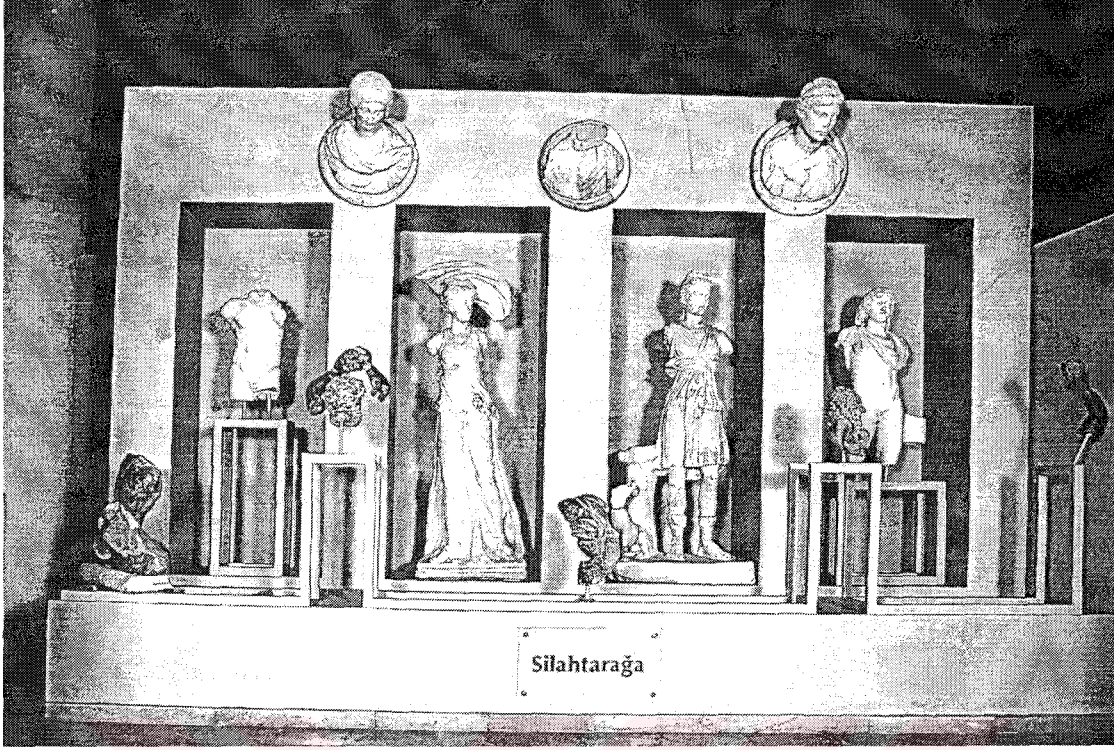
Güney kanat önce ek bir dikdörtgen yapı olarak düşünülmüş fakat daha geniş tutularak ilk iki bölümün simetriği olarak tekrarlanmıştır. İlk binanın giriş katı yüksek tavanlı iç mekanının oluşmasında Sayda lahitlerinin boyutlarının belirleyici olduğu düşünülmektedir. Müzenin orta kanadında salonlar birbirine geçişlerle bağlanırken , daha geniş olan kuzey ve güney kanatları ise üç nefli olarak tasarlanmıştır. (Meriçboyu,1996)



Şekil 3.1: İstanbul Arkeoloji Müzesi



Şekil 3.2: Filozof veya rahip büstü, 4.yy sonu-5yy.başı, Arkeoloji Müzesi



Şekil 3.3: Silahtarağa heykel grubu, 2.yy, Arkeoloji Müzesi

### 3.2.2 İstanbul Resim ve Heykel Müzesi

İstanbul’da bir sanat müzesi kurulmasını amaçlayan erken çabalar, 1917 yılına kadar uzanır. Osman Hamdi’nin kardeşi Arkeoloji Müzeleri Müdürü H. Ethem tarafından hazırlanan ‘Resim Eserleri Tüzüğü’ resim eserlerine tahsis edilmek üzere bir müze kurulmasını öngörüyordu. Fakat bu proje savaş koşulları yüzünden gerçekleştirilememiştir. 1937 Eylülünde Atatürk’ün bir emri üzerine İstanbul’da bir odasında ikamet ettiği ve o odasında öldüğü Dolmabahçe Sarayı’nın yanbaşındaki Veliht Dairesi, Resim ve Heykel Müzesi olarak düzenlenmiştir. (Tansuğ,1986)

Müzenin açılmasını izleyen sürede, müzeyle ilgili olarak Ar Dergisi ve Cumhuriyet gazetesinde yayımlanan yazılar ilgi çekicidir. Ar Dergisinin Cumhuriyet’ten alıntı yaptığı yazısında Ahmet Hamdi Tanpınar şöyle demektedir:‘Şimdiye kadar müzemiz olmadığı için, resim tarihimiz telafi edilemeyecek zararlara uğramıştır. Yeni Türk resminin başlaması bir asırlık hadisedir. Bu kadar yakın ve kısa bir zaman içerisinde yazık ki birçok eserler ve hatta isimler bile kaybolmuştur. Hamdi Bey ve Şeker Ahmed Paşa neslinden

önceki kuşak, yani asıl bu işe başlayanlar hakkında hemen hiçbir şey bilmiyoruz. Bugün yeni müzemizin salonlarında gördüğümüz, yapılışındaki titizlik ve sabrı o kadar sevdiğimiz birçok tabloların sahipleri meçhul olduğu gibi örneğin yukarıda aktardığım Ahmed Paşa gibi gerçek bir sanatçının elimizde ne yazık ki pek az eseri mevcuttur.

...biz ve bizden önceki kuşak, sergilerin son senelere özgü olan ender fırsatları bir tarafa bırakılırsa, çoğunlukla resim zevkini kartpostallardan yada okul kitaplarına geçmiş tarihi tabloların kötü kopyalarından aldık. Bugün yetişen kuşak ise bir müzede gerçek resimle karşılaşacaktır. Bununla beraber şunu da ekleyelim ki, bugünkü Resim ve Heykel Müzemiz, ülkemizde bu sanatların zevk ve terbiyesini kurmak için hiç de yeterli değildir. Bu yüzdendir ki, müzemizi yabancı sanatlara ait galerilerle tamamlamak zorunluluğundayız.

...Yapılacak şey herkesin aklına gelecek kadar basittir. Öncelikle, Avrupa'nın büyük sanat şehirlerinde sürekli açılan sergilere, büyük koleksiyon satışlarına katılmak ve hükümet tarafından bugünün ve yakın geçmişin birçok değerli eserlerini satın almak mümkündür. Bir zamanlar rengin neşesini en mükemmel şekilde tatmış bir millet olduğumuz halde, bugün ne yazık ki bunu unutmuş görünüyoruz. Yakın geçmişin ihmal ve acılarından gelen bu kaybı iyi tasarlanmış bir iki hamle ile telafi etmek daima mümkündür.'

İmparatorluğun son döneminden kalan resimler bu tarihe kadar Ankara Gazi Eğitim Enstitüsü'nde saklanıyordu. Yapının müze olarak sergi düzeni içerisine sokulmasında Leopold Levy 'de çalışmıştır. Gerçekte Velihaht Dairesi modern bir müze yapısı inşa edilene kadar geçici olarak kullanılacaktı. Fakat bu zorunluluğa uyulmayarak, konumu ve mekan koşulları bakımından bir sanat müzesi olarak kullanılmasında olanaksızlıklar bulunan yapı, bazı akademi öğrencilerinin bir kez bile kapısından girmedikleri bir sözde müze olarak yıllarca işlevsiz bırakılmış ve uzun süreler ziyarete kapalı tutulmuştur. (Tansuğ,1986)

1980 yılı başlarında, İstanbul Resim ve Heykel Müzesi'nin sorunlarını ele alan tartışmalarda ortaya konan görüşler, müzenin sürekli açık tutulması ve modern bir yapı bulunup yada inşa ettirilerek sergileme koşullarının değiştirilmesini kapsıyordu. Bu görüşleri dile getirenler düşüncelerini şöyle açıklıyorlardı.

'Mevcut sorunlar şöyle özetlenebilir;

1. İstanbul'da uzun yıllar kapalı kalan bu müzenin varlığı tartışılır olma yolundadır.

2. Müzenin yapısal koşulları, içindeki koleksiyonu sağlıklı olarak korumaya elvermemektedir.
3. Eldeki olanaklarla alınan güvenlik ve yangın önlemleri bu denli önemli bir tarihsel yapıyı korumaya yetmemektedir. (Erbil,1980)

Bina sorunu nedeniyle kuruluşundan bu yana 43 yıldır yükümlü olduğu işlevleri yeterince yapamayan İstanbul Resim ve Heykel Müzesi, içerik bakımından çok güçlü ve önemli olmasına karşılık mekansızlık yüzünden depolarda hapsedilmektedir.

### 3.2.3. İzmir Arkeoloji Müzesi

İzmir çevresinde yapılan kazılardan elde edilen buluntular bu müzede sergilenmektedir. Müzenin giriş katında mermerden yapılmış heykel büstler ve heykel başı portreler sergilenmektedir. Salondaki bu eserler üst katta olduğu gibi burada da kronolojik bir düzen içerisinde. Salonlarda bulunan 8 adet vitrin içerisinde, yine mermerden yapılmış küçük boyutlardaki eserler kendi aralarında gruplandırılarak teşhir edilmiştir.

1985 yılında müze tarafından 50 arkeolojik, 12 etnoğrafik, 14 sikke eser satın alınmıştır. Ayrıca bir kısım eserler kazı sonucu bulunmuş, bir kısmı da müzeye hibe edilmiştir. İzmir Arkeoloji Müzesi, sergileme teknikleri tüm eserlerin müzeye ait olması anlayışı ile tipik bir geleneksel müze örneğidir. (<http://www.efes.net.tr/izmirturizmmd/kultur/muze.htm>)



Şekil 3.4: İzmir Arkeoloji Müzesi



Şekil 3.5: İzmir Arkeoloji Müzesi

## 4. MÜZE KAVRAMININ ANALİZİ

### 4.1. Algılama

.Görsel Algılama - Işık

.İşitsel Algılama - Ses

Psikolojinin uzun zaman üzerinde durduğu gözden beyne veri akışı fikri, algılama işlemini açıklamakta yetersiz kalmıştır. Son araştırmalar göstermiştir ki, bu amaca ulaşmak için aynı zamanda bize nesnelere nasıl görünmesi gerektiğini bildiren fikir güdümlü akışın da incelenmesi gerekmektedir. Dünya hakkında beklentilerimiz ve genelde nesnelere nasıl görünmesi gerektiğine ilişkin bilgiler, doğup öğrenmeye başladığımızdan itibaren kafalarımızda şekillenmektedir. Örneğin, bir şekli gördüğümüzde onun dörtgen olduğunu kolayca söyleyebiliriz. Çünkü şekil kafamızda var olan dörtgen tanımına uymaktadır. Algılama işlemi, bir çeşit yorumlamadır. Örneğin, mimarlar bir tasarım hakkında yorum yapmaları istendiğinde, geçmiş deneyimlerinden yararlanarak, ne gördüklerini anlatırlar. Anlayışlardaki bu farklılık geçmiş bilgilerimizle yakından ilişkilidir. Theodore Adorno algılamaya felsefi bir açıdan bakıyor ve ‘...algılama genetik bir yaklaşımın dışında, açıklamadan ayrı bir şey değildir. Algılama, hem açıklamayı ve hem de açıklama ile ilgisi olmayan çağrışımları içerir. Açıklama ise kesinlikle yeni ve bilinmeyen, eski ve bilinene indirgenmesidir. Ancak bu indirgeme, anlamayı bozabilir. Yine de fikirler bunsuz yaşayamaz. Onların anlaşılma temelleri tanımlamalara bağlıdır ve kavrama da bu temelleri değiştirerek bunları bilinene indirger.’ Burada da görüldüğü gibi, Adorno’nun sözkonusu ettiği ‘indirgeme’ bizim kavrama sürecimizi yöneten, düşünce modelimizi oluşturan bilgiye ve beklentiye dayanır. (Fındıkoğlu,1989)

#### 4.1.1. Görsel Algılama – Işık

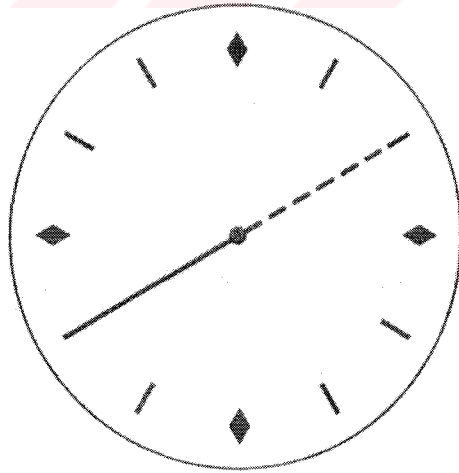
Görsel algılamanın temelindeki fonksiyon görme fonksiyonudur. Her normal fonksiyonlu gören insan , etrafından aldığı görsel sinyalleri , yapısal elemanlara çevirir. Eğer bu duyuşsal algıları uzaydaki imajlara çeviremezse ve bu imajlara göre yapay çevre şekillendirilmezse kendini bulunduğu ortama adapte edemez. Bu alınan bilgilerle insan hayatının yapay çevresi ve yaşam kalitesi belirlenir. Bu yüzden görme , bizim dünyaya yaratıcı bir cevabımız ve yaratıcı gücün anahtarı kabul edilebilir. Üretmenin temelinde algılama, algının temelinde de görmenin yatıyor olması bu duyunun önemini vurgular.

Görme fonksiyonu bilimsel olarak ele alındığında , gözün sadece ışık demetini algıladığı görülür. Çevremizdeki nesnelere yansıyan ışık gözün retina tabakasındaki sinir lifleri

aracılığı ile beyine aktarılır. Bu ulaştırılan dataların beyin tarafından işlenmesi sonucu , görme işlevi oluşur. Görme ile ilgili alan , beynin arka kısmında büyük bir yer kaplar. Bu da , çevresel ışık uyarılarının beyin tarafından işlenmesinin zor bir işlevin başarılması olduğunun göstergesidir. Örneğin , bakılan bir nesneden her iki göz tarafından farklı açılarda iki farklı görüntü algılanır. Beyin , bu iki görüntüyü üst üste çakıştırarak 3 boyutlu görmeyi yani derinlik hissini oluşturur. (Köse,1999)

Görsel oryantasyonun en basit formunda ve sanat çalışmalarındaki evrenselliğin , belirgin ortak bir temeli vardır. Görsel deneyimlerimiz , çevremizde görülen dünyanın bir takım özelliklerinden elde edilmiştir. İnsan etrafındaki doğanın işleyiş ritmi, görülen renkler, formlar , hareketler , çevrede gelişen olayların bir açıklamasıdır. (Kepes,1965)

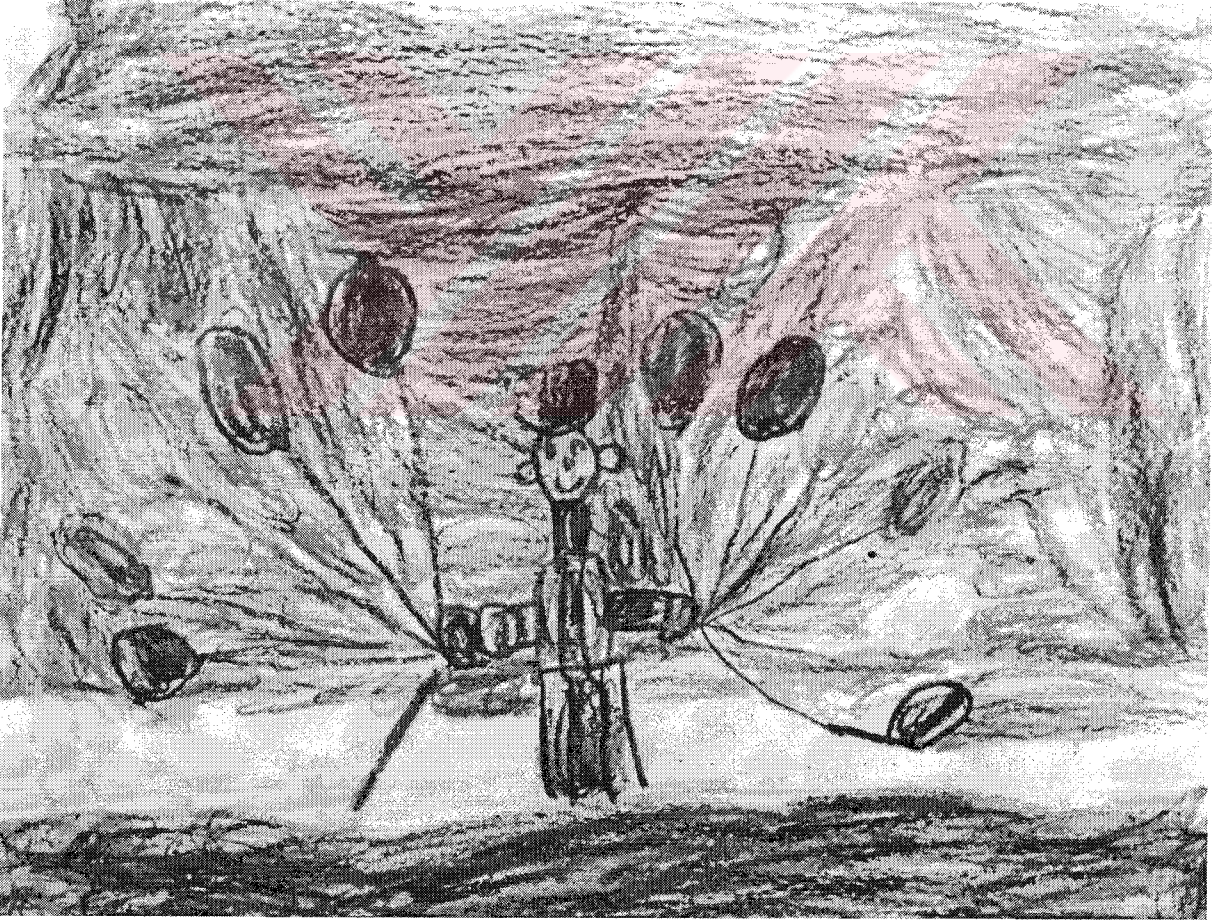
Görsel olarak algıladığımız objeleri ve görsel düşünme metodlarını farkında olarak yada olmayarak yaşadığımız süresince kullanırız. Rudolf Arnheim görsel düşünme kavramını verdiği şu örnekle açıklamaktadır. Peter ve Paul , kendilerine verilen aynı soruları cevaplarlar. Saat şimdi 3.40 Yarım saat içinde saat kaç olacak? Yarım saatin 30 dk. olduğu göz önüne alınırsa , 30'a 40 eklenmeli ve sonuç 4.10 bulunmalıydı. Paul için 1 saat , saatin yuvarlak yüzü ve yarım saat de bu yüzün yarısı demektir. 3.40'ı gözünde canlandırıp yuvarlağın diğer yarısındaki rakamı okumakla soruyu cevapladı.



Şekil 4.1: Paul'ün görsel olarak göşündüğü şekil

Peter ve Paul , her ikisi de soruyu düşünerek cevapladı. Peter verileri matematiksel değerlere çevirerek , görsel deneyimler kullanmadı. Çocukluğunda öğrendiği mantıkla  $40+30=70$  ,  $70-60=10$  Saat 4.10 cevabını buldu. Diğer yanda Paul probleme uygun bir görsel imajla yaklaştı. Onun için saat bir bütündü. Yarım saat bir şeklin tam yarısıdır ve zamanın işleyişi matematiksel bir artım değil , sürekli dairesel bir harekettir. Paul görsel düşünmüştür. (Arnheim,1965)

Görsel düşünme rutin olarak herkesçe kullanılır. Satranç tahtasında şekilleri yönlendirir ve coğrafi haritalarda , global politikaları tasarlar. İki becerikli taşıyıcı bir piyanoyu, dönerli bir merdivenden çıkarırken , döndürmeyi, kaldırmayı, itmeyi görsel olarak düşünmektedir. Yaratıcı bir ev kadını , hiç de davet edici görünmeyen bir oturma odasını , lambalar yerleştirerek , kanape-sandalye düzeniyle yaşanan bir mekan haline dönüştürebilir.



Şekil 4.2

Görme , gördüğünü algılama olguları çocuklarda incelendiğinde farklı ve değişik sonuçlar çıkmaktadır. Örneğin çocuk , görsel katagori için baz teşkil eden kısımları yüksek seviyede önemserken, aslında hiçbir ortak yönü olmayan objeler arasındaki benzerlikleri fark etme yeteneğine sahiptir. Görsel düşünmenin nasıl fonksiyonel ilişkiler kurduğunu açıklamak için 2 örnek verebiliriz. Çizimler 7 ila 8 yaşlarındaki 2 çocuk tarafından çizilmiştir. (Şekil 4.2) İlk çizim bir balon satıcısının betimlemesidir. Genelde baloncunun , doğal ortamında karmaşık ve akıl karıştırıcı bir görüntüsü vardır. Kalabalık topluluklarda kendi yolunu bulur , hareket ederek bir çocuğa eğilir , para alır vb.. Oysa bu resimde tüm bu olaylar elimine edilmiştir. Ana figür boş ve rahatsız etmeyen bir zemin üzerinde , merkeze yerleştirilmiştir. Bütün balonların eşit rolleri , baloncunun sağında ve solunda simetrik olarak gruplanmasıyla açıklanmıştır. Mantıksal olarak da balonlar homotipiktir. Bütünde aynı yer , rol ve fonksiyona sahiptirler. Bunlardan hiçbiri , dünyadaki mekaniksel algıyla algılanamaz. Çocuk bu görsel anlayışla , karmaşık ortamından çekip çıkardığı faktörlerin aktif inceleme ve organizasyon anlayışına varmıştır. (Arnheim,1965)



Şekil 4.3

Benzer olarak 2. Örnekte (Şekil 4.3) , görsel bir imajın netleşmesiyle sosyal bir olay tarifleniyor. Resmi yapan çocuk , yani ana karakter , hem yemek masasının hem de resmin merkezinde yer almaktadır. Resim, mumlarla aydınlatılan mekanda , merkezdeki sandalye arkılığı ile çerçevelenmektedir. 2 ebeveyn homotipiktir ve bu yüzden simetrik yerleştirilmiştir. Boyutları daha küçük olarak kenarlarda yer almışlardır. Ana farklılık ise , resimdeki çocuğun kollarını kaldırırken , yetişkinlerin bunun tersine pasif kalmalarıdır. (Arnheim,1965) Görsel düşünme ve algılama , dış dünyayı tanımaya başlamamızın ilk olguları olarak hayatımıza girerken , ileriki zamanlarda öğrenmeyi kolaylaştıran ve kalıcı kılan etmenlerin başında yer alır.

#### 4.1.1.1 Işık

Herhangi bir nesnenin görünüşü büyük ölçüde ışığa bağlıdır. Örneğin , doğal ışığın gün ve yıl boyunca değişen niteliği ve sebep olduğu ışık farklılıkları ve değişen gölgelerle, binaların renk ve görünüşleri ile birlikte görünen biçimleri de değişmektedir (Faulkner,1972) Işığın binanın görünümüne ve algılanmasına bu katılımı , onu mimari tasarımda ve biçimlendirmede dikkate alınması gereken önemli bir eleman durumuna getirmektedir. Bu nedenle ışık , tasarımcılarca mevcut en güçlü biçim vericilerinden biri olarak görülmektedir (Lam,1987). Yaratılan çevrelere ışığın bu katılımı yalnız dış görünüm açısından değil iç mekan tasarımında da önemli bir belirleyici ve yönlendiricidir. Mekanların boyutları , şekilleri ile malzemeleri ve detayları büyük ölçüde , ışık sağlandığında aldığı görünüşlerle belirlenir.

Ayrıca ışık, görme işlemi için gerek şart olmasının ötesinde kullanımı açısından ele alındığında , insanlar iyi aydınlatılmış çevrelerde daha rahat , huzurlu olmaktadır. Günlük deneyimlerle de belirlenebileceği üzere insanlar gün boyunca yalnız belirli bir süre için dahi normal yada yeterli ışığa sahip değiller ise kendilerini mutsuz hissedebilmektedirler. Bu etkisinden dolayı insanlar aydınlatmayı çok önemsemekte ve estetik açıdan bir değerlendirme ölçütü görmektedir. İyi aydınlatmayı sağlamak için , tasarımcı görsel algı ilkelerini ve görsel bilgilenme için insan ihtiyaçlarının doğasını açıkça anlamak gereğindedir. Işık etkisi tüm boyutları (dış yüzeylerin ve iç mekanların algılanması-kavranması) ve mimarinin görsel-estetik boyutuna katkıları ile ele alınmak durumundadır. (Şentürk,1995)

Müzeler, sanat yapıtlarını yalnız sergileme değil , aynı zamanda koruma işlevini de en iyi biçimde yerine getirmesi gereken yapılardır. Ancak , bu iki önemli işlevi birlikte yürütmek kimi durumlarda pek kolay olmaz. Bazen , birinci amaç için alınan önlem , ikinci amaca ters düşebilir. Örneğin, iyi bir sergilemenin önemli bir ögesi olan ışık , çoğu kez sergilenen yapıtları yıpratma sakıncasını da taşımaktadır

Aydınlatma , her tasarlama olduğu gibi , ama müze yapılarında daha ağırlıklı olarak, mimari tasarım aşamasında çözülmesi gereken bir sorundur. Ancak bu sorun , gün ışığından olabildiğince yararlanmak yoluyla çözülemez. Böylesine bir düşünceden yola çıkarak yapılan aydınlatma , ya çok büyük değerlerin , yerine yenisi konamayacak kültür varlığından bir bölümünün yok olması ile sonuçlanır , yada sonradan hiç hesapta olmayan çeşitli önlemleri ve bunlara bağlı gereğinden büyük harcamaları zorunlu kılar.

Yalnızca ‘gün ışığından olabildiğince yararlanma ‘ gibi bir düşünce ile değil , aydınlatma konusunda buna benzer herhangi yetersiz bir etüd yada yüzeysel bir hazırlık ile bir müze tasarımına girişmek bir mimarın yapabileceği en büyük zararlardan biridir. Çünkü yukarıda da değinildiği gibi bu zarar, hem çok büyük boyutlu hem de giderilemez nitelikte olacaktır. (Kılıç,1981)

Müze aydınlatması , çağdaş aydınlatma tekniğinin önemli bir uzmanlık alanıdır. Bu alan , müze ve sanat galerilerinde sergilenen değişik türden , değişik yapı ve biçimde pek çok çeşitli nesnenin aydınlatma özellikleri ile ilgili birçok teknik ve sanatsal ayrıntıları içerir. Müze çeşitlerinin çokluğu bir yana , müzelerde saklanan ve sergilenen nesnelerin yalnızca aydınlatma tekniği açısından gösterdiği çeşitlilik bile bu konuda genel kurallar koyulmasını olanaksız kılmaktadır. Buna karşılık yalnız aydınlatma tekniği açısından belli bir sınıflandırma yapmak ve buna göre kesin kurallar belirlemek olanaklıdır. İlerleyen bölümde konu bu açıdan ele alınacaktır.

#### **4.1.1.1.1 Işık ve Işınımların Yıpratıcı Etkileri**

Müzelerde sergilenen nesnelere , ışığın ve hemen her ışığa eşlik eden kızılaltı ve morüstü ışınımların yıpratıcı etkisi bakımından ikiye ayrılır: Organik nesnelere , inorganik nesnelere. Organik müze nesneleri arasında en çok rastlanan, kumaş, kağıt, ahşap, deri, organik boyalar, reçine ve benzerleri; inorganik nesnelere ise , genelde taş, cam ve metaldir. İnorganik nesnelere , ışığın ve ışınımların yıpratıcı etkisi bakımından her türlü ışıkta , hatta açık havada sergilenenlerdir. Organik nesnelere ise ışıktan ve ışık dışı ışınımlardan değişik

oranda etkilenirler ve zarar görürler. Bu nesnelere gördükleri zarar hem türlerine , hem de ışık ve ışınımın tayfsal yapısına göre değişir.

Işık ve ışınımın , organik nesnelere verdiği zarar , dalga boylarına göre değişen güçteki fotonların bombardımanının sonucudur. Bu bakımdan zarar kümülatif, yani toplanır, birikir bir zarardır. Bu nedenle belli bir ışınımın belli bir nesne üzerindeki zararı , aydınlatma dozuna , yani aydınlık düzeyi ile aydınlatma süresinin çarpımına bağlıdır. Bundan ötürü ışığa çok duyarlı nesnelere aydınlatma sürelerindeki uzama , aydınlatılan nesnelere ısınmaya neden olur. Bu ısınmalar , ısı alan kimyasal tepkimeleri kolaylaştıracağı gibi , renk ve dokuları nedeni ile bitişik iki yüzey arasında genleşme ayrımı yaratması , yada aydınlatmanın olduğu ve olmadığı zamanlar arasında peşi peşine ısınma ve soğumalara neden olmasından ötürü , yüzeylerde gerilmelerden kaynaklanan çatlaklar oluşur. İstanbul'da bir ay süren bir sergide , şimdi hayatta olmayan çok ünlü bir ressamımızın bir resminde , akkor lambalarla aydınlatma sonucu yeni çatlaklar oluştuğu gözlenmiştir. (Sirel,1992)

#### **4.1.1.1.2 Morüstü Işınım Süzgeçleri**

Dünyada az sayıda firma morüstü ışınımını geçirmeyen süzgeçler üretmektedir. Folyo yada pleksiglasa benzer levhalar biçiminde olan bu süzgeçler morüstü ışınımın büyük bölümünü durdurmaktadır. Bunları renkli nesnelere aydınlatılmasında kullanmamak daha uygun olabilir. Süzgeçlerin ışınımını durdurma özellikleri dalga boyuna göre düzenlenmiş grafiklerle verilmektedir. Seçim buna göre yapılabilir.

Kızılaltı ışınımın durdurulması , ışık kaynağı ile nesne arasına , hava dolaşımı ile soğuyan camlar koymakla , uzun dalga boylu kızılaltı ışınım için bir oranda sağlanabilir. Aslında gerekli olan , fazla kızılaltı ışınım yayımlayan kaynakların , örneğin , akkor lambalarının kullanılmamasıdır. (ICOM,1989)

#### **4.1.1.1.3 Renk**

Doğru ve duyarlı bir renk algılamasının önemli olduğu müze nesnelere , tayfsal özellikleri bakımından özenle seçilmiş ışıklarla aydınlatılmalıdır. Renklerin doğru algılanması renksel distorsiyonların çok az olması , yani görünen rengin öz renge çok yakın olmasıdır. Öz renk , nesnenin , kuramsal beyaz ışık (tüm renkleri aynı oranda içeren beyaz ışık) altında görünen rengidir. Görünen renk ise , nesnenin kuramsal olmayan beyaz ışıklar , yani hemen hemen doğal ve yapay tüm ışıklar altında algılanan rengidir.

Tüm görsel algılama , nesnelere için, ışığın bu nesnelere yansıtılarak yada geçerek göze gelmesi ile olur. Bir ışığın renksel geriverimi , o ışığın, renkleri öz renklerine yakın gösterme özelliğidir. Renksel geriverimi en kötü ışıklar, akkor lambaların, kimi flüoresan lambaların ve genelde boşalmalı lambaların ışıklarıdır.

Sonuç olarak , doğru ve duyarlı bir renk algılamasının önemli olduğu müze nesnelere aydınlatılmasında , özel flüoresan lambaların kullanılması tek çözümdür.

#### **4.1.1.1.4 Biçim ve Doku**

Aydınlatma belli bir aydınlık düzeyi elde etmek için değil , iyi görme koşullarının sağlanması için yapılır. İyi görme koşullarının sağlanması ise aydınlığın niceliğinden çok niteliğine ve aydınlık düzeninin özelliklerine bağlıdır. Öyle konu ve durumlar vardır ki, görme konusu olan nesne hiç aydınlatılmadan , çevre ve belli yüzeyler aydınlatılarak , yada nesnede belli görüntüler elde edilerek en iyi görme koşulları sağlanır.

Aydınlığın niceliğinin , yani aydınlık düzeyinin , görme konusunun özelliklerine bağlı olarak belli değerlere ulaşması gerekir. İyi görme koşullarının elde edilmesi için , bu , gerekli ama yeterli değildir. Aydınlık düzeyinin , gerekli olanın daha yukarısına yükseltilmesi ile de daha iyi görme koşulları elde edilemez. Aydınlığın niteliğine gelince , aydınlatılacak nesnenin görsel algılama ile ilgili özelliklerine ve biçimsel, boyutsal, yüzeysel, dokusal özelliklerine göre değerlendirilir. Böylece düşük aydınlık düzeylerinde bile iyi görme koşulları elde edilebilir ve aydınlatma amacına ulaşır. (Şentürk,1995)

#### **4.1.1.1.5 Gün Işığı**

Gün ışığı, yani güneşten gelen ışık , atmosfer dışında kuramsal beyaz ışık niteliğindedir. Bu ışık atmosfere girince bir bölümü dalga boyu ile ters orantılı olarak yayınır ve morumsu mavi gök ışığını oluşturur. Yayınma sonucu soğuk renkli ışınlar bakımından fakirleşmiş olan dolaysız güneş ışığı da pembemsi sarı bir renk olarak yeryüzüne iner. Bu durum temiz atmosfer koşulları için geçerlidir. Atmosferde su buharı ve hava moleküllerinden daha iri birtakım taneciklerin bulunması ile ışığın yayınması, dalga boyu ile ters orantılı olmaktan , atmosfer kirliliği oranında uzaklaşır. sisli, puslu, tozlu havalarda , gök mavi , güneş sarı değildir.

Bu özellikleri ile gün ışığı, bir çok bakımdan canlı devingen bir nitelik gösterir. Bu insan doğasına uygun , güzel bir özelliktir. Özetle denebilir ki , insan yeryüzünde var olduğu

günden bu yana , böyle bir ışık içinde gelişmiş , tüm organizması, psikolojik yaşantısına değin, buna göre oluşmuştur.

Çağdaş müzecilik anlayışının müze yapılarına yüklediği işlevler bütünü ve günümüzün teknik olanakları açısından bakıldığında , müze yapılarının biçimlenişinde yeni ve daha teknik yaklaşımların söz konusu olması gereği ortaya çıkar. Tarihi mirasın , yada bu günün , ilerisi için tarihi miras oluşturacak nesnelere korunmasında ve en iyi görme koşulları sağlanarak sergilenmesinde , yapının biçimlenişinin de büyük önem taşıyacağı bellidir. Bu durumun ilgili karar organlarına ve mimarlara yüklediği sorumluluk açıktır. (Sirel,1992)

Sonuç olarak , müze yapılarının , günümüzde en teknik yapı türlerinden biri olduğu , planlamada teknik konulara gerekli ağırlık ve önceliğin verilmesi gerektiği söylenebilir.

#### 4.1.2 İşitsel Algılama - Ses

Mimari işitilebilir mi? Çoğu kimse , mimarinin ses çıkarmadığını , bu yüzden de işitilemeyeceğini söyleyecektir. Fakat mimari , ışık da çıkarmaz ama yine de görülebilir. Onun yansıttığı ışığı görür ve böylece biçim ve malzeme hakkında bir izlenim uyandırır. Farklı biçimdeki odalar ve farklı malzemeler , sesi farklı yansıtırlar.

Çoğu zaman ne kadar işitebildiğimizin farkına varmayız. Baktığımız nesnenin genel bir izlenimini edinir , bu izlenime katkıda bulunan çeşitli duyuları düşünmeyiz. Bizi, bir odanın soğuk ve ciddi olduğunu söylemeye iten neden , ender olarak, oda sıcaklığının düşük olmasıdır. Gösterdiğimiz tepkinin nedeni odada bulunan biçim ve malzemelere karşı duyulan hoşnutsuzluk , diğer bir deyişle hissettiğimiz bir şey olabilir. Aynı tepki odanın renklerini soğuk bulmamızdan olabileceği gibi odanın akustik özelliklerinden kaynaklanan yankılanmanın rahatsız edici etkisi olabilir. (Rasmussen,1994) bu durumda da işittiğimiz bir şeye tepki gösteriyor oluruz. Eğer aynı oda sıcak renklere boyansa yada yankılanmayı azaltmak için halı ve perdelerle kaplansaydı içerdeki ısı değişmediği halde onu daha rahat ve sıcak bulacaktık.

Düşünüldüğünde akustik açıdan algıladığımız pek çok yapı olduğu görülür. Çocukluğumuzda , yankılanan seslerinden hatırlanan mekanlar olduğu bir gerçektir. Kopenhag'daki Thorvaldsen Müzesi , geçitler ve tünellerdekine çok benzeyen bir akustik etkiye sahiptir. 1834'te Danimarka kralı , beşik tonozlu eski bir fayton hangarını , bu ünlü heykeltıraşın eserlerinin sergilenmesi amacıyla bağışladı. Bina , eski fayton hangarının yankılarının , hala hissedildiği bir müzeye dönüştürüldü. Her beşik tonozlu bölme bir

heykel yerleřtirildi. Burası tař suretlerin barındıđı bir evdir ve insanlar iin yapılan evlerdeki hibir konfora sahip deđildir. Döřemeler, duvarlar, tavanlar ve hatta sakinleri bile tařtandır. Bütün bu sesi yansıtıcı , sert yüzeyle müzedeki mekanlara tınlama süresi uzun , sert ses tonları verirler. Bu heykeller evine girdiđinizde , kendinizi , onu inřa eden 19.yy'ın ufak bařkentinden ok daha farklı bir dűnyada bulursunuz. Burası daha ok Roma gibidir. Antik dűnemin tonozlu yıkıntıları yada dev sarayların kolaylıktan ve rahatlıktan tamamen mahrum edilmiř tař koridorları gibi gűrkemli ve ađır bařlıdır.

Müzedeki ziyareti ekmek iin eřitli yollara bařvurulmaktadır. Bunlardan biri de sanat eserleri arasında verilen müzik resitalleridir. Müzenin giriř holű , belki de Kopenhag'daki en heybetli mekandır. Ama iinde oda müziđi alacak řekilde tasarlanmamıřtır. Bu tür bir müzik gösterisi iin , döřemeyi hasırla kaplayıp duvarlara kumař asarak akustiđi sađlamaya alıřılmıřtır. Buna ek olarak dinleyici sayısı holűn ses emici yüzeylelerinin eksikliđini kapatacak kadar fazla ise , alınan müzik tüm sertliđini kaybeder ve her bir enstrűmandan ıkan sesi ayırt etmek mümkün olur.

Bu bizi Thorvaldsen Müzesi'nin belirli düzeltmeler yapılmadıđı takdirde , akustik aıdan kötü olduđunu düşünmeye itebilir. Oda müziđi iin kullanıldıđında bu düşünceye bir gerek payı vardır. Fakat aynı řekilde , dođru müzik türű icra edilirse , buranın akustik aıdan mükemmel olacađı da söylenebilir. Böyle bir müzik türű de vardır. Roma'da erken Hristiyan kiliseleri iin yazılmıř ilahiler, Thorvaldsen Müzesi'nin tař holűnde bařarıyla söylenebilir. (Rasmussen,1994)

Kiřiler geici sürelerde müzelerde bulunsalar bile, hacim akustiđi yönűnden; yankı ve uđultuların olması, mekanlarda konuřulanların iyi anlařılmaması, yansımın sürelerinin uzun olması , ayrıca yansımalar nedeniyle ses düzeyinde artıř olması ve bunun gürültű niteliđi tařması; yada iřitsel örtű yaratması istenmeyen olaylardır. Müzeyi gezerken ıkan ayak seslerinin oluřturduđu darbe gürültűsű, bitiřik yada alt-űst hacimlerde yada yapı dıřından gelen gürültűlerin olması da gürültű denetimi bakımından istenmeyen ve konforsuzluk yaratan durumlardır. Bu nedenle mimari biimleniřte nesnelere zarar görmesi yönűnden ađırlık tařımayan ve insan iin olduđua önemli olan akustikle ilgili konuların ayrıntılarıyla ele alınması gerekir. (řerefhanođlu,1989)

## 4.2. İletişim

‘Kültürün vazgeçilmez bir boyutu , insanın toplumsal bir varlık oluşundan kaynaklanan iletişim olgusudur.’ (Öğüt,1990) İnsanlık tarihine baktığımızda tarihöncesi dönemlerde insanların bir ifade aracı olarak ilk önce sesi ve hareketi daha sonra resim gibi diğer görsel sanatları kullandıklarını görüyoruz. Figür ve resimden sonra soyut anlam yüklenmiş şekiller olarak alfabe, yazın ifade biçimine katılmışlardır. Anlamın en dolaysız paylaşılmasını sağlayan iletişim biçimi dildir. (Kutlutan,1999)

‘Fiziksel çevre bir iletişim dilidir. İnsan çevreyi anlayabilmek için diğer insanların yaşamını , kentleri , mimariyi izler ve görüntüleri okur.’ (Barthes,1993) O kişi, obje, nesne hakkında bir fikre sahip olur ve çevresini değerlendirir. Çünkü fiziksel çevrede bulunan nesnelere , ona sahip olan kişinin statüsü , yaşam tarzı , düşünceleri hakkında bilgi verir. ‘Bütün bu okumalar , yaşamımızda önemlidir, toplumsal, ahlaksal, ideolojik açıdan değerler içerir, bu nedenle sistematik bir düşünce tarafından göstergebilim adıyla incelenir.’ (Barthes,1993) Göstergeler bize çevre hakkında bilgi verir. Kültürel ve sosyal çevreden anlayabiliriz. ‘İnsanın biçimlendirdiği çevrenin algılanabilir ve okunabilir bir anlamı vardır. Anlam kültüre bağlı olarak ifade kazanır.’ (Öğüt,1990) fiziksel çevre verilerini , bir çevreyi çözümleyerek ediniriz. Planlama anlayışı , cephesindeki biçimlenme ve kullanılan teknoloji ile binalar bize varolduğu dönemi ifade eder.

Fiziksel çevre içinde yer alan mimarlık , biçimsel dili , ifadesi ile konuşma dilinden sonra dolaylı bir ikinci iletişim biçimidir. Mimarlık , insanlık tarihinde , her zaman toplumun ifade aracı olmuştur. ‘ İlkel insan , algısını yaşam ortamına uygulayarak kendi çevresel imgesini geliştirmiştir.’ (Lynch,1996) Dün olduğu gibi bugün de toplumlar binaları , inançlarını ve güçlerini gösterecekleri bir araç olarak kullanmaya devam etmektedirler. Özel konutlar, işmerkezleri, gökdelenler, sosyal yapılar, müzeler birer gösterge aracı olarak yer almaktadırlar.

Mimarlık dildeki sözcükler yerine , renk , doku , oran ve ışığı kullanan kendine özgü bir dildir. Mimari dilde önce , biçim , boyut ve oranlar gibi doğrudan algıladığımız fiziksel elemanları ifade eden duygu ve akılla ilgili sezgi veya biliçaltı devreye girmektedir. (Taşkiran,1997)

Mimari dilde, -yazı dilinde olduğu gibi- göstergeler arasında ilişkiler oluşturulmakta ve bu göstergelere anlamlar yüklenmektedir. Gösterge bir fikri doğrudan açık olarak , simge ise dolaylı veya kapalı olarak anlamı ileten araçlardır. Mimari yapılar üretildikleri dönemin

toplumsal yapısı ve kendi fiziksel yapısı hakkında somut veriler sağlayan göstergeleri içerir. (Taşkiran,1997) Bir mimari biçimin gösterge sayılabilmesi için biçimle içerik arasında bir bağlantının kurulmuş olması gerekir. Gerçek nesnelerin bir soyutlaması olan göstergeler kültürle bağlantılıdır. Göstergelerin nasıl ifade edildiği , toplumlara kültürler göre değişmektedir.

Mimarinin kendisinin de başlı başına bir iletişim aracı olduğu gibi, globalleşen dünyada kitlesel iletişim büyük önem kazanmaktadır. Müzelerde de, eğitim, kültür iletimi ve araştırma fonksiyonlarının var olmasından dolayı , iletişimin önemi büyüktür.

Le corbusier'nin müze mekanlarıyla ilgili bir teorisi vardır. Teoride şöyle der; 'Müze mekanlarında , güzergah üzerinde kişilerin isteğine göre çapraz geçişler ile konuya paralel ve bunu tamamlayıcı olarak , alınabilecek bilgileri genişletmek ve zenginleştirmek olanaklı kılınmaktadır. Bu şema , biri ötekini tamamlayan konuların sergilenmesi problemini ayrı ayrı çözmekte , ama bundan da öte devamlılık , esneklik ve gelişim ilkelerini yerine getirmektedir.' Eğer Le Corbusier ilkelerini bir binadan şehir ölçeğine taşırsak , varolan müzesel sistemle , bugünkünden farklı olan kültürel bir mantığa göre, kurumları birbirleriyle ilişkilendirebilecek bir şemanın düzenlenebileceğini öngörebiliriz. Böylece müze, müzesel sistemden hareket ederek , ilgilenilen çeşitli sektörler ve kategorilere göre bölünüp yapılandırılabilir ve tüm şehri kapsayabilir. Bu sistem, aynı zamanda işlevsel alanlar arasındaki ilişkileri , akademik açıdan ve malzeme açısından belirleyip , sabit olanların devamını , her deney, her çalışma ve her taraftan gelen bilgilerin çoğulculuğunu sağlar. (Bakirküre,1997)

Bugün tümüyle teknolojinin güdümü altında olan bir toplumda yeni bilgi, yani düşünce modelleri , aynı teknolojinin tüketici kullanımının yol açtığı bozuklukları yeniden dengeleyebilecek bir düzeni sağlayabilirler. Yeni düşünce modelleri , iyi tanımlanmış yöresel bir kültürün sosyo-politik gelişimi sayesinde ve bunun içinde köklerini ve ifadesini bulmalıdır. (Bakirküre,1997)

Böylece burada önerilen evrensel müze sistemi sayesinde , tarihteki ideolojik ve yapısal gelişmeler , yer, şehir, sergi mekanı ve sergilenen yapıtlar arasındaki iç ilişkiler ve bağlar kolayca anlaşılabilir ve algılanabilir. Bu sistem, üniversitelere , bu konudaki profesyonel kurumlara ve merkezlerle kütüphanelere iletişim ağı ile bağlı olmalı , kitle iletişimi ve basın dünyası ile ikinci dereceden iletişim kurulmalıdır. Bu sistem, o yerin doğal gücü veya her alanın üretim özelliği ve sıklığına bağlı sosyal gücünü en üst düzeyde

kullanmalıdır. Bunu yerle ilgili kategorilerle genişlettiğimiz zaman , insanlık tarihi ve kültürünün ‘pasif başrol oyuncusu’ olan mekan ve ortam kavramının gelişimine atıfta bulunulmuş olur: Kültürel manzara, o zaman materyal kültürün ve belirli bir coğrafi alanın doğal koşullarındaki şartların sentezi olarak , müzenin objesi durumuna gelir. Öte yandan kolektif geleneğin değerinin sosyal bilimlerde yeniden ele alınması , şimdiye kadar önemsenmemiş isimsiz tarih ve bilinen sektörlerin dökümantasyonunu ve çalışmasını gerektirir. Her iki görünüm de müzenin özünde birtakım değişiklikler gerektirir. Yayılıma, sunuşa, düzenlemeye ve çalışmaya uygun araçların gerçekleştirilmesine gereksinme vardır. Bunlar genelde , yeni malzemelerin fiziki karakterleri ve geleneksel olarak anlaşılmış yeni müze bölümlerinin oluşması değil , ülkede iletişim ağının kurulmasını da gerektirir.

Böylece yalnızca yeni sınırlar önerilmekle kalınmamakta , hepsini doğru kullanımına ulaşmak için var olanların da yeniden bir tanımının gerekliliği belirtilmektedir. Her müzenin kendi belirli bir etkinlik ve araştırma alanı vardır. Her çalışma takımının kendine özgü otonom ve bağımsız girişimleri olmaya devam etmelidir. Ama bu yetki, uzmanlaşma ve sorumluluk ölçütleri dışında , her müze metropoliten müze sistemine girmeli , kendi konu ve koleksiyonları ile benzerlik veya uygunlukları olan ve hatta olmayan diğerleriyle bağlantı kurmalıdır. Bunu yaparken sergilenen yapıtların ülke ve şehir içindeki yerleri belirtilmeli, öteki bilgi merkezleriyle eldeki bilgileri tamamlamak için iletişim kurulmalı, çevrede müzeografik tarihi süreçlerin belirtilmesi , kendi koleksiyonlarını da entegre ederek sağlanmalıdır. (Albini,1982)

Böylece çağdaş müze yapısı, kurumlarla , ortamla, bulunduğu yerle tekrar bütünleşip yapılanmaktadır. Bunlar, tamamlayıcı rolleriyle ülkesel, şehirselle ve kentsel ölçekteki çeşitli hiyerarşik iletişim ve bilgi alanlarına çeşitli düzeylerde girişe olanak tanımaktadırlar. Ama, bunlardan da öte kendi kültürel kimliklerinin bilinçli bir eleştirisini açıkça yapmaktadır.

Var olan yapıtların yeniden düzenlenmesi, rasyonalize edilmesi ve koordinasyonundan başka , metropol müze sistemi , sergi mekanlarını ilgilendirecek şekilde , müzenin yükümlülüklerini geleneksel yetkideki yerlere değil, ama halkın daha yoğun ve kültürel olarak bulunduğu yerlere genişletebilir.

Müzenin varlığı , içindekiler ve problemleri hakkındaki bilgiler , halkın günlük güzergahı üzerinde ve şehirselle hayatın en yüksek konsantrasyonunun sağlandığı yerlerde kurularak,

müze strüktürü dışında ve müzenin bilgi, gözlem, gösteri etkinlikleri ile gittikçe genişleyerek, toplumsal katmanların alışkanlığında yer edinecektir.

Eleştirinin, araştırmanın ve düşüncenin gelişimi , kurumlar ile bunları kullananlar arasındaki ilişkide ve daha da önemlisi kültür ve toplumun değişik ilişkisinde , yörenin toplumsal bağlamında hep daha ivmeli bir genişleme kazanarak, kendine bir dayanak noktası bulmalıdır. Metropoliten bir müzenin karakteri , sık iç ilişkileriyle , diğerleriyle olan bağlantıları sayesinde dünyasal bir boyut kazanmasındandır. Toplum çok çeşitli konular arasında kendi ilgi alanına ait olanları seçmeli , temel ve ikincil bilgileri almak için , belli bir konuda uzmanlaşmak için veya bilgileri güncelleştirmek için , seçilecek yolları tanımalıdır. Müze binasının bulunduğu çeşitli yerlerde , bunlar daima koleksiyon ve sergilere ayrılmış veya yeniden yapılanmış olsa da , iletişimde belli bir sistemizasyon gereklidir. (Bakırköre,1997)

#### **4.3. Bilgi, Kültür Üretimi, Eğitim**

Müzelerin , geçmişten gelen objeleri kurtarma ve koruma görevi gibi basit bir işlev için kurulduğu görüşü günümüzde geçerliliğini yitirmiştir. Onlar , modern toplumun problemleriyle yüzleşecek kapasitede enstitüler haline gelmelidir ve pasif kültür mirası toplayıcılığından , yeni değişim olanaklarını amaç edinmelidirler. (Ceron & MzRecaman) Okullardaki sosyal bilimler eğitimi yetersiz kalmaktadır. Eğitimde sürekli tekrarlanan isimler , tarihler ve olaylar , eğitim boyunca ve sonrasında öğrencilere , yeterli kültürü aşılayamamaktadır. Diğer yanda, öğretmenlerin de sosyal bilince varamadan yetiştikleri açıktır. Bu yüzden öğrenciler , karşılaştıkları problemleri analiz etme yetisinden uzak , hafızalarına güvenmek zorunda kalırlar. Bunun sonucu olarak da , sınav zamanına kadar bilgileri muhafaza eden pasif kişiler haline dönüşürler. Tüm bu faktörlerden dolayı eğitim, bir kültür transferi şeklinde basitçe algılanmamalı, aksine sosyal bir kurtuluş işleminin parçası olarak kabul edilmelidir. Müzeler, çocuk ve gençlerin kaybedilmiş veya unutulmuş , kültürel değerleri ve gelenekleri keşfedebildiği özgür ve demokratik mekanlar haline gelmeyi denemelidir. Bu yüzden müzelerin ana görevi , geçmişten gelen objeleri , gelecekteki eğitim ve iletişim amaçları için saklamak olmalıdır.

### 4.3.1. Müzelerde Eğitim

Çocuklara tarih bilincini vermek , sadece geçmiş bilgilerini vermek değil , geçmişin de sürekli çevrelerinde olduğundan onları haberdar etmektir. Bu da ancak, olayların öğrenilmesindeki geleneksel yöntemlerden uzaklaşarak , çocukları çevreleri hakkında direkt bilgi sahibi yapmayı amaçlayan aktivitelere yer verilmesiyle mümkün olabilir.

‘Öğrenmek , prefabrik düşüncelerin , inançların , imajların ve hislerin algılanmasıyla değil, aksine görmek , duymak , düşünmek , hissetmek , hayal kurmak , inanmak , anlamak, seçmek ve arzulamaktır. Bir kimsenin kendisini bir insan olarak tanımasıdır ve dünyaya kendisini aktif bir canlı olarak , kişiliğiyle geri vermesidir.’ (Peters & Dcorden 1985) bu yüzden bir kültürü çalışmak , çocukların kapasitelerini güçlendirmek ve pratik yeteneklerini geliştirmek için bir şanstır. Bir toplumu eğitmek, öğrencilerin geçmişin şu andaki yaşamı nasıl etkilediğini öğrenmelerini sağlar. Dini yapılar , şehir meydanları , müzeler ve toplumun diğer tarihsel temalarının öğretmen tarafından kullanılması ve sosyal bilimlerin öğretim stratejisine entegre edilmesi gerekir. Okul dışındaki sınıfların eğitim potansiyelini arttırdığı açıktır. Doğa ile temas ta , çocuğun olaylardan düşüncelere ve gözlemden açıklamalara ilerlemesine yardım eder. Böylelikle çevre , kendi başına bir öğretim metodu haline gelir. (Luc,1981)

Müzeler tarafından yürütülen bir eğitim programı , sadece bilgiyi değil kendi kendine keşfetmeyi de vurgulamalıdır. Çünkü bu şekilde insanlar, yaşama karşı ve etrafındaki dünyaya karşı bir bakış açısı kazanırlar. Müzelerdeki koleksiyonların eğitimde daha dinamik bir yaklaşımla kullanımı mümkündür. Çünkü her ne kadar müzelerdeki koleksiyonlar , geçmişteki insanla doğanın aralarındaki iletişimden oluşsa da , sadece bir bilgi organizasyonu sınırlı değildir. Tüm bu kültür materyali, eğilimlerin , değer ve yeteneklerin gelişimidir.

Sergiler ve diğer programlar , bu yüzden belirli , özel bir eğitimi sağlamalı , ilgi ve merak uyandırmalı , basit teknikleri öğretmeli , aktif öğrenmeyi teşvik etmeli , metod ve işlemleri netleştirmeli , bilgi sağlamalıdır. Buradaki amaç , belirli alanlarda uzmanlar haline getirmek değil , onları bireysel ve kolektif olarak teşvik ederek , yeni alanlardaki bilgileri kullanarak , kapasitelerini geliştirmektir. Belirli bir alanda uzmanlaşmak ise yüksek bir eğitimin amacıdır. (Hansen,1994)

### 4.3.2. Müzelerde Eğitim Örnekleri

Müzelerde arkeoloji eğitimi oldukça güç bir iştir. Çünkü özellikle ilkokul çocukları, içinde buldukları sistem yüzünden ilgisizdirler. Bu sistem sıkıcı bir tarih kronolojisinin, isimlerin ve çocukları pasif duruma iten bir anlayışın sonucudur. Bu yüzden , ilkokul çocukları için müze turları, pasif konumlanmaları sebebiyle olumsuz sonuçlanmaktadır.

Mevcut sistemin köklü değişimlere ihtiyacı vardır. Müzeciler geleneksel metodları kabul etmemeli, ziyaretçi çocuklar için , kendilerini ifade edebilecekleri , serbest mekanlarda özgürce dolaşılabilir ortamlar yaratmaya çalışmalıdırlar. Ancak bu yolla daha insancıl bir eğitim yaratılabilir. Çocuklara , tarihler, veriler , isimler ve olaylar içinde kaybolmadan yaratıcı düşüncelerini ifade edebilecekleri ortamlar sağlar.

Oldukça sessiz ve durgun bir mekan olan Museo del Oro , farklı Kolombiya kentlerinde açtıkları bölgesel müzelerle , aktivitelerini genişlettiler. Bunlardan biri de genç insanlara arkeoloji eğitiminin verildiği , Quindio bölgesinin başkenti olan Armania daki Quambaya Müzesi'dir. Bu müze, Old Caldas bölgesindeki 3 müzeden birisidir. Bu 3 müze , ortadaki Couca vadisini ve volkanik külleri paylaşmaktadır.

Okul çocukları için nesnelerin kullanılmasına karar verilmesinin ardından , müzede birtakım değişikliklere gidildi. Öncelikle, güzergahı belirleyen ve üzerinde 'dokunmayın' yazılı cam bariyerler kaldırıldı , çalışma grupları (workshop) oluşturuldu.

Müze içindeki çalışma grupları , çocukların doğal içgüdülerini ortaya koyan , eğitici ve eğlenceli çalışmalardı. Kil gibi , müzedeki objelerde de kullanılan bir maddeyle , çocuklara oyun izni verilmesiyle dünyayı tanıma ve keşfetme duyguları kamçlandı. Bu deneyim, hiçbir şeye dokunulmayan sistemin tersine , araştırmacı ve maceracı bir ruh içeriyordu.

Çalışma gruplarının başarıları, bu amaçlı kullanım mekanlarının uygunluğu ile de doğru orantılıdır. Quambaya Müzesinde de bu amaçlı geniş bir oda , koleksiyonlara yakın olarak yer almaktadır. Grup lideri de çocuklara rahat eğitim imkanı sağlamakla görevli bir öğretmendir. Çalışma , oyunlarla , aktivitelerle ve uygulaması yapılacak maddelerin öğrenilmesiyle başlar. Quambaya Müzesi'nin büyük bir avantajı da , koşma, atlama ve oyun imkanı sağlayan koridorları ve bahçesidir. Bu, onların geleneksel ve resmi ortamdaki kopmalarına yardımcı olur.

İlk etapta ellerine verilen kil ile tanışıyorlar. Aynı sırada , açıklayıcı konuşmalar yapılırken bu maddenin orjinlerinden ve bileşenlerinden bahseden bir video gösterisi yapılıyor. Bundan sonra katılımcılar, örnek modellerle bir oyuna başlıyorlar. Oyunun sonunda kile

şekil vererek , basit birer vazo yada fincan yapıyorlar. Bunlarda bazıları bir sonraki çalışmada tekrar devam etmek için nemli ortamlarda saklanırken bazıları da kurumaya bırakılıyor. Bir hafta sonra vazolarını tekrar alarak fırçalarla üzerlerini boyayarak eserlerini dekore etmeye başlıyorlar. 2 haftanın sonunda , güney-batı Kolombia'nın çok ünlü seramik koleksiyonlarından birine sahip oluyorlar.

Diğer bir çalışma da, ekoloji çalışması olarak yürütülüyor. İlk 2 haftada , bir kara parçasını simgeleyen kilden bir düzlem yapılıyor. Bu düzlemin üzerine küçük kulübelere ve bambudan duvarlar yapılıyor. Farklı materyallerle, köprüler, doğa parçaları ve hayvanları simgeleyen imajlar oluşturuluyor. 3.haftada öğrencilere , İspanya'nın florasıyla ilgili bilgiler okunuyor. Okuduklarının ve dinlediklerinin ışığında çizmeye ve yazmaya teşvik ediliyorlar. Böylelikle , kendi öykülerini ve dünyalarını yaratmış oluyorlar. (Cenon&Mz Recomon)

#### **4.4. Mekan, Sınırlılık**

Müze mekanlarının tarihsel gelişimi önceki bölümlerde ele alındığından , bu bölümde mekan kavramı ve müze mekanlarının oluşumları incelenecektir.

Mimarlık özel bir yapı eylemidir. İnsanoğlunun doğal bir gereksinimi olan korunma içgüdüsüne yanıt olarak başlamış olmalıdır. Korunma içgüdüğü bütün canlı varlıkları , doğal çevrenin yaşama ve gelişmeyi etkileyen koşullarına uyabilmek için özel bir yapı sistemine zorlamıştır. Sığınmak , örtülü bir yere girmek , saklanmak ve bir yuva yapmak evrensel ve doğal olgulardır.

Canlı varlığın korunma içgüdüsünün onu ittiği yapıcılık , temelde canlıyı çevreden ayırma işlemidir , yalıtımdır. (Kuban,1992) Özel bir kavram olarak kullanıldığı anlamda yapı , canlıyı içine alan , onu evrensel boşluktan ayıran bir boşluk parçası belirlemektedir. Böylece, mimari eylemin ilk basamağı , insanın içinde kendini güvende hissettiği bir sınırlı hacim yaratmaktır. İnsan uçsuz bucaksız gözüyle , hayal gücüyle kavramakta güçlük çektiği evrensel boşluğu ve doğal çevrenin bir parçasını , bir veya birkaç yönde sınırlandırıyor , içe dönük kendi çevresinde özel bir boşluk haline getirmekte. Özel yapı eylemi diye adlandırdığımız mimarlığın kaynağındaki olay budur.

Böylece boşluğun sınırlandırılması isteği özel yapı eylemini başlatmaktadır. Mimari içinde yaşanan , insanı doğal çevreden ayıran özel bir boşluğun ortaya çıkmasıyla başlıyor. Mekan diye adlandırdığımız bu özel boşluk , mimariyi diğer yapı eylemlerinden ayırmaktadır. Mimari mekanın tanımı , onun biçimsel olduğu kadar insan yaşamına ilişkin

özelliklerini de içermektedir. Yapı mekanı, sınırlanan boşlukla , sınırlayan öğelerin ortak oluşturdukları bir olgudur. Sadece boşluk (yada hacim) değerleri , yada sadece sınırlarıyla bir mekan tanımlamak olası değildir. Hareket , ışık gibi olgular mekanı oluşturan olgulardır.

İster doğal örneklerin sergilendiği müzeler olsun , ister tarihi eserlerin sergilendiği müzeler olsun tüm müzeler, ellerindeki nesnelere olabildiğince uzun ömürlü olmasını sağlamaya çalışmaktadır. Müze düşüncesinin , müzecilik anlayışının bilimsel bir biçimde ele alınmaya başlandığı 18.yy'dan bu yana bu kaygı hep ön planda tutulmaya başlanmıştır.

(Batur,1992). Müze mekanlarının oluşumunda 3 yöntem olduğu görülmektedir. Bunlardan ilki, müze kurmak amaçlı yeni bir bina tasarımı, diğer yöntem ; mevcut tarihi yapıların , sarayların yenilenerek müzeye dönüştürülmesidir. Sonuncu yöntem ise mevcut bir yapıya , yeni eklemelerle müze haline getirilmesidir. Bu 3 yöntemi karşılaştırmadan önce müze tasarım kriterlerini araştırmak gerekir.

Almanya'daki müze sayısındaki artış , yaklaşık 20 yıl kadar önce yeni bir ivme kazanmıştır. Bu yeni gelişme çerçevesinde , hedef olarak 2000 yılına dek 100 dolayında yeni müze yapısının ülkeye kazandırılması amaçlanmaktadır. Dolayısıyla böyle bir talep patlaması, müze tasarımını mimarlar açısından çekici bir uğraş haline getirmiştir. Ancak bu arada müzelerin gerek içerik ve gerekse de mimari problem olarak ilgi görmesinin başka bir önemli nedeninin de , söz konusu yapı türünün hastane veya endüstri yapılarında görüldüğü gibi çok fazla bir uzmanlaşmayı gerektirmemesi olduğu açıktır. (Gülşen,1997) Başka bir deyişle, yaratıcı ve genel bilgilere sahip her mimar kolaylıkla bu problemin üstesinden gelebilmektedir. Bu arada böyle bir tasarımda mimarın en büyük avantajı , belirli dogmalara ve katı reçetelere bağlı kalmak zorunda olmayışından kaynaklanmaktadır. Sanatçı işleyen yeni kavramlar geliştirebilmekte , önceden empoze edilen formlara bağlı kalmamaktadır.şema tmüyle kendi yorumuna bırakılmıştır. önceleri müze yapıları mimarlarca , donmuş , şemalaşmış bir tür olarak kabul edildiği için pek önemsenmemekteydi. Fakat müze işlevinin çok değişik biçimlerde yorumlanabileceğinin anlaşıldığı 1970'li yıllarla birlikte söz konusu alanda artış gözlenmiştir. Bu önemli nedenden dolayı özellikle son yıllarda gerçekleştirilen müzelerin herbiri tümüyle kendine özgü tek defalık biçimler halinde karşımıza çıkmaktadır. Başka bir anlatımla söz konusu yapı türü sanatçının mimari dilini konuşurması için iyi bir fırsat yaratmaktadır.

Hans Hollein'in Mönchengladbach 'ta 1981 yılında hizmete açılan yapısı geleneksel müze anlayışını kökünden sarsmıştır. Söz konusu bu karşı geliş , kendisini hem yapı tipolojisi hem de müze atmosferi bakımından belirgin kılmaktadır. O zamana kadar başlı başına bir yapı olarak algılanmış olan müze mimarisi , burada bir yapılar grubu şeklinde yorumlanmıştır. Hollein bu konuyla ilgili olarak , sanat eserinin önüne geçen bir müze mimarisinden yana olmadığını belirtmekle birlikte , tam anlamıyla bir küp prizmadan yana

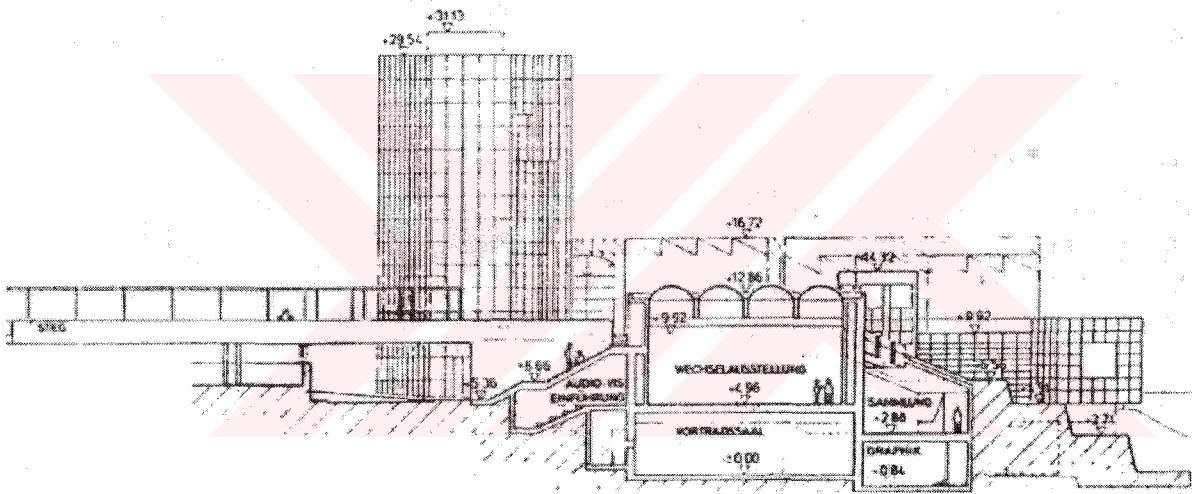


Şekil 4.4: Abteiberg Müzesi, Mönchengladbach, Vaziyet Planı

olmadığını da vurgulamaktadır. Mimar konuyla ilgili düşüncelerini şöyle ifade etmiştir: 'Aslında bunu sanatçılara sormak gerekir. Hiç kuşkusuz , onlar da eserlerinin kişiliksiz salonlarda sergilenmesini istemezler. Zira bu , herhangi bir kompozitörün bestesinin kötü bir orkestra tarafından icra edilmesini istemesi gibi bir şey olur. Kanımca iyi bir sanatçının başarılı bir mimariden korkusu yoktur.' (FA Magazine,1981)

Bir tepe üzerine tasarlanmış olan Abteiberg Müzesi'nde yukarıda açıklanan düşüncelerin gerçeğe dönüştüğü görülür. Hollein söz konusu yapısıyla müzenin yalnızca sanat eserlerinin konulduğu bir depo olmaktan öte , kendi başına da bir sanat eseri olabileceğini başarılı bir biçimde ortaya koymuştur. O'na göre mimari , şarap kadehi gibidir. Önce

bardak tasarlanır, sonra şarabın konmasıyla birlikte işlevsel etkiler daha da güçlenir. Aynı sonuç müze için de geçerlidir. Çünkü eğer başarılıysa , mimari de bir sanattır. Bu düşünceler doğrultusunda ele alınan yapıda planametrik düşünce açısından toplumsal , yani tümevarımcı bir yöntem izlendiği söylenebilir. Böyle bir tercihin altında tarihi şehir dokusuna uyma endişesinin de yattığı inkar edilemez. Belirli bir meydan çevresine yerleştirilen mekanların kendilerini tek tek dışa vurdukları göze çarpmaktadır. Belirli bir disiplin içerisinde düzenlenmiş olan sergi salonlarına karşılık , kompleksin bazı bölümlerinde ve özellikle de idari bloğunda mimar adeta rasyonalizmin katı kalıplarından kurtulmak istercesine irrasyonel eğrisel hatlar kullanmıştır. Böylelikle bir taraftan yörenin doğal topoğrafik yapısına da belirli ölçüde atıfta bulunurken , iki zıt davranışın oluşturduğu bir kontrast da yaratılmıştır.

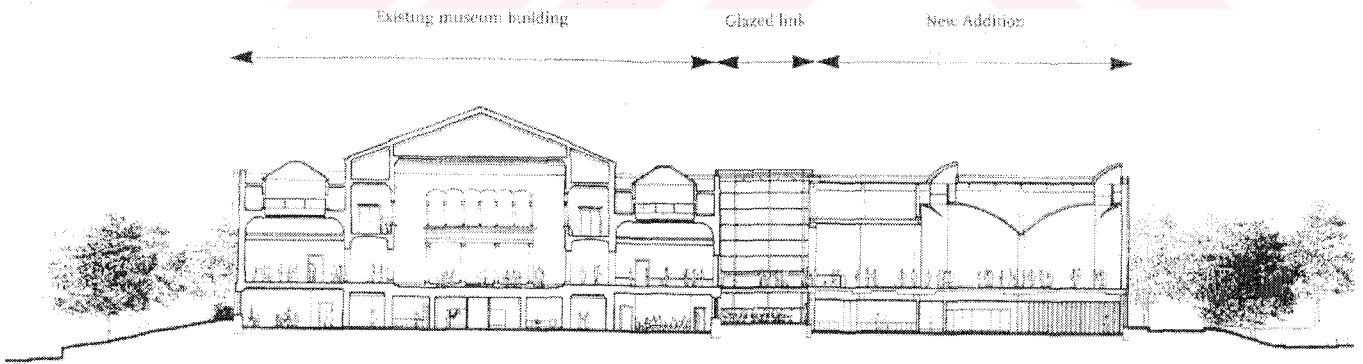


Şekil 4.5: Abteiberg Müzesi, Mönchengladbach, Kesit

Nezihi Eldem'in , müze mekanları konusundaki düşünceleri de bunlardan pek farklı değildir. Dünyada ve Türkiye'de Müze Mimarlığı konulu Salı Toplantıları'ndan birinde şöyle demiştir; 'Genelde dünyada ve özellikle bizde , işlevi ortadan kalktığı için bedava ele geçirilmiş yapılar olmaları müzelerin ortak kaderleridir. Sanki müze herhangi bir planimetrik kurgu içerisinde rahatça yer alabilirmiş gibi. Tersine müze, planimetriye, mekansal kurguya son derece şaşmaz tanımlar getiren affetmez bir konudur. O kadar ki, bir bina müze olarak yaratıldı ve inşa edildiyse o bina yine o müze olmaktan sonra hiçbir

işleve cevap veremez. Bunun bir tek anlamı vardır: o da , biz önümüze gelen binayı müze yapıyorsak , o binadan birşeyler kaybettiriyor ve birçok eksik ve elverişsizliğe katlanılarak kusurlu bir müze elde etmeye razı oluyoruz demektir.’ Eldem bu görüşlerine Haliç’teki resim Müzesi’ni örnek gösteriyor. Eski fabrika , çiçek çarşısı , ihtisas fuarı yada açık çarşı olabilecek , bölünemez yekpare ışıklı çatıdan oluşan bir mekandı. Fakat bu fabrika , resim müzesi olarak düzenlendi. Kaybedilen değerlerin yanında , burada yer alacak resimler de mevcut doğal ışıktan , zamanla büyük hasar görecektir. Sonuçta İstanbul , kusurlu bir müzeye sahip olurken tarihi bir mekanını da kaybetmiş olmaktadır. (Eldem,1993)

Eski yapıların , günümüz müze anlayışında ihtiyaçlara yeterince cevap verememesinin nedenlerinden en önemlisi , mekan ihtiyaçlarının gelişmesi ve farklılaşmasıdır. Sinema, tiyatro, kütüphane, konferans gibi fonksiyonlara cevap verecek mekanlar özel donanım isteyen, büyük ölçekli yapılardır. Müze mekanlarının oluşumunda üçüncü yöntem de hem eski ve tarihi yapıları korumak , hem de yeni fonksiyonları eklemektir. Nebraska’da yer alan Joslyn Sanat Müzesi’nde 1930’da inşa edilen kültür merkezi , aradan geçen 60 yılın ardından yeni fonksiyonları karşılayamaz hale gelmiştir. Bu yüzden Norman Foster yönetimindeki tasarım grubu tarafından yeni ek bir bina yapıldı. Böylelikle , tarihi havasını koruyan müze, çağdaş fonksiyonlara da kavuşmuş oldu.

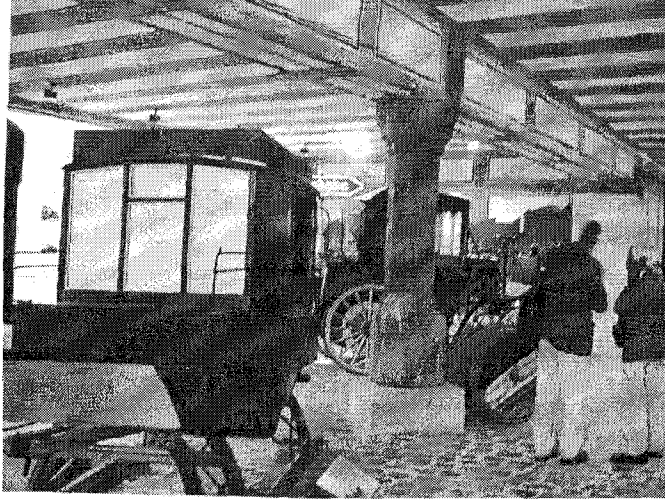


**Şekil 4.6:** Joslyn Sanat Müzesi, Nebraska, Orjinal yapıtı ve eklenen bölümü gösteren kesit

Müze mekanları , deęişen fonksiyonlarla yeni oluşumlara giderken , çeşitlenen işlevlerle de , geleneksel müze konularına pekçok yeni konular eklendi. 1633'te yapılan ve 18.yy'a kadar işlevini sürdüren tahıl ambarının , 1987'de Heidenheim Araba Müzesi'ne dönüştürülen bu yapı , sahip olduęu farklı yüzyıl araçlarıyla ilginç bir içerik sergiliyor. Ayrıca 1989'da Avrupa'da yılın müzesi seçilerek , başarılı bir yeniden kullanım örneęi olarak görülüyor. (Ahunbay,1996)



Şekil 4.7: Heidenheim Araba Müzesi, Almanya, 1987, Genel görünüm



Şekil 4.8: Heidenheim Araba Müzesi, Almanya, 1987, Zemin katından görünüm



Şekil 4.9: Heindenheim Araba Müzesi, Almanya, 1987, Çatı arasından görünüm

#### 4.5. Zaman

Mimari, geniş anlamda her varolan gibi bir değişim gösterir. Bu değişim insanlar tarafından arzulansın yada arzulanmasın, ister malzemenin eskimesi, ister fonksiyonun değişimi şeklinde olsun, 'zaman'ın belirgin bir ifadesidir. Amacı, ihtiyaçları, istekleri ve davranışlarıyla mimariye biçim veren insanoğludur. Avusturya'lı yazar Karl Kraus: 'İnsan araç değil, aksine amaçtır' der. Mimari yaratmadaki araçlar üç ana grupta toplanır. Bunlardan birincisi, fiziksel anlamda fonksiyon, ikincisi fonksiyonu gerçekleştirmedeki araç olan konstrüksiyon ve sonuncusu da sayılan bu iki faktörün tinsel ve sanatsal açıdan sentezi olan form yada biçimdir. Bu temel kavramlara tamamlayıcı nitelikte, faktörler de eklenebilir. Günümüzde rejyonalizm tartışmalarında ve eski ile yeninin birbirinden ayrılmasında önemli bir rolü olan yer yada mekan , buna bağlı olarak ele alınması gereken

iklim , dini ve ekonomik açıdan toplum, bu faktörleri oluşturmaktadır. Ancak zaman faktörü bunların arasında yer almaz. Oluş, kavuşuş, akış ve orta yerden kayboluş şeklinde karakterize edilen zaman, bu anlamda mimari ile ilgili her faktör üstünde aktif bir etkiye sahiptir. Pasif olan yanı ise , bir tarih ve üslup yardımcısı biçiminde özetlenebilir. Zaman faktörü, Vitruvius'tan Venturi'ye kadar çeşitli mimari teorilerde yer almıştır. Zaman'ın özgül anlamlarından biri, sonsuzluk ve gelecek açısından mimarinin sürekliliğini gösterir. Bir ikinci anlamı ise, içinde yaşadığımız yüzyılda spontaneliğin vurgulanmasını dile getirir. (Gülşen,1982)

Çağdaş ünlü mimarlardan Arata Isozaki zamanla ilgili olarak düşüncelerini şöyle dile getirmektedir. 'Sadece bir şey kesindir: Gelecek, günümüzün yıkıntılarını içerecektir.' (Cook,1969) Nasıl ki günümüz, geçmişin yıkıntılarını içeriyorsa, geleceğin de Isozaki'nin öngördüğü gibi olması doğaldır.

Le Corbusier'in 'evi, içinde yaşanan bir makina' olarak tanımlaması da aynı sonucu doğurur: Zamanla yıpranan makine onarılır, fakat bir süre sonra da elden çıkar. Zaman faktörünün kuralları bellidir; Gelişme ve sonrası: Aşınma, yıpranma, değişme ve yokolma. Mimarlığın bir gereç şeklinde işlevini sürdürmesi kaçınılmaz olarak Isozaki'nin ifadesinde noktalanır; ancak iki önemli sebep onları olabildiğince yaşatmak için geçerlidir.

- 1) Ekonomik – maddi sebepler: İnsanların sahip olduğu gereçleri onların ekonomik ömrü süresince kullanmaları akılcı bir tutumdur.
- 2) Mimarlık gerçek ve özgül kavramlarıyla düşünülüp, sadece 'kullanışlılık' olarak değil, fakat en geniş anlamıyla bir kültür, sanat ve bilim fenomeni olarak ele alındığında , olay daha kompleks bir hal alır. (Kortan,1982)

Geleneksel toplumlarda, görgü, yaşam ve davranış biçimleri, değer yargıları, kısaca kültürleri zaman içinde yavaş bir değişim gösterirler. Dolayısıyla, kültürlerine uygun olan geleneksel binalarda yaşamayı isterler. Bu da, geleneksel yapı biçimlerinin devam etmesi sonucunu doğurur.

Zamanla- hiçbir değişikliğe uğramayan değerler ve inançlar önemlerini ve örüntü biçimlerini yüzyıllar öncesi olduğu gibi bugün de devam ettirdiklerinden (din kurumu vb.) ilgili binalar da hiçbir fiziksel değişikliğe uğramadan işlevlerini sürdürebilmektedir. Dolayısıyla, camilerimiz de bu değişmeyen değerlere bağlı olarak fiziksel hiçbir

değişikliğe , uğratılmadan yapıldıkları çağlardaki gibi bugün de işlevlerini sürdürmektedirler. (Kortan,1982)

Diğer taraftan tarihsel kültürel değerleri içeren bazı simgesel yapılar ise malzemelerinin özelliklerinden dolayı çabuk eskidiklerinden bunlar yıkılıp aynen tekrar yapılmaktadırlar. Japonya'daki Şinto mabetlerinde olduğu gibi her 20 yılda bir yıkılıp yeniden inşa edilmekte, böylece zamana karşı konulmaktadır. (Güvenç,1979)

Çağdaş toplumlarda ise kültür değişimleri daha çabuk olur. Yeni değerler , yeni yaşam biçimleri daha kolaylıkla kabul edilir. Bu durumda ise, ya kullanageldikleri geleneksel yapılarda fiziksel değişiklikler yapılarak eski yapılar yeni kültür ve yaşam şekillerine uygun hale getirilirler yada bu yapılar ekonomik ömrü dolmuş olmasa bile geçmişe terk edilerek yeni ihtiyaçlara uygun olarak tasarlanan yeni yapılar gerçekleştirilir. (Kortan,1982)

Müze mekanlarının , tarihsel süreç içerisindeki gelişimi ilk bölümde incelenmiştir. Müze mekanlarının kullanımında da yukarıda bahsedilen zaman sürecinin etkileri görülmüştür. Çağdaş fonksiyonlara (eğitim, iletişim, performans vb.) cevap veremeyen müzeler, mümkün olduğunca ek binalarla desteklenmiştir. Konu, 'mekan' başlığı altında detaylandırılmıştır.

Sonuç olarak yaratıcı mimar 'bugün' ile ilgilenmektedir. Geçmişini bırakan mimar, günümüz için çalışır ve bunu yaparken de yaratisının etkili olabileceği oranda gelecekle ilgilenir. (Gülşen,1982) Mimarlıkta olduğu gibi diğer bütün yaratıcı sanat dallarında sanatçı iki farklı yoldan birine karar vermek durumundadır: Ya geriye bakıp, geleneğin kolay , emin ve tehlikesiz kanatları altına sığınmak yada olabildiğince ileriye bakarak geleceğin kaderini tasarlamak ki bu da çetin, tehlikeli, riskli ve emin olmayan yoldur. İnsanlık tarihi bize göstermektedir ki uygarlığın, sanat ve bilimin gelişmesi ikinci yolu , tehlikeli, zor ve riskli yolu seçen ve günüyle gelecek arasında birer köprü kurabilen cesur yaratıcıların atılımlarıyla gerçekleşmiştir. (Kortan,1982)

#### 4.6. Estetik Öğeler

Estetik sözcüğü, Yunanca ‘duymak, algılamak’ karşılığı olan ‘aisthanesthai, aistheticos’ kelime kökünden gelir. (Anon,1971) Bununla beraber, Blaumgarten’in 1750-1758 yayımladığı kitabına bu adı vermesi (aesthetica) ile düşünce ve bilim alanlarına günümüzde kullanıldığı kapsam ve anlamda kullanılmaya başlanmıştır. Güzellik kavramı ve beğeni ile ilgili tüm uğraşları içine alan estetik, daha genel olarak ‘sanat üzerindeki bütün felsefi düşünceleri’ kapsamaktadır. (Anon,1971)

Güzellik ve estetik kavramlarının karşılaştırılması yapıldığında: günlük kullanımda, güzel sözcüğü ile belirli bir düzeydeki beğeni yansıtılırken ve bu sözcük, sıfat olarak ; güzel bina, güzel resim gibi kullanırken, estetik sözcüğü , günlük dilde hemen aynı anlamda olumlu bir nitelendirme sıfatı ve değer yargısı olarak kullanılmaktadır. Estetik güzellikten farklı olarak , kullanıldığı ismin anlamı ile birlikte ifade edilmek istenen anlama ulaşmaktadır. (mimari estetik, estetik değer, estetik açıdan gibi )

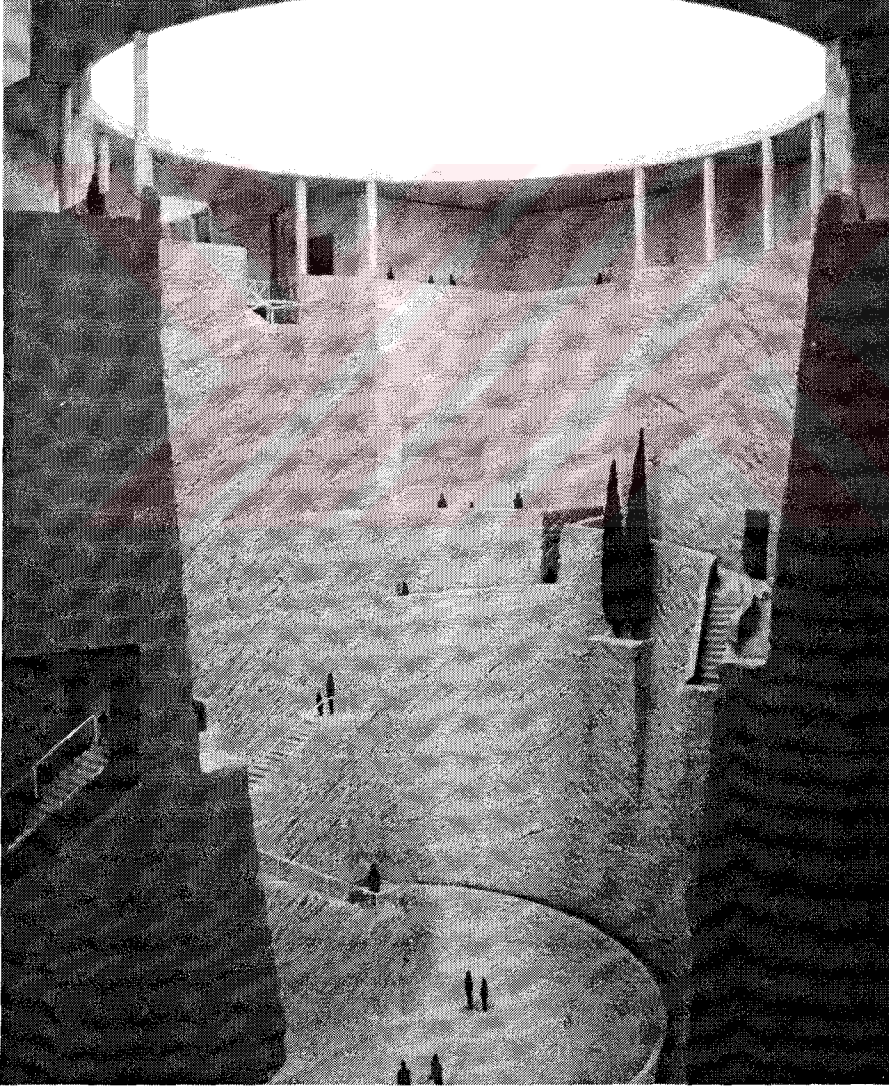
Estetik olgu kavramsal açıdan incelendiğinde 4 ana elemandan oluştuğu görülür. (Tunalı,1984) Algılayan kişi (estetik nesne) , nesne (estetik nesne) , nesnenin niteliği (estetik değer) , nesne karşısında öznedede oluşan yargı (estetik yargı). Estetik bu kapsam ve niteliği ile yeni ve modern bir bilim dalı olarak kabul edilmektedir. Bu ayrıştırmada yer alan nesne (estetik nesne ) ele alındığında , çeşitli alt başlıklardan oluştuğu görülür. Nesnenin yani mimari biçimin oluşturulmasında bazı kompozisyon ilkeleri buna bağlı estetik değerler mevcuttur.

Kompozisyon kısaca ; ‘bir bütünün parçalarının birbirleri ile uyum içinde yer almaları’ (Alberti,1956) olarak tanımlanmaktadır. Güzel olma niteliğinin en temel şartı olarak bütünlük ve buna bağlı olarak bitmişlik ilkesi de , kompozisyonun temel şartı olarak ortaya çıkmıştır. Bileşenler üzerinde bütünlük başarısı , mimaride ve şehirlerin gelişiminde estetik başarı için ilk şart olarak kabul edilmektedir. (Smith,1987) Biçimin düzenlenmesinde bütünlükle beraber kompozisyona katılan diğer öğeler , denge , devamlılık ve baskınlıktır. Bu düzenlerin sağlanması ise tekrar , değişim , gelişim , uyum , karşıtlık , çeşitlilik ve birlik gibi alt öğelerin kompozisyona katılımını gerektirmektedir. Bütün bu öğeler ve onlara ilişkin düzenler kompozisyon ilkelerini meydana getirirler ve mimari bütünün organizasyonuna katılırlar.

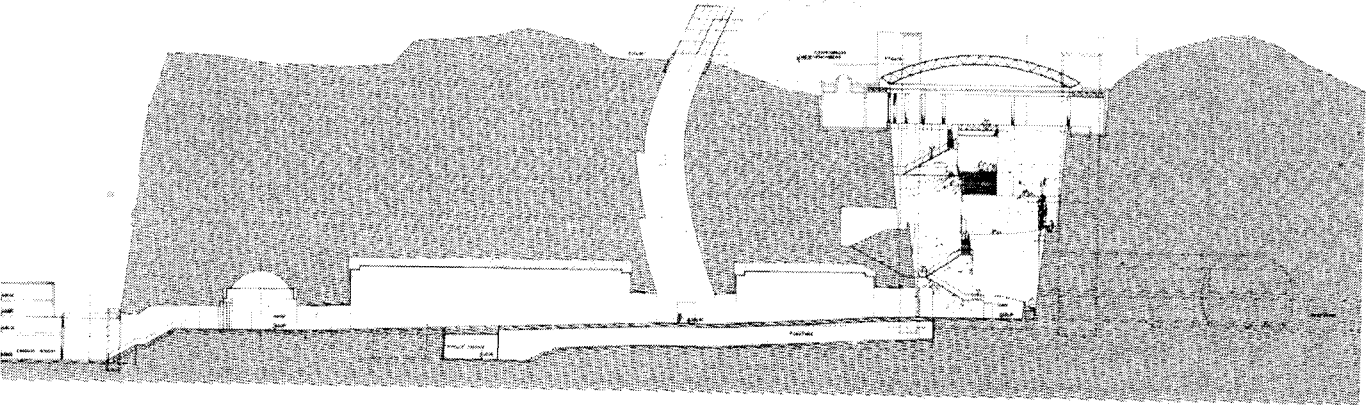
#### 4.6.1. Uyum

Mimaride gzellik arayışı ve kiřinin beęeni doğrutusunda , tasarım aşamasında tüm mimariye , özellikle kütle ve cepheye yönelik olarak kullanılabilen ; amaçlanan 'bütün' bir tasarım ve yapıma varmak üzere binanın kısımları arasında 'uyum' ve 'ahengi' kurmaya yardımcı bir ilkeler dizgesi şeklinde ortaya çıkan 'kompozisyon ilkeleri ' nitelięi ile mimari estetięin önemli bir çalışma alanıdır.

Salzburg'un eski kent merkezinin yakınında bulunan , kayalık bölgenin içine inşa edilen bu müzede, kaya yüzeyi iç kısımda doğal olarak görlmekte ve müze çevreyle bütünleşmektedir.



řekil 4.10: Kayadaki Mze, Hans Hollein, 199

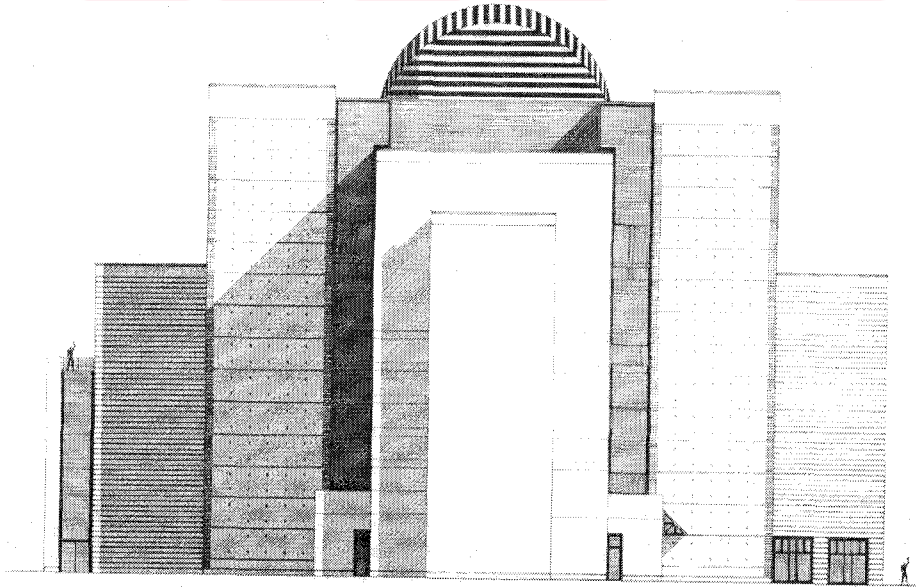


Şekil 4.11: Kayadaki Müzenin Kesiti, Hans Hollein, 1990

#### 4.6.2. Karşıtlık

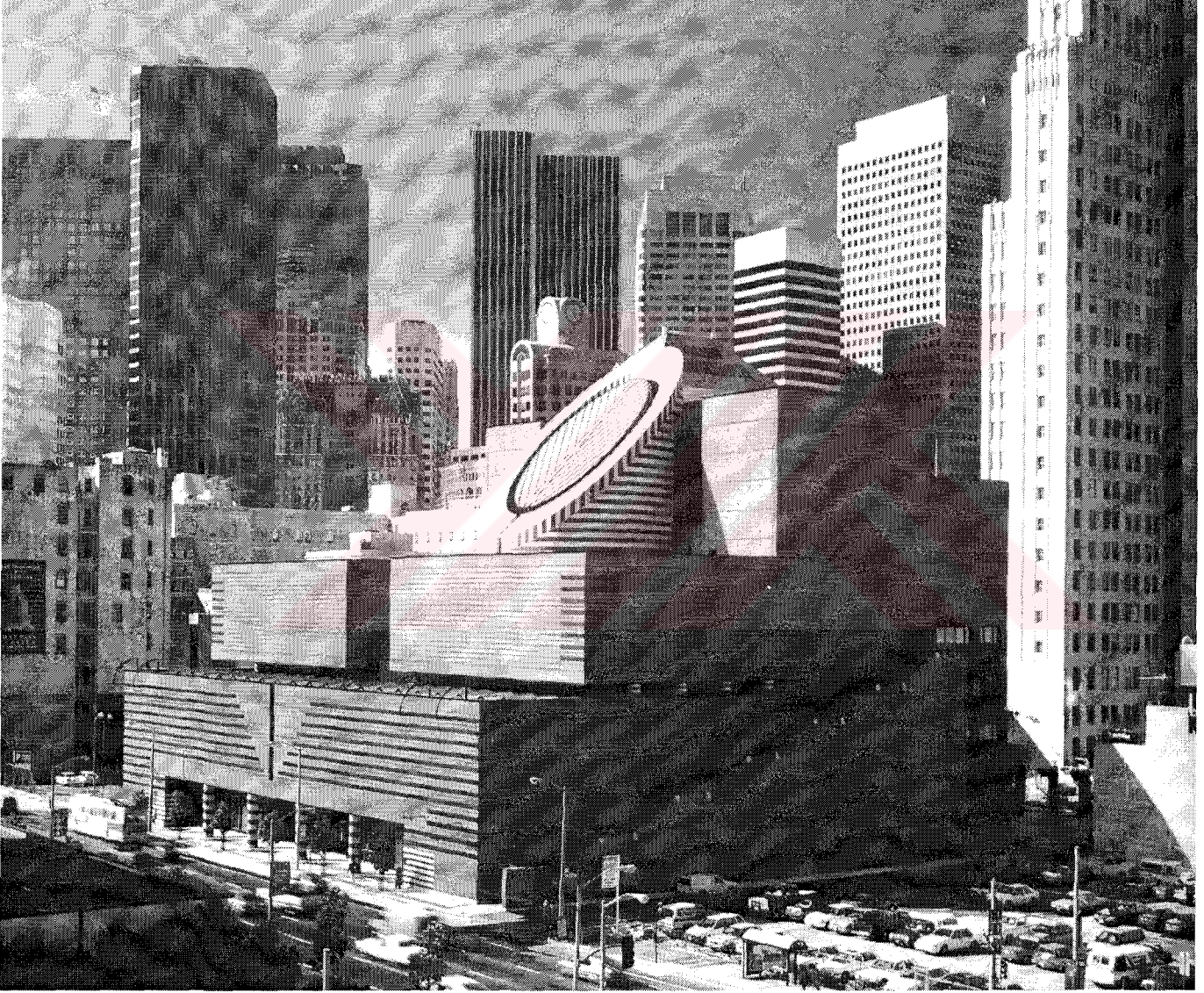
Kompozisyon bileşenlerinden çevresel uyum , mimari bir tavır olduğu gibi, var olan çevreye baş kaldıran , tamamen farklı tasarım anlayışları da olabilir. Karşıtlık ilkesi dediğimiz bu tavrın , müze mimarisinde de önemli örnekleri vardır.

18.500 m<sup>2</sup>'lik bu müzenin , tasarımı için herhangi bir yarışma açılmadı. 1935'te oluşturulan Müze Emanetçileri 5 mimarla görüşme yaptılar. Mario Botta , Frank O. Gehry , Thomas Beeby , Tadao Ando ve Charles Moore. Moscone Kongre Merkezi yakınlarında



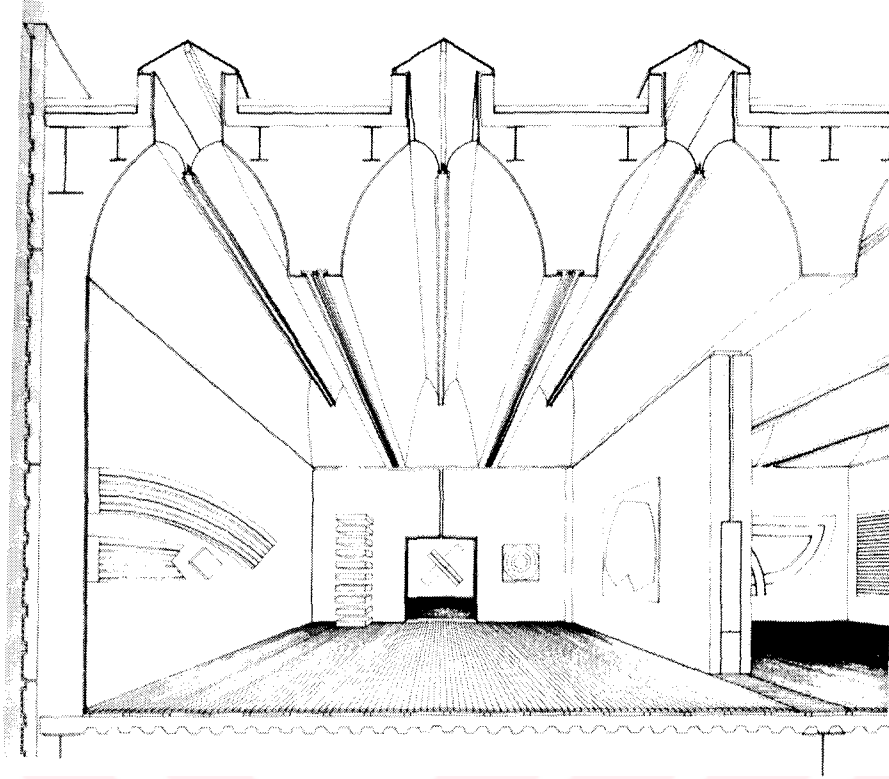
Şekil 4.12: Modern Sanatlar Müzesi, Mario Botta, 1990-1994,

Yer alan müze , 1995' te San Francisco'nun 1954'teki hali örnek alınarak oluşturulan şehri yenileme projesinin dahilinde açıldı. Modern Sanatlar Müzesi , gökdelenlerden oluşan ada parçasında, yataydaki yayılımı ve sağır cepheleriyle , biçim ve dokusuyla farklılığını hissettiriyor. Tepesi kesik silindirinden , binanın 5 bölümüne doğal ışık sağlanıyor. Üst kattaki giriş holünün üzerindeki galeriden de doğal ışık müzenin içine alınmaktadır.



Şekil 4.13: Modern Sanatlar Müzesi, Mario Botta, 1990-1994

Gökdelenlerin arasındaki müzeden bir görünüm



Şekil 4.14: Modern Sanatlar Müzesi, Mario Botta, 1990-1994

Giriş lobisine gelen doğal ışığı açıklayan kesit

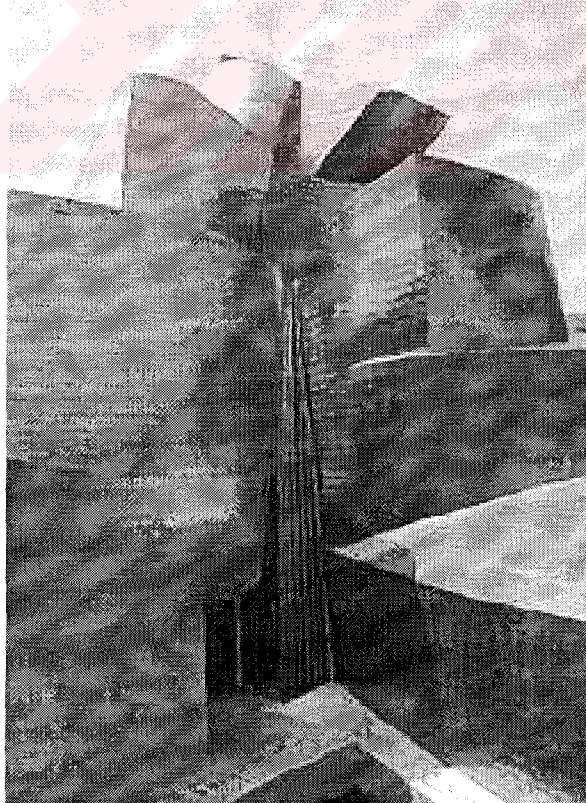
Giriş cephesinden görünüm



Karşıtlık ilkesine diğerk bir örnek te Guggenheim Müzesidir. Frank Ghery'nin tasarımı olan Guggenheim Müzesi , farklı plastik etkisi ve tasarım anlayışı ile Bilbao'nun simgesi olmuştur.



Şekil 4.15: Guggenheim müzesi, Frank Gehry



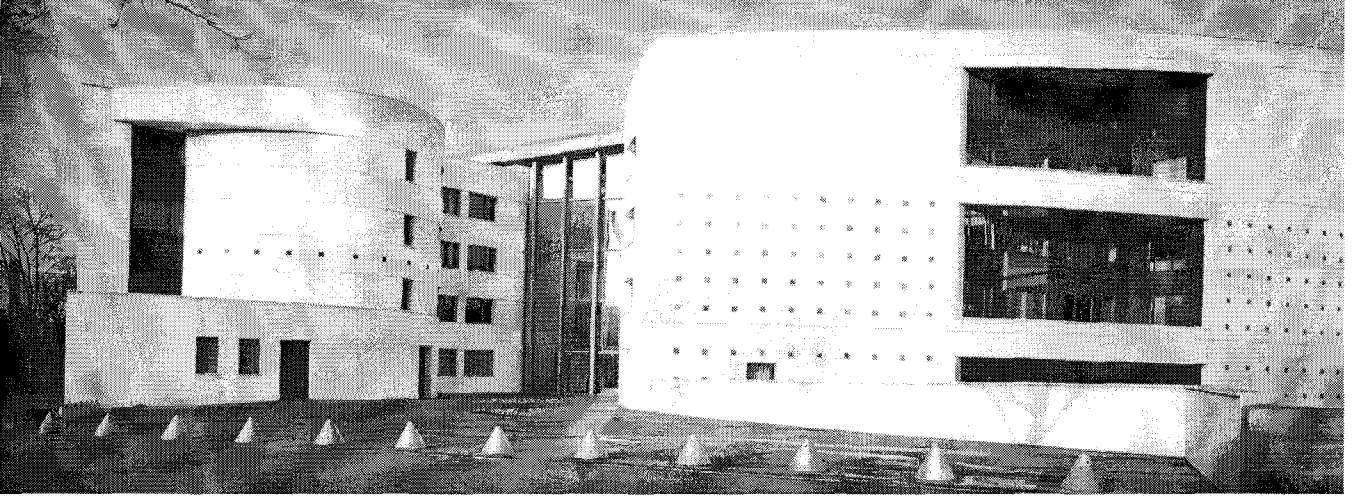
### 4.6.3. Denge

İnsanların yalnızca fiziksel olarak değil , zihinsel ve duygusal olarak ta denge duyumuna sahip olduğu (Allsopp,1977) öne sürülmektedir. Doğal çevrede ve kendi yapısında böyle bir ‘düzen’e alışmış olan insan yapay çevrede , mimaride de hangi şekil içinde olursa olsun (simetrik, asimetrik, radyal ) bu oluşumu görmek istemektedir. Devamlılık yada süreklilik ve onun en basit şekli olan tekrarın örneklerine yine doğanın oluşumlarında sıkça rastlanır. Özellikle mimaride fazla tekrarın monotonluğu ve sıkıcılığı getirdiği ve bu düzenin kısmen bozulup değiştirilip , geliştirilmesinin gereği açıktır.

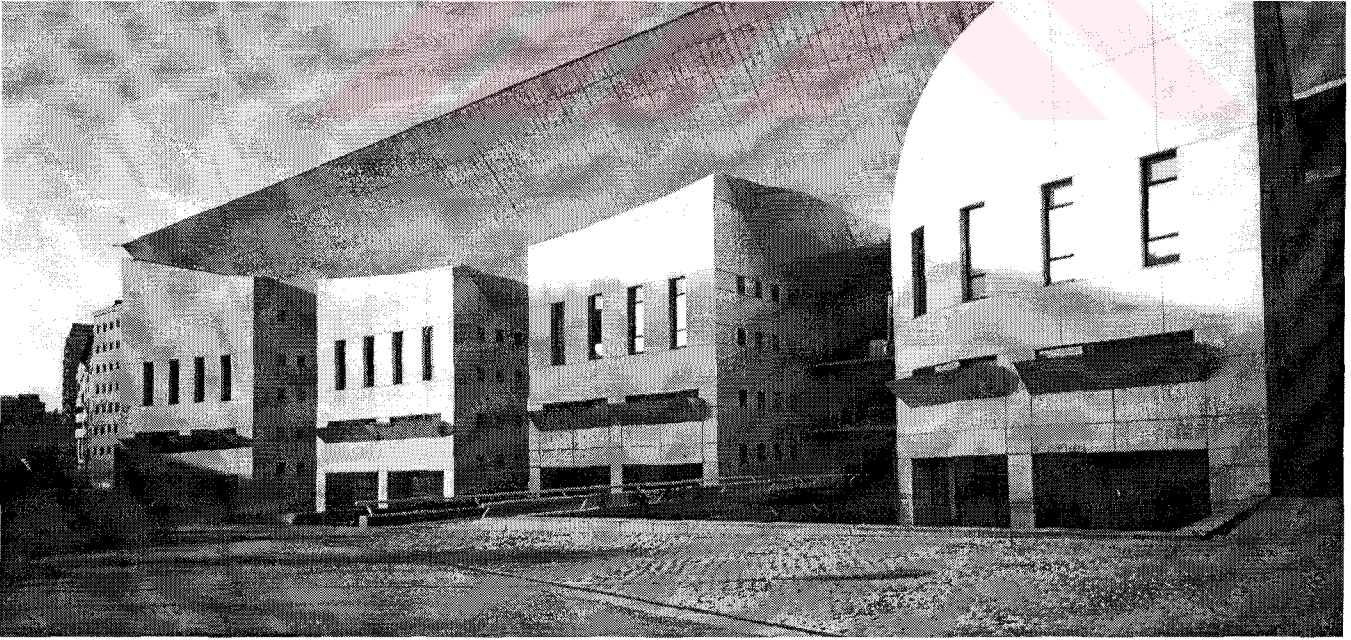
Christian de Portzamparc ‘ın tasarımı olan bu kompleks , bilim müzesi , müzik aletleri müzesi , konser salonu ve sergi salonu içeriyor. Üçgen bir arsada bulunan bina , yatayda yayılımından dolayı , iri kütlesi ve sağır duvarlarının yaratabileceği monotonluk , doluluk-boşluk oyunları ve ana kütledeki yer yer parçalanmalarla hareketlendirilerek, dinamik bir kurgu içerisinde çözülmüştür.



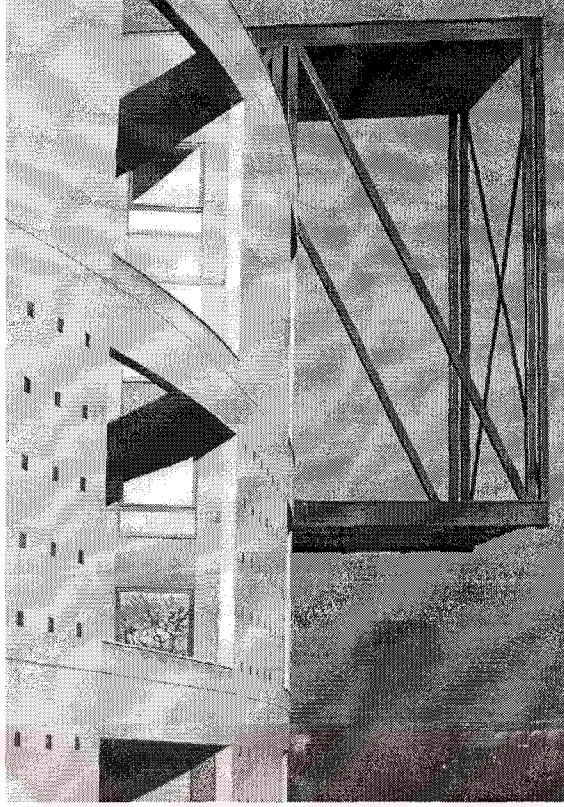
Şekil 4.16: Bilim Müzesi, Müzik Aletleri Müzesi, Portzamparc, 1995



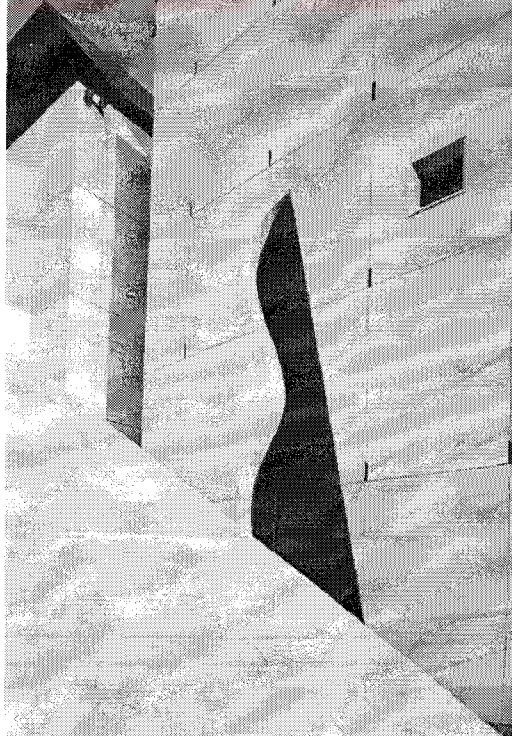
Şekil 4.17: Bilim Müzesi, Müzik Aletleri Müzesi, Portzamparc, 1995



Şekil 4.18: Bilim Müzesi, Müzik Aletleri Müzesi, Portzamparc, 1995



Şekil 4.19: Bilim Müzesi, Müzik Aletleri Müzesi, Portzamparc, 1995  
Cephe oyunlarından örnekler



#### 4.6.4. Renk

İnsanlar nesnelere , onları temsil eden hat çizgileri , biçimleri ile özellikle bütünlük etkisi ile algılar. Renk de bu bütün etkisi içindedir. Bir binanın bütünlük organizasyonu onun taşıdığı renk içinde çözülür. (Alexander,1977) Biçimin ve ifadenin algılanmasında önemli rol alan renk , biçime nitelik kazandırılmasında ve onun değerlendirilmesinde aynı derecede etkilidir.

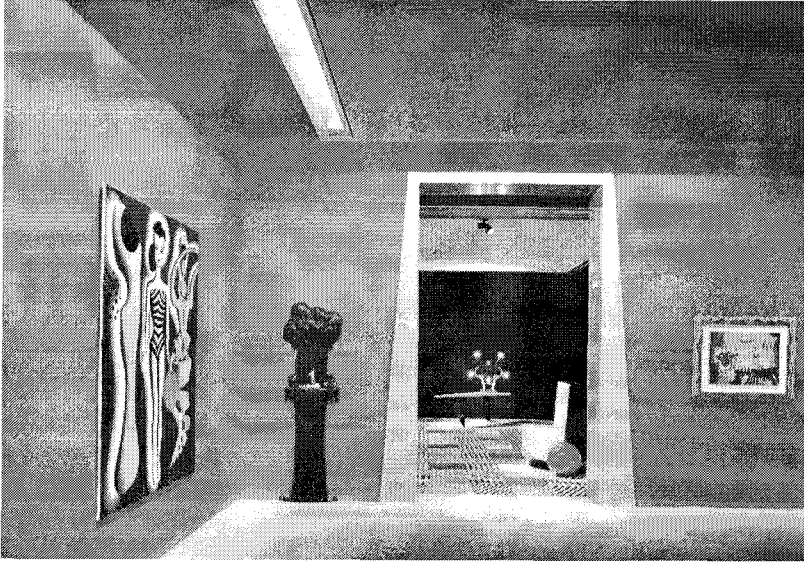
Bir mimarlık ürünü iyi bir kütle , cephe tasarımına sahip olsa da renk iyi etüd edilmemişse beğenilmeyebilmekte , çirkin olarak değerlendirilebilmektedir. İnsan görsel açıdan açık ve doğal renkleri tercih etmekte , kolay algılanabilir , okunabilir görünüm isteginden kaynaklanan temiz görünümlü renk ifadelerine önem vermekte ve bu niteliği estetik boyutta önemli bir değerlendirme ölçütü olarak ifade edilmektedir. Renk mimari bütüne katılma ve uyandırdığı cevaplar yolu ile mimari tasarımda , biçimlendirmede ‘estetik boyutta’ dikkatle ele alınması gereken elemanlardan biri durumundadır.

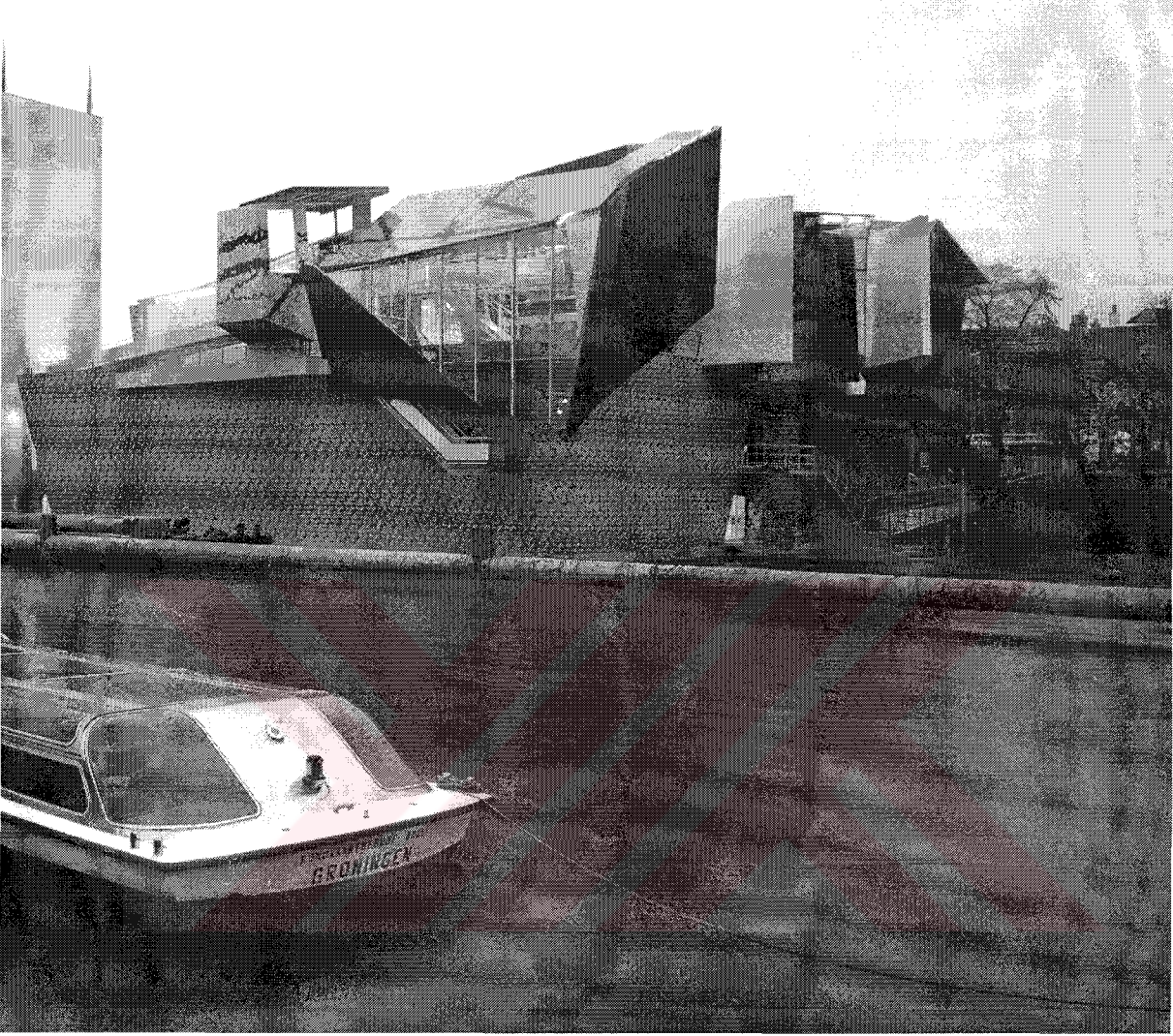
Renk binaların tasarımında bir atmosfer yaratmak , birlik ve çeşitliliği ortaya koymak , malzemelerin karakterini ifade etmek , biçimi tanımlamak , oranları etkilemek , ölçeği belirtmek (Faulkner,1972) biçimin algılanmasını zayıflatmak yada kuvvetlendirmek gibi estetikle ilgili birçok amaca hizmet eder. Mimari-renk ilişkisinin estetik boyuttaki başarısı , nesnel olarak rengin mimari bütüne katılma başarısı ile , öznel olarak algısal ve yargısal karaaları oluşturan insanın üzerindeki olumlu etkisi ile orantılıdır. Renk seçimleri kişiden kişiye ve hatta aynı kişide zaman içinde değişen belirsiz bir nitelikmiş gibi gözükse de , insanların hem estetik hem de işlevsel açıdan istek ve beklentileri bir ortaklık göstermektedir. Bugün renk seçiminde insanın kişisel değerlendirmesine izin veren yöntem insan ihtiyaçlarının ve tüm insanlığın beğenilerinin objektif çalışmasıyla yer değiştirmiş durumdadır. (Birren,1956)

Çarpıcı renk kullanımlarından birine Alessandro Mendini'nin tasarımı olan Groninger Müzesi'nde rastlıyoruz. Çağdaş eserlerden oluşan geçici sergilerin yer aldığı kısımda renkler yapıtlarla bağlantılı olarak kullanılmıştır. Köprülerle karaya bağlanan , yapay bir ada üzerine inşa edilmiştir. Eğlenceli ve farklı dış mekan tasarımı , renklerin yardımıyla iç mekana da taşınmıştır.



Şekil 4.20: Groningen Müzesi, Alessandro Mendini, 1994  
İç mekandan görünüm





Şekil 4.21: Groningen Müzesi, Alessandro Mendini, 1994

Geçici sergilerin yer aldığı bölüm

## 5. ÇAĞDAŞ MÜZE - GÜNÜMÜZDE MÜZE ANLAYIŞI

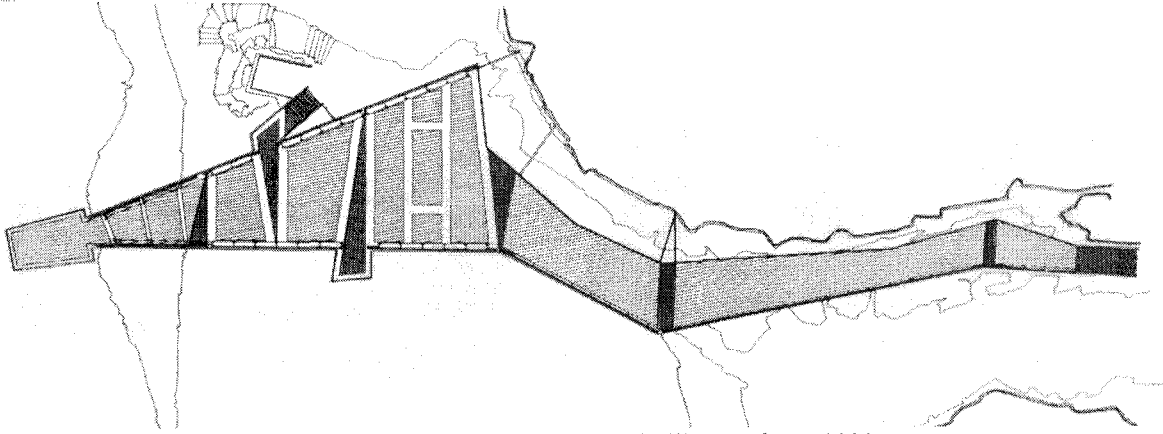
18.yy sonlarında oluşmaya başlayan müzecilik, daha önceki bölümlerde detaylı olarak incelenen geleneksel müze kavramına doğru 20.yy ortalarına kadar süren bir gelişim içerisinde girmiştir. 2. dünya savaşının ardından görülen teknolojik büyüme, iletişimin hızlanmasından dolayı artması, artan iletişimle beraber sosyal ilişkilerin yeni boyutlara ulaşması, insanların ihtiyaçlarındaki farklılaşmayı da ortaya çıkardı.

Müzeler de bu toplumsal değişimlerden kendi payına düşeni aldı. Geleneksel müzenin karşılayamadığı anlayış ve fonksiyonlar, müzelere eklenerek çağdaş müze kavramına ulaşıldı. Geleneksel müzelerin hangi açılardan yetersiz kaldıklarını inceleyerek, çağdaş müzeciliğin ortaya çıkış nedenlerine daha kolay ulaşılacağı açıktır.

Sosyal faaliyetlerin önem kazanmasıyla beraber, geçmişin tek koruyucusu ve toplayıcısı olan müzeler bir kültür merkezi haline gelmeye başladılar. Konferans salonu, tiyatro salonu, kütüphane, performans mekanları, sergi salonları çağdaş müze olgusunun birer parçası haline aldılar. (Sarkis,1993) Oysa geleneksel müzeler, genellikle tarihi binaların yada sarayların restorasyonu ile oluştukları için bu tür fonksiyonlara cevap veremediler. Mümkün olabildiğince, ek binalarla yada iç dekorasyondaki yeniliklerle çağdaş müze seviyesine ulaştırılmaya çalışıldı.

Çağdaş müzelerde mekan kavramı oldukça gelişmiştir. Mekanın kesinlikle bir bina olması artık gerekmemektedir. Doğal parklar göller, denizler ve gökyüzü; buraların doğal sahipleriyle birlikte şimdiden bizim dikkatimizi çekerler. Ama gelecekte daha da önem kazanacaklar. Şehirler, coğrafi olarak tanımlanan yerler, çağdaş müze kavramının yeni mekanlarıdır. (Bakırküre,1997) Doğan Kuban, İstanbul'da hala bulunmayan ve kurulması hep gündemde olan çağdaş müze konusunda şunları söylemektedir. 'Eski bir kent zaten müze. Hangi müze İstanbul'un sokaklarında gezerken görülecek çeşitliliği, zamansal derinliği, spontane iletişimi, müze gezenine sağlayabilir? Gerçekten İstanbul'un içerisinde bir İstanbul müzesi ne anlam taşıyor? Bu müze İstanbul'da olmayan neyi verecek? Koleksiyonculuk tutkusundan kaynaklanan müze boyutu kuşkusuz İstanbul Tarih Müzesi'nde bizi ilgilendirmiyor.' (Kuban,1993)

Fransa'nın Niaux bölgesinde 650 m. yukarıda kayaların içinde yer alan duvar resimleri mağarası, tasarımcı mimar Massimillano Fuksas tarafından giriş mekanına eklenen yapıyla müze haline getirildi.



Şekil 5.1: Duvar Yazıları Müzesi, Massimillano Fuksas ,1993



Şekil 5.2: Duvar Yazıları Müzesi, Massimillano Fuksas ,1993

Geleneksel müzelerde, müzenin esas görevi, tarihi eserleri satın almak, depolamak ve sergilemek olduğundan, sergilenen tüm eserlerin de sahibi konumundaydı. Müzeler sadece sahip olduğu eserleri sergilediğinden, içerik bakımından hiçbir değişiklik olmazdı. Müze birkez ziyaret edildiğinde, tüm görülecekler görülmüş olurdu. Oysa çağdaş müze, sahip olduğu eserler bulunmasına karşılık, süreli sergilere de yer vermektedir. Bu durumun pekçok açıdan faydası vardır. Sergilerin sürekli değişmesi, müzenin de hareketlenmesini sağlar. Bir kez ziyaret edilmesi yeterli olduğu görüşü, yerini müzelerin devamlı gidilecek, yeniliklerle dolu olan bir kültür merkezi olduğu görüşüne bırakacaktır. Süreli sergilerde yer alan eserlerin, yaşayan sanatçılara da ait olması müzeyi güncel kılar. (Sarkis,1993)

Geleneksel müzede, sergilenen objelerin ne kadar ender, pahalı, eski ve güzel olduğu, o müzenin değerini belirleyen unsurlardı. Oysa çağdaş müzede, geçici sergilerin varlığıyla, müze, eserlerin değerini belirleyen önemli bir unsur haline gelmiştir. (Eco,1993)

Sergileme teknikleri açısından da geleneksel ve çağdaş müze kavramları arasında önemli farklar bulunur. Geleneksel yaklaşımda, cam bülmelerin içinde yada bariyerlerin arkasında bulunan eserler, ait oldukları yüzyıla göre hassas bir kronoloji içinde yer alıyorlardı. (Batur,1992) Eserler hakkındaki bilgiler üzerlerinde bulunan açıklama etiketlerinden alınıyordu. Müze yönetimi tarafından, önceden belirlenen güzergahta kullanıcılar müzeden yararlanabiliyordu. Bu durum özellikle çocuklar için son derece sıkıcı bir olay olmaktan öteye gidemiyordu. Pasif ve etkileşimsiz ortamda çocuklar sıkılmakta, ve ancak okul gezileriyle müzeyi ziyaret etmekteydiler. (Ceron& MzRecaman,1995) Bu durumu ortadan kaldırmak için, ilk önce bilgilendirme sistemlerinde değişiklikler tasarlandı. Teknolojinin bu kadar ilerlediği bir dünyada, görsel anlatım tekniklerinden, efektlerden, multivizyon gösterilerinden yardım alındı. Bu tür müze örnekleri ilerleyen bölümlerde incelenecektir.

Temel öğreticilik düşüncesi, ziyaretçiye tam ve doyurucu bir deneyim yaşatmalıdır. O kişi, her ziyarette ancak bir yada iki yapının keyfine ve değerine varabileceği ilkesi üzerine kurulmalıdır. Herhangi ciddi bir müze ziyaretçisi, en azından yarım saatini vererek ve onu gerçekten anlamaya çalışarak dikkatini bir resim üzerinde yoğunlaştırdığında, diğer bütün salonları aceleyle ve aslında hiçbir şey görmeden geçeceğini bilir. Bu yüzden burada tek bir yapı üzerinde yoğunlaşmasa da yeni müze, gizliden gizliye de olsa herşeyi görmeye çağırılmamalıdır ziyaretçiyi. Çekirdekler çevresinde oynamamalı, ziyaretçiyi daha baştan bir seçimle baş başa bırakmalıdır. (Eco,1993)

Bu anlamda müze, olması gerektiği gibi tanımlayacaktır kendini: estetik olmaktan çok, turistik bir bilgilenmeyi bütünlemek üzere zorunluluk gibi, bir kez gidilen bir yer değil, art arda birçok buluşmanın yaşandığı bir mekandır.

## 5.2. Çağdaş Müze Yaklaşımları

Geleneksel müze çelişkilerini taşımayan alternatif müzeler üzerine Umberto Eco'nun, kuramsal başlıkları şunlardır:

1. Öğretici müze
2. Gezici müze
3. Deneyimci-bilimkurgusal müze
4. Oyun müzesi

### 5.2.1. Öğretici müze

Sergilenen yapıtın anlaşılmasında yararlı olacak bilgileri çeşitli biçim ve yollarla sunan bir güzergahın katedilmesinden sonra ulaşılan tek bir yapıt veya obje üzerinde yoğunlaşır. Geleneksel müzenin ziyaretçisi çeşitli çağları, okulları, eğilimleri ayıramaz birbirinden; ne de yapıtlarla ait oldukları tarihsel-sosyal background arasında bağlantı kurabilir. Ülküsel bir öğretici müze, örneğin, Botticelli'nin ilkbahar'ı üzerinde yoğunlaşmalıdır yalnız. Ziyaretçi kendisinin seçeceği çeşitli yollardan birini izleyerek XV.yy Floransa uygarlığı, müziği, felsefi düşüncesi, şehrin ve evin gündelik yaşamı, saray yaşamı, ekonomik sorunlar, sanatçıların çalışma biçimleri, ressamın atölyesi, ressamın esinlendiği teknikler, yapıtın oluşumunu etkileyen ekonomik şartlar, onu önceleyen figuratif gelenek , politik, ahlaksal, dinsel değerler vs. hakkında kendisini bilgilendirecek bir dizi sergilenmiş durumdan geçerek yapıta varacaktır. (Eco,1993)

Bu bilgilerin, filmde yeniden kurmaya, eldeki tüm sergileme olanakları ve araçlar kullanılarak en dramatik biçimde verildiği ölçüde ziyaretçi, yapıtın günümüzdeki bazı diya imgelerine, reklama, çizgi romanlara yansıyarak çağdaş zamanlara kadar uzanabilen Boticelli etkilerini, başka bir deyişle yapıtın örnek ve dürtü bağlamındaki değerini anlamak üzere, yapıttan etkilenen ve diğer salonlarda sergilenen diğer yapıtları da görebilir isterse. (Eco,1993)

Bu şekilde tanımlanan öğretici müze kavramının örneklerinden biri de İngiltere'de yer alan Fen Bilimleri Müzesi'dir.

The Science Museum'un (Fen Bilimleri Müzesi) 7000 m<sup>2</sup>'lik yeni bir kanadının inşa

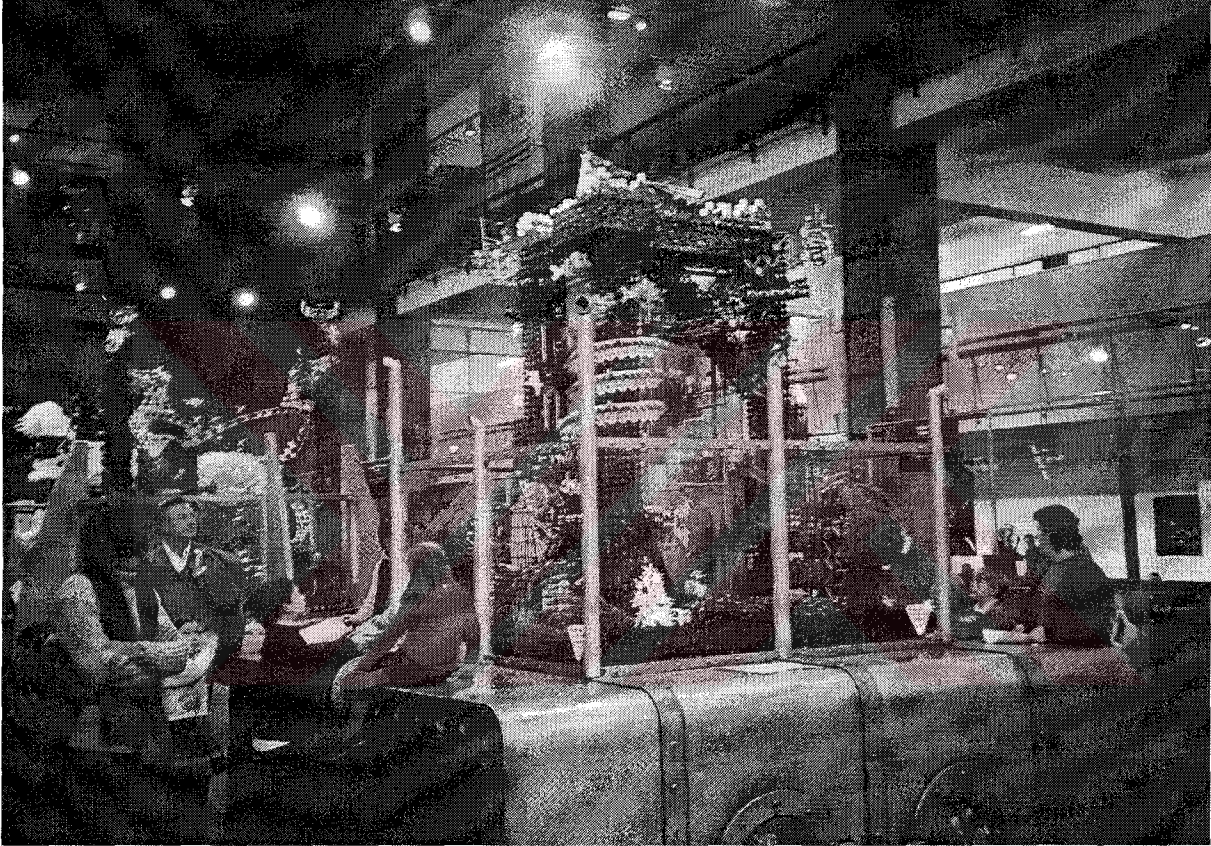
edilip 2000’de açılması projesi sürerken, ana binanın içinde bodrum kattan üst kata doğru yeni bir sergileme çalışması başlatılarak ilk iki kat tamamlanmış. Fen Bilimleri Müzesi’nin 7 katı ve 40 kadar galerisinin özellikle çocukların ilgi duyacağı galerileri 3-6 yaş çocukları için bodrum katta ‘Bahçe’, 7-11 yaşlar için ‘Nesneler’, birinci katta ‘Kalkış Alanı’, üçüncü katta ‘Uçuş Laboratuvarı’ çocukların yoğun ilgi gösterdiği alanların başında gelir. Çocuklar düşünülerek hazırlanmış ‘Eller Üzerinde’ deney, oyun, sınamayı bir araya getiren etkinlikler bu müzenin tam bir eğitim laboratuvarı olmasına olanak tanımış. Diğer katlar daha sessiz fakat bilimin ve onun bilgisinin çocuklarca algılanması, ortamın bu amaçlı tasarımıyla gerçekleşmiş. Teras bölümünde merdivenlere oturup yiyeceklerini yiyen, sorular soran çocuklar genelde okullarından bir öğretmenle geliyorlar. Öğrendiklerini oyunlarla rahatça sınavan çocuklar müzede yoğun bir bilgiyi farkına varmadan edinirlerken müzeyi bir oyun alanı gibi görüyorlar. (Atagök,1999)



Şekil 5.3: Fen Bilimleri Müzesi, İngiltere

Çocukların rahat kullanımı amacıyla her kat ayrı bir renk koduyla belirtilmiş. İlk iki katta galeri isimleri evle, yakın çevreyle ilişki kurmak üzere seçilmiş. Bilgi edinilmesi

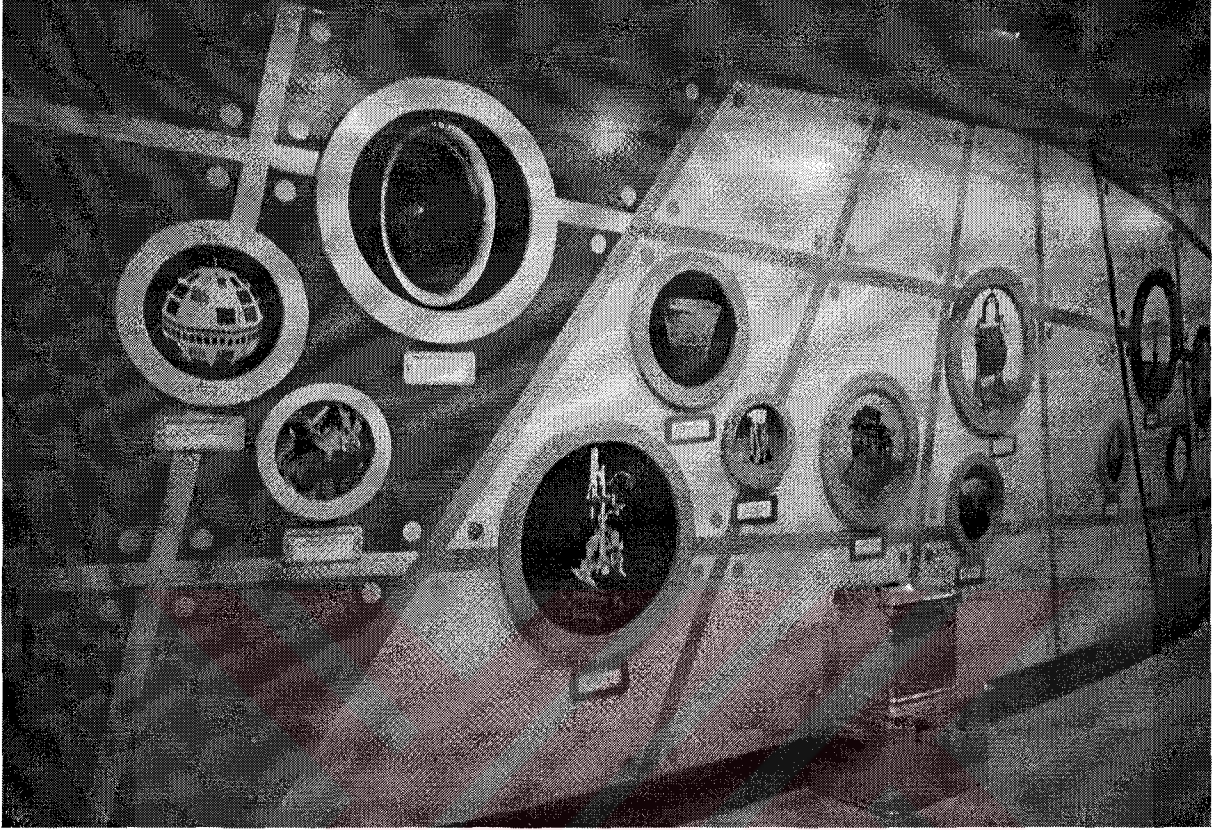
istenen nesne, nesne hakkında bilgi içeren panolar ve oyunlar birlikte dizilmişler. Daha üst katlarda ise nesnelere, sergileme düzeni içinde panoların ve oyunların azalmasıyla daha çok dikkat çekiyorlar. Vitrinlerin ve camın çok kullanıldığı sergileme alanları eski mobilya mağazası havasını yok etmiş. Vitrinler bizdeki gibi dikkat çekmiyor. Nesnelere serginin ana malzemesi olarak, hatta bunun da ötesinde birer sanat yapıtı gibi sergileniyorlar.



Şekil 5.4: Fen Bilimleri Müzesi, İngiltere

1997’de açılmış olan ‘Malzemelerin Meydan Okuması’ bölümünde malzemelerin ne olduğu, nasıl yapıldığı, onlarla neler yapıldığı ve kullanımlarının sonunda onlara ne olduğu belirtilirken, görüntü çok yalın, şeffaf ve estetik. 20.yy’ın kültürel turizmi, okullarla, diğer müzelerle, kütüphanelerle işbirliği yapılarak, yakın ve uzak çevrenin ilgisi de dikkate alınarak sonuçlanan tasarımlar önce amacın ne olduğu, izleyicisine ne vermek

istediđi, bilginin ne kadar açık olması gerektiğinden yola çıkılıyor. Böylelikle, büyük bir koleksiyon daha anlaşılır kılınıyor. Bir başka doğal sonuç olarak da, bu yeni sergileme ve müzecilik anlayışı daha geniş alanları, ilave kanatları gerektiriyor.

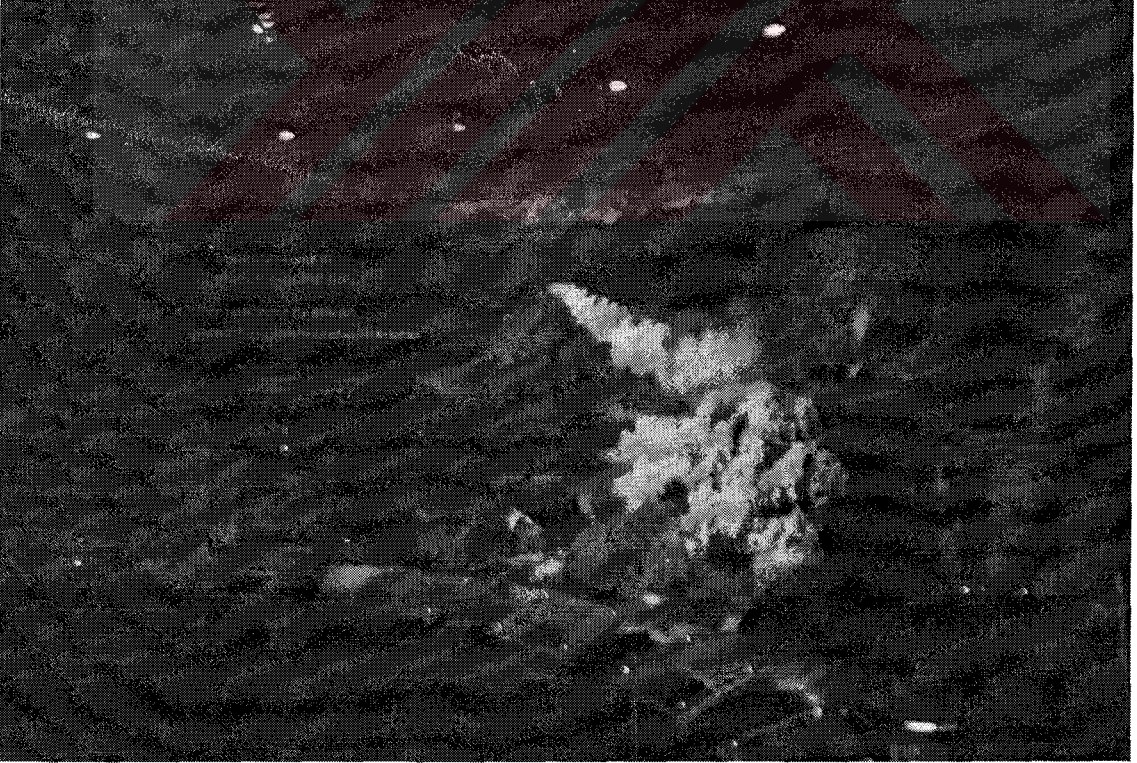


Şekil 5.5: Fen Bilimleri Müzesi, İngiltere

Fen Bilimleri Müzesi'nin hemen yanında olan Doğal Tarih Müzesi'nin Dünya Galerisi ise, daha farklı bir sergileme ile tasarlanıp 1998'in temmuz ayında tamamlanmıştır. Müzenin girişinde dramatik bir tasarımla karşılaşıyor. Gökyüzü, tanrılar, mitolojik kahramanlar, dinazorlar arasında dünyanın ortasına hareketli bir merdivenle giriliyor. Yarı aydınlık, esrarengiz bir seyahatin başlangıcı, izleyiciyi duygu yüklü bir ortama sokuyor. Madenler, değerli/yarı değerli taşlar, siyah ama nesnenin aydınlatıldığı vitrinler bir taraftan, diğer taraftan Japonya'da bir süpermarkette yaşanan depremin etkisinin iki dakikada bir canlandırılması ile bunun eşliğindeki yorum sergilemede en önemli öge olarak dramatik bir tasarımla seyirciyi etkiliyor. Bilgi duygularla birlikte sunuluyor. Sergiler tasarımcılardan oluşan bir ekiple, nesnelerin sergilenmesinin ötesinde iletişimin, nesne hakkındaki öykülerin anlatılarak sağlandığı yöntemlerle gerçekleştiriliyor. (Atagök,1999)



a: Dođal Tarih Mzesi, İngiltere



Şekil 5a,b.6: Dođal Tarih Mzesi, İngiltere

İmparatorluk Savaş Müzesi de diğer iki örnekte olduğu gibi, eski bir bina da yer almaktadır. Dışarıdan büyüklüğünün algılanması zor, çünkü geniş bir park içinde yerleşmiş müzenin gözle görülmeyen bir bölümü toprak altında yer alıyor. Diğer iki müzeye göre daha aydınlık bir giriş holü, büyük savaş aletlerini, 2. dünya savaşından uçakları sergiliyor.



Şekil 5.7: İmparatorluk Savaş Müzesi giriş holü, İngiltere

Yan koridorlardan daha karanlık sergi alanlarına geçiliyor. Ellerindeki test kağıtlarıyla bir sergi salonundan diğerine geçen öğrencilere müzede her an rastlanabilir. Girişte hiç tahmin edilmeyen, yine ses-görüntü ile desteklenen savaş sahneleri ile adeta bir kumaş gibi dokunmuş labirentler, bir savaştan diğerine izleyiciyi alıp götürürken, hızla tekrar tekrar gezilebilecek ama çok etkileyici bir müze tasarımı ile karşılaşılır. '1. Dünya Savaşı Hatırlanırken' başlıklı geçici bir sergi savaştan ailelere yazılan mektuplar, fotoğraflar, alet ve ufak hatıra eşyalarıyla duyguyu yüklü bir başka ortamı oluşturur. (Atagök,1999)



Şekil 5.8: İmparatorluk Savaş Müzesi, İngiltere

### 5.2.2. Gezici Müze

Öğretici müzenin zamansal açıdan kusursuzlaştırılması, yada geleneksel müzenin daha dinamik biçimde önerilişi olarak değerlendirilebilir. Konulu sergiler sunmak üzere kendisini sürekli olarak yeniden yapılandıran bazı müzesalonlarında olup biten budur. Ama seçimler rastlantısaldır çoğu zaman ve günün gereksinmelerince belirlenir. (Eco,1993)

Bundan bir süre önce, Konrad Wachsmann sanat yapıtlarının kusursuz diaporitlerle, duvarlarında doğal boyutlarıyla gösterilebileceği gezici bir müze (bir tür büyük konteyner, gezici, dev bir sirk çadırı) düşünmüştü. Bu yolla bir taşra kentinde, x haftası içinde bütünüyle Louvre, onu izleyen hafta Modern Sanatlar Müzesi görülebilecekti. Bu çözüm,

değiştirmemekle birlikte dinamik kılıyor geleneksel müze düşüncesini. Her şeye karşın, gerçek bir kültürel deneyimin olanaksızlığı anlamına gelen değerli ve dokunulmaz objeye karşı duyulacak fetişistik tapınma yanlışından, ziyaretçiyi arındırıyor.

Bu anlayışın bir çeşitlendirmesini Ferra'daki kalıcı, metafizik resim müzesi veriyor bize. Bu müzede yalnızca diapozitiflerden, başka bir deyişle, metafizik resmin tüm yapıtlarını gösterme olanağı tanıyan ışıklı, dev perdelerden oluşmaktadır. Resim altlarındaki net açıklayıcı bilgilerle donatılan bu tarihi güzergah sergiyi bir öğretim aracına dönüştürüyor. Orjinallerin sergilenmiyor olması ve kavrayış biçiminin yalınlığı sergiyi, istenildiği anda 'gezici', devinimli yada birçok örnekte çoğaltılabilecek bir sergi durumuna getiriyor. (Eco,1993)

### 5.2.3. Deneyimci – Bilimkurgusal Müze

Bu tip müzede, obje – konulardan çok sergileme teknikleri sergilenir. Ziyaretçide, bir bilgiyi kendisine verebilecek sonsuz yollara karşı merak ve dürtü uyandırılır. En azından, uzam, ışık, renk sergilenir burada. Müze geleneksel bağlamda ölür, 'topolojik bir uzama göre düzenlenmiş, hareketli, açılır-kapanır duvarlar üzerinde kurulup-bozulan, bir vakitler aynı anda diskotek yada balo ve sergi salonu olmuş, New York'taki Electric Circus'un ziyaretçileri burada, Metropolitan Sanat Müzesi'nde yaşadıklarından çok daha canlı bir çağcıl sanat, ışık ve ses deneyimi yaşarlar.

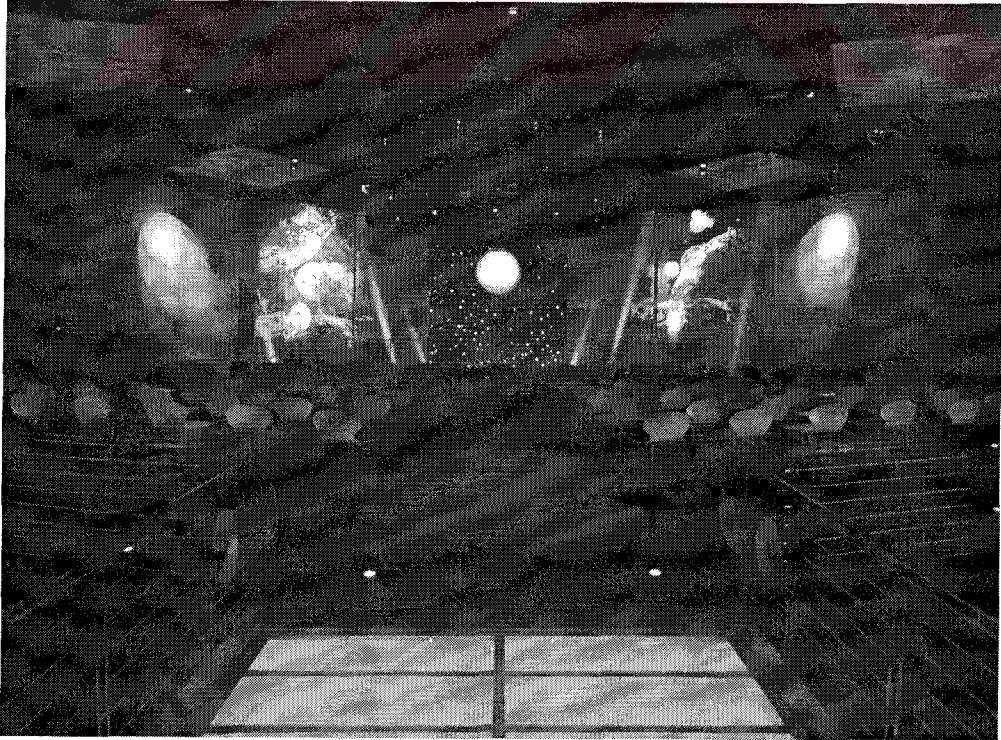
Bunlar objelerin değil, sergileme tekniklerinin, günümüzdeki evrensel sergilerin sunulduğu müzelerdir. Tayvan'da bulunan Ulusal Doğal Bilimler Müzesi'ne 1993'de eklenen Çevre Tiyatrosu, Londra kökenli sergi tasarımcısı MET Stüdyo'su tarafından tasarlandı. Bu esnek multimedya galerisi, 15 m çapıda, 150 kişi kapasiteli bir platform üzerinde içerir. Bu platformun çevresinde, 21 m çaplı 360 derecelik bir ekran bulunmaktadır. Tiyatro, sürekli ekranın ve ekranı oluşturan panellerin hareket etmesiyle, değişik konfigürasyonlara dönüşebilir. Bu dönüşüm ışık efektleri, lazer gösterileri, bilgisayarda hazırlanmış video ve slayt gösterileriyle desteklenmektedir.

Bu penceresiz ve sanal yüzeyleri siyaha boyanmış tiyatronun en önemli özelliği, 12 dakika süren 3 farklı şovun ard arda gösterimi. Bu sürekliliğin nedeni, izleyicinin doğal dünyanın ritmini yakalamasını sağlamaktır.tiyatro tamamen çelikten yapılırken, döner platformla giriş lobisi bir köprüyle bağlanmaktadır. Bu köprü, alttan mavi ışıkla aydınlatılan, sable camla kaplanmıştır.

Oldukça geniş bir takım olan MET Stüdyo, özel bir ses, audiovisual, video, lazer ve aydınlatma ekiplerini bünyesinde bulundurmaktadır. Bu profesyonel tavır, Tayvan'daki sergileme standartlarının yükselmesine yardımcı olmaktadır.



Şekil 5.9: Çevre Tiyatrosu, Tayvan, 1993



#### 5.2.4 Oyun Müzesi

Burada ziyaretçi görmenin ötesinde oyun oynar. Kendisine iletilen herşey, bir dizi el hareketiyle kazanılır. Bu tip müzeye örnek, insanın öğretici durumlar yaratmak amacıyla kullanacağı perdeler, hareketli modelcikler, ortamlar ve türlü makinalar aracılığıyla teknik tarihini anlatan Münih Alman Müzesi'dir. Bir denizaltıyı tanımlamak söz konusu olduğunda ziyaretçi gerçek bir denizaltına girer. Bir madenin ne olduğunu anlayacağı zaman ise yeraltına iner ve Greyin Müzesi'nce kusursuz bir biçimde yeniden kurulmuş maden ortamlarını peşpeşe, birkaç yüz metre boyunca kateder. Makinaları kullanır ve teknik tarihinin çeşitli dönemlerini yeniden kurmak üzere bir oyun oynar. (Eco,1993)

Günümüzde birçok kısa süreli sergi oyun müzesi ve deneyimsel-kurgubilimsel müze düşüncesine çok yaklaşıyor. En can alıcı örnek, Paris'te Les Immateriaux (özdekçi olmayan) üzerine kurulan sergidir. Bu formülü desteklemenin de bazı riskleri mevcuttur. Risk, serginin herşeyden önce sergileme tekniğini sergiliyor olması; oyun fonksiyonunun, oyun anının herşeyin önüne geçmesi ve sonuçta ziyaretçiler için içerik (objeler yada kavramlar) deneyiminin dışsal gösteri duyumunun verdiği hazca bastırılmasıdır. Bu risk kısa süreli bir sergi için göze alınabiliyorsa ve de özellikle, belirli objeleri tanıtmak ve yorumlamaktan çok yeni bir kavram, yeni bir örnek duygusunu bütünüyle iletmeyi amaçlayan Immateriaux sergisi için, yerli kalıcı müze anlayışı söz konusu olduğunda, çeşitli modeller arasında bir uyum kurma gereği açıktır.

Sabahattin Batur, Viyana'ya yaptığı bir gezi sırasında, oyun müzesi olarak tanımlanabilecek bir müzeyi şöyle anlatmaktadır:

'Viyana Kuşatması'nın 300. yıldönümü dolayısıyla Viyana'da yapılan törenlerde bulduk. Müzelerdeki düzenlemeleri izledik. Bir zamanlar kendi ülkemizde uygulamaya fırsat bulamadığımız bir düşüncenin benzerinin oralarda uygulandığını görerek hem sevindik, hem üzüldük. Tarihi olayları durgun bir anlatımdan kurtarıp devingen bir gösteri haline getirince nasıl vurucu ve etkileyici olduğunu görerek sevindik. Fakat, yıllarca topluluklar önünde yaptığımız konuşmalarda dile getirip de uygulayamadığımız bir tasarımı anımsayarak alabildiğine üzüldük.

1683'te kuşatıldığı halde alınamayan Viyana, 1983'te sanki içinden fethedilmiş gibiydi. Tüm müzelerde ve meydanlarda o günlerin acılı anısını canlandıran sahneler kurulmuştu. Hele, Kunstlerhaus Vien'in çatısına oturtulan görkemli Merzifonlu Kara Mustafa Paşa'nın otağının altından geçerken insanın tüyleri diken diken oluyordu. Avusturyalılar da aynı

duyguyu duyuyorlar mıydı bilmiyorum. Ama müzelerden restoranlara, otel salonlarına kadar yücelterek sundukları eşsiz Türk eserlerini sergileyerek övünüyorlardı. Biraz önce adını andığımız müzede Merzifonlu Kara Mustafa Paşa'nın 1/1 ölçülerinde beyaz atı üzerinde bir maketi vardı. İki taraflı salonun duvarlarında yağlıboya 1683 savaşından tanınmış ressamların tabloları asılı idi. Vurucu bir müzik eşliğinde yine o türden tablolardan çekilmiş diaporitlerle başka bir örneğini görmediğim biçimde savaş sahneleri canlandırılıyordu. Bir yandan da çeşitli dillerde bu sahnedeki gelişimler anlatılıyordu. Her gün belirli aralıklarla verilen bu gösterileri birkaç kez yukarıda belirttiğim duygularla izledim. İnanılmaz bir şeydi, ışıklar yandığı zaman duvarlarda durağan biçimde görülen o tablolar gösteri başlayınca canlanıyorlardı. (Batur,1992)

Sonuç olarak, öğretici amaçlı, sergileme seçimlerinde değişken, doğası deneyimci ve temelde oyun üzerine kurulmuş, ancak buna karşın ziyaretçilerin bazı yapıtlarla her zaman ilişkiye girebileceği bir müze olmalıdır çağdaş müze kavramı. Bu yapıtlarla kurulacak ilişki yalnızca görsel ve eylemsiz olmamalı. Ziyaretçinin kullanacağı öğeler, objelere dokunabilme olanağı, ziyaretçiye objelere dokunabilme güvenini duyurabilecekse orjinallerin kopyalarla değiştirilmesindeki esneklik, bunların tümü önemle ele alınması gereken konu başlıklarıdır. (Eco,1993)

## 6. SANAL MÜZE

### 6.1 Siberuzay, Sanal Gerçeklik, Güçlendirilmiş Gerçeklik

Siberuzay en geniş anlamı ile bilgisayar destekli, etkileşimli sanal bir ortama verilen addır. Bu terim ilk olarak William Gibson tarafından 'Neuromancer' adlı kitabında kullanılmıştır. Yazar şöyle tarif etmektedir: 'Siberuzay, her ülkede milyonlarca kullanıcı tarafından hergün yaşanan uzlaşmış bir halüsinasyondur... İnsanlar tarafından yapılmış tüm bilgisayar sisteminin bilgi bankalarından elde edilmiş grafik bir canlandırma. Düşünülemez bir karmaşa. Beynin yetersizliğinde barınan ışık çizgileri, bilgi yığınları. Tıpkı şehir ışıkları gibi...' Burada anlatıldığı gibi, siberuzay, salt dijital bilginin duyumsal bir bütün sağlanabilmek üzere bir araya getirilmesinden oluşur. Böylelikle insan, gerçekte var olmayan bir gerçekler dünyasını yaşayabileceği bir ortamı yaşar. Günümüzde bilgisayar içinde yaratılmış bir ortamı, fiziksel bir mekan olarak algılamak ve duyumsamak mümkündür. (Birch & Buck,1995)

İnsanlık deneyimlerinden gelen, resimlere çevrilmiş bilgisayar verilerini görmek yerine siberuzay, daha soyut bir yapıda olan bilgisayarlar, iletişim araçları, yazılım ve verileri içerir. Siberuzayın özü matriks yada net'tir (ağ). 'Ağ... dünyadaki bütün bilgisayar ve telefonları birbirine bağlar. Yörünge (dünya yörüngesi) ve ötesine bilgi yayan radyo, telefon ve mikrodalga vericili hücresel bağlantılardan oluşmuştur. 20yy'da net, 'modem' adlı aracı kullanarak bilgi gönderme ve elde etmeyi sağlayan bir sistem olarak kabul edilebilir tek bilgisayar terminaliydi. Fakat 2013 yılında bilgisayar verisini duyumsayabilen, olaylara çeviren arayüz programlar ve sinirsel bağlantılarla doğrudan doğruya kendi beynini kullanarak Net'e giriş yapabilirsiniz' (Talsarion,1988)

Bilgisayarlar arasında iletişim, uzun zamandır kullanılmaktadır. Bilgisayar ortamında dijital bilgiler ile bir gerçeklik duyumsaması yaratmak ise 1980'lerden beri araştırılmaktadır. Buna 'sanal gerçeklik' denilmektedir.

Sanal gerçeklik, yaşadığımız fiziksel dünyada algıladığımız duyumlardan ayırt edilemeyecek durumları bilgisayar ortamında elde etmeyi amaçlar. Böylelikle bilgisayar ortamında tüm duyularla (görme, dokunma, koku alma, işitme ve tat alma) algınabilen bir dünya yaratılır. Bu dünyanın yaratılması için kullanılan teknoloji görülemezdir ve insan davranışlarına uyarlanmıştır. Bu yolla, sanal gerçekliği deneyen insanların doğal davranmaları sağlanabilmiştir.

Güçlendirilmiş gerçeklik ise neredeyse sanal gerçeğin tersine dönüştürülmüş halidir. Güçlendirilmiş gerçeklik, insanları içinde yaşadıkları fiziksel dünyada, bilgisayar destekli ortamları yaratmayı amaçlar. Her nesneye bir bellek sağlayarak nesnelerin insan müdahalesi olmadan çalışabilmelerini sağlar. Televizyonların yada müzik setlerinin seslerinin, ev sahibi telefonda konuşacağı zaman kendiliğinden kısılması, sabah kalktığında kahve makinasının kahveyi yada çayı hazırlamış olması, hayal gücünü biraz daha çalıştırırsak, buzdolabının alışveriş listesini kendiliğinden hazırlaması, fırının pişirilen yemeğin tarifine uygun hazırlanıp hazırlanmadığını denetlemesi gibi sahnelerin hayatımıza dahil olması çok ileri bir tarihte olmayacaktır. Bilgisayar destekli teknolojiler insan etkinliklerinin her alanında kullanılmak üzere hızla geliştirilmektedirler. Müze söz konusu olduğunda, her üç bilgisayar teknolojisi, bu teknolojilerin müze ortamında uygulamaya geçilmesiyle, her teknolojik yenilik gibi faydalarını ve zararlarını beraberinde getirecektir. (Camgöz,1998)

## **6.2 Sanal Dünya – Gerçek Dünya Etkileşimi**

Siberuzaydaki çok kısa ve eş zamanlılık, eski dünyadaki iletişimin önemini yeniden değerlendirmemizi sağladı. Fiziksel temasla, el sıkışarak, öpüşerek, kucaklaşarak sağlanan iletişimin yerini bu sanal iletişimin almasıyla eskinin değerini ve önemini düşünür hale geldik. Bu örnek değişimin etkileri, sadece geleceği görmemizi sağlamakla kalmayıp, geçmişini görme açımızı da değiştirdi.

Sanal ortam, gerçek dünyaya alternatif olarak görülmemelidir. Bu, gerçek dünyada bize yeni hareket özgürlüğü sunan, yeni bir boyuttur. Seyahatin yada iletişimin yeni bir formu gibi. Sanal ortam, eski dünyanın yeni bir perspektif açısıyla görünümüdür. Örneğin, çağdaş bilim romanları gerçek dünyanın ve siberuzayın, bir arada olduğu üzerine yoğunlaşır. Gerçekten de okuyucu, önündeki kağıda basılı sözcükler dünyasında, okuyarak eş zamanlı anlama ve hayal kurmayla karşılaşır. Okurun gerçek duygularıyla yazarın hayal gücünden oluşan sanal bir dünyaya transferi söz konusudur. (Frazer,1995)

Diğer yandan, her tiyatro ve opera tutkunu, fiziksel duygularıyla gerçek ve sanal dünyanın varlığını çoktan denemişlerdir. Büyük bir konsantrasyon gerektiren tiyatro izleyiciliği, koku, ses gibi çevresel etkilere çok açıktır. Fakat sahnede yer alan parlak ışıkların büyüü, fantastik kostümler, sıradışı makyajlar ve normalden yüksek ses tonlarının etkisiyle tüm yan faktörler kompanse edilir. Bu sırada müzik, sahne ve tüm duygular güçlü bir şekilde canlanır. Oyuncunun ne kadar canlı olduğunu fark etmemize rağmen, eş zamanlı olarak

onun ölmek üzere olan genç ve güzel bir prenses olduğuna inanırız. Oyun süresince bile olsa sanal bir dünyada yaşar, sanal kahramanları bize yakın hissederiz.

Bu tür sanal-gerçek dünyanın nasıl iç içe geçtiğini şu örnek de açıklamaktadır; The Independent gazetesinin ön sayfasında şu haber yer alıyordu: ‘İngiliz televizyonunda yer alan Brookside adlı seri dizide, şiddet dolu kocası tarafından öldürülen Mandy Jordache isimli kadın için Kadın Evleri’nin telefonları kilitlendi’ Gerçek insanlar, sanal karakterler ve sanal olaylar için, gerçek kurumları arıyorlardı. Sonunda yavaş yavaş anladık ki, hep beraber sanal bir dünyada yaşıyoruz. Kant’ın iddeasında yer aldığı gibi: ‘Gözlerimizin beynimize ilettiği, düşük rezulasyonlarda, ters, monokrom görüntülerdir. Beyin, bu görüntüleri, 3 boyutlu, renkli modellere çevirir. Pekçok ayrıntının ardından beynimiz, sanal modellerin gerçekten orada olduğu hissini verir bize. Sonuçta ilüzyon öyle iyi tanımlanır ki, mutlulukla orada ne olabilir yerine, oradaki nedir deriz. (Frazer,1995)

### **6.3 Müzedeki Sanal Ortam – Sanal Ortamdaki Müze**

#### **6.3.1 Müzedeki sanal ortam**

Bilgisayarlar, müze ortamında güçlendirilmiş gerçeklik nesnelere kullanımı ile de kendilerini gösterirler. Her müze nesnesinin yakınında yer alan, kendi içerisinde kapalı siberuzay kullanımı ile o nesnenin yorumlanması sağlanabilir. Wendy A. Kellog, John T. Richards böyle bir müze için Doğa Tarihi Siberuzay Müzesi adını verdikleri bir senaryo oluşturmuşlardır.

‘Cumartesi ziyaretçi kalabalığı Washington’da bulunan Doğa Tarihi Siberuzay müzesinde sergilenen Archaeopteryx, (ilk kuş) önünde durmaktadır. Ziyaretçilerin çoğu sergiye birkaç dakika bakmakta ve müzeyi gezmeye devam etmektedirler. Ancak birkaç ziyaretçi özel gözlükleri, özel kulaklıkları ve özel eldivenleri ile sergi önünde daha çok zaman harcamaktadır. Charles 10 yaşındadır ve dinazora karşı özel bir ilgisi vardır. Müzeyi birçok kez ziyaret etmiş olan Charles, her zaman olduğu gibi öncelikle Archaeopteryx sergisine gelmişti. Dinazorların gerçekten soyu tükenmiş sayılması gerekip gerekmediğini merak etmekteydi. Bazı bilim adamlarının Archaeopteryx’lerin coelurosaur adı verilen bir grup dinazordan türediklerine inandıklarının farkında idi; ancak dinazora olan yakınlığı Charles’ı onların bu küçük kuş ile soylarını devam ettirmeleri ihtimaline kayıtsız bırakıyordu.

Charles yaşama alanı siberuzayına girebilmek için, sergileme mekanında bulunan boş koltuklardan birine oturur. Koltuğunun arka tarafında bulunan bir ekran, meraklı ziyaretçilere Charles'ın gördüklerini izletmektedir. Siberuzay programına giren Charles, daha önce birçok kereler yapmış olduğu gibi bir anda Archaeopteryx'in sanal yaşama alanına girer. Nerede olduğunu anlamak için etrafına bakar ve kuşlardan birinin yakınındaki bir ağacın alçak dallarından birinde oturduğunu görür. Ağaca yaklaşır ve sanal eliyle kuşa dokunur. Kuşa dokunur dokunmaz Charles'ın algısı değişir ve etrafını kuşun duyumsamaları ile algılamaya başlar. Gözüne, aramakta olduğu colelurosaur ilişir. Ağaçtan aşağıya atlar ve colelurosaur'a doğru koşar. Sanal elini dokundurduğu anda algısı yine değişir ve bu sefer Charles bir dinazora dönüşür. Kuş yanında durmaktadır.

Charles, eğer kuş gerçekten colelurosaur ailesinin bir üyesi ise, her iki hayvan arasındaki benzerlikleri dönüşümlü olarak her iki hayvanın algılarıyla çevreyi yaşayarak hissedeceğine inanmıştır. Böylelikle Charles yaşam alanı siberuzayında algısal deneyimlerini kuş ve dinazor arasında değiştirerek iki hayvan arasında deneysel bir bağ bulmaya çalışır.

İnsan hayatı beş duyu üzerine kuruludur. Teknoloji, duyu organlarına ulaşarak, insanları mümkün olduğunca etkilemek ve bu etki sonucunda en zevklisinden en tehlikelisine kadar tüm uğraşılarda avantaj yaratmakta kararlıdır. Sanal gerçeklik gerçekte olmayan veya hissedilemeyecek kadar uzakta olan olayları, kullanıcıya 'sandırarak' en doğru refleks yada tepkileri almayı amaçlıyor. Burada Charles sanal gerçekliği, tüm inandırıcılığı ile yaşamaktadır. Charles'ın yaşadığı deneyim, sanal gerçekliğin müzelerde, eğitim amaçlı kullanımını içermektedir. Oysa, bu olgu pekçok alanda kullanılabilir. Örneğin bir havaalanı, henüz inşaatı başlamadan mevcut mimari bilgiler yüksek hızlı bilgisayarlara giriliyor ve alan önce, bilgisayar içinde inşa ediliyor. Sanal gerçeklik aparatları bağlandıktan sonra bir kontrol ekibi, bilgisayar içindeki havaalanına ışınlanıyor. Bilet gişelerinden tuvaletlerin yerlerine dek mimari kullanışlılığı sınanıyor. Uçaklar, inip kalkmaya başlıyor, güvenlik tatbikatı yapılıyor. Yapay depremler yaratılarak, direnç hesapları yapılıyor. Personel sayısı hakkında kesin kararlara varılıyor. Kısaca tuğla bile kıpırdamadan tüm olası sorunlar makine üzerinde çözümleniyor.

Sanal gerçeklikte, sistemin ana merkezi, çok hızlı ve üstün bir grafik yeteneği olan bir bilgisayar yada bilgisayarlardır. Günümüz mikro bilgisayarları bu tip uygulamalar için oldukça yavaştır. Bilgisayarlara ek olarak, 'his' olgusunu yaratmak için geliştirilmiş

elektronik başlıklar, eldivenler veya komple vücut elbiseleri kullanılır. Bu cihazlar, insan hareketleriyle yazılım arasında etkileşimi sağlarlar. Bu etkileşim o kadar hızlıdır ki, yapılan her hareket, doğal algılama süreci içinde cevaplanır. Sanal gerçeklik kasklarına BOOM (Binocular Omni-Oriental Monitor) adı verilmiştir. Kasklar normal monitör görevi gördüğü gibi, başın hareketlerini de hissedip bilgisayarlara aktarabilir. (Cerit,1996) Charles'ın içinde bulunduğu sanal gerçeklik ortamına biri daha katılmaktadır.

Laura 16 yaşında biyoloji bölümünde okuyan bir lise öğrencisidir. Yaşam biçimlerinin hiyerarşik sınıflandırılması ile ilgili bir dönem ödevi hazırlaması gerekmektedir. Müze'ye var olan hiyerarşik sınıflandırmayı değiştirecek güncel iki tartışmayı araştırmaya gelmiştir. Prokaryot ve ökaryot siberuzay sergilerini gezmiş olan Laura, halen bitkiler ve hayvanlar olarak ayrıldığı kabul edilen ikili sınıflandırma yerine önerilen farklı tek-hücreli organizmalardan oluşan beşli sınıflandırmayı araştırmıştır.

İkinci bir öneriyi araştırmak üzere Archaeopteryx sergisine gelen Laura, bu sefer hem dinazorları hem de kuşları içeren Dinosaurus adlı yeni bir sınıfı araştırmaktadır.

Laura, Charles'ın yanındaki koltuğa oturur. Yaşama alanı siberuzayına girer ve yakındaki bir ağaçta bir kuş görür. Etrafına bakındığında, uzakta başka bir kuş (Charles) ve bir dinazor görür. Charles deneyini gerçekleştirmektedir. Laura'nın aklında belirli bir soru vardır. Özel eldivenli elleriyle soru sorarmışçasına avuçları düz ve yukarıya dönük olmak suretiyle bir jest yapar. Etrafı aniden sanal insanlarla çevrilir. Bunlar çoğunlukla Archaeopteryx ile ilgilenen bilim adamlarıdır. Her bilim adamı veya birkaç bilim adamından oluşan grup, bir karatahtanın önünde durmaktadır. Yaklaşınca karatahta üzerinde yapılmış olan çalışmalar görünür hale gelir.

Laura, Dinosaurus önerisinin iki paleontolog, Bakker ve Galton tarafından yapıldığını bilmektedir. Böylelikle önünde iki insan duran karatahtalara bakmaya başlar. Seçtiği bir karatahtaya yaklaşır ve Dinosaurus yazısını görür. Karatahtanın önünde durur ve sanal eliyle ona dokunur. Dokunur dokunmaz iki bilim adamının kuşları ve dinazorları aynı sınıfa dahil etme fikirleri üzerinde tartıştıklarını duyar. İkinci bilim adamı sözünü tamamladığı zaman, başka bir bilim adamı görünür ve söze devam eder. Kendini Dr. Ostrom olarak tanıtan bu bilim adamı, Archaeopteryx üzerinde yeni tamamlamış olduğu anatomik incelemenin sonucunda önerilen Dinosaurus sınıfının kabul edilmesi gerektiğini söyler.

Laura, bilim adamlarının konuşmalarını dinler. Bilim adamlarının tartışmalarının karatahtada görüldüğünü fark eder. Tartışmalar ve konuşmalar bittiği zaman Laura sanal çantasını karatahtada yazılmış olanları toplamak üzere açar. Günü bittiği zaman Laura, müze gezisi boyunca doldurduğu disketindeki bilgileri ile evine döner.’ (Camgöz,1998)

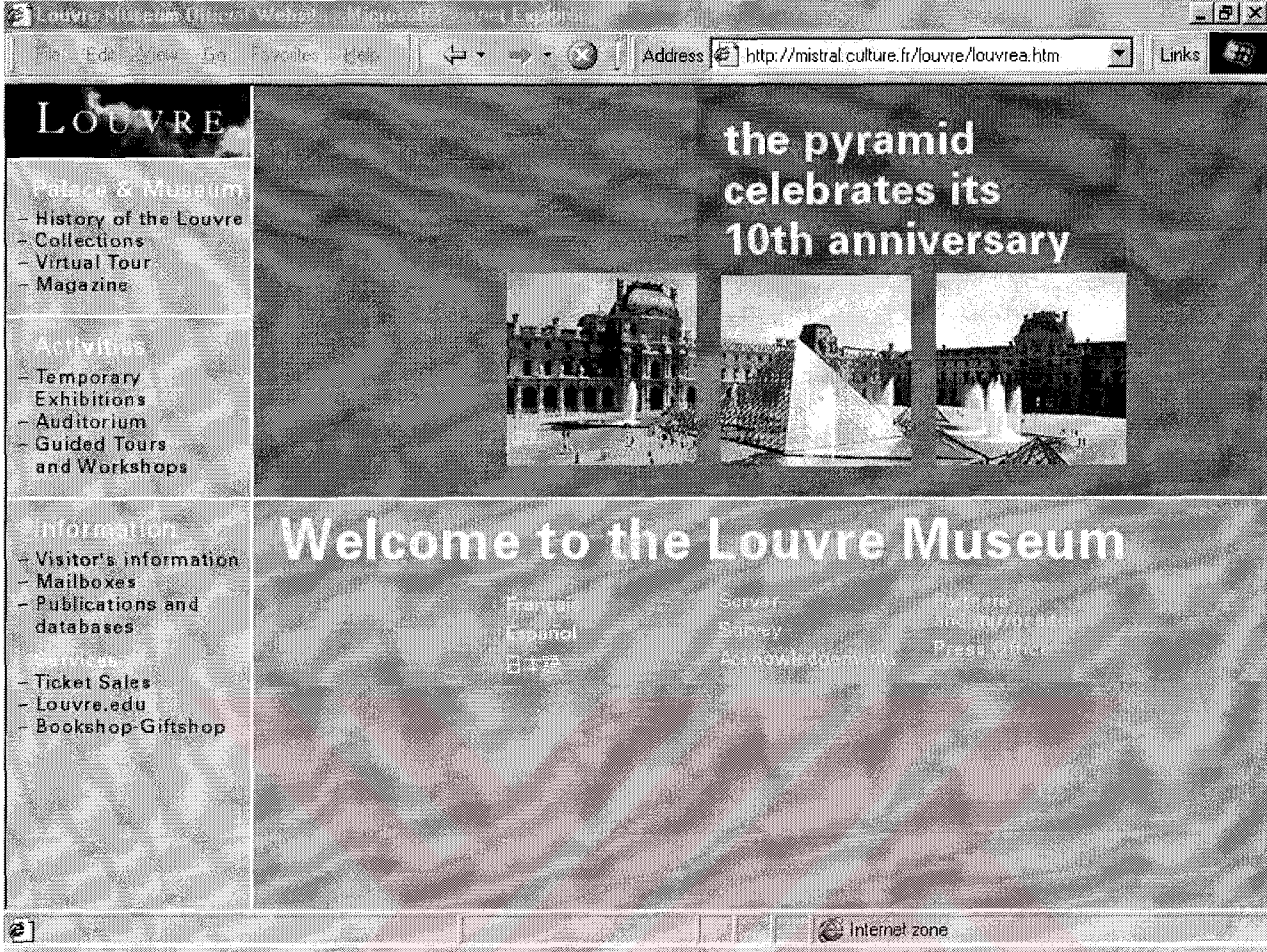
Bu örnekte müze, fiziksel nesnelere var olmaları ve bu nesnelere alansal düzenlemeleriyle sergi oluşturulması anlayışı ile günümüzde alıştığımız müze tanımlamasına uymaktadır. Müze alanı içerisinde yer alan siberuzay ve sanal dünyalar dikkatli bir şekilde ayrıntılandırılan ve denetlenen, destekleyici bilgi kaynakları olarak kullanılmaktadır. Bu örnek, gelecekte müzelerde bilgisayar kullanımı için alternatif bir öneridir.

### **6.3.2 Sanal Ortamdaki Müze**

#### **6.3.2.1 Sanal ortama aktarılan gerçek müze**

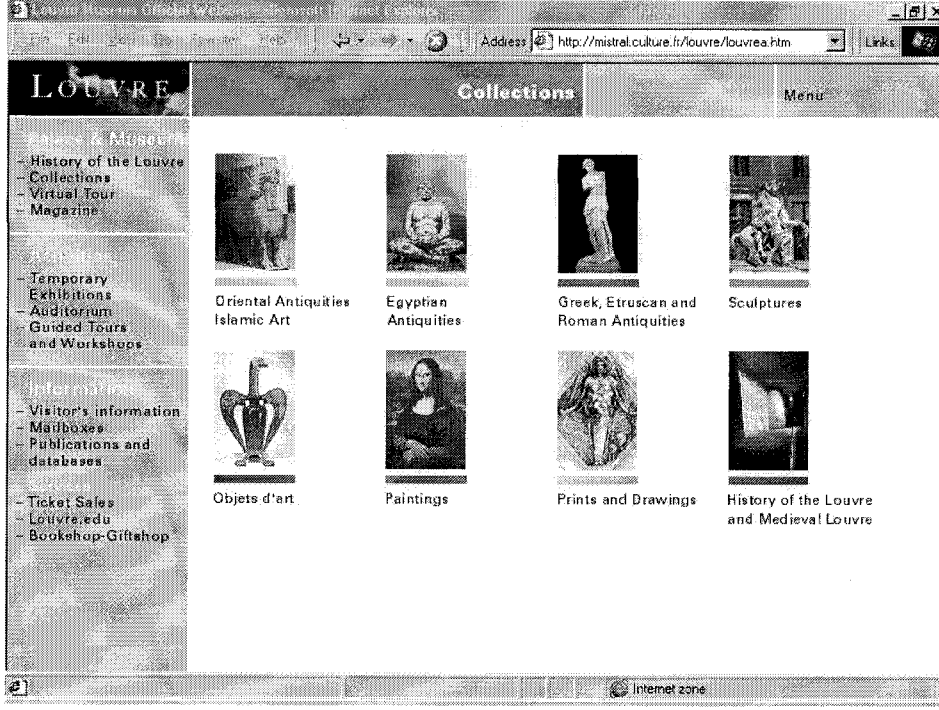
Bugün dünyadaki müzelerin çoğunun, kullanım gerekçeleri ve oranları farklı da olsa, internetle bağlantısı bulunmakta ve eğitici rolleri gittikçe etkinleşmektedir. Yakın zamana kadar müze eğitimcileri ancak insanlar müze sınırları içine girdikten sonra işe başlayabiliyorlardı. Artık dünyanın birçok müzesindeki başyapıtların yanı sıra belki hiçbir zaman sergilenmemiş yada sergileme koşulları ve diğer teknik nedenlerle depoda bekleyen pek çok imajı göstermek/görmek olasıdır. Amerikan Sanatı Ulusal Müzesi direktörü Elizabeth Broun bu konu hakkında şunları söylemektedir: ‘Elektronik medya, bize, normal müze gezme kavramının ötesinde, daha çok insana ulaşabilmek için gereken malzemeyi / yöntemi verir... Zengin koleksiyonlarımızın yalnızca küçük bir bölümünü sergileyebiliyoruz; depolara ve araştırma dosyalarına, müzedeki ve dışarıdaki ziyaretçiler için enerjik olaylar yaratacak elektronik bir pencere açabiliriz’ (Arredamento,1996)

Sanal dünyaya açılma konusunda müzeler oldukça istekliler. Dünya genelinde Louvre Müzesi başı çekiyor ve diğer bütün müzelere örnek oluyor. Şimdiden birçok koleksiyon on-line’ taşınmış durumda.



Şekil 6.1: Louvre Müzesi, <http://www.mistral.culture.fr/louvre/>

İnternette, <http://www.mistral.culture.fr/louvre/> adresinden Louvre Müzesi'ne girildiğinde karşımıza bu menü çıkıyor. Sol taraftaki başlıklara tıklayarak müzeyle ilgili istenen tüm bilgilere ulaşılabilir. Örnek olarak, soldaki müneden Collections tıklandığında İslam Sanatı, Mısır Antikaları, Yunan ve Roma Antikaları, Heykel, Obje Sanatı, Resim, Çizim ve Baskı ve Louvre Tarihi konu başlıklarından oluşan bir menüyle karşılaşılır.

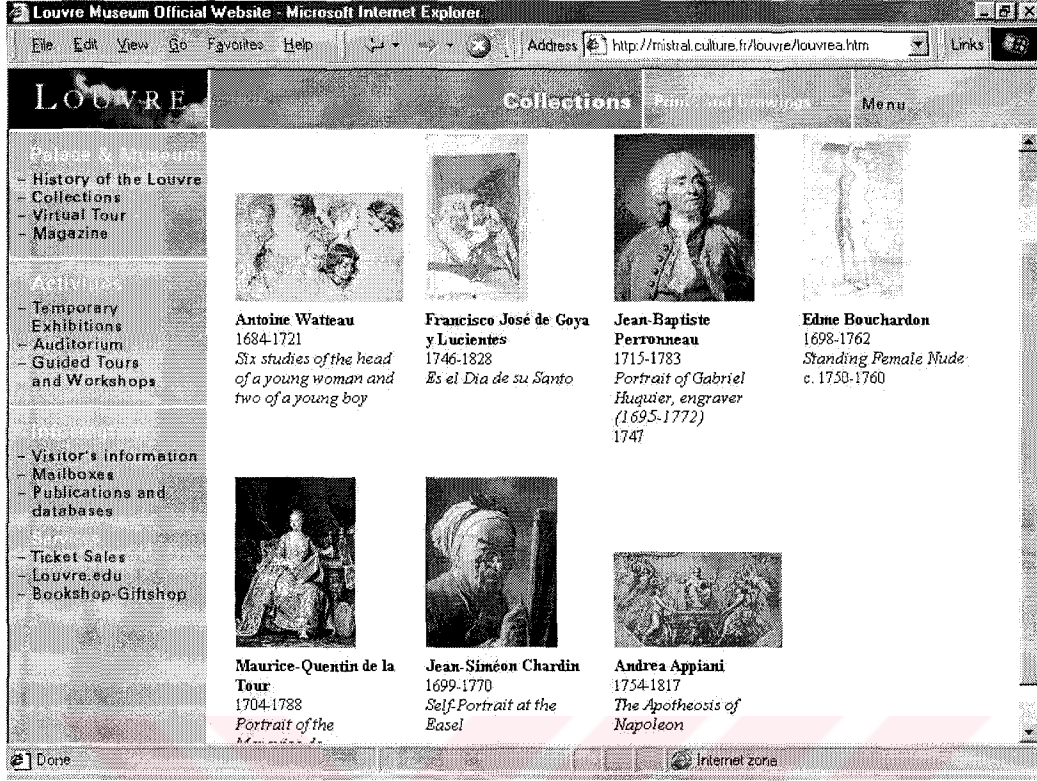


Şekil 6.2: Louvre Müzesi, <http://www.mistral.culture.fr/louvre/>

Burada yer alan konu başlıklarından Prints and Drawings tıklandığında, 14.yy'dan 19.yy'a kadar bir zaman dilimi seçimiyle karşılaşılır.



Şekil 6.3: Louvre Müzesi, <http://www.mistral.culture.fr/louvre/>



Şekil 6.4: Louvre Müzesi, <http://www.mistral.culture.fr/louvre/>

18.yy tıkladığında, karşımıza, bu yüzyıla ait yapıların küçük imajları ve altta bilgileri gelir. Bu küçük imajlar jpeg uzantılı olduklarından üzerlerine tekrar tıkladığında, büyük imajlar haline gelirler.

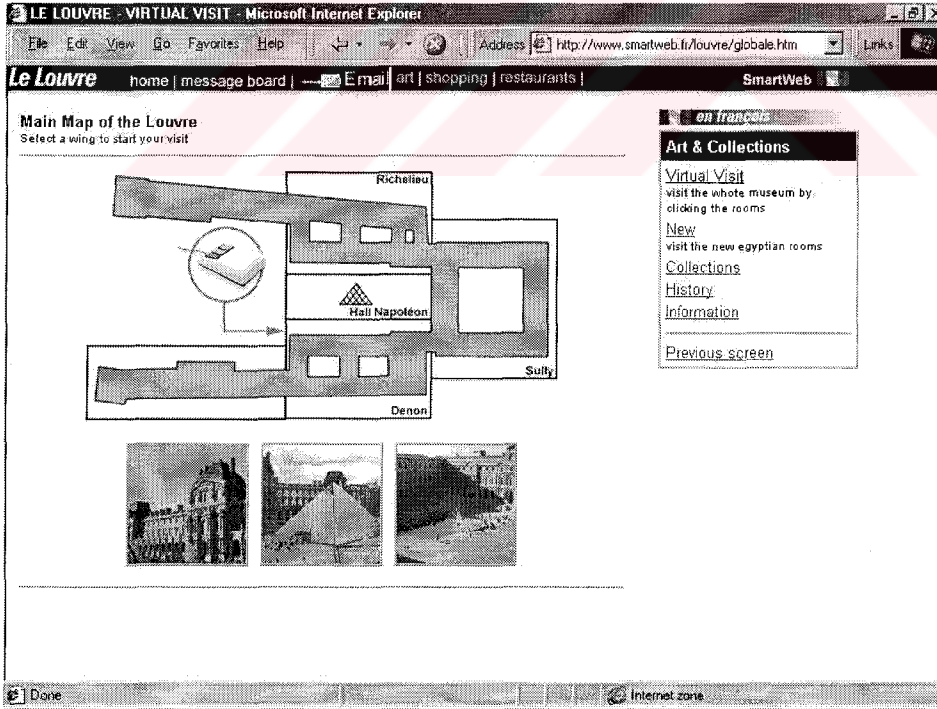
İnternette Louvre Müzesi, arama yapmak amaçlı anahtar sözcük olarak verildiğinde, karşımıza farklı yorumlarla hazırlanmış farklı siteler çıkacaktır. Bu olgu, tüm diğer müzeler için de geçerlidir. Müze kavramında, en önemli faktörlerden biri de kalıplaşmış müze imajını yıkarak, bu mekanları sürekli gezilen ve her seferinde, kullanıcının yeniliklerle karşılaştığı mekanlar haline getirmektir. Çağdaş müzelerin bunu başarmak konusunda önemli yollar aldığı bir gerçektir. Yine de, bir müze için yalnızca bir mekan vardır ve tüm faaliyetler bu mekanın içinde gerçekleşir. Oysa, siberuzayda yer alan müzelerin ortamları, yaratıcısının hayal gücüne bağlıdır. Bir müze için birbirinden farklı pekçok ortam yaratılarak, kullanıcıya çok zengin bir seçim olanağı tanınmaktadır.

Bunun iyi bir örneği de Louvre Müzesi için hazırlanmış olan <http://www.smartweb.fr/louvre> adresli bir diğer sitedir. Bu adrese girildiğinde ana sayfa aşağıdaki gibidir.

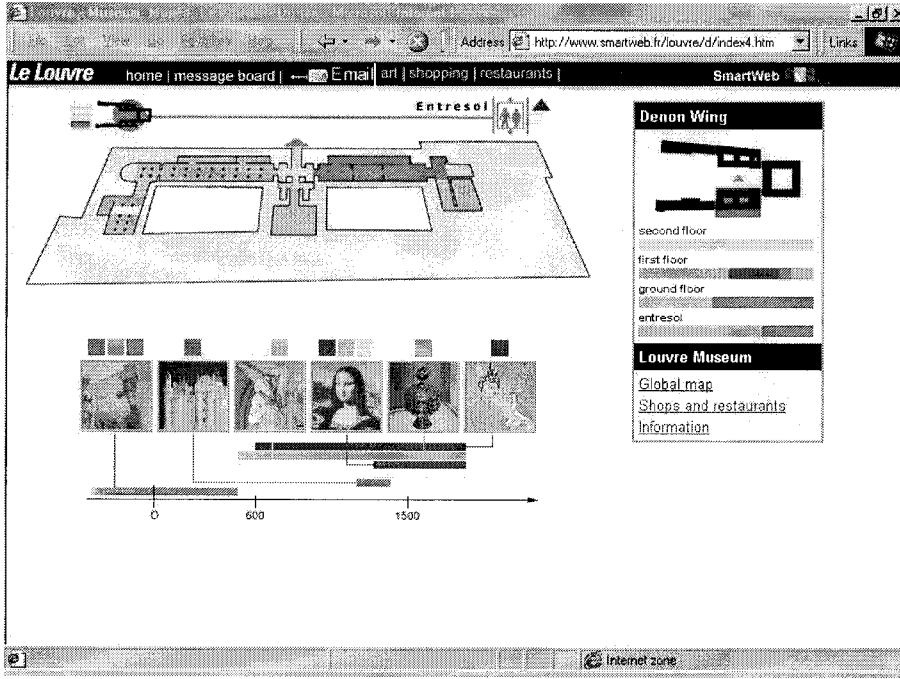


Şekil 6.5: Louvre Müzesi, <http://www.smartweb.fr/louvre/>

Bu sitede 'virtual visit of the museum with panoramic pictures' tıkladığında müzede gezintiye başlanabilir. Önümüze gelen müze planından ismi yazan bölgelere yada alttaki imajlara tıklayarak sanal müze turuna geçilir.

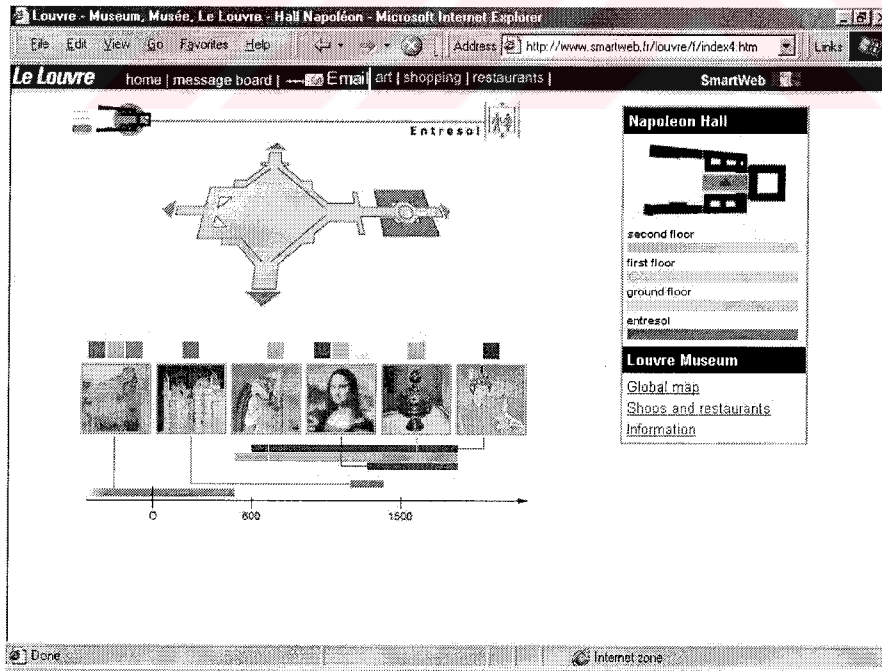


Şekil 6.6: Louvre Müzesi, <http://www.smartweb.fr/louvre/>



Şekil 6.7: Louvre Müzesi, <http://www.smartweb.fr/louvre/>

Bir önceki sayfada Denon tıklandığında, Müzenin o bölümünün farklı katlarına sağdaki menüden ulaşılabilir. Bu katlarda yer alan yapıtların hangi kısımda yer aldıkları renklerle sembolize ediliyor. Eserlerin üzerindeki renkler planda, buldukları yer o renge boyanarak ifade edilmiş. Tekrar sağdaki menüde Napolyon Meydanı tıklandığında aynı mantıklı, aşağıdaki sayfa açılır.



Şekil 6.8: Louvre Müzesi, <http://www.smartweb.fr/louvre/>

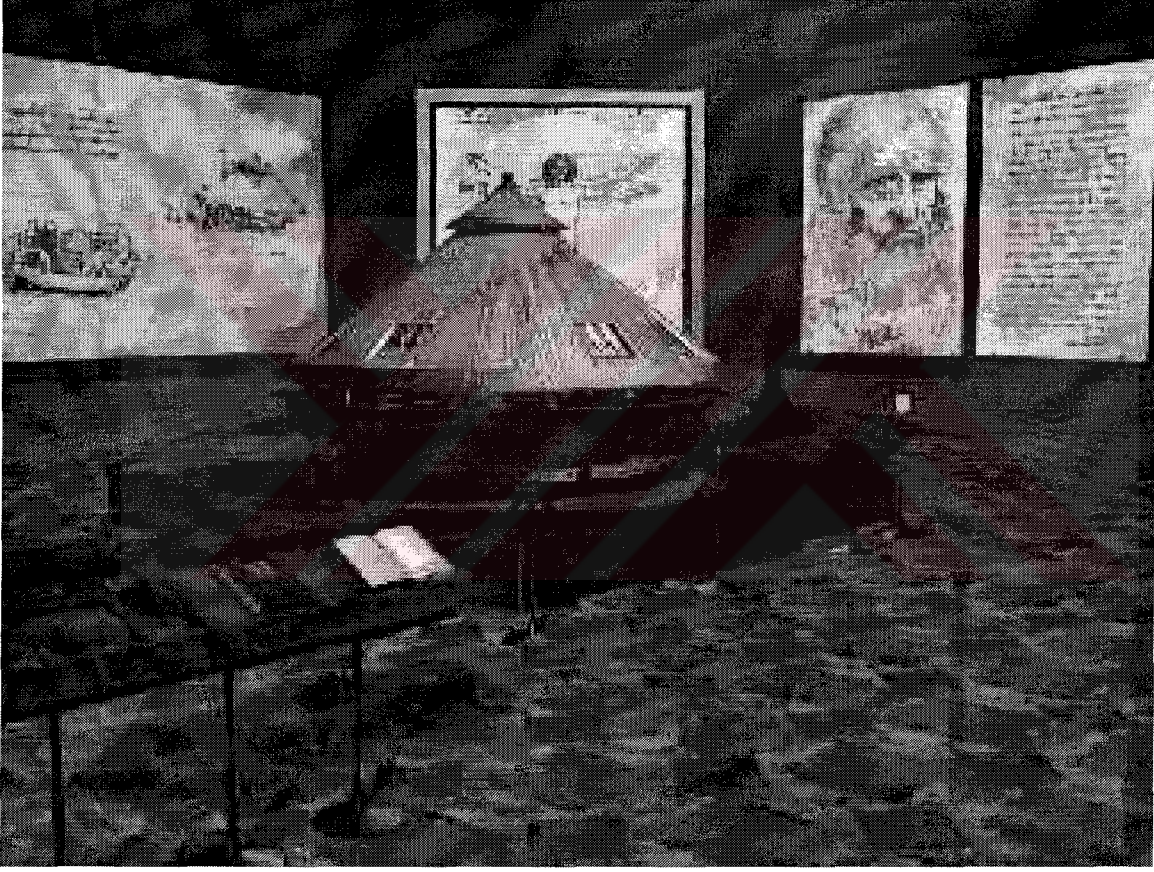
### 6.3.2.2 Sanal ortamda, gerçekte var olmayan müze

İnternet yada CD gibi sanal ortamlarda, dijitize edilmiş eserlerin sergilenmesidir. 1969'tan beri varlığı bilinen internet son zamanlara kadar genellikle yalnız araştırmacılar tarafından kullanılıyordu. Oysa şimdi, 1993'ün yarısından bu yana şirketler, kurumlar yada bireyler tarafından kurulan 300 bin internet alanından ve yaklaşık 5000 sanatçının katılımından söz edilmektedir. Özellikle son birkaç yıldır, gelişen imaj ve tarama teknolojileri ile internetin ilişkilerinden elektronik müzeler / sanal sanat alanları doğmuştur. İnternetin tek kullanım alanı, birçok müze / galeriyi aynı anda sunmak değil; aynı oranda ve eşzamanlı olarak kullanıcıya kendisini, üstelik tamamen gelenekdışı bir yolla, aktarabilme / sergileme olanağı vermesidir.

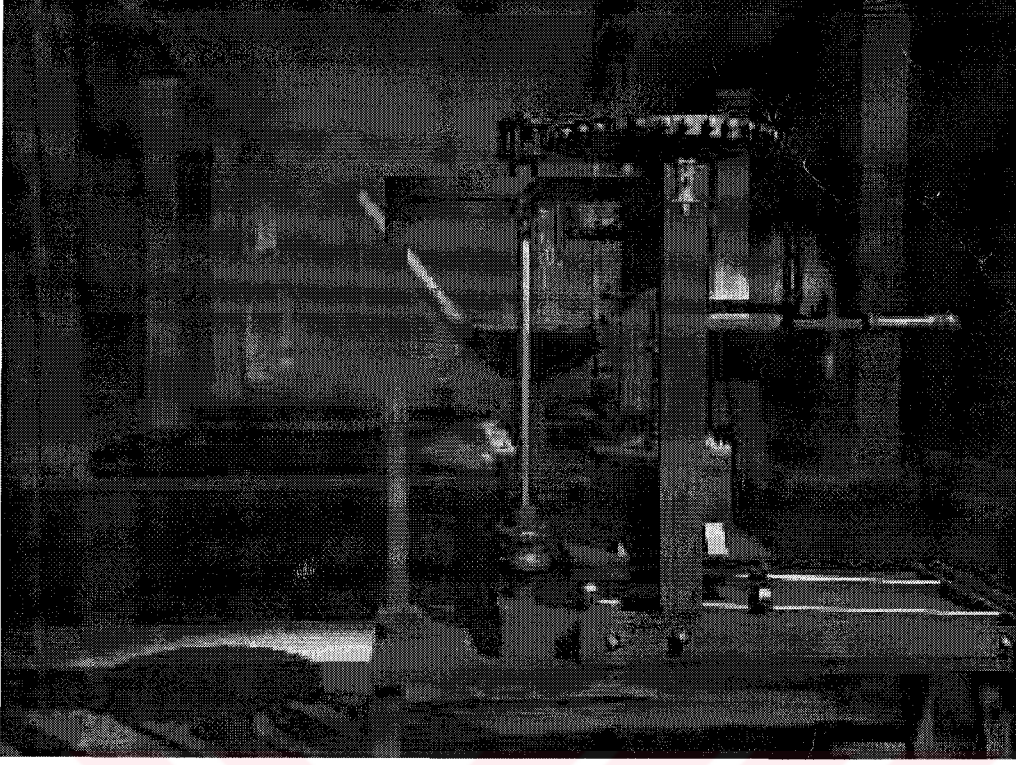
Örneğin, Londra'daki Ulusal Müze Koleksiyonunda bulunan 2200 resim. Microsoft'un sanat galerisi CD-ROM'una kopyalanmıştır. Sanat Galerisi sadece resimlerin adlarını, temalarını, dönemlerini ve geldikleri yöreleri kapsamaz; aynı zamanda çizim tekniklerini, kompozisyonda kullanılan araçları, renk şemalarını ve ressamlarca kullanılan sembolleri de içerir. Resimlerin yukarıda bahsedilen özelliklerini açıklamak için canlandırma tekniklerinin kullanıldığı Sanat Galerisi, izleyiciyi Ulusal Müze'yi bir grup sanat tarihçisi ile beraber geziyormuşçasına bilgilendirir.

Müze, 13.yy'dan 20.yy'a kadar uzanan bir tarih çerçevesinde 700'aşkın sanatçının 2200 resmini barındırmaktadır. Tüm bu resimler şimdi bir tek CD-ROM'un içerisine kaydedilmiştir. Sanat kitapları ile bilgisayar ekranı arasındaki önemli farklardan biri, bilgisayar canlandırmasının görüntüleri hareket ettirebilme yeteneğidir. Sanat Galerisi CD-ROM'unda bulunan animasyonlardan bazıları; resimlerin renklerini yok etme, resimlere renklerini tekrar yükleme, resimlerin çeşitli yönleri hakkındaki bilgileri yazılı olarak verme, çizgiler ve ızgaralarla resimlerdeki perspektif kurallarını gösterme ve resimlerin nasıl yapılmış olduğunu resim yüzeyinde bulunan boya tabakalarını sıyırarak gösterme olarak sayılabilir. Böylece bir ziyaretçi, bir Bellini freskinin üzerinde bulunan boya tabakalarını sırasıyla çıkartabilme olanağına kavuşur. Aynı şekilde Goya'nın Wellington Dükü'nün portresini yaparken boyamayı ne sırayla ve ne şekilde yaptığını bilgisayar ekranından izleyebilir.

Sanal Leonardo'nun Makinaları Müzesi'nde, Leonardo da Vinci'nin tasarladığı fakat günümüze ulaşmayan eserleri yer almaktadır. Bu makinalar, sanatçının yaptığı eskizlere dayanarak , bilgisayar ortamında modellenerek 3 boyutlu imajlar haline getirilmiştir. Bu aletler, sanal ortam içerisinde etraflarında dolaşılabilen, şimdilik kısıtlı da olsa kullanılabilen aletler olarak müzede yerini almıştır.



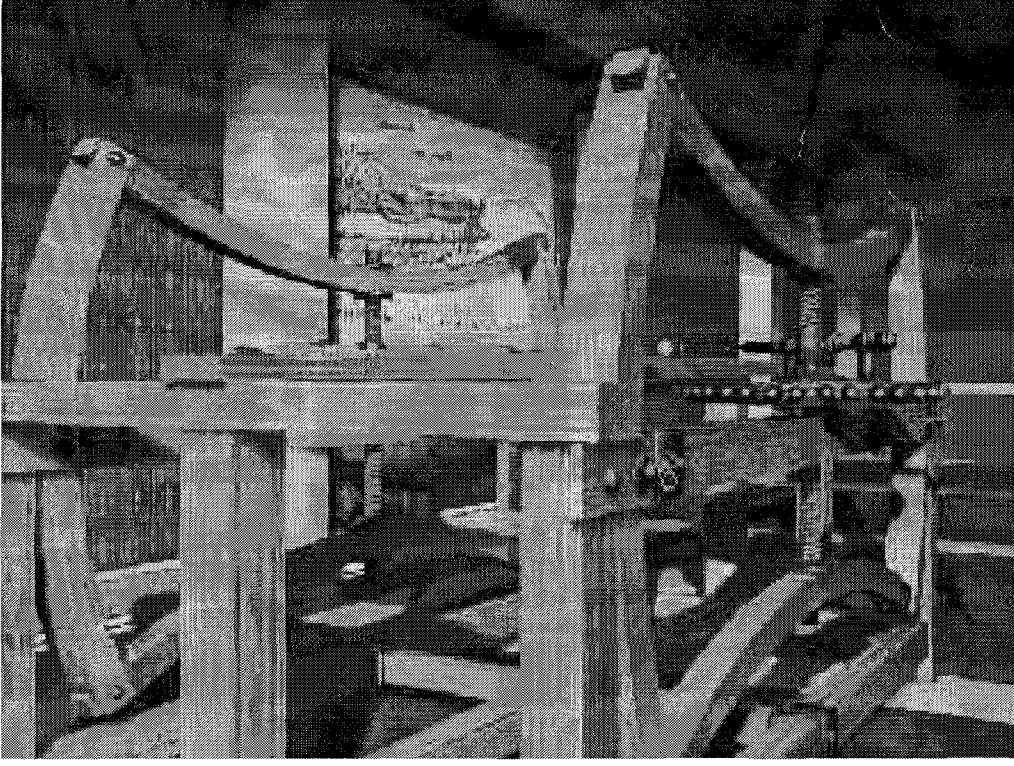
Şekil 6.9



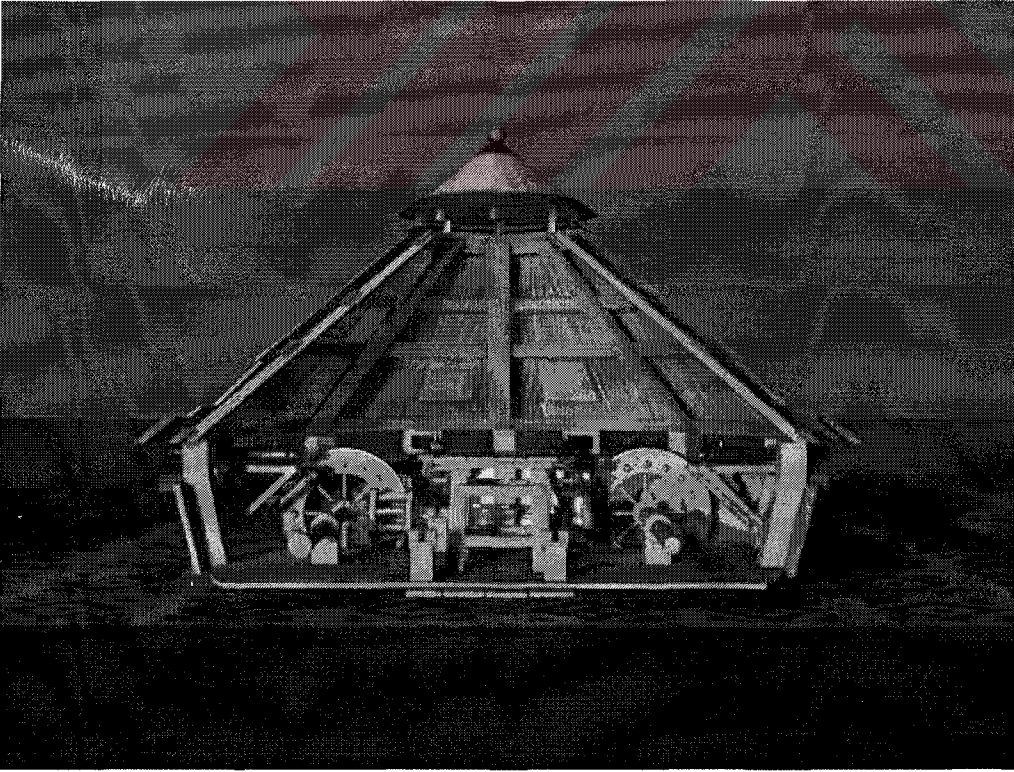
Şekil 6.10



Şekil 6.11

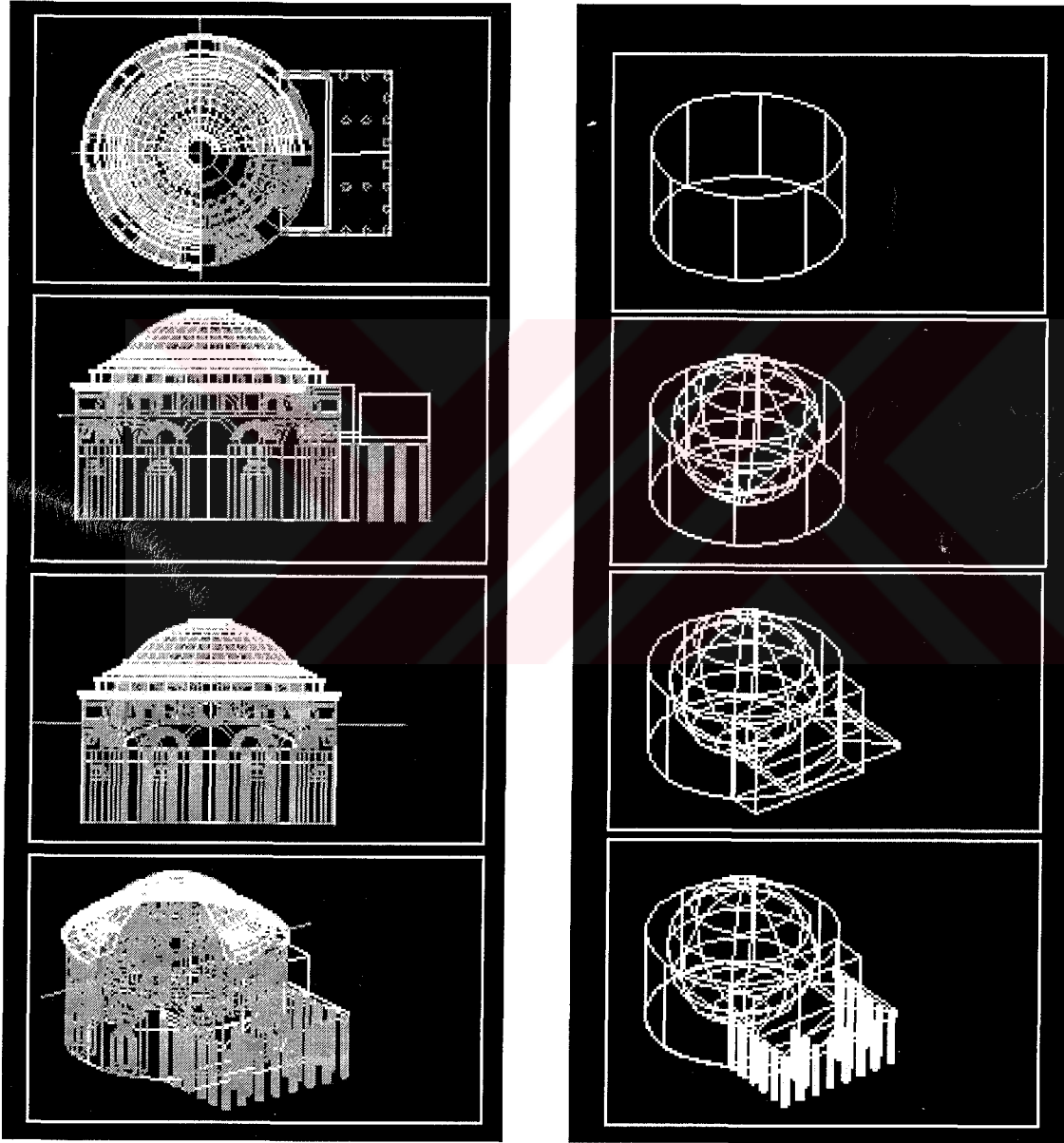


Şekil 6.12

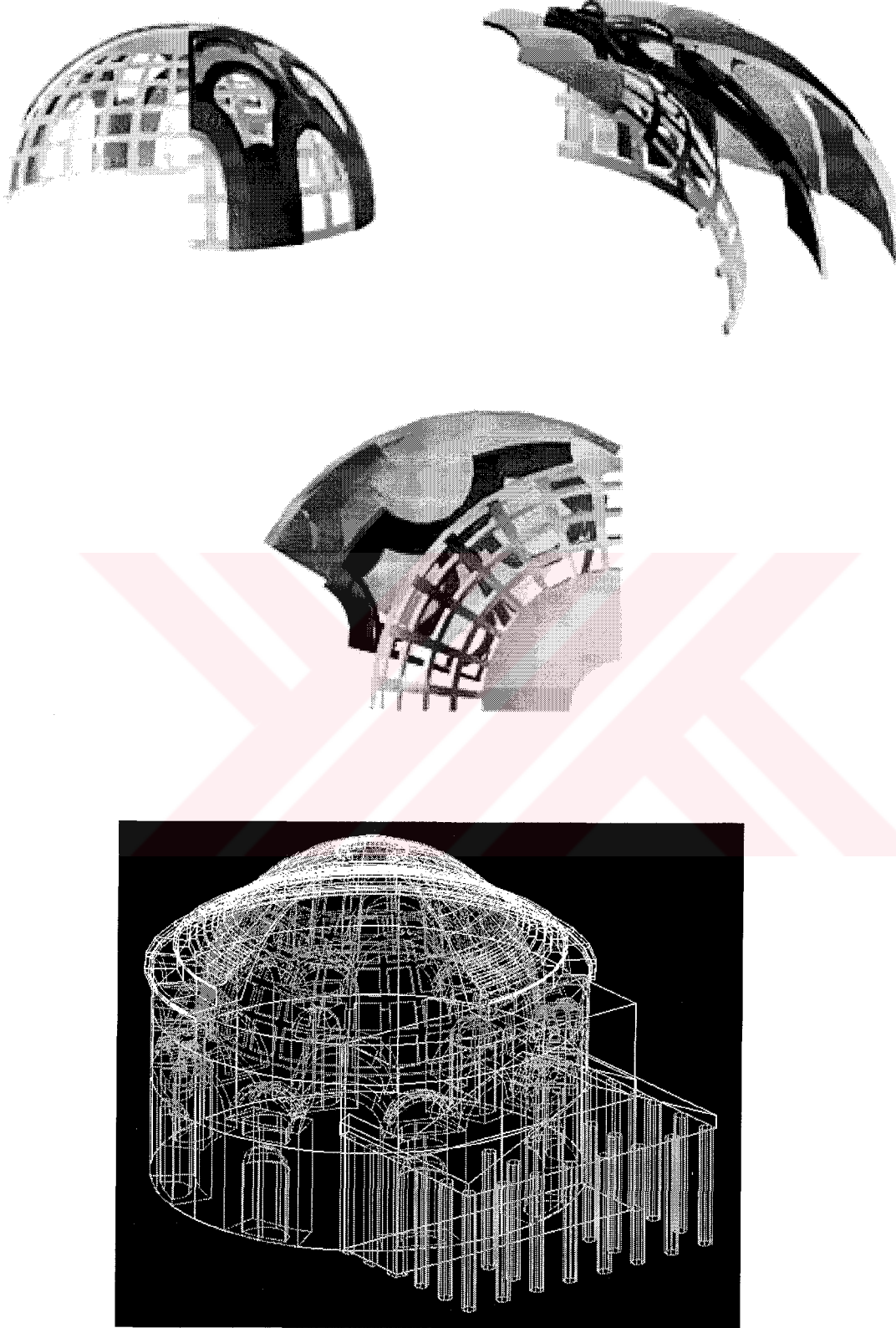


Şekil 6.13

İnternette yer alan Panteon Mimarisinin Sanal Müze'si, milattan sonra 118-128 yılları sırasında yapılan ve iyi olan tüm tanrılara adanan Panteon Tapınağı'nın strüktürünü konu alıyor. 43.2 m çaplı kubbesiyle, yapıldığı dönem için, 1747 yılına kadar inşasının sırrı bilinmiyordu. Piranesi (1720-1778) 1747 yılında yapılan yenileme çalışmaları sırasında kubbenin açık olan kısımlarına dayanarak, inşaat hakkında bir teori geliştirdi. Tuğlalardan oluşan yaylar kubbenin ana taşıyıcılarıydı. Mevcut olan bu müzede de, bu teoriye dayanılarak, açıklayıcı modellemelere ve canlandırmalara gidilmiştir.



Şekil 6.14

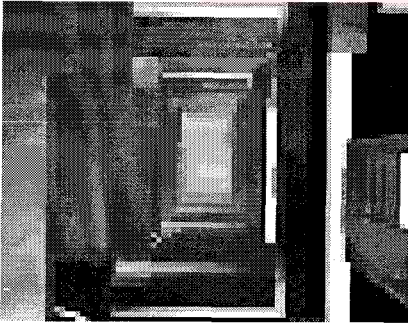
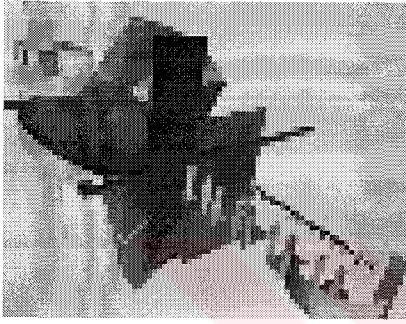


Şekil 6.15

### 6.3.2.3 Sanal gerçeklik teorilerinin var olduđu, sanal müze

Bilgisayar ortamında modellenmiş mevcut veya tasarlanmış bir müzenin sanal gerçeklik teknolojisi ile içinde gezinilen ve objelere dokunulabilen düzenler sanal müze denemeleri olarak görülmektedir.

Bilgisayar ortamında tasarlanmış üç boyutlu bir mekan içinde sergileme yapan ve sanal gerçeklikle bu mekanın içinde dolaşıldığı bir sanal müze denemesi de HIT Labratuarında yapılmıştır. Aşağıda bu farklı sanal müze denemeleri görülmektedir.



Şekil 6.16



Şekil 6.17

## 7. SONUÇLAR

Müze olgusu, tarihsel süreç içerisinde,

- İşlevsel,
- Biçimsel,
- Kavramsal

olarak incelenmiştir. Kavramsallaştırılarak yapılan incelemede, müze, kendisini oluşturan alt kavramlara ayrılarak herbiri tek tek incelenmiştir.

Müzelerin günümüzde geldiği en önemli nokta şudur: Müzeler artık CD veya internet gibi sanal ortamlara taşınarak evlerimize kadar gelmiştir. Gelişen sanal ortam olanakları, dünyanın birçok farklı bölgesindeki müzelere ulaşma imkanı tanımaktadır. Müze kavramında, sergileme ve eğitim fonksiyonlarının ön plana çıkması, sanal müze kavramının gelişiminde etkili olmuştur. Eskiden insanlar, müzeye adım attıktan sonra eğitilebiliyorlardı; oysa günümüzde, insanlara dünyanın her yerinden ulaşmak mümkün hale gelmiştir. Müze depolarında korunan, değerinin çok yüksek olması yada yer bulunmaması nedeniyle sergilenemeyen eserler de sanal müzeler sayesinde, hak ettikleri değere kavuşmuştur.

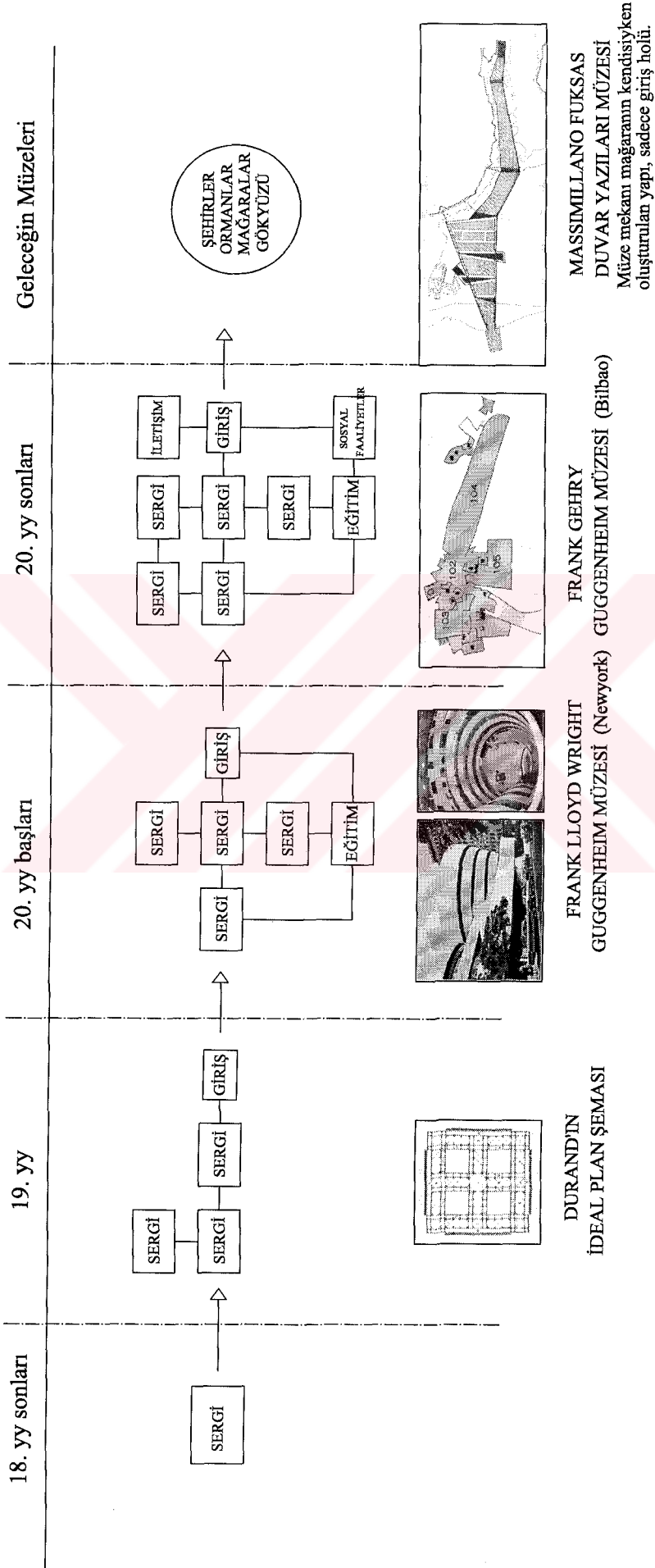
### 7.1 Sosyo – Kültürel Açıdan:

- Sanat yapıtı koleksiyonculuğu İtalyan Rönesansıyla başlamıştır. İtalyan Rönesansında antikalara ilgi gittikçe artarken, tarih bilincinde de hızlı bir gelişim gözlemlendi. Tarih bilinciyle beraber insanlar geçmişlerini merak etmeye, O'na sahip çıkmaya başladılar. O zamanlar arkeolojik araştırmalar var olmadığından, ilk koleksiyonlarda ilgi antikalara gösteriliyordu. Antikaların sergilenmek amaçlı ilk yerleşimi 16.yy başlangıcında Bromante'de sağlandı. Resimler genelde zengin ve özel kişiler tarafından, ayrıca da 18.yy sonlarında kurumlar tarafından toplanıyordu. Müzelerin halkla bütünleşmesi ilk defa Viyana'da 1792 yılında koleksiyonların halka açılmasıyla sağlandı.
- Bu dönemi izleyen yıllarda, 18.yy sonlarında Endüstri Devrimi ile gelen toplumda yenileşme hareketi müzelere de yansdı. Müzeler için tek işlev olan sergilemenin yanısıra eğitim fonksiyonu da eklendi. Müzelerin eğitimin merkezi olarak görülmesi ve bu uluslararası eğitim merkezinin insanlara tümünden akademik tadı ve yeni gelişim değerlerini aktarabilecek bir yer olarak görülmesi, Aydınlanma Çağı Ruhu'nu geliştirmek için gösterilen ilk çabaydı. Aynı zamanlarda gelişen ekonominin getirdiği

zenginlik Avrupa'yı eski gelenekselliğinden koparıırken, kültür bu hızlı değişime ayak uyduramamaktaydı. Bu geçiş döneminde tarihten alınan mimari öğeler kullanılırken, nostaljik akımın yükselmesiyle beraber müze, ulusların antikalarını saklama ve koruma görevini üstlendi. Amaç, eskinin anımsatıcı duygularını geliştirmek ve orta çağın eserlerinin imhadan kurtarılmasıdır. (Bossin,1992)

- 19.yy'da gelişen toplum bilinciyle beraber, eğitim ve öğretime önem verilmesiyle eğitim işlevi müzedeki yerini almıştı. Sosyal olarak, 19.yy insanında, kişisel özgürlük bilincinin oluşmasıyla kişisel tercihler ve bireysellik ön plana çıkmıştı. Müze mekanlarında ise, önceden belirlenmiş bir güzergah bulunmaktaydı. Oysa insanlar, kişisel ilgilerine göre dolaşacakları güzergahı belirlemek, istediği yapıtları dilediğince incelemek istemekteydi. Müzeler bu sosyal talebe duyarsız kalamadılar. Müze mekanlarında, farklı geçiş ve dolaşım şemalarına olanak tanıyan düzenlemelere gidildi. Kullanıcılar, müze yöneticileri tarafından belirlenen rutin güzergahlarda, belirli süreler içinde duraklayarak dolaşmaktan kurtularak, katılımcı ve aktif hale geldiler.
- Müzelerde geçmiş dönem eserlerine yer verilmesi, müzenin tüm sanat yapıtlarının sahibi olması ve bu yüzden durağan hale gelmesi, bu mekanların birkez gezildiğinde, herşeyinin görüldüğü izlenimini yarattı. Özellikle çocuklar için, ikinciye gelindiğinde hiçbir değişikliğin olmadığı, hatta müzeli olma deyiminin oluşmaya başladığı dönemler yaşanıyordu. Geleneksel müzecilik anlayışının temelini oluşturan bazı faktörler kullanıcıya sıkıcı gelmeye başlamıştı.
- 20yy. müzelerinde, geleneksel anlayışın işlemeyen noktalarının çözüm bulduğu söylenebilir. Geçici sergilerin müzelerdeki varlığı, bu mekanları, sürekli değişim içinde olan yerler haline getirmiştir. Konferans salonu, tiyatro salonu, performans mekanları, alış-veriş birimleri içeren müze, güncel hayatın bir parçası olarak kültür kompleksi haline gelmiştir. Şehirlerin, doğal parkların ve hatta gökyüzünün çağdaş müze mekanlarını oluşturmasıyla, hayatın vaz geçilemez parçası olmuştur.
- Müze kavramı analiz edilmiştir. Kavramı oluşturan temel öğeler irdelenmiş ve sanal bir müzeye geçişte ara adım olabileceği varsayımına varılmıştır.
- Teknolojinin büyük bir hızla ilerlediği 20yy. sonlarında, sanal ortamda yer alan sanal müzeler, kullanıcıya her yerden ulaşabilmektedir. Tüm müze binalarından, en küçük sanat yapıtına kadar sanal ortamda yer alan müze, evrenselleşerek toplumla bütünleşmiştir.

## 7.2. Biçim – İşlev Açısından:



**KAYNAKLAR**

- Ahunbay, Z., (1996), Yapı Dergisi, 180
- Alberti, L.B., (1956), On Painting, Çev:J.R. Spencer, Yale University Press, New Heaven
- Albini, M., (1982), Idea per la Progettazione del Museo Metropolitan Milanese, Yarışma Raporu
- Allsoap, B., (1977), A Modern Theory of Architecture, Routledge and Kegah Poul, London, Henley, Boston
- Alexander, (1977), An Early Summary of The Timeless Way of Building, Designing for Human Behavioral Sciences
- Arnheim, R., (1965), Education of Vision, edited by Kepes, New York
- Arredamento, (1996), 12, İstanbul
- Atagök, T., (1999), Arredamento, 02
- Bakırküre, G., (1997), Yapı Dergisi, 193
- Barthes, R., (1993), Göstergebilimsel Serüven, Y.K. Yayınları, İstanbul
- Batur, S., (1992), Müzeler İçin Düş Blançosu, Y.K. Yayınları
- Birch ve Buck, (1995), CAD, Mayıs 95
- Birren, (1956), New Horizons in Color, Reinhold Publishing Corporation, New York
- Bonilavri, F., (1978), Museo e Citta, Leo Olschki Editore, s:18
- Bossin, A., (1982), Intensions in Architecture, London University Press, London
- Camgöz, N., (1998), Bilim ve Teknik, Ocak 98
- Ceron ve MzRecaman, (1985), The Museum comes to school in Colombia
- Cerit, E., (1996), CHIP, Şubat, 96
- Cook, P., (1969), Action and Plan, Studio Vista, New York
- Eco, U., (1993), Sanat Dünyamız, 53, Y.K. Yayınları
- Eldem, N., (1993), Müzeler İçin Düş Blançosu, Salı Toplantıları, Y.K. Yayınları
- Erbil, D., (1980), Resim ve Heykel Müzesi Sorunlarının Güncelliği, Resim ve Heykel Müzesi Derneği, broşür, İstanbul
- FA Magazine, (1991), s:589
- Faulkner, W., (1972), Architecture and Color, Wiley-Interescience, New York, London, Sydney, Toronto
- Fındıkoğlu, S., (1989), Yapı Dergisi, 88
- Frazer, (1995), Vol:65, No:11/12
- Gülşen, Ö., (1982), Yapı Dergisi, 44
- Gülşen, Ö., (1982), Yapı Dergisi, 193
- Güvenç, (1979), Japon Mimarlığı, ODTÜ Mimarlık Fakültesi'nde verilen konferans
- Hansen, (1997), Yapı Dergisi, 193
- ICOM, (1989), The International Council of Museum, bildiri
- Kepes, G., (1965), Education of Vision, New York
- Kılıç, H., (1981), YLT, Müze Aydınlatmasında Işınımlar ve Nesnelerin Bunlardan Korunması
- Köse, B., (1999), DT, Dejenaratif Miyopide Skleroplasti
- Kortan, E., (1982), Yapı Dergisi, 43
- Kuban, D, 1992 Mimarlık Kavramları
- Kuban, D, 1993, Sanat Dünyamız, 53, Y.K. Yayınları
- Kutlutan, A., (1999), Arredamento, İletişim Aracı Olarak Mimarlık, 02
- Lam, W.M.C., (1977), Perception and Lighting for Architecture
- Lynch, K., (1996), 'Çevrenin İmgesi', Kent ve Kültürü Sayısı, 8, Y.K. Yayınları

- Meriçboyu, A., (1996), Yıldız; Çağlarboyu İstanbul, Arkeoloji ve Sanat, İstanbul
- Örgüt, R.N., (1990), Mimarlık, 159, Ankara
- Özer, D.N., (1997), Yapı Dergisi, 188
- Peters ve Decorden, (1985), Museums and Education, Madrid
- Rasmussen, S.E., (1994), Yaşanan Mimari
- Sarkis, (1993), Sanat Dünyamız, 53, Y.K. Yayınları
- Slessor, (1997), Guggenheim Magazine, Fall, p:8
- Sirel, (1992), Tasarım Dergisi, Ocak ayı
- Smith, P.E., (1987), Architecture and the principle of Harmony, Riba Publication Limited, London
- Şentürer, A., (1995), Mimaride Estetik Olgusu, İstanbul
- Şerefhanoglu, M., (1989), Yapı Dergisi, 96
- Talsarion, (1988), History of the Buildings, New York
- Tansuğ, S., (1986), Çağdaş Türk Sanatı, Remzi Kitabevi
- Tansuğ, S., (1993), Sanat Dünyamız, 53, Y.K. Yayınları
- Taşkıran, H.İ., (1997) Yazı ve Mimari, Y.K. Yayınları, İstanbul
- Tunali, İ., (1984), Estetik, Cem Yayınevi, İstanbul
- [www.bm30es/guggenheim](http://www.bm30es/guggenheim)
- [www.bm30.es/homegug\\_uk.html](http://www.bm30.es/homegug_uk.html)
- [www.efes.net.tr/izmirturizmolkultur/muze.html](http://www.efes.net.tr/izmirturizmolkultur/muze.html)
- [www.mistral.culture.fr/louvre](http://www.mistral.culture.fr/louvre)
- [www.smartweb.fr/louvre](http://www.smartweb.fr/louvre)
- [www.thais.it/guggenheim/default\\_uk.htm](http://www.thais.it/guggenheim/default_uk.htm)
- Anon, 1971, Dictionary of Art, Mc Graw Hill, New York

**ÖZGEÇMİŞ**

Doğum tarihi	20.06.1973	
Doğum yeri	Bursa	
Lise	1988-1991	Bursa Atatürk Lisesi
Lisans	1991-1995	İstanbul Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü
Yüksek Lisans	1995-1996	İstanbul Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, Yapı Kürsüsü, İngilizce Hazırlık
Yüksek Lisans	1996-1999	Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Anabilim Dalı Bilgisayar Ortamında Mimarlık Programı



TEK. VE İNŞAAT YATIRIM KURULU  
DOKÜMANTASYON MERKEZİ