

YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ  
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

139821

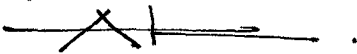
MÜZE VE SERGİ MEKANLARININ ELEKTRONİK ORTAMDA  
YAPILANMASI


-139821-

Mimar Oytun AREN

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

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Prof. Dr. Ahsen Örsöz  


Prof. Dr. Neval Köpken  


Tez Danışmanı : Prof. Dr. Zekiye ABALI



İSTANBUL, 2003

# İÇİNDEKİLER

	Sayfa
KISALTMA LİSTESİ.....	ii
ŞEKİL LİSTESİ.....	iii
RESİM LİSTESİ.....	v
ÇİZELGE LİSTESİ.....	vi
ÖNSÖZ.....	vii
ÖZET.....	viii
ABSTRACT :.....	ix
1. GİRİŞ.....	1
1.1 Araştırmanın Amacı.....	3
1.2 Araştırmanın Önemi.....	3
1.3 Araştırmanın Kapsamı.....	3
1.4 Araştırmanın Yöntemi.....	4
2. İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİNİN “MEKAN” VE “YER” OLGULARINI DEĞİŞTİRMESİ.....	5
2.1 “Yer” Kavramı ile İlgili.....	5
2.2 Elektronik “Yer”: İnternet’te bir site.....	6
2.3 Gerçek Mekan ve Sanal Mekan Etkileşimi.....	9
2.4 Elektronik Ortamda Tasarlanan Yapılar.....	13
2.4.1 DURUM A “fiziksel ortamdaki bir yerle ilişkili olarak tasarlanan elektronik yapılar.”.....	16
2.4.1.1 TİP A1 “fiziksel yer - aktarma”.....	16
2.4.1.2 TİP A2 “fiziksel yer-yaklaştırma”.....	20
2.4.1.3 TİP A3 “fiziksel yer-yeniden yorumlama”.....	25
2.4.2 DURUM B “ağ üzerindeki yerde oluşturulan elektronik yapılar.”.....	31
2.4.2.1 TİP B1 “ağ üzerindeki yer-aktarma”.....	31
2.4.2.2 TİP B2 “ağ üzerindeki yer - yaklaştırma”.....	33
2.4.2.3 TİP B3 “ağ üzerindeki yer-yeniden yorumlama”.....	35
3. MÜZE VE SERGİ MEKANLARININ ELEKTRONİK ORTAMDA YENİDEN YAPILANMASI.....	39
3.1 Müze Tipolojisinin Gelişimi.....	39
3.2 Müze Tipolojisinin Gelişimindeki Son Aşama: “Elektronik Müze”.....	41
3.3 Gerçek Müzelerin İnternet Ortamında Yeniden Yapılanması.....	51
3.4 “Ağ üzerindeki yer” ve Sanal Müzeler.....	54

4.	ELEKTRONİK MÜZE VE SERGİ MEKANLARI VE KULLANICI DENEYİMLERİ ÜZERİNE.....	58
4.1	Alan Araştırmasının Amacı.....	58
4.2	Alan Araştırmasının Alanı .....	59
4.3	Alan Araştırmasının Kütlesi.....	60
4.4	Soru Cetveli .....	60
4.5	Açıklamalar .....	61
4.6	Uygulama Tekniği .....	62
4.7	Değerlendirme .....	62
5.	SONUÇLAR.....	64
5.1	Fiziksel müze ve elektronik müze yapısı arasındaki etkileşimin incelenmesi açısından edinilen sonuçlar .....	65
5.2	Kullanıcılar ve fiziksel müze arasındaki ilişkinin incelenmesi açısından edinilen sonuçlar .....	65
5.3	Kullanıcılar ve elektronik müze arasındaki ilişkinin incelenmesi açısından edinilen sonuçlar .....	66
	KAYNAKLAR.....	67
	INTERNET KAYNAKLARI .....	67
	TERİMLER SÖZLÜĞÜ .....	69
	EKLER.....	70
	Ek 1 Alan araştırması için hazırlanan soru cetveli .....	71
	Ek 2 Alan araştırması için hazırlanmış soru cetveli.....	72
	Ek 3 Alan araştırmasının üzerinden yürütüldüğü web sayfası. ....	74
	ÖZGEÇMİŞ.....	76

## KISALTMA LİSTESİ

AAM	American Advertising Museum
MFA	Museum of Fine Arts, Boston
SAJM	South African Jewish Museum
SFMOMA	San Francisco Museum of Modern Arts
QVRML	Quicktime Virtual Modelling Language
VAM	Victoria and Albert Museum



## ŞEKİL LİSTESİ

	Sayfa
Şekil 2. 1 24 Hour Museum – Çocuklar için hazırlanmış ana sayfa. [2] .....	8
Şekil 2. 2 24 Hour Museum – Çocukların elektronik ortamda yönlendirilmesini kolaylaştırma amacıyla yapılmış animasyon. [2].....	8
Şekil 2. 3 24 Hour Museum – Çocuklar için hazırlanmış eğitici animasyon örneği. [2].....	8
Şekil 2. 4 Louvre Müzesi – Müzenin fiziksel konumunu gösteren harita. ....	10
Şekil 2. 5 Louvre Müzesi – Web sitesinin ağ üzerindeki konumunu gösteren şekil. ....	10
Şekil 2. 6 Louvre Müzesi – CyberLouvre sayfası. [16].....	11
Şekil 2. 7 Louvre Müzesi – Sanal turların toplu olarak gösterildiği sayfa. [16] .....	11
Şekil 2. 8 Louvre Müzesi – Sanal tur sayfası. [16].....	12
Şekil 2. 9 Louvre Müzesi – Webcam yayınına geçiş sayfası. [16].....	12
Şekil 2. 10 AAM – Web sitesi ana sayfası ve sergileme sayfası. [4] .....	16
Şekil 2. 11 Albertina – Web sitesi ana sayfası. [5].....	17
Şekil 2. 12 Albertina – Sergileme sayfaları. [5] .....	17
Şekil 2. 13 Albertina – Seçilen eserin ekranda görüntülenmesi. [5].....	18
Şekil 2. 14 VAM – Web sitesinin ana sayfası. [27].....	18
Şekil 2. 15 VAM – Sergilere ulaşılan sayfa. [27].....	19
Şekil 2. 16 VAM – Sergilenen bir nesnenin görüntülediği sayfa. [27].....	19
Şekil 2. 17 South African Jewish Museum – Web sitesi ana sayfası. [21].....	20
Şekil 2. 18 SAJM – Virtual Tour Sayfası. [21] .....	21
Şekil 2. 19 SAJM – Sergileme Sayfaları. [21] .....	21
Şekil 2. 20 Museum of Fine Arts, Boston – Web sitesi ana sayfası. [17].....	22
Şekil 2. 21 MFA – Collection: One-Hour Tour sayfası. [17].....	22
Şekil 2. 22 Bass Museum – Web sitesi ana sayfası. [7].....	23
Şekil 2. 23 Bass Museum – Web sitesi giriş sayfası. [7] .....	23
Şekil 2. 24 Ho-Am Art Museum – Web sitesi ana sayfası. [15] .....	24
Şekil 2. 25 Ho-Am Art Museum – Sanal tur sayfası. [15] .....	24
Şekil 2. 26 Ho-Am Museum sanal tur sayfası. [15].....	25
Şekil 2. 27 Hermitage Museum – Web sitesinin ana sayfası. [14].....	25
Şekil 2. 28 Hermitage Museum – Digital Collection sayfası. [14].....	26
Şekil 2. 29 Hermitage Museum – Arama sonuçlarının gösterildiği sayfa. [14].....	26
Şekil 2. 30 Hermitage Museum – Seçilen nesneye ait imgelerin görüntülediği sayfa. [14] ..	26
Şekil 2. 31 Hermitage Museum – ‘Qbic’ arama sayfası. [14].....	27
Şekil 2. 32 Hermitage Museum – Belirlenen renkler ve renk oranlarının kullanıldığı resimlerin görüntülediği sayfa. [14].....	27
Şekil 2. 33 British Museum – Web sitesinin ana sayfası. [24].....	28
Şekil 2. 34 British Museum – Koleksiyonlar sayfası. [24] .....	28
Şekil 2. 35 British Museum – İnteraktif eğitim amaçlı sayfalar. [24] .....	29
Şekil 2. 36 Van Gogh Museum – Web sitesinin ana sayfası. [26] .....	29
Şekil 2. 37 Van Gogh Museum – Sergi mekanının gezilebildiği sayfa. [26].....	30
Şekil 2. 38 Van Gogh Museum – Sergi salonundan seçilen eserlerin görüntülediği sayfalar. [26] .....	30
Şekil 2. 39 Museum of Dirt – Web sitesinin ana sayfası. [20].....	31
Şekil 2. 40 Museum of Dirt – Sergilenen toprak kavanozunun görüntülediği sayfa. [20].....	32
Şekil 2. 41 Museum of Hoaxes – Web sitesinin ana sayfası. [19].....	32
Şekil 2. 42 Museum of Hoaxes – Web sitesinde sunulan bir olaya ait sayfa. [19].....	33
Şekil 2. 43 The Cave of Lascaux – Web sitesinin ana sayfası. [10].....	33
Şekil 2. 44 The Cave of Lascaux – Sanal tur sayfası. [10].....	34
Şekil 2. 45 The Cave of Lascaux – Sergilenen mağara resimlerinin yer aldığı sayfa. [10].....	34

Şekil 2. 46 Museum in Progress – Web sitesi ana sayfası. [18].....	35
Şekil 2. 47 Museum in Progress – Projelerin sergilendiği sayfa. [18].....	35
Şekil 2. 48 White Cube – Sanatçıların eserlerine ulaşmayı sağlayan sayfa. [29].....	36
Şekil 2. 49 White Cube – Sanatçılarla ilgili bilgi veren ve eserlerini sergileyen sayfa. [29]..	36
Şekil 2. 50 Arts Connected Web Sitesi Ana Sayfası. [6].....	37
Şekil 2. 51 Arts Connected web sitesindeki sanat galerisi sayfası. [6].....	37
Şekil 2. 52 Virtual Museum of Canada – Web sitesi ana sayfası. [28].....	38
Şekil 2. 53 Virtual Museum of Canada – ‘Fun & Games’ sayfası. [28].....	38
Şekil 3. 1 SFMOMA – E.space sayfası. [23] .....	44
Şekil 3. 2 e.space – ‘Timelocator’ sergi sayfaları. [25].....	45
Şekil 3. 3 Guggenheim Museum – Virtual Projects sayfası. [13] .....	46
Şekil 3. 4 Guggenheim Museum – Virtual Museum tanıtım sayfaları. [13].....	46
Şekil 3. 5 Eczacıbaşı Sanal Müzesi – Web sitesi ana sayfası. [22] .....	48
Şekil 3. 6 Eczacıbaşı Sanal Müzesi – Sanal Galeri sayfaları. [22].....	48
Şekil 3. 7 Eczacıbaşı Sanal Müzesi – ‘Benim Koleksiyonum’ sayfası. [22] .....	48
Şekil 3. 8 ArtsConnected – Arama sayfaları. [6].....	49
Şekil 3. 9 ArtsConnected – Kişisel koleksiyon sayfaları. [6].....	49
Şekil 3. 10 ArtsConnected – Eğitim amaçlı belgeleri içeren sayfalar. [6].....	49
Şekil 3. 11 Virtual Museum of Canada – ‘My Personal Museum’ sayfası. [28].....	50
Şekil 3. 12 Virtual Museum of Canada – Arama sayfaları. [28].....	50
Şekil 3. 13 Kiasma Museum – Web sitesi ana sayfası ve gerçek mekan imgesi. [12] .....	51
Şekil 3. 14 Van Gogh Museum – Sanal tur sayfası. [26].....	52
Şekil 3. 15 Guggenheim Bilbao - Müze binasının sergilendiği sayfa. [13] .....	53
Şekil 3. 16 The Cave of Lascaux – Mağaranın kapatılışını gösteren sayfa. [10].....	53
Şekil 3. 17 Art in Technological Times – Elektronik sergi mekanına giriş sayfası. [1].....	54
Şekil 3. 18 Art in Technological Times - Elektronik sergiyi görüntülemek için gerekli araçların bulunduğu sayfa. [1] .....	55
Şekil 3. 19 Art in Technological Times – Elektronik sergide yönlenmeyi sağlayan aracın gösterildiği sayfa. [1].....	55
Şekil 3. 20 Art in Technological Times – Elektronik sergi mekanının gösterildiği sayfa. [1].	55

## RESİM LİSTESİ

	Sayfa
Resim 2. 1 Gerçek mekan ve sanal mekan etkileşimi (Anders, 98) .....	9
Resim 3. 1 Glyptotek – Leo von Klenze [30].....	39
Resim 3. 2 Altes Museum – Karl Schinkel [31].....	39
Resim 3. 3 Crystal Palace – 1851 [32].....	40
Resim 3. 4 Neue National Galerie – Mies van der Rohe [33].....	40
Resim 3. 5 Centre Pompidou – Piano ve Rodgers [34] .....	40
Resim 3. 6 Antik Mısır'a ait eserlerin dünyanın farklı yerlerinde sergilenmesi (GEM, 2001).	42
Resim 3. 7 Farklı coğrafik konumlarda bulunan eserlerin elektronik ortamda biraraya getirilmesi (GEM, 2001).....	43
Resim 3. 8 Elektronik müzenin yaygın olarak kullanımı (GEM, 2001).....	44



## ÇİZELGE LİSTESİ

	Sayfa
Çizelge 2. 1 Müze web sitelerini sınıflandırmak için oluşturulan çizelge. ....	14
Çizelge 2. 2 Seçilen web sitelerinin sınıflandırıldığı çizelge. ....	15



## ÖNSÖZ

Müze ve sergi mekanlarının elektronik ortamda yapılanması; iletişim teknolojilerindeki gelişmelerle birlikte bu mekanlarda yaşanan değişimin sonuçlarından biridir. İnternet üzerinde tasarlanan müze web siteleri; müze ya da müze kavramı ve kullanıcı ile çeşitli düzeylerde etkileşmektedir. Araştırmanın konusunu; fiziksel müze, elektronik müze ve kullanıcı etkileşiminin incelenmesi oluşturmaktadır.

Araştırmamda en başından beri değerli katkılarından yararlandığım tez danışmanım Prof. Dr. Zekiye Abalı'ya, alan araştırması yöntemi ile ilgili değerli bilgilerinden yararlandığım Dr. Güliz Erginsoy'a, çalışmalarım da bana destek olan Mimar Aylin Okudan, Sosyolog Nadide Argun, Mimar Boran Puhaloğlu ve Mimar Haşim Nur Gürel'e teşekkürlerimi sunarım. Yaşamımın her aşamasında bana destek olan aileme ve arkadaşlarıma çok teşekkür ederim.

- Alan araştırmasına gönüllü olarak katılan herkese zaman ayırdıkları için teşekkür ederim.

## ÖZET

İletişim teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte, fiziksel mekanda gerçekleştirilen bankacılık, eğitim, alışveriş gibi birçok etkinliğin elektronik ortama aktarılması süreci yaşanmaktadır. Bu gelişmelerden etkilenen müze ve sergi mekanları da iletişim araçlarının yoğun olarak kullanıldığı enformasyon mekanları olma özelliği taşımaktadır.

Müze kurumları; iletişim teknolojilerinin yarattığı mekansal değişimleri öncelikle fiziksel mekânın tasarımı için kullanmışlardır. İnternet'in yaygın olarak kullanılmaya başlanması ile birlikte elektronik ortamın olanaklarının farkına varmışlar ve elektronik müze ve sergi alanları oluşturmuşlardır.

Giriş bölümünde; araştırmanın amacı, önemi, kapsamı ve yöntemi ile ilgili genel bilgi verilmiştir.

Fiziksel 'yer' ve 'mekan' olguları ve elektronik 'yer' kavramının ortaya çıkışı araştırılmıştır. Fiziksel ve elektronik yerin etkileşim biçimleri grafik anlatımla sunulmuş ve örneklendirilmiştir. Müze ve sergi mekanlarına ait web siteleri ile ilgili tarama yapılmış ve bazı web sitelerinin benzer özellikler gösterdiği gözlenmiştir. Bu durum araştırmacıyı bir sınıflandırma yapmaya yönlendirmiştir.

Elektronik müze ve sergi mekanlarının incelendiği üçüncü bölüm de ise; 18. yüzyıldan günümüze kadar gelişen müze tipolojisine kısaca yer verilmiştir. Elektronik müze kavramı, elektronik müzenin yapısal ve mekansal özellikleri araştırılmıştır. Fiziksel ortamda var olan müzelerin web siteleri incelenmiş ve elektronik ortamda tasarlanan müzenin fiziksel müzeyi tamamlayıcı özellikleri olduğu görülmüştür. Sanat eserlerinin sergilendiği, satışının yapıldığı; sanatçıların tanıtıldığı alternatif mekanlar olarak elektronik müzeler ele alınmıştır.

İletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler bilgisayar kullanımı da yaygınlaştırmıştır. Bu durum yalnızca mekânı ve mekân algısını değil, müze ziyaretçisini de etkilemiştir. Müze ziyaretçisi / bilgisayar kullanıcısının görüşlerini öğrenmek amacıyla bir alan araştırması yapılmıştır. Alan araştırması, İnternet üzerinden yürütülmüştür. Kullanıcılardan iki ayrı anket formu doldurması istenmiştir. Bunlardan biri müze ve müze kavramına yönelik genel soruları içermekte, diğeri ise elektronik müzenin kişiselleştirme, veritabanı oluşturma, interaktif eğitim gibi özelliklerini kullanan müze web sitelerine yönelik daha özel soruları içermektedir. Alan araştırmasından elde edilen veriler değerlendirilmiştir.

Sonuç bölümünde ise yapılan araştırmadan elde edilen sonuçlar sunulmuştur.

**Anahtar kelimeler:** Yer, elektronik ortam, elektronik müze, etkileşim, alan araştırması.

## **ABSTRACT**

The development of information technologies has enabled many activities including banking, education and shopping to be carried out in cyberspace. The advances in the area have also turned museums and exhibition halls into information centres where recent communication technologies are intensively used.

Information technologies have offered new opportunities in spatial design which museum establishments initially used for designing physical space. With Internet becoming more widespread, they have realized the different possibilities offered by cyberspace and developed e-museums and exhibition halls.

Introduction explains the rationale and methodology behind the research, its importance and scope.

Concepts of physical 'place' and 'space' and the development of 'cyberspace' have been investigated. The interaction patterns between physical place and cyberspace have been presented and exemplified through graphics. Web sites of museums and exhibition halls have been scanned through and similar points have been detected. These similarities have directed the researcher into making a classification.

The third section looks at the way space is used in museums and exhibition halls. The evolution of museum typologies since the 18th century has been briefly explained. The concept and the structural and spatial characteristics of e-museums have been investigated. The web sites of physically existing museums have been searched through and it has been observed that the e-museum has complementary characteristics to the physical museum. E-museums have been studied as alternative spaces where the exhibition and sale of art works take place and the artists are introduced.

The developments in information technologies have made the use of computers more widespread. This has not only effected the space and spatial sense but also the visitors of the museum. In order to study this a field research has been carried out to receive the feedback of museum visitors / computer users. The field research has been carried out on the Internet. The users have been asked to fill out two questionnaires one of which contains general questions about the museum and the concept of museum and the other more specific questions on the web sites that serve for personalization, database formation and interactive education. Data from the field research has been studied.

The findings of the study have been presented in Conclusion.

**Keywords:** Place, electronic medium, electronic museum, interactivity, field research.

## 1. GİRİŞ

“Gerçekten de çok basit imgeleri, *mutluluk mekanı*’nın imgelerini incelemek istiyoruz. Araştırmalarımıza, bu yönelim çerçevesi içinde *mekanseverlik* adı verilebilir. Bu araştırmalar, sahip olduğumuz mekanların, rakip güçlere karşı savunduğumuz mekanların, sevdiğimiz mekanların insansal değerini belirlemeyi amaçlıyor. Bu mekanlar, çoğu kez çok farklı nedenlerden ve şiirsel ince ayrımların sahip olduğu farklılıklardan dolayı *övülen mekanlar*’dır. Olgusal sayılabilecek koruma değerlerine, onlara mal edilen düşsel değerler de eklenir ve bu sonuncular belki de daha baskın değerlerdir. İmgelemin kavradığı mekan, geometricinin ölçümüne ve düşüncesine açık mekana kayıtsız kalamaz. İçinde yaşanmış mekandır bu. Yalnızca olgusallığıyla değil, imgelemin bütün kayırıcıklarıyla yaşanmış bir mekandır...” (Bachelard, 1957).

Bachelard’ın, ‘Mekanın Poetikası’ adlı eserinin giriş bölümünden yapılan bu alıntıda düşünür, mekanın olgusal ve düşsel değerinden, özgünlüğünden söz etmektedir. Gerçekten de mekan algısı, birden fazla zihinsel modelin karşılıklı kullanılmasına dayanmaktadır. Mekansal deneyimlerimiz yalnızca duysal algılarımızla sınırlı olmayıp, bunların soyut modellerle ilişkilendirilmesi ile oluşmaktadır.

Mekanı deneyimlemek için güçlü bir gereksinim duyulmasına karşın günümüzde alışveriş merkezleri gibi birbirine benzeyen ya da Disneyland gibi özgün mekanın kopyalandığı yerlerin yarattığı mekansızlık olgusu ile karşı karşıyayız.

“Mekansızlığın önüne geçilemez yayılışının devam etmesini kabul etmek veya önemli mekanların yaşanan dünyasının tasarımı ile ilgili yeni yaklaşımlar geliştirerek ve bunları uygulayarak mekansızlık olgusunu aşmak...” (Relph, 1976).

Elektronik mekan; fiziksel mekanın kaybolduğu noktalarda mekansızlık olgusunu aşmak ve çeşitli insani deneyimleri yansıtmak ve bunları güçlendiren bir ortam sağlamak için alternatif olma özelliği taşımaktadır (Tanney,1997). Günümüzde fiziksel ortamda gerçekleştirilen bir çok etkinliğin elektronik ortama aktarıldığını görmekteyiz. Keşfedilmekte olan ağ üzerindeki “yer”e ait yapıların tasarımı, farklı disiplinleri bir araya getirmektedir. Elektronik mekanın tasarımında – fiziksel ve elektronik mekanlar arasındaki yapısal farklılıklara karşın – kentsel ve mimari metaforlar kullanılmaktadır. İnternet üzerinde tasarlanan yapılar, ikonografisi, terminolojisi, kullanıcıyı yönlendirmesi ve kullanıcıya verdiği mesajlarla mekansal düşünceler içermektedir. Bu durum mekanın temel zihinsel modellerden biri olması ve elektronik ortama alışkın olmayan kullanıcıları yönlendirmek için kullanılması olarak açıklanabilir.

Elektronik ortamda mekanın doğasını belirleyen fiziksel kısıtlamalar bulunmamaktadır. Örnekleme gerekirse dış etken koşullarının olmayışı, elektronik mekanda tanımlanan bir duvar elemanının korunma gereksinimini karşılamak için yapılmadığını göstermektedir. Buna karşın elektronik mekanda da bazı kısıtlamalar vardır. Poligonların sayısı, imge çözünürlüğü, disk yeri, bant genişliği, bellek, işletim sistemi ve yazılımlar bunlardan bazılarıdır. Elektronik ortam, kendi karakteristik özelliklerine karşılık verecek şekilde yeniden düşünüp tasarlanmalıdır. Mekan ve zamanın süreksizliği, 'hyperlink'lerle yanyana olmayan mekanlar arasında geçişlerin sağlanması da yalnızca sanal ortamda gerçekleşebilecek durumlardır (Cerulli, 2000).

Müze ve sergi mekanları gibi enformasyon alanları da iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmelerden etkilenmiştir. Müzeler, kurumsallaştıkları tarihten bu yana kendilerine özgü müze mimarisini ve organizasyonunu oluşturmuşlardır. İletişim teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte sergi mekanı ve ziyaretçi arasındaki etkileşim düzeyi artmıştır. Etkileşimi destekleyen araçlar; müzelerin eğitim, eğlendirme... gibi işlevlerinde ve müzeye daha çok ziyaretçiyi çekme amacıyla kullanılmaktadır. Müzeler, etkileşimin yoğun olduğu elektronik ortamda da fiziksel müze mekanını ve içeriğini yayınlamaya, müzeyi tanıtmayı ve müzeye yönelik ilgiyi arttırmayı hedeflemiştir. İnternet üzerinde tasarlanan bu yapılar, kurgu ve içerik olarak geleneksel müzecilik anlayışını yansıtmaktadır.

Günümüzde müzelerin, fiziksel varlıklarının yanı sıra, elektronik ortamda yer alan bir yapıyla kendini tamamladığını görmekteyiz. Örneklersek San Francisco Museum of Modern Arts, İnternet üzerindeki bir web sitesi aracılığıyla, müze mekanı ile ilgili her türlü bilgiyi kullanıcıya sunmaktadır. Müze web sitesinde; gerçek müze mekanına ulaşım, sergiler, bilet ücretleri gibi bilgiler verilmektedir. Ancak sanatçıların yeni teknolojileri kullanarak yalnızca elektronik ortamda sergilenebilecek eserler üretmeleri, müzelerin bu tür çalışmalar için de alternatif sergi mekanları oluşturmasını gerektirmektedir. SFMOMA müze web sitesinden ulaşılabilen 'e.space' bu sorunu çözmek üzere tasarlanmıştır. Elektronik ortamda; müzenin yeri, konumu, mimarisi, ulaşılabilirliği gibi fiziksel etmenlerin yerini, çeşitli imge formatlarını ya da animasyonları görüntüleyebilmek için gerekli yazılımların yer aldığı bir giriş sayfası, yazılımların indirilme süresi, bağlantı hızının aldığı görülmektedir.

Gerçek müze mekanının tanıtımını yapmak amacıyla kurulan web sitelerinin zaman içerisinde elektronik ortam yapısına özgü nitelikler ve işlevler kazanması, elektronik müzenin de kendi yapısını oluşturduğunu göstermektedir.

### **1.1 Araştırmanın Amacı**

Müze ve sergi mekanlarının Internet'te bir web sitesi ile elektronik ortamda da yapılandığı görülmektedir. Müze web sitelerinin tasarım sürecinde küratörlerin, yazılımcılar ve elektronik ortam tasarımcıları ile birlikte çalışması; elektronik ortamın yapısal özelliklerini kullanarak, sergi mekanlarının estetik değerlerini yansıtan elektronik müze yapıları oluşturulması açısından önem taşımaktadır.

Araştırmanın amacı; iletişim teknolojilerindeki gelişmelerle birlikte gerçek müze / elektronik müze ve müze ziyaretçisi / bilgisayar kullanıcısı arasındaki etkileşimin araştırılmasıdır. Elektronik müzenin kendine özgü yapısının ve özelliklerinin incelenmesidir.

### **1.2 Araştırmanın Önemi**

Araştırma konusu belirlenirken yapılan ön çalışmada, müze ve sergi mekanlarının gelişimi ve iletişim teknolojilerinin etkileri ile uğradığı değişimlerin ve elektronik müze ve sergi mekanlarının incelendiği araştırmaların yapıldığı görülmüştür.

Ancak fiziksel mekan ve elektronik mekanın birbirini tamamladığı durumların yeterince incelenmediği ve bu tür bir irdelemenin elektronik ortam tasarımında yeni kavramlar ve yaklaşımlar oluşturacağı düşünülmektedir.

Araştırmanın önemi bu yaklaşımların ve kullanıcılar üzerindeki etkilerinin incelenmesinden doğmaktadır.

### **1.3 Araştırmanın Kapsamı**

Araştırmanın kapsamı; mekan ve yer olgularının incelenmesi, mekan kavramının yeni teknolojilerin gelişmesi ile birlikte uğradığı değişim ve "elektronik yer" kavramının ortaya çıkması, mekansal algıdaki değişimin kamusal alanlar olarak müze ve sergi mekanları örneğinde incelenmesi, müze ve sergi mekanlarının elektronik ortamdaki karşılıklarının araştırılması, elektronik müze ve kullanıcı etkileşiminin deneyimlenmesi ile sınırlandırılmıştır.

#### 1.4 Araştırmanın Yöntemi

Araştırmanın yöntemi;

- mekan ve yer kavramlarının fiziksel ve elektronik ortamdaki anlamlarının araştırılması,
- elektronik müze ve sergi mekanlarına ait örnekler incelendikten sonra oluşturulan kriterlere göre, her biri farklı durumu temsil eden grupların tanımlanması,
- elektronik müze ya da sergi mekanları ve kullanıcı etkileşiminin, alan araştırması ile incelenmesi ve elde edilen verilerin değerlendirilmesi olarak belirlenmiştir.



## 2. İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİNİN “MEKAN” VE “YER” OLGULARINI DEĞİŞTİRMESİ

Konuyla ilgili olarak W. Mitchell'in, P. Anders'in 'Envisioning Cyberspace' adlı çalışmasında yer alan önsözünden yapılan alıntıya yer verilmiştir.

Otomobil için kullanılan “atsız araba” terimi, o günkü teknoloji ile tanıdık gelen kelimelerin birleştirilmesiyle ortaya çıkmıştır. “Atsız araba” terimi, zamanla bunu takip eden teknolojiye göre değişmiştir. Yani artık atlar ve arabalardan değil, otomobillerden söz edilmektedir.

Elektronik ortamda inşa edilmiş yerler için de durum aynıdır. 20. yüzyılın ikinci yarısında bilgisayar ve telekomünikasyon teknolojileri önemli gelişmeler gösterdi. Yeni teknolojilerle birlikte gelişen terminolojideki açığı kapamak için mekan ve yer kavramları yeniden oluşturuldu ve kullanıldı.

Yine de mekan ve yer kavramlarının elektronik ortamı tanımlamak için uygun olması ve sanal mekanlardaki mekansallık özelliği tartışma konusu olmaktadır.

Sanal mekanlar ve gerçek mekanlar arasındaki benzerlikler ve farklılıklardan söz etmek gerekirse; başlangıç olarak, sanal yerlere de odalar gibi girilip çıkılabilir. Sanal giriş ve çıkış dizileri yeni bir mimari rota oluşturur. Buna rağmen interaktif bir araç olarak standart bir bilgisayar ekranı belli sınırlamalar getirir. Kendinizi daima bir izleyici gibi hissettirir. Sanal mekanların taş ve tuğladan benzerlerine göre kalıcı varlığı yoktur. Destekleyen üniteler kapatıldığında yok olan elektronik yapılarıdır.

Elektronik ortamda tasarlanan yapılarıdaki bazı biçimsel elemanların gerekliliği tartışılır. Örneğin sanal ortamda yağmur yağmamasına rağmen çatıların ya da yerçekimi olmamasına rağmen kolonların ve kirişlerin varlığı tartışma konusudur. Biçim ve işlev ilişkisi sanal ortamda gerçek mekanda olduğundan daha farklı gelişmektedir. Sanal yerleri gerçek materyalle yerçekimine bağlı diğerleri gibi tasarlanmanın bir nedeni yoktur ve sanal mekanı tasarlamak için yepyeni bir dil bulunmalıdır (Mitchell, 1999).

### 2.1 “Yer” Kavramı ile İlgili

Mekansal ayrımlar açısından zengin ve derin bir dünyada yaşayıp, kendimizi yönlendirmemize rağmen mekanların oluşum biçimine ve mekansal deneyimlerimize dair anlayışımız zayıftır. Bu durumun ilk bakışta yanıltıcı görünmesine rağmen öyle olmamasının

nedeni ise belirginlik için bilgiye ve yararlılık için bilince ihtiyaç duyulmamasındandır. Hatta günlük yaşamın gerçeklerine dair anlayışımızın çoğu bilinçsizdir ve belirgin bir şekilde yapılanmamıştır (Berger ve Luckmann, 1967). Yine de yerin biçimsel bilgisinin eksik olması gerçek bir sorundur. Eğer mekanlar gerçekten de insanoğlunun yeryüzünde varoluşunun temel bir yanıysa, eğer bireyler ve insan grupları için güvenlik ve kimlik kaynağı iseler, o halde önemli yerleri deneyimlemek, yaratmak ve sürdürmek anlayışı kaybolmamış demektir. Üstelik bu anlayışların yok olduğuna dair pek çok işaret mevcuttur ve şimdi “yersizlik”-farklı ve çeşitli deneyimlerin ve mekan kimliğinin zayıflaması- baskın güçtür (Relph, 1976).

“Mekan kavramının en geniş kapsamlı açıklamaları belirli tipler içinde, iki temel bakış açısıyla ele alınabilir. Birinci bakış açısında mekan “objektif ve gerçek var olan, üç boyutuyla ölçülebilir” bir elemandır; diğer bakışla ise, “ölçülemeyen boyutlarıyla var sayılabilir, duyularla kayranabilir ve sübjektif olarak gerçekte var veya yoktur.” (Hoşkara, 2000)

Yer ve mekan kavramlarının bireyler ve toplumlar açısından yaşadığı değişimler tartışılmaktadır. Ancak yazılımcılar ve tasarımcıların fiziksel mekansızlık olgusuna karşılık elektronik mekanda geliştirdikleri alternatifler ve öneriler sunulmaktadır. Yer ve mekan gibi kavramların hızla tüketildiği günümüzde alternatif bireysel ve kamusal mekanların elektronik ortamda gelişmesi sağlanmaktadır. Bu mekanlar fiziksel mekanlara benzeyebilmektedir. Ancak asıl sorun, tasarlanan elektronik mekânın; fiziksel mekana benzemesinin gerekli olup olmadığıdır. Elektronik ortamın kendi olanaklarıyla geliştirdiği yapılarla gerçek mekânın gelişmesine katkıda bulunacağı düşünülmektedir.

## 2.2 Elektronik “Yer”: İnternet’te bir site

(Elektronik uzamlar...) “birden fazla sayıda kullanıcının karşılıklı olarak tam bir etkileşim içinde olduğu, insan duyu organlarına veri giriş çıkışı mümkün kılan, gerçek ve sanal simülasyonlara izin veren, telepresanse (uzaktan varolma) yoluyla uzaktan data toplamayı ve bunların kontrolünü sağlayan, gerçek uzamdaki ürün ve mekanlara entegre olmuş ve bunlarla iletişim halindeki, halihazırda var olan ve gelecekte ortaya çıkacak olan iletişim ağları tarafından sunulan yollar üzerinde, global enformasyon işletim sistemindeki bütün bilgilerin tam olarak mekansal hale getirilmiş görüntüleridir.”-Marcos Novak (Benedikt, 1991)

Elektronik mekân, telekomünikasyon ve bilgisayar teknolojisi aracılığıyla oluşturulan, geçici veya inşa edilmiş bir enformasyon alanı şeklinde açıklanabilir. Elektronik mekânlar iletişim yerleridir. Amaç insanları diğer insanlara ve bilgiye ulaştırmak da olsa asıl fikir, bilgiyi bir

yerden başka bir yere taşıma amacına hizmet eden bir ortam sunmaktır. Bu ortamlar gerçek dünyayı taklit edebilir veya fiziği ve insan duyularını manipüle ederek gerçek dünyada mümkün olmayan, tamamiyle hayali bir mekan sunabilirler (Tanney, 1997).

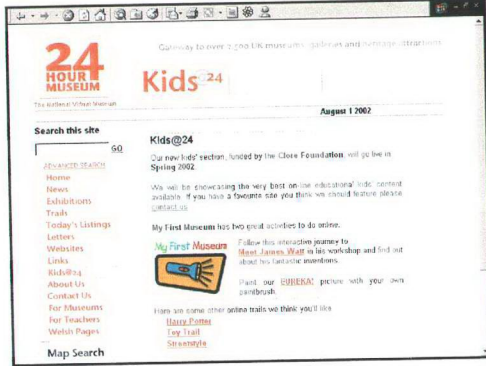
Günümüzde bankacılık, eğitim, alışveriş gibi etkinlikler elektronik ortamda işlevsel sanal modellerle yapılmaktadır. İşlevsel sanal modeller, başka bir nesneye ait modeller değil, model olarak işe yarayan nesnelere aittir. Etkinliklerin gerçekleştiği yerler de işlevsel sanal mekanlardır (Baykan, 2002). Örnekleme gerekirse; İnternet’te bir müze web sitesine girip o müzeyi deneyimlenmesini sağlayan programlar dizisi işlevsel sanal modellerdir. İnternet üzerinde yapılan, kullanıcı ve programlar arasında bir arayüz oluşturan web sitesi de işlevsel sanal mekan olmaktadır.

Fiziksel binalardaki mekansal düzen ve sabit referans noktaları, enformasyon mekanında da kullanıcıyı yönlendirmek için kullanılır. Fiziksel yapılar belirli hareketleri, giriş ve sirkülasyonu gerektirir. Aynı şekilde bilgisayar arayüzü de programın verimli olması için kullanıcıdan belirli hareketleri yapmasını ister (Anders, 1999).

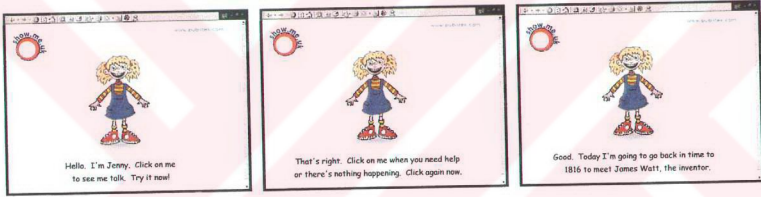
Ağ üzerindeki yerde oluşturulan bu yapılar metin tabanlı programlar olarak ortaya çıkmış, daha sonra iki boyutlu grafik arayüz geliştirilmiştir. Web tabanlı uygulamalarla kullanıcıya üç boyutlu mekan algısı sunan teknolojiler geliştirilmektedir. Yeni teknolojilerle geliştirilen mekansal sunumlar; ikonografisi, terminolojisi, kullanıcıyı yönlendirmesi ve kullanıcıya verdiği mesajlarla mekansal düşünceler içermektedir.

Elektronik ortamdaki mekan temsiliyeti, mekanın temel zihinsel modellerden biri olması ve elektronik ortama alışkın olmayan kullanıcıları yönlendirmek için kullanılması olarak açıklanabilir. Örneklesek; 24 Hour Museum’un çocuklar için tasarlanmış bölümünde başa dönme ya da ilerleme gibi aktivitelerin tümü tek bir buton aracılığıyla yapılmaktadır. Grafik arayüzde sunum şekli de yine çocuklara yardımcı olacak şekilde bir çocuk imgesiyle temsil edilmektedir.

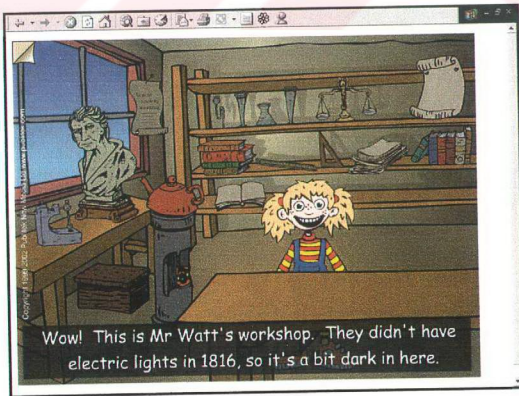
## 24 Hour Museum



Şekil 2. 1 24 Hour Museum – Çocuklar için hazırlanmış ana sayfa. [2]



Şekil 2. 2 24 Hour Museum – Çocukların elektronik ortamda yönlendirmesini kolaylaştırma amacıyla yapılmış animasyon. [2]



Şekil 2. 3 24 Hour Museum – Çocuklar için hazırlanmış eğitici animasyon örneği. [2]

### 2.3 Gerçek Mekan ve Sanal Mekan Etkileşimi

Fiziksel ve sanal mekanlar arasındaki ilişki birbirinden ayrı, birbiri ile uyumlu, birbirinin üzerine gelecek şekilde olabilir.

Fiziksel ve sanal mekanların ayrı olduğu duruma örnek olarak bir bilgisayar ağının mantıksal yapısı ile içinde bulunduğu fiziksel binanın plan şeması gösterilebilir. Bu ikisi arasında mekansal ilişki yoktur. Ağ yapısının amacı veri yönetimidir.

Fiziksel mekan ve sanal mekanın birbiri ile uyumlu olduğu duruma örnek olarak ise binanın bir veri tabanı ile temsil edilerek, kamera ve sensörlere bağlanması verilebilir. Sanal mekanın haritası ile binanın birebir ilişkisi binanın sistemlerini kontrol amaçlı kullanılabilir. Ancak bu uyum sanal mekanı, kendisinin fiziksel bir kopyasıyla sabitler. Bu şekilde esnek olmayan bir tasarımda mimarlık, sanal mekanın doğal akışkanlığından faydalanamaz.

Fiziksel ve sanal mekanın üst üste gelmesi durumu ise bugün telekonferans gibi birçok analog ve dijital formda görülmektedir. Bu durumda ise mekan bir kamera imgesi olarak algılanmakta ve kamera uzaktan kumanda ile idare edilmediği sürece izleyici tarafından gezilememektedir (Anders, 98).

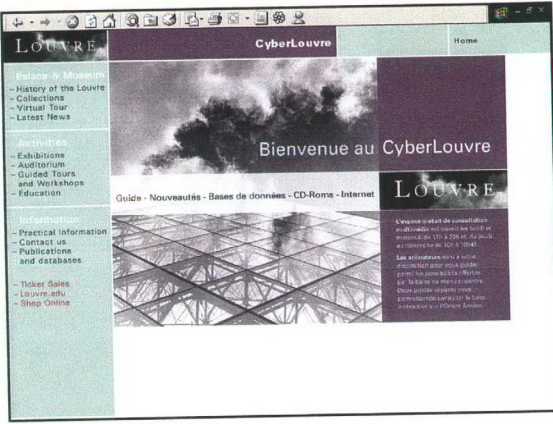


Resim 2. 1 Gerçek mekan ve sanal mekan etkileşimi (Anders, 98)

Louvre Müzesi, CyberLouvre ve [www.louvre.fr](http://www.louvre.fr) arasındaki ilişkiyi de aynı şekilde ifade etmeye çalışırsak;

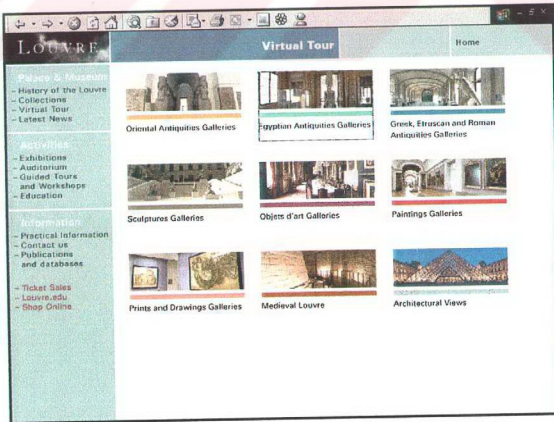
Louvre Müzesi içinde bulunduğu kentsel dokudan farklı bir ağsal yapıda yer alan web sitesinden tamamen ayrıdır.



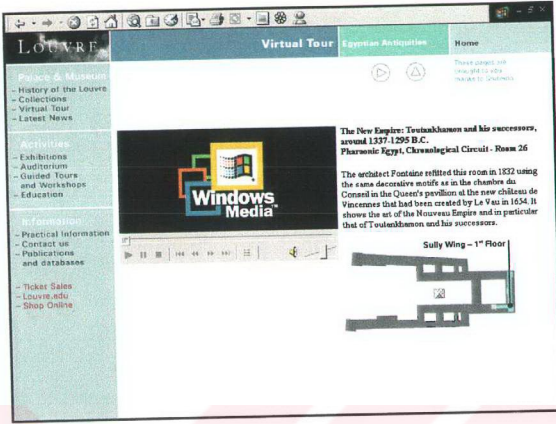


Şekil 2. 6 Louvre Müzesi – CyberLouvre sayfası. [16]

Louvre Müzesi'nin galerilerine yerleştirilen kameralar ve elektronik ortamda geliştirilen web tabanlı uygulamalar aracılığıyla, mekanlar kamera imgesi olarak algılanabilir. Kullanıcı, QVRML formatında önceden kaydedilmiş kamera imgelerini izleyebilmekte, Webcam ile elde edilen görüntüler ise kullanıcıya eş zamanlı olarak ulaşabilmektedir.



Şekil 2. 7 Louvre Müzesi – Sanal turların toplu olarak gösterildiği sayfa. [16]



Şekil 2. 8 Louvre Müzesi – Sanal tur sayfası. [16]



Şekil 2. 9 Louvre Müzesi – Webcam yayınına geçiş sayfası. [16]

## 2.4 Elektronik Ortamda Tasarlanan Yapılar

Araştırma; elektronik ortamda tasarlanan web tabanlı uygulamalar ile ilgilenmektedir. Araştırmacı, müzelerin Internet'teki web sitelerini tarayarak çalışmalarına başlamıştır. Yapılan inceleme sonucunda müze web sitelerinin tasarımında benzer yaklaşımların benimsendiği görülmüştür. Bu durum araştırmacıyı web siteleri ile ilgili bir sınıflandırma yapmaya yönlendirmiştir.

Sınıflandırma yapmak için oluşturulan Tablo 2.1'deki kriterler 'durum' ve 'yaklaşım' olarak belirtilmiştir.

Buna göre web siteleri tasarımında iki ayrı 'durum' bulunmaktadır. Araştırmacı, tasarlanan müze web sitelerinin gerçek bir müzenin Internet'teki karşılığı olarak ya da gerçek bir müzeye ait olmayan, müze anlayışı ile tümüyle elektronik ortamda tasarlanmış yapılar olarak ikiye ayırdığını kabul etmiştir.

- Durum A: "fiziksel yer"deki bir müzenin Internet üzerinden yayınlandığı web siteleridir.
- Durum B: müze anlayışı ile "ağ üzerindeki yer"de tasarlanmış, fiziksel bir yere ait olmayan web siteleridir.

Tabloda 2.1'de yer alan 'yaklaşım'lar müze web sitesinin içeriği ile ilgili özelliklerini belirtmektedir. Yukarıda açıklanan iki ayrı 'durum' için de web sitelerinin içerik tasarımında benzer yaklaşımlar olduğu gözlenmiştir.

- Yaklaşım 1 "Aktarma": sergilenmek istenen nesnelerin, bir web sitesinde en temel biçimiyle, o nesneye ait imge ve açıklayıcı metinle birlikte yayınlanmasıdır.
- Yaklaşım 2 "Yaklaştırma": web sitesinin gerçek bir müzeye ait verileri kullanarak ya da gerçek bir müzenin işlevlerini karşılayacak şekilde tasarlanmasıdır.
- Yaklaşım 3 "Yeniden Yorumlama": fiziksel ortamdaki bir müzeye ait olmayan, elektronik ortamın olanakları ile alternatif sergileme ve bilgilendirme yöntemleri geliştirmeye çalışan web siteleridir.

Bu iki kriterin bir matriste toplanması ile aşağıdaki tablo oluşturulmuştur.

Çizelge 2.1 Müze web sitelerini sınıflandırmak için oluşturulan çizelge .

	<b>DURUM A</b> [ fiziksel ve ağ üzerindeki yerde varlığı olan ]	<b>DURUM B</b> [ ağ üzerindeki yerde müze kavramı ile yapılan ]
<b>YAKLAŞIM 1</b> "aktarma"	TİP A1	TİP B1
<b>YAKLAŞIM 2</b> "yaklaştırma"	TİP A2	TİP B2
<b>YAKLAŞIM 3</b> "yeniden yorumlama"	TİP A3	TİP B3

Çizelge 2.2 Seçilen web sitelerinin sınıflandırıldığı çizelge.

TİP A1



American Advertising Museum



Albertina



Victoria & Albert Museum



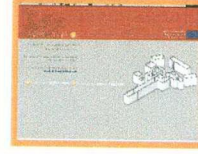
TİP A2



South African Jewish Museum



Museum of Fine Arts



Bass Museum



Ho-Am Art Museum



TİP A3



State Hermitage Museum



British Museum



Van Gogh Museum



TİP B1



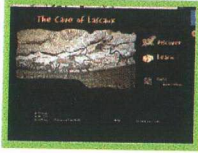
Museum of Dirt



Museum of Hoaxes



TİP B2



The Cave of Lascaux



TİP B3



Museum in Progress



ArtsConnected



White Cube



Virtual Museum of Canada



DURUMLAR



fiziksel ve ağ üzerindeki yerde varlığı olan

ağ üzerindeki yerde mize kavramı ile yapılan

YAKLAŞIMLAR

aktarma



yaklaştırma



yeniden yorumlama



## 2.4.1 DURUM A “fiziksel ortamdaki bir yerle ilişkili olarak tasarlanan elektronik yapılar.”

Tablo 2.1’deki yapıyı örnekleme üzere aşağıdaki web siteleri seçilmiştir. Bunlar; fiziksel olarak “yer” kaplayan müze ve sergi mekanlarının, İnternet ortamında da kendi alanlarını oluşturması ile ortaya çıkmış yapılarıdır.

### 2.4.1.1 TİP A1 “fiziksel yer - aktarma”

Müze ve sergi mekanlarının sergileme işlevini elektronik ortamda sürdüren web siteleridir. Fiziksel mekandaki varlık ve eserleri, imge ve text aracılığıyla kullanıcıya “aktarmayı” amaçlar.

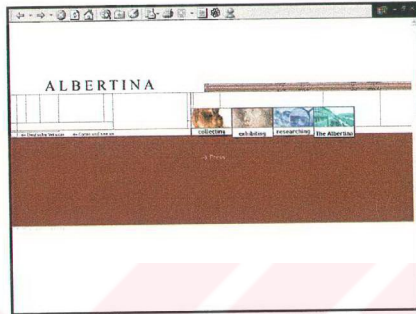
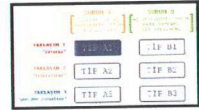
#### The American Advertising Museum



Şekil 2. 10 AAM – Web sitesi ana sayfası ve sergileme sayfası. [4]

Tip A1’e örnek olarak verilen American Advertising Museum’da sergilenen reklamlardan biri yukarıda gösterilmektedir. Web sayfası açıldığında kullanıcı, sergilenen reklam panosuna ait imgeyi görüntüleyebilmektedir. İmgenin altındaki metin bölümü kullanıcıyı bilgilendirme amacı taşımaktadır.

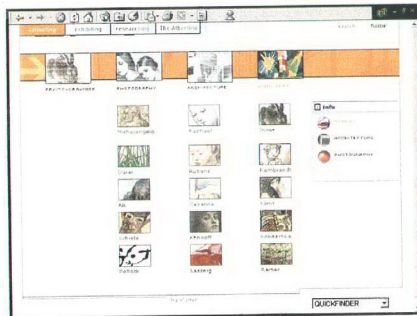
## Albertina

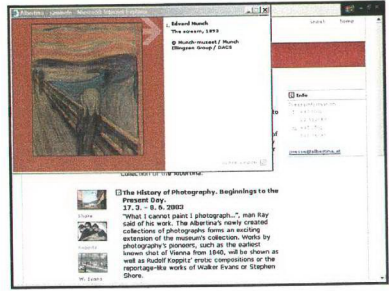
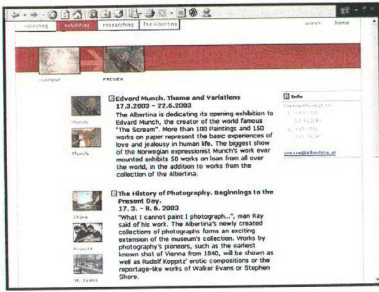


Şekil 2. 11 Albertina – Web sitesi ana sayfası. [5]



Şekil 2. 12 Albertina – Sergileme sayfaları. [5]

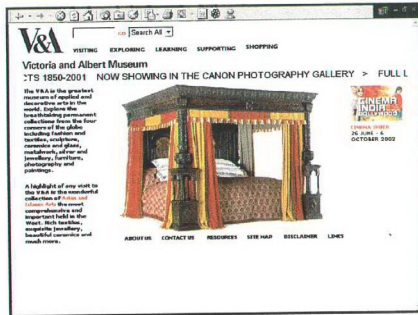




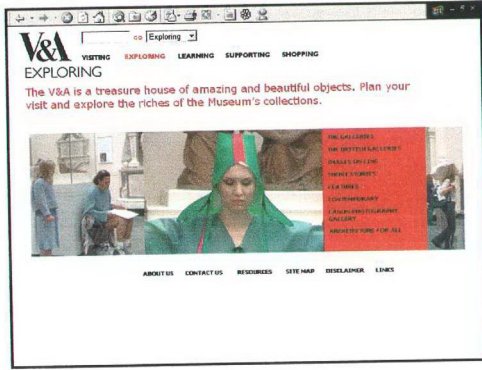
Şekil 2. 13 Albertina – Seçilen eserin ekranda görüntülenmesi. [5]

Tip A1'i açıklamak için verilen ikinci örnek Albertina müzesine aittir. Müze web sitesinin ana sayfasından sergileme sayfalarına geçilebilmektedir. Kullanıcı sergileme sayfaları arasında yer alan resim, fotoğraf, mimarlık sergi alanlarından birini seçebilmektedir. Bu sergi alanlarında sergilenen eserler farklı sanat dallarına ait olmaları rağmen sergilenme biçimleri benzerdir. Seçilen eserle ilgili daha detaylı bir imge ve yanında yer alan açıklayıcı bilgi ile birlikte yeni bir pencerede açılmaktadır. Bu durumda gerçek müzedeki eserlere ait bilginin yalnızca aktarılma amacı ile yapıldığı web sitelerine örnektir.

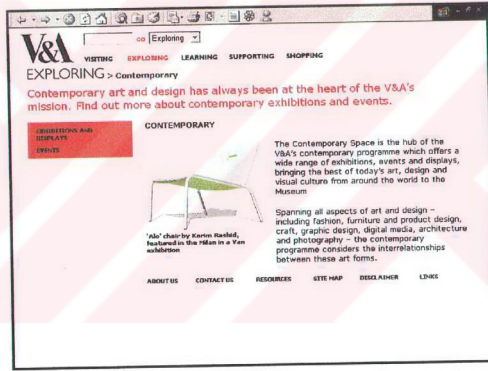
## Victoria and Albert Museum



Şekil 2. 14 VAM – Web sitesinin ana sayfası. [27]



Şekil 2. 15 VAM – Sergilere ulaşılan sayfa. [27]



Şekil 2. 16 VAM – Sergilenen bir nesnenin görüntülediği sayfa. [27]

Tip A1 için verilen son örnek Victoria and Albert Museum'un sergileme sayfalarına aittir. Çeşitli sergi salonları arasından seçilen 'Contemporary' sayfasında sergilenmek istenen nesne, imge ve metin ile birlikte sunulmuştur.

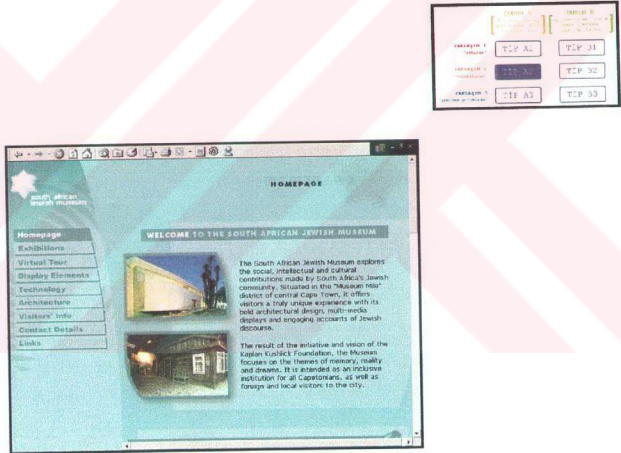
Yukarıda incelenen örneklerde görüldüğü gibi bazı müze web siteleri gerçek müze mekanına dair açılış-kapanış saatleri, bilet fiyatları, sergi programları... gibi bilgileri vermek için yapılmaktadır. Web sitesinin içeriği; gerçek müzeye ait varlık ve eserlere ait bilgilerin sayısallaştırılması ile oluşturulmaktadır. Daha sonra seçilen nesnelere ait imge ve metin bir arada verilmektedir.

### 2.4.1.2 TİP A2 “fiziksel yer-yaklaştırma”

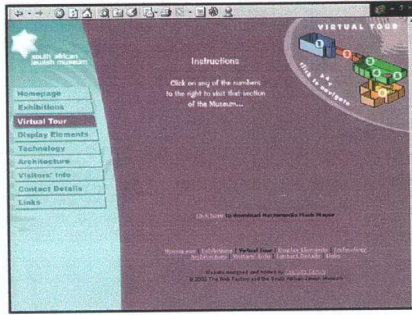
Müze ve sergi mekanlarının sergilenenin yanısıra araştırma, değerlendirme, eğlenme gibi işlevlerini de kullanıcıya sunmayı amaçlar. Varlık ve eserleri, içinde buldukları fiziksel müze ve sergi mekanını ile birlikte algılatan; varolan mekansal kurgu ve ağları kullanan, elektronik ortamı gerçek mekana “yaklaştıran” web siteleridir.

#### South African Jewish Museum

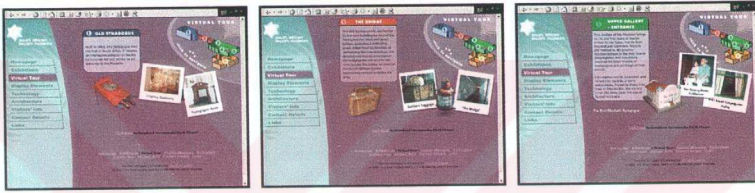
Tip A2 için verilen örneklerden biri olan South African Jewish Museum’da ana sayfadan sanal tur sayfasına geçilebilmektedir. Sanal sergi salonları, gerçek müze yapısına ait kütlelerle temsil edilmektedir. Sergilenen nesnelere de bu sergi salonlarından ulaşılmaktadır. Yani serginin içeriğini oluşturan nesnelere mekansal ağlarla ilişkilendirilmiştir. Sergi mekanlarını oluşturan kütlelerin üzerine tıklanmasıyla sergilenen nesnelere ekranımıza gelmektedir.



Şekil 2. 17 South African Jewish Museum – Web sitesi ana sayfası. [21]



Şekil 2. 18 SAJM – Virtual Tour Sayfası. [21]



Şekil 2. 19 SAJM – Sergileme Sayfaları. [21]

SAJM'daki Virtual Tour sayfasında yer alan grafik gösterimden de anlaşılacağı üzere ağ üzerinde yapılan müzenin etkileşimli yapısı tasarlanırken fiziksel müzenin sergileme mekanları ve odaları tasarım verisi olarak kullanmıştır.

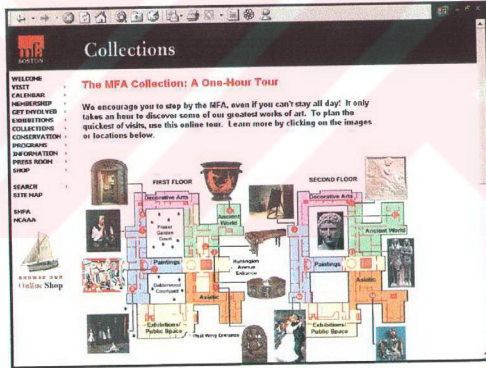
### Museum of Fine Arts, Boston

Tip A2'ye örnek olarak verilen ikinci web sitesi ise Museum of Fine Arts, Boston'dur. İlk örnekte mekansal anlatım için mekanın üç boyutlu modeli kullanılmaktaydı. Bu müze web sitesinde ise ana sayfadan 'Collections' bağlantısı yoluyla ulaşılabilen 'One-hour Tour' bölümünde müze web sitesinin plan şeması yer almaktadır. Bu plan şeması üzerinde önceden belirlenmiş bir rota üzerinde kullanıcı web sitesini gezebilme, seçtiği eserlerle ilgili bilgi edinebilmektedir.

	Y.T.P. A1	T.T.P. A1
	T.T.P. A2	T.T.P. A2
	T.T.P. A3	T.T.P. A3



Şekil 2. 20 Museum of Fine Arts, Boston – Web sitesi ana sayfası. [17]

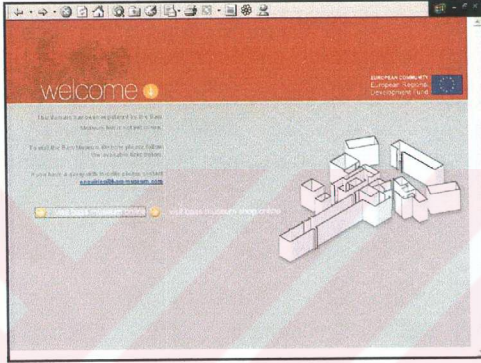


Şekil 2. 21 MFA – Collection: One-Hour Tour sayfası. [17]

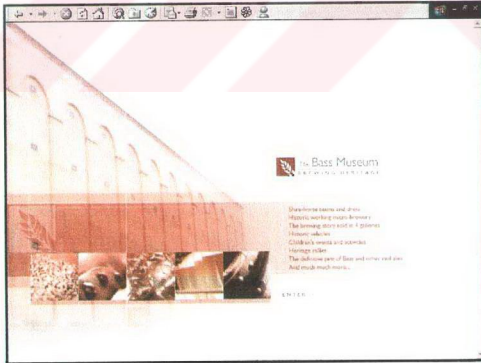
MFA web sitesindeki Virtual Tour sayfasında yer alan “One Hour Tour” sayfasında, müzenin bir saatlik süre içerisinde gezilebilecek sergileme mekanları kullanıcıya müze hakkında fikir vermek amacıyla hazırlanmış bir gezinti rotası olarak sunulmaktadır.

## Bass Museum

Bass Museum web sitesi Tip A2 için verilen örneklerden biridir. Bass Museum ana sayfasında fiziksel müze bölümlerinin grafik gösterimi sergilenen nesne durumundadır.



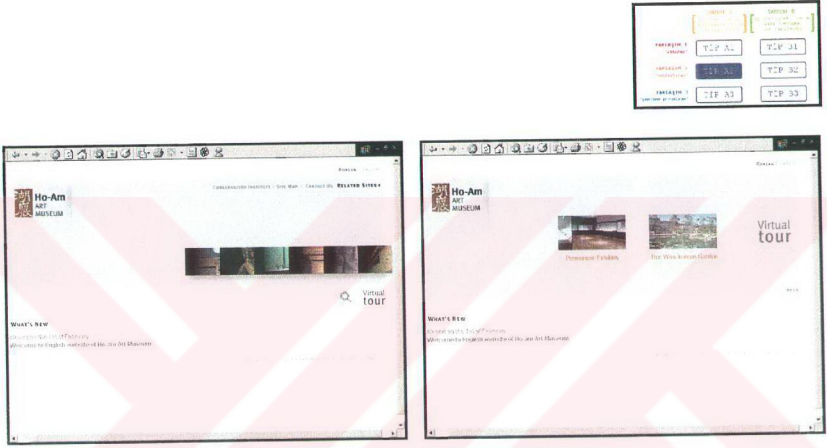
Şekil 2. 22 Bass Museum – Web sitesi ana sayfası. [7]



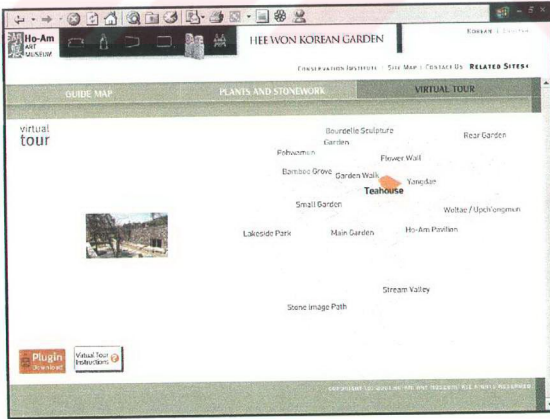
Şekil 2. 23 Bass Museum – Web sitesi giriş sayfası. [7]

## Ho-Am Art Museum

Tip A2 için verilen son örnek, Ho-Am Art Museum'un web sitesidir. Ana sayfadan ulaşılabilen Virtual Tour bölümünde kullanıcı müzenin fiziksel yapısını, üç boyutlu grafik animasyonla ilişkilendirebilmektedir. Buna göre kullanıcı görmek istediği bölümü tıklayarak ekrana gelmesini sağlamaktadır. Fiziksel çevreye ve yapıya ait imge QVRML formatında hazırlanmıştır.



Şekil 2. 24 Ho-Am Art Museum – Web sitesi ana sayfası. [15]



Şekil 2. 25 Ho-Am Art Museum – Sanal tur sayfası. [15]



Şekil 2. 26 Ho-Am Museum sanal tur sayfası. [15]

### 2.4.1.3 TİP A3 “fiziksel yer-yeniden yorumlama”

Tip A3 ile temsil edilen web siteleri; müze ve sergi mekanlarının bilgilendirme, sergileme, araştırma gibi işlevlerini elektronik ortamın sunduğu olanaklarla geliştirmektedir. Ayrıca İnternet kullanımıyla ortaya çıkan yeni işlevleri de kullanıcıya sunmayı amaçlayan; mekansal kurgu ve ağları “yeniden yorumlayan” web siteleridir. Tip A3 web sitelerini açıklamak için seçilen örnekler aşağıda yer almaktadır.

#### The State Hermitage Museum

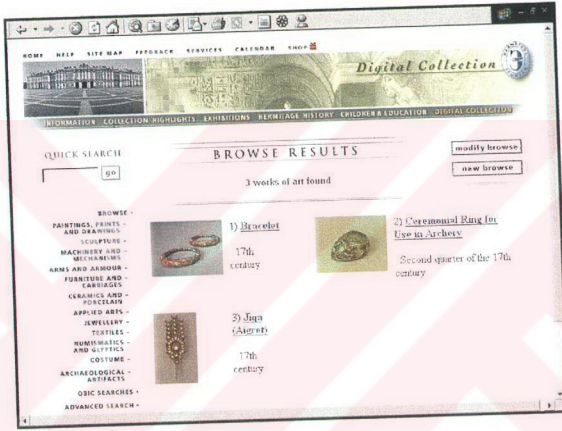
Tip A3 için verilen ilk örnek The State Hermitage Museum’dur. Hermitage Museum’a ait web sitesinde fiziksel müzenin bünyesinde bulunan değerli varlık ve eserlerin sergilendiği mekanların yanı sıra bunlara ilişkin bilginin sayısallaştırılması ile oluşturulan ‘Digital Collection’ kullanıcıya geniş bir veritabanından arama yapma olanağı vermektedir.



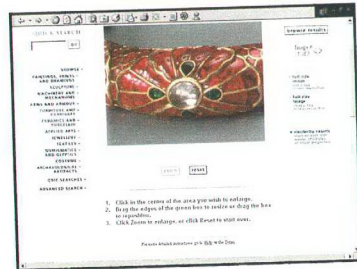
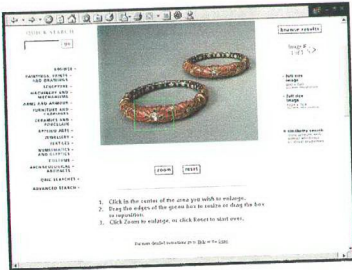
Şekil 2. 27 Hermitage Museum – Web sitesinin ana sayfası. [14]



Şekil 2. 28 Hermitage Museum – Digital Collection sayfası. [14]



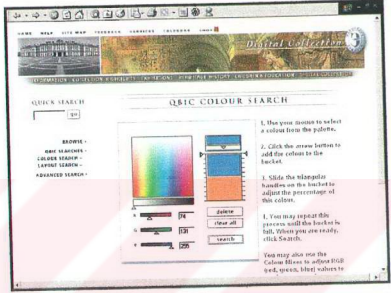
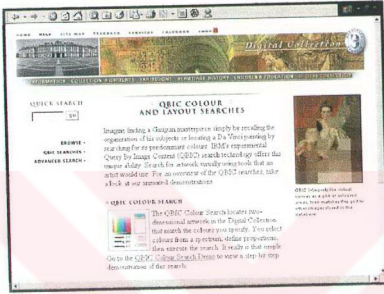
Şekil 2. 29 Hermitage Museum – Arama sonuçlarının gösterildiği sayfa. [14]



Şekil 2. 30 Hermitage Museum – Seçilen nesneye ait imgelerin görüntülediği sayfa. [14]

Hermitage Müzesi'ndeki varlık ve eserlerin tümü bir veritabanı şeklinde ifade edilmektedir.

Kullanıcı, çeşitli düzeylerde arama yapabilmektedir. ‘Quick’ seçeneği ile yapılan aramada verilen anahtar kelimeye uygun eserlerin dökümü yapılmaktadır. ‘Browse’ seçeneği ile açılan sayfada sanat eserinin türü ve ait olduğu ülkeye göre arama yapılabilmektedir. ‘Advanced’ seçeneği ile sanat eserinin adı, kim tarafından yapıldığı, hangi akıma ya da döneme ait olduğu gibi arama kriterleri kullanılarak daha kesin sonuç elde edilebilir. Bunlardan farklı olarak ‘qbic’ arama seçeneği de renk bilgisi ve geometri ile arama yapılmasına olanak tanır. Böylece farklı kronolojik ve tematik özelliklere sahip eserler de bir arada görüntülenebilmektedir.



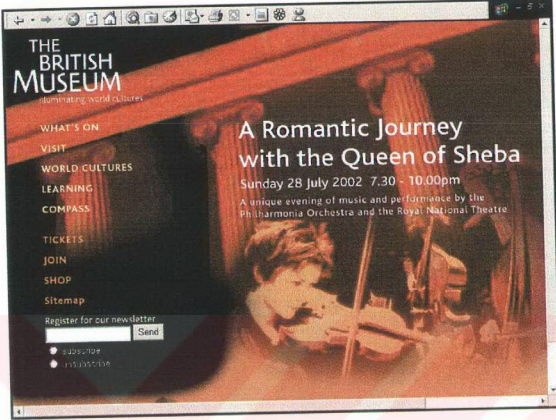
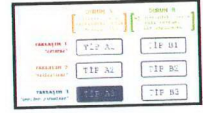
Şekil 2. 31 Hermitage Museum – ‘Qbic’ arama sayfası. [14]



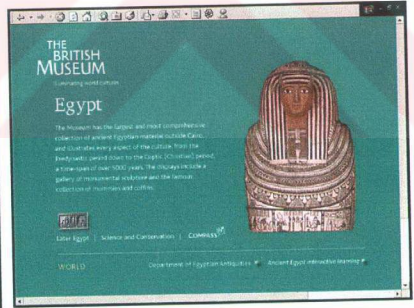
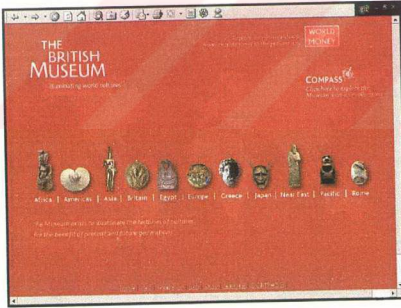
Şekil 2. 32 Hermitage Museum – Belirlenen renkler ve renk oranlarının kullanıldığı resimlerin görüntülediği sayfa. [14]

## The British Museum

Tip A3 için verilen ikinci örnek The British Museum’dur. Müze web sitesi sergileme bölümü koleksiyonların sergileme düzeni dışında dünya kültürlerini tanıtmaya amacı ile çeşitli temalar üzerinden eğitim amaçlı sayfalar hazırlamıştır. Bunlar öncelikle konu hakkında bilgi verip daha sonra küçük bir oyunla bunların kullanılmasını sağlamaktadır.



Şekil 2. 33 British Museum – Web sitesinin ana sayfası. [24]



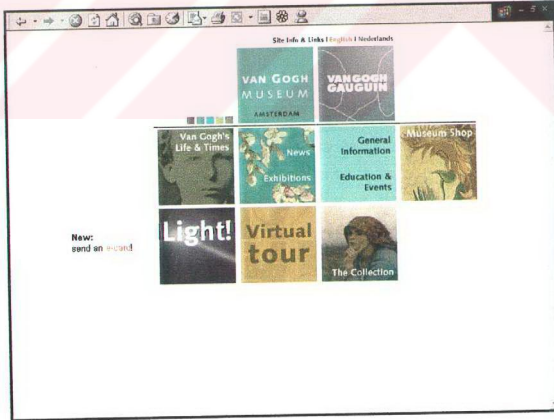
Şekil 2. 34 British Museum – Koleksiyonlar sayfası. [24]



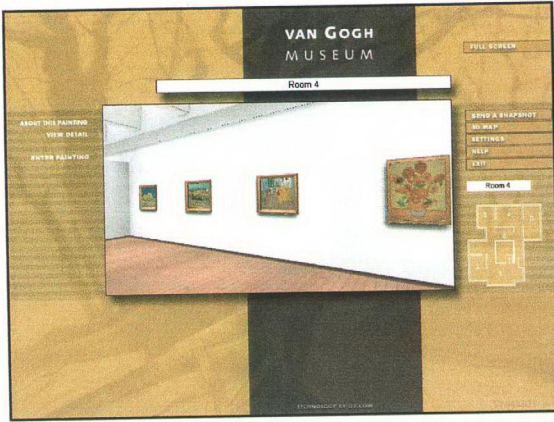
Şekil 2. 35 British Museum – İnteraktif eğitim amaçlı sayfalar. [24]

British Museum web sitesinde yer alan etkileşimli eğitim araçları kullanıcıya belli bir konuda önce bilgi verip daha sonra bunu kullanabileceği basit bir oyun sunarak farklı bir öğrenme yöntemi geliştirmektedir.

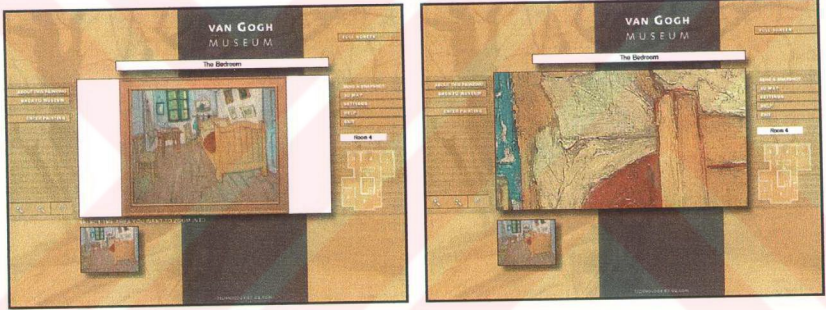
### Van Gogh Museum



Şekil 2. 36 Van Gogh Museum – Web sitesinin ana sayfası. [26]



Şekil 2. 37 Van Gogh Museum – Sergi mekanının gezilebildiği sayfa. [26]



Şekil 2. 38 Van Gogh Museum – Sergi salonundan seçilen eserlerin görüntülediği sayfalar.

[26]

Van Gogh Müzesi'nin Virtual Tour bölümünde kullanıcıdan özel bir yazılım indirmesi istenmektedir. Yazılım çalıştırıldığında web tabanlı bir uygulama karşımıza çıkar. Bu uygulama yardımıyla sergi mekanlarının tek başına ya da diğer kullanıcılarla birlikte gezilmesi olanaklıdır. Kullanıcı her iki şekilde de gerçek müzenin üç boyutlu görselle ifade edilmiş mekanlarında sanal olarak gezebilmektedir. Eserler daha yakından incelenmek üzere seçilebilir ve yüksek çözünürlükteki resimlere yaklaşılabılır.

## 2.4.2 DURUM B “ağ üzerindeki yerde oluşturulan elektronik yapılar.”

Müze ve sergi mekanı anlayışı ile tasarlanan elektronik müze yapılarıdır.

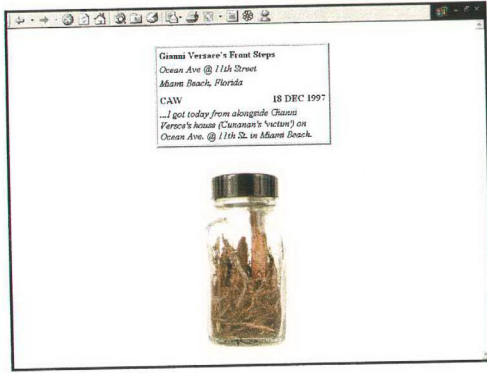
### 2.4.2.1 TİP B1 “ağ üzerindeki yer-aktarma”

Sergilenmek istenen nesnelere sanal müze adı altında toplayarak yayınlayan web siteleridir. Bu nesnelere fiziksel ortamda sergilenemeyecek nitelikte de olabilmektedir. Örneğin Museum of Dirt web sitesinde Versace'nin kapısından alınmış toprak gerçektir ve fiziksel müzede de sergilenmektedir. ancak Museum of Hoaxes web sitesinde yer alan şakalar ancak sanal ortamda kendilerine sergilenme olanağı bulabilirler.

#### Museum of Dirt

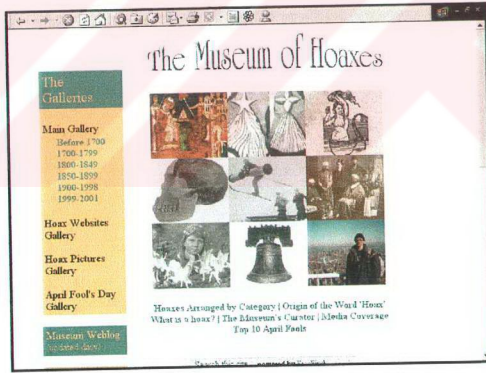


Şekil 2. 39 Museum of Dirt – Web sitesinin ana sayfası. [20]

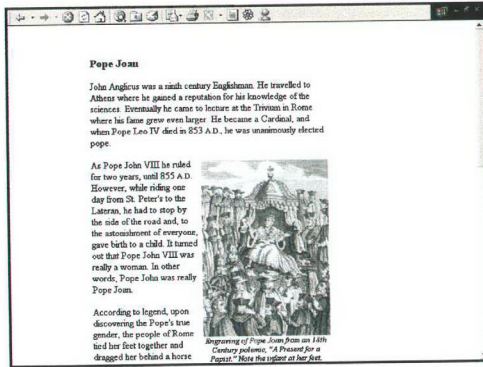


Şekil 2. 40 Museum of Dirt – Sergilenen toprak kavanozunun görüntülediği sayfa. [20]

## The Museum of Hoaxes



Şekil 2. 41 Museum of Hoaxes – Web sitesinin ana sayfası. [19]

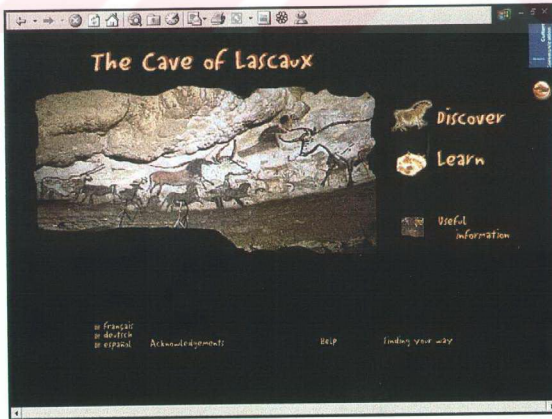


Şekil 2. 42 Museum of Hoaxes – Web sitesinde sunulan bir olaya ait sayfa. [19]

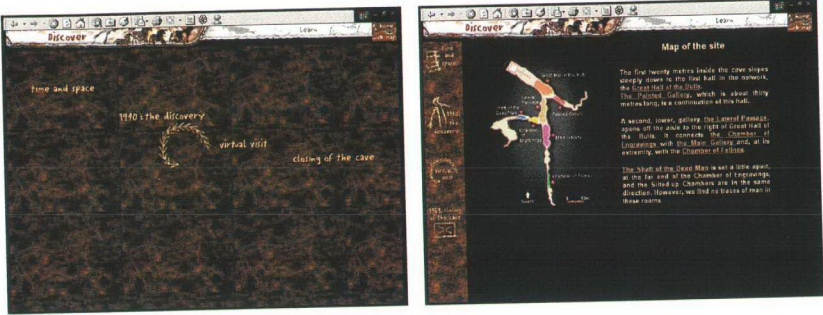
#### 2.4.2.2 TİP B2 “ağ üzerindeki yer - yaklaştırma”

Fiziksel olarak yer kapladığı halde deneyimlenemeyen mekanlar İnternet ortamındaki web sitelerinde mekansallaştırılmaktadır.

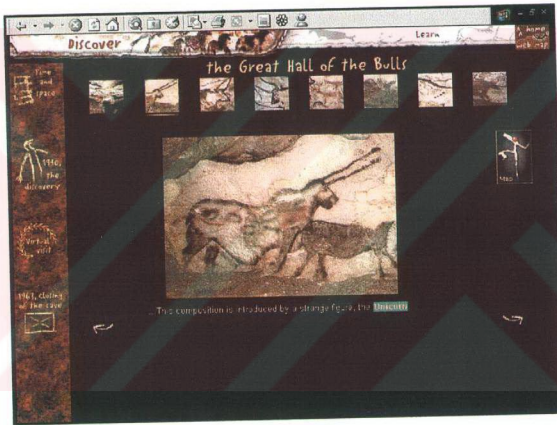
#### The Cave of Lascaux



Şekil 2. 43 The Cave of Lascaux – Web sitesinin ana sayfası. [10]



Şekil 2. 44 The Cave of Lascaux – Sanal tur sayfası. [10]



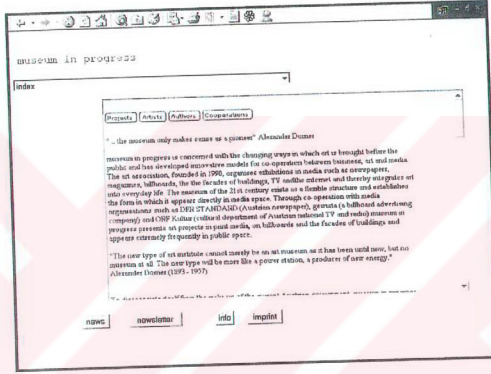
Şekil 2. 45 The Cave of Lascaux – Sergilenen mağara resimlerinin yer aldığı sayfa. [10]

The Cave of Lascaux, fiziksel mekanda varlığı olan bir yer olmasına karşın özel koşulları nedeniyle ziyaretçiye kapatılmıştır. Orijinal mağarada bulunan iki galerinin kopyası, mağara yakınlarında yeniden oluşturulmuştur. Ancak mağaranın tüm galerilerine ve burada bulunan resimlere ait imgeler bir web sitesinde toplanmıştır. Elektronik ortamda tasarlanan web sitesi yardımıyla bugün gezilemeyen fiziksel mekan kullanıcılar tarafından deneyimlenebilmektedir.

### 2.4.2.3 TİP B3 “ağ üzerindeki yer-yeniden yorumlama”

Müze ve sergi mekanlarını elektronik ortamda yeniden kavramsallaştırmayı amaçlayan web siteleridir.

#### Museum in Progress



Şekil 2. 46 Museum in Progress – Web sitesi ana sayfası. [18]



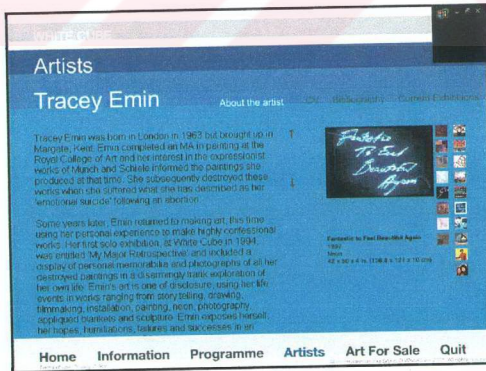
Şekil 2. 47 Museum in Progress – Projelerin sergilendiği sayfa. [18]

Museum in Progress ve White Cube web siteleri; çağdaş sanat eserlerini sergilemek, tanıtmak, saklamak ve satışını yapmak amacıyla tasarlanmış web siteleridir.

## White Cube

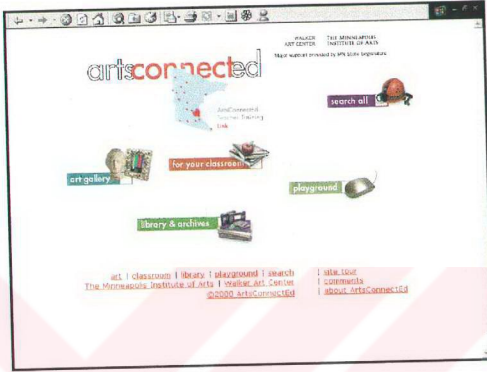


Şekil 2. 48 White Cube – Sanatçıların eserlerine ulaşmayı sağlayan sayfa. [29]

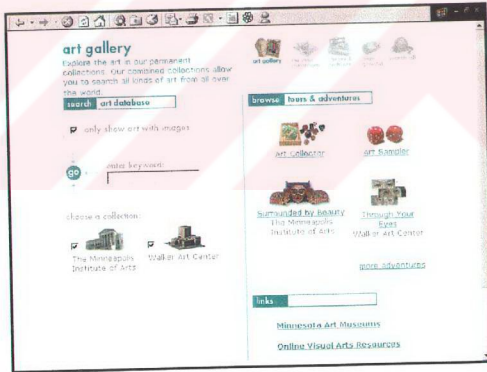


Şekil 2. 49 White Cube – Sanatçılarla ilgili bilgi veren ve eserlerini sergileyen sayfa. [29]

## ArtsConnected



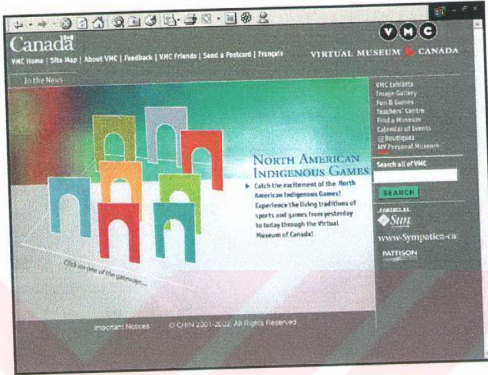
Şekil 2. 50 Arts Connected Web Sitesi Ana Sayfası. [6]



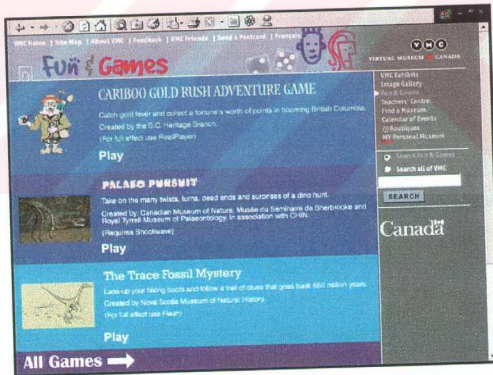
Şekil 2. 51 Arts Connected web sitesindeki sanat galerisi sayfası. [6]

ArtsConnected web sitesi, The Minneapolis Institute of Arts ve Walker Art Center müzelerinin koleksiyonlarındaki varlık ve eserlerin sayısallaştırılması ile oluşturulmuş bir elektronik müzedir. ArtsConnected'de kullanıcı geniş bir veritabanında arama yapılabilmekte, seçtiği eserlere ait imgeleri kişisel koleksiyonunda saklayabilmektedir.

## Virtual Museum of Canada



Şekil 2. 52 Virtual Museum of Canada – Web sitesi ana sayfası. [28]



Şekil 2. 53 Virtual Museum of Canada – ‘Fun & Games’ sayfası. [28]

Virtual Museum of Canada web sitesinden eğlence amaçlı oyun sayfalarına ulaşılabilir. [28]

### 3. MÜZE VE SERGİ MEKANLARININ ELEKTRONİK ORTAMDA YENİDEN YAPILANMASI

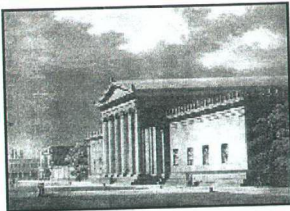
#### 3.1 Müze Tipolojisinin Gelişimi

Uluslararası Müzeler Komitesi ICOM'un tanımına göre müze; kültürel değer taşıyan bir bütünü, türlü biçimlerde korumak, incelemek, değerlendirmek, halkın beğenisini yükseltmek ve eğitimi için sergilemek amacıyla toplum yararına yönetilen kurumdur. Toplama ve koleksiyonculuk, tarih sürecinin çok erken dönemlerine dayanırken, müzecilik ancak ortaçağdan sonra, sanat eserlerini korumak amacıyla ortaya çıkmıştır (Gökhan, 1992).

1800'lü yıllardan günümüze kadar gelişen müze tipolojisi Tomur Atagök'ün yaptığı sınıflandırmaya göre aşağıdaki gibidir.

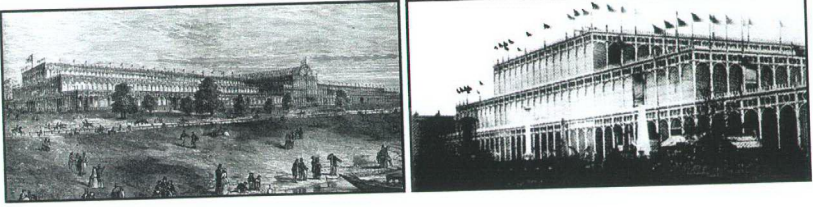
Devlet yöneticilerinin koleksiyonlarındaki değerli nesne ve sanat yapıtları buldukları saraylarda halka açılarak ilk müzeler oluşturuldu. Koleksiyonların büyük sarayların ihtişamlı mekanlarında sergilenmeleri, bu tür yapıların uzun süre müze binaları olarak tartışmasız kabul edilmelerine neden oldu (Atagök, 1992).

1800'lerin başında Neo-klasik mimari, Almanya, İngiltere ve Amerika'da birçok kamu binalarında olduğu gibi müzecilik alanında da benimsendi. Leo von Klenze'nin Münih'teki Glyptotek'i (1816), Karl Schinkel'in Berlin'deki Altes Museum (1823-30) Yunan tapınaklarının kolonlu girişleri ve alınlıkları; daire "rotunda" biçiminde bir tapınak ve binaların ikinci katına bağlayan "monumental" merdivenleri ile görkemli tapınakları çağrıştıran müze tipolojisine yöneldi. Doğal ışığın aydınlatmada en önemsendiği bu dönemlerde, pencereler ve tepeden aydınlatma için "skylight" müze mimarisindeki sütun, pandantifler üzerinde kubbe ve kemerler diğer neo-klasik mimari öğeler olarak yerleşti (Atagök, 1992).



Resim 3. 1 Glyptotek – Leo von Klenze [30] Resim 3. 2 Altes Museum – Karl Schinkel [31]

İngiltere, Londra’da 1850-51’de üretim malları ve makinelerin sergilenmesi için yapılan Joseph Paxton’un kristal saray gibi şeffaf ve camlı yapıları, daha sonra 20. yüzyılın ortalarında inşa edilen müze binalarında kendini gösterdi. Mies van der Rohe’nin Berlin’deki Neue National Galerie (1962-68), madeni çerçevelere oturtulmuş camlı giriş katı ile Paris’de Piano ve Rodgers’ın mimarisi olan Centre Pompidou (1977) bu tür şeffaf geniş alanlardan yola çıkılarak tasarlanmıştır (Atagök, 1992).



Resim 3. 3 Crystal Palace – 1851 [32]



Resim 3. 4 Neue National Galerie – Mies van der Rohe [33]



Resim 3. 5 Centre Pompidou – Piano ve Rodgers [34]

Müzeler devlet koleksiyonlarının halka açılmasıyla kamu yararına kurumlar statüsünü kazanmış ancak müzeciliğin gelişimi ve tümüyle topluma açılmasında özellikle Amerika’daki

özel kesimin büyük isimleri, koleksiyonlarını topluma kazandırmak için girişimlerde bulunarak yeni müzelerin açılmasında öncülük yaptılar (Atagök, 1992).

1930-1931'de George Howe ve William Lescaze'in New York City için hazırladığı tasarımda Museum of Modern Art binasının kentin diğer iş merkezindeki binalardan farklı bir görüntüye sahip olmadığı izlenmektedir (Atagök, 1992).

1970'lerden itibaren aranan şey, kalıcı bilgi için insanların kendilerini, kendilerinin öğitebildiği bir ortamdı (Miles, 1982). İletişim teknolojilerinin ve öğrenme metotlarının tüm imkanlarını kullanmaya başlayan müzeler daha küçük yaştaki müze ziyaretçilerini bu mekanlara çekmeye başladı. Müzeler artık sadece entelektüel ve konularında uzman insanların gezip bilgilerini artırdıkları, diğerlerinin de kendilerini böyle hissetmek için gezdikleri yerler olmaktan çıkıp her düzeyden insanın sergilenen objelerle rahatça iletişim kurabildiği ve bilgilendiği, merak uyandıran ve bazen de eğlenceli mekanlara dönüştü (Özsel, 2002).

1970'lerde müzelere yeni sergileme araçları olarak giren ve müzecilikte eğitim boyutunun ön plana çıkmasını sağlayan teknolojik gelişmeler, 1990'lardan itibaren müze mekanlarının tasarımında etkili faktörlerden biri haline gelmiştir. Çağdaş müzecilik anlayışının yeniden gündeme geldiği bugünlerde uzmanlar, sergi mekanlarının tasarımında, iletişim teknolojilerindeki gelişmelere dayalı değişimler gerektiğini vurgulamaktadırlar (Özsel, 2002).

### 3.2 Müze Tipolojisinin Gelişimindeki Son Aşama: "Elektronik Müze"

Günümüzde müzeler; değerli varlık ve eserleri toplama, belgeleme ve saklama işlevlerinin yanısıra araştırma, sergileme ve yorumlama etkinliklerinin de gerçekleştiği ortamlardır. Müze yapıları; gelişim sürecinde eğitim, eğlence, alışveriş gibi etkinlikleri de bünyesinde barındıran müze komplekslerine dönüşmüştür. İletişim teknolojilerin gelişmesiyle yaygınlaşan multimedya araçları ve web tabanlı uygulamalar, günümüz müze kompleksinin en yeni parçasını oluşturur.

"Great Egyptian Museum" yarışma projesinin içeriğini Antik Mısır'a ait değerli varlık ve eserleri geleceğe taşıyacak müze kompleksinin tasarımı oluşturmaktadır. Müze ve sergi mekanlarının, iletişim teknolojilerindeki gelişmelerle ortaya çıkan yeni işlevleri de karşılaması beklenmektedir.

Yarışma şartnamesinde projenin amacı; firavunlara ait tüm dönemleri barındıran ve

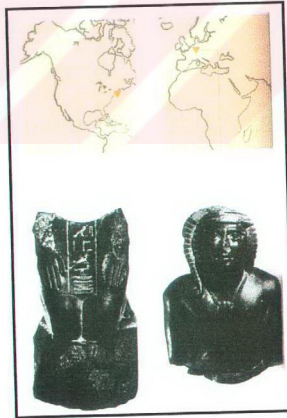
enformasyona erişimi sağlayan, 'state-of-the-art' sergileme ve donatı kompleksini kurmak olarak belirlenmiştir. Yeni teknolojilerin de desteğiyle enformasyonun daha etkili ve verimli dağılımı elde edilmekte ve müze tüm ziyaretçiler için eğlenceli, eğitsel ve kültürel deneyimlerin kaynağı olmaktadır.

İletişim teknolojilerinin müze organizasyonunda heyecan verici değişimlere neden olması, elektronik yapıların müzelerde yer alması ile ziyaretçilerin de ağ üzerinden bilgiye erişimi alışmasından söz edilmektedir.

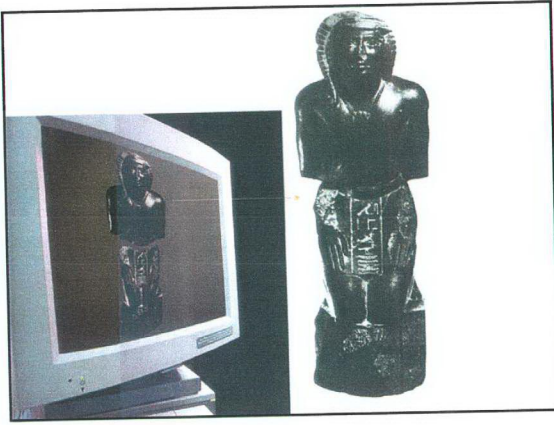
Yarıřmacılardan, iletişim teknolojilerinin yardımıyla, müzede fiziksel olarak sergilenen koleksiyonları görüntülemek ve tüm dünyaya dağılmış Antik Mısır koleksiyonlarını da sanal olarak sergilemek üzere özel bir sistem geliştirilmesi beklenmektedir.

Ziyaretçiler ve arařtırmacılar, yalnızca bir sergiyi gezebilir ya da son derece karmařık ancak kullanıcı dostu bir veritabanında yönlenme olanağı bulabilir. Veritabanı Mısır'daki eşsiz koleksiyon parçalarını ve yurtdışında bulunan benzer parçaları da sergileyecektir.

Mısır bilimcilerin karşılařtığı en zor işlerden biri de bilimsel bellek için kayıp nesnelere, mimari parçaları ve heykel parçalarını keşfetmek ve tarihsel bağlamdaki yerine bir kez daha yerleřtirmek üzere dünyadaki tüm Mısır koleksiyonları içinde 'kazı yapmaktır'.



Resim 3. 6 Antik Mısır'a ait eserlerin dünyanın farklı yerlerinde sergilenmesi (GEM, 2001).



Resim 3. 7 Farklı coğrafik konumlarda bulunan eserlerin elektronik ortamda bir araya getirilmesi (GEM, 2001).

Koleksiyonların zenginliği ve tüm dünyaya yayılmış olmaları araştırmacıların nesneleri ilişkilendirmesini zorlaştırmaktadır. Örneklere, gövdesi Brüksel’de, alt kısmı ise Brooklyn Müzesi’nde bulunan vezir Bakenrenef’in (XXVI hanedanlık) heykelinin iki parçasının Brüksel Müzesi’nde tekrar bir araya getirilmesi; başı New York’daki Gallatin Müzesi’nde korunan, gövdesi ise Kahire’deki Mısır Müzesi’nde bulunan General Amasis’in heykeli; başı Turin’deki Mısır Müzesi’nde korunan ve gövdesi British Museum’da bulunan Ushibraemakhet (XXVI hanedanlık) heykeli ya da başı New York’daki Metropolitan Museum’da, gövdesi ise Kahire’deki Mısır Müzesi’nde bulunan Amenophis III heykellerinin yeniden bir araya getirilmesi gibi.

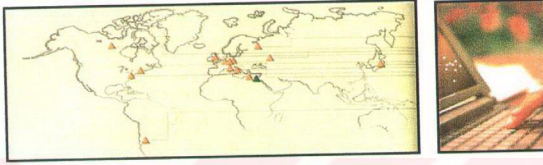
Sergileme mekanlarında kullanılan yeni teknolojiler, bugün Paris’de Place de la Concorde’da bulunan Ramses II dikilitaşını Luxor’daki orijinal konumuna yerleştirilmesini, akademisyenlerin yenilikçi yaklaşımları benimsemesini ve günümüze değin keşfedilmemiş yeni perspektiflerin açılımını sağlamaktadır.

Müze kompleksinin teknolojik alt yapısı, bilgisayar ve iletişim teknolojilerini değerlendirerek, modern arşivler ve araştırma ile ilişkili aktiviteleri olduğu kadar koleksiyonların yönetimi, bakımı ve korunmasına da elverişli ortamlar yaratmalıdır.

İlk küresel sanal müze olması hedeflenen kompleksin ‘enformasyon otoyolu’nun bütünlük bir bileşeni olması düşünülmektedir. Diğer müzelerle ulusal ve uluslararası düzeylerde

bağlantı potansiyeli sağlanmalıdır. Müze kompleksinin potansiyel ziyaretçi sayısı artırılmalı, dünya çapında katılım sağlanmalıdır. Katılımcıları müzedeki rotalar gibi yönlendirecek sistemler geliştirilmelidir.

Müze, dünya müzelerinin ziyaretçilerine bağlanabilir ve uydu iletişim teknolojileri kullanılarak, koleksiyonlar tüm dünyada sanal olarak sergilenmelidir. Bu düzenlemeler iki yönlü olmalıdır. Diğer uluslararası müzelerin koleksiyonları da bu müzede sergilenmelidir.



Resim 3. 8 Elektronik müzenin yaygın olarak kullanımı (GEM, 2001).

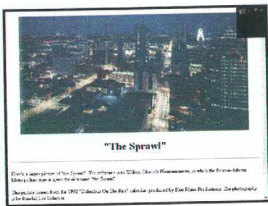
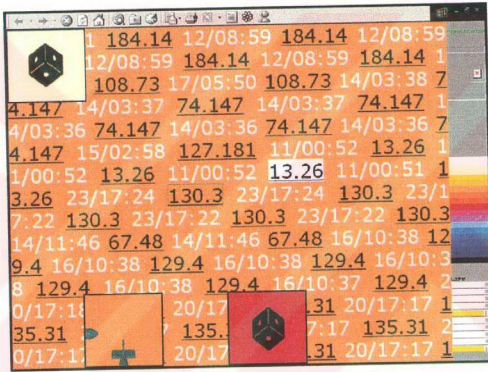
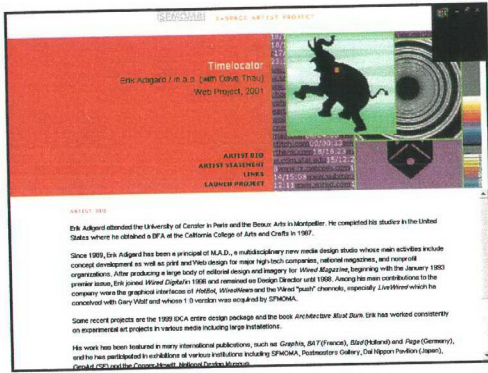
Ağ üzerinden bilgiye ulaşma, bilgiye erişimin iki yönlü olması... gibi kriterler müze mekanı ve altyapısı tasarımında etkili olmaktadır. İletişim teknolojilerinin getirdiği yenilikler müze yapılarının tasarımında kullanılmaktadır. Yüzyıllar boyunca geleneksel müzecilik anlayışını sürdürmüş ya da mekansal düzen ve sergileme anlayışı ile geleneklele bağlı kalmış müzeler de teknolojik olanakları kullanarak yenilenmektedir. Günümüzde bu müzelerin fiziksel mekanda geliştirdikleri araçlar ve ağ üzerindeki yerde tasarlanan elektronik bir yapıyla kendilerini geleceğe taşıma çabası görülmektedir.

San Francisco Museum of Modern Art web sitesine girildiğinde, fiziksel müzede bulunan varlık ve eserlere ait koleksiyonların elektronik ortama aktarıldığı görülmektedir. Buna ek olarak elektronik ortamda üretilen çalışmaların da sergilenbilmesi amacı ile müze web sitesinden bir bağlantı ile ulaşılabilen e.space bölümü tasarlanmıştır.



Şekil 3. 1 SFMOMA – E.space sayfası. [23]

## Timelocator



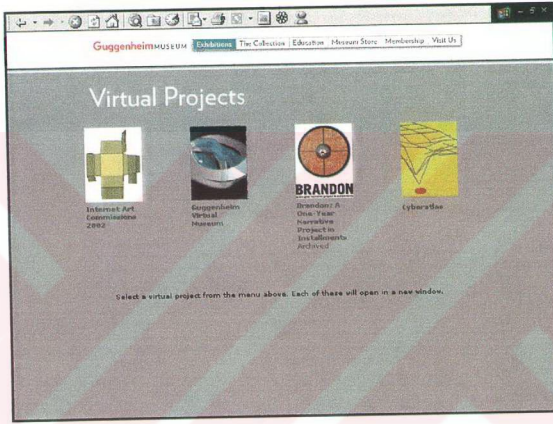
Şekil 3. 2 e.space – 'Timelocator' sergi sayfaları. [25]

Farklı medya türleri ile deneysel sanat çalışmaları yapan Erik Adigard'ın 'Timelocator' adlı çalışması; SF MOMA, e.space'den ulaşılabilen, elektronik ortamda sergilenen bir yapıdır.

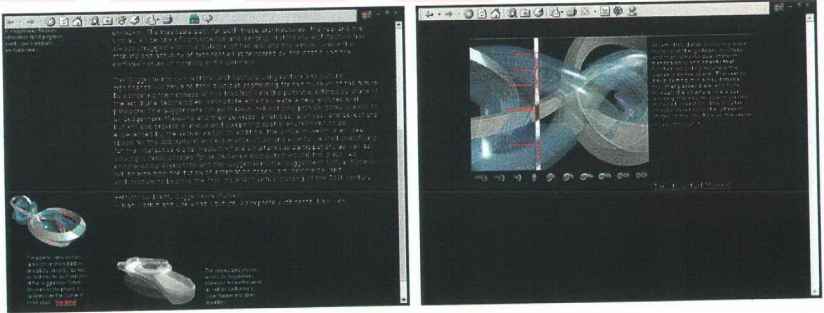
Guggenheim Museum web sitesinden ulařılabilen bir baęlantıda elektronik ortamda deneyimlenmek üzere tasarlanan 'virtual museum'un genel kavramsal yaklařımları oluřturulmuřtur.

Guggenheim Virtual Museum; s¼rekli akıř iinde bulunan deęiřken bir yapı olarak tasarlanmaktadır.

### Guggenheim Virtual Museum



řekil 3. 3 Guggenheim Museum – Virtual Projects sayfası. [13]



řekil 3. 4 Guggenheim Museum – Virtual Museum tanıtım sayfaları. [13]

Müzecilik anlayışındaki değişimin bir yönü de müzelerin kişiselleştirmeye yönelmesidir. Örnekleme gerekirse; Londra'daki National Gallery'nin yeni Sainsbury kanadında, girişin yanında Micro Gallery adında bir oda bulunmaktadır. Bu oda, ziyaretçilerin tüm koleksiyonu hipermedya biçiminde gezebilecekleri bilgisayar iş istasyonlarını içermektedir. Ziyaretçiler koleksiyonu gezerken orijinalini görmek istedikleri parçaları işaretlemektedirler. Sanal turun sonucunda gerçek müzenin uygun şekilde kişiselleştirilmiş turu için bir plan elde etmektedirler. Sanal mekan, bir katman olarak gerçek mekanın kullanımını değiştirmektedir (Mitchell, 1995).

Müzeye girmeden önce bu bölüme giren ziyaretçi, müzenin sergileme kurgusunun dışına çıkabilmekte, müzenin görmek istediği bölümlerinin kendine özel bir haritasını çıkararak müzeyi buna göre gezebilmektedir. Mekan, elektronik ortamın olanaklarıyla yeniden yorumlanabilmektedir.

Ağ üzerindeki yerde tasarlanan web tabanlı uygulamalar; müzenin kişiselleştirilmesi gibi yeni kazanılan işlevler için uygun bir ortam sağlamaktadır. Kullanıcı, müze web sitesi ana sayfasına girdikten sonra koleksiyonları ve sergileri gezebilmekte, ilgi alanı doğrultusunda arama yapabilmekte, eserlerle ilgili bilgi alabilmekte, üye olabilmekte ve seçtiği imajlarla kendi koleksiyonunu oluşturabilmektedir. Eğitim, eğlence gibi işlevler farklı yaş ve ilgi gruplarına göre düzenlenmektedir. Müzelerde kişiselleştirme durumu aşağıdaki örneklerle açıklanabilir.

### **Eczacıbaşı Sanal Müzesi**

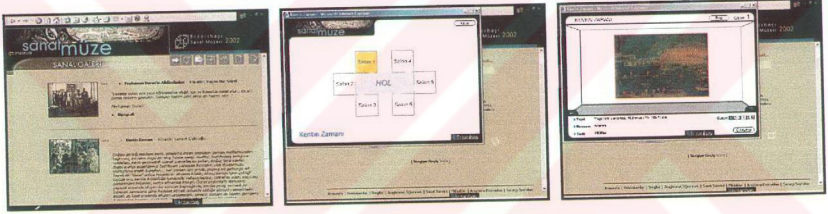
Eczacıbaşı Sanal Müzesi, kullanıcılara müze web sitesinde sergilenen varlık ve eserlere ait imgelerle kişisel koleksiyonlarını oluşturma olanağı tanımaktadır.

Eczacıbaşı Sanal Müzesi web sitesi ana sayfasına girildikten sonra sanal galeri sayfasına geçilebilmektedir. Elektronik sergi mekanını bir plan şeması ile ifade edilmektedir. Verilen plan şeması yardımıyla seçilen mekanlarda sergilenmekte olan eserler ekrana gelmektedir. Daha sonra kullanıcının isteğine bağlı olarak 'koleksiyonlar' bölümünden seçilen bir imaj "Benim Koleksiyonum" bölümünde saklanabilmektedir. Kullanıcı web sitesine her girdiğinde kendi kişisel koleksiyonunu görüntüleyebilmekte, diğer kullanıcılar da bu alanı ziyaret edebilmektedir.

## Eczacıbaşı Sanal Müzesi



Şekil 3. 5 Eczacıbaşı Sanal Müzesi – Web sitesi ana sayfası. [22]



Şekil 3. 6 Eczacıbaşı Sanal Müzesi – Sanal Galeri sayfaları. [22]



Şekil 3. 7 Eczacıbaşı Sanal Müzesi – ‘Benim Koleksiyonum’ sayfası. [22]

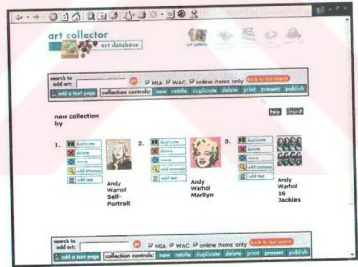
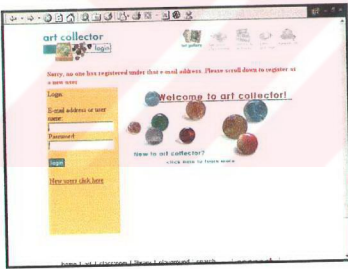
## ArtsConnected

ArtsConnected web sitesinde kişisel sayfa oluşturulabilmekte ve eğitim amaçlı belgelere ulaşılabilmektedir.

ArtsConnected web sitesi ana sayfasına girildiğinde arama motoru yardımıyla arama yapılabilmektedir. “Andy Warhol” anahtar kelimeleriyle yapılan arama sonucunda müze web sitesinin veri tabanından Andy Warhol’un eserlerine ait imgeler toplu olarak gösterilmektedir. Seçilen imgeler kullanıcının sayfasına eklenerek kişisel koleksiyon oluşturulabilir.



Şekil 3. 8 ArtsConnected – Arama sayfaları. [6]



Şekil 3. 9 ArtsConnected – Kişisel koleksiyon sayfaları. [6]



Şekil 3. 10 ArtsConnected – Eğitim amaçlı belgeleri içeren sayfalar. [6]

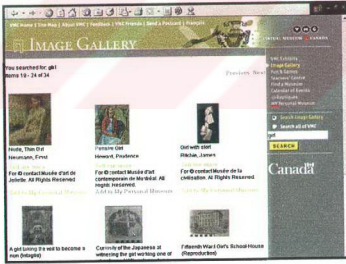
## Virtual Museum of Canada

Virtual Museum of Canada web sitesinde kişisel koleksiyon oluşturulabilmekte ve eğlence amaçlı bölümler yer almaktadır.

Virtual Museum of Canada web sitesi ana sayfasına girildikten sonra 'My Personal Museum' bağlantısı kullanılarak kişisel müze sayfasına geçilebilmektedir. Açılan sayfada kullanıcıların kişisel müzelerini oluşturmalarına yardımcı araçlar yer almaktadır. Anahtar kelimelerle yapılan arama sonucunda ekranda görüntülenen imgeler arasından seçilenler kişisel koleksiyona kullanıcının uygun gördüğü bir metinle birlikte eklenebilmektedir.



Şekil 3. 11 Virtual Museum of Canada – 'My Personal Museum' sayfası. [28]



Şekil 3. 12 Virtual Museum of Canada – Arama sayfaları. [28]

### 3.3 Gerçek Müzelerin İnternet Ortamında Yeniden Yapılanması

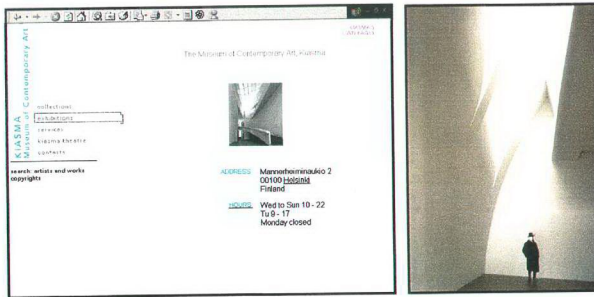
Elektronik ortamda yeniden yapılanan müzeler; yeni bir uzantıya, çağdaş bir eke sahip olmuştur.

Müzeler tarihsel gelişimi boyunca mekan kavramı ile birlikte düşünülmüştür. Louvre Sarayı'nın salon ve koridorları sergileme amacıyla kullanılmış ve sarayın ihtişamı sergi mekanını ve sergilenen varlık ve eserlerle birlikte algılanmıştır.

1793 yılından bu yana kurumsal anlamda müze olarak kullanılmaya başlanan Louvre Sarayı, 1989 yılında tamamlanan I.M. Pei tasarımı cam piramit ve ticari mekanlardan oluşan Carousel ile kendi yaşam alanı içinde olduğu kadar, kentsel alanda da yeni tanımlar yaratmıştır. Müzenin girişini belirleme temel işlevli yapı aynı zamanda inşası süresince yapılan arkeolojik kazılar, çevre düzenlemedeki etkileşimsel kaygılarla dev boyutlu bir kentsel proje olma özelliği de taşır. Louvre Müzesi kentsel estetik ve kullanım işlevselliği açısından yeni bin yıla hazırlanırken, diğer yandan da sanal iletişimi unutmamış, müzenin kapılarını [www.louvre.fr](http://www.louvre.fr) adresinde dünyaya açmıştır (Madran, 2000).

Ağ üzerinde yer ve fiziksel yer birbirini tamamlar niteliktedir. Müze ve sergi mekanları gibi enformasyon alanları, bilgi iletme ve mekan aynı anda pek çok kişi ile birlikte deneyimleme özelliklerine sahiptir. Müze ziyaretçisini bilgisayar kullanıcıya dönüştüren yeni teknolojiler “orada bulunma” ihtiyacını karşılayamamaktadır. “Elektronik müze ziyaretçisi, “o an her yerde” iken aslında belirgin “hiçbir yerde”dir” (Adrian, 1995). Buna karşın, müze web siteleri; kullanıcıyı özgün varlık ve eserleri deneyimlemek üzere gerçek mekana yönlendirmektedir.

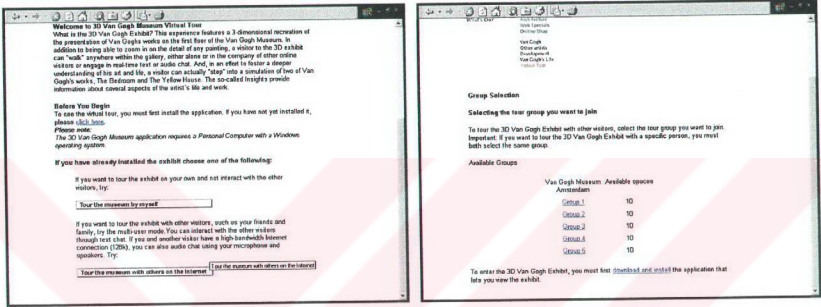
#### Kiasma Museum



Şekil 3. 13 Kiasma Museum – Web sitesi ana sayfası ve gerçek mekan imgesi. [12]

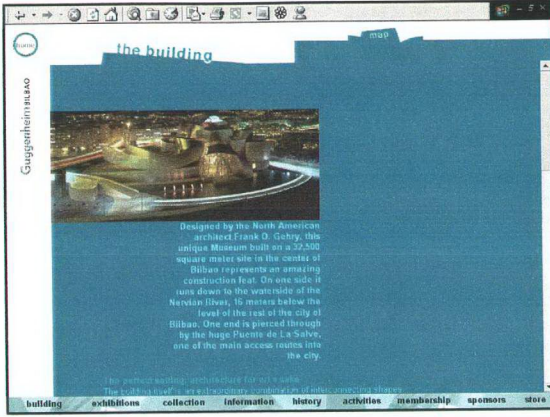
Elektronik müzelerde deneyimlenebilen sanal turların etkileşim düzeyini arttırmaya yönelik uygulamalar yapılmaktadır. Bunlardan biri de Van Gogh Museum'da yer alan, müzeyi on-line diğer kullanıcılarla aynı anda gezilebilir olanağı tanıyan yazılımdır. Sanal tur on kişilik gruplar halinde düzenlenmektedir. Seçtiği bir grupla tura katılan ziyaretçi, diğerlerinin de varlığından ve konumundan haberdar olarak müzeyi gezilebilmekte, bir mesaj kutusu aracılığıyla iletişim kurabilmektedir.

## Van Gogh Museum



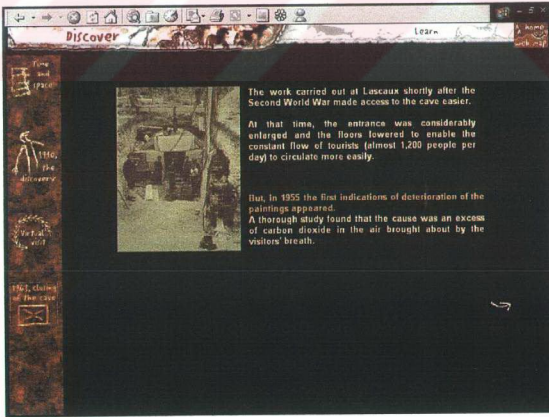
Şekil 3. 14 Van Gogh Museum – Sanal tur sayfası. [26]

Fiziksel müzeye ait bir web sitesi tasarlanırken müze mekanının içeriği, kurgusu gibi fiziksel veriler göz önüne alınarak yapılabilmektedir. Müze web sitesi arayüz tasarımı ile fiziksel mekana benzese de, elektronik ortamın yapısal özelliklerine sahiptir. Bilgisayar kullanıcıları 'hyperlink'ler yardımıyla müze ziyaretçisinden farklı olarak tek bir tuşla başa dönebilmekte, sanal müze içinde diğer bir bölüme girebilmekte ya da başka bir müze web sitesine geçebilmektedir. Müze binasına ait mekanlar, içerik ve kurgu olarak elektronik ortam için referans oluşturmuştur. Müze mekanlarını temsil eden 3 boyutlu modeller, animasyonlar, site haritaları gibi yardımcı elemanlarla gerçek mekan hakkında kullanıcıya fikir verme amacını taşımaktadır. Müze binası da sergilenen varlık ve eserlere eklenmiş, bina artık eserleri koruyan, saklayan ve sergileyen bir kabuk olmaktan çıkıp, sergilenen bir nesne haline gelmiştir.



Şekil 3. 15 Guggenheim Bilbao - Müze binasının sergilendiği sayfa. [13]

Fiziksel yerde varolmasına karşın yalnızca elektronik ortamda deneyimlenebilen mekanlar bulunmaktadır. Örneklersek, Lascaux Mağarası ortaya çıkarıldıktan belli bir süre sonra karbondioksit etkisi ile bozulmaya başlayan duvar resimlerinin yok olmasını önlemek amacıyla tekrar kapatılmıştır. Kapatılmadan önce belgelenen mekanlar ve bu mekanlarda bulunan duvar resimleri, bugün elektronik ortamda aynı galeri ve koridor düzeninde, resimlere yaklaşma olanağı vererek sergilenmektedir.



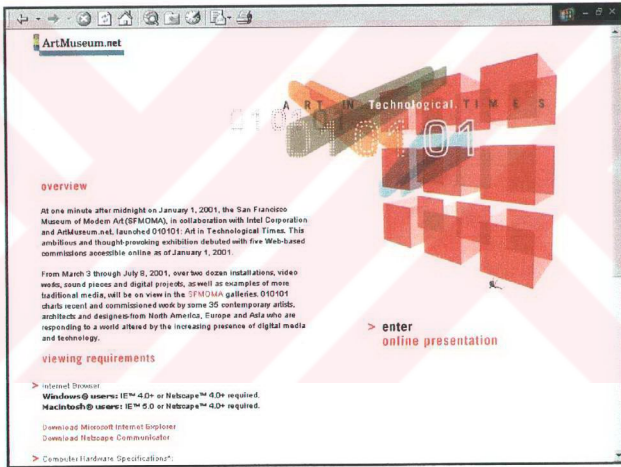
Şekil 3. 16 The Cave of Lascaux – Mağaranın kapatılışını gösteren sayfa. [10]

### 3.4 “Ağ üzerindeki yer” ve Sanal Müzeler

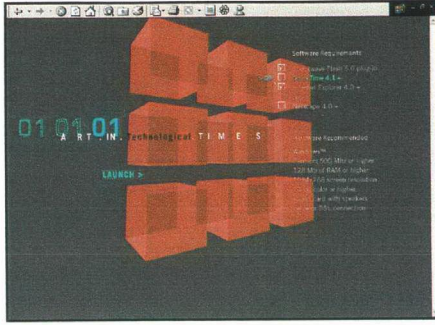
Fiziksel ortamdaki zorunlulukların elektronik ortamda bulunmaması ve elektronik ortamdaki sergi mekanlarının özellikleri; tasarımcıları ve küratörleri fiziksel mekanda yaratılamayacak sergileri elektronik ortamda tasarlamaya yönlendirmelidir.

Mimari tasarımı bilgilendiren fiziksel kısıtlamaların olmayışı hiç bir kısıtlamanın olmadığı anlamına gelmemektedir. Sanal mekanların da kendine özgü bir grup kısıtlamaları vardır. Poligonların sayısı, imge çözünürlüğü, disk yeri, dalgaboyu, bellek, işletim sistemi ve yazılımlar bazılarıdır. Bu nedenle sanal ortamlardaki mekansal elemanlar sanal mekana özgü kısıtlamalara cevap verecek şekilde yeniden düşünülmeli ve tasarlanmalıdır (Cerulli, 2000).

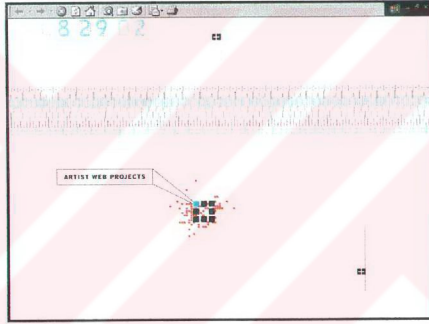
#### Art in Technological Times



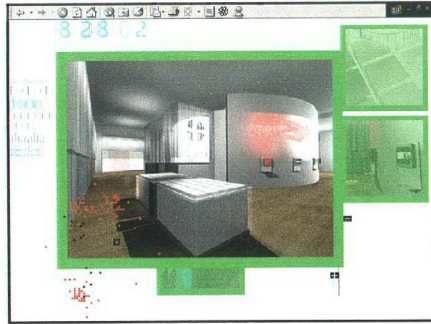
Şekil 3. 17 Art in Technological Times – Elektronik sergi mekanına giriş sayfası. [1]



Şekil 3. 18 Art in Technological Times - Elektronik sergiyi görüntülemek için gerekli araçların bulunduğu sayfa. [1]



Şekil 3. 19 Art in Technological Times – Elektronik sergide yönlendirmeyi sağlayan aracın gösterildiği sayfa. [1]



Şekil 3. 20 Art in Technological Times – Elektronik sergi mekanının gösterildiği sayfa. [1]

Fiziksel ortamda giriş mekanları önem taşımaktadır. Girmekte olduğumuz mekanla ilgili ilk izlenimlerimizi edindiğimiz yerlerdir. Elektronik müzelerde ise sergi mekanlarına girmeden önce karşımıza çıkan giriş sayfaları, çalışmaları görüntülemek için gerekli işletim sistemi ve yazılımların belirtildiği, bazı yazılımların indirilebileceği bir ortam olma özelliğindedir. Görüntülenen sayfa sitenin büyüklüğü, içeriği, sergilenecek eserlerin niteliği ile ilgili fikir edinebileceğimiz bir giriş mekanıdır.

Araştırmanın bu bölümünde elektronik müze ve sergi mekanlarının tasarımında çalışan küratörlere ait manifestolara yer verilmiştir.

*Museum in Progress* [18] sanal müzesinin ana sayfasında yeralan açıklayıcı yazıdan yapılan alıntılar:

“*Museum in Progress* sanatın topluma ulaştırılmasında değişen biçimlerle ilgilidir. İş, sanat ve medya arasındaki işbirliği için yenilikçi modeller geliştirmektedir. 1990 yılında kurulan sanat topluluğu, gazete, dergi, billboard, bina cepheleri, televizyon ve İnternet gibi medya araçlarını kullanarak sergiler düzenlemekte ve sanatı günlük yaşamla bütünleştirmektedir. 21. yüzyıl müzesi esnek bir yapı olarak varolmalıdır ve doğrudan medya ortamında ortaya çıktığında biçim kazanmalıdır.”

“Yeni tür sanat enstitüsü bugüne kadar olduğu gibi yalnızca bir müze olamaz hatta hiç müze olmamalıdır. Yeni tür daha çok bir güç istasyonu gibidir, yeni enerjinin üreticisi.” [11]

*Museum in Progress* sanal müzesi çağdaş sanatın sunumunda yeni biçimleri geliştirme amacı taşıyan bir sanat topluluğu konumundadır.

*San Francisco Museum of Modern Arts* web sitesindeki e.space bölümü ile ilgili yazıdan yapılan alıntılar:

“Çağdaş sanatlar müzesi, dijital medyada üretilmiş çalışmaların gerçekliği ile yüzleşirken, eserleri sunuş yöntemindeki bütünlük ve mantıkla da uğraşması gerekmektedir.

Geçtiğimiz yüzyıl boyunca müzelerin geleneksel olarak tek ve değerli nesnelerin çerçeveyicisi olma görevi, kitlesel yeniden üretim teknolojilerini benimseyen, günlük nesnelere uyarlayan ya da geçici çalışmalar yaratan sanatçılarla mücadelede girmiştir.

Sonuç olarak, enstitü sürekli olarak kendi kontrolünü, değerini ve kimliğini koruyabileceği yollar bulmak zorunda kaldı. Eğer müzelerin nesnelere ve imgelere çerçeveleyerek sanatın değerini artırdığı ya da yarattığı düşüncesini kabul ediyorsak, müzeler yerleştirme ve

performanslara ve kendi çalışmalarını sergilemek için yeni yollar talep eden dijital sanatçılara da yanıt vermelidir.” [8]

*Artsconnected* sanal müzesinin içeriği ile ilgili notlar:

Sanat koleksiyonlarına, kütüphanelere ve arşivlere erişimi sağlayan kullanıcı dostu web sitesinde;

- Sanat çalışmalarına ait renkli dijital imgeleri, ses ve video parçaları, metinler,
- Ders planları ve eğitimciler için dökümanlar,
- Her yaş grubuna uygun on-line aktiviteler,
- Diğer web sitelerine bağlantılar bulunmaktadır.

Yukarıda verilen örneklerden yola çıkılarak sanal müzelerin;

1. sergileme, eğitim, eğlence ve gelir elde etme amacı taşıdığı,
2. sergilenen varlık ve eserlerin niteliğinin değişebildiği,
3. multimedya araçlarının ve web tabanlı uygulamaların yoğun olarak kullanıldığı,
4. mekan organizasyonu ve yönlendirmenin önemli olduğunu söylenebilir.

## 4. ELEKTRONİK MÜZE VE SERGİ MEKANLARI VE KULLANICI DENEYİMLERİ ÜZERİNE

### 4.1 Alan Araştırmasının Amacı

Araştırmanın amacı; fiziksel ve elektronik müze mekanı olarak tasarlanan yapıların birbirleri ile ve ziyaretçi / kullanıcı ile arasındaki etkileşimin araştırılması olarak belirlenmiştir.

Alan araştırmasının amacı; fiziksel ve elektronik müze mekanların birbirini tamamlar nitelikte olduğunu ve birbirleri ve ziyaretçi / kullanıcı ile etkileştikleri varsayımını sınamaktır.

Fiziksel müze ve sergi mekanları; ziyaretçi ile doğrudan ilişki kurmayı hedefleyen kamusal alanlardır. İletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmelerle birlikte, fiziksel müze ve sergi mekanları önemini yitirmemiş; teknolojik gelişmeleri değerlendirerek elektronik ortamda da yapılanmaya başlamışlardır.

Fiziksel ortamda sergilenen varlık ve eserlerin İnternet üzerinden bilgilendirme amaçlı yayınlanması ile yetinilmemiştir. Geliştirilen web tabanlı uygulamaların çağdaş müzecilik anlayışına uygun; sergileme, araştırma, yorumlama gibi etkinlikleri sağlayan mekanlar olması düşünülmüştür. Daha sonra elektronik ortamın olanaklarının kullanılması ile fiziksel ortamda sergilenemeyecek çalışmaların bu ortamda sergilenmesi ya da yalnızca elektronik ortamda sergilenebilecek çalışmalar yapılması yönünde yaklaşımlar gelişmiştir.

Müze ve sergi mekanı, sergilenen varlık ve eserlerin niteliği, sanatçılar, küratörler ve müzecilerle ilgili yaşanan değişimlerin yanısıra müze ziyaretçisi de değişime uğramıştır. Elektronik müze ve sergi mekanları; fiziksel varlığı olan müze ve sergi mekanları gibi kamusal alanlardır ve bunları farklı düzeylerde deneyimleyen kullanıcılara yönelik tasarlanmışlardır. Müze ziyaretçisi; bilgisayar kullanıcısına, on-line ziyaretçiye dönüşmüştür.

Araştırmanın bu bölümünde yapılan çalışma; elektronik müze ve sergi mekanı ve kullanıcı deneyimleri ile ilgilidir.

Bu amaçla hazırlanan araştırma, toplumbilimsel araştırma yöntemlerinden biri olan alan çalışması olarak yürütülmüştür. "Alan araştırması" kavramı, araştırılmakta olan varsayımın, sorunun taşıyıcısı kitleyle doğrudan doğruya ilişki kurularak incelenmesi anlamında kullanılmaktadır (Sencer, 1989)

## 4.2 Alan Araştırmasının Alanı

Görüşleri öğrenilecek katılımcılarla, alanda elektronik posta yoluyla ya da on-line ilişkiler kurarak uygulanan bu araştırmanın alanı, Internet'tir.

Fiziksel varlığı olan müzelere ya da tümüyle elektronik ortamda tasarlanmış sanal müzelere ait web siteleri taranmış ve bir sınıflandırma yapılmıştır. Araştırmanın alanını tanımlamak amacıyla, incelenen Internet yapıları arasından bir seçim yapılmıştır. Seçilen örnek web sitelerinin özellikleri aşağıdaki gibi tanımlanmıştır.

1. Victoria & Albert Museum'da, sergileme bölümünde; kullanıcı, sergi mekanlarını gezebilmekte, müzede bulunan varlık ve eserlerle ilgili imge ve metni görüntüleyebilmektedir.
2. Museum of Fine Arts, Boston – One -Hour Tour bölümünde; kullanıcı, sergi mekanlarını önceden belirlenmiş bir rotada ve müzenin plan şemasına göre gezebilmektedir.
3. The Cave of Lascaux'da, kullanıcı, fiziksel varlığı bulunmasına karşın günümüzde deneyimlenemeyen mağaraları Internet ortamında gezebilmektedir. Farklı nedenlerden dolayı deneyimlenemeyen fiziksel mekanlar elektronik ortamda yapılarak kullanıcılar tarafından deneyimlenebilmektedir.
4. State Hermitage Museum-Digital Collection bölümünde; kullanıcı, müzede bulunan tüm varlık ve eserleri bir veritabanı olarak değerlendirerek çeşitli kriterlere göre taramalar yapabilmektedir. IBM tarafından geliştirilmiş arama motoru yardımıyla müzede bulunan tüm varlık ve eserlere ait imgeler arasından aradığını kolaylıkla bulabilmekte ve bunları istediği gibi yeniden düzenleyebilmektedir.
5. ArtsConnected; fiziksel varlığı olmayan, elektronik ortamda tasarlanmış bir veritabanından oluşmaktadır. Kullanıcılara elektronik ortamda kendi kişisel alanlarını tanımlama olanağı vermektedir.
6. Art in Technological Times ise San Francisco Museum of Modern Art web sitesinden yayınlanan on-line sergi mekanıdır. Elektronik ortamda sergilenilecek çalışmalara yer vererek alternatif sergileme mekanları tanımlanmaktadır.

### 4.3 Alan Araştırmasının Kütlesi

Araştırmanın üzerinde yapıldığı kütle İnternet kullanıcılarıdır. Kütleliyi oluşturan birimlerin tanımlanması ve kütlelinin sınırlandırılması gerekliliğinden dolayı; mimarlık, şehir planlama, mühendislik alanlarında öğrenim görmüş; bu alanlarda ya da İnternet’le ilişkili işlerde çalışan; yaklaşık 20 İnternet kullanıcısı kütle birimi olarak belirlenmiştir. Araştırma kütlesi; bu tanıma uygun gönüllü katılımcılardan oluşmaktadır.

### 4.4 Soru Cetveli

Alan araştırmasında kullanılan gözlem tekniği, İnternet üzerinden ulaşılan soru cetvelinin kullanıcılar tarafından cevaplandırılarak araştırmacıya elektronik posta yoluyla gönderilmesi şeklinde olmuştur. Tek tek sorular ve soru cetvelinin işlerliği için bir ön deneme yapılmıştır.

Hazırlanan sorular iki ayrı soru cetvelinde sunulmuştur. Her iki soru cetveli de kapalı uçlu sorulardan oluşmaktadır.

Birinci soru cetveli fiziksel ve elektronik müze ve sergi mekanları ile ilgili genel sorulardan oluşmaktadır. Bu soru cetvelinin cevaplanması evet / hayır seçeneklerinin işaretlenmesi şeklindedir.

İkinci soru cetveli ise kullanıcıdan deneyimlemesi istenen web sitelerinden seçilmiş bazı bölümlere özel soruların sorulması ile tutumlarının ölçülmesi şeklindedir. Bu soru cetveli; tutumları ölçülen kişilerin tepkide bulunacakları çeşitli tanım cümlelerinden oluşmaktadır. Ancak bu teknikte, ilk soru cetvelinde olduğu gibi, tutumları araştırılan kişilerden yalnızca katıldıkları seçeneği işaretlemeleri yerine, her tanım cümlesine ne ölçüde katıldıklarını belirtmeleri istenmektedir.

Likert tipi bir ölçeğin kuruluşu sırasında izlenen aşamalar şunlardır:

1. Önce incelenen konuyla ilgili olan ya da araştırmacı tarafından ilgili olduğu düşünülen olumlu - olumsuz tanım cümleleri hazırlanır.
2. Bu tanım cümleleri, üzerinde uygulama yapılacak evrenin temsilcisi olan bir örnek evrene verilir. Bu örneği oluşturan kişilerde, her maddeye “Kesinlikle Katılıyorum – Katılıyorum – Kararsızım – Katılmıyorum – Kesinlikle Katılmıyorum” gibi çeşitli katılma derecelerini gösteren seçeneklerden birini işaretleyerek tepkide bulunmaları istenir. Maddeleri izleyen yoğunluk seçenekleri, en yandaş olan en yüksek, en karşıt olan en düşük puan alacak biçimde (örneğin yukarıdaki 5 derece için +2,+1,0,-1,-2

biçiminde) puanlanır. Her birey için ölçeğin tüm maddelerine verdikleri yanıtların puanları toplanarak bir *toplanmış ölçek puanı* elde edilir.

3. Toplam puanlar hesaplandıktan sonra tek tek her maddeyle bu puanlar arasındaki bağıntı derecesi aranır. Başka bir deyişle her ölçek maddesinin, yüksek ya da düşük toplam puanlı bireyler arasında ne ölçüde bir ayrım gözettiği sınanır. Maddelerin ayırıcı değeri, toplam puanları yüksekten düşüğe doğru bir düzene sokulmasından sonra, en yüksek ve en düşük çeyreklikler arasında ortalama puan ayırımına bakılarak saptanır (Sencer, 1989).

Tek tek soruların hazırlanmasında ise her sorunun; araştırmanın konusu ile ilişkili ve strüktürü ile uyumlu olması ve her düzeydeki Internet kullanıcısının anlayabileceği kadar açık olmasına dikkat edilmiştir.

Soru cetveli Ek.1 ve Ek.2’de verilmiştir.

#### 4.5 Açıklamalar

Bu bölümde soru cetvelinin cevaplanması ile ilgili kullanıcılara yapılan açıklamaya yer verilmiştir.

“Elektronik ortamda yapılan müze ve sergi mekanları ile ilgili bazı sorular hazırladık. Bu sorular iki ayrı formda sunulmaktadır.

Birinci bölümde, gerçek ve elektronik müze ve sergi mekanları ile ilgili genel düşüncelerinizi öğrenmek istiyoruz. Bu bölümdeki 15 soruyu cevaplamak için her sorunun yanında bulunan evet ya da hayır seçeneklerini içeren kutucuklara tıklamanız yeterli.

İkinci bölümdeki soruları seçtiğimiz web sitelerine göz attıktan sonra cevaplamamız gerekiyor. Bu web sitelerinin bazıları gerçekte var olan müzelere ait. Bazıları ise Internet'te sanal müze olarak tasarlanmış, fiziksel varlığı bulunmayan yapılar. Müze web sitelerine kutuların altında bulunan adresleri tıklayarak ulaşabilirsiniz.

İkinci formda geçmiş olduğunuz web sitelerine yönelik daha özel sorular bulunmaktadır. Her sorunun yanında bulunan kutucuklardaki seçeneklerden size en yakın geleni işaretlemeniz bekleniyor.

Son bölümdeki kutu görüşleriniz ve yorumlarınız için ayrılmış bir bölümdür. Web siteleri hakkındaki düşüncelerinizi ve kişisel deneyimlerinizi öğrenmek istiyoruz..”

#### 4.6 Uygulama Tekniđi

Alan arařtırmasının uygulaması İnternet üzerinden olmaktadır. Hazırlanan web sitesi katılımcılara elektronik posta yoluyla ulařtırılmaktadır. Bir anasayfa üzerinde, arařtırmanın yapılma kořullarını belirleyen ve üzerinde yapılacađı web sitelerine ulařmayı sađlayan bađlantıların bulunduđu iki çerçeveden olmaktadır. Katılımcılardan web sitelerini deneyimledikten sonra diđer sayfaya geerek soru cetvelini cevaplamaları istenmektedir. Ayrıca kullanıcıların kendi yorumlarını, deneyimlerini aktarabilecekleri boř bir metin kutusu verilmektedir. Form doldurulduktan sonra bilgiler elektronik posta yoluyla arařtırmacıya iletilmektedir.

#### 4.7 Deđerlendirme

Birinci soru cetvelinin deđerlendirilmesi tek tek sorulara ve birbiri ile iliřkili sorulara verilen cevapların yođunluđu gözönünde bulundurularak yapılmaktadır. 15 kiřiden oluřan katılımcı grubu üzerinde yapılan arařtırmanın deđerlendirilmesi ařađıdaki gibidir.

Kullanıcıların genel olarak müze ve sergi mekanları hakkındaki düşüncelerini öğrenmeye yönelik hazırlanmıř kapalı uçlu sorulardan oluřan soru cetvelinde, arařtırmacıya göre kritik olan sorulara kullanıcılardan % 90 oranında ‘evet’ cevabı alınmıřtır. Bu sorular ařađıda belirtilmiřtir.

- Web sitesinin gerek müze kompleksinin bir parası olduđunu düşünüyorum.
- Beđerendiđim müze web sitesinin gerek mekanını da görme isteđi duyuyorum.
- Müze web sitesinde imge ve metin olarak görüntülediđim özgün varlık ve eserler, bunları gerek müze mekanında görme merakı uyandırıyor.

Müze yapılarının geliřim sürecinde müze komplekslerine dönüřtüđünü ve elektronik ortamda yapılan web sitelerinin de bu kompleksin bir parası olduđuna deđiniliřti. İlk bařta fiziksel müze mekanına duyulan ilginin elektronik ortama yönlendirdiđi kullanıcıların, aynı řekilde beđerdikleri bir müze web sitesinin ait olduđu müzeyi de görmek istedikleri anlařılmaktadır. Müze web sitelerinin de kullanıcıları gerek müzelere yönlendirmesi, fiziksel ve elektronik yapılar arasında bir etkileřim olduđunu düşündürmektedir.

Müzeler yüzyıllar boyunca varlık ve eserleri toplama, koruma, sergileme iřlevlerini yerine getirdiler. Günümüzde İnternet’in yaygın olarak kullanılması müzeler gibi gerek mekanda

yer alan bazı işlevlerin elektronik ortama aktarılmasını gerektirebilir. Müze web siteleri erişim ve kullanım kolaylığı olan yapılardır. Buna karşın kullanıcılar; özgün varlık ve eserleri gerçek boyutlarıyla ve gerçek mekanda deneyimleme ihtiyacı duymaktadır. Sergi mekanları ziyaretçiyeye 'orada bulunma' ve mekanı aynı anda diğer ziyaretçilerle birlikte deneyimleme olanağı vermektedir.

Müze web sitesinin gerçek müze ile ilgili bilgi edinmek ya da elektronik ortamda yayınlanan sergileri gezmek amacıyla kullanılması ile ilgili sorularda, her iki soruya % 60 oranında olumlu cevap verilmiştir. Müze web sitelerinin gerçek mekanda bulunan varlık ve eserlere ait bilginin yansira alternatif sergi mekanlarına da yer vermesi gerektiği sonucu çıkarılmıştır. Bu sorulara farklı cevap veren katılımcılardan % 20'si müze web sitesini yalnızca gerçek müzeyle ilgili bilgi almak için, % 20'si de on-line sergileri takip etmek için girdiklerini belirtmişlerdir.

Fiziksel ortamda olduğu gibi elektronik ortamda da giriş mekanlarının etkileyici olması gerektiği düşünülmektedir. Müze web sitelerinin ana sayfalarının etkileyici olmasına kullanıcılar % 90 oranında katılmıştır. Ancak daha sonraki yükleme hızı ile ilgili soruya verilen cevapların % 40 oranında olumlu olması, kullanıcıların web sitesini görüntülemek istediği ancak bağlantı hızı, donanım kapasitesi gibi kısıtlayıcı özellikler nedeniyle bunları görüntülemeyi tercih etmediklerini göstermektedir.

## 5. SONUÇLAR

İletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmelerle birlikte fiziksel ortama ait pek çok etkinlik elektronik ortama aktarılmaktadır. Fiziksel ortamda yer alan eğitim, alışveriş, bankacılık gibi işlevlerin elektronik ortama aktarılması, fiziksel mekanın ve elektronik mekanın yer değiştirmesi olarak algılanmaktadır.

Elektronik ortam bilgiyi bir yerden ya da bir kişiden diğerine aktarmak için uygun bir ortamdır. Günümüzde Internet, erişim ve kullanım kolaylığı sağlaması açısından bilginin iletilmesi ve yayılmasında büyük önem taşımaktadır. Enformasyon alanları olan müze ve sergi mekanları da Internet üzerinde web siteleri oluşturarak elektronik ortamın sunduğu olanaklardan yararlanmaktadır. Bunun yanı sıra multimedya araçlarının kullanımı gibi iletişim teknolojilerinin getirdiği yenilikler de fiziksel mekanın tasarımında kullanılmaktadır. Fiziksel ve elektronik müzeler arasında bir etkileşim olduğu gözlenmektedir.

Müze ve sergi mekanlarının Internet ortamında deneyimlenmesi ile gerçek müze mekanları önemini kaybetmeyecektir. Müze ve sergi mekanlarını, bu mekanlarda sergilenen özgün varlık ve eserleri, içinde buldukları mekanla ve diğer kullanıcılarla birlikte deneyimleme isteği ortadan kalkmayacaktır.

Fiziksel müze ve elektronik müze yapıları karşılaştırıldığında, bu yapıların mekansal özelliklerinde ve kullanıcılarla olan ilişkilerinde farklılıklar bulunduğu görülmektedir.

Mekansal özellikler incelediğinde; fiziksel müze ve elektronik müzenin farklı 'konum'larda bulunduğu görülmektedir. Bölüm 2.3'teki Louvre Müzesi örneğinden de anlaşılacağı üzere müzeler içinde buldukları çevre ve fiziksel yapıları ile birlikte ziyaretçiler tarafından algılanmaktadır. Elektronik müze yapısı ise ağ üzerinde bir konuma sahiptir. Fiziksel ortamdaki farklı olarak elektronik müzenin bilgisayar ağları üzerindeki konumu değişkenlik gösterir. Elektronik müze ziyaretçisinin de konumu belirgin değildir. Yazılım özelliklerine bağlı olarak yapılan bağlantılarda kullanıcı aynı müze içerisinde farklı konumlardaki mekanlara ya da başka bir müze yapısına geçebilmektedir.

Müze ve sergi mekanlarında sergilenen varlık ve eserlerin 'özgün' olması da fiziksel müze yapısını müze web sitesinden ayıran bir özellik olmaktadır. Sergilenen varlık ve eserlere ait imgelere müze web sitesinden ulaşmak, özgün varlık ve eserleri sergilendiği mekan içerisinde algılanmanın yerini tutmamaktadır. Buna karşın elektronik ortamın bilgiyi yayma özelliği, farklı coğrafik konumlarda bulunan kullanıcıların da bu müze web sitesini ziyaret ederek bilgi

sahibi olmasını sağlamaktadır.

'Ölçek' kavramı ziyaretçilerin fiziksel müze mekanında sergilenen eserleri gerçek boyutlarıyla ve mekan içerisinde algılaması ile oluşmaktadır. Müze web sitelerinde genellikle sergilenen varlık ve eserlerin gerçek boyutları belirtilmektedir. Bunun yanı sıra sergilenen varlık ve eserlerin kullanıcıya tanıdık gelen başka nesnelere ilişkilendirildiği de görülmektedir. Bu şekilde kullanıcının nesnenin gerçek boyutlarını algılamasına çalışılmaktadır. Müze web sitelerinde ölçeğin algılanması için yapılan çalışmalar fiziksel mekandaki ölçek algısının yerini tutamamaktadır.

Elektronik ortam kendine özgü kısıtlamaları bulunan bir yapı olmakla birlikte gerçek müze mekanında gerçekleştirmediğimiz pek çok olanağı sunmaktadır. Örneklesek elektronik ortamın yapısında bulunan 'hyperlink'ler kullanıcıya tek bir tuşla başa dönme, başka bir mekana geçme ya da web sitesinden tamamen çıkma gibi olanaklar sunmaktadır. Kullanıcı birbiri ile yanyana olmayan mekanlar arasında kolaylıkla geçiş yapabilmektedir.

### **5.1 Fiziksel müze ve elektronik müze yapısı arasındaki etkileşimin incelenmesi açısından edinilen sonuçlar**

Fiziksel müzelerde sergilenen varlık ve eserlerine ait imgeler sayısallaştırılarak elektronik ortama aktarılmakta ve müze web sitesinde yer almaktadır. Ancak müze web sitesinde de elektronik ortamın yapısına özgü çalışmaların sergilendiği mekanlar tasarlanmaktadır. Art in Technological Times örneğinde olduğu gibi tamamen elektronik ortamda sergilenmek üzere üretilen çalışmalar bulunmaktadır. Bu durum elektronik ortamda üretilmiş işlerin gelecekte fiziksel ortamda sergilenebilmesi amacı ile yeni mekansal tasarımlar ve yaklaşımlar geliştirileceğini düşündürmektedir.

### **5.2 Kullanıcılar ve fiziksel müze arasındaki ilişkinin incelenmesi açısından edinilen sonuçlar**

Fiziksel ve elektronik yapıların kullanıcılarla etkileşimi de farklı düzeylerde olmaktadır. Örneklesek müze ziyaretçileri, müzeyi ziyaret edebilmek için bazı koşulları yerine getirmeye zorundadır. Bu da müze binasının bulunduğu yere belirli saatler içinde gitmek, giriş ücretini ödemek, sergi salonlarını dolaşmak gibi bir dizi fiziksel hareketi içermektedir. Ziyaretçilerin görmek istedikleri bir eseri görebilmeleri için o eserin bulunduğu salona gitmeleri ve bunun için de başka salonlardan geçmek, merdivenleri çıkmak... gibi eylemleri gerçekleştirmeleri

gerekmektedir.

### **5.3 Kullanıcılar ve elektronik müze arasındaki ilişkinin incelenmesi açısından edinilen sonuçlar**

Elektronik müze yapılarına bakıldığında bilgisayar kullanıcılarının daha özgür bir ortamda hareket ettikleri görülmektedir. Müze web sitelerinin interaktif yapısı, kullanıcıya başa dönme, web sitesinden çıkıp tekrar girme gibi aktiviteleri kolaylıkla yapma olanağı vermektedir. ArtsConnected örneğinde olduğu gibi kullanıcılar müze web sitesinde kendi kişisel alanlarını oluşturabilmekte, bu alanda kendi sergilerini düzenleyebilmektedirler. Elektronik ortam kullanıcılara farklı coğrafik konumlarda olmalarına karşın müze web sitesini gezme olanağı tanımaktadır.

İletişim teknolojilerindeki gelişmeler, müze mekanını ve ziyaretçisini etkilediği gibi küratörleri, sanatçıları ve sanatsal ürünleri de etkilemektedir. Bütün bu etmenler elektronik ortamın olanaklarını zorlayarak bu ortamda daha yeni ve farklı çalışmalar yapılmasını desteklemektedir.

Günümüzde müzelere ait web tabanlı uygulama örneklerinde daha çok fiziksel mekanın elektronik ortamdaki etkilerini görmekteyiz. Bunun nedeni web sitelerinin, insanoğlunun zihninde varolan ve en temel şekliyle ev, kabuk, köşe... kavramlarında karşılığını bulan mekansal modelden yola çıkılarak yapılmasıdır. Elektronik mekan; kullanıcıları yönlendirmek ya da daha önce yaşadığımız bir müze mekanını anımsatmak amacı ile iki boyutlu grafik anlatımlar ya da üç boyutlu animasyonlarla yeniden kurgulanmaktadır. Buna karşın, elektronik ortamın yapısal özelliklerinden kaynaklanan farklı bir model oluşturularak bunun gerçek mekandaki karşılıkları bulunabilir. Elektronik ortamda tasarlanan akışkan yapılar; fiziksel mekanda tam anlamıyla gerçekleştirilemese de elektronik ortamda üretilmiş kavram ve yaklaşımların gelecekte fiziksel müze ve sergi mekanlarını da etkileyeceği düşünülmektedir.

## KAYNAKLAR

- Anders, P., (1999), "Envisioning Cyberspace", Mc Graw-Hill, New York.
- Atagök, T., (1992), "Müze Tipolojisinin Gelişimi", Tasarım, Tasarım Yayıncılık, 30:116
- Bachelard, G., (1957), "Mekânın Poetikası", Kesit Yayıncılık.
- Baykan, C., (2002), "Mimarlık ve Sanallik", Çağdaş Mimarlık Sorunları Dizisi 1, Arredamento Mimarlık, Boyut Kitapları.
- Benedikt, M., (1991), Cyberspace:First Steps, MIT Press, Cambridge, MA.
- Cotton, B., Oliver, R., (1997), Siberuzay Sözlüğü, İstanbul.
- Great Egyptian Museum, Yarışma Projesi Şartnamesi, Kasım, 2001, İtalya.
- Gökhan, E., (1992), "Müze Yapıları", Tasarım Yayıncılık, 30:47.
- Hoşkara, Ş., (2000), "Kamusal Alan: Agoralardan Elektronik Mekanlara", Domus M, Ekim, 76-80.
- Madran, B., (2000), "Kentsel Paylaşım Alanlarında Müzeler", Domus M, Ekim, 86-88.
- Miles, R. S., (1982), The Design of Educational Exhibits, British Museum, Londra.
- Mitchell, W., (1995), "City of Bits", The MIT Press, Massachusetts.
- Özsel, F., (2002), "Müzenin Sanallığı / Sanallığın Müzesi", Mimarist, Kış 2002, 90-96.
- Relph, E., (1976), "Place and Placelessness", Pion Limited, London.
- Sencer, M., (1989), ToplumbilimlerindeYöntem, Beta Basım Yayım Dağıtım A.Ş., İstanbul.
- Tanney, S., (2000), "Elektronik Uzamda Mekanın Apaçıklığı", Domus M, Ekim, 81-85.

## INTERNET KAYNAKLARI

- [1] <http://010101.sfmoma.org/start.html>, erişim Temmuz 2002, (Art in Technological Times).
- [2] [www.24hourmuseum.org.uk](http://www.24hourmuseum.org.uk), erişim Temmuz 2002, (24 Hour Museum).
- [3] Adrian, R., (1995), Infobahn Blues, C-Theory, [www.ctheory.com/a-infobahn\\_blues.html](http://www.ctheory.com/a-infobahn_blues.html)
- [4] [www.admuseum.org/museum/mainmenu.htm](http://www.admuseum.org/museum/mainmenu.htm), erişim Temmuz 2002, (American Advertising Museum, the).
- [5] [www.albertina.at/index\\_e.html](http://www.albertina.at/index_e.html), erişim Temmuz 2002, (Albertina, the).
- [6] [www.artsconnected.org](http://www.artsconnected.org), erişim Temmuz 2002, (ArtsConnected).
- [7] [www.bassmuseum.co.uk](http://www.bassmuseum.co.uk), erişim Temmuz 2002, (Bass Museum, the).
- [8] Betsky, A., [www.sfmoma.org](http://www.sfmoma.org), erişim Ocak 2000.
- [9] Cerulli, C., (2000), "Developing 3D Exhibition On-line", mda Information Vol 5 No 1

[www.mda.org.uk/info51111.htm](http://www.mda.org.uk/info51111.htm).

- [10] [www.culture.fr/culture/arcnat/lascaux/en/index.html](http://www.culture.fr/culture/arcnat/lascaux/en/index.html), erişim Temmuz 2002, (Cave of Lascaux, the).
- [11] Dorner, A., [www.mip.at](http://www.mip.at), erişim Ocak 2000.
- [12] [www.fng.fi/fng/html4/en/kiasma/default.htm](http://www.fng.fi/fng/html4/en/kiasma/default.htm), erişim Ocak 2003, (Kiasma Museum).
- [13] [www.guggenheim.org](http://www.guggenheim.org), erişim Temmuz 2002, (Guggenheim Museum).
- [14] [www.hermitagemuseum.org/html\\_En/index.html](http://www.hermitagemuseum.org/html_En/index.html), erişim Temmuz 2002, (Hermitage Museum).
- [15] [www.hoammuseum.org/english/](http://www.hoammuseum.org/english/), erişim Temmuz 2002, (Ho-Am Art Museum).
- [16] [www.louvre.fr](http://www.louvre.fr), erişim Temmuz 2002, (Louvre Müzesi).
- [17] [www.mfa.org/home.htm](http://www.mfa.org/home.htm), erişim Temmuz 2002, (Museum of Fine Arts, Boston).
- [18] [www.mip.at/en/](http://www.mip.at/en/), erişim Temmuz 2002, (Museum in Progress).
- [19] [www.museumofhoaxes.com](http://www.museumofhoaxes.com), erişim Temmuz 2002, (Museum of Hoaxes).
- [20] [www.planet.com/dirtweb/mainmenu.html](http://www.planet.com/dirtweb/mainmenu.html), erişim Temmuz 2002, (Museum of Dirt).
- [21] [www.sajewishmuseum.co.za](http://www.sajewishmuseum.co.za), erişim Temmuz 2002, (South African Jewish Museum).
- [22] [www.sanalmuze.org](http://www.sanalmuze.org), erişim Ağustos 2002, (Eczacıbaşı Sanal Müzesi).
- [23] [www.sfmoma.org/](http://www.sfmoma.org/), erişim Temmuz 2002, (Museum of Modern Arts, San Francisco).
- [24] [www.thebritishmuseum.ac.uk](http://www.thebritishmuseum.ac.uk), erişim Temmuz 2002, (British Museum, the).
- [25] <http://timelocator.projects.sfmoma.org/>, erişim Ocak 2003, (Timelocator).
- [27] [www.vam.ac.uk](http://www.vam.ac.uk), erişim Temmuz 2002, (Victoria and Albert Museum).
- [26] [www.vangoghmuseum.nl](http://www.vangoghmuseum.nl), erişim Temmuz 2002, (Van Gogh Museum).
- [28] [www.virtualmuseum.ca](http://www.virtualmuseum.ca), erişim Temmuz 2002, (Virtual Museum of Canada).
- [29] [www.white.cube.com](http://www.white.cube.com), erişim Temmuz 2002, (White Cube).
- [30] [www.epdlp.com/klenze.html](http://www.epdlp.com/klenze.html), erişim Ocak 2003.
- [31] [www.greatbuildings.com/buildings/Altes\\_Museum.html](http://www.greatbuildings.com/buildings/Altes_Museum.html), erişim Ocak 2003.
- [32] [www.greatbuildings.com/buildings/Altes\\_Museum.html](http://www.greatbuildings.com/buildings/Altes_Museum.html), erişim Ocak 2003.
- [33] [www.greatbuildings.com/buildings/Crystal\\_Palace.html](http://www.greatbuildings.com/buildings/Crystal_Palace.html), erişim Ocak 2003.
- [34] [www.greatbuildings.com/buildings/Centre\\_Pompidou.html](http://www.greatbuildings.com/buildings/Centre_Pompidou.html), erişim Ocak 2003.
- [35] [www.ancientegypt.co.uk/gods/index.html](http://www.ancientegypt.co.uk/gods/index.html), erişim Temmuz 2002.

## TERİMLER SÖZLÜĞÜ

**Hipermedya:** Bilgisayar ve video teknolojilerinin birleştirilmesiyle oluşan iletişim ortamı.

**Hyperlink:** hiperbağ. Hipermedyada (hypermedia), bir programın farklı kesimlerinde ya da bir ağ (network) içerisinde fiziksel olarak farklı yerlerde bulunan bilgi maddeleri arasında programlanmış bağlantı.

**Multimedya:** Karma malzeme (ortam) kullanımına dayalı sanat yapıtlarını belirtir, ama daha çok etkileşimli multimedya anlamında kullanılır.

**Online:** çevrimiçi. Bilgisayar sistemlerinde, açık ve çalışır durumdaki ağ (network) ya da başka bir bağlantıyı belirtir.



**EKLER**

- Ek 1 Alan araştırması için hazırlanmış soru cetveli.
- Ek 2 Alan araştırması için hazırlanmış ölçekli soru cetveli.
- Ek 3 Alan araştırmasının üzerinden yürütüldüğü web sayfası.

**Ek 1 Alan araştırması için hazırlanan soru cetveli**

	evet	hayır
Fırsat buldukça müze komplekslerine gidiyorum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Elektronik müze ve sergi mekanlarındaki gelişmeleri takip ediyorum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bilgi edinmeyi eğlenceli hale getiren müze komplekslerini tercih ediyorum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Web sitesinin gerçek müze kompleksinin bir parçası olduğunu düşünüyorum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Müze kurumlarının Internet ortamında elektronik müze ve sergi alanı oluşturması geleneksel müzecilik anlayışını değiştiriyor.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Müze web sitesini, gerçek müzeyle ilgili bilgi almak gerektiğinde kullanırım.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Müze web sitesini, sergileri on-line gezmek amacı ile kullanırım.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Internet ortamında raslantısal olarak karşılaştığım müze web sitelerini geziyorum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Müze web sitelerinin giriş sayfalarının etkileyici olması ilgimi çekiyor.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Beğendiğim müze web sitesinin gerçek mekanını da görme isteği duyuyorum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Elektronik müze ve sergilerin, gerçek müzelere göre kolaylıkla girilip çıkılan, gerektiğinde başa dönülen yapılar olması gezilmelerini teşvik ediyor.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Müze web sitesinde imge ve metin olarak görüntülediğim özgün varlık ve eserler, bunları gerçek müze mekanında görme merakı uyandırıyor.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Müze web sitesini, aynı anda pek çok pencere açabilme, bir yerden diğerine kolaylıkla geçebilme gibi etkileşimsel özellikleri daha eğlenceli kılıyor.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Müze web sitelerinde kullanılan animasyonlar sayfanın açılmasını geciktirdiği için bunları görüntülemeyi tercih etmiyorum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Web sitesini beğendiğim bir müzenin sayfasını sık sık ziyaret ediyorum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Ek 2 Alan araştırması için hazırlanmış soru cetveli.**

	Kesinlikle katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle katılıyorum
Victoria & Albert Museum ile ilgili tanım cümlelerine katılma derecenizi uygun seçeneği işaretleyerek belirtiniz.					
Müze web sitesinde aradığım özellik basit bir imge ve metin sunumudur.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Müze web sitesinden beklentim tıkladığım bağlantının en sade ve yalın biçimiyle ekranıma gelmesidir.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Müze web sitelerinin tasarımında basit anlatımların kullanılması bilgi verme dışında bir özellik taşıyor.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Museum of Fine Arts, Boston ile ilgili tanım cümlelerine katılma derecenizi uygun seçeneği işaretleyerek belirtiniz.					
Müze web sitesinin grafik anlatımında gerçek müzeye ait olduğunu bildiğim sergi mekânlarının kullanılması, sanal ortama alışmama yardımcı oluyor.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Müze web sitesinde gerçek müzeye ait sergi mekânlarının kullanılması, müze mekânı gezme hissini artırıyor	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Elektronik ortamda işlevsel gerekliliği olmayan duvar, kapı... gibi elemanların kullanılması müze web sitesindeki mekansallığı artırıyor.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Elektronik ortamda işlevsel gerekliliği olmayan duvar, kapı... gibi elemanların müze web sitesi tasarımında kullanılmasını gereksiz buluyorum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
The Cave of Lascaux ile ilgili tanım cümlelerine katılma derecenizi uygun seçeneği işaretleyerek belirtiniz.					
Fiziksel olarak gezilemeyen mağaraların elektronik ortamda yeniden oluşturulması olumludur.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fiziksel olarak gezilemeyen mağaraların İnternet üzerinden yayınlanması bu mekânları geleceğe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

taşıyor.					
Hermitage Museum-Digital Collection ile ilgili tanım cümlelerine katılma derecenizi uygun seçeneği işaretleyerek belirtiniz.					
Elektronik müze mekanında tarama yaparak aradığımı kolaylıkla bulabiliyorum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Elektronik müzeyi kendi belirlediğim kriterlere göre birçok şekilde yeniden düzenleyebiliyorum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ArtsConnected-Art Gallery ile ilgili tanım cümlelerine katılma derecenizi uygun seçeneği işaretleyerek belirtiniz.					
Elektronik müze mekanında beğendiğim varlık ve eserlere ait imgeleri kendi kişisel alanımda saklayabilmek web sitesine daha sık uğramamı sağlar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Elektronik müzede imgeleri beğenime göre seçip düzenleyebildiğim bir alan olması müzeyi benim için kişisel kılar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Art in Technological Times ile ilgili tanım cümlelerine katılma derecenizi uygun seçeneği işaretleyerek belirtiniz.					
Elektronik ortam araçlarıyla üretilen çalışmalar yalnızca elektronik müze mekanında sergilenebilir.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Elektronik ortamda sergilenmek üzere üretilen çalışmalar, fiziksel ortamda yapılamayacak sergilerin tasarlanması için itici güçtür.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### Ek 3 Alan araştırmasının üzerinden yürütüldüğü web sayfası.

**müze sergi**

mekanlarının  
**elektronik**  
yapılanması







Elektronik ortamda müze ve sergi mekanları ile ilgili bazı sorular hazırladık. Bu soruların seçtiğimiz web sitelerine göz atarak sonra cevaplamamız gerekiyor.

Web sitelerinin bazıları gerçek ve olan müzelerdir. Bazıları ise internete sanal müze olarak tasarlanmıştır ve fiziksel varlığı bulunmamaktadır. Müze web sitelerine kütüphane içinde bulunan adresleri tıklayarak ulaşabilirsiniz.

İlk bölümde gerçek ve elektronik müze ve sergi mekanları ile ilgili genel düşüncelerinizi öğrenmek istiyoruz. Bu bölümdeki 15 soruyu cevaplamak için her sorunun yanınında bulunan evet ya da hayır seçeneklerini içeren kutucuklara tiklemeniz yeterli olacaktır.

İkinci bölümde ise geçmişte olduğu gibi web sitelerine yönelik daha çok sorular bulunmaktadır. Bu soruların yanınında bulunan kutucukları tiklemeniz yeterlidir. Cevaplardan size en yakın gelen seçeneği işaretlemenizi bekliyoruz.

Son bölümde de boş bir kutu bulunmaktadır. Bu kutu sizin yorumlarınız için ayrılmış bir bölümdür. Web siteleri hakkındaki düşünceleriniz ve kişisel deneyimlerinizi öğrenmek istiyoruz.

 <p><b>Victoria &amp; Albert Museum</b></p> <p><a href="http://www.vam.ac.uk">www.vam.ac.uk</a></p> <p>Victoria &amp; Albert Museum hakkında bilgi</p>	 <p><b>Museum of Fine Arts, Boston</b></p> <p><a href="http://www.mfa.org">www.mfa.org</a></p> <p>Museum of Fine Arts, Boston hakkında bilgi</p>	 <p><b>The Cave of Lascaux</b></p> <p><a href="http://www.culture.fr/culture/intermed/lecaux/lecaux.html">www.culture.fr/culture/intermed/lecaux/lecaux.html</a></p> <p>The Cave of Lascaux hakkında bilgi</p>
 <p><b>The State Hermitage Museum</b></p> <p><a href="http://www.hermitagemuseum.org">www.hermitagemuseum.org</a></p> <p>The State Hermitage Museum hakkında bilgi</p>	 <p><b>ArtsConnected</b></p> <p><a href="http://www.artsconnected.net">www.artsconnected.net</a></p> <p>ArtsConnected hakkında bilgi</p>	 <p><b>Art in Technological Times</b></p> <p><a href="http://1010101.afmcmk.org">http://1010101.afmcmk.org</a></p> <p>Art in Technological Times hakkında bilgi</p>

Lütfen formu doldurun!

İsminiz/Soyadınız : _____									
Mesleğiniz : _____									
Yaşınız : _____									
				EVET		MAYIYR			
Fırsat buldukça müze komplekslerine gidiyorum.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Elektronik müze ve sergi mekanlarındaki gelişmeleri takip ediyorum.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bilgi edinmeyi öncelikli hale getiren müze komplekslerini tercih ediyorum.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Web sitesinin gerçek müze kompleksinin bir parçası olduğunu düşünüyorum.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Müze kurumlarının İnternet ortamında elektronik müze var sergi alanı oluşturması geleneksel müze için anlayışını değiştiriyor.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Müze web sitesini, gerçek müzeyle ilgili bilgi almak gerektiğinde kullanırım.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Müze web sitesini, sergileri on-line görmek amacı ile kullanırım.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
İnternet ortamında raslantısal olarak karşılaştığım müze web sitelerini geziyorum.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Müze web sitelerinin giriş sayfalarının etkileyici olması ilgimi çekiyor.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Beğendiğim müze web sitesinin gerçek mekanında da görme isteği duyuyorum.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Elektronik müze ve sergilerin, gerçek müzelerle göre kolaylıkla erişilip çıkması, gerektiğinde başa dönülen yapılar olması gezinmelerini teşvik ediyor.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Müze web sitesinde imge ve metin olarak görebildiğim özgün varlık ve eserler, bunları gerçek müze mekanında görme merakı uyandırıyor.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Müze web sitesini; aynı anda pek çok pencere açılırsa, bir yenden diğerine kolaylıkla geçebilme gibi etkileşimsel özellikleri daha eğlenceli buluyorum.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Müze web sitelerinde kullanılan animasyonlar sayfanın açılmasını hızlandırdığı için bunları görebilmeyi tercih etmiyorum.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Web sitesini beğendiğim bir müzenin sayfasına sık sık ziyaret ediyorum.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
				KATILMIYORUM		KEŞİFLEKİ FAZLILYORUM		KATILMIYORUM	
<b>Yurtiçi K. Albert Nussim ile ilgili tanımı ve değerlendirme katılma derecesini uygun seçeneği işaretleyerek belirtiniz</b>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Müze web sitesinde aradığım özellik basit bir imge ve metin sınırlıdır.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Müze web sitesinden beklenen tıkladığım bağlantıya on sade ve yalın biçimde erişim sağlanmaktadır.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Müze web sitelerinin tasarlama basit anlatımların kullanılması bilgi verme dışında bir özellik taşıyor.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Museum of Fine Arts, Boston sergisi tanımı ve değerlendirme katılma derecesini uygun seçeneği işaretleyerek belirtiniz</b>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Müze web sitesinin grafik anlatımında gerçek müzeyle ait olduğunu bildiğim sergi mekanlarının kullanılması, sanal ortama alışmaya yardımcı oluyor.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Müze web sitesinde gerçek müzeyle ait sergi mekanlarının kullanılması, müze mekanı gezme hissinin artıyor.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Elektronik ortamda işlevsel gerekliliği olmayan duvar, kapı... gibi yapıların kullanılması müze web sitesindeki mekansallığı artırıyor.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Elektronik ortamda işlevsel gerekliliği olmayan duvar, kapı... gibi elemanların müze web sitesi tasarımında kullanılması gereksiz buluyorum.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>The Case of Lavinia ile ilgili tanılara katılma derecesini uygun seçeneği işaretleyerek belirtiniz</b>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fiziksel olarak gezilemeyen mağazaların elektronik ortamda yeniden oluşturulması olumsuzdur.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fiziksel olarak gezilemeyen mağazaların İnternet üzerinden yayınlanması bir mekanlar geleceği taşıyor.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Yosemite National Digital Collection ile ilgili tanılara katılma derecesini uygun seçeneği işaretleyerek belirtiniz</b>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Elektronik müze mekanında tarama yaparak aradığım kolaylıkla bulabiliyorum.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Elektronik müzeyi kendi belirlediğim kriterlere göre bir çok şekilde yeniden düzenleyebiliyorum.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Art's covered Art Gallery ile ilgili tanılara katılma derecesini uygun seçeneği işaretleyerek belirtiniz</b>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Elektronik müze mekanında beğendiğim varlık ve eserleri ait imgeleri kendi kişisel alanımda saklayabilmek web sitesine daha sık ulaşmaya sağlar.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Elektronik müzede imgeleri beğenime göre seçip düzenleyebildiğim bir alan olması müzeyi benim için hissel bulur.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Paris Yerleşimgeçirli Müze sergisi tanılara katılma derecesini uygun seçeneği işaretleyerek belirtiniz</b>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Elektronik ortam araçlarıyla üretilen çalışmalar yalnızca elektronik müze mekanında sergilenbilir.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Elektronik ortamda sergilenmek üzere üretilen çalışmalar, fiziksel ortamda yapılabilecek sergilerin tasarlanması için hiçi güçtür.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Düşünceleriniz, önerileriniz.									

**ÖZGEÇMİŞ**

Doğum tarihi	20.10.1975	
Doğum yeri	İzmir	
Lise	1986-1993	İzmir Özel Türk Lisesi
Lisans	1993-1998	İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü
Yüksek Lisans	1999-2003	Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Anabilim Dalı Bilgisayar Ortamında Mimarlık Programı

**Çalıştığı kurumlar**

1998-1999	Çizge Bilgisayar Destekli Tasarım Ltd. Şti.
1999-2000	Nurol İnşaat Ltd. Şti.
2000-2001	Yapeks Mimarlık Dekorasyon İnşaat Ltd. Şti.
2002-2002	Mood Mobilya Dekorasyon A.Ş.
2003-2003	A&N Tasarım Ltd. Şti.