



YAKIN DOĞU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANASANAT DALI

**KIBRIS ARKEOLOJİ MÜZELERİNDE
SERGİLEME - BİLGİLENDİRME
TASARIM SORUNLARI VE
ST. BARNABAS ARKEOLOJİ MÜZESİ İÇİN
ÇÖZÜM ÖNERİSİ**

SERKAD HASAN IŞIKÖREN

DOKTORA TEZİ

LEFKOŞA
2018

**KIBRIS ARKEOLOJİ MÜZELERİNDE
SERGİLEME - BİLGİLENDİRME
TASARIM SORUNLARI VE
ST. BARNABAS ARKEOLOJİ MÜZESİ İÇİN
ÇÖZÜM ÖNERİSİ**

SERKAD HASAN IŞIKÖREN

YAKIN DOĞU ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANASANAT DALI

DOKTORA TEZİ

Tez Danışmanı
Doç. Dr. ERDAL AYGENÇ

LEFKOŞA
2018

KABUL VE ONAY

Serkad Hasan Işıkkören tarafından hazırlanan “Müzelerde Sergileme - Bilgilendirme Tasarım Sorunları ve Kuzey Kıbrıs Arkeoloji Müzeleri İçin Çözüm Önerileri” başlıklı bu çalışma, 26/10/ 2018 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından doktora tezi olarak kabul edilmiştir.

JÜRİ ÜYELERİ

Doç.Dr. Erdal Aygenç (Danışman)
Yakın Doğu Üniversitesi
Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi
Grafik Tasarım Bölümü

Doç.Dr. Elif Songür Dağ
Uluslararası Kıbrıs Üniversitesi
Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi
Grafik Tasarım Bölümü

Doç.Dr. Erdoğan Ergün
Yakın Doğu Üniversitesi
Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi
Grafik Tasarım Bölümü

Dr.Öğr. Üyesi Hüseyin Özçelik
Hacettepe Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi
Seramik Bölümü

Yrd.Doç.Dr. Yücel Yazgın
Yakın Doğu Üniversitesi
Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi
Plastik Sanatlar Bölümü

Prof.Dr. Mustafa Sağsan
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü

BİLDİRİM

Hazırladığım tezin, tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt ederim. Tezimin kağıt ve elektronik kopyalarının Yakın Doğu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım.

- ☐ Tezimin tamamı her yerden erişime açılabilir.
- ☐ Tezim sadece Yakın Doğu Üniversitesinde erişime açılabilir.
- ☐ Tezimin iki (2) yıl süre ile erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde tezimin tamamı erişime açılabilir.

Tarih:26.10.2018

İmza:

Serkad Hasan Işıkören

TEŞEKKÜR

Bu çalışmanın her aşamasında yol gösteren, destek veren danışmanım Doç. Dr. Erdal Aygenç'e; akademik ve manevi desteğini sürekli hissettiğim eşim Derin Işıkören'e; maddi-manevi desteklerinden dolayı annem Havva Serap Işıkören ve babam Kadri Işıkören'e, bu süreç içerisinde gösterdiği anlayıştan dolayı kızım Doğa Serin Işıkören'e, Yakın Doğu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi'ndeki tüm çalışma arkadaşlarıma ve Tez izleme komitesinde ve savunma jürisinde verdikleri akademik yardımdan ve yönlendirmelerden dolayı tüm hocalarıma teşekkür ederim.

ÖZ

KIBRIS ARKEOLOJİ MÜZELERİNDE SERGİLEME - BİLGİLENDİRME TASARIM SORUNLARI VE ST. BARNABAS ARKEOLOJİ MÜZESİ İÇİN ÇÖZÜM ÖNERİSİ

Kıbrıs adası kültürel ve tarihi mirasının zenginliği açısından coğrafi olarak konumundaki ülkelere kıyasla pek sık görülmeyen hazineleri barındırmakla beraber, özellikle müzecilik anlamında bu avantajı tam olarak kullanamamaktadır. Bilinen ilk yerleşimden bu yana basamak ada olan Kıbrıs'ta anakaradan gelerek cüceleşmiş ada fillerinin ve hipopotamlarının varlığı bazı yabancı kökenli makaleler hariç irdelenmemiş ve müzelerdeki yerini alamamıştır. Bununla ilgili örnekler çoğaltılabilir; sorunun kaynağı, günümüz müzecilik anlayışındaki tanıtım/aktarım ve bilgilendirme eksikliğidir. Müzelerin çoğunun fiziki mekânlarının kiliselerden veya koloni dönemi binalarından “devşirme” olmalarının yanı sıra, sergi salonları ve içlerindeki bilgilendirme panolarının eksik ve/veya yanlış bilgilendirmeler içermesi ziyaretçiler açısından olumsuz bir izlenim edinilmesine ve cazibesini yitirmesine neden olmaktadır. Birçok ülkede disiplinler arası çalışmalar ile düzenlenen bu sergi salonlarının KKTC de acil olarak günümüz tasarım anlayışına ve teknolojisine uygun hale getirilmesi gerekmektedir. Bu tezin amacı KKTC müzelerinde eksik olan bilgilendirme ve sergileme tasarımları hakkında bir araştırma yapmak ve mevcut duruma örnek uygulamalar göz önüne alınarak öneriler sunmaktır.

Anahtar Kelimeler:Müze, bilgilendirme, tasarım, sergileme, aydınlatma, müzecilik, Kıbrıs

ABSTRACT

EXHIBITION-INFORMATION DESIGN PROBLEMS IN CYPRUS ARCHAEOLOGICAL MUSEUMS AND SOLUTION SUGGESTIONS FOR St. BARNABAS ARCHAEOLOGICAL MUSEUM

Turkish Republic of Northern Cyprus has a rare cultural and historical heritage in comparison with geographical neighbouring countries. Beside these heritages that are mostly appear as monumental buildings, T.R.N.C cannot beneficially use the advantage of having such heritage especially in museology. For instance, from the first known settlements, Cyprus had been an importance as stepping island for the main lands and the existence of (now extinct) pigmy elephants and hippos, that came from the main lands and insularly pigmyfied on the island, were not studied enough except some foreign articles. Also those extinct animals did not take their place in museums because of the lack of study. The main problem is that there is lack of information and promotion. Most of the museums were converted from either churches or colonial buildings. Therefore they are not suitable for museum activities and exhibitions. Moreover exhibition and information design problems in these museums have negative effects on visitors' experience. The aim of the thesis is to explore design problems of TRNC museums and find possible solutions to the problems in comparison with design awarded museum examples.

Keywords: Museum, information, design, exhibition, lighting, museology, Cyprus.

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY	i
BİLDİRİM	ii
TEŞEKKÜR	iii
ÖZ	iv
ABSTRACT	v
İÇİNDEKİLER	vi
GÖRÜNTÜLER DİZİNİ	viii
TABLolar DİZİNİ	x
KISALTMALAR	xi
GİRİŞ	1

1. BÖLÜM

TARİHSEL SÜREÇTE MÜZECİLİK	3
1.1 Rönesans'tan Sanayi Devrimine Müzecilik	4
1.2 Arkeoloji ve Bilimsel Metot: İlk Müzeler	6
1.3 Yirminci Yüzyılda Müzecilik	8
1.4 Yirmi birinci Yüzyılda Müzecilik	15
1.5 Müze Türleri ve Müzelerde Teknoloji Kullanımı	20
1.5.1 Sanal Müzeler	22
1.5.1.1 Sanal Müzelerde Medya Kullanımı ve Çağdaş teknoloji ürünlerinin incelenmesi	23

2. BÖLÜM

DİSİPLİNLERARASI SERGİLEME VE BİLGİLENDİRME TASARIMI	29
2.1 Sergileme Tasarımı	30
2.2 Bilgilendirme Tasarımı	42

3. BÖLÜM

KIBRIS MÜZELERİNDE SERGİLEME VE BİLGİLENDİRME

TASARIMI51

3.1 Kıbrıs Müzesi52

3.2 Leventis Lefkoşa Belediye Müzesi61

3.3 Güzelyurt Doğa ve Arkeoloji Müzesi67

3.4 Girne Kalesi Arkeoloji Müzesi71

3.5 İskele Arkeoloji Müzesi77

4. BÖLÜM

St. BARNABAS İKON VE ARKEOLOJİ MÜZESİ83

SONUÇ92

KAYNAKÇA97

EKLER

ÖZGEÇMİŞ105

İNTİHAL RAPORU106

GÖRÜNTÜLER DİZİNİ

Görüntü 1: Jean-AntoineWatteau “L’Enseigne de Gersaint”	5
Görüntü 2 : İstanbul Arkeoloji Müzesi.....	10
Görüntü 3: Anadolu Medeniyetleri Müzesi.....	12
Görüntü 4: Masumiyet Müzesi.....	13
Görüntü 5: Leventis Lefkoşa Belediye Müzesi	14
Görüntü 6: “CyberneticSerendipity”	17
Görüntü 7 : “Theweather Project”	19
Görüntü 8: “A Biennial of Creative Videos”	20
Görüntü 9: 3 Boyutlu yazıcılar için Blue Print	23
Görüntü 10: Virtual RealityGlasses- Sanal Gerçeklik gözlükleri	25
Görüntü 11: 3d mekanlar, VR gözlük görünümü.....	26
Görüntü 12: Google Glass.....	26
Görüntü 13: Düzenlenmiş geçiş grafiği -erişim grafiği	32
Görüntü 14: İzleyici dolaşımlarının grafik analizi.....	34
Görüntü 15: Turner Galerisi, Doğal Aydınlatma Sistemi.....	37
Görüntü 16: Dulwich Resim Galerisi, yapay aydınlatma Elemanları.....	38
Görüntü 17: Dulwich Resim Galerisi, doğal ışık kullanımı.....	38
Görüntü 18: Anadolu Medeniyetleri Müzesi Aydınlatma Elemanları.....	40
Görüntü 19: Lindowman.....	41
Görüntü 20: Henry C. Beck, Londra Metro Haritası, 1933.....	43
Görüntü 21: Bilbao’da bulunan Biscay Arkeoloji Müzesi, Dış Cephe renk kodları.....	44
Görüntü 22: Bilbao’da bulunan Biscay Arkeoloji Müzesi, Yönlendirme Grafikleri.....	46
Görüntü 23: Anadolu Medeniyetleri Müzesi, Bilgilendirme Birimleri.....	47
Görüntü 24: Museum of CycledicArts, Bilgilendirme tasarımı.....	48
Görüntü 25: Museum of CycledicArts, Sergilenen eserler ve eser bilgi panoları.....	49

Görüntü 26: Kıbrıs müzesi sergi alanı planı ve sergi salonları	53
Görüntü 27: Bilgilendirme panoları ve eserlerin bilgilerinin birlikte kullanılması	55
Görüntü 28: Eski teknoloji bilgi etiketleri	56
Görüntü 29: Eserlerin konumunu ve yapım tekniklerini anlatan sergiler	56
Görüntü 30: Doğal ve Yapay aydınlatma sistemleri	57
Görüntü 31: Bilgilendirme Panoları	58
Görüntü 32: Bilgilendirme Panoları ve Grafikleri	59
Görüntü 33: Çocuklar için oluşturulmuş aktivite alanı	60
Görüntü 34: Video sunumu, “Kırık önkoldaki enfeksiyonun belgelenmesi”	61
Görüntü 35: Oryantasyon odası. Video sunum ve Bilgilendirme Grafiği	62
Görüntü 36: Yenileme çalışmalarında ortaya çıkarılan ortaçağ zemin kaplaması, seramik buluntular ve adada yaşamış kültürler	63
Görüntü 37: 1. Oda Genel Görünüm	64
Görüntü 38: Lefkoşa’da bulunan sit alanlarını gösteren bilgi levhası	65
Görüntü 39: Sergi panoları içerisinde kullanılan bilgilendirme grafikleri	66
Görüntü 40: Giriş Katında bulunan yönlendirme levhaları	67
Görüntü 41: El yazısı ile yazılmış ve yıpranmış durumda olan bilgilendirme levhası	68
Görüntü 42: Soli’nin altın yaprakları galerisinde kullanılan aydınlatma sistemi	69
Görüntü 43: Yeni ve eski bilgi levhalarının birlikte kullanımı	70
Görüntü 44: Sergi içlerinde kullanılan floresan aydınlatma	70
Görüntü 45: Renk kodlaması ile ayrılan uyarı ve servis alanları işaretçileri	71
Görüntü 46: Merkezi avluda bulunan yönlendirme işaretçileri	72
Görüntü 47: Görülmesi ve algılanması zor olan servis odasının ve algılanması zor olan batık gemi sergisinin işaretçilerine yapılan müdahaleler	73

Görüntü 48: Batık gemi sergi odası.....	74
Görüntü 49: Akdeniz köyü ve Vyrsi kazısı sergi salonu.....	75
Görüntü 50: Sergi alanlarında kullanılan aydınlatma sistemleri.....	76
Görüntü 51: Sergi alanlarındaki bozuk aydınlatma sistemleri.....	77
Görüntü 52: Amfora sergi odası, İskele Arkeoloji Müzesi, İskele	78
Görüntü 53: Bilgilendirme panoları, İskele Arkeoloji Müzesi, İskele	79
Görüntü 54: Müze Levhası.....	84
Görüntü 55: Bilgilendirme, uyarı ve servis alanı işaretçileri.....	85
Görüntü 56: Görüş seviyesinde olmayan işaretçiler	86
Görüntü 57: Merkezi avlu içerisinde var olmayan yönlendirme işaretçileri	87
Görüntü 58: Sergi girişlerinde ve iç mekanda var olmayan bilgilendirme levhaları	88
Görüntü 59: Sergi alanları içerisindeki aydınlatma problemi	99
Görüntü 60: Eski ve eksik bilgilendirme levhası	90
Görüntü 61: Gökhan Okur tarafından tasarlanan grafik tasarım uygulamaları	95

TABLÖLAR DİZİNİ

Tablo1: EMYA ödöl listesi	13
Tablo 2: İCOM Verilerine Göre Müze Sınıflandırması	22
Tablo 3: Kıbrıs müzesi yan galeri erişim grafiği	54
Tablo 4: Bulgular	80
Tablo 5: Bulgular	91

KISALTMALAR

ICOM: International Council of Museums

EMYA: European Museum of the Year Award

MAKYA: Müze, Arşiv ve Kütüphanelerde Yeni Açılımlar Çalıştayı

KKTC: Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti

GİRİŞ

Problem

Bu araştırmanın problemi, arkeoloji müzelerinde sergileme ve bilgilendirme tasarımı problemlerinin tespit edilmesi ve incelenmesidir. Bu ana problem çerçevesinde belirlenen alt problemler;

1. Kıbrıs müzelerinde Sergileme tasarımı problemlerinin incelenmesi
2. Kıbrıs müzelerinde bilgilendirme tasarımı problemlerinin incelenmesi
3. Müzelerde sergileme alanlarında destek sağlayan öğeler olarak, aydınlatma tasarımı sorunları
4. Müzelerin kullanılabilir olmasına olanak sağlayan ve algılama üzerinde etkisi bulunan ergonomik koşulların Kıbrıs müzelerindeki durum tespitidir.

Amaç

Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti geçilen son yarım yüzyılı aşan süreçte 1950' den 1974'e kadar toplumsal olarak çok çetin mücadeleler vermiş, 1974 sonrasında ise Kıbrıs sorununun getirdiği çözümsüzlük durumundan ve uygulanan izolasyonlardan dolayı küresel gelişimden ve ilerlemeden büyük ölçüde mahrum kalmıştır. Akademik çalışmalar yapılsa dahi, bazı bilim dallarında yine uluslararası kısıtlamalardan dolayı ilerleme sağlanamamış ve bu çalışmaların olgunlaştırılmaları olası bir çözümün sonrasına bırakılmıştır. Bu bilim dallarından bir tanesi olan Arkeoloji, son dönemde zorlukları aşmayı başarmış ancak arkeolojik kazılardan elde edilen eserlerin koruması, yenilenmesi ve sergilenmesini KKTC sınırları içerisinde geliştirememiştir. Turistik ilgi odağı olan müzelerin fiziksel yapılarının sınırlılıkları, yeterli ekonomik katkının yapılmaması ve yapılandırılıp işletilmelerinde uzman görüşlerinden yararlanılmaması Avrupa Birliği ile yakın ilişki içinde olan Kuzey Kıbrıs'ta müzeciliğin gelişimini ve küresel rakipleri ile rekabetini olumsuz yönde etkilemektedir.

Çalışmanın amacı, Kıbrıs müzelerinde var olan bilgilendirme tasarımı problemlerini ve çağdaş müzeciliğin küresel ölçütlerini araştırmak, farklı disiplinlere sağladığı teorik ve uygulamalı birikimlerden faydalanarak, bu ölçütlerin mimarlık, grafik tasarım ve iç mimarlık gibi disiplinler arası yaklaşımlarla uygulanmasına olanak sağlamaktır.

Önem

Kuzey Kıbrıs'ın en önemli dinamikleri arasında yer alan turizm sektörü adaya eğitim sektörü yanında ciddi bir katkı sağlamaktadır. Bu nedenle turistik yerler arasında ilgi odağı olan müzeler ile ören yerleri ve bu yerlerin çağdaş dünyaya uyumlu hale getirilmesi büyük önem taşımaktadır. Günümüzde müzecilik anlayışının ulaştığı sınırlara bakıldığında, turistik ziyaretle sınırlı olmadığı açıkça gözlemlenmektedir. Müzeler aynı zamanda eğitim ve araştırma mekânları olarak da değerlendirilmekte, internetin yoğun kullanımı ile konumlarını aşip yeni medya ve iletişim kanallarından araştırmacılara ve akademisyenlere ulaşmaktadır. Böyle bir yapılanma mevcut yerlerin daha çok ziyaretçiye kavuşmasına, dolayısı ile ekonomiye daha fazla katkı sağlamasına ve daha fazla turistin Kuzey Kıbrıs'ı ziyaret etmesine saygın bir referans sağlayacaktır.

Evren ve Örneklem

Çalışmanın evrenini Kıbrıs arkeoloji müzeleridir. Örneklem olarak ise EMYA ödüllü Leventis Müzesi uygulama önerileri açısından, değerlendirmeler Güzelyurt Arkeoloji ve Doğa müzesi, Girne Kalesi Arkeoloji Müzesi ve St. Barnabas İkon ve Arkeoloji Müzesi üzerinden yapılmıştır.

Yöntem

Araştırmanın yöntemi nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması desenindedir.

1. BÖLÜM

TARİHSEL SÜREÇTE MÜZECİLİK

Müze kavramı Antik Yunan ve Roma dönemine kadar uzanan bir geçmişe sahip olmakla birlikte, ilk kullanılan ve algılanan anlamından zaman içerisinde değişiklikler göstererek günümüze kadar gelmiştir. Esin perileri “Muse” ların tapınakları olarak bilinen Antik Yunan müzeleri; esinlenmenin, derin düşüncenin ve felsefenin merkezleri olarak kabul görmüştür (“Dünyada Müzecilik Tarihi”, n.d.) .

Müze kelimesinin etimolojik kökeni Antik Yunan kültürüne dayansa da, pratiğinde var olan toplayıcılık ve sergileme örnekleri çok daha eski çağlara dayanmaktadır. Uluslararası Müzeler Konseyi ICOM (İnternational Council of Museums), Paleolitik gömülerde açığa çıkan mezar eşyalarını kişisel koleksiyonculuğa kanıt olarak gösterirken, Mezopotamya Larsa’ da MÖ 2. bin yılda eski yazıtların kopyalanarak çoğaltılması ve bu kopyaların eğitim amaçlı kullanılması müze fikrinin gelişimine ilk örnek olarak işaret etmektedir. Antik Yunan kültürü öncesine ait ilk örnekler bunlarla sınırlı değildir. Aynı kaynağa göre; Ur’da yapılan kazılarda M.Ö. 6. Yüzyıla ait katmanda elde edilen arkeolojik bulgular, krallar Nebuchednezzar ve Nabonidus’un zamanlarının eski eserlerini topladıklarını belgelemektedir. Bu eski eserler dini öğretileri aktaran bir okulun yanında, bir bina içerisinde toplu halde bulunmaktadır.

Aynı yerde bulunan ve daha önceki bilgilerin yazılı olduđu bir tablet ise ICOM' a göre ilk “müze etiketi” örneğidir (Boylan, Woollard, 2004: 1).

Temeli Antik Yunan kültürüne dayanan müze kavramı, internet kullanımının artması ile küresel bir bağın oluştuđu günümüz dünyasında, teknolojinin müzelere sağladığı olanaklar açısından son derece önemlidir. Ancak müzecilik tarihsel süreçte çok farklı aşamalardan geçmiştir. Bu anlamda müzeciliğin tarihsel sürecinin incelenmesi ve anlaşılması gereklidir.

1.1 Rönesans'tan Sanayi Devrimine Müzecilik:

Antik Yunan, Roma ve Bizans uygarlıklarından sonra sanatın ve mimarinin ulaştığı üst nokta, Haçlı seferlerinin başlamasından sonra insan odaklı yapısını yitirmiştir. Romanesk ve Gotik dönemlerde, yani Orta Çağ boyunca, dinin saygınlığını artırmak için uyguladığı mimari yapılar ağırlık kazanmış, sanat bu yapıları süslemek ve İncil'den hikâyeleri okuma yazma bilmeyen kesime görsel olarak aktarabilmek için kullanılmıştır. Ancak Rönesans ile başlayan “reform” hareketleri sonucunda antik kültürlerden beri unutulmuş olan “hümanizm” kavramı tekrar uygulanmaya alınmış, bu kültürlerden miras kalan sanat, felsefe ve ilkeler dönemin ekonomik ve teknolojik şartlarına uyarlanarak geliştirilmiştir. Böylece sanat, ortaçağ boyunca sahip olduğu değerin çok daha üstünde bir öneme ulaşmıştır.

Zaman içerisinde gelişen dünya ile, özellikle Rönesans sonrası yeni keşfedilen ticaret yolları ve kültürler sayesinde kişisel koleksiyonculuk özellikle aristokrat ailelerin ve yeni yeni zenginleşen tüccarların önemli meraklarından biri haline gelmiştir.

15. yüzyılda İtalya'da, Rönesans sayesinde yükselen dini mekânların sanatı sergileyen önemli binalar haline gelmesi ile başlayan tarihsel süreçte, yeni ticaret yollarını keşfetmek üzere yola çıkan tüccarların zenginleşip sınıf atlaması; oluşan yeni burjuvazinin sanata ilgi duyması, ilk sergi örneklerinin

görülmeye başlanmasını sağlamıştır. Soylu ailelerin zaman içinde elde ettikleri koleksiyonları halka açmaları ve düzenlenen sergiler bu örnekler içerisinde sayılabilir. Özellikle Floransa'da Medici ailesinin 1440'larda inşa ettirdiği Palazzo Medici, ilk modern Avrupa müzesi sayılabilir. Bunu takiben Vassari'nin Medici ailesinin özel koleksiyonunu, Uffizi Sarayının 2. Katında düzenlediği bir alanda sergilemesi, günümüze kadar olan süreçte, ilk sergi mekânı olma özelliği taşımaktadır (Çolak, 2011: 39).

Bu yüzyıllar arasında sanat tarihine bakıldığında, sanat eserlerinde aristokrasinin sanat koleksiyonerliğine olan ilgisi de gözlemlenmektedir. Örneğin Jean-Antoine Watteau 'nun son dönem yapıtı "L'Enseigne de Gersaint" da (bkz. Görüntü 1) bir grup aristokratın galeriden sanat eseri alışları gösterilmiştir. Ancak o yıllarda bu durum eserlerin sürekli el değiştirmesine ve koleksiyonlar arasında dolaşmasına yol açmaktadır (McClellan, A. 1996: 439-453).



Görüntü 1: Jean-AntoineWatteau "L'Enseigne de Gersaint
 Kaynak: https://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Antoine_Watteau_047.jpg
 Erişim Tarihi: 19.10.2017

1.2 Arkeoloji ve Bilimsel Metot: İlk Müzeler

Rönesans'la başlayıp 18. ve 19. yüzyıllarda zirveye çıkan bilimsel çalışmalar birçok yeni bilim dalının oluşmasına neden olurken, jeoloji bilim dalı kendi metodunu geliştiren arkeolojiye ve onun insan geçmişine ışık tutacak olanaklar sağlamıştır. Müzecilik tam bu yüzyıllarda, geçmiş koleksiyonların üniversitelere ve müzelere verilmesiyle ortaya çıkmıştır. Böylece, üniversiteler yolu ile doğal ve insan yapımı nesnelerin bilimsel metotlarla sınıflandırılması ve koleksiyonların düzenlenmesi, yeni müzecilik anlayışını geliştirmiştir. Avrupa'nın Aydınlanma döneminde Oxford Üniversitesi tarafından 1683 yılında kurulan "Ashmolean Müzesi" kamu odaklı ve kamu yararına kurulan ilk müzedir (Boylan, Woollard, 2004: 2).

18. yüzyılda monarşi rejimlerinin terk edilmesi ile kraliyet sarayları sergi mekânına dönüşürken, kraliyet arşivleri bu yeni mekânları dolduran sergiler haline gelmiştir. Bunların en iyi örnekleri arasında Fransa'daki "Louvre Müzesi (1793)" ve İngiltere'de "British Museum (1759)" sayılabilir.

Müzelerin doğuşu, eserlerin bir araya getirilmesinde ve sergilenmesinde daha sistematik bir yöntem ile birlikte bu yöntemi uygulayabilecek donanıma sahip kişileri gerekli kılmış; örneğin Mısır'dan eser getirmekle görevli olan "Belzoni"nin yerini arkeolojik disiplini benimsemiş olan Schlieman gibi araştırmacılar almıştır. Türkiye'de ise, Fransa'da eğitim gören ve arkeolojik kazı çalışmaları yapan Osman Hamdi Bey, o zamana kadar Osmanlı İmparatorluğu'nun önem vermediği tarih zenginliğinin sergilendiği İstanbul Arkeoloji Müzesini, Avrupa müzecilik anlayışı doğrultusunda oluşturmuştur. Osman Hamdi Bey, Keleş'in belirttiği gibi (2003) Osmanlı döneminde başlayan yasal ve kurumsal düzenlemeler döneminin geliştiricisi ve uygulayıcısı olmuştur:

"İlk dönemde Sultan Abdülmecid 1845 yılında Yalova civarında yaptığı bir gezide üzerinde İmparator Constantinus'un adının bulunduğu yazıtlı başlıkları

toplatıp İstanbul'a gönderilmelerini istemiştir. Tophane- i Amire Müşiri Ahmet Fethi Paşa da, bu taşları Harbiye Ambarı olarak kullanılan Aya İrini Kilisesi'nde koruma altına almıştır. Daha sonra buranın düzenlenmesi ve "müze" haline getirilmesi ise, Ali Paşa'nın sadrazamlığı zamanında olmuştur. Aya İrini Kilisesi'nde oluşturulan müzeye ilk olarak Edward Goold müze müdürü olarak tayin edilmiş, ardından sırasıyla Tarenzio ve Alman Dethier müze müdürü olmuştur. 1881'de Dethier'in ölümüyle Türk müzeciliğinde 2. dönem olan "Osman Hamdi Bey Dönemi" başlamıştır" (Keleş, 2003: 4)

Böylece, Osman Hamdi Bey Türk arkeolojisi ve müzeciliğinde çağdaşlaşma sürecinin önemli mimarlarından olmuş; kazı alanında başlayan koruma ve saklama prensipleri müzelere taşınmış ve eserler kayıt altına alınmaya başlanmıştır.

Rönesans sonrası görsel ve plastik sanat koleksiyonu ile başlayan, daha sonra kültürel miras eserlerinin koruması ve sergilenmesi ile devam eden süreçte, sergileme tasarımı da son derece önem taşımaktadır.

20. yüzyıl öncesi Sanayi devrimi ile başlayan yeni yaşam düzeni, sanatı, dolayısı ile sergi mekânı tasarımlarını da etkilemiştir. Ancak bu yaklaşım genellikle sanat eserlerini toplama, koruma ve kronolojik sırayla sergileme ilkesine dayanmaktadır; mekânın nasıl tasarlanıp düzenleneceğine ilişkin kaygılar henüz gözlenmemektedir. Kristal Saray'la (Chrystal Palace) başlayan yeni ve bağımsız sergiler modern sanatın öncüleri ile akademik baskılardan uzak sanat anlayışı yeni ve alternatif sergi mekanlarına olanak tanımıştır. Reddedilenler sergisi, özel izinle salon tarafından reddedilen sanatçıların, bağımsız olarak halka açık bir sergide sanat eserlerini izleyici ile buluşturan alternatif mekânlar olarak adlandırılabilir (Elmas, H. 2006: 286).

1. 3 Yirminci Yüzyılda Müzecilik

20. yüzyıl Avrupa müzecilik anlayışında, kronolojik düzenleme ve koleksiyonculuktan çok, Çolak'ın da (2011: 39) aşağıda belirttiği gibi eserlerin sergileme mekânlarının estetik kaygısına yer verildiği görülmektedir:

“20. yüzyılın başlarında Avrupa müzelerine ulaşan eser sayısında gözle görülür bir azalma yaşanır. Bu değişim; müzeleri eserleri toplayıp kronolojik olarak sergileme işlevinden uzaklaştırarak sergilemenin estetik yönlerini de göz önünde bulunduran kurumlara dönüştürür (...) 20. yüzyıl sanatında modernizmle birlikte gelişen süreç içerisinde; resim düzleminin merkezsizleşmesi, perspektif, oran-orantı gibi biçimleme öğelerinin reddi doğrultusunda sınırlandırılmış ve sonlandırılmış figüratif bir betimleme yerine; renk, hareket, ritim gibi formalist (biçimsel) öğelerin öne çıkması ve avantgard yaklaşımlar sayesinde, sanat yapıtının farklılaşması sergileme mekanının yapısına da etki eder.” (Çolak, 2011: 39)

Avrupa müzecilik tarihi, aydınlanma döneminin başlangıcında ilk olarak koleksiyonculuğun başlaması ile kişisel temelde başlamıştır. Daha sonraları, 18. yüzyılın ikinci yarısının sonlarına doğru olan süreçte, büyük müzelerin sergilerini kamu yararına hizmete açmasıyla kurumsallaşmıştır. Türkiye’de müzeciliğin gelişimi ise 19. yüzyılın sonlarına doğru Osmanlı İmparatorluğu’nun son döneminde kurumsal bir yapıya bürünmeye başlamış ve Cumhuriyet’in ilanından sonraki süreçte çeşitli devlet politikaları çerçevesinde şekillendirilmiştir.

Özkasım, İstanbul’un fethinden sonra önce Osmanlı’nın hem ganimet hem cephanelik olarak kullandığı Aya İrini Kilisesi’nin, 19. yüzyılın ikinci yarısında eski eserlerin toplandığı bir mekan olmaya başladığını belirtirken, bu mekanın modern anlayışla yapılandırılan “ilk Türk müzesi olan Arkeoloji Müzeleri’nin çekirdeğini” oluşturduğunu vurgulamıştır. (Özkasım, 2011: 98-99)

“Tophane Müşiri Fethi Ahmet Paşa’nın düzenlediği, o dönemde ziyarete kapalı, ancak özel izinle gezilebilen, depo niteliğindeki bu mekan, ilk kez 1869’da “Müze” olarak nitelendirilmiş ve resmen bir müdürlük haline getirilmiştir.(...)Müzecilikte teşkilatlanma açısından önemli bir adım olan müze müdürlüğünün oluşturulmasının hemen ardından, eski eserlerin korunmasına yönelik önlemler ele alınmış ve bu konudaki ilk yasal düzenleme 13 Şubat 1869 tarihinde yürürlüğe konan Asar-ı Atika Nizamnamesi olmuştur.” (Özkasım, 2011: 98-99)

Osmanlı İmparatorluğu’nun -Sultan Abdülmecid döneminde- çok geç ele aldığı kültürel mirasın saklanması ve sergilenmesi ile ilgili bu açılım, imparatorluğun yüzünü batıya döndüğü çöküş dönemine rastlamaktadır. Türk müzecilik sisteminin başlangıcında, bu sistemi yüz yıl kadar önce kuran Avrupa’nın etkisi gözlemlenmiştir. Avrupalı müzeciler, Türkiye’de kurulan ilk müzelerde koleksiyonların oluşturulması ve sergilerin kurulmasını hazırlayan ilk kuşak olarak kabul edilir. İkinci nesli ise yine Avrupa’da eğitim görmüş Türkler oluşturmaktadır. Bu anlamda Osman Hamdi Bey ikinci kuşak müzeciler arasında sayılabilir.

Keleş Türk müzelerinin ilk yapıtaşlarının Sultan Abdülmecid döneminde ortaya çıktığını vurgulamakta ve bu dönemde Constantinus ismi yazılı olan başlıkları toplayarak Aya İrini Kilisesi’nde koruma altına alındığını ve daha sonra ise müze binası olarak kullanıldığını ortaya koymaktadır.

“...buranın düzenlenmesi ve “müze” haline getirilmesi ise, Ali Paşa’nın sadrazamlığı zamanında olmuştur. Aya İrini Kilisesi’nde oluşturulan müzeye ilk olarak Edward Goold müze müdürü olarak tayin edilmiş, ardından sırasıyla Tarenzio ve Alman Dethier müze müdürü olmuştur.” (Keleş, 2003: 4)

1881’de Dethier’in ölümünün ardından yabancı müzecilerden sonra, Türk müzeciliğinin 2. dönemi Osman Hamdi Bey ile başlamıştır. Bugün İstanbul’da bulunan İstanbul Arkeoloji Müzesi (bkz. Görüntü 2), arkeolog, müzeci ve ressam olan Osman Hamdi Bey önderliğinde “Müze-i Hümayun” adıyla

kurulmuştur. Bu yapı, Eski Şark Eserleri Müzesi ve Çinili köşk ile birlikte sergi binalarını oluşturmaktadır. Müzenin projesi dönemin ünlü mimarlarından Alexandre Vallaury tarafından tasarlanmıştır ve Neo-Klasik batı mimarisi üslubundadır (T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2018).



Görüntü 2 : İstanbul Arkeoloji Müzesi

Kaynak:<http://www.istanbulkulturturizm.gov.tr/TR,178254/istanbul-arkeoloji-muzeleri.html>

Erişim Tarihi: 20.11.2017

Müzecilikte üçüncü kuşak sayılabilecek olan Cumhuriyet dönemi müzecilik anlayışı, uzun yıllar kurtuluş mücadelesi vermiş bir ülkenin, cumhuriyetin ilanı sonrası kültürel hazineyi çağdaş uygarlıklar seviyesine taşımaya amaçladığı dönem olarak kabul edilmektedir. İlk olarak Osmanlı İmparatorluğu yönetim merkezi olan Topkapı Sarayı ve Ayasofya Cami müze olarak açılmıştır. 20. yüzyılın ilk yarısı içerisinde Türk ulusunun önderi Mustafa Kemal Atatürk tarafından yüksek medeniyetler mertebesine ulaşma hedefinde önemli olarak gördüğü Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi mecliste oylanarak kurulmuştur(Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi, 2017). Fakültenin kuruluş amacı aşağıda belirtildiği gibidir;

“Hükûmet merkezimizde bir taraftan Türk kültürünü bilgi metodu ile işleyecek tetkik ve araştırma kurumlarına olan ihtiyaç, diğer taraftan orta öğretim kurumlarımıza ulusal dil ve tarihimizin bilimsel ve en yeni anlayışlarına göre hazırlanmış öğretmen yetiştirmek ve bugünkü öğretmenlerimizin bu yönden bilgilerini tamamlamak gereği, Ankara’da bir Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi kurulmasını icâb ettirmiştir.” (Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi, 2017).

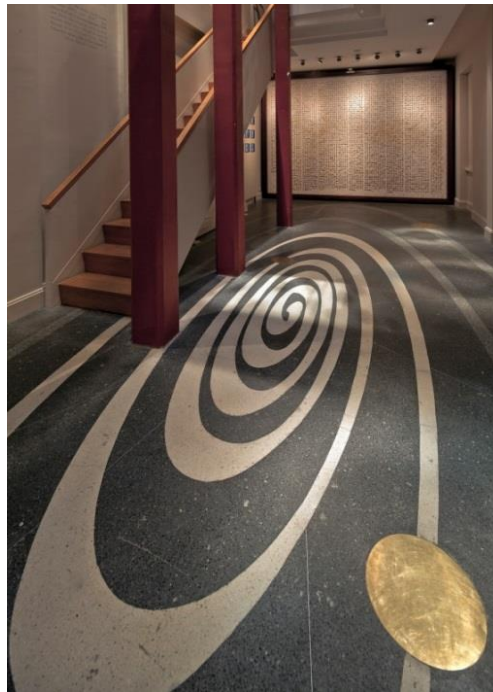
1940 sonrası eğitime başlayan Ankara Dil ve Tarih- Coğrafya Fakültesi arkeoloji, coğrafya, antropoloji, antik çağ dilleri gibi birçok tarihi ve kültürel araştırmalar yapan akademik altyapıya sahiptir. Bilimsel uygulamaların yerleşmesini sağlayan ve müzecilikte de bu süreci başlatan akademik oluşumlar sayesinde bugün “Müzeoloji”, “Koruma, Yenileme, Restorasyon” programları birçok Üniversite bünyesinde ayrı branşlar olarak eğitim vermekte ve çağdaş müzeciliğe katkı sağlamaktadır.

20. yüzyılın ilk yarısında Türkiye müzeciliğinde ulusal müzecilik anlayışının etkileri görülürken, 2. Dünya savaşı sonrası dönemde ICOM’un Türkiye Milli Komitesi kurulmuştur. 1970 yılında yürürlüğe giren bu komite sayesinde ulusal yaklaşım yanında uluslararası bir müzecilik tanımlaması ve anlayışı da Türk müzeciliğinde yerini almıştır (ICOM Türkiye, 2013).

1977 yılından beri Avrupa Konseyi ve Avrupa Müze Forumu tarafından her yıl modernize edilmiş ve çağdaş bir tasarıma ve görünüme kavuşmuş bir müze için yılın müzesi (European Museum of the Year Award) ödülü verilmektedir (EMYA, 2018). Bu ödül müzelerin yeniden elden geçirilerek çağdaş bir yapıya kavuşturulmasına teşvik edici bir rol üstlenmektedir. Türkiye bu ödüle 1997 ve 2014 yıllarında iki kez layık görülmüştür. Ödül alan iki müzeden biri Ankara Anadolu Medeniyetleri Müzesi (bkz. Görüntü 3) olurken, 2014 te ödül alan Masumiyet Müzesi (bkz. Görüntü 4), Orhan Pamuk tarafından yazılan bir roman üzerine kurulan müze olma özelliğine sahiptir (Masumiyet Müzesi, 2014). EMYA ödüllerini almış olan müzeler ve ülkeler tablo1 de incelenmiştir (bkz. Tablo 1)



Görüntü 3: Anadolu Medeniyetleri Müzesi;
(Fotoğraf: Serkad Hasan Işıkören)
Erişim Tarihi: 25.11.2017



Görüntü 4: Masumiyet Müzesi
Kaynak: <http://tr.masumiyetmuzesi.org/page/muze>
Erişim Tarihi: 27.11.2017

Yıl:	Ülke:	Yıl:	Ülke:
1977	Birleşik Krallık	1998	Birleşik Krallık
1978	Almanya	1999	Fransa
1979	Fransa	2000	İspanya
1980	Hollanda	2001	Birleşik Krallık
1981	Yunanistan	2002	İrlanda
1982	Fransa	2003	Birleşik Krallık
1983	İsviçre	2004	İspanya
1984	Hollanda	2005	Hollanda
1987	Birleşik Krallık	2006	İspanya
1988	Danimarka	2007	Almanya
1989	İsveç	2008	Estonya
1990	Fransa	2009	Avusturya
1991	Kıbrıs Cumhuriyeti	2010	Almanya
1992	Almanya	2011	Belçika
1993	Norveç	2012	İspanya
1994	Danimarka	2013	Birleşik Krallık
1995	İsviçre	2014	Türkiye
1996	Romanya	2015	Hollanda
1997	Türkiye	2016	Polonya
2017	İsviçre	2018	Birleşik Krallık

Tablo1: EMYA ödül listesi (EMYA resmi internet sitesinin verilerine göre hazırlanmıştır).

Kaynak: <http://www.europeanmuseumforum.info/emya.html>

Erişim Tarihi: 13.08.2018

EMYA resmi internet sitesinin verilerine bakıldığında ödülü 7 kez kazanan Birleşik Krallık müzecilik anlamında öncülük gösterirken, ödülü dörder kez kazanan Fransa, İspanya ve Hollanda ile üçer kez kazanan Almanya ve

İsviçre, Avrupa müzeciliğinde çağdaş yaklaşımı en başarılı uygulayan ülkeler olarak gözükmektedir.

Bu tabloda ödülü iki kez hak eden Türkiye diğer ülkelerle sıralamayı paylaşırken, Güney Kıbrıs'ın 1991 yılında "Leventis Lefkoşa Belediye Müzesi (bkz. Görüntü 5)" (The Leventis Municipal Museum of Nicosia) ile bu ödülü almış olması dikkat çekmektedir. Listedeki diğer ülkelere oranla daha küçük ölçekli bir yapıya sahip olan Güney Kıbrıs, aldığı ödülle incelenmesi gereken bir rol modeli olarak da Kuzey Kıbrıs'taki müzecilik uygulamalarına örnek teşkil etmektedir.



Görüntü 5: Leventis Lefkoşa Belediye Müzesi

Kaynak: <http://leventismuseum.org.cy/home>

Erişim Tarihi: 29.11.2017

1.4 Yirmi birinci Yüzyılda Müzecilik

Özellikle 1980'ler sonrası gelişen ve 2000'li yıllarda günlük hayatın bir parçası haline gelen bilgisayar teknolojileri ve internet kullanımı ile gündeme gelen yeni iletişim medyaları yaşamın her alanında olduğu gibi sergileme tasarımlarını ve müzeciliği fazlasıyla etkilemiştir. Sanal müzelere temel sağlayacak olan yeni teknolojilerin sergilerde ve müzecilikte kullanılması sanatta uygulanan yeni yaklaşımların ortaya çıkmasıyla başlamıştır. Modernizm ve Post-Modern dönem sonrası yeni teknolojik gelişmelerin, uygulama tekniklerinin ve özellikle 1990'lardan sonra zirve yapan sanal dünyanın ve bu dünyanın getirilerinin kullanımının sanata entegrasyonu, sanat kavramını yeniden sorgulamayı ve tanımlamayı gerektirmektedir. Günümüz teknolojisi ve yaşam rutini içerisinde izleyiciden sergi mekanlarına, sanat müzelerinden, sanat kritiklerine kadar bu dünyanın içerisinde olan her etmen, artık global bir anlayışla eserleri, sergileri, sanatçıları ve haklarında yazılanları bu teknolojiye ve getirdiği imkanlardan takip ederken, sanatın kavramsal boyutu ve uygulama alanlarının bu imkanlardan soyutlanabilmesi beklenemez.

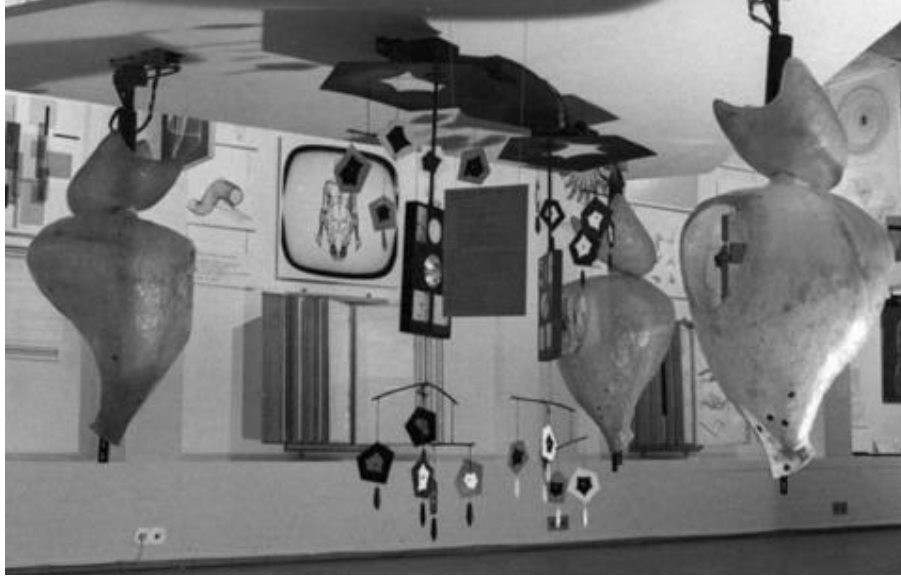
Günümüz sanatında yeni medya tanımını yapmak ve sınırlarını çizmek çok yeni bir yaklaşımdır. Bunun için öncelikle “yeni” ve “medya” kavramlarının ele alınması ve irdelenmesi gerekmektedir. Medya kelime anlamı ile internet, televizyon, radyo, gazeteler gibi kitle iletişim araçları olarak karşımıza çıksa da sanatta kullanım amacı ile malzeme, teknik, teknoloji ve kullanılan aletlere verilen genel isim olarak algılanmaktadır. Bu anlamda sanatta kullanılan “medya” ingilizce “medium” un çoğul halidir. Geleneksel ve/veya eski sanat anlayışında medya resim ve heykeldir. Bu alanlar için kullanılan yağlıboya, kömür veya mermer, sanatta kullanılan medya tanımına dahil olmaktadır. Medya için kullanılan “yeni” ise ilk kez kullanılan, bulunan veya yaratılan anlamını taşımakta ve zamanla yeni anlamı eskimekte veya daha yeni başka birşey tarafından yeri doldurulmaktadır.

Çağdaş sanatta yeni medya çeşitli alanlarda üretilmiş yeni teknolojilerin yeni medya sanatındaki kullanımına işaret etmektedir. Bu tanımın içinde sanatta kullanılan ürünlerden daha geniş alanda iletişim, eğlence ve bilişim sistemlerindeki teknolojik gelişimlerden bahsedilmektedir. Yeni medya sanatının içeriği bu anlamda örnek verilerek film, video, fotoğrafçılık, objektif bazlı medya, dijital teknoloji, hypertext, siber alan, ses teknolojileri, CD rom, web kameraları, kablosuz iletişim araçları, bilgisayar ve video oyunları, GPS sistemleri ve bioteknoloji olarak çeşitlendirilir. Bu kullanımı ve içeriği ile yeni medya, dijital medyanın kısıtlamalarından sıyrılarak daha çok Alman akademik metinlerinde popüler olan, yukarıda listelenmiş içeriğe sahip tanımıdır (Quaranta, D. 2013: 23)

Yeni medya tanımını yaparken bu tanımın her dönem varlık gösterdiğini gözden kaçırmamak gerekmektedir. Rönesans'ta "tempera" tekniğine nazaran daha esnek olan yağlı boya tekniğinin kullanımını, dönemine göre yeni medya olarak nitelendirmek yanlış olmaz (Quaranta, D. 2013: 100). Sanayi devrimi sonrası dönemde Duchamp tarafından kullanılan "Ready Made" sanayi ürünlerinin kullanımı da, dönemine göre yeni medya olarak nitelendirilebilir. Bu anlamda yeni medya terminolojik olarak esnek ve çok çabuk eskiyebilen bir zeminde durmaktadır.

Güncel sanat için kullanılan yeni medya tarihsel olarak 1960'larda varlık göstermeye başlamış, esas itibarı ile 1990'lardan sonra güncel anlamını kazanmıştır. 1960'larda özellikle videonun sanatla buluşmasıyla elektronik teknolojinin her ürününün buna dahil olduğu gözlemlenir. Kategori olarak ise bu dönemde elektronik ve bilgisayar destekli sanat, multimedya sanatı, interaktif sanat, Sanal (Virtual) Sanat ve Siber Sanat uygulamaları görülmektedir. Bu içerikleri, yapılan organizasyonlar ve etkinliklerin isimlerinden anlamak da mümkündür. Ars Elektronika (Linz şehrinde 1979'dan beri düzenlenen yıllık festival), İSEA (1988 den itibaren düzenlenen Elektronik sanatlar için uluslararası gezici sempozyum) ve 1994 ten beri Rotterdam da düzenlenen Dutch Electronic Art Festival bazı örnekleridir. Buna paralel bilgisayar teknolojileri ve sibernetik sanatın 1960'lardaki ilk

örneği 1968 yılında Londra'da ICA'de düzenlenen "Cybernetic Serendipity" (bkz. Görüntü 6) isimli sergidir (Quaranta, D. 2013: 26).



Görüntü 6: "Cybernetic Serendipity"

Kaynak: <http://www.medienkunstnetz.de/works/colloquy-of-mobiles/images/2/>

Erişim Tarihi: 05.12.2017

1993 yılında, "dotcom" patlamasının başında Avrupalı iki sanatçı Joan Heemskerk ve Dirk Paesmans Kaliforniya'daki silikon vadisine bir ziyaret gerçekleştirmiş ve geri dönüşlerinde sanat eseri olarak web sitesi diye nitelendirilen jodi.org'u yaratmışlardır. Bu site karıştırılmış yeşil metinleri ve yanıp sönen imgeleri ile web in görsel dilinin yapı sökümüdür. Heemskerk ve Paesmans Dada sanatçılarının fotografik imgeleri ve gazete ve dergilerden alınan tipografilerle oynadığı gibi, buldukları imgeleri ve HTML yazılımlarını harmanlayarak farklı bir görsel imgelem oluşturmaktadırlar. Jodi.org bu sayede insanların internete bakış açısını değiştirdiği gibi, sanatta da yeni bir yaklaşım açısı getirmiştir (Tribe, M., & Jana, R. 2007: 1)

Yeni medya bazı uygulamalarla sahiplenilebilir ve paylaşılabılırken bazı uygulamalarda ise izleyici ile interaktif oluşu ve yüksek teknoloji donanımı ile daha çok, belirlenen mekan-zaman ve içerikte izleyici ile buluşabilmektedir. Bunun sunulmasında sanat müzeleri, kuratörler ve eleştirmenlere de önemli bir görev düşmektedir. Yrd. Doç. Dr. Mehpere Tokay Argan sanat

galerilerinde hizmet kalitesinin artırılması ve taleplerin tatmin edilmesi gerekliliğini savunmakta ve şöyle savunmaktadır:

“Sanatsal ürünleri talep eden müşterilerin ihtiyaçları, değerleri ve beklentilerinin tahmin edilmesi; uygun programların tasarlanması, ziyaretçilerin tatminlerinin artırılmasına ve uygun pazarlama iletişim mesajlarının verilerek karar verme sürecinin etkilenmesine yardımcı olacaktır. Bu açıdan ziyaretçi davranışları, sanat pazarlama programlarının uygulanması ve etkili iletişim kurulması açısından önemlidir (...) Günümüz sanat pazarları riskli ve ticari bakımdan zor alanları işaret eder. Çünkü sanat eseri seçimi sınırlı olup, çok az sanatçının eseri sergilerde sunulmaktadır. Sanatın bu yapısı da rekabetçi bir yapıyı işaret etmektedir. Sanat galerileri gelecekte başarı elde etmek istiyorsa, sanat pazarlaması alanında yeni stratejileri değerlendirmek ve müşteri ilişkilerini geliştirmeye odaklanmak durumundadır” (Argan, 2009: 2).

Birçok müze bu anlamda “yeni medya” içeriğine sahip sergilerde günümüz sanatını izleyicilere taşımakta ve geliştirmektedir. 16 Ekim 2003 te “Unilever Series’ in bir parçası olan Danimarkalı sanatçı Olafur Eliasson’ a ait “The Weather Project” adlı enstalasyon çalışması Londra’daki Tate Modern galerisinde izleyici ile buluşmuştur (bkz. Görüntü 7). Yüksek teknolojiye sahip cihazlar tarafından kontrol edilen bir sistem sayesinde eski elektrik santralinden devşirilmiş tribün odasında gerçekleşen enstalasyonda, izleyici ilk başta kendini bir sisin içinde bulmuş ve sonrasında sisin azalmasıyla solar sistemin bir çevresel simülasyonu ile karşılaşmıştır. Bu sergi Eliasson’a dünya çapında bir tanınmışlık ve başarı getirmiştir (Modern, T. 2004)

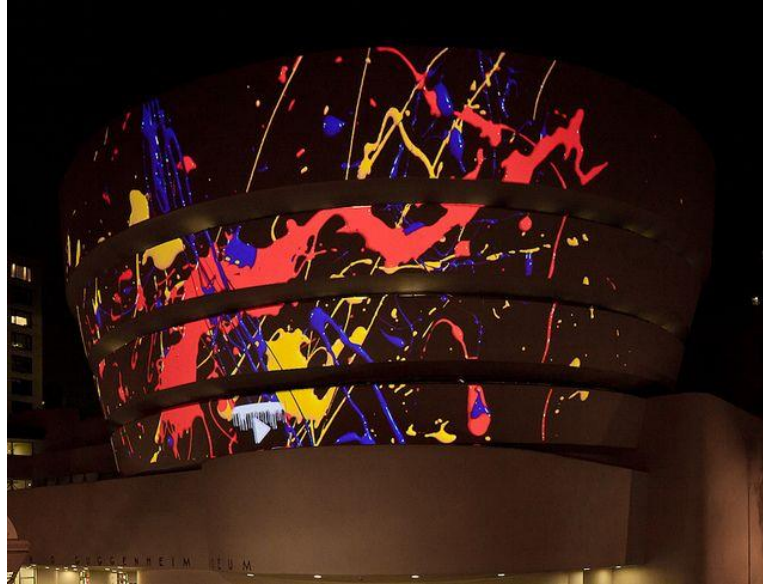


Görüntü 7 : “Theweather Project”

Kaynak:<http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/unilever-series/unilever-series-olafur-eliasson-weather-project-0>

Erişim Tarihi: 12.12.2017

2010 da ise bir başka önemli müze, Guggenheim müzesi ve You tube play işbirliği ile bir sergi düzenlenmiştir. “A Biennial of Creative video” büyük sponsorluklar ve teknolojik destekle gerçekleştirilen yeni medyanın kutlanması olarak kabul görmüştür (Quaranta, D. 2013: 6). (bkz. Görüntü 8).



Görüntü 8: “A Biennial of Creative Videos”

Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/310326230544459891/>

Erişim Tarihi: 12.12.2017

1.5. Müze Türleri ve Müzelerde Teknoloji Kullanımı

20. yüzyıl sonrası müzecilik, sınırları ve tanımı belli olan, Dünya çapında kuruluşların örgütlenerek sahip çıktığı bir kurumsal yapıya sahiptir. Milletlerarası Müzeler Konseyi (İCOM) buna en iyi örnektir. İki büyük savaş sonrasında, 1946 yılında müzeciliğin gelişimi için kurulan İCOM, Türkiye dahil olmak üzere bir çok ülkede faaliyet gösteren aynı zamanda müzeciliğin tanımını ve içeriğini yöneten uluslararası bir konseydir. İCOM müze tanımlamasını ilk kez 1946 yılında yapmış daha sonra 1951, 1961 ve 1974 yıllarında üç kez değiştirmiştir. 1946 yılında açıklanan ilk tanım aşağıda belirtildiği gibidir:

“Müze kelimesi, sanatsal, teknik, bilimsel, tarihi veya arkeolojik materyal bulunduran, içerisinde hayvanat ve botanik bahçelerinin olduğu, kütüphanelerin ise içerisinde sergi salonu bulunan kütüphaneler istisna olmak üzere dışında kaldığı halka açık tüm koleksiyonları içinde barındırır” (İCOM, U. M. K. 2013).

Bu ilk tanımdan beş yıl sonra bazı eklemelerle açıklanan ikinci tanım ise şöyledir:

“Müze kelimesi burada genel çıkar için yönetilen, koruma, çalışma amaçlarıyla ve özellikle, sanatsal, tarihi, bilimsel ve teknolojik koleksiyonları, botanik ve hayvanat bahçelerini ve akvaryum gibi kültürel değer unsurlarının ve nesne gruplarının öğretimleri ve haz almaları için halka sergilendiği sürekli bir kuruluştur (ICOM, U. M. K. 2013)”

ICOM yayınladığı bu ikinci bildiriden on yıl sonra tanımı yenilemiş ve mevcut tanıma eğitimi de katarak bu kuruluşların kar amacı gütmeyen kurumlar olduklarını eski içeriğe dahil ederken botanik bahçeleri, hayvanat bahçeleri ve akvaryumları tanımlama içerisinde kullanmamıştır. 1961 yılında yaptığı tanımı on üç yıl sonra yapılan genel kurulda tekrar düzenlemiş ve bu tanım günümüze kadar ICOM’ un tanımladığı haliyle gelmiştir:

“Müze, insanoğlunun ve çevresinin kesin kanıtlarını, eğitim, çalışma ve insanlığın estetik hazzı için toplayan, koruyan, araştıran, ileten ve sergileyen, halka açık, toplumun ve toplumun gelişiminin hizmetinde olan, kar amacı gütmeyen kalıcı bir kuruluştur (ICOM, U. M. K. 2013).”

1946’dan günümüze tanım dört kez yenilenmiş ve içeriği geliştirilmiş olmakla birlikte çeşitliliğin sağlanması ve ayrıştırılması açısından müze sınıflandırmaları da oluşturulmuştur. Bu anlamda UNESCO 1958 yılında Brezilya’da gerçekleşen seminerde müzeleri dokuz ana başlık altında sınıflandırmıştır (UNESCO, 1960: 38-56).

İCOM Verilerine Göre Müze Sınıflandırması:		
1- Sanat Tarihi Müzeleri	4- Etnografya ve Folklor Müzeleri	7- İlim ve Fen Müzeleri
2- Modern Sanat Müzeleri	5- Tabii Tarih Müzeleri	8- İhtisas Müzeleri
3- Arkeoloji ve Tarih Müzeleri	6- Bölge Müzeleri	9- Üniversite Müzeleri

Tablo 2

Yukarıda bahsedilen dokuz kategoriye ek olarak, İCOM Türkiye'nin web sitesinde de kullandığı ve 37 farklı müze ve ören yerini ziyaretçisi ile internet üzerinden buluşturduğu, "Sanal Müzeler" de listeye dahil edilebilir.

1.5.1 Sanal Müzeler

Müze ve sergi koleksiyonlarının izleyici ile buluşmasında 1970'lerde belirlenen hedefler, yeni teknolojik uygulamaların beklentileri en tepeye koyması ile izleyiciye yeni ve farklı deneyimler sunmayı zorunlu hale getirmiştir. Günlük yaşam ihtiyaçlarının, haberleşmenin, hatta resmi işlemlerin sanal dünya üzerinden yürütülmesi, müzelerin de bu dünya içerisinde kendilerine yer bulma girişimlerini hızlandırmasını sağlamıştır. Bunun yanı sıra küresel düzende sanal dünyanın yaygınlığı ve müzelerin sanal ziyarete açık olmaları nedeni ile fiziki mekân özelliklerinin ve cazibelerinin arttırılarak ziyaretçilere farklı deneyim fırsatları sunulması zorunlu hale gelmiştir. Burada özellikle "Mekân" kavramının yaşana bilirliliğinin altını çizmekte yarar görülmektedir. Günümüz müzeciliğine bakıldığında, öne çıkan 'araştırma odaklı çoklu müzeler', teknolojinin getirdiği imkanlarla sınırları zorlamakta ve müzeciliği zaman-mekan kavramının ötesine taşımaktadırlar.

1.5.1.1 Sanal Müzelerde Medya Kullanımı ve Çağdaş Teknoloji Ürünlerinin İncelenmesi

“Smithsonian Institution” günümüzde bünyesinde bulundurduğu 19 müzeyi dünya çapında internet üzerinden ziyaretçilerle buluşturmaktadır. Burada amaç sadece müze arşivlerinin ziyaret edilmesini sağlamak değil, yapılacak araştırmalara olanak sağlamak (bkz. Görüntü 9), hatta üç boyutlu tarayıcıların ve baskı makinelerinin (3D scanners and printers) yardımıyla objelerin ayrıntılı incelenmesine ve basılabilmesine fırsat sunabilmektir (Zongker, 2013). 2018 verilerine göre Smithsonian Enstitüsü 6765 çalışanı ve sanal ortamdan hizmet verdiği 19 müze ve bir hayvanat bahçesi içeriğinde 154.8 milyon obje ve tür ile 30.1 milyon ziyaretçiye ulaşmaktadır. Bu rakamlara 151 milyon web sayfası ziyaretçisi ve 13.8 milyon sosyal medya takipçisi eklendiğinde Enstitünün sayısal oranlarla sanal dünyada verdiği hizmet başarısı azımsanamayacak boyutlardadır (Smithsonian, l. 2018) .



Görüntü 9: 3 Boyutlu yazıcılar için Blue Print

<https://www.npr.org/sections/alltechconsidered/2013/11/13/245053489/print-your-own-revolutionary-war-boat-in-3-d>

Erişim Tarihi: 19.05.2017

Smithsonian Enstitüsü ziyaretçileri ile işbirliği içerisinde geliştirdiği akıllı telefon uygulaması ile araştırmacılara ve ziyaretçilere çeşitli dokümanlara

erişim kolaylıkları ve açılan yeni sergiler için iletişim olanakları sunmaktadır. Böylece günümüz küresel dünyasında teknolojinin getirdiği her tür kolaylığı bireysel cihazlara kadar ulaştırmakta ve araştırmacıların dikkatini çekmektedir. Bu uygulama sayesinde kullanıcılar müze ziyaret saatlerini planlayabilmekte, yer bilgilerine ve müzenin kat planlarına ulaşabilmektedir. Bununla birlikte favori etkinlik ve sergi ziyaretlerini uygulama sayesinde özel olarak tasarlayabilmekte ve kayıt altına alabilmektedir. Uygulama, araştırmacılara koleksiyon verilerini tarama imkanı sunarak müzelerdeki sanatsal, bilimsel ve tarihi veriler arasında bağlantı kurmaya olanak sağlamaktadır. Uygulamanın sağladığı birçok erişim kolaylığının yanında “Augmented Reality” (AR) yani “Arttırılmış Gerçeklik” kullanımı ile müze arşivlerinin, koleksiyonların, araştırma merkezlerinin ve kütüphanelerin görünen yüzünün ardında bulunan bilgilerine de kolay ulaşım sağlamaktadır.

Smithsonian Enstitüsü’nün mobil uygulamaları müze ziyaret ve araştırma olanaklarına dahil etmesinin yanı sıra; Türkiye dahil bugün birçok ülkede mobil cihazlar üzerinden ziyaretçileri çeşitli sergilerle buluşturmaktadır. Bunun için geliştirilen yan ürünler araştırmacılara ve kültürel mirasa ilgi duyan ziyaretçilere diledikleri yerden erişim imkanı sağlamaktadır. Çeşitli teknoloji üreticileri tarafından sunulan VR (Visual Reality) sanal gerçeklik gözlükleri (bkz. Görüntü 10) ve AR teknolojisi bu ürünlerin son dönemde kullanılan örnekleri arasındadır. Sanal gerçeklik kavram olarak aşağıdaki gibi tanımlanmaktadır:

Sanal gerçeklik, Latince “virtualis” kökeninden (virtual) ve gerçeklik (reality) kavramlarından türemiştir. Sanallık, Türk Dil Kurumu’na göre gerçek olmayan, mevhum, farazi ve tahmini gibi anlamlara karşılık gelmektedir (Kurumu, T. D. 2018). Gerçeklik ise yine Türk Dil Kurumu’na göre düşünülen, gerçekte var olan, reel ve realite anlamlarına gelmektedir (Kurumu, T. D. 2018)



Görüntü 10: Virtual Reality Glasses- Sanal Gerçeklik gözlükleri
Fotoğraf: Serkad Hasan Işıkören

VR yani sanal gerçeklik gözlükleri oyun, eğlence, seyahat ve benzeri alanlarda kullanıldığı gibi müzecilikte de kullanılmaktadır. İndirilen uygulamalar üzerinden veya sosyal medya kanalları üzerinde yüklenen videolardan ziyaretçilere üç boyutlu ziyaret imkanı sunan bu teknoloji, en düşükten, en yükseğe kadar geniş ve her kesime hitap edebilecek bir fiyat yelpazesine sahiptir. VR gözlükler mobil cihazlar üzerinden indirilen uygulamaların içeriğindeki mekanları mercekler üzerinden birleştirip üç boyutlu mekan algısı sunmakta ve göz odağındaki noktalar yardımı ile mekanlar arasında geçiş sağlamaktadır. “3D Mekanlar” uygulaması Türkiye’de bulunan müzeler, hanlar, kaleler gibi kültürel mirasın önemli eserlerini bu teknoloji sayesinde izleme olanağı sunmaktadır (bkz. Görüntü 11).



Görüntü 11: 3d Mekanlar, VR gözlük görünümü

Kaynak: <https://lh3.googleusercontent.com/StLlwNpJ3WEUodq9EDPFDjooMpYzfC3QseMN5Z1UCQtw-4jMG3hfJie1GO6x1bekasfD=h900-rw>

Erişim Tarihi: 12.06.2017

Öte yandan “Artırılmış Gerçeklik tanımı Paul Milgram ve Fumio Kishino tarafından 1994 yılında gerçek çevrenin sanal ortam, yani bilgisayar destekli grafiklerle desteklendiği durumlar olarak vurgulanmıştır. (Milgram, Kishino, 1994: 4). Bunun yanında teknik olarak sanal dünyayı gerçek dünya ile birleştiren arttırılmış gerçeklik teknolojisi, VR gözlüklere göre daha sonra kullanılmaya başlanan bir sistemdir. Google tarafından geliştirilen “Google Glass” (bkz. Görüntü 12) bu teknolojiye örnek gösterilebilir.



GLASS
ENTERPRISE EDITION

Görüntü 12: Google Glass,

Kaynak: <http://www.x.company/glass/>

Erişim Tarihi: 18.12.2017

Post-modern dönemde karşı karşıya gelen “sanal” ve “gerçeklik” kavramlarının teknolojik olarak bir araya gelmesi, bu yeni gerçeklik durumunun pozitif anlamda sorgulanmasını gerektirmektedir. Günümüz literatüründe “sanal” kavramı, kullanılan dijital ortamları çağrıştırmaktadır.

“Baudrillard (1998) bu sorgulamalar sonucu “hipergerçeklik” ve simülasyon kuramlarını ortaya koymuş ve gerçekliğin anlamını yitirdiği ve tamamen kaybolduğu tezi üzerinde durmuştur. Neyin gerçek, neyin sanal olduğu veya sanallaştığı, hatta yaşadığımız dünyanın bir simülasyon olup olmadığı konusu karmaşık bir durum olsa da, günümüz toplumunda sanallık, elektronik ortamı çağrıştıran bir kavram olarak algılanmaktadır” (Sürücü, Başar, 2016: 14).

Sanal ortam kullanımı ve müzecilikte sanal ortam uygulamaları, yaygınlaşmakla birlikte yoğunlukla görsel algı üzerine olan bu uygulamalar ziyaretçilerin tamamına hizmet sağlayamamaktadır. Görme ve işitme engelliler için bu ortamlar ve ürünleri verimli ve kullanışlı değildir. Müzelerdeki “lütfen sergilere dokunmayın” işaretleri bahsedilen fiziksel engelli ziyaretçilere, sergileri anlama ve algılama açısından zorluklar oluşturmaktadır. Yakın zamanda bazı müzeler bu yaklaşımı ortadan kaldırmıştır. Sadece görsel algılama ile mümkün olan ziyaret deneyimini “lütfen eserlere dokununuz” prensibiyle çoklu algılamanın mümkün kılındığı bir deneyime çevirmiştir. Levent ve Leone’nin örnekleriyle ortaya koyduğu gibi, British Museum “Hands on” isimli projesinde depolarındaki seçilmiş eserleri ziyaretçilerin dokunarak keşfetmesine izin vermiştir. Görsel imgelemiden çok “Haptik” (dokunma duyusu ile algılanan) algının ön plana çıktığı bu tip sergiler fiziksel engelli ziyaretçilerin de müzelere çekilmesine olanak sağlamaktadır. Çok nadir de olsa farklı duyulara hitap eden sergilerde gözlenmektedir. İngiltere’nin York şehrinde Yorvik Viking Merkezi tarafından düzenlenen sergide engelli ziyaretçilerin kokuyu ve sesi görsel imge olarak tanımlamalarına olanak sağlayacak Viking köyünün sesleri ve kokusu ziyaretçilere sunulmuştur (Levent, Leone, 2014: 3).

Dokunulabilir müze sergilerine bir başka örnek de Philadelphia müzesinde açılan ve eserlere dokunma özelliğine sahip olan Philadelphia “Lütfen Dokun” sergisidir. Keleş, bu müzenin önemli bir örnek olduğunu vurgularken, müzenin çocuklar için sergiler düzenleyerek kentin varoşlarındaki gruplara ulaşabildiğini, hareketli ve taşınabilir yapısı ile oyun odaklı yaklaşımlarla çocukları ve aileleri eğitip bilgilendirdiğini belirtmektedir (Keleş, 2003: 7).

Çağdaş medeniyetlerin müzecilik uygulamalarında teknoloji hızla gelişmektedir. Devlet politikaları ve ilgili kurumlar, eğitime ve araştırmaya yönelik bu uygulamalarla sınırları ortadan kaldırırken, aynı zamanda küresel yaygınlaşma ve erişim kolaylığını bir hizmet politikası olarak kurumsallaştırmıştır. Bu duruma dünya ölçeğinde bakmak hayli geniş bir coğrafi yelpaze olacağından, sadece bulunduğumuz coğrafyanın çevresine bakmak, müzecilik açısından içinde bulunduğumuz koşulların daha kolay algılanması ve sorunların analiz edilmesi açısından yararlı olacağı düşünülmektedir. Bu anlamda, KKTC’nin en yakın destekçisi ve siyasi olarak karşılıklı iletişimde olan tek ülke Türkiye Cumhuriyeti ve dolaylı olarak kültürel projelere destek sağlayan Avrupa Birliği’nin, KKTC açısından rol modeli olarak incelenmesi önem arz etmektedir.

2. BÖLÜM

DİSİPLİNLERARASI SERGİLEME VE BİLGİ TASARIMI

Günümüz dünyasında müzecilik gelişerek, sanatsal ve tarihi eserleri sergileyen yerler olmanın yanı sıra, eğitim ve araştırma odaklı komplekslere dönüşmüş; ülkelerin sadece turizm zenginliklerine ve ekonomilerine katkı yapan kurumlar olmanın dışında toplumların itibar ve imajlarına da etki eden yapılar haline gelmişlerdir. Bunun içindir ki, sadece eserlerin toplanıp sergilenmesi değil, içinde yer alacakları yapının amaca uygun tasarımı da önem kazanmıştır. Söz konusu önemi Nazan Kırıcı şöyle belirtmektedir;

“Müzeler kültür yapıları olarak kültür ve sanatı sergilemekle bunları gelecek kuşaklara güvenle aktarımı sağlamakla kalmayıp aynı zamanda eğitim hizmeti de vermektedir. Tasarımlarında sosyal, kültürel ve ekonomik etmenler önem taşımaktadır. Dikkat çekici bir mimari ürün olarak tasarlanmaları dolayısı ile de günümüzde kentlerin ve ülkelerin imajına olumlu katkıda bulunmaktadır. İyi bir müze tasarımı ülkelerin kültür ve sanata verdikleri önemin simgesi olacaktır.” (Kırıcı, 2010: 189)

Buradan da anlaşılacağı gibi; fonksiyonel yapısı, mimarisi ve bilgi tasarımı ile yetkin olan bir müze hem ilgi odağı olacak hem de yeni kuşakların sanata ve kültüre olan özenini artıracaktır. Bu durum, bir yandan turizme ve ekonomik sisteme, diğer yandan da eğitim sürecine azımsanmayacak ölçekte katkı sağlayacaktır. Bunun için öncelikle tek disiplin ile değil söz konusu yapıların mimari, iç mekan ve bilgilendirme tasarımlarında mimarların, iç mimarların,

grafik tasarımcıların, sanat tarihçilerin ve arkeologların disiplinler arası ortak çalışması etkili olacaktır.

Türkiye ve Avrupa’da çağdaş bir anlayışla revize edilen, yeni açılan ve geliştirilen müzecilik mekanları disiplinler arası bir sorumluluk ve çalışma ile oluşmaktadır. Müzenin mekânsal analizini çıkartarak kullanıma uygun tasarlanmasında mimarların, iç mekanın oluşturulmasında ergonomi, ışıklandırma gibi önemli faktörlerin belirlenmesinde iç mimarların ve sergilemede büyük destek unsuru olan görsel bilgilendirmelerin oluşturulmasında grafik tasarımcıların ortak çalışması gerekmektedir. Müzede sergilenecek eserlerin içeriğine göre uygun kronolojik dizinin oluşturulması safhasında ise arkeologlar ve sanat tarihçiler ile müze uzmanlarının yukarda belirtilen disiplinlerle ortaklaşa çalışması hedeflenen çağdaş müzenin oluşturulmasında büyük fayda sağlayacaktır.

Bu içeriğin oluşturulması iki yönden ele alınmalıdır. Birinci süreç, sergileme tasarımı süreci mekânsal kurgunun ve sergi alanlarının tasarlanmasıdır. İkinci süreç ise sergilerin oluşturulması sonrası, sergideki koleksiyonun daha rahat anlaşılabilir olmasını sağlayan bilgilendirme tasarımı sürecinin incelenmesi olarak tamamlanır.

2.1 Sergileme Tasarımı

Sergileme tasarımı müzeler için prestijlerini arttıran önemli bir yer tutmaktadır. Gerçek veya sanal, tüm müze türleri için dış cepheden iç tasarıma kadar bir marka ve kimlik çalışması olan sergilerin, çağdaş koşullara uygun ve aynı türdeki rakipleri ile rekabet edebilir olabilmesi son derece önemlidir. Bu tasarım tüketim toplumunda ekonomiye, turizme ve eğitime büyük katkı sağlayan müzelerin, bu pazardaki imajına büyük ölçüde katkı sağlamaktadır.

“Sergi” sözcüğü Türk Dil Kurumu sözlüğünde *“1-Alicının görmesi, seçmesi için dizilmiş şeylerin tümü ve bu nesnelerin serildiği yer”,“2-Halkın gezip*

görmesi, tanınması için uygun biçimde yerleştirilmiş ürünlerin, sanat eserlerinin tümü” ve “3- Bir yerin, bir ülkenin veya çeşitli ülkelerin kendine özgü tarım, sanayi vb. ürünlerini tanıtmak için bunların uygun bir biçimde gösterildiği yer” olarak tanımlanmaktadır (Kurumu, T. D. 2018)

Her üç tanıma da bakıldığında halkın yani “izleyicinin” beğenisine ve karşılıklı iletişime zemin hazırlayabilecek bir “uygunluk” ve “düzenleme” gereksinimi ifadesi dikkat çekmektedir. Burada bahsedilen bu uygunluk ve düzenleme ihtiyacı sanat eserlerinin içeriği ve anlaşılabilmesi/beğenilmesi için hazırlanacak doğru atmosferin yaratımıyla paraleldir. Sergileme ihtiyacı ve nedenleri üzerine bunun içgüdüsel bir dürtü olduğunu savunan Demir ise Dernie tarafından tanımlanan sergilemeyi şöyle açıklamaktadır:

“Nesneleri ya da işleri gösteren, sunan, öneren, açığa vuran sergileme; neden yapılır? (...) Velarde bu sorulara "sergilenecek bir şeyin ve anlatılacak bir hikayenin olması" cevabını vermektedir. Dernie (2006: 6) ise; sergileme yapmanın insanın doğasında olan bir etkinlik olduğunu belirterek, her bireyin evinin aslında bir sergileme alanı olduğunu ve bireylerin kendileri, yaşamları, ihtiyaçları hakkında bilgi vermek için nesneleri sergilediklerini ifade etmektedir.”(Demir, 2008: 52)

Sanatsal içerik tarihsel süreçte, sosyo-politik unsurlar ve değişen teknolojik gelişim ile değişiklik gösterdiği gibi sergileme mekanlarının buna uyum sağlaması da aynı paralelde tarihsel süreçte değişmiştir.

Yukarıda da belirtildiği gibi; çağdaş ve görsel medya destekli günümüz iletişim toplumuna uygun bir müze tasarımı, başlangıcından, sonuçlandırılmasına kadar geçen süreçte, disiplinler arası ortak çalışma gerektirmektedir. Görünen o ki, sanal ortamların çok fazla kullanılıyor olmasından dolayı fiziki mekânların pratik kullanımı ve yaşanabilir oluşu ciddi şekilde etkilenmektedir:

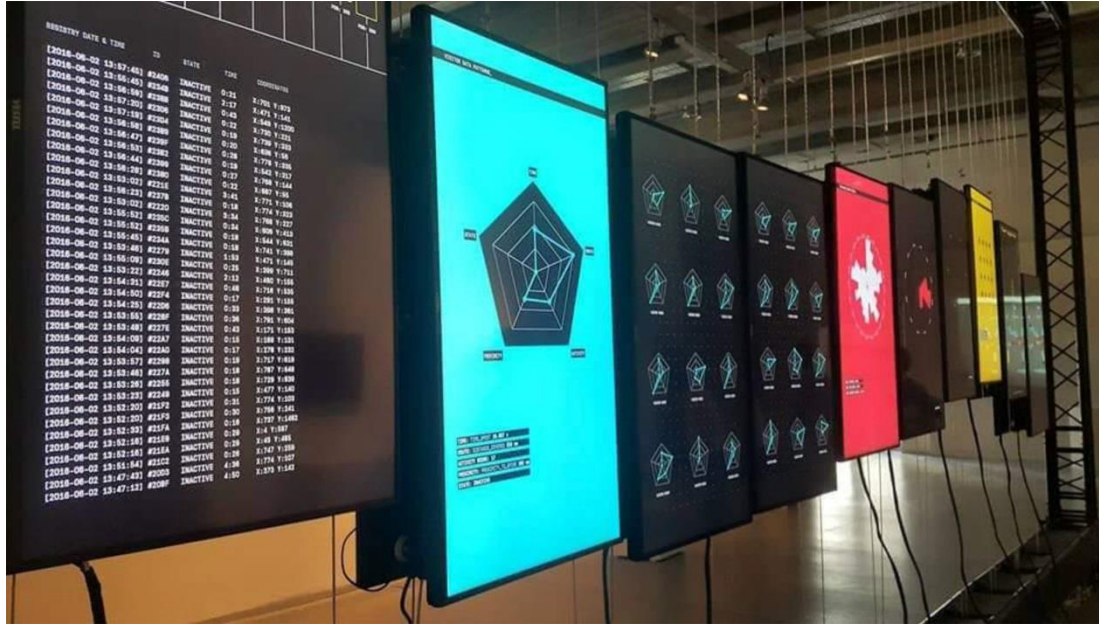
“Günümüzde medya toplumundaki gelişmeler ışığında, mekânsal deneyimler azalmaya başladığından, sanat yapıtının ve müze mekânının aurası gittikçe daha belirgin ve antropolojik olarak önemli olacaktır. Müze binasının planlaması, yalnız sergilenen yapıtların tip, nitelik ve ihtiyaçları ile ilgili değildir. Ekonomik ve sosyal etkenler de, planlamada önemli bir yere sahiptirler. Bir müzenin planlamasını oluşturan bölümleri sergi, servis ve yardımcı mekânlardır. Bu bölümler, planlamayı oluştursa da, şemanın karakterini, sergi salonlarının bir araya gelmesi ile oluşan ve ziyaretçilerin izledikleri güzergâh veya dolaşım yolu belirler.” (Kırcı, 2010: 189-190)

ayrışmaya mı eğilimli olduğu anlaşılır... Bir sistem içerisindeki bir konumla, diğerini ilişkilendirir. Son olarak, bu görüş alanı (görünürlük) grafikleri özelliklerinin; yön bulma, hareket ve mekân kullanımı gibi mekânsal algı manifestoları ile ilişkili olabileceği görülmüştür.” (Kırcı, 2010: 190-191)

Sentaktik analizler müze alanları içerisindeki olası insan davranışlarını incelemek adına son derece önem taşımaktadır. Bu sayede tasarım aşamasında öngörülen olası davranışlara uygun bir alan tasarlayabilmek mümkün olmaktadır.

Hillier ve Tzortzi sentaktik incelemelerin felsefi boyutunu iki yönden ele alındığından söz etmektedirler. Bu anlamda birinci yaklaşım, mekanların insan davranışlarına fon oluşturan alanlar olmadığının altını çizmektedir. İnsan davranışları birden fazla kişinin birbirleri ile etkileşim içinde olduğunda, bir çizgisel grafik yarattığını ve bu şemaların incelenip mekanın geometrik analizin yapılarak bu geometriye uygun alanlar yaratılması gerektiğini belirtirler. İkinci yaklaşımda ise yaratılan mekanların birbirleri ile olan ilişkisi incelenmekte ve bunun sonucunda ortaya çıkan genel planın bütünlüğü ele alınmaktadır. (Tzortzi, 2014: 327-348)

Mimarlar, mimari analizler ve veriler ışığında, mekan tasarımını en etkili kullanım için planlamaktadır. Ancak ziyaretçilerin müze içerisindeki etkin yön eğilimleri de belirtilen tasarım aşamalarında belirleyici özelliğe sahiptir. Bunun için Bilgi Üniversitesi tarafından düzenlenen “Project01” öğrenci festivali kapsamında Nihat Karataş’ın insan beyin dalgaları ile ziyaretçi yoğunluğunu ölçen enstalasyonu (bkz. Görüntü 14) örnek verilebilir. Bilgisayar destekli bu enstalasyonda olduğu gibi; ziyaretçi hareketlerini grafik tanımlamalara dökerek müze ziyaret alanlarının haritalarını çıkartmak ve gerekli tasarımları bu veriler üzerinden yapmak, müze mekânlarının işlevlerini ve kullanım alanlarını daha kullanışlı hale getirme olasılığını kuvvetlendirmektedir.



Görüntü 14: İzleyici dolaşımlarının grafik analizi.

Fotoğraf: Serkad Hasan Işıkören

Uygulanan grafiksel dolaşım haritasında ve mimari erişim grafiklerinin incelenmesinde, ziyaretçilerin eğilimleri ve yön çizelgeleri doğru okunarak planlanan yönlendirmelerin tasarlanması, verimli bir ziyaret algılaması için son derece önemlidir. Aksi bir durum, sergilenen eserlerin karmaşık bir düzende ziyaret edilmesini ve kronolojik dizgide sapmalar yaşanarak serginin bütünsel olarak algılanmasını engelleyici bir unsur olacaktır.

Ziyaretçilerin genel profiline bakıldığında, müze ziyaret davranışlarında farklılıklar gözlemlenmektedir. Kandemir ve Uçar ilk defa bir müzeye gelen ziyaretçilerle sürekli müze ziyaretçilerinin eğilimlerinde farklılıklar olduğuna dikkat çekmektedir. Bu saptamaya göre ilk kez müze ziyareti gerçekleştiren bir ziyaretçi daha çok yön bulma ve mekanı algılamaya yönelik bir çaba sarf ederken, tecrübeli ziyaretçilerin eserlere daha çok odaklanma ve daha dikkatli inceleme eğiliminde olduğu gözlenmektedir.(Kandemir, Uçar, 2015: 34-35)

Bu bağlamda yukarıda belirtilen yönlendirmelerin ve mekan geçişlerinin öneminin, ziyaretçilerin dolaşımını kolaylaştırmak adına ne denli kritik olduğu gözlemlenmektedir. Müze mekanı, tüm algılama eğilimleri düşünülerek

dikkatli bir şekilde tasarlanmasının gerekliliği Kandemir ve Uçan tarafından da vurgulanmaktadır.

Mimari olarak sergi alanının ve servis alanlarının düzenlenmesi, tek başına etkili olacak bir durum ortaya koymamaktadır. Müzeler geçmiş zamanlara açılan bir zaman tüneli olarak algılanmalıdır. Bu yüzden belirli dizgide bir içeriği sunan mekanın, izleyiciyi gerçek dünyadan ayırıp sergilenen içeriğin zamanına adapte edebilmesi gerekmektedir. Bu açıdan sergi mekanının ziyaret yönlendirmesi kadar, ışıklandırmanın, ergonominin ve bilgilendirme grafiklerinin de birlikte düşünülüp tasarlanması gerekmektedir. Bu bağlamda Kandemir ve Uçar, Ron Mace tarafından ortaya konan “evrensel tasarım” (universal design) ilkelerinin her kesim tarafından kullanılabilir bir bütün oluşturduğunu belirtmekte ve sözü edilen ilkeleri şu şekilde sıralamaktadır (Kandemir, Uçar, 2015: 34-35);

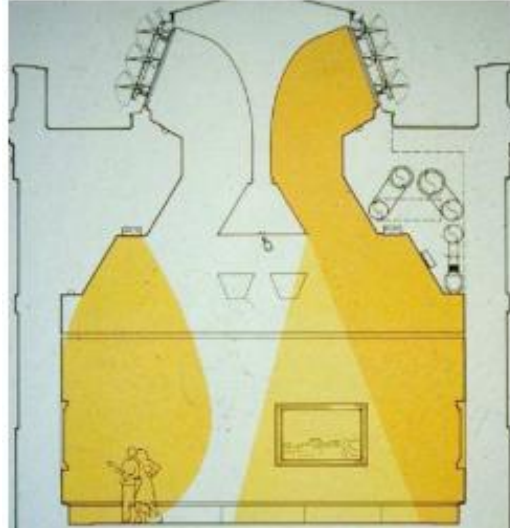
1. Eşitlikçi kullanım,
2. Kullanımda esneklik,
3. Basit ve sezgisel kullanım,
4. Algılanabilir bilgilendirme,
5. Hata payı,
6. Düşük fiziksel güç,
7. Yaklaşım ve kullanım için gerekli boyut ve mekânın sağlanması

Buna göre eşitlikçi kullanım, her kesimden ziyaretçi için eşit kullanım koşullarının oluşturulmasını hedeflerken, kullanımda esneklik ilkesi, bireysel seçeneklere ve tercihlere geniş seçim olanakları sağlamaktadır. Öte yandan basit ve sezgisel kullanım ve algılanabilir bilgilendirme ilkeleri yukarıda belirtilen farklı deneyime sahip ziyaretçiler için, tecrübelerine bakılmaksızın indirgenmiş basit kullanım koşulları oluşturmayı hedefler. Tüm bu ilkeler uygulanırken aynı zamanda, oluşabilecek hata paylarını hesaplamak ve ziyaretçilerin minimum fiziksel güç kullanımını göz önünde bulundurarak mekanın tasarımını yapmakta evrensel tasarım ilkelerinin aşamalarını oluşturmaktadır.

Evrensel tasarım ilkeleri, mekanı bir bütün olarak tasarlamak adına, ziyaretçilerin farklı eğilimlerine ve deneyimlerine geniş bir yelpazede hizmet sunmak için yeterli gibi görünse de, sergileme tasarımını oluşturmak için yeterli kriterlere sahip değildirler. Sergileme alanlarını oluşturmada, katkı sağlayan doğru aydınlatma elemanlarının seçilmesi ve uygulanması ile bunları destekleyecek bilgilendirme tasarımlarının kurgulanması da son derece önem taşımaktadır.

Aydınlatma tekniklerinin araştırılması ve uygulanması 1800'lü yılların ortalarına dek uzanmaktadır. Bu dönemde sergileme alanlarında gün ışığı, yani doğal ışık kaynağının kullanılmakta olduğu anlaşılmakta ve zaman içerisinde yapılan incelemeler ve deneyimlerle aydınlatma tekniklerinin ve mimari uygulamaların geliştirildiği bilinmektedir. Hülya Kılıç bu konuda yapılan en önemli çalışmanın 1886 da ortaya konduğunu ve bir bildiriyle sunulduğunu belirtmektedir. Captain W. De W. Abney ile Dr. W. J. Russel'in açık alanda ve kapalı mekanda bir dizi deneyini ve bu deneylerin sonuçlarını bir bildirge ile yayınlamıştır. Bu deneyler sonucunda, kullanılan ışık kaynağının, resimlerin yüzeyinde parlamaya sebep olduğu ve ziyaretçilerin algılamasını etkilediği saptanmıştır. Bu durumda aydınlatmanın, izleyicinin gözünü yorduğu anlaşılmıştır. Mimarinin buna getirdiği çözümlerin başında, mimari olarak tasarlanan tavandan gelen ışık hüzmelerinin kontrollü olarak sergileme alanına ulaşmasını sağlamak ve sonrasında ise zaman içerisinde doğal ışığın, yapay aydınlatma elemanlarıyla birlikte kurgulanması gelmektedir.(Kılıç,1985)

Kontrollü bir şekilde kullanılan doğal ışık, eserlerin üzerindeki yıpratıcı etkisini kaybetmekle ve iç mekanda yapay aydınlatma elemanlarının kurgulanması ile birlikte farklı aydınlatma tonlarının kullanılmasına olanak tanımaktadır. Feride Şener ve Alpin Köknel Yener, İngiltere'de bulunan Turner Galerisi'ni kontrollü ışık kullanımına iyi bir örnek olduğuna vurgu yapmaktadırlar. (bkz. Görüntü 15)(Şener, Yenel, 2008: 4)



Görüntü 15: Turner Galerisi, Doğal Aydınlatma Sistemi

Kaynak: http://www.emo.org.tr/ekler/ed3f6c5e3c6aad5_ek.pdf

Erişim Tarihi: 05.01.2018

Doğal ışığın tek başına aydınlatmada kullanılması birçok müzede denenmiştir. Ancak hava şartlarındaki değişim ve gün ışığının bu şartlarda sabit kalmaması, bu aydınlatma sisteminin sürdürülebilirliğini etkilemektedir. Benzer bir durum İngiltere'deki Dulwich resim galerisinde görülmektedir. Gün ışığının tek başına kullanılmasının yanında azalan ışık durumunda yapay aydınlatma ünitelerinin desteği ile sergilenen eserler aydınlatılmaktadır (bkz. Görüntü 16-17).



Görüntü 16: Dulwich Resim Galerisi, yapay aydınlatma Elemanları

Kaynak: https://www.tripadvisor.co.uk/Attraction_Review-g186338-d211586-Reviews-Dulwich_Picture_Gallery-London_England.html

Erişim Tarihi: 14.01.2018



Görüntü 17: Dulwich Resim Galerisi, doğal ışık kullanımı

Kaynak: <https://londonist.com/london/museums-and-galleries/dulwich-picture-gallery>

Erişim Tarihi: 14.01.2018

Dulwich resim galerisinde doğal ışık ve yapay ışığın birlikte kullanılması, binanın mimari yapısının yanı sıra birbirinden farklı bir atmosfer yaratmaktadır. Ancak kurgulanan ışık algılamada farklı tecrübelerden ve yaş

gruplarından ziyaretçiler için değişiklik göstermektedir. Elizabeth Gay Hunt araştırmalarında 40 yaş altı bireylerin detayları algılayabilmesi için beş ile yirmi ayak-mum (footcandle) bir aydınlatma gerekirken, daha yaşlı bireylerin en az 10 ayak-mum ışıklandırmaya ihtiyaç duyduğunun altını çizmiştir (Hunt, 2009: 10).

Aydınlatma elemanlarının bina içerisindeki gücü yanında kullanılan açı ve sergileme ünitelerinde kullanılacak malzeme de bir o kadar önem taşımaktadır. Kullanılan aydınlatma elemanları genellikle birkaç farklı katmandan oluşmaktadır. Tavana monte edilen aydınlatma elemanları mimari mekanı ve sergiler arası geçişleri aydınlatırken, duvara veya bir profil çerçeveye konuşturılan ikinci katman elemanlar bilgilendirme panolarını ve sergi alanlarının aydınlatmalarını oluşturmaktadır. Üçüncü katmanda ise sergileme panolarında veya kutularında kullanılan aydınlatmadır. Bu katman sergilenen objenin detayıyla algılanabilmesine ve görsel olarak öne çıkmasına olanak sağlamaktadır. Üçüncü katmanı oluşturan bu aydınlatma elemanları aynı zamanda kullanılan cam malzemenin diğer iki aydınlatmadan gelen ışığın cam yüzeyinde yansıma etkisi yapmasını engellemektir. Malzemenin yansıtma yapmayacak bir cam olarak seçilmesi ve kullanılması da algılamayı olumsuz yönde etkileyecek bu faktörü ortadan kaldırmak adına faydalı olduğu söylenebilir. Ankara'da bulunan Anadolu Medeniyetleri Müzesi belirtilen üç katmanlı aydınlatma elemanlarının doğal ışık kullanılmadan oluşturulmasına iyi bir örnektir (bkz. Görüntü 18). Aydınlatma yukarıda sözü edilen aşamaları takip ederek yapılmasına rağmen cam yüzeylerde oluşan yansımalar fotoğrafta belirgin bir şekilde görülmektedir.



Görüntü 18: Anadolu Medeniyetleri Müzesi Aydınlatma Elemanları

Kaynak: https://static.wixstatic.com/media/8ca4af_9c92eba09e1a4b43856b37fe80997993~mv2.jpg/v1/fill/w_580,h_386,al_c,q_90,usm_0.66_1.00_0.01/8ca4af_9c92eba09e1a4b43856b37fe80997993~mv2.webp Erişim Tarihi: 20.01.2018

Işık kullanımına gösterilmesi gereken özen tüm müze türleri için şüphesiz büyük bir önem taşımakla birlikte, arkeoloji müzeleri için bir başka yönden de önem teşkil etmektedir. Özellikle mumya, ahşap, örgü sepet, giysi ve benzeri organik bulguların günümüze ulaşabilmeleri, bulundukları doğal ortamdaki sabit ışık ve ısı ile ilişkilidir. Bu yüzden bu tip eserler sergilenirken bu koşullar göz önüne alınarak sergi alanları oluşturulmalıdır.

Londra British Museum' da sergilenen Lindow insanı bu tip sergilerde ışık kullanımına örnek teşkil etmektedir. Yarım vücut, kare bir kurşun panel içerisinde sergilenmekte ve ziyaretçilerin sergileme standı önüne geldiğinde açılan hafif bir ışıklandırma ile aydınlanmaktadır (bkz. Görüntü 19).



Görüntü 19: Lindowman

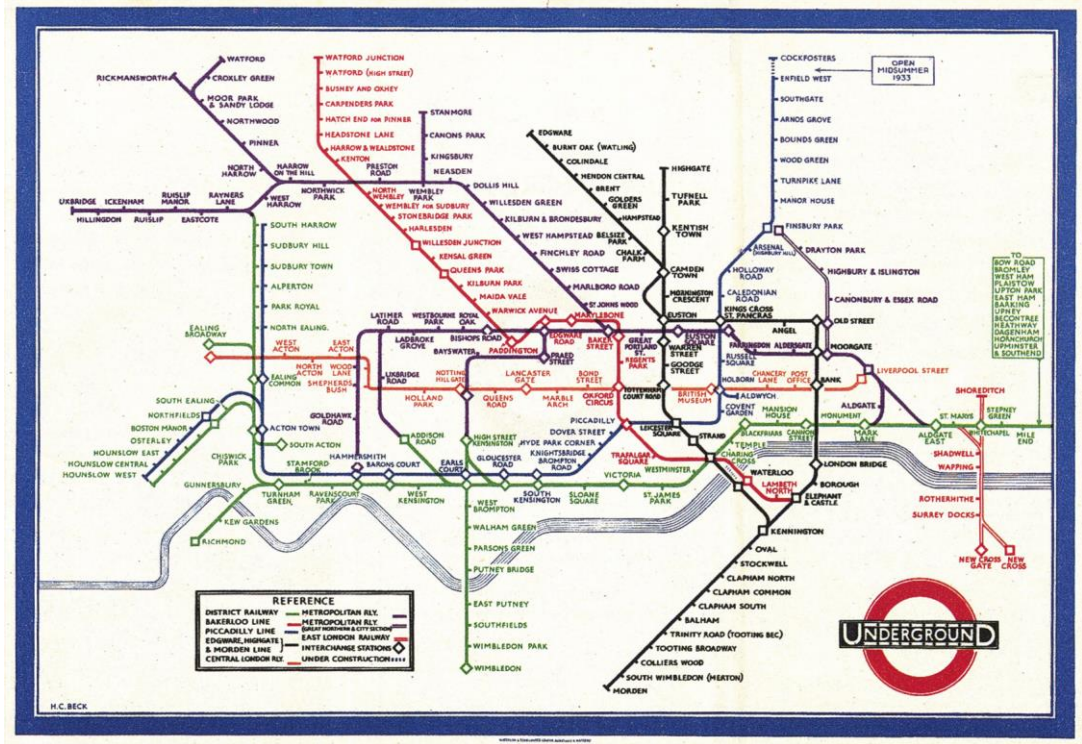
Kaynak: <https://bogbodynetwork.wordpress.com/gallery-2/bog-bodies-and-curated-space/>
Erişim Tarihi: 27.01.2018

Müzelerin etkin ve faydalı kullanımı için değerlendirilen ve tasarlanan sergileme alanları, mimari biçemden başlayarak birbiriyle paralellik gösteren farklı disiplinlerin detaylı çalışmaları sonucunda ortaya çıkmaktadır. Müze mekanının tasarlanmasından, aydınlatma sistemlerinin değerlendirilmesine, tüm bunların sergilenecek eserlerin vasıfları ile doğru kurgulanmasına kadar geçen süreç, ziyaretçilere doğru algılama ve kaliteli bir ziyaret için zemin hazırlamaktadır. Ancak bu çaba tek başına yeterli değildir. İkinci adımda sergilenen nesneleri, tarihsel önemlerini doğru bir çizelgede izleyici ile buluşturmak ve müze ve içerisindeki servis alanlarına erişimi yönlendirmek adına bilgilendirme tasarımının etkin ve pratik kullanıma yönelik kurgulanması gerekmektedir.

2.2 Bilgilendirme Tasarımı

Sergi alanının tasarlanması, sunum planlamasının oluşturulması ve aydınlatılmasının ardından, ziyaretçilere karmaşık bilgi öbeklerini basite indirgeyecek şekilde tasarlanması, bilgilendirme tasarımının temel hedefini oluşturmaktadır. Bu tasarım dalı, bilginin sunulma biçiminin belli ilkelerle tasarlanması anlamı taşımaktadır. Tipografi, ergonomi ve teknolojinin grafik tasarım ilkeleriyle buluşması, bilgilendirme tasarımının geniş bir yelpazede disiplinler arası bir yaklaşıma ihtiyaç duymasının kanıtıdır. Kökleri çok eski uygarlıklara dayanmakta ve kullanım alanları -özellikle sanayi devrimi sonrası- reklamcılık, pazarlama gibi çeşitli alanlara yayılmaktadır. Cihan Aybay, insanın tarih sahnesinde ortaya çıkması ile birlikte ortaya çıkan bilginin ve bilgi birikiminin aktarılmasına duyulan ihtiyaç sonucunda ortaya konan mağara resimleri, kil tabletler ve hiyeroglifler gibi görsel iletişim araçlarının bilgilendirmenin tarihsel örnekleri arasında göstermektedir (Aybay, 2017: 455).

Bunun yanında Dur, Henry Charles Beck tarafından 1933 yılında tasarlanan Londra metro haritasını örnek göstermektedir (bkz. Görüntü 20). 20. Yüzyılın ilk yarısına ait bu örnek renk kodlarıyla ayrılmış farklı metro hatlarının, istasyonların ve aktarmaların bir harita üzerinde toplanarak, karmaşık bir bilgi öbeğinin görsel tasarımıyla nasıl basite indirildiğinin iyi bir örneği sayılabilir. Bu tasarım ayrıca başarısından dolayı diğer metro hatlarına da örnek model olmuştur (Dur, 2011: 173-175).



Görüntü 20: Henry C. Beck, Londra Metro Haritası, 1933

Kaynak: <http://amodern.net/article/henry-c-beck-material-culture-and-the-london-tube-map-of-1933/>

Erişim Tarihi: 4.02.2018

Sanatsal tüm tasarım disiplinlerini bünyesinde bulunduran ve bilgilendirme tasarımının alt disiplinlerinden olan çevresel grafik tasarımı iki veya üç boyutlu formlar kullanarak basit bir görsel dille mekanın kullanım kolaylığını ve işlevini artırmakta, kurumsal bir kimliğe kavuşmasını sağlamaktadır. Bu tasarımların kalitesini artırmak ve daha iyiye yönlendirmek için çeşitli örgütler ve kuruluşlar, farklı mekanlar adına kurgulanmış tasarımlar için yarışmalar düzenlemektedir. Merkezi Amerika’da bulunan “Society of Environmental Graphic Design” (SEGD), Avrupa merkezli ANUARIA ödülleri, “International Design Communication Awards” (IDCA) bu kuruluşlara örnek teşkil etmektedir.

2009 yılında markalama, tasarım ve grafik tasarım dallarında ANUARIA ödülü alan Biscay Arkeoloji Müzesi, bu ödüllerin işlevselliği ile ilgili iyi bir örnektir. Kırık bir “k” harfi ve tasarımdaki renk tonları arkeolojik kazı sistemlerinde kullanılan stratigrafi –tabaka- sistemine gönderme yapmaktadır (bkz. Görüntü 21).



Görüntü 21: Bilbao'da bulunan Biscay Arkeoloji Müzesi, Dış Cephe renk kodları

Kaynak: <https://www.behance.net/gallery/717244/Arkeologi-Museoa-ANUARIA-Award-2009>

Erişim Tarihi: 09.02.2018

Dış cephede ve iç mekan yönlendirme grafiklerinde bulunan renk kodları (bkz. Görüntü 22), farklı dönemleri birbirinden ayırmakta ve ziyaretçilerin algısında bu katların ayırımını kolaylaştırarak bütünlükte büyük resmin oluşturulmasını sağlamaktadır. Çağdaş müzelerin, arkeolojinin daha kazı alanından başlayan prensiplerine uygun nitelikte sergi alanları yaratılması ve bu alanların geniş kitlelerin algı çeşitliliğine uygun olarak tasarlanmaları ve bilgi panolarıyla genel içeriğin anlaşılmasına uygun olarak sunulduğu gözlemlenmektedir. Sınıflandırmalar genel olarak “kronolojik”, “kültürel” veya

“teknolojik” içerik olarak üç başlıkta temellendirilebilir. Sergiler kronolojik olarak tasarlandığında, ziyaretçiler gezmekte oldukları zaman diliminin teknolojik, coğrafi ve kültürel içeriğini bilgi panoları aracılığı ile bütünden parçaya kavrayabilmektedirler. Bu durum kültürel ve teknolojik dizinde de aynı biçimde izlenmektedir. İnsan algısının ve psikolojisinin yapısı son derece önemlidir. Klasik psikolojinin parçacı yaklaşımına karşı duran Gestalt psikolojisi “bütünün onu oluşturan parçalardan daha anlamlı” olduğunu savunur. Wertheimer tarafından savunulan bu kuram; nesnelerin algılana bilirliliğinin onu oluşturan parçalarla değil, “yakınlık” (şekil- zemin ilişkisi), “benzerlik”, “süreklilik” ve “tamamlama” ilkeleri ile ele alınarak algının bütünselliğini ortaya koyar (Koç, H. & Bulut, İ. 2014). Bu görüşten hareketle müzelerde kullanılacak bilgilendirme panolarının da aynı mantıkla düşünülerek hazırlanmasının daha uygun olacağı görüşüne varılabilir. Böyle bir genelleme ile bütünü oluşturan temel parçaların uyumluluğu ve ana çatıyı oluşturan büyük resmin iyi bir anlatımla algıya sunulmasının gerekliliği oluşmaktadır. Bu anlamda Biscay Arkeoloji Müzesi için tasarlanan bu grafiklerde kullanılan renk kodlaması izleyicinin kronolojik dizindeki bütünü doğru ve bütünsel olarak algılaması adına iyi bir örnek oluşturmaktadır.



Görüntü 22: Bilbao'da bulunan Biscay Arkeoloji Müzesi, Yönlendirme Grafikleri

Kaynak: <https://www.behance.net/gallery/717244/Arkeologi-Museoa-ANUARIA-Award-2009>

Erişim Tarihi: 12.02.2018

Bilgilendirme tasarımında renk kodlarının kullanılmasına bir başka örnek uygulama ise 1997 yılında Avrupa Yılın Müzesi Ödülü almış Anadolu Medeniyetleri Müzesi'nde kullanılmıştır (bkz. Görüntü 23).



Görüntü 23: Anadolu Medeniyetleri Müzesi, Bilgilendirme Birimleri

Kaynak: <https://www.tasarimofisi.com.tr/project03?lightbox=datatem-iu9ha2we>

Erişim Tarihi: 15.02.2018

Bilgilendirme tasarımının oluşturulmasına son yıllarda tasarım şirketleri de dahil olmuşlardır. 2014 yılında çevresel grafik tasarım ve iç mimarlık alanlarında faaliyet gösteren “Tasarım Ofisi” tarafından kurgulanan bilgilendirme ve yönlendirme tasarımı uygulamaları, ziyaretçilerin müzeyi aktif ve kolay kullanımı için tasarlanmıştır. Tasarım Ofisi uygulama öncesi kurgulamayı şöyle açıklamaktadır;

“Bilgilendirme birimleri dönem, medeniyet, üretim teknikleri, ören yerleri gibi konu başlıklarına ayrıldı. Her konu için bir renk kodu ve grafik tasarım belirlendi. Tasarımlar konular için her dönemde aynı uygulandı. Böylece müze içi bilgilendirme tasarımları bir sistematığe oturtularak, ziyaretçinin bilgiye erişimi kolaylaştırıldı. Yönlendirme ve bilgilendirme birimleri ziyaretçiye hem fiziksel olarak hem de içeriğinin aktarımında yön gösterici oldu.” (Tasarımofisi, 2014)

Belli renk kodlarıyla bölümleri ve dönemleri birbirinden ayırmayı hedeflerken, aynı zamanda farklı üretim teknolojileri, farklı ören yerleri ve kronolojik zaman

farkları da göz önünde bulundurulmuştur. Bu durum bütünsel algıyı destekleyici bilgilendirme ve yönlendirme grafiklerinin, izleyici açısından takip etmesi kolay ve düşük fizik gücü harcayarak, müze içi ziyaret kalitesini arttırmasına olanak sağlamaktadır.

Günümüz dünyasında müze ziyaretçileri sanal dünyayı ve popüler uygulamaları etkin bir şekilde kullanmaktadır. Birçok müzenin internet sayfaları, müzelerin kurumsal yapıları, içerikleri ve çekicilik uyandıran yönlerini ziyaret öncesi inceleme fırsatı sunmaktadır. Bu uygulamalardan Trip Advisor, ziyaretçilerin ilgi odağı olan müzeleri listelemiştir. Bilgilendirme tasarımına iyi örnek oluşturabilecek “Museum of Cycladic Arts” (Kiklad Sanatları Müzesi) ziyaretçi tercihlerinde ilk dokuzun içinde yer almaktadır. Sergileme tasarımının bilgilendirme tasarımı ile birlikte çok iyi kurgulandığı bu müze, ziyaretçileri eserlerin türleri, ait oldukları kronolojik dönem, coğrafya ve teknolojik düzey ile ilgili bilgilendirmektedir (bkz. Görüntü 24).



Görüntü 24: Museum of CycladicArts, Bilgilendirme tasarımı

Kaynak: <https://chs.harvard.edu/CHS/article/display/6727?menuId=305&slug>

Erişim Tarihi: 17.02.2018

Sergi kurgusu, izleyicinin bir açıdan sergilenen eserleri bütünsel bir formda görmesini olanaklı kılarken, diğer bir açıdan ise bilgilendirme tasarımlarını

takip etmesini sağlamaktadır. Sağ blokta kurgulanmış bilgilendirme panolarında eserlerin bulunduğu coğrafi bölge, eserlerin dönemsel özellikleri ve kronolojik zaman bilgileri açıklanmaktadır. Sergileme vitrinlerinin altına kurgulanan panolarda ise, numaralarla kodlanan her bir eser hakkındaki terminolojik bilgi, ölçü ve eserin kullanım alanına dair bilgiler yer almaktadır (bkz. Görüntü 25).



Görüntü 25: Museum of Cycladic Arts, Sergilenen eserler ve eser bilgi panoları

Kaynak: <http://lotechdesign.com/album/custom-showcases/>

Erişim Tarihi: 17.02.2018

Sergi alanlarının birbiriyle bağlantısı, takip edilebilir oluşu, ışıklandırmanın etkisi ve çevresel grafiklerin bütünlüğü kadar bu uygulamaların ergonomiye uyumları da üst düzeyde önem taşımaktadır. Bilgilendirme ve yönlendirme grafiklerinin ortalama insan boyuna oranla göz hizasında olması, yeterli algılamaya olanak sağlayacak bir aydınlatma sisteminin kurgusu ve mesafe gözeterek yazı boyutunun oranının kurgulanması da, bilgilendirme sistemlerinde algı kalitesini etkilemektedir. Verilen örneklerde gözlemlendiği gibi bütünsel olarak sergileme ve bilgilendirme tasarımı belirli ergonomik

uyuma dayalı olarak kurgulanmıştır. Tüm örnekler insanın algısına uyumlu yükseklikte ve kolay erişilebilme özelliği taşımaktadır.

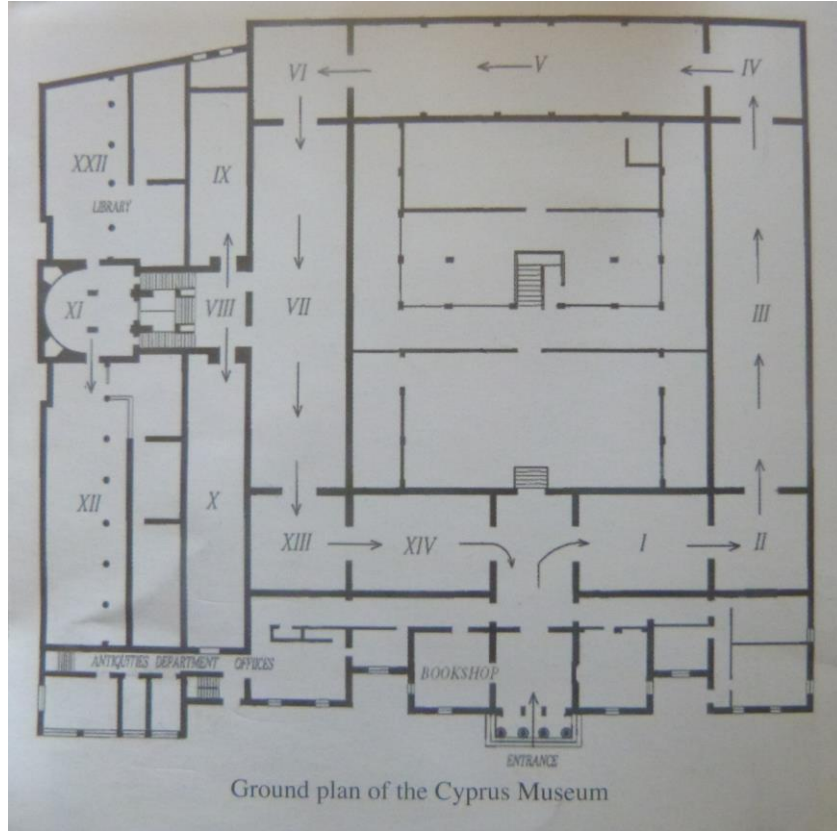
3. BÖLÜM

KIBRIS MÜZELERİNDE SERGİLEME VE BİLGİLENDİRME TASARIMI

Kıbrıs'ta müzelerin kurumsal bir yapı ile oluşturulmaya başlanması 19. yüzyılın sonlarına rastlamaktadır. Uzun yıllar Osmanlı İmparatorluğu himayesinde bulunan Kıbrıs adası daha sonra Birleşik Krallık'a kiralanmış ve 1960'a kadar bir koloni adası olarak İngiliz idaresinde kalmıştır. Bu süreçte Kıbrıs'ta ilk eski eserler kanunu 1905 yılında oylanmıştır. Ancak Bağışkan bu tarihten önce, 1874-1905 arasında Osman Hamdi Bey'in "Asar-ı Attika Nizamnamesi"ne tabi olarak, İngiliz döneminde bile Osmanlı kanununun uygulandığını vurgulamıştır (Bağışkan, 2013). 20. yüzyılın başlarında adada yapılan kazılardan elde edilen buluntuları korumayı ve saklamayı hedefleyen bu yasa 1935 yılında oylanan yeni yasa ile birlikte eski eserler dairesinin kurulması ile kurumsal bir yapıya kavuşmuştur. Bu çerçevede kurulan ilk müze bugün güney Lefkoşa'da bulunan Kıbrıs Müzesi'dir (Müzesi, K. 2018)

3.1 Kıbrıs Müzesi

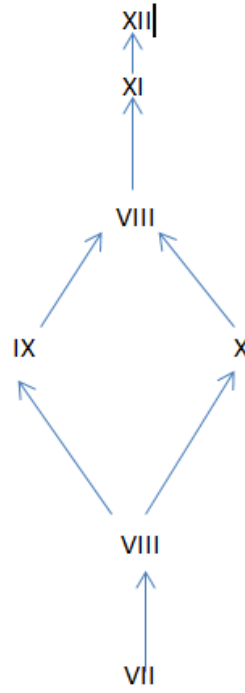
1888 yılında özel işletme olarak eski Lefkoşa surlar içindeki Victoria Caddesi'nde açılan Kıbrıs Müzesi, Kıbrıs'ın en eski ve köklü müzesidir. 1908'de bugünkü binanın inşaatına başlanmış ve müze bugün bulunduğu konuma taşınmıştır. 1935'te Eski Eserler Dairesi'nin kurulmasıyla resmi bir yapıya kavuşan müze, günümüzde 1960 anlaşmasıyla kurulan bağımsız Kıbrıs Cumhuriyeti himayesinde Eski Eserler Dairesine bağlıdır. Ada tarihinin en önemli sit alanlarından birçok önemli eseri himayesinde sergileyen müze, aynı zamanda yıllık kazı raporlarını da araştırmacılara ve ziyaretçilerine sunmaktadır. Müzenin sergi alanı kare bir yapıda, ve 3 yan galeri ile düzenlenmiş olup, birbirini takip eden 14 salona yayılmıştır (bkz. görüntü 26). Bu sayede müze girişinin merkez noktasında bulunan bilet satış gişesinden itibaren sağ tarafta bulunan 1 numaralı salona yönlendirilen ziyaretçiler birbirini takip eden 14 salonda kronolojik sırayla sergilenen eserleri ziyaret edip müze girişinde solda bulunan 14 numaralı salondan çıkarak müze ziyaretlerini tamamlamaktadır. Bu sayede ziyaretçilere çizgisel bir doğrultuda, kafa karışıklığına yol açmadan ve kronolojik dizgiden ayrılmadan müze ziyaretlerini tamamlama adına mecburi bir yönlendirme yapılmıştır. Bu durum ziyaretçilerin bir bütünlük içinde müze ziyaretlerini tamamlamaları ve bütünlük algısını oluşturmalarını sağlamaktadır.



Görüntü 26: Kıbrıs Müzesi sergi alanı planı ve sergi salonları

Kaynak: Kıbrıs müzesi ziyaretçi kılavuzu

Müze dolaşım planında ziyaretçilerin seçmek durumunda kaldığı tek yönelme 7. Salondan 12. salona kadar olan yan galeriler bölümüdür. 7. salondan itibaren mekanın sentaktik analiz şeması tablo 3'te gösterildiği gibidir (bkz. Tablo 3)



Tablo 3: Kıbrıs Müzesi yan galeri erişim grafiği

Kıbrıs Müzesi, Kıbrıs'ın en eski müzesi olduğu için sergileme ve bilgilendirme tasarımı adına eski teknolojiyi ve çağdaş müzecilik anlamında modern uygulamaları bir arada bulundurmaktadır. Müze bu anlamda gelenekselden güncele bir dönüşüm içerisinde. Sergi alanlarında bu geçişler rahatça gözlemlenebilir. Bilgilendirme tasarım panoları ile birlikte sergilenen eserler tek tek numaralandırılmış olup, sergilenen buluntuların altında verilen levhalarda her bir eserin bilgisi ziyaretçilere sunulmaktadır (bkz. Görüntü 27).



Görüntü 27: Bilgilendirme panoları ve eserlerin bilgilerinin birlikte kullanılması, Kıbrıs Müzesi, Lefkoşa, Fotoğraf: Serkad Hasan Işıkören

Bunun yanında eski yöntemlerle kurgulanan sergiler, kısa bir bilgi ve şablon el yazısı gibi eski teknolojik yöntemlerle sergilenmektedir (bkz. Görüntü 28).



Görüntü 28: Eski teknoloji bilgi etiketleri, Kıbrıs Müzesi, Lefkoşa
Fotoğraf: Serkad Hasan Işıkören

Güncellenen salonlarda, eserlerin yerleşiminin günümüz müzecilik anlayışına göre kurgulanmış olması dikkat çekmektedir. Eserler daha eğitici bir tasarım ilkesi ile ziyaretçilerin eserlerin konumunu, bütünü ve yapım tekniğini daha iyi algılaması için kurgulanmıştır (bkz. Görüntü 29).



Görüntü 29: Eserlerin konumunu ve yapım tekniklerini anlatan sergiler, Kıbrıs Müzesi, Lefkoşa, Fotoğraf: Serkad Hasan Işıkören

Müze binasının eski oluşu sergileme alanlarındaki ışık kullanımını da etkilemektedir. Yüksek konumdaki pencerelerin bir kısmı ışığın kontrollü girişi için perdelenmiş durumdadır. Müzede doğal ışık ve yapay aydınlatma genel olarak birlikte kurgulanmış durumdadır (bkz. Görüntü 30). Yüksek pencerelerden ve tavandaki kubbelerin ızgaralarından gelen doğal ışık, ilave aydınlatma sistemleriyle birlikte eserleri ve sergi alanlarını aydınlatmaktadır. Dulwich Resim Galerisi'nde de kullanılan bu sistem Kıbrıs Müzesi ile benzerlik göstermektedir.



Görüntü 30: Doğal ve Yapay aydınlatma sistemleri, Kıbrıs Müzesi, Lefkoşa
Fotoğraf: Serkad Hasan Işıkkören

Doğal ve yapay aydınlatma kullanımı, sergilenen eser gruplarına göre değişiklik göstermektedir. Küçük ve orta boyutlu arkeolojik buluntuların sergilendiği vitrinlerde, daha çok yapay aydınlatma kullanılırken, heykellerin sergilendiği salonlarda doğal aydınlatma ağırlıklı olarak kullanılmıştır. Yapay aydınlatmanın yoğun olduğu salonlarda izleyiciye bir zaman tüneli algısı yaratılırken, doğal aydınlatmanın fazla olduğu salonlarda daha çok açık havada sit alanı ziyareti hissi sağlanmıştır. Bu durum izleyicide dönemsel mekan ve zaman algısının oluşturulması ve bu kavramlar arasında geçiş yapma hissini kazandırmaktadır.

Yukarıda belirtilen tüm ziyaret tecrübesini ve bütünsel algıyı destekleyen bilgilendirme grafikleri ve panoları ergonomiye uygun olarak göz hizasında yerleştirilmiştir. Böylece evrensel tasarım ilkelerinde de bahsedilen

algılanabilir bilgilendirme ve düşük fiziksel güç ilkelerine uyumlu ve kolay kullanıma yöneliktir (bkz. Görüntü 31-32).



Görüntü 31: Bilgilendirme panoları, Kıbrıs Müzesi, Lefkoşa
Fotoğraf: Serkad Hasan Işıkören



Görüntü 32: Bilgilendirme Panoları ve Grafikleri, Kıbrıs Müzesi, Lefkoşa
Fotoğraf: Serkad Hasan Işıkören

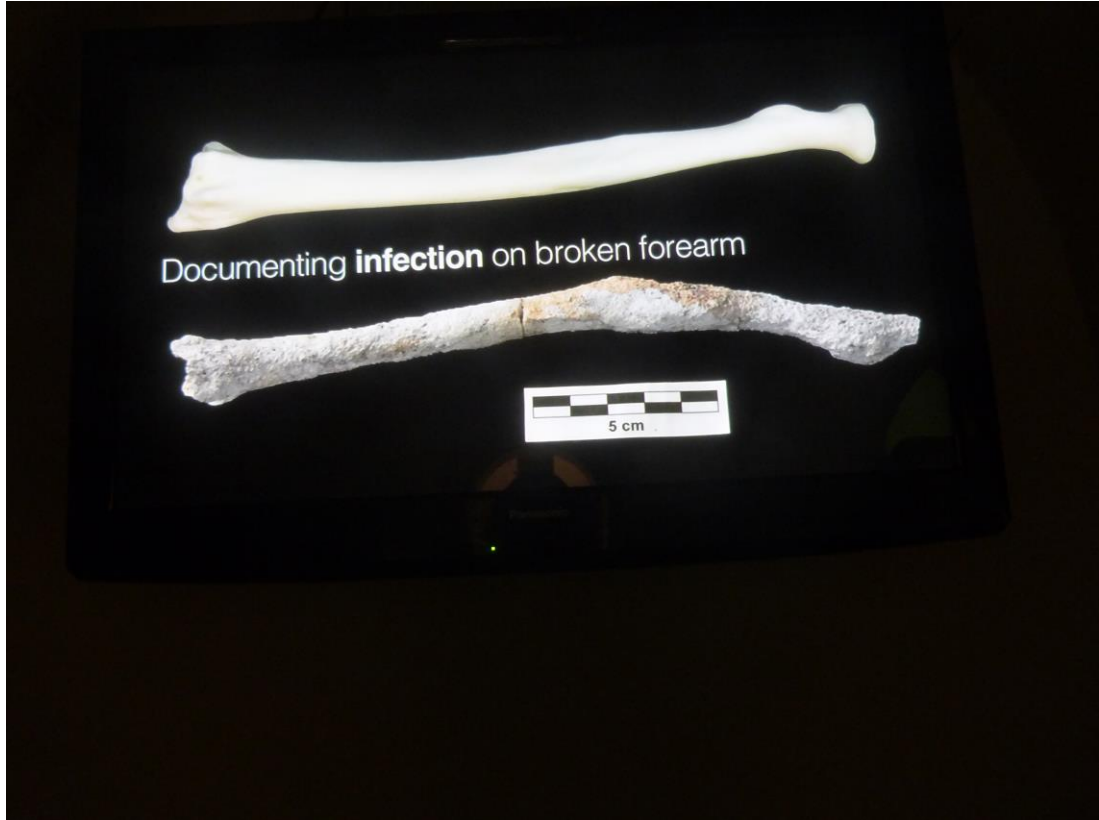
Tüm bunlarla birlikte müze farklı yaş gruplarından ziyaretçiler ve fiziksel engelliler için de kullanım kolaylığı ve kullanım olanakları sunmaktadır. Müzede çocuklar için eğitici, öğretici ve eğlenceli vakit geçirerek eski eserleri tanımasına olanak sağlayan aktivite odaları bulunmaktadır. Bu platformda çocuklar Eski Eserler Dairesi tarafından oluşturulmuş, müzede sergilenen farklı dönemlere ait eserleri öğrenerek eğlenceli bir zaman geçirmektedir (bkz. Görüntü 33). Böylece çocuklara müze içerisinde özel bir alan sunulurken aynı zamanda tarihi eserlere olan duyarlılığın artırılması ve farkındalık yaratılması amaçlanmıştır.



Görüntü 33: Çocuklar için oluşturulmuş aktivite alanı, Kıbrıs Müzesi, Lefkoşa

Fotoğraf: Serkad Hasan Işıkören

Yetişkinler için ise teknolojinin kullanılması ile farklı bilgiler sunulmaktadır. Mezar odalarının canlandırıldığı bölümde video analizlerini kullanarak iskeletler hakkında çeşitli bilgiler aktarılmaktadır (bkz. Görüntü 34). Bu bilgiler aynı zamanda araştırmacılar ve müzeyi ziyaret eden alan uzmanları için de son derece ilgi çekicidir



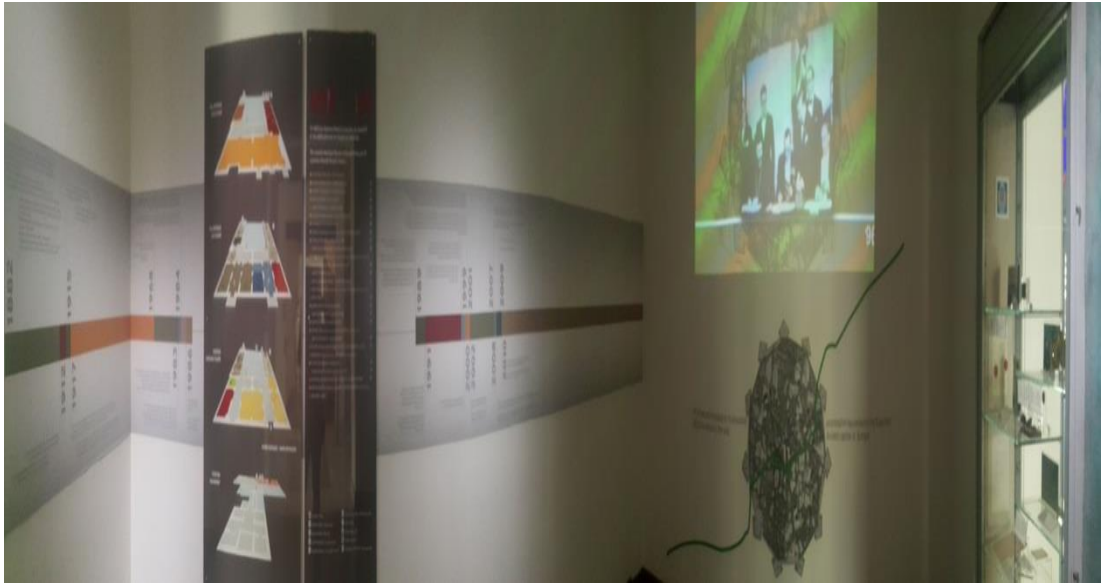
Görüntü 34: Video sunumu, “Kırık önkoldaki enfeksiyonun belgelenmesi” , Kıbrıs Müzesi, Lefkoşa, Fotoğraf: Serkad Hasan Işıkören

Kıbrıs Müzesi engelliler için sunduğu tekerlekli sandalye asansörleri, farklı yaş gruplarına, farklı tecrübe/meslekten ziyaretçilere sunduğu imkanlarla değişik sosyal gruplardan çok sayıda ziyaretçi için ilgi odağı olmaktadır. Gün geçtikçe çağdaş müzeciliği bünyesindeki geleneksel yapıyla değiştirmekte ve yenilenmektedir.

3.2. Leventis Belediye Müzesi, Lefkoşa

Bina, Ioannis Evangelides’in 1882 yılında üç kızı Maritsa, Elenitsa ve Cleopatra için yaptırdığı konaklardan bir tanesidir. Elenitsa, Atinalı Nicolaos Dervis ile evlenip bu konakta yaşamıştır. Sonraki yıllarda oğulları Themistoclis Dervis konağı klinik olarak kullanmış ve bina 1968 de Dr. Dervis’in ölümüyle terk edilmiştir. 1983 yılında dönemin belediye başkanı Lellos Demetriades şehir için bir tarih müzesi kurulması fikrini ortaya atmıştır. A.G. Leventis Vakfı tarafından satın alınan, yıkılmaya yüz tutmuş binada, bu

müze ev sahipliği yapması için yenileme çalışmaları başlatılmıştır. 20 Nisan 1989 da yenileme çalışmaları tamamlanan müze ziyarete açılmıştır. Müze yenilikçi ve yaratıcı sergileme tasarımıyla dikkatleri çekmiştir. Çağdaş ve yaratıcı yapısıyla ön plana çıkan Leventis Belediye Müzesi, 1991 yılında EMYA tarafından Avrupa Yılın Müzesi Ödülü ile onurlandırılmıştır. Lefkoşa'nın tarihi oluşumundan itibaren örnek eserler sunan müze, Ortaçağ şehir katmanından başlayarak 1960'ta kurulan Kıbrıs Cumhuriyeti dönemine kadar şehrin tarihsel geçmişini belgelemektedir. Müzeye girişten itibaren çevresel grafikler, yönlendirme işaretleri ve bilgilendirme tasarımları dikkat çekmektedir. Giriş katının sağ tarafında bulunan oryantasyon (uyum) odası, binanın ve müzenin tarihini video destekli bir sunum ve bilgilendirme grafiğiyle, ziyaretçilerin gezintileri öncesi müzeye adaptasyonunu sağlamaktadır (bkz. Görüntü 35)



Görüntü 35: Oryantasyon odası. Video sunum ve bilgilendirme grafiği, Leventis Müzesi, Lefkoşa, Fotoğraf: Serkad Hasan Işıkören

Oryantasyon odasını takip eden giriş bölümünde Lefkoşa'nın Ortaçağ şehir izleri zemine uygulanan cam katmanın altında görülmekte ve eski zeminden tavana, yaşamış farklı kültürlerin canlandırmaları ile görsel bir sunum oluşturulmuştur (bkz. Görüntü 36).



Görüntü 36: Yenileme çalışmalarında ortaya çıkarılan ortaçağ zemin kaplaması, seramik buluntular ve adada yaşamış kültürler, Leventis Müzesi, Lefkoşa

Fotoğraf: Serkad Hasan Işıkören

Arkeolojik buluntuların sergilendiği ilk salon, aydınlatma sistemleri, sergileme tasarımı ve bilgilendirme panoları ile tam bir bütünlük içindedir (bkz. Görüntü 37).



Görüntü 37: 1. Oda genel görünüm, Leventis Müzesi, Lefkoşa
Fotoğraf: Serkad Hasan Işıkören

Lefkoşa'daki sit alanlarını gösteren harita, eserlerin bulundukları coğrafi alanın algılanmasını sağlarken, sergi panoları içindeki bütünleyici grafikler eserlerin tarihsel arka planının daha rahat anlaşılmasını sağlayan görsel desteği oluşturmaktadır (bkz. Görüntü 38-39).



Görüntü 38: Lefkoşa'da bulunan sit alanlarını gösteren bilgi levhası, Leventis Müzesi, Lefkoşa, Fotoğraf: Serkad Hasan Işıkören



Görüntü 39: Sergi panoları içerisinde kullanılan bilgilendirme grafikleri, Leventis Müzesi, Lefkoşa

Fotoğraf: Serkad Hasan Işıkören

Lefkoşa Leventis Belediye Müzesi sergi bölümleri üç kata yayılmış durumdadır. En eski dönemden yeniye doğru düzenlenen sergiler, Anadolu Medeniyetleri Müzesi ve Bilbao Arkeoloji Müzesi'nde olduğu gibi renk kodlaması kullanılarak uygulanmıştır. Her dönem belli bir renk ile tanımlanmış ve sergi panoları ile bilgilendirme grafikleri renkler ve tonlar kullanılarak oluşturulmuştur.

Müze aynı zamanda farklı gruplardan ziyaretçiler düşünülerek engelli ziyaretçiler için tekerlekli sandalye asansörü ve katlar arasında geçişi sağlayan bir asansörü de ziyaretçilerin kullanımına sunmaktadır. Bu haliyle evrensel tasarım ilkelerine uyumlu olması da söz konusudur.

3.3. Güzelyurt Doğa ve Arkeoloji Müzesi:

1974 sonrasında kuzey Kıbrıs'ta kurulan ilk müzedir. Hemen yanında bulunan ve bugün ikon müzesi olarak kullanılan St. Mamas Manastırında görevli din adamları tarafından kullanılan ve Metropolit binası olarak faaliyet gösteren bina 1974 sonrasında Eski Eserler Dairesi'ne devredilmiş ve gerekli tadilatlar yapıldıktan sonra bölgede bulunan eserleri sergilemek için müzeye dönüştürülmüştür. Toplamda üç ayrı salonda sergilenen eserler türlerine ve kronolojik dizgilerine göre ayrılmış durumdadır. Giriş katında, bilet bankosunun sağ yanında bulunan odada Kıbrıs'ın endemik yaban hayvanları sergilenirken, üst katta bulunan iki ayrı salonda arkeolojik buluntular sergilenmektedir. Müze görevlilerinden edinilen bilgiye göre, "Soli'nin Altın Yaprakları" sergisi 2007 yılında düzenlenip yenilenmiş, Endemik yaban hayvanlarının sergilendiği salon ise "Taşkent Doğa Parkı" sponsorluğunda Ocak 2017'de düzenlenerek hizmete açılmıştır. Bu bölümün bakımı ve gerekli ihtiyaçları ise aynı sponsor tarafından periyodik olarak yürütülmektedir. Aşağıda bulunan bilgilendirme/yönlendirme panoları farklı zamanlarda yenilenerek açılan bölümlerden dolayı bir bütünlüğe sahip değildir (bkz. Görüntü40).



Görüntü 40: Giriş katında bulunan yönlendirme levhaları, Güzelyurt Doğa ve Arkeoloji Müzesi, Fotoğraf: Serkad Hasan Işıkören

Üst kattaki Soli'nin Altın Yaprakları sergisi müzede bulunan diğer arkeoloji galerisine göre daha yeni olmakla birlikte kurgusal olarak karmaşa gösterir. Kazı alanında 2 farklı bölmede bulunan eserlerin, sadece kronolojik sıralama düşünülmesinden dolayı karışık olarak sergilenmesi müzedeki arkeologlar tarafından bilinmektedir. Bu bölümde sergileme alanları içindeki bilgilendirme levhaları siyah karton üzerine el yazısı ile yazılmış ve kapalı ortamdaki şartlar altında yıpranmaya uğramıştır (bkz. Görüntü 41).



Görüntü 41:El yazısı ile yazılmış ve yıpranmış durumda olan bilgilendirme levhası, Güzelyurt Doğa ve Arkeoloji Müzesi, Fotoğraf: Serkad Hasan Işıkören

2007 yılında yenilenen bu galeride aydınlatma kapalı camekanlı sergileme üniteleri içlerinden ve tavana yerleştirilmiş spot ışıklar tarafından sağlanmaktadır. Ancak aynı güçte ve kuvvetli ışık kullanımı eserleri ve odayı eşit miktarda aydınlattığı için eserler yeterince dikkat çekmemektedir. (bkz. Görüntü 42). Yanlış ışık kullanımından dolayı duvarlardaki grafikler ve

bilgilendirme levhaları da dikkat çekici görünümde değildirler. Grafik uygulamalar sergileme alanı içinde eşit ışık koşulları altında algısal olarak değer kaybetmektedir. Bu yapıdan dolayı izleyici algısında seçicilik ve eserleri izlemede rahatlık yitilmektedir.



Görüntü 42:Soli'nin altın yaprakları galerisinde kullanılan aydınlatma sistemi, Güzelyurt Doğa ve Arkeoloji Müzesi, Fotoğraf: Serkad Hasan Işıkören

Üst katta bulunan ikinci galeride ise müzenin en eski sergileme tasarımı yeni ve eski bilgilendirme levhaları ile birlikte kullanılmaktadır (Gör.43). Soli'nin altın yaprakları sergisi için ilk galeriden çıkartılan sergiler bu odaya taşınmış ve kronolojik dizgi ile yerleştirilmiştir. Amaca yönelik bir aydınlatma sistemi kurgulanmayan bu galeride, sadece tavandan floresan ışıklar bulunmaktadır. Bazı sergilerin iç aydınlatmasında da aynı şekilde floresan aydınlatmalar kullanılmıştır (bkz. Görüntü 44).



Görüntü 43: Yeni ve eski bilgi levhalarının birlikte kullanımı, Güzelyurt Doğa ve Arkeoloji Müzesi, Fotoğraf: Serkad Hasan Işıkören



Görüntü 44: Sergi içlerinde kullanılan floresan aydınlatma, Güzelyurt Doğa ve Arkeoloji Müzesi, Fotoğraf: Serkad Hasan Işıkören

Toplamda üç galeriye sahip müze 3 farklı sergileme anlayışı ile bütünsel bir yapıya sahip değildir. Kronolojik dizgi, bu üç farklı yaklaşım ve düzenleme ile ziyaretçilerin bütünsel olarak müzeyi algılayabilmesine olanak

tanımamaktadır. Aynı yaklaşımla grafik uygulamalar ve bilgilendirme tasarımları da ziyaretçilere bu desteği sağlamakta yetersiz kalmaktadır.

3.4. Girne Kalesi

Kıbrıs'ın Kuzey'inde, Bizans kalıntıları üzerine Lüzinyan'lar tarafından savunma amaçlı yapılmış kaledir. Kalede görevli arkeologlardan edinilen bilgilere göre 1974 yılında eski eserler dairesine devredilmiştir. 1976 yılında batık geminin ve kazı sırasında bulunan objelerin sergilenmesiyle hizmete açılmıştır. Halen eski eserler Girne şubesinin ofislerinin de bulunduğu yapı, farklı dönemlerden sergileri ziyaretçilere sunmaktadır. Girişten itibaren kullanılan yönlendirme levhaları, bilgi panoları ve uyarı işaretleri farklı renklerde kurgulanmış olup, bilgileri, servis alanlarını ve uyarı işaretlerini ziyaretçilerin takip edebilmesi amaçlanmıştır (bkz. Görüntü 45). Ancak bu farklı renklerdeki levhalar birbirlerinden farklı biçimlerde kullanılmıştır. Tasarım olarak ortak bir dil içermemektedir.



Görüntü 45: Renk kodlaması ile ayrılan uyarı ve servis alanları işaretçileri, Girne Kalesi, Girne, Fotoğraf: Serkad Hasan Işıkoören

Tasarımdaki bu karmaşık yapı müzeye ilk girildiği andan itibaren izleyicide bir yön bulma telaşı yaratmaktadır. Kullanım kolaylığı ilkesinin kurgulanmasından ziyade, ziyaretçiler müze sergilerine yönelme konusunda karmaşa yaşamakta ve dikkatleri sergilerden çok dolaşım problemine odaklanmaktadır. Ziyaretçiler merkezi avluya ulaştığında eksik, karmaşık ve uyarıcı levhalarda kullanılan yeşil renk kodu ile sunulan yön işaretçileri ilk anda büyük bir algısal karmaşa problemi yaratmaktadır. Dikdörtgen planlı müzede sergi tasarımı kronolojik dizinde kurgulanmadığından izleyicinin zihninde bütünlük algısı oluşturmamaktadır (bkz. Görüntü 46).



Görüntü 46: Merkezi avluda bulunan yönlendirme işaretçileri, Girne Kalesi, Girne
Fotoğraf: Serkad Hasan Işıkören

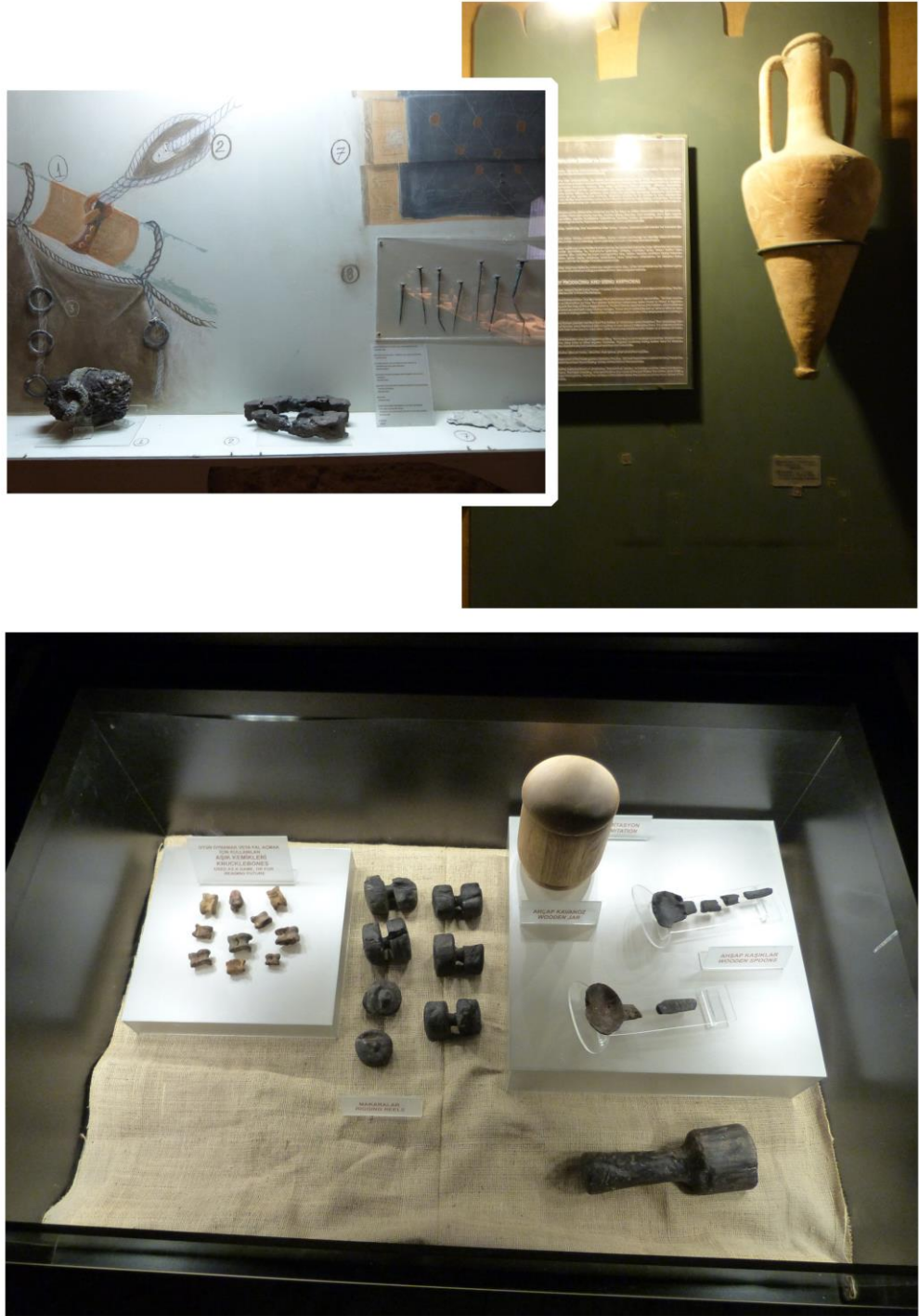
Renk kodlaması için kullanılan görsel dilin karmaşıklığı, aynı zamanda arkeolojik sergilerin bilgilendirme işaretçilerinde de gözlemlenmektedir. Aynı sergi odasının içinde birden fazla görsel dil kullanılmış hatta pratikte işe yaramayan bazı işaretçilerin üzeri bilgisayar çıktıları ve hatta el ile yazılan uyarıcı levhalar ile kapatılmıştır. Avluda bulunan servis alanı ve batık gemi sergisini gösteren ok biçimindeki pleksi levhanın kapatılması buna örnek teşkil etmektedir (bkz. Görüntü 47).



Görüntü 47: Görülmesi ve algılanması zor olan servis odasının ve algılanması zor olan batık gemi sergisinin işaretçilerine yapılan müdahaleler, Girne Kalesi, Girne

Fotoğraflar: Serkad Hasan Işıkören

Batık gemi sergi alanı ile Akdeniz Köyü ve Vrysi kazılarında bulunan eserlerin bilgilendirme tasarımlarında da görsel dil bütünlüğünün kullanılmadığı gözlemlenmektedir (bkz. Görüntü 48).



Görüntü 48: Batık gemi sergi odası, Girne Kalesi, Girne
Fotoğraf: Serkad Hasan Işıkoören

Bazı bilgilendirme levhalarında, yıpranmış bilgilendirme işaretçilerinin yenileri ile eş zamanlı kullanıldığı gözlemlenmektedir. Aynı zamanda pleksi, bilgisayar çıktısı ve el ile hazırlanan şablonlar görsel bir bütünlük düşünülmeden kurgulanmıştır (bkz. Görüntü 49).



Görüntü 49: Akdeniz köyü ve Vrysi kazısı sergi salonu, Girne Kalesi, Girne
Fotoğraf: Serkad Hasan Işıkören

Müzenin sergileme alanlarında göze çarpan görsel tutarsızlık aynı zamanda aydınlatma elemanlarında da dikkat çekmektedir. Müze binasının eski bir kale olmasından dolayı bazı sergi alanlarına karanlık ya da loş bağlantı tünellerinden ulaşılmakta ve bu noktalarda kullanılan ışık yetersiz kalmaktadır. Bu durum ziyaretçiler için bir güvenlik riski yaratmaktadır. Daha önce de belirtilen, yaşa bağlı ışık kullanımında algının etkilenmesi, bu durumun bazı ziyaretçilerin görmekte zorlanmasına yol açması ihtimalini güçlendirmektedir. Öte yandan müzede aydınlatma elemanları da göz alarak algıyı olumsuz yönde etkilemekte ve sergi odalarında değişiklik göstermektedir. Yoğunlukla floresan ışık kullanılmış ancak bazı yenilenmiş

sergileme alanlarında daha az göz yoran gün ışığına yer verilmiştir (bkz. Görüntü 50)



Görüntü 50: Sergi alanlarında kullanılan aydınlatma sistemleri, Girne Kalesi, Girne
Fotoğraf: Serkad Hasan Işıkkören

:

Yukarıda belirtilen tüm detayların yanında ziyaretçilerin kullanımını üst düzeyde kolaylaştıracak ve daha az enerji harcamasına olanak sağlayacak ergonomik koşullar bulunmamaktadır. Fiziksel engelli ziyaretçiler için kale içerisine ulaşan dik rampalar bağlantı tünellerindeki altyapısal zorluklar geniş ziyaretçi çeşitliliğinin ve evrensel tasarım ilkelerinden kullanım kolaylığı ilkesinin önüne geçmektedir. Bu durum engelli asansörlerinin binanın tarihi dokusuna zarar vermeden kurulması ile aşılabilir olmakla birlikte,

araştırmanın yapıldığı zaman dilimi içerisinde herhangi bir müdahale gözlemlenmemiştir.

3.5. İskele Arkeoloji Müzesi:

İskele’de bulunan “bandabulya” (halk çarşısı) binasının yenilenmesi sonucunda 2018 yılında arkeoloji müzesi olarak kullanıma açılmıştır. Müze binası girişte bilet ofisini takiben merkezi bir salon sonunda “T” şeklinde bir yapıya sahiptir. Sergileme alanları büyük cam vitrinlerden oluşmaktadır. Bu alanlarda aydınlatma, merkezi koridorda tavandan ve vitrinlerin içinden kurgulanmıştır. Henüz birkaç aylık bir müze olmasına rağmen vitrin içindeki bazı aydınlatmaların bozulduğu gözlemlenmektedir (bkz. Görüntü 51)



Görüntü 51: Sergi alanlarındaki bozuk aydınlatma sistemleri, İskele Arkeoloji Müzesi, İskele

Fotoğraf: Serkad Hasan Işıkören

Bunun yanında amforaların sergilendiği odadaki aydınlatma sistemlerinin de tamamen bozuk olduğu ve çalışmadığı da gözlemlenmiştir (bkz. Görüntü 52)



Görüntü 52: Amfora sergi odası, İskele Arkeoloji Müzesi, İskele
Fotoğraf: Serkad Hasan Işıkören

Müzedede kurgulanan bilgilendirme sistemlerinde ortak bir görsel dil olmadığı da saptanmıştır. Bunun yanında eserlerin sergilendiği vitrinlerin önüne kurgulanan işaretçiler, çok küçük yazı boyutu kullanıldığından ve gerekli aydınlatmanın sağlanmamasından okunması güçtür. (bkz. Görüntü 53)



Görüntü 53: Bilgilendirme panoları, İskele Arkeoloji Müzesi, İskele
Fotoğraf: Serkad Hasan Işıkören

İskele Arkeoloji Müzesi'ndeki gözlemlenen sorunlar daha önce incelenen diğer müzelerle paralellik göstermektedir. Bulunan analizler her bir tasarım alanı altında Bulgular tablosunda verilmiştir (bkz. Tablo 4). Leventis Lefkoşa Belediye Müzesi örneği dışındaki tüm müzelerde olan tasarım problemlerinin, son dönemde yenilene bir başka müzede çözümlendiği gözlemlenmektedir. Gökhan okur ve Dilek Karaaziz Şener tarafından yenilenmesi ve grafik uygulamaları hayata geçirilen Dr. Fazıl küçük müzesi bu alanda örnek gösterilebilir. Ancak müze tezin temel kapsamı olan arkeoloji müzeleri kapsamında olmadığı için sonuç bölümünde örneklendirilecektir.

Tablo 4:

Bulgular				
Müze adı	Aydınlatma Tasarımı	Sergileme Tasarımı	Bilgilendirme Tasarımı	Ergonomi
Leventis Belediye Müzesi, Lefkosa	Kıbrıs Müzesi			
*İç mekan tavandan loş bir aydınlatma sistemi ile aydınlatılmıştır. Bu ışıklar sergi salonları arasındaki geçişlerin takibini kolaylaştırmaktadır. *Ayarlanabilen spot ışıkları duvarlardaki bilgilendirme tasarımlarını aydınlatmak için kullanılmıştır *Özel tasarım sergi içi ışıklar eserleri aydınlatmak için kullanılmıştır *Sergi panoları içindeki tüm eserler yüksek algılama oranına sahiptir.	*Kontrollü olarak içeri gelen gün ışığı. *Heykellerin sergilendiği alanda gün ışığının direk heykeller üzerine yansımaları ile açık hava müzesi deneyiminin ziyaretçiye sunulması. *Yenilenen müze bölümlerinde özel aydınlatma sistemlerinin kurgulandığı gözlemlenmektedir.	*Eserler numaralandırılmış olup bütün eserler hakkında bilgi verilmiştir. *Bazı yenilenmemiş bölümlerde modern sergi panoları uygulanmış olmakla birlikte müzede modernize edilmemiş sergi panoları da mevcuttur.	*Bilgilendirme tasarımı adına müze modernizasyon süreci içerisinde olduğundan çağdaş uygulamaların yanısıra yenilenmesi gereken bölümler bulunmaktadır. Ancak yenilenen bölümlerdeki infografikler ziyaretçiler için destekleyicidir	*Kullanılan işaretçiler ve yönlendiriciler ergonomik koşullarla uyumludur. *Müze girişinden itibaren fiziksel engelli ziyaretçiler için engelli asansörleri ve rampalar uygulanmış ve ziyaretçiler için kolay kullanım ilkesine uyulmuştur.

Bulgular				
Müze adı	Aydınlatma Tasarımı	Sergileme Tasarımı	Bilgilendirme Tasarımı	Ergonomi
Girne Kalesi	Güzelyurt Doğa ve Arkeoloji Müzesi:			
*Genel olarak floresan aydınlatma kullanılmıştır *Bazı geçiş tünellerinde fotoselli aydınlatmalar bulunmaktadır *Batık gemi sergi salonunda yenilenen bölümde küçük spotlar kullanılmıştır	*Yenilenen sergi odasında sergileme panoları içerisinde spot aydınlatma kullanılmıştır. Ancak bunların bir kısmı çalışmamaktadır * Eski sergi odası tavandan ve vitrin içlerinden floresan aydınlatma ile aydınlatılmış olup bazı vitrin içi aydınlatmalar çalışmamaktadır.	*Yenilenen bölümde özel sergileme vitrinleri oluşturulmuş ancak modernize edilememiştir. *Eski sergi odasında ise sergi vitrinleri günümüz teknolojilerinden ve müzecilik anlayışından uzaktır.	* Ressam tarafından duvara yapılan canlandırma eski eserlerin talebini karşılamamıştır. *Vitrinler içerisindeki eserler numaralandırılmış ancak elle şablon kullanılarak yazılmış olup modernizasyona gereksinim duymaktadır	*Bilgilendirme işaretçilerinin bazıları göz hizasının üzerinde yer almaktadır. *Fiziksel engelli ziyaretçiler için herhangi bir önlem bulunmamaktadır.
*Müze içerisinde çeşitlilik göstermektedir *Kullanılan genel bir sergileme yaklaşımına rastlanmamaktadır. *Bu durum ziyaretçi için bütünlük algısını oluşturmada problem yaratmaktadır				
*Müze içerisinde çeşitlilik göstermektedir *Bazı alanlar için renk kodu kullanılmıştır ancak ortak bir tasarım diline rastlanmamaktadır. *Müzenin her noktasında değişkenlik gösteren bilgilendirme levhaları bütünlük algısı ve kronolojik takibi zorlaştırmaktadır.				
*Bilgilendirme işaretçileri algıda probleme sebep olmaktadır *Bazıları göz hizasının üzerindedir *Eskieserlerin bazı işaretçilere müdahalesi gözlemlenmektedir *Dik rampalar, merdivenler ve tüneller fiziksel engelli ziyaretçilere kullanım zorluğu ortaya koymaktadır ve müzede bu konuda bir girişim gözlemlenmemektedir				

Bulgular				
Müze Adı	Aydınlatma Tasarımı	Sergileme Tasarımı	Bilgilendirme Tasarımı	Ergonomi
Iskele Arkeoloji Muzesi	* Tavandan ve vitrin içlerinden yapay aydınlatma kullanılmıştır. *Bazı aydınlatma elemanlarının bozuk olduğu gözlemlenmektedir.	*Eserler genel olarak tanımlanmış, tek tek numaralandırılmıştır.	*Tasarımlarda ortak görsel bütünlük ve dil gözlemlenmemektedir *Orta galeride sergilenen heykellerin bilgilendirme levhaları birer atlayarak kurgulanmış olup, takibi zorlaştırmaktadır. *Bazı bilgilendirme levhalarında kullanılan malzemeler yansımaya sebep olmakta ve algılamayı etkilemektedir. *Sergi önlerinde bulunan bilgilendirme levhalarında kullanılan küçük font okumayı zorlaştırmaktadır.	*Tüm bilgilendirme panoları göz hizasında bulunmamaktadır. *Belli bir mesafe ve yazı fontu uyumu gözlemlenmemektedir. *Engelli ziyaretçiler için bir giriş bulunmakta ancak girişten itibaren gerekli yönlendirme işaretine rastlanmamaktadır.

4.BÖLÜM

ST. BARNABAS İKON VE ARKEOLOJİ MÜZESİ

Hristiyanlık inancının önemli azizlerinden biri olan Aziz Barnabas'ın adıyla bulunan mezarının yanına, Salamis nekropolünün alanı içine yapılmış bir kilise ve manastır kompleksinden oluşan yapı 1991 yılında başlatılan çalışmaların ardından 1992 yılında müze olarak hizmete açılmıştır. St. Barnabas İkon ve Arkeoloji Müzesinde, kilise binası içinde çeşitli ikonlar sergilenirken, manastır binaları içinde ise arkeolojik buluntular ziyaretçiler ile buluşmaktadır.

Müze binası girişinden itibaren bilgilendirme, yönlendirme ve uyarı işaretçileri birçok ergonomik, algısal ve uygulamaya dayalı problemin sinyallerini vermektedir. Müze binasının girişindeki levha, müzenin tarihi dokusunu engelleyecek bir malzemedan yapılmış olup tarihi dokuya müdahale içermektedir (bkz. Görüntü 54).



Görüntü 54: Müze Levhası
Fotoğraf: Serkad Hasan Işıkören

Girişi takip eden tüm bilgilendirici levhalar birbirlerinden ayrılmadan (bilgilendirme, yönlendirme, uyarıcı levhalar, servis alanları) tek bir yapıda beyaz zemin üzerine siyah kullanımı ile oluşturulmuş olduğu (bkz. Görüntü 55) ve ergonomik olarak görme seviyesin üzerinde ya da altında olduğu ve hatta bazılarının ziyaret esnasında görülemeyecek noktalarda olduğu gözlemlenmektedir.



Görüntü 55: Bilgilendirme, uyarı ve servis alanı işaretçileri, Fotoğraf: Serkad Hasan Işıkoören

Ergonomik problemler sadece seviye ile ilgili değildir. Uyarıcılar ve bilgilendirme tasarımları seviyenin yanı sıra bulundukları konum ve ziyaretçi algısı göze alındığında, kullanılan karakter boyutları algılamakta zorluğa sebep olmaktadır. Bu durum daha önce açıklanan evrensel tasarım ilkelerinden algılanabilir bilgilendirme maddesine uymamaktadır (bkz. Görüntü 56).



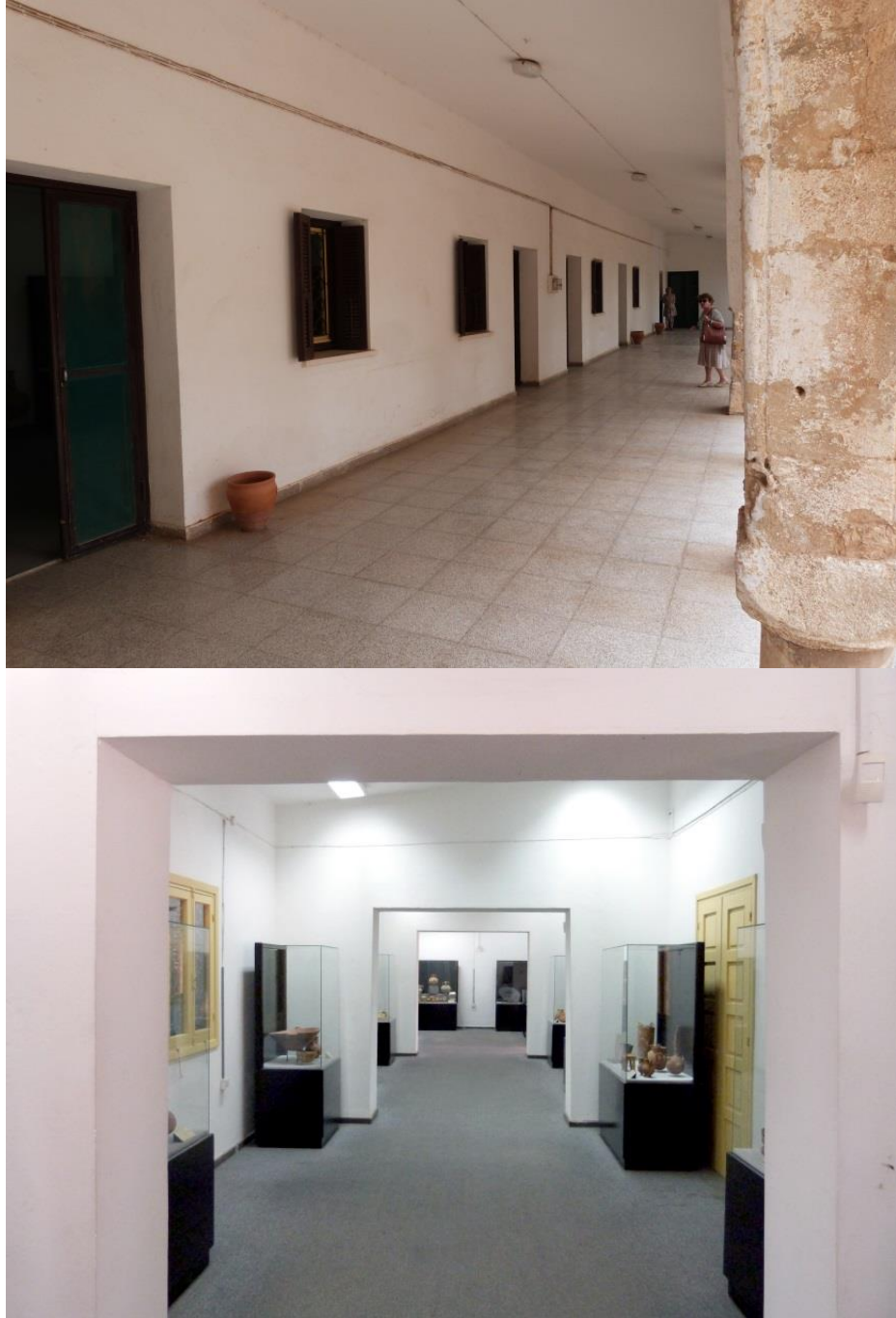
Görüntü 56: Görüş seviyesinde olmayan işaretçiler
Fotoğraf: Serkad Hasan Işıkören

Ergonomik problemler ve bilgilendirme tasarımı sorunlarına ek olarak müze binasının yapısı gereği yönlendirme grafiklerinin olmaması ziyaretçilerin müze içerisinde bir karmaşa yaşamasına sebep olmaktadır. Müze avlusuna girişten itibaren hiçbir yönlendirici işaretçi bulunmamaktadır. İkon müzesini takip eden avluda bulunan “U” şeklindeki arkeoloji müzesi sergi odaları, herhangi bir yönlendirici unsur bulunmadığından kronolojik dizinin takibini de zorlaştırmaktadır (bkz. Görüntü 57).



Görüntü 57: Merkezi avlu içerisinde yönlendirme işaretçileri kullanılmadığı gözlemlenmiştir, Fotoğraf: Serkad Hasan Işıkören

Bu durum sergi odalarının girişlerinde ve içlerinde de gözlemlenmektedir. Sergi odaları kronolojik olarak düzenlenmiş olsa bile, sergi odalarına girişlerde ve sergi odalarının içinde gerekli bilgilendirme tasarımının uygulanmamasından dolayı kronolojik düzenin algılanması zorlaşmakta ve bu algının oluşması ziyaretçinin bilgi ve tecrübesine bırakılmaktadır (bkz. Görüntü 58). Oysa daha önce belirtilen evrensel tasarım ilkelerinde belirtildiği gibi müzedeki yapı ziyaretçi tecrübesini öngörmeden her yaştan ve her kesimden ziyaretçi için kolaylaştırıcı nitelikte olmalıdır.



Görüntü 58: Sergi girişlerinde ve iç mekanda var olmayan bilgilendirme levhaları
Fotoğraf: Serkad Hasan Işıkören

Sergilemede olan eserler için de benzer eksiklikler gözlemlenmiştir. Aydınlatma ve sergi panolarında olan sorunlar ilk bakışta dikkat çekmektedir. Müze yapısı manastırdan devşirme olduğu için birçok pencere ve kapı müze içindeki atmosferin özelliğini etkilemekte ve çok fazla doğal ışığı içeri almaktadır. Bu durum yılın en az 8 ayında güneşli olan ada iklimi için son derece olumsuz etkiler taşımaktadır. İçeri giren gün ışığı mevcut aydınlatma

sisteminin görevini etkilemekte ve eserler yeterli özel aydınlatmayı üzerinde toplayamamaktadır. İç mekanda kullanılan floresan aydınlatmalar sadece iç mekanın aydınlanmasını sağlamakta, eserler günlük hayatın bir parçası gibi sergi panoları içinde dikkat çekicilikten uzak görünmektedir (bkz. Görüntü 59).



Görüntü 59: Sergi alanları içerisindeki aydınlatma problemi
Fotoğraf: Serkad Hasan Işıkören

Sergi panolarında göze çarpan bir diğer problem ise bilgilendirme tasarımının çağdaş tasarım anlayışından uzak ve nitelik olarak eksik olarak saptanmıştır. Sergi Panoları içindeki eserler ayrı ayrı numaralandırılmamıştır. Eserlerle ilgili genel bilgi verilmiş ya da tek bir eser hakkında bilgilendirme yapılmıştır. Bunun yanında bilgilendirici levhalar şablon kullanılarak el ile yazılmış olup güncel bilgi düzeyinde yenilenmemiştir (bkz. Görüntü 60).



Görüntü 60: Eski ve eksik bilgilendirme levhası.

Fotoğraf: Serkad Hasan Işıkören

Müze binası çok fazla kata sahip olmamasından dolayı fiziksel engelli ziyaretçiler için çok büyük engeller teşkil etmemektedir. Ancak müze içerisinde basamak aralıkları ile erişim sağlanan bölümlerde, bu ziyaretçi grubu için alınmış ek önlemler yetersizdir. Mevcut olan rampa düzgün bir yüzeye sahip olmadığından engelli ziyaretçilerin dolaşımı için sorun oluşturmaktadır.

Tablo 5:

Bulgular				
Müze Adı	Aydınlatma Tasarımı	Sergileme Tasarımı	Bilgilendirme Tasarımı	Ergonomi
St. Barnabas Icon and Archaeology Museum	*Sadece tavandan floresan aydınlatma mevcuttur *Bu durum eserlerdeki detayların algılanmasını zorlaştırmaktadır.	*Eserlernumaralandırılmamıştır. Eserin ne olduğu ile ilgili bir bilgi bulunmadığından anlaşılması güçtür. *Eserler kronolojik olarak sıralanmıştır Ancak "U" planlı müzede birçok kapı mevcuttur ve gerekli yönlendirme bulunmadığından karışıklığa neden	* Sadece duvarlarda ve vitrin içlerinde eserler, zaman aralıkları ile ilgili bilgiler ve bazı uyarılar gözlemlenmektedir.	*Bütün işaretçiler rast gele konumlandırılmıştır. *Ortalama insan ölçüleri düşünülmeden ve mesafe gözletmeden konumlanan işaretçiler algılamada problem yaratmaktadır. * Fiziksel engelli ziyaretçileri çinher hangi bir önlem

Tablo 4: Bulgular

SONUÇ

Müzeler ülkelerin saygınlıklarına ve ekonomilerine önemli katkı sağlayan kuruluşlardır. Günümüz dünyasında, hızla gelişen teknolojik olanakların müzelerde entegrasyonu birbirine paralel doğrultuda ilerlemektedir. Çeşitli disiplinlerin ortaya koyduğu ortak çalışma, gelişmiş ülkelerde gözle görülür bir şekilde fark edilmiştir. Kıbrıs'ta bu çalışma kapsamında örnek alınan arkeoloji müzelerine bakıldığında Avrupa Birliği üyesi Güney Kıbrıs'ın bu alanda gelişim içinde olduğu, hatta Leventis Belediye müzesi ile Avrupa Yılın Müzesi Ödülünü (EMYA) almaya hak kazandığı gözlemlenmiştir. Buna paralel olarak Kıbrıs'ın kuzeyinde çağdaş müzecilik anlamında temel sorunlar olduğu yapılan araştırma sonucu ortaya konmuştur. Bulgular tablosunda listelendiği gibi, aydınlatma, sergileme ve bilgilendirme tasarımında kullanılan teknikler bakımından eksikler ve sorunlar bulunmuştur. Bu sorunlar ergonomik koşullara uyarlanamamıştır. Söz konusu eksiklikler AB ile gelecekte ortaklık kurmayı düşünen bir coğrafya için kabul edilemez boyuttur. Her tarafı adeta bir açık hava müzesi olan Kıbrıs'ta, zengin kültürel mirasla örtüşmeyen koruma, saklama ve sergileme koşulları, ivedilikle çağdaş ülkeler seviyesine getirilmelidir.

Günümüz teknolojisinde küresel uygulamaların kullanılması, müzeciliğin mesafe gözetmeksizin erişimini kolaylaştırmaktadır. Bireylere kullanımına sunulan mobil cihazlar üzerinden araştırmacılara ve tarih meraklılarına hizmet veren müzeler, web sayfaları, uygulamaları ve sosyal medya hesapları ile daha geniş kitlelere ulaşmayı hedeflemektedir. Bunun yanında, tasarım alanında düzenlenen yarışmaların müzeler arasındaki rekabeti olumlu yönde arttırdığı görülmüştür. Markalaşma, kurumsal kimliğin oluşturulması, sergileme vitrinlerinin, aydınlatma sistemlerinin tasarlanması ve müzelerin fiziksel alanlarının oluşturulması, konu ile ilgili gerekli hizmeti veren tasarım ofisleri tarafından karşılanmaktadır. Bunun yanında müzeler değişik yaş gruplarından, kültürlerden ve farklı deneyimlere sahip ziyaretçi profillerine aynı anda hizmet verecek, her kesimden insana hitap edebilecek etkinlikleri sunmaya özen göstermektedir.

Kıbrıs müzelerine bakıldığında, tasarım anlamında bulunduğu coğrafya ile rekabet edebilir olmadığı gözlemlenmektedir. Müzelerin teknolojik olarak gerekli donanımına sahip olmamasının yanı sıra çağdaş müzecilik alanında da yeterli düzenlemeler yapılmamıştır. Örnek teşkil eden bir tasarıma ve anlayışa sahip Leventis Belediye Müzesi haricinde bu çalışma kapsamındaki diğer müzeler birtakım düzenlemelere ihtiyaç duymaktadır.

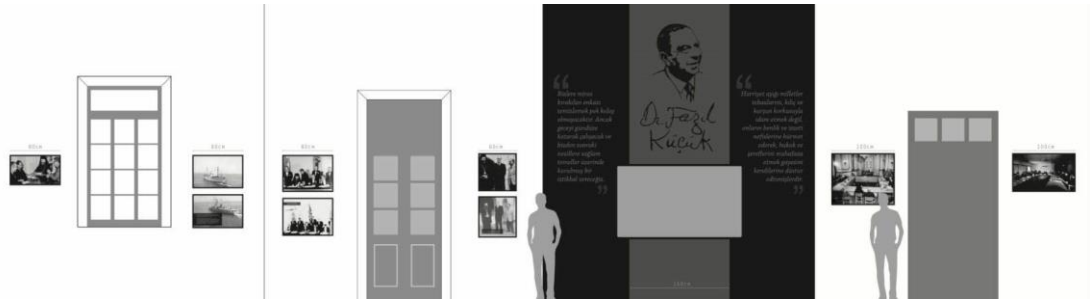
Bu konuyla ilgili son dönemde bazı girişimler ve atılımlar yapılmış ancak olumlu sayılabilecek adımlar atılamamıştır. Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti, Cumhuriyet meclisinin himayesinde 7-8 Haziran 2017’de gerçekleşen “Müze, Arşiv ve Kütüphanelerde Yeni Açılımlar” (MAKYA) çalıştayında, konu ile ilgili durum tespiti yapmak ve adımlar atmak için bir girişimde bulunmuştur. Dört farklı masada, dört başlık üzerinde (1-Yasal düzenlemeler, 2-Dijitalleştirme, 3-Hizmetlerin Çeşitlendirilmesi ve 4- Birlikte Çalışabilirlik) beyin fırtınası gerçekleştirilmiş ve belli tespit ve öneriler ortaya konulmuştur. Ancak değişen hükümetler ve politikaları dolayısı ile bu çalıştay –birkaç atılım hariç- sonuca ulaşamamış ve değişmez hükümet politikası olarak hayata geçirilememiştir. Bu çalıştay sonucu olarak dijital arşivleme ve müzecilik alanlarında girişimler başlatılmış ve meclis koleksiyonunun sanal ortamda da izlenebilmesi için çalışmalar başlatılmıştır.

Benzer bir girişim Mağusa Eski Eserler Dairesi tarafından başlatılmıştır. Eski Eserler Dairesi bünyesinde çalışan arkeologlar ve uzmanlar, depolarda bulunan eserlerin sergilenebilmesi için İskele Arkeoloji Müzesini iyi niyetli çabaları sonucunda hayata geçirmişlerdir. Ancak açılan müze yukarıda daha önce sözü edilen mevcut problemlere çözüm olamamıştır. Kıbrıs’ın Kuzey’inde bulunan müzelerdeki tasarım problemleri bu müzede de gözlemlenmektedir.

Bahsi geçen problemlerin ana kaynağı dışarıdan hizmet alınmaması ve ayrılan bütçedeki kaynak eksikliğidir. Eski eserler çalışanları ile yapılan sözlü görüşmelerde, personelin konudan haberdar olduğu ancak yoğun iş programında bu durumla mücadele edemediği anlaşılmaktadır. Sergileme,

bilgilendirme ve aydınlatma sorunları tasarımı eski eserler bünyesinde bulunmayan Grafik tasarımcılar, özellikle bu alanda çalışmalar yapmış mimarlar ve iç mimarların eksikliği sebebiyle beklenen evrensel tasarım ilkeleri ile örtüşmemektedir. Dışardan konu ile ilgili uzmanlardan hizmet alımı bu sorunların giderilmesini sağlayacak ve Kıbrıs müzelerine çağdaş bir düzen ve saygınlık kazandıracaktır. Dolayısı ile arkeolog ve sanat tarihçilerin alanına girmeyen tasarım ilkeleri, bu konudaki uzmanlardan gelecek destek ve ortak çalışma ile daha verimli bir seviyeye ulaştırılabilir. Böyle bir ortak çalışma sayesinde evrensel tasarım ilkelerinde var olan hata payı da asgari seviyeye indirgenmiş olacaktır. Yakın zamanda yenilenen Dr. Fazıl Küçük Müzesi'nde Yakın Doğu Üniversitesi Öğretim Görevlisi Dr. Gökhan Okur tarafından uygulanan grafik tasarım çalışmaları ve uygulamaları, konu ile ilgili uzman görüşünün ne denli etkili olduğunu ortaya koymaktadır. Ön çalışmalar ergonomiden tipografiye planlanarak ortaya konmuş ve uygulanmıştır (bkz. Görüntü 61)





Görüntü 61: Öğr. Gör. Dr. Gökhan Okur tarafından tasarlanan grafik tasarım uygulamaları.

Dıřarıdan hizmet alınmaması kadar, ayrılan devlet bütçesinin kısıtlı olması da büyük oranda sorun yaratmaktadır. Bu durumda devlet desteğinin yanı sıra özel kuruluşların sponsorlukları da önemli katkı sağlayacaktır. Bu durum Güzelyurt Arkeoloji ve Doğa müzesinde etkisini göstermektedir. Tařkent Doğa Parkı sergilenen endemik hayvan türlerinin sergi alanına sponsor olmuş ve bakımını üstlenmiştir. Bu sayede müzedeki maddi yük hafifletilmiş, sergi alanı çağdař bir görünüme kavuřturulmuřtur. Bu destekle müze gerekli kısımların yenilenmesi için ihtiyacı olan bütçeyi elde etme olanağına kavuřmuřtur.

Özel sektörden gelecek destek ve disiplinler arası ve çok disiplinli gibi çağdař çalışma yöntemleri ile Kıbrıs müzelerinde tasarım problemlerinin çözümü kısa vadede hayata geçirilmeli ve küresel rekabete hazır hale getirilmelidir. Teknolojik altyapının hazırlanması ve müzelere entegrasyonu ilgili kuruluşlarca araştırılmalı, bu çalışmanın uzantısı olarak tasarımcılar da konu ile ilgili alana özgü arařtırmalar geliřtirmelidir. Bu önerilerin her farklı disiplin için, ileriki arařtırmalarda örnek bir çalışma olabileceğı düşünölmektedir.

KAYNAKÇA

- AYBAY, C. BİLGİLENDİRME TASARIMINDA DİSİPLİNLERARASI TASARIM İŞBİRLİĞİ VE GRAFİK TASARIMIN BU İŞBİRLİĞİNDEKİ YERİ.
- Boylan, P.,&Woollard, V. (2006). *Running a Museum: TheTrainer's Manual: forUsewith'Running a Museum: a PracticalHandbook'*. UNESCO.
- Çolak, B. (2011). Tarihsel Süreç İçerisinde Müzelerle Birlikte Değişen Sergileme Mekanları; New York Modern Sanat Müzesi (Moma) Ve Frankfurt Modern Sanat Müzesi (Mmk) Örneği.
- Demir, Ç. (2008). Günümüz Sergileme Tasarımı, Türleri ve Londra'dan Sergileme Tasarımı Örnekleri. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(2).
- Dornie, D. (2006). *Exhibition design*. Laurence king publishing.
- Dur, B. İ. U. (2011). Çevresel Grafik Tasarım'ın Uygulama Alanları. *Sanat Ve Tasarım Dergisi*, 1(7).
- Elmas, H. (2006). ONDOKUZUNCU YÜZYILDAN GÜNÜMÜZE ÖZGÜRLÜK BAĞLAMINDA SANAT NEYDİ, NE OLDU?. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (15), 281-298.
- Hunt, E. G. (2009). Study of museumlightinganddesign.
- KalıTzortzi (2014) Movement in museums: mediating between museum intent and visitor experience, *Museum Management and Curatorship*, 29:4, 327-348, DOI: [10.1080/09647775.2014.939844](https://doi.org/10.1080/09647775.2014.939844)
- KANDEMİR, Ö.,& Özlem, U. Ç. A. R. (2015). Değişen Müze Kavramı ve Çağdaş Müze Mekanlarının Oluşturulmasına Yönelik Tasarım Girdileri. *Anadolu Üniversitesi Sanat & Tasarım Dergisi*, 5(9).
- Keleş, V. (2003). Modern müzecilik ve Türk müzeciliği. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2(1-2).
- Kılıç, H. (1985). *Çağdaş aydınlatma tekniği ve günümüz müzeciliği verilerine göre müze yapıları için yeni bir mimari yaklaşım* (Doctoraldissertation, Yıldız Üniv. Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Fak. Yapı Fiziği Bilim Dalı).

- KIRCI, N. (2010). Müzelerde Sentaktik ve Biçimsel Analiz Üzerine Bir Değerlendirme. *Gazi Üniversitesi Mühendislik-Mimarlık Fakültesi Dergisi*, 25(2).
- Koç, H., & Bulut, İ. (2014). Gestalt kuramının öğrencilerin harita okuma ve yorumlama beceri düzeyleri üzerine etkisini belirlemeye yönelik bir inceleme.
- Levent, N., & Pascual-Leone, A. (Eds.). (2014). *The multisensory museum: Cross-disciplinary perspectives on touch, sound, smell, memory, and space*. Rowman & Littlefield.
- Makya. (2017, June 9). "Müze, Arşiv ve Kütüphanelerde Yeni Açılımlar- Makya 2017" çalışmayı sonuç bildirgesi açıklandı. *Detay Gazetesi*. Retrieved from <http://www.detaykibris.com/muze-arsiv-ve-kutuphanelerde-yeni-acilimler-makya-2017-calistayi-sonuc-bildirgesi-ac-150281h.htm>
- Milgram, P., & Kishino, F. (1994). A taxonomy of mixed reality visual displays. *IEICE TRANSACTIONS on Information and Systems*, 77(12), 1321-1329.
- ÖZKASIM, H., & Ögel, S. (2011). Türkiye'de müzeciliğin gelişimi. *İTÜ DERGİSİ/b*, 2(1).
- SÜRÜCÜ, O., & BAŞAR, M. E. (2016). Kültürel Mirası Korumada Bir Farkındalık Aracı Olarak Sanal Gerçeklik. *Artium*, 4(1).
- Tokay Arğan, M. (2009). Sanat Galerilerinin Sergi Salonunda Algılanan Hizmet Kalitesi Boyutları.

EK KAYNAKÇA

- Baloian, N., Luther, W., Biella, D., Karapetyan, N., Pino, J. A., Schreck, T., ... Hitschfeld, N. (2017). Exploring collaboration in the realm of virtual museums. In *Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)* (Vol. 10391 LNCS, pp. 252–259). https://doi.org/10.1007/978-3-319-63874-4_19
- Barbieri, L., Bruno, F., Mollo, F., & Muzzupappa, M. (2017). *User-centered design of a virtual museum system: A case study*. *Lecture Notes in Mechanical Engineering*. https://doi.org/10.1007/978-3-319-45781-9_17
- Beer, S. (2015). Virtual Museums. In *Proceedings of the 2015 Virtual*

Reality International Conference on ZZZ - VRIC '15 (pp. 1–6).
<https://doi.org/10.1145/2806173.2806191>

- Bekker-Nielsen, T. (2004). The Roads of Ancient Cyprus. *Lancet*, 1(7909), 732–733. Retrieved from <http://www.mtp.hum.ku.dk/details.asp?eln=201271>
- Caraceni, S. (2014). Comparison between virtual museums. *SCientific RESearch and Information Technology*, 4(1), 51–58. <https://doi.org/10.2423/i22394303v4n1p51>
- Carrozzino, M., & Bergamasco, M. (2010). Beyond virtual museums: Experiencing immersive virtual reality in real museums. *Journal of Cultural Heritage*, 11(4), 452–458. <https://doi.org/10.1016/j.culher.2010.04.001>
- Charitos, D., Lepouras, G., Vassilakis, C., Katifori, A., Charissi, A., & Halatsi, L. (2001). Designing a virtual museum within a museum. *Proceedings of the 2001 Conference on Virtual Reality, Archeology, and Cultural Heritage - VAST '01*, 284. <https://doi.org/10.1145/585041.585043>
- Cheatham, F. R., Cheatham, J. H., & Owens, S. H. (1987). *Design Concepts and Applications*. Prentice-Hall.
- Cressey, D. (2016). Science in culture 2016. *Nature*, 529, 22–24.
- Danyun, L., & Jiun, C. Y. (2016). Historical cultural art heritage come alive: Interactive design in Taiwan palace museum as a case study. In *Proceedings of the 2016 International Conference on Virtual Systems and Multimedia, VSMM 2016*. <https://doi.org/10.1109/VSMM.2016.7863187>
- Erdik, M., Erturk, N., & Durukal, E. (2008). Seismic risk mitigation in Istanbul museums. *Advances in the Protection of Museum Collections from Earthquake Damage: Papers from a Symposium Held at the J. Paul Getty Museum at the Villa on May 3-4, 2006*, 95–105.
- Ferdyn-Grygierek, J. (2016). Monitoring of indoor air parameters in large museum exhibition halls with and without air-conditioning systems. *Building and Environment*, 107, 113–126. <https://doi.org/10.1016/j.buildenv.2016.07.024>

- Fillis, I., Lehman, K., & Miles, M. P. (2017). The museum of old and new art. *Journal of Vacation Marketing*, 23(1), 85–96. <https://doi.org/10.1177/1356766716634153>
- Galloway, H. (2009). *Study of Museum Lighting And Design*. Retrieved from <https://digital.library.txstate.edu/bitstream/handle/10877/3203/fulltext.pdf?sequence=1>
- George R. H. Wright. (1992). Construction (from Ancient Building in Cyprus). In *Ancient Building in Cyprus* (pp. 354–399).
- Goulding, C. (1999). Contemporary Museum Culture and Consumer Behaviour. *Journal of Marketing Management*, 15(7), 647–671. <https://doi.org/10.1362/026725799785037003>
- Herscher, E. (1995). Archaeology in Cyprus. *American Journal of Archaeology*, 99(2), 257–294. <https://doi.org/10.2307/581086>
- Hetherington, K. (2006). Museum. *Theory, Culture & Society*, 23(2–3), 597–603. <https://doi.org/10.1177/0263276406023002107>
- Jones, G., & Christal, M. (2002). The future of virtual museums: On-line, immersive, 3d environments. *Created Realities Group*, 1–12. Retrieved from http://w.created-realities.com/pdf/Virtual_Museums.pdf
- Kaymak, E., & Faustmann, H. (2009). Cyprus. *European Journal of Political Research*, 48(7–8), 925–938. <https://doi.org/10.1111/j.1475-6765.2009.01871.x>
- Ker-Lindsay, J., & Webb, K. (2004). Cyprus. *European Journal of Political Research*. <https://doi.org/10.1111/j.1475-6765.2004.00186.x>
- Müller, K. (2002). Museums and Virtuality. *Curator: The Museum Journal*, 45(1), 21–33. <https://doi.org/10.1111/j.2151-6952.2002.tb00047.x>
- Narumi, T., Kasai, T., Honda, T., Aoki, K., Tanikawa, T., & Hirose, M. (2013). Digital railway museum: An approach to introduction of digital exhibition systems at the railway museum. In *Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)* (Vol. 8018 LNCS, pp. 238–247). https://doi.org/10.1007/978-3-642-39226-9_27
- Nekuza, P. (2016). Technology and the museum culture. *Muzeologia a*

Kulturne Dedicstvo-Museology And Cultural Heritage, 4(2), 67–74.

- Niccolucci, F., & Felicetti, A. (2007). Digital libraries and virtual museums. In *Electronic imaging & the visual arts: the foremost European electronic imaging events in the visual arts: EVA 2007 Florence: conference, workshops, meetings, training & exhibition, 26-30 March 2007* (pp. 32–37).
- Pescarin, S. (2014). Museums and Virtual Museums in Europe: Reaching expectations. *SCIRES-IT - SCientific RESearch and Information Technology*. <https://doi.org/10.2423/i22394303v4n1p131>
- Price, R., & Price, S. (1995). Executing Culture Musée, Museo, Museum. *American Anthropologist*, 97(1), 97–109. <https://doi.org/10.1525/aa.1995.97.1.02a00710>
- Sacher, D. ., Weyers, B. ., Biella, D. ., & Luther, W. . (2014). Smart Museums – Exploiting Generative Virtual Museums. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 8867, 384–387. Retrieved from <https://www2.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-84921625812&partnerID=40&md5=404c5f67d66164ce0c7f12c6cd22d6e7>
- Soganci, I. O. (2017). The Museum of Innocence: Five concepts for challenging the status quo in art education. *International Journal of Education Through Art*, 13(1), 77–93. https://doi.org/10.1386/eta.13.1.77_1
- Suh, J. (2013). A Typology Study: Exploration of Interior Archetypes in Museums and Exhibition Spaces Focusing on Art Museums and Memorials. In *Advancing Environmentally Responsible Design February 17–19, 2013 – Indianapolis, Indiana*.

INTERNET KAYNAKLARI:

- Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi, (2017). *Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesinin Tarihçesi, Misyonu ve Vizyonu*, Ankara,Türkiye
Kaynak:<http://www.dtcf.ankara.edu.tr/kurumsal/fakulte-hakkinda/>
Erişim Tarihi: 05.04.2017
- Bağışkan, T, (2013) Kıbrıs'ta "Uluslararası Müze Günü" ve "Müzeler Haftası"
Kaynak: <http://www.yeniduzen.com/kibrista-uluslararasi-muze-gunu-ve-muzeler-haftasi-80402h.htm>
Erişim Tarihi:11.11.2018
- Dünyada Müzecilik Tarihi, (n.d)
Kaynak: <http://www.kulturelbellek.com/dunyada-muzecilik-tarihi/>
Erişim Tarihi:14.10.2016
- EMYA, (2018). *History of the Organisation*
Kaynak: <http://www.emya2018.eu/#about>
Erişim Tarihi:06.09.2018
- ICOM Türkiye Milli Komitesi, (2013). *Hakkımızda*
Kaynak:<http://icomturkey.org/tr/hakk%C4%B1m%C4%B1zda>
Erişim Tarihi:12.3.2016
- ICOM, U. M. K. (2015). ICOM' a Göre Müze'nin Tanımı
Kaynak:<http://icomturkey.org/tr/icoma-g%C3%B6re-m%C3%BCzenin-tan%C4%B1m%C4%B1>
Erişim Tarihi:18.11.2015
- Kurumu, T. D. (2018). Online Türkçe Sözlük
Kaynak:http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5a54c2a034eca2.56723037
Erişim Tarihi: 11.04.2018
- Kurumu, T. D. (2018). Online Türkçe Sözlük
Kaynak:http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5a54c3493ff0f0.36576503
Erişim Tarihi: 11.04.2018

- Kurumu, T. D. (2018). Online Türkçe Sözlük
Kaynak: http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.54992b7f8900c1.55129807
Erişim Tarihi: 11.04.2018
- Masumiyet Müzesi (2014). *Müze*
Kaynak: <http://tr.masumiyetmuzesi.org/page/muze>
Erişim Tarihi: 02.04.2016
- McClellan, A. (1996). Watteau's dealer: Gersaint and the marketing of art in eighteenth-century Paris. *The Art Bulletin*, 78(3), 439-453
Kaynak: https://www.jstor.org/stable/pdf/3046194.pdf?casa_token=NUjclaYIuv0AAAAA:r_5_pfzOOeiwGLzAFwhiSv3cYqtdXeH_CgSPqlo5qQOHXmSK40hEQkeRALtZrLvbUow-TEi-SQ_Fknnap7kvOrWtyAxZpkLh20hl3plXBJE2jTPDvHy79w
Erişim Tarihi: 20.11.2018
- Modern, T. (2004). Unilever Series: Olafur Eliasson: The Weather Project.
Kaynak: <http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/unilever-series/unilever-series-olafur-eliasson-weather-project-0>
Erişim Tarihi: 18.12.2016
- Müzesi, K. (2018). Cyprus Museum, Lefkosia
Kaynak: <http://www.mcw.gov.cy/mcw/DA/DA.nsf/0/67084F17382CF201C2257199001FE4AD?OpenDocument>
Erişim Tarihi: 09.05.2018
- Rivi re, G. H., & Regional Seminar on the Educational Role of Museums. (1960). *Unesco Regional Seminar on the Educational R le of Museums: Rio de Janeiro, Brazil, 7-30 September 1958*. Unesco.
Kaynak: <http://unesdoc.unesco.org/images/0006/000644/064490Eo.pdf>
Erişim Tarihi: 16.11.2018
- Smithsonian Institution, (2018), Smithsonian at a Glance.
Kaynak: <https://www.si.edu/about>
Erişim Tarihi: 30.10.2018
- Tasarımfisi, (2014). *Anadolu Medeniyetleri M zesi, Bilgilendirme ve Y nlendirme Tasarımı Uygulaması*.

Kaynak: <https://www.tasarimofisi.com.tr/project03>

Erişim Tarihi: 20.02.2017

- T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, (2018), *İstanbul Arkeoloji Müzeleri*, İstanbul, Türkiye

Kaynak: <https://www.muze.gov.tr/tr/muzeler/istanbul-arkeoloji-muzeleri>

Erişim Tarihi: 16.01.2018

- Tribe, M., & Jana, R. (2007). New Media Art-Introduction. In *Brown University Wiki: Art, Technology and Culture Colloquium*.

Kaynak: <http://atc.berkeley.edu/201/readings/New%20Media%20Art%20-%20Introduction%20-%20Mark%20Tribe%20-%20Brown%20University%20Wiki.pdf>

Erişim Tarihi: 20.03.2017

- Quaranta, D. (2013). *Beyond New Media Art*. Lulu. com.

Kaynak: http://www.linkartcenter.eu/public/editions/Domenico_Quaranta_Beyond_New_Media_Art_Link_Editions_ebook_2013.pdf

Erişim Tarihi: 27.03.2017

- Zongker, B. (2013). Smithsonian makes push in 3D imaging of artifacts.

Kaynak: <https://phys.org/news/2013-11-smithsonian-3d-imaging-artifacts.html> Erişim Tarihi: 18.12.2016

ÖZGEÇMİŞ

Serkad Hasan Işıkören 1979 yılında Gazimağusa, KKTC de doğdu. İlk, orta ve lise eğitimini İstanbul'da tamamladıktan sonra Doğu Akdeniz üniversitesi, Arkeoloji ve Sanat tarihi bölümünü birincilikle bitirdi. Yüksek lisansını Girne Amerikan üniversitesi Mimarlık Mühendislik Fakültesi İç Mimarlık Bölümünde Görsel sanatlar ve Müziğin disiplinler arası ortak çalışması ve Eğitime yansımaları üzerine tamamladı. Konuyla ilgili Gazi Üniversitesi ve Girne Amerikan Üniversitelerinde uluslararası atölye çalışmalarına katıldı. 2007 yılında İspanya'nın Mallorca adasında "University of Balearic Islands" tarafından yürütülmekte olan arkeolojik kazı çalışmalarına katıldı. 2014 yılında Yakın Doğu Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi'nde başladığı Doktora çalışmasını 2018'de tamamlayan Serkad Hasan Işıkören evli ve bir çocuk sahibidir.