

T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
MÜZECİLİK ANABİLİM DALI
MÜZECİLİK PROGRAMI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

MÜZELERDE SANAL GERÇEKLİK UYGULAMALARI

Ali Kemal ERTEM

Danışman
Doç. Dr. Zeynep ÇAKMAKÇI

İZMİR - 2024

YÜKSEK LİSANS
TEZ ONAY SAYFASI

Üniversite : Dokuz Eylül Üniversitesi
Enstitü : Sosyal Bilimler Enstitüsü
Adı ve Soyadı : ALI KEMAL ERTEM
Öğrenci No : 2020801744
Tez Başlığı : Müzelerde Sanal Gerçeklik Uygulaması

Savunma Tarihi : 27.05.2024
Danışmanı : Doç.Dr. Zeynep ÇAKMAKÇI

JÜRİ ÜYELERİ

<u>Ünvanı, Adı, Soyadı</u>	<u>Üniversitesi</u>	<u>İmza</u>
Doç.Dr. Zeynep ÇAKMAKÇI	-Dokuz Eylül Üniversitesi
Doç.Dr.Bariş GÜR	-Dokuz Eylül Üniversitesi
Dr.Öğr.Üyesi Feyzullah ŞAHİN	-İzmir Demokrasi Üniversitesi

ALI KEMAL ERTEM tarafından hazırlanmış ve sunulmuş olan bu tez savunmada başarılı bulunarak oy birliği / oy çokluğu () ile kabul edilmiştir.

Prof. Dr. Asuman ALTAY
Müdür

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “Müzelerde Sanal Gerçeklik Uygulamaları” adlı çalışmanın, tarafımdan, akademik kurallara ve etik değerlere uygun olarak yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

..../...../2024

Ali Kemal ERTEM



ÖZET

Tezli Yüksek Lisans Tezi
Müzelerde Sanal Gerçeklik Uygulamaları
Ali Kemal Ertem

Dokuz Eylül Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü
Müzecilik Anabilim Dalı
Müzecilik Programı

Müzeler, eleştirel düşüncüyü geliştiren ve kültürü teşvik eden eğitim ve didaktik öğretim alanları olarak yaşam algımızı şekillendiren ve gelecekte de şekillendirmeye devam edecek olan yerlerdir. Müzeleri ziyaret etmek, insan varoluşunu anlam ve yük ile dolduran eşsiz bir gereksinimdir. Müzeler insanların görsel algılarında önemli değişiklikler meydana getirir. Bugün ve geçmiş arasında kurulan anlamsal bağlar geleceğin inşasına da yardımcı olur.

Ziyaretçiler, gördükleri nesnelere, şeyleri öğrenmek için müzelere gelirler ve karşılaştıklarını anlamak için, kavramsal çerçevelerine -tarih bilgisi ve tecrübeye- güvenirler. Sergilere bakarak ve yorumlayıcı materyalleri okuyarak/izleyerek ya kendi kavramsal çerçevelerini doğrular ya da yetersiz olduklarını anlayarak uygun bir kavramsal çerçeve belirlemeye çalışırlar. Bu hem deneyimli hem de acemi müze ziyaretçisi için geçerlidir.

Modern dijital teknolojiler, her bir ziyaretçinin tercih ettiği öğrenme yöntemine ve yaklaşımına göre yönetilebildiği için sunum aşamasında bu çok yönlülüğünün önemi kolaylıkla ayırt edilebilir. Yeni teknolojiler ve kablosuz internet erişimi daha istikrarlı olarak ve her yerde geliştikçe dijital teknolojilerin potansiyeli artacak, böylece daha güçlü yeni deneyimler gerçekleşecektir. Ve bu potansiyel, hareket kabiliyetiyle birleştirildiğinde, modern ziyaretçilerin beklentilerini karşılayacak kadar güçlü bir teknolojik altyapı oluşacaktır.

Bu çalışma içerisinde müzeciliğin gelişimi, müzeciliğin gelişiminde teknolojinin önemi ve sanal gerçeklik uygulamalarının müzelerde uygulamalarına odaklanılmıştır. Dünyadaki ve Türkiye'deki müzecilik

anlayışının gelişimi tarihsel süreçte irdelenmiş ardından özellikle çağdaş müzecilik anlayışı çerçevesinde teknolojinin, özellikle de sanal gerçeklik uygulamalarının kullanımı araştırılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Müze, Müzecilik, Sanal Gerçeklik



ABSTRACT

Master's Thesis

Virtual Reality Applications in The Museums

Ali Kemal Ertem

Dokuz Eylül University

Graduate School of Social Sciences

Department of Museology

Museology Program

The estates are places that will shape our lives and continue to shape our lives in the future as respected educational institutions that play an important role in increasing the intellectual intelligence and the development of the culture industry. Visiting a museum is a personal need that makes sense for the existence of a person. The mirrors create great changes in people's visual perception. The semantic bonds established in the past and in the past also help shape the future. Visitors rely on conceptual frameworks - historical knowledge and experience - to understand what they see, what they see, and what they come across. They try to determine an appropriate conceptual framework if they see the exhibits and read / watch the interpretive material or if they understand that their conceptual frameworks are correct or inadequate. This applies to both experienced and beginner museum visitors.

The versatility of modern digital technology in managing and presenting according to the learning style and approach preferred by each visitor is central to its unique potential. As new technologies evolve and wireless internet access is more stable and everywhere is developed, the potential of digital technologies will increase, so stronger new experiences will be realized. And when combined with this potential mobility, a technological infrastructure will be built that is strong enough to meet the expectations of modern travelers.

In this study, the development of museum focuses on the importance of technology in the development of museum and the application of virtual reality applications in museum. then been analyzed in the development of museology in

the world and in Turkey, especially in the historical process within the framework of contemporary museum understanding of technology were also investigated in particular the use of virtual reality applications.

Keywords: Museum, Museology, Virtual Reality



MÜZELERDE SANAL GERÇEKLİK UYGULAMALARI

İÇİNDEKİLER

TEZ ONAY SAYFASI	ii
YEMİN METNİ	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER	viii
KISALTMALAR	x
TABLO LİSTESİ	xi
ŞEKİLLER LİSTESİ	xii
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

MÜZE KAVRAMI, MÜZELERİN TARİHSEL GELİŞİMİ VE İŞLEVİ

1.1. MÜZE KAVRAMI	6
1.2. MÜZE TÜRLERİ	10
1.3. DÜNYA'DA VE TÜRKİYE'DE MÜZECİLİK	12
1.3.1. Dünya'da Müzeciliğin Ortaya Çıkışı ve Gelişimi	13
1.3.2. Türkiye'de Müzeciliğin Ortaya Çıkışı ve Gelişimi	15
1.4. MÜZELERİN İŞLEVLERİ	17
1.4.1. Müzelerin Toplumsal İşlevi	17
1.4.2. Müzelerin Eğitim İşlevi	20
1.4.3. Müzelerin Kültürel İşlevi	20
1.4.4. Müzelerin Turizm Aracı Olarak İşlevi	21

İKİNCİ BÖLÜM

GELENEKSEL VE ÇAĞDAŞ MÜZECİLİK ANLAYIŞI UYGULAMALARI

2.1. GELENEKSEL MÜZECİLİK ANLAYIŞI	26
------------------------------------	----

2.1.1. Geleneksel Müzelerin İletişim Dili ve Etkileşimi	26
2.2. ÇAĞDAŞ MÜZECİLİK ANLAYIŞI	32
2.2.1. Çağdaş Müzecilikte Sanat Formunun ve Estetik Anlayışının Gelişimi	32
2.2.2. Çağdaş Müzecilikte İzleyici Unsurlarının Değişimi ve Mekân Pazarlama	34
2.2.3. Çağdaş Müzecilikte Yaklaşım Yöntemleri	37

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

SANAL GERÇEKLİK MEKANI OLARAK MÜZELER

3.1. SANAL GERÇEKLİK KAVRAMI	42
3.2. MÜZECİLİKTE SANAL GERÇEKLİK UYGULAMALARI	52
3.3. SANAL GERÇEKLİK UYGULAMALARININ MÜZELERE KATKISI	61
3.3.1. Sanal Gerçeklik Müzesi Haberleri	61
3.3.2. Müze Sanal Ama Keyif Gerçek	61
3.3.3. Sanal Gerçeklik Destekli Yeni Müze Sarıkamış Harekatı'nı Anlatacak	63
3.4. ÇAĞDAŞ MÜZECİLİKTE TEKNOLOJİNİN ROLÜ	64
3.4.1. Teknolojik Uygulamaların Müzecilikteki Yeri	65
3.4.2. Çağdaş Müzecilikte Teknolojinin İzleyici Katılımına Etkisi	66
3.5. SANAL MÜZECİLİK: GEÇMİŞTEN GÜNÜMÜZE	67
3.5.1. Sanal Müze Nedir?	68
3.5.2. Sanal Müzenin Tarihçesi	69
3.5.3. Sanal Müzenin Türleri	70
SONUÇ	76
KAYNAKÇA	78

KISALTMALAR

2D	Two Dimentional
3D	Three Dimentional
VR	Virtual Reality
AR	Augmented Reality
CD-ROM	Compact Disc Read-Only Memory
RSS	Rich Site Summary
TCP/IP	Transmission Control Protocol/Internet Protocol
SMTP	Simple Mail Transfer Protocol
http	Hypertext Transfer Protocol
HTML	Hypertext Markup Language
UNESCO	Birleşmiş Milletler Eğitim, Kültür ve Bilim Örgütü
ICOM	Uluslararası Müzeler Konseyi

TABLO LİSTESİ

Tablo 1: 2016 Yılında Ülkemizin En Çok Ziyaret Edilen Müze ve Ören Yerleri s.22



ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1: Müze Fonksiyonları Üçgeni	s.14
Şekil 2: Türkiye’de Müze ve Ören Yerleri Ziyaretçi Sayıları	s.21
Şekil 3: Üç Boyutlu Holografik Görüntü. Edirne Türk İslam Eserleri Müzesi	s.41
Şekil 4: Kibyra Üç Boyutlu Antik Şehir Bilgi Sistemi. Burdur Arkeoloji Müzesi	s.45
Şekil 5: Gerçeklik ve Sanallık Doğrusu	s.46
Şekil 6: Üç Boyutlu Çömlek Yapımı Uygulaması. Burdur Arkeoloji Müzesi	s.47
Şekil 7: Louvre Müzesi Etkileşimli Sanal Tur	s.47
Şekil 8: Birleşik Krallık Müzesi	s.48
Şekil 9: Apollo 11 Sanal Tur	s.49
Şekil 10: Rijkk Museum Online Tur	s.49
Şekil 11: Future Experience Müzesi	s.50
Şekil 12: Londra Müzesi Sanal Turu	s.51
Şekil 13: Smithsonian Ulusal Hava ve Uzay Müzesi Sanal Turu	s.52
Şekil 14: MoMA Sanal Turu	s.52
Şekil 15: Birleşik Krallık Müzesi Dijitalleştirilmiş Koleksiyon	s.55
Şekil 16: Louvre Müzesi Sanal Müze Deneyimi	s.56
Şekil 17: Eye Revolution Sanal Simülasyon	s.56
Şekil 18: Jeffrey Shaw Sanal Müze Deneyimi	s.58
Şekil 19: Eczacıbaşı Sanal Müzesi	s.59
Şekil 20: İnteraktif Görsel Sunum. Gaziantep Zeugma Müzesi	s.60
Şekil 21: Bir Bölümü Yurtdışına Kaçırılan Dionysos ve Aradne’nin Düğünü Mozaïği’nin Normal Görünümü ve İnteraktif Sunumu. Gaziantep Zeugma Müzesi	s.61
Şekil 22: Samsung Woofbert yazılımı ile Sanal Müzecilik Deneyimi	s.64
Şekil 23: BBC Medeniyetler Arttırılmış Gerçeklik Uygulaması	s.69
Şekil 24: CD-ROM ile Çevrimdışı Müze Deneyimi	s.70
Şekil 25: Sanal Gerçeklik Uygulamaları Kullanılarak Dijital Müze Deneyimi	s.71

Şekil 26: British Council Online Sergi Deneyimi	s.73
Şekil 27: Efes Deneyim Müzesi	s.73
Şekil 28: Vatikan Müzesi Sanal Tur	s.74
Şekil 29: İstanbul Kadın Müzesi	s.75
Şekil 30: New York Müzesi Dijital Sergisi	s.76
Şekil 31: Pergamon Panorama Müzesi- Berlin	s.77
Şekil 32: T.C Kültür ve Turizm Bakanlığı Sanal Müzeleri	s.77



GİRİŞ

Müzeler, eleştirel düşünceyi geliştiren ve kültürü teşvik eden eğitim ve didaktik alanlar olarak yaşam algımızı şekillendiren ve gelecekte de şekillendirmeye devam edecek olan yerlerdir. Müzeleri ziyaret etmek, insan varoluşunu anlam ve yük ile dolduran eşsiz bir gereksinimdir. Müzeler insanların görsel algılarında önemli değişiklikler meydana getirir. Bugün ve geçmiş arasında kurulan anlamsal bağlar geleceğin inşasına da yardımcı olur.

Müzelerde yer alan nesnelere, orijinal bağlarından, oluşturulduğu ve kullanıldığı bağlamlardan çıkarılır ve belirli zaman diliminde belirli toplumların temsilcileri haline gelecekleri çeşitli anlamlarla yeniden donatılır. Bu sunumun kapsamı genellikle sınırlı olduğundan nesnenin menşinin bazı yönleri ziyaretçiye aktarılırken diğerleri açıklanmaz.¹ Zamanımızın anlayışına göre müze, "*kapalı kutuların hizalaması olmamalı, fakat farklı tanımlamalara (nesnelere uygulanan ardışık gözlemlerin geçmişi ile başlayan) çok çeşitli anlatılara izin veren aynalar olmalıdır*".²

Bu anlayışa uygun kullanılan kültürel teknolojilerin her biri kendi söyleyiş etkilerine sahiptir. Örneğin, ortaya çıkan ve çeşitlendirilmiş kullanıcı gruplarına ilgi duyularak ve koleksiyonları ve bilgileri daha sinematik bir şekilde (3D nesnelere, sürükleyici ortamlar ve zihin haritaları gibi 3D semantik yapılar aracılığıyla) sunarak hedeflenen temel bilgi erişiminin ötesine geçilir. Eyleme ve psikolojik katılıma daha fazla vurgu yapılırken bilgi sunumunun birincil biçimi olan tanımlamada bir gerileme olur.³

Sanal gerçeklik, müzelerin fiziksel yetersizliklerinden dolayı ya da nesnelere kırılganlıkları ve özel işleme ihtiyaçları nedeniyle sunamayacağı sergilere yardımcı olabilir. Ayrıca, artık mevcut olmayan, kısmen korunan veya kolaylıkla ziyaret

¹ Amato, Sarah. "Quai Branly museum: representing France after empire." *Race & class* 47.4 (2006), s.61.

² Amato, Sarah. "Quai Branly museum: representing France after empire." *Race & class* 47.4 (2006), s.62.

³ Cameron, Fiona. "Digital Futures I: Museum collections, digital technologies, and the cultural construction of knowledge." *Curator: The Museum Journal* 46.3 (2003): 336

edilemeyen ortamların, yapıların veya nesnelerin görselleştirilmesi ve simüle edilmesi ihtiyacı olduğu durumlarda da kullanılabilir.⁴

Günümüze kadar oldukça az sayıda müzenin, sanal gerçeklik teknolojilerini denediği ve kullandığı görülür. Bunun başlıca nedeni, sanal bir ortamın hem geliştirilmesinin hem de yürütülmesinin maliyetli oluşudur. Sanal bir ortamın geliştirilmesi, özellikle farklı bilgi alanlarına kıyasla çeşitli uzmanlıklara sahip bir grup insanın iş birliğini gerektirdiği için, geleneksel bilgi sistemleriyle karşılaştırıldığında zahmetli ve zaman alıcı bir süreçtir. Ancak bu olumsuzluğa rağmen müzelerde sanal gerçeklik kullanımı artmaktadır çünkü gelişen dünyada müzeler büyüyen bir endüstri ve en önemli boş zaman mekânlarından biri haline gelmiştir.

Günümüz müzeleri çeşitli dijital medya formlarını (video, ses, animasyon ve bilgisayar sunumları) içermektedir. Günümüze kadar bir sergide bilgilendirme işlevi, nesnelerin kendileri ve beraberindeki yazılı etiketlerle iletilmesi şeklinde gerçekleşiyordu. Bugün ise müzeler, bilgi ve önemli fikirleri iletmek için farklı araçlarla ziyaretçiye ulaşmaya çalışmaktadır. Çok-boyutlu, çok-duyumsal deneyimler dönemi gelmiştir. Artık ziyaretçiler müzelerde kendilerini yüksek çözünürlüklü video görüntüleri, yüksek ve net sesler, sanal gerçeklik, koku, dokular, renkler ve titreşimlerle çevreleyen ortamlarda bulabilme imkanına sahiptir.⁵

Müzelerin, sanal gerçeklik ekranlarını ve bilgisayar tarafından üretilen etkileşimli deneyimlerini kullanma konusuna olan özel ilgisi, ziyaretçilerin müze binasından çıkmadan söz konusu mekânı ve zamanı deneyimlemesine izin verilebilmesinden kaynaklanmaktadır.⁶

Müzelerin ticari baskıyla beraber eğitici işlevinin giderek artışı ve müzelerin yapısının fiziksel konumunu aşma potansiyeli, müzelerin sanal gerçekliği, eğitmek, eğlendirmek ve göz kamaştırmak için gerekli bir “silah” olarak görmelerine neden olmaktadır.⁷

⁴ Lepouras G, Vassilakis C (2004) Virtual museums for all: employing game technology for edutainment. *Virtual Real* 8(2):96-106, s.96

⁵ Falk, John H., and Lynn D. Dierking. *The museum experience revisited*. Routledge, 2016, s.118-119

⁶ M. Roussou, "Incorporating Immersive Projection-based Virtual Reality in Public Spaces", *Proceedings of 3 rd International Immerse Projection Technology Workshop*, Stuttgart, Germany, May 1999, pp.33-39.0

⁷ F. Fischnaller and Y. Singh, "MultiMegaBook", *Catalogue of Ars Electronica Festival '97*, Linz, Austria, September 1997.

Sanal müzeler, sanal gerçeklik teknolojilerinin kullanımıyla hem araştırmacıların hem de halkın eserleri görselleştirmelerine, kullanımlarını öğrenmelerine ve genellikle sergilenmeyen sergileri görüntülemelerine yardımcı olmayı amaçlar. Sanal gerçeklik teknolojilerinden yardım alan müze projelerinde iki sistem kullanılmaktadır. İlki bireysel olarak ziyaretçiler ve araştırmacılar tarafından kullanılabilir başa monte edilen sistemler (Sanal Gerçeklik [Virtual reality (VR)] gözlükleri), ikincisi ise masaüstü sistemlerdir.⁸

Dijital teknolojilerin en büyük vaadi, bilgiyi nasıl "sundukları" değil, ziyaretçinin kendi deneyimini kontrol altına almasını sağlayacak kapasiteleridir. Ziyaretçilerin kendi deneyimlerini geliştirmeleri, onların kendi motivasyonlarını destekleyen (ziyaretçinin kültürel ve sosyal geçmişiyle destek sağlayacak) şekillerde bu teknolojileri kişisel olarak uyarlamalarına izin verildiği ölçüde artabilecektir.⁹

Müzeler günlük hayatımızda karşılaşmadığımız garip ve harika şeylerle dolu yeni ortamlardır. Ziyaretçiler, gördükleri nesnelere, şeyleri öğrenmek için müzelere gelirler ve karşılaştıklarını anlamak için, kavramsal çerçevelerine tarih bilgisi ve tecrübeye- güvenirlere. Sergilere bakarak ve yorumlayıcı materyalleri okuyarak / izleyerek ya kendi kavramsal çerçevelerini doğrular ya da yetersiz olduklarını anlayıp uygun bir kavramsal çerçeve belirlemeye çalışırlar. Bu hem deneyimli hem de acemi müze ziyaretçisi için geçerlidir.

Modern dijital teknolojinin her ziyaretçinin tercih ettiği öğrenme stili ve yaklaşımına göre yönetilmesi ve sunumundaki çok yönlülüğü, benzersiz potansiyelinin merkezinde yer alır. Yeni teknolojiler geliştikçe, kablosuz internet erişimi daha istikrarlı olup her yerde erişilir hale geldikçe dijital teknolojilerin potansiyeli artacak, böylece daha güçlü ve yeni deneyimler yaşanacaktır. Ayrıca, bu potansiyel hareket kabiliyetiyle birleştirildiğinde, modern ziyaretçilerin beklentilerini karşılayacak kadar güçlü bir teknolojik altyapı oluşacaktır.¹⁰

Bu çalışma içerisinde müzeciliğin gelişimi, müzeciliğin gelişiminde teknolojinin önemi ve sanal gerçeklik uygulamalarının uygulamalarına odaklanılmıştır. İlk önce kısaca müze kavramına değinilmiş, dünyada ve Türkiye’de

⁸ Lepouras G, Vassilakis C (2004) Virtual museums for all: employing game technology for edutainment. *Virtual Real* 8(2):96-106, s.97-98

⁹ Falk, John H., and Lynn D. Dierking. *The museum experience revisited*. Routledge, 2016, s.123

¹⁰ Bowen, Jonathan, et al. *Digital technologies and the museum experience: Handheld guides and other media*. Rowman Altamira, 2008, s.17-18

müzecilik anlayışının gelişimi tarihsel süreçte irdelenmiş, ardından özellikle çağdaş müzecilik anlayışı çerçevesinde teknolojinin, özellikle de sanal gerçeklik uygulamalarının kullanımı araştırılmıştır. Literatür taraması yoluyla elde edilen bilgiler özellikle sanal gerçeklik uygulamalarının araştırıldığı bölümde henüz uygulamaların çok yeni olması nedeniyle internet ve YouTube gibi sosyal mecralarda örnek taramalar şeklinde yapılmıştır. Mevcut örnek ve kaynaklar sorgulanırken teknolojik gelişimin, özellikle de sanal gerçekliğin müzecilik anlayışının gelişimine etkisi göz önüne serilmeye çalışılmıştır. Genel olarak müzecilik kavramının gelişimi; bilgi teknolojilerinin kullanımı ve gelişimine odaklanarak müzelerdeki teknoloji kullanımının zamanımızın bir gerekliliği olarak ortaya çıkışına ve önemine değinmek ve sanal gerçeklik uygulamalarının müzeciliğin ihtiyaçlarını karşılamaya yönelik olarak nasıl geliştirildiğine; müzecilik anlayışını, geleneksel müze anlayışının aksine nasıl dönüştürdüğüne odaklanılmıştır. Bu amaçla, ilk olarak müze kavramının tarihsel gelişimine ve müzelerin işlevlerinin nasıl değiştiğine bakılmıştır. Müzelerin toplum, eğitim, kültür ve turizm alanlarında işlevlerini irdelenerek bu alanlarda nasıl bir rolü olduğu gösterilmeye çalışılmıştır. Daha sonra, Geleneksel ve Çağdaş Müzecilik anlayışı arasındaki farklar gösterilip bunlar örneklerle açıklamaya çalışılmıştır.

Özellikle, sanal gerçekliğin müze çalışmalarına nasıl sirayet ettiğine ve günümüz koşulları dolayısıyla sanal gerçekliğin müzelerin ayrılmaz bir parçası haline geldiğine değinmek ve bu bağlamda üçüncü bölümde sanal gerçeklik kavramının ne olduğuna odaklanılmıştır. Sanal gerçeklik yarattığı etkileşim sayesinde kişileri pasif izleyici olmaktan çıkarıp bir program ya da ortamın bir parçası, aktif katılımcısı haline getirmektedir. Ayrıca bu bölümde sanal gerçekliğin müzelerdeki uygulamalarının müzecilik anlayışında köklü değişimlerin önünü nasıl açtığı, müzecilikteki heyecan verici gelişimi örneklerle açıklanmaya çalışılmıştır. Sanal müze, fiziksel olarak bir mekâna ihtiyaç duymadan koleksiyonunun tümünü ya da bir bölümünü internet üzerinden dünya çapında erişime açmakta ve ziyaretçisiyle iletişimini kesintisiz kılmaktadır. Sanal müzecilik hızla yayılmakla birlikte müzeler bu teknolojiyi farklı amaçlarla kullanabilmektedir. Tezde, sanal müzeciliğin farklı kullanımına ve izleyiciye sağladığı kolaylıklara örneklerle yer verilmiştir.

Tezde dijitalleşme teknolojisindeki gelişime paralel olarak sanal gerçeklik uygulamalarının daha da yaygınlaşacağı ve hatta müzelerin ayrılmaz bir parçası haline

geleceđi öngörölerek kullanılan ve olası sanal gerçeklik uygulamalarının müzelere katkısı dikkate alınmıştır



BİRİNCİ BÖLÜM

MÜZE KAVRAMI, MÜZELERİN TARİHSEL GELİŞİMİ VE İŞLEVİ

Sanal gerçeklik uygulamalarının müzelerde kullanımına ilişkin bilgi vermeden önce ilk olarak müze ve müzecilik kavramları açıklanarak, müzelerin tarihsel gelişimine değinilecektir. Bu bağlamda müzelerin toplumsal, kültürel, eğitim ve turizm odaklı işlevlerine vurgu yapılacak, daha sonrasında ise müzelerin neden toplumsal süreçlere uyum göstermek zorunda olduğu ve müzelerin “yaşamasi” için teknolojinin ne denli önemli olduğu incelenecektir.

1.1. MÜZE KAVRAMI

Mousalonlar, Yunancada "moussa" ve Latince "musa" olarak bilinen ilham verici yaratıklardır. Bu periler sadece şairler için değil, güzellikle ilgilenen herkes için bir ilham kaynağıydı. Mousa, Yunanca 'men' kökünden gelir ve ruh, düşünce, yaratıcı güç anlamına gelir. Mitolojiye göre tanrılar, doğanın insanüstü güçlerinden uzaklaşp mousa formuna bürünerek insanlara yaklaşmışlardır. Mitologlara göre Muse'ler, Tanrı ile insan arasındaki ara varlıklar olarak nitelendirilirler.¹¹ Müze sözcüğü de Yunanca *mouseion* kelimesinden dilimize geçmiştir.

Koleksiyonların ilk örneklerinin kökenlerini antik Yunanistan ve Roma'ya dayandırmak mümkündür, ancak müze koleksiyonlarının oluşmasını sağlayan temel neden Rönesans'taki hümanizm akınıdır. Bu dönemde, insanın yanı sıra yaratıcı çalışmalarının doğanın çeşitli yönlerinin anlaşılmasına katkıda bulunabileceği düşüncesiyle oluşturulan koleksiyonlar, Rönesans hümanizmi için çok önemliydi. Söz konusu objeler ve koleksiyonlar kayıp uygarlıkların anlaşılmasına yol açmış, bilim insanlarına ve sanatçılara ilham kaynağı olmuştur. Bu araştırma odaklı koleksiyonlar sadece önemli bir tarihsel dönemi yansıtmakla kalmadı, aynı zamanda yeni bir estetik anlayışın gelişmesine de katkıda bulundu. Ayrıca 18'in bilimsel ilerlemesinin temelini

¹¹ Azra Erhat, “Mitoloji Sözlüğü”, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1993, s.208-209

attı. Doğaya ve teknik gelişmelere ilgi duyan yüzyıl, klasik rasyonaliteyi ve deneysel bilimi canlandırmaya hizmet etti.¹²

Rönesans'taki hümanizm felsefesi, insan merkezli düşünceyi vurgulamış ve merak uyandıran nesnelere bilgi ve değer görmüştür. Bu anlayış müzelerin oluşumunda belirleyici bir rol oynamıştır. Değerli eserlerin toplanmasıyla ortaya çıkan hazineler, belirli bir entelektüel ortamda sergilenerek korunmuş ve müzelerin koleksiyonlarını oluşturmuştur. Bu topluluklar, insanlığın tarihi boyunca biriktirdiği değerlerin korunmasında ve gelecek nesillerle iletişim kurmada çok önemli bir rol oynamıştır. Bu nedenle müze koleksiyonları oluşturmanın fikrinsel zemini bu dönemde oluşmuştur. Bu, 15. yüzyıldan kalma koleksiyonların özgünlüğünün ve koleksiyonlar ile mekanlar arasındaki ilişkiyi vurgulayan kültürel bir fenomenle de ilişkilidir. Bu fenomen, koleksiyonları korumayı amaçlayan özel, ayrı odalar sağlandığında ve bu odalar belirli bir düzenlemeye tabi tutularak yeni bir atmosfer kazandığında ortaya çıkar.¹³

Sömürgecilik yaygınlaştıkça Avrupa müzeleri başta Yunanistan, Mısır, Hindistan ve Osmanlı İmparatorluğu'ndan getirilen eserleri sergilemeye başladı. Bu sömürgeci koleksiyonculuk süreci, eserlere yeni bir bakış açısı kazandırarak kolektif müzecilik anlayışını ve düşüncesini değiştirdi. Tarih Müzesi kavramı 19. yüzyılda şekillendi. Müzeler bu dönemde kurumsallaştı ve koleksiyonlarına bağlı olarak farklılık gösteren yeni türler ortaya çıktı. 20. yüzyılda halk hayatı, el sanatları ve folklorla ilgili nesnelere ilgi arttı ve bu nesnelere toplamak için etnografya müzeleri açıldı. 1960'lı yıllardan sonra modern sanat müzelerinin yükselişi ile sergi tekniklerinde çeşitlenme ve farklı bakış açıları ortaya çıkmıştır. Ziyaretçi çekmek için müzeler kısa süreli ve uzun süreli sergiler, film gösterimleri, konferanslar ve biyografiler gibi etkinlikler düzenledi ve yenilikçi bir şekilde yaklaşımlar geliştirdi.¹⁴

Atölyelerin çağdaş sergi ihtiyaçlarını dikkate alan modellerle galeriler, modern müzeye doğru önemli bir adım atmıştır. Ziyaretçinin mekânsal deneyimini geliştirmek

¹² Cannon-Brookes. (1984). "The Nature of Museum Collections", **Manual of Curatorship: A Guide to Museum Practice**, pp.115-126. Ed. John M.A.Thompson and others. Vol. 1. Butterworths, London, s.115

¹³ Guerrieri, M. (2002). "Müze: Hatıra ve Gerçeğin Sahnesi". **Sabancı Üniversitesi Sabancı Müzesi: Bir Kuruluşun Öyküsü**, ss.53-116. Ed. Reyhan Alp. Sabancı Üniversitesi Sabancı Müzesi Yayını, İstanbul, s.67

¹⁴ Ayfer Karabıyık, "**Çağdaş Sanat Müzeciliği Kapsamında Türkiye'deki Müzecilik Hareketlerine Bir Bakış**", Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum, 2007, s.37

üzere tasarlanan galeriler, kontrolü kolaylaştırırken daha rahat bir dolaşım sağlıyor. Işığın koleksiyonun algılanması üzerindeki etkisini dikkate alan ve obje ve eserleri düzenlerken belirli bir yerleştirme planı öngören bu galeri modeli ilk olarak 16. yüzyılda Floransa'daki Galleria degli Uffizi'de kullanılmıştır.¹⁵

17. yüzyıl müzecilik kavramının oluşmasında önemli bir döneme işaret etmiştir. Koleksiyonların çeşitlenmesiyle birlikte, bu koleksiyonlar artık bir kümenin yalnızca zevk nesnelere olarak değil, sosyal değişim ve bilgi aktarımı için araçlar olarak görülüyor. Bu değişiklik özellikle Elias Ashmole'un özel koleksiyonunu Oxford Üniversitesi'ne bağışlamasıyla dikkat çekmektedir. Bu bağış, özel koleksiyonların toplumun erişimi, görüşü ve kullanımı için açıldığı, böylece üniversitenin holdinglerine giren bu koleksiyonun, ilk örneklerinden biridir, sosyal bir yerin bilgi kaynaklarına aittir.¹⁶

Müzeler daha önce sadece nesnelere ve sanat eserlerinin depolandığı yerler olarak algılanırken, Guerrieri'nin bakış açısı artık tarafsız alanlar olarak görülüyor. Bu yerler artık dinin, monarşinin veya feodal güçlerin etkisi altında değil; Tam tersine laik sivil kültürün sembelleri olarak görülüyorlar. Müzeler toplumun ortak mirasını temsil eden, geçmişin ve günümüzün değerlerini birleştiren yerler olarak görülmektedir. Bu, müzelerin kamu ve kamu kurumları olarak tanınmasına giden yolda önemli bir adımdır.¹⁷ şeklinde ifade ettiği bu gelişme ile müzelerin halka açık, kamusal bir kurum niteliği kazanması yolunda büyük bir adım atılmıştır.

Uluslararası Müzeler Konseyi (ICOM), müzeyi somut ve somut olmayan mirası araştıran, toplayan, koruyan, yorumlayan ve sergileyen bir kurum olarak tanımlamaktadır. Kâr amacı gütmeyen bu kamu hizmeti kuruluşları açık, erişilebilir ve kapsayıcı olmalıdır. Müzeler çeşitliliği ve sürdürülebilirliği teşvik ederken etik, profesyonel ve işbirliği içinde çalışır ve iletişim kurar. Ayrıca çeşitli eğitim, eğlence, düşünce ve bilgi paylaşımı deneyimleri sunarlar. Benzer şekilde müze koleksiyonları,

¹⁵ Guerrieri, M. (2002). "Müze: Hatıra ve Gerçeğin Sahnesi". **Sabancı Üniversitesi Sabancı Müzesi: Bir Kuruluşun Öyküsü**, ss.53-116. Ed. Reyhan Alp. Sabancı Üniversitesi Sabancı Müzesi Yayını, İstanbul, s.26

¹⁶ Madran, B.(1999). "Müze Türleri". **Yeniden Müzeciliği Düşünmek**. Ss.3-19. Der. Tomur Atagök. Yıldız Teknik Üniversitesi Yayınları, İstanbul, s.5

¹⁷ Guerrieri, M. (2002). "Müze: Hatıra ve Gerçeğin Sahnesi". **Sabancı Üniversitesi Sabancı Müzesi: Bir Kuruluşun Öyküsü**, ss.53-116. Ed. Reyhan Alp. Sabancı Üniversitesi Sabancı Müzesi Yayını, İstanbul, s.83

potansiyel deęerleri veya estetik ve eęitimsel önemleri nedeniyle toplanan ve korunan nesnelerin bir koleksiyonu olarak tanımlanır.¹⁸

Müze sözcüęü, Yunan mitolojisinde güzel sanatların ve tiyatronun ilham perileri olan Musaların annesi Mnemosyne'nin adında da geçen "erkekler" kökünden gelmektedir. Klasik çağlarda destan, müzik, aşk şiiri, hitabet, tarih, trajedi, komedi, dans ve astronomiyi simgeleyen dokuz ilham perisinin tapınaklarına müze adı verildięi söyleniyor. "Müze" kelimesi 15. yüzyılın ikinci yarısında Medici ailesine ait bir koleksiyon için kullanılmış ve bu koleksiyona "kamu yararına" ifadesi eklenmiştir. ICOM tarafından 1962 yılında düzenlenen bir sempozyumda kelimenin içerięine araştırma, koruma, eęitim ve kültürel faaliyetler de dahil edilmiş ve "müze" adı üç işlevi olan bir kavram haline gelmiştir.¹⁹

Guriana göre müzeler, çevreleriyle yakın çalışan ve dięer kurumlarla sınırlarını belirsizleştiren "zorunlu" ve "karışık" özelliklere sahip kurumlardır.²⁰

N. Akyürek Vardar, müzeler; kişilerin bilgi ve farkındalık kazanmaları, eęitmeleri, eğlenmeleri için belirlenen içerik ve programa uygun olarak bulunan ve bulunan varlıkların araştırılması, uyanış duyarlılıęı ve ilgisi; Gelecek nesillere aktaran ve kâr ve beklentiden bağımsız olarak onları gösteren, teşvik eden, tarihsel zenginlięi teşvik eden, bilimsel ve kültürel süreklilięe sahip kuruluşlar olarak tanımlar.²¹

Preziosi ve Farago'ya göre müze dünyayı anlamamanın bir aracıdır. Djakovic ve Rakoviç ise müzeyi kimlięimizi ve geçmişimizi anlamak için bir platform olarak görüyorlar. Leinhardt, Tittle ve Knutson'a göre müze, toplulukları kültürel bir bağlamda bir araya getiren, bilimsel ve sanatsal başarıların sosyal ve kültürel kayıtlarını koruyan karmaşık ve özgün bir kurumdur.²²

Sandell'e göre müzelerin en önemli sosyal görevlerinden biri sosyal dışlanmayı önlemektir. Sandell, sosyal dışlanmayı, çeşitli öznelerin kaybı yoluyla belirli grupların

¹⁸ Burcaw, G. Ellis. **Introduction to Museum Work**, 3rd ed. Walnut Creek, London, New Delhi: Alta Mira Press, 1997, s.14.

¹⁹ Demirtaş, K. Müzelerde **Kentsel Kültür Tarihinin Sergilenmesinde Antalya Örneęi** (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Çukurova Üniversitesi Arkeoloji Anabilim Dalı, Adana, 2009, s.5.

²⁰ Gurian, H. E. (2006). *Civilizing the museum: the collected writings of Elaine Heumann Gurian*. New York: Routledge, s.71.

²¹ N.A.Vardar (1996), "Müze ve Müzecilik Kültürü" Kuruluşunun 150.yılında Türk Müzecilięi Sempozyumu III, Bildiriler, s. 19.

²² Gaea Leinhardt, Carol Tittle, Karen Knutson, "Talking to Oneself: Diaries of Museum Visits" Museum Learningn Collaborative Technical Report, October 2000, <http://www.lrdc.pitt.edu/mlc/documents/mlc-04.pdf>, s.2, (02.03.2017)

veya bireylerin dışlanması süreci olarak tanımlamaktadır. Bu nedenle müzeler, müze veya ören yeri ziyaret etme alışkanlığı olmayan belirli gruplara hizmet veren, bu grupların ilgisini çekecek sergiler ve eğitim programları sunan merkezler haline gelmelidir.²³

Postmodern müzeyi yeni müze kavramıyla açıklıyor. Message'a göre yeni müzeler, kültürel nesnelerin, tarihi kalıntıların ve deneyimlerin çağdaş fiziksel özelliklerle değiş tokuşuna adanmıştır.²⁴

Atasoy'a göre müze, geleneksel olarak koleksiyonların vitrinlerde sergilendiği bir yapı olarak görülürken, çağdaş açıdan bakıldığında objelerin veya eserlerin anlamını, faydasını ve değerini anlatarak bireylere bilgilerini derinleştirmenin yollarını öğreten bir eğitim kurumu işlevi görüyor.²⁵

Müze kavramın tüm bu tanımlama çabalarına atıfla, müzenin yaşayan bir organizma olduğunu, bulunduğu çevreden beslenip topluma bu birikimi yansıttığını söyleyebiliriz. Müzeleri, güncel teknolojik gelişmelerin sağladığı dönüşümle beraber insanların zaman içerisinde yolculuk yapmalarına olanak veren, geçmiş-şimdi ve geleceği interaktif bir biçimde ilişkilendirerek tarihsel bilgilerimizi güncelleyip zenginleştirmemizi sağlayan önemli bir kamusal eğitim mekânı olarak nitelendirmek de mümkündür.

1.2. MÜZE TÜRLERİ

Müzeler, koleksiyonlarının büyüklüğü ve çeşitliliğine göre farklı kategorilerde sınıflandırılmaktadır. Bu ayrımı müzelerin tanım, vizyon, misyon ve amaçlarındaki farklılıklar belirlemektedir. Bu zenginlik müzelerin farklı şekillerde sınıflandırılmasını gerekli kılmaktadır. Koleksiyonlara dayalı sınıflandırma, müzeleri sınıflandırmanın en belirgin yoludur. Ancak idari yapıları, işlevleri, coğrafi konumları, sergileme

²³ SANDELL, Richard. (1998). "Museums as Agents of Social Inclusion", *Museum Management and Curatorship*, S:17 (4), s: 405.

²⁴ MESSAGE, Kyle (2006). "The New Museum". *Theory, Culture & Society* (ed. M. Featherstone, C. Venn, R. Bishop, J. Phillips), S: 23 (2-3), s: 603. London: SAGE Publications

²⁵ Atasoy, N. Y. *Çağdaş Eğitimde Müzenin İşlevi*. T. Atagök (Der.). *Yeniden müzeciliği düşünmek içinde* (ss. 147-153), İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Müzecilik Anabilim Dalı, 1999, s.147.

yöntemleri ve içerdikleri bilgi türleri gibi faktörlere bağlı olarak müzeleri sınıflandırmak için çok sayıda olasılık vardır.²⁶

Birleşmiş Milletler Eğitim, Kültür ve Bilim Örgütü (UNESCO)'nun 1958 yılında Brezilya'da düzenlediği bölgesel seminerde oluşturulan sınıflandırma, müzeleri ilgi alanlarına göre aşağıdaki gibi gruplandırmaktadır:

1. Sanat Müzeleri
2. Modern Sanat Müzeleri
3. Arkeoloji, Tarih ve Kültürel Miras Müzeleri
4. Etnografya ve Folklor Müzeleri
5. Doğa Tarihi Müzeleri
6. Bilim ve Teknoloji Müzeleri
7. Bölge Müzeleri
8. Uzmanlık Müzeleri
9. Üniversite Müzeleri

UNESCO'nun bu tanımlamasında da görüldüğü üzere müzeler sergi içerikleri bakımından (sanat tarihi, doğa tarihi vb.) ayrıştığı gibi sahiplik durumuna göre de (bölge müzeleri, üniversite müzeleri) ayrışmaktadır. Günümüzde bu tip sınıflandırmalar değişen toplumsal yapı ve teknolojik gelişmeler nedeniyle yetersiz kalmaktadır. Bu nedenle hem müzeler özelinde hem de UNESCO gibi uluslararası temsil kurumlarınca yeni ayrışmalar ve sınıflandırmalar için gerekli altyapı çalışmaları yapılmaktadır.

UNESCO'nun bu sınıflandırması haricinde, özellikle 21. yüzyıl ile yaşanan gelişmelerle sanal müzelerden de bahsetmek mümkündür. Sanal müze, gerçek müzenin modern teknolojilerin rehberliğinde belirli medyalar aracılığıyla internet ve bilgisayar platformlarına aktarılmasıdır. Bu, bir müze koleksiyonundan dijital olarak kaydedilmiş görüntülerin, ses dosyalarının, metinlerin ve diğer kültürel, tarihi veya bilimsel verilerin elektronik ortamda kullanıma sunulması anlamına gelir. Sanal müze aynı zamanda çeşitli dijital nesnelerin mantıksal bir sırayla düzenlendiği bir veri deposu olarak da tanımlanabilir. Bu müzeler fiziki kısıtlamalardan arınmış olmaları nedeniyle sınırsız arşiv ve sergileme olanağı sunmaktadır. Bir müzenin sanal müze

²⁶ Özkan, H.N. **Müzelerde Pazarlama ve İstanbul Müzelerinin İnteraktif Pazarlama Uygulamaları** (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 2010, s32.

sayılabilmesi için tüm eserlerinin internet ortamında erişilebilir olması, özel bağlantıların sağlanması ve ziyaretçilere özel hizmet sayfalarının oluşturulması gerekmektedir. Bu, insanların müzeye fiziksel olarak gidemeseler bile bilgisayarları aracılığıyla eserlere, yazılı kaynaklara ve dijital görüntülere erişmelerine olanak tanıyor; İnteraktif etkinlikler aracılığıyla da interaktif çalışmalar yapabilirsiniz.²⁷

Çalışmanın esas konusu olan sanal müzecilik uygulamalarına detaylı bir biçimde bakmadan önce müzecilik kavramını tanımlayıp, bu kavramın gerek dünyada gerekse ülkemizdeki gelişimine değinmek elzemdir. Müzeciliğin tarihsel evrimi, aslında teknolojinin müzeciliğin gelişimine etkisini de göstermesi bakımından ilginçtir. Bu nedenle bir sonraki bölümde gerek dünyada gerekse ülkemizde müzeciliğin toplumsal eğitim ve dolayısıyla bilinç seviyesinin artışına paralel olarak gün be gün nasıl geliştiği ve değiştiği irdelenecektir.

1.3. DÜNYA'DA VE TÜRKİYE'DE MÜZECİLİK

Bu alt başlığın amacı sergi mekânlarından oluşan mekânlara atıfta bulunan müze kavramının yanı sıra bu mekânların oluşturulması ve sürekliliği üzerine yoğunlaşan müzecilik kavramına değinmek ve gerek yurtdışında gerekse ülkemizde müzelerle beraber müzecilik kavramının nasıl geliştiğini incelemektir. Öncelikle müzecilik kavramına değinecek olursak:

Müzecilik veya müzebilim, bir disiplin olan müzelerin organizasyonunu ve amacını araştıran bir alandır. Yani müzelerin toplumdaki yeri ve çeşitli işlevlerinin incelendiği bir bilim dalıdır.²⁸ Tepecik'in bu tanımından da anlaşılacağı üzere müzecilik bir mekânı işletme-kullanma-yorumlama süreçlerinin çok ötesinde bir anlam barındıran bir bilim dalı olarak kabul edilmektedir. Bunun nedeni toplumla iç içe olan ve toplumun bir parçası olan müzelerin ticari amaçların ötesinde kamusal amaçların göz önünde bulundurularak kurulmuş mekânlar olmasıdır.

Müze binaları genellikle mevcut binaların yeniden düzenlenerek müze olarak kullanılması ya da özel olarak müze amaçlı inşa edilmesiyle oluşturulur. Bu binalar

²⁷ Tepecik, A. (2007), "Sanat Eğitimi ve Sanal Müze", **Geçmişten Geleceğe Türkiye'de Müzecilik I Sempozyumu 21-22 Mayıs 2007**, Ankara, Vekam, ss.245-246.

²⁸ Schwarzer, M. (2001). **Graduate training in museum studies: What students need to know?** AAM, Washington D.C., s31.

geçmişin izlerini taşıyan tarihi bir dokuya sahip olabileceği gibi, modern tasarım ve mimari yaklaşımlarla da şekillendirilebilir. Müzeler, kültürel mirası korumanın yanı sıra ziyaretçilere etkileyici ve eğitici bir deneyim sunmak için özenle tasarlanır ve düzenlenir. Bunu İzmir üzerinden açıklamak gerekirse, Konak'ta bulunan İzmir Arkeoloji Müzesi ve İzmir Etnografya Müzesi yapıları itibarıyla bu iki tanıma örnek olarak gösterilebilir.

Müzeler hangi yapı içerisinde bulunurlarsa bulunsunlar belli başlı departmanlardan oluşmaları zorunludur. Müze mekânları, bir kısmı halka açık, bir kısmı kapalı olmak üzere farklı hizmet alanlarından oluşur.²⁹ Bunlar;

1. Tanıtım alanı / giriş
2. Kültür-eğitim ve sosyal hizmet alanları
3. Sergileme alanları
4. Yönetim ve programlama alanları
5. Bilgi-belge ve koruma-restorasyon alanları
6. Depolar ve teknik alanlar olarak gruplandırılabilir.

Yukarıda bahsedilen sınıflamadan da anlaşılacağı üzere müzeler sadece sergileme mekânlarından ibaret değildir. Bu mekânların haricinde bir depolama mekânı, bir eğitim mekânı, bir yönetim mekânı, bir laboratuvar alanı gibi farklı işlevleri içerisinde barındırırlar. Bu bağlamda müzecilik, müzelerin farklı departmanlarının bir bütün halinde işleyebilmesi ve işlevlerini aktif bir şekilde yerine getirmesini de amaçlar.

1.3.1. Dünya'da Müzeciliğin Ortaya Çıkışı ve Gelişimi

19. yüzyıldaki geleneksel müzecilik anlayışında, müzelerin temel işlevleri nesnelere toplamak, korumak, belgelemek, depolamak ve sergilemektir. Ancak 20. yüzyılın sonlarına doğru müzelerin rolü eğitimi de kapsayacak şekilde genişlemiş ve halka yönelik eğitim işlevleri daha önemli hale gelmiştir. Bugün, 21. yüzyılda, müzelerin işlevlerinin genel olarak üç ana kategoriye ayrıldığı düşünülmektedir: koruma, araştırma ve iletişim. Bu da müzelerin sadece geçmişi korumakla kalmayıp,

²⁹ Atagök, T. (1999). "Müze Mimarisi", **Yeniden Müzeciliği Düşünmek**, ss.71-86. Der. Tomur Atagök. Yıldız Teknik Üniversitesi Yayınları, İstanbul, s.75-79

aynı zamanda bilgi üretme, paylaşma ve toplumla etkileşimde bulunma konusunda da aktif bir rol oynadığı anlamına geliyor.

Şekil 1: Müze Fonksiyonları Üçgeni³⁰



Müzenin belirtilen amacı, hedefleri, görevleri ve yetkisi altı ana işlevi şekillendirir (Şekil 1). Bu fonksiyonları Varlık ve Faaliyetler olmak üzere iki ana başlıkta incelemek mümkündür. “Varlıklar” kategorisi altında “toplama”, belgeleme ve koruma toplanırken, faaliyet başlığı altında “araştırma, sergileme, yorumlama ve açıklama” değerlendirilmektedir. Geçmişte ürün odaklı olan organizasyonların artık insan odaklı bir yaklaşıma dönüşmesi nedeniyle müze yönetimi tüm bu farklı görev ve sorumlulukları üstlenmelidir.

Hood, müze ziyaretçilerinin altı farklı değer ve faydaya öncelik verdiğini buldu. Bu değerler şunlardır:

1. Sosyal etkileşim ve insanlarla birlikte olma arzusu,
2. Yaratıcı faaliyetlere eğilim,
3. Değerli bir şeyler yapma eğilimi,
4. Keyifli ve estetik bir ortamda kendini rahat hissetme arzusu,
5. Sıra dışı ve yeni deneyimlere duyulan arzu,
6. Öğrenme ve bilgi edinme fırsatlarına duyulan istek,
7. Aktif olarak dahil olduğunu hissetme arzusu.

Toplumsal değişim ve gelişmekte olan yeni müzecilik anlayışı, müzenin rolünü dört ana işlev üzerine odaklamaktadır. Bu işlevler nesnelere toplanması, korunması, derinlemesine araştırma ve son olarak toplumla etkileşimdir. Bu bakış

³⁰ Bakbaşı, C. (2010). **İstanbul’da Müzeler Temel Yapısal Özellikler, Fırsatlar ve Tehditler, Politika Önerileri Sektörel Araştırma Raporu**, İstanbul, İstanbul Kültür Mirası ve Kültür Ekonomisi Envanteri, s.9

açısı, müzelerin yalnızca geçmişi sergileyen değil, aynı zamanda toplumsal değişime de katkıda bulunan aktif kurumlar olduğunu vurgulamaktadır.

1.3.2. Türkiye’de Müzeciliğin Ortaya Çıkışı ve Gelişimi

15. yüzyılın sonlarından 1750’li yıllara doğru modernleşmenin bir göstergesi olarak kabul edilen müze olgusu giderek yaygınlaştı. Özellikle büyük Avrupa başkentlerinde müzelerin açılması, Osmanlı İmparatorluğu’nun batılılaşma ve modernleşme çabalarına dikkat çekmiştir. Avrupa’nın, antik Yunan uygarlığının Avrupa uygarlığının kökeni olduğu ve Avrupalı olmayan ulusların antik nesnelerin değerini anlamadığı iddiası, Osmanlı topraklarından Avrupa’ya nesne transferini rahatsız edici hale getirdi. Osmanlılar kendi topraklarından çıkan eserlerin Avrupa müzelerinde sergilenmesinden rahatsız olmuş ve şikâyette bulunmuşlardır. Müzecilik faaliyetleri Osmanlı topraklarında geç başladı ve ilk müzelerin on dokuzuncu yüzyılın ortalarında kurulması, eski eserler konusunda uzmanlaşmış Osmanlı tebaası olmadığı için Osmanlı yönetimi için tartışmalı bir konuydu.³¹

Türkler Anadolu’ya geldikten sonra, Bizans döneminde olduğu gibi pragmatik bir yaklaşımla eski ve çürümüş yapı malzemelerini yeni mimari eserlerde kullanmışlardır. Örneğin Anadolu Selçuklu hükümdarı I. Alaeddin’in Konya’da yaptırdığı camide Bizans ve Klasik döneme ait 41 sütun kullanılmıştır. Örneğin, Konya’daki Anadolu Selçuklu Hükümdarı I. Alâeddin tarafından kendi adına yaptırılan caminin yapımında Bizans ve Klasik devirlere ait 41 adet sütun kullanılmıştır.³² Kısacası, müzecilik anlayışındaki biçimiyle eski eserlerin korunup saklanması düşüncesi henüz oluşmamıştı. Eski olanlar yeni yapılara eklenerek kullanıma sokuluyordu.

Müzeciliğin geçmişi oldukça eski dönemlere dayanmakla birlikte Mezopotamya ve Mısır imparatorlarının katkılarıyla gelişmiş, Grekler (Yunanlarla) aracılığıyla bilinçli bir yöntem haline gelmiş ve Romalılar tarafından da günümüz müzecilik anlayışının temelleri atılmıştır. Osmanlılar döneminde müzecilik anlayışı

³¹ İbrahim Serbestoğlu, Turan Açık, “Osmanlı Devleti’nde Modern Bir Okul Projesi: Müze-i Hümayun Mektebi”, Gazi Üniversitesi Akademik Bakış Dergisi, Cilt 6, Sayı 12, Yaz 2013, ss.157-172, s.168

³² Atçeken, Zeki; Konya’daki Selçuklu Yapılarının Osmanlı Devrinde Bakım ve Kullanılması, TTK, Ankara, s.57

ressam olarak tanınan Osman Hamdi Bey'in yurtdışında edindiği deneyimlerle ülke topraklarında bulunan tarihi eserleri saklama, koruma ve sergileme tutkusuyla başlamıştır. Yine Osman Hamdi Bey, Osmanlı'nın ilk arkeoloğu olarak dönemin tüm arkeolojik kazılarının kontrolünü üstlenmiş, kazılar için gerekli yasaların çıkmasını sağlamış ve böylece modern Arkeoloji biliminin Osmanlı coğrafyasında temellendirilmesine ve gelişmesine ön ayak olmuştur. 1887-1888 yılları arasında Sayda Antik Kenti'nde yaptığı kazılarda ortaya çıkardığı İskender Lahdi dönemin en önemli buluntularından biri olmuştur. Müze-i Hümayun'un kurulmasıyla birlikte müdürlük görevine başlayan Osman Hamdi Bey "Asar-ı Atika Nizamnamesi"ni 1883 yılında yeniden elden geçirerek Batılı ülkelerin Osmanlı topraklarından antik dönem eserlerini kaçırmalarının önünü kesmiştir. Kazılar sonucunda ortaya çıkarttığı eserleri sergilemek amacıyla Aya Eirene Kilisesi, Çinili Köşk binalarını kullanmıştır. Dahası, dönemin yöneticilerini ikna ederek ilk defa tarihi eserleri sergileyebilmek için doğrudan yatırımlarla müzeye dönüştürülen bina değil, eser sergilemek için bir kompleksin önünü açmış ve bu kompleks günümüze İstanbul Arkeoloji Müzesi olarak ulaşmıştır.

Osman Hamdi Bey'in öncülüğünde başlatılan koruma kanunları ve arkeoloji müzeciliği çalışmaları, Cumhuriyetin ilanından sonra ivme kazanarak modern müzecilik anlayışının benimsenmesine katkı sağladı. Sosyal, psikolojik ve teknolojik bir araştırma alanı olarak modern müzecilik, toplumu eğitime ve cumhuriyet sırasında sosyo-kültürel kalkınmayı teşvik etme hedefini belirlemiştir.

Ancak her yerde olduğu gibi Türkiye'de de müzeciliğin gelişimi sırasında birtakım sorunlarla karşılaşmıştır. Türkiye'de özellikle devlet müzelerine baktığımızda yaşanan en büyük sorunun bilgi yönetimi kısmında olduğunu görmekteyiz. İyi örneklerini son dönemlerde görüyor olsak da devlet müzelerindeki en temel sorunlardan biri müzelerin kendilerini güncellemeyip teknolojinin gerisinde kalmalarıdır. Türk müzeleri, teknolojinin de yardımıyla sergileme, iç tasarım ve tanıtım gibi çağdaş uygulamaları benimsemiş olsalar da, genellikle koleksiyonları koruma ve muhafaza etme görevine odaklanmakta ve halkın eğitilmesine yardımcı

olma görevini ihmal etmektedirler.³³ Bu da her alanda teknolojiyle iç içe olan yeni neslin müzelere mesafeli kalmasına neden olmaktadır.

1.4. MÜZELERİN İŞLEVLERİ

Müzelerin işlevlerini toplumsal, kültürel, eğitim ve turizm işlevleri olmak üzere kabaca dört başlık altında incelemek mümkündür. Bu dört başlık dahi müzeciliğin aslında ne kadar karmaşık ve zor bir süreç olduğunu göz önüne sermektedir.

1.4.1. Müzelerin Toplumsal İşlevi

Toplumun kültürel mirasını toplum adına koruyan ve tanıtan bir kurum olarak bir dereceye kadar kamu malı olan müze, insanların kültürel varlığının somut belgesidir ve halkla etkileşim içinde olmayı amaçlamaktadır. Bu bağlamda ziyaretçisi olmayan ve toplumun ilgisini çekmeyen bir müze işlevini yerine getiremez. Bu nedenle müze ziyaretçilerine erişim sağlamak, müzeleri yönetenlerin görevlerinin bir parçası olmalıdır.³⁴

Bir müze yöneticisi olan Nick Merriman müzeleri erişim ve katılım kriterlerine göre ayırmaktadır. Müzeler, fiziksel erişim, entelektüel erişim ve olanaklara erişim olarak üç sınıfta incelenmektedir. Fiziksel erişim ile müzenin fiziksel olarak kamunun daha kolay kullanabileceği bir yapıda kurulması/kurgulanması/planlanması kastedilmektedir. Entelektüel erişim, müzenin toplumun tüm kesimleri tarafından anlaşılabilir bir sunuma sahip olmasını vurgulamaktadır. Olanaklara erişim kriteri ise müzeye gitmeyen bireyleri araştırarak müzeye gidilmemesinin sosyal, kültürel ve psikolojik nedenlerini ortadan kaldırmayı, müzeyi her açıdan erişilebilir hale getirmeyi amaçlar. Günümüzde müzeler bir eğitim ortamı olmalarının yanı sıra, aynı zamanda katılımcı bir yaklaşıma sahip olmalıdır. Müzelerin eleştiriye/müdahaleye kapalı katı yapıları çözülmekte, katılımcılığın da yer aldığı yeni bir kimliğe kavuşmaktadırlar.

³³ Ayaokur, Alev. Müzelerde Bilgi Yönetimi: Sadberk Hanım Müzesi Örneği, Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara, 2014, s.51

³⁴ Kırca, S.S. Tüketicilerin **Müze Ziyaret Alışkanlıkları ve Müze Tercihlerini Belirleyen Faktörler Üzerine Bir Araştırma** (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya, 2008, s.21

Toplumların deęişimlerine paralel olarak sürekli yenilenen ve deęişen bir yaklaşım müzeler tarafından benimsenmektedir.³⁵

Müzeler, son 150 yılda sadece belli bir izleyici kitlesini memnun eden ya da eğlendiren kurumlar olmaktan çıkıp, tarih bilinci yaratan, belli bir söylem ve ideolojiye sahip, bilgi üreten, toplumsal kimliklerin oluşumuna katkıda bulunan, hatta tarihi yeniden yorumlayan kurumlar haline geldi. Yerel önem 20. yüzyılın ikinci yarısında sosyal-tarihsel müzecilik önem kazanmış, 20. yüzyılın son çeyreğinde ise kentlerin veya toplumların tarihini anlatan müzelerin kuruluşu yaygınlaşmıştır.³⁶

Bugün, müzeler eğitim ve eğlence arasında bir denge kurmaya odaklanmıştır. İzleyicisi müzeye korkmadan, çekinmeden girmekte hatta girmeye heveslenmektedir. Müzeler artık ziyaretçisini karmaşık ve ürkütücü gelen bir sınıf, para, sosyal ve kültürel düzey oyununun getirdiği çatışmaya sokmaz. Müzeye giden ziyaretçi, her an yoklamada bulunma, takip edilme, aidiyet sorunsalı ya da iyi giyinme zorunluluğu duymaz. Müzeler gitgide insanların hiçbir kurum baskısı olmadan kendi deneyimlerini yaşayabilecekleri alanlara dönüşmektedir. Ziyaretçilerin kendi aralarındaki ilişkilerinde müze son derece tarafsızdır; ziyaretçiler çoğu durumda birbirlerini görmezler bile. Diğer çoğu kültürel kurumun tersine, ziyaretçi istediğini seçme, ilgilenmediğini atlama ve tercihlerine odaklanma özgürlüğüne sahiptir.³⁷

Müzeler ve kütüphaneler insanlığın kültürel mirasını aktararak bilgiye katkıda bulunurlar. Her iki kurum da örgün ve yaşam boyu eğitimi destekler, hizmetleri aracılığıyla bilginin yayılmasını teşvik eder ve kültürel zenginliği korur.³⁸ Müzelerin ziyaretçileri/kullanıcıları ile geliştirdiği deneyimler, toplumların eğitiminde önemli rol almakta ve toplumların sosyokültürel eğitimindeki eşitsizliğin oranlarına da olumlu yönde katkıda bulunmaktadır.

Müzeler kültürel hafızanın canlı kanıtlarıdır; Geçmiş uygarlıkların somut izlerini koruyarak ziyaretçilere sunuyorlar. Bu nedenle müzelerin görevi, kültürel

³⁵ Merriman, N. 2000, "Müzeler Koleksiyonlar İçin mi, İnsanlar İçin mi? İngiltere'de Müzelere Ulaşmada Artan Olanaklar Üzerine Son Gelişmeler", **Müzecilikte Yeni Yaklaşımlar, Küreselleşme ve Yerelleşme**, s.69-80, Ed. Kızılyaprak, Z. A., Türkiye Ekonomik ve Toplumsal Tarih Vakfı Yayınları, İstanbul

³⁶ Knowles, Loraine (2001), "Müze Gündeminde Toplumsal Tarih Kavramını Geliştirmek", Kent, Toplum, Müzeler, Deneyimler-Katkılar içinde, Tarih Vakfı Yayınları, s15

³⁷ Karsten Schubert, 'Küratörün Yumurtası', İstanbul Sanat Müzesi Vakfı, 2004, İstanbul, s.73

³⁸ McCook, K.P. ve Jones, M.A. (2002). Cultural Heritage Institutions and Community Building. *Reference and User Services Quarterly*, 41 (4), 327

objelerin içerdği bilgileri yorumlayarak günümüzle ilişkilendirerek önemli bir rol oynamasını sağlamaktır.³⁹ Bu bilgilere dair kanıtları sunma biçimleri ve kültürlerarası diyalogu aktif bir iletişim içerisinde bırakmaları açısından müzeler, toplumsal eğitimin en önemli odaklarından biri olarak karşımıza çıkmaktadır.

Newman ve Mclean, müzelerin toplumsal kabulde önemli bir rol oynadığını savunmaktadır.⁴⁰ Müzeler bu potansiyeli kültürel kimlik ve vatandaşlık kavramları aracılığıyla geliştirmeye çalışır. Ziyaretçiler müze nesnelere kendi kimliklerinin bir parçası olarak görerek geçmişi ve bugünü yeniden yorumlarlar. İletişim politikası, hedef grupların eğitim, yaş, fiziksel ve sosyo-ekonomik durumlarına göre iletişim teknolojilerini ve doğrudan iletişim biçimlerini belirler.⁴¹

Müzenin sosyal işlevi iletişimin önemli bir yönünü temsil eder. İnsanlığın ortak mirasına ilişkin müze eğitimi; sergiler, grafik tasarım ve sanal uygulamalar gibi etkinlikler aracılığıyla bilginin çeşitli ortamlarda kamuoyuna iletilmesini içermektedir. Bir başka deyişle müzede mevcut olan bilginin iletişim kanalları ve mevcut teknolojik araçlar aracılığıyla yayılmasıdır. Pek çok müze iletişim kanallarını iletişim politikasının bir parçası olarak tanımlar ve iletişim hedeflerine bu kanallar üzerinden ulaşmaya çalışır. Kullanılacak iletişim teknolojilerini ve iletişim biçimlerini belirleyen iletişim politikaları, hedef kitlelerin eğitim durumlarına, yaşlarına, fiziksel özelliklerine, sosyokültürel ve sosyoekonomik durumlarına göre değişiklik gösterir.⁴²

³⁹ Putnam, J. The Hidden Dimension of Museum Objects con't, Tumblong, 11.02.2005
<http://www.tumblong.uts.edu.au/about/putnam.cfm>, (10.02.2017)

⁴⁰ Newman ve Mclean, 2002, s.59

⁴¹ NEWMAN, Andrew ve Ian Mclean (2002). "Architectures of Inclusion: Museums, Galleries and Inclusive Communities", Museums, Society, Inequality (ed. R. Sandell), s: 56-68. London: Routledge.

⁴² Boyraz, B. İletişim bağlamında müze teknolojileri ve müzelerde enformasyon. Dokuz Eylül Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi, 1(2), 30, 2012
http://web.deu.edu.tr/edebiyat.dergi/images/stories/sayi2/boyraz_burak, (10.02.2017)

1.4.2. Müzelerin Eğitim İşlevi

Günümüz modern müzecilik anlayışında sadece eserlerin korunması ve sergilenmesi değil eğitim de odak noktasıdır. Müzelerde sergilenen objeler, bir toplumun geçmişteki çabalarının, düşüncelerinin ve yaşam tarzının kanıtlarını oluşturmaktadır. Müzeler bu sayede tarihin anlaşılmasına, eski geleneklerin bilinmesine ve estetik tercihlerin geliştirilmesine katkı sağlamakta, eğitimin sadece okul sınıflarında değil müzeler aracılığıyla da sürdürülebileceği fikrini desteklemektedir. Sonuç olarak müzeler, halkın eğitime ve farklı kültürel geçmişten gelen kişilerin farklı kültürleri anlamasına yardımcı olmaktadır.⁴³ Müzeler bir nevi araştırma enstitüleri gibi sürekli eğitim merkezi rolü oynayarak toplumdaki sosyal entegrasyonu da desteklemektedir.

Avrupa ve Kuzey Amerika'da müze personeli, sadece rutin işlerde değil, eğitimde de geleneksel müzeciliğin ötesine geçen bir rol oynamaktadır. Almanya'da müzelerde sınıflar, atölyeler ve özel sosyal alanlar bulunmaktadır. Bu atölyelerde arkeolojik objeler anaokulu çocuklarının kullanımına sunulmakta, sanat tarihi ve yaratıcılık teşvik edilmektedir. Ortaöğretimde tarih dersleri çoğunlukla müzelerde, arkeolojik ve tarihi objelerle çevrili bir ortamda işlenmektedir. Avrupa ve Kuzey Amerika'daki müzeler, Neolitik dönemden itibaren geçmiş yaşamların paneller ve modeller kullanılarak tasvir edilmesi gibi eğitim yöntemleri sunmaktadır. Yükseköğretimde öğrencilerin tarih ve sanatla tanışmasını sağlamak amacıyla kampüsteki tarihi ve sanatsal eserlerin fiziki kopyalarına ağırlık verilmektedir. Örneğin Bonn'daki bir üniversitede Arkaik, Klasik ve Helenistik dönemlere ait heykellerin dünya çapındaki müzelerde bulunabilen kopyaları bulunuyor.⁴⁴ Bu sergileme yöntemleri son yıllarda Türkiye'de de kullanılmaya başlanmıştır.

1.4.3. Müzelerin Kültürel İşlevi

Anadolu'da arkeolojiye ilişkin halk tabirlerinden biri mezar kazıcılığıdır. Bu bağlamda müzeler de halkın gözünde kimi zaman “mezarlık” olarak görülebilir. Bu

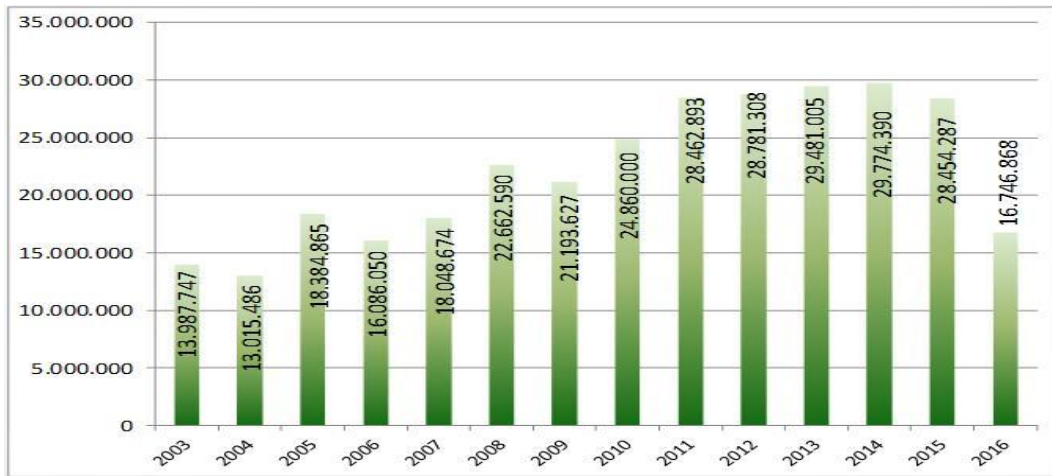
⁴³ Sümer Atasoy (1999), Müzecilikten Yansımalar, 1.Baskı, Anka Yayınları, İstanbul, s.17

⁴⁴ Erdem Yücel (1999), Türkiye'de Müzecilik, Arkeoloji ve Sanat Yayınları, İstanbul, ss. 89-90

önyargı ve eksik bilinç müzelerin kültürel işlevinin göz ardı edilmesi anlamına gelmektedir. Müzeler gerek var olan toplumun kültürel yapısının, gerekse geçmişte o topraklar üzerinde veya dünya üzerinde bulunmuş kültürel yapıların tanıtıldığı mekanlar olarak önemli bir işlevi de yerine getirirler. Tarihinden kopmuş bir toplum aynı zamanda geleceğe yönelik bir perspektif oluşturmakta da sıkıntı çekerek aidiyet problemleri yaşar. Kendisini, kültürünü ve yaşadığı coğrafyanın tarihi geçmişini tanımayan bireyler bu bağlamda hem içinde var oldukları topluma hem de kendilerine yabancılaşırlar ve dolayısıyla kültürel bir deformasyonun içerisinde sıkışıp kalırlar. Müzeler bu bağlamda kültürel yapıya ilişkin donelerin yer aldığı, bireylerin gerek yaşadığı topraklara gerekse yaşadığı topluma aidiyet hissi duymasına olanak sağlayan mekanlar/alanlar olarak da önemli bir işlevi yerine getirirler (Şekil 2). Örneğin Tire Müzesi bu bağlamda Tire tarihine ilişkin önemli verileri barındırırken halen var olan adetlerin de görülebileceği gerek gerçek belge ve materyallerle gerekse müzeye özgü olarak oluşturulmuş materyallerle Tire halkının kendi kültürünü tanınmasına olanak veren bir müze olarak dikkat çekmektedir. Yine İzmir Ahmet Piriştina Kent Arşivi ve Müzesi ve İzmir Etnografya Müzesi, müzelerin kültürel işlevlerine ilişkin önemli örnek mekanlar olarak dikkat çekmektedir.

1.4.4. Müzelerin Turizm Aracı Olarak İşlevi

Şekil 2: Türkiye’de Müze ve Ören Yerleri Ziyaretçi Sayıları



Kaynak: <http://www.kulturvarliklari.gov.tr/TR,180800/2016-yili-muze-istatistikleri.html>, (5 Şubat 2022).

Müzeler özgün içerikleri nedeniyle turizm açısından önemli cazibe alanlarıdır. Bu mekanlar gerek yurtiçi gerekse yurtdışından ziyaretçilerin yoğunlaştığı yerler olarak bir turizm geliri potansiyeli taşırlar. Tablo 1’de görüleceği üzere ülkemizi 2016 yılında yaklaşık 17 milyon kişi ziyaret ederken, bu rakam kimi yıllarda 30 milyona kadar yaklaşmıştır. Aşağıdaki Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü tarafından yayımlanan (Tablo 1) incelendiğinde ise 2016 yılında ülkemizin en çok ziyaret edilen müze ve ören yerleri arasında müzelerin önemli bir ziyaretçi potansiyeline sahip oldukları görülmektedir. Bu iki tablodaki rakamlar karşılaştırıldığında bir yöreye gelen turistlerin sadece doğal güzellikler veya otel olanakları için gelmediğini, müzeleri de bir cazibe alanı olarak gördüklerini göstermektedir.

Tablo 1: 2016 Yılında Ülkemizin En Çok Ziyaret Edilen Müze ve Ören Yerleri

	MÜZE ÖRENYERİ ADI	ZİYARETÇİ SAYISI
1	Konya Mevlâna Müzesi	2.429.573
2	İstanbul Topkapı Sarayı Müzesi	1.463.562
3	İstanbul Ayasofya Müzesi	1.436.577
4	Denizli Hierapolis (Pamukkale) Örenyeri	974.508
5	İzmir Efes Örenyeri	899.021
6	Nevşehir Göreme Örenyeri	509.131
7	Aksaray İhlara Vadisi Örenyeri	385.904
8	Nevşehir Hacıbektaş Müzesi	306.292
9	İstanbul Topkapı Sarayı Müzesi Harem Bölümü	291.870
10	Nevşehir Derinkuyu Yeraltı Şehri	285.645

Kaynak: <http://www.kulturvarliklari.gov.tr/TR,180800/2016-yili-muze-istatistikleri.html>, (5 Şubat 2022).

Ülkemizin sahip olduğu tarihsel zenginliğin gün geçtikçe daha fazla ön plana çıkmasının yanı sıra sahip olduğu arkeolojik, etnik ve kültürel zenginliğin yansıması olarak kurulan müzeler de turizm açısından önemli bir gelir kapısı olarak dikkat çekmektedir. Bu bağlamda müzeler sadece eserin korunması veya sergilenmesi amacı dışında, değişik sergileme uygulamaları ve her sene değişen farklı temalarla yapılan sergilemelerle turist potansiyelini müzeye çekmeyi amaçlar. İşte bu nedenlerle

müzecilik kamusal faydanın yanı sıra devletin önemli bir gelir kalemine dönüşmektedir. Bu durum müzelerin yaşamının devam edebilmesi açısından da gerekli finansal katkının turizm kanalıyla müzelere ulaşmasına yardımcı olabilmektedir. Son dönemlerde bu durum fiziksel katılımın dışında internet yoluyla da devam etmekte, kısmi online müze gezileri de yapılabilmekte ve bir tanıtım aracı olarak kullanılabilir.



İKİNCİ BÖLÜM

GELENEKSEL VE ÇAĞDAŞ MÜZECİLİK ANLAYIŞI UYGULAMALARI

MacDonald, tüm müzelerin bilginin üretimi, bakımı, organizasyonu ve dağıtımıyla doğrudan ilgili olduğunu savunuyor. Bu eylemler geleneksel müzeolojik işlevlerle şu şekilde ilişkilendirilebilir:⁴⁵

1. Bilginin Üretimi, müze koleksiyonundaki nesnelerin doğal, tarihi ve kültürel bağlamlarının incelenmesi, nesnelerin bilgiye dönüştürülmesi sürecini temsil eder ve bu süreç bize insanlığın teknolojik gelişimi hakkında önemli bilgiler sağlar. Bu araştırma, koleksiyondaki her nesnenin tarihini, kökenini ve kullanımını anlamamıza yardımcı oluyor. Bu sayede insanlık tarihi boyunca yaşanan teknolojik gelişmelerin izini sürmek ve anlamak mümkün hale geliyor.
2. Bilginin İdame Ettirilmesi, müze nesnelere korunması işlevine karşılık gelir. Nesnelerin korunması, taşıdıkları bilginin çağlar boyu erişilir kılınmasını sağlar. Bu idame aracılığıyla insanlık tarihi, gelişimi ve teknolojileri adına bilginin kaydedilmesini ve devam ettirilmesini sağlar.
3. Bilginin Düzenlenmesi, Bilginin düzenlenmesi ilişkilerin yaratılmasını gerektirir. Müzelerde bu, nesnelerin sunumu ve koleksiyonların yönetilmesine yönelik sistemler aracılığıyla gerçekleştirilir. Antik buluntu ya da tarihi süreç içerisinde sanat tarihi açısından önemli değişimlere, gelişimlere sebep vererek kültür mirası haline gelen nesnelere birbirlerinin karşılaştırılması, ortaya koydukları bilgi, buldukları ortamlara ve süreçlere dair verdikleri veriler üzerinden değerlendirilerek; yeni bir söylem ortaya koyabilir ve hatta bunlar aracılığıyla düzenlenen bir sergi ile farkındalıklar yaratabilirler.
4. Bilginin Yayılması, Müze ortamından üretilen bilginin topluma aktarılması, müzenin çeşitli bilgi kanalları aracılığıyla erişilebilir hale getirilmesi anlamına gelmektedir. Bu aktarım sergiler, yayınlar, eğitim etkinlikleri gibi doğrudan yöntemlerle olabileceği gibi müze kütüphaneleri, koleksiyon veritabanları ve internet gibi dolaylı yöntemlerle de gerçekleşebilir. Müzeler bilgiyi yaymak ve

⁴⁵ MacDonald, G.F. ve S. Alford. (1991). Museums as Information Utility. Museum Management and Curatorship, 10, 306-307

toplumun geniş kesimlerine ulaşılabilir kılmak için çeşitli iletişim araçlarını kullanır. Müzeler bu sayede bilginin üretimini ve değişimini destekleyerek toplumdaki bilgi düzeyinin artmasına katkıda bulunmaktadır. Bilginin yayılması özellikle son yıllarda internet teknolojileriyle birlikte gelişmiş ve hatta insanlara evlerinden ayrılmadan çevrimiçi bir şekilde müze gezmelerine olanak sağlamıştır.

Geleneksel müzecilik anlayışı öncelikle geçmişin maddi kalıntılarına odaklanırken, müzelerin temel görevlerini nesne odaklı bir şekilde tanımlamıştır. Ancak günümüzde müzelerin rolü koleksiyonları sergilemekle sınırlı değildir. Gelişen bilgi toplumlarında müzeler, toplumu kültürel miras konusunda bilgilendiren ve toplumun ilerlemesine katkıda bulunan önemli kurumlar haline gelmiştir. Bu değişimde bilgi teknolojileri ve internetin rolü büyüktür. Teknolojinin kullanımı müzelerin bilgi ve belge merkezleri olmanın ötesinde eğitim ve kültür kurumları olarak da işlev görmesini sağlamıştır. Bu bağlamda müze bilişimi, bilgi teknolojilerinin müzelerde kullanımını ve etkileşimini inceleyen bir araştırma alanı olarak ortaya çıkmıştır. Müze bilişimi, müzelerin çalışanları, ziyaretçileri ve diğer kullanıcıları üzerinde ne gibi etkileri olduğu ve bilgi teknolojilerinin müze ortamlarına nasıl entegre edilebileceği sorusunu ele almaktadır.⁴⁶ Bu alan özellikle son yıllarda tüm işletmelerin uyum sağlamak zorunda olduğu bir yapıdır. Müzeler bu alanları müzelere fiziksel erişimi olmayan vatandaşlar için ve hatta farklı ülkeden oluşabilecek talepler karşısında sürekli olarak geliştirmek durumundadırlar.

Müze sergileri, doğalarına ve temalarına bağlı olarak ziyaretçi, koleksiyon ve amaç açısından farklılık gösterir. Bu farklılıklar sergileme tekniğinin seçimini etkiler. Sergileme teknolojisi, müzenin ve koleksiyonlarının doğasına uyarlanmalıdır. Ayrıca, müzenin mimarisi ve güvenlik gereksinimleri de sergi türünü belirler. Bu değişkenler müzelerin modernize edilmesini ve devamlılıklarının sağlanması için yeni yöntemlerin uygulanmasını gerektirmektedir. Teknik altyapının tarihi yapılara entegre edilebilmesi için yenilemelerin yapılması ve gerekli altyapının sağlanması gerekmektedir. Ancak bu tür işlemler bazen yapının özgünlüğünü veya kullanılabilirliğini etkileyebilir. Tüm bu değişkenlere rağmen günümüzde müzeler çağdaş yaşam standartlarına uyum

⁴⁶ Marty, P.F., W.B.Rayward ve M.B.Twidale.(2003). Museum Informatics. Annual Review of Information Science and Technology, 37, 259

sağlamak, sürekliliğini korumak ve yaşayan bir kurum olduğunu kanıtlamak için yeni yöntemler bulma ve uygulama çabasıdır.⁴⁷

2.1. GELENEKSEL MÜZECİLİK ANLAYIŞI

Eski eserlere olan ilgi arkeolojik, sanatsal, ekonomik veya dini faktörlere dayanmaktadır. Bu da ülkelerin kültürel miraslarını korumalarına yol açmaktadır. Bu durum ülkeleri kültür varlıklarını korumaya karşı yasalarla tavır takınmaya zorlamıştır.⁴⁸ Bu mecburiyet bazı ülkelerde göstermelik kalsa da çağdaş ülkeler ve ekonomiler bu baskı sonucu oluşan korumacılığı doğru yöntemlerle geliştirerek, bu ilgi ve alakayı bir cazibe ve hatta ekonomiye çevirmişlerdir.

Avrupa'da eski eserlere ilişkin düzenlemeler antik Roma'ya kadar uzanmaktadır. Ancak eski eserleri koruma ve muhafaza etme bilinci tarih boyunca tam olarak gelişmediğinden bilimsel bir bağlantı kurulamamıştır. Roma İmparatorluğu'nda ve Orta Çağ'da estetik ve dini nedenlerle getirilen düzenlemeler birçok eserin tahrip edilmesini engellemiştir.⁴⁹ Bu sayede bu eserler günümüze kadar ulaşabilmiş ve dönemlerine ait farkındalıkları ve teknolojileri hakkında günümüz medeniyetlerine bilgi sağlamışlardır.

2.1.1. Geleneksel Müzelerin İletişim Dili ve Etkileşimi

19. yüzyılda Avrupa'da milliyetçilik arttıkça soy ve köken daha önemli hale gelmiş, böylece arkeolojik çalışmalar önem kazanmıştır. Doğa bilimlerine olan ilgiyle birlikte arkeoloji ve antropoloji de önem kazandı. Tevrat dışında da evrimsel bakış açısına değer verilmeye başlandı. Bu gelişmeler tarih öncesi ve erken tarih araştırmalarının temellerini attı.⁵⁰

⁴⁷ Sönmez, Zeki. "Avrupa'da Uygulanan Bazı Örneklerle Çağdaş Müzecilik ve Serbest Sergileme." II. Müzecilik Semineri Bildiriler. İstanbul: Askeri Müze ve Kültür Sitesi, 1994. 102

⁴⁸ Madran, Emre; "Osmanlı Devleti'nde Eski Eser ve Onarım Üzerine Gözlemler", Belleten, C. XLIX, S. 195, T.T.K. Basımevi, Ankara, 1986, s.503

⁴⁹ Mumcu, Ahmet; "Eski Eserler Hukuku ve Türkiye", A.Ü Hukuk Fakültesi Dergisi, C. XXVI, S. 3-4, Ankara, 1969, s.53

⁵⁰ Arsebük, Güven; "Dünden Bugüne Arkeoloji", Cumhuriyet Dönemi Türkiye Ansiklopedisi, C. I, İletişim Yayınları, İstanbul, 1981, s.66

Eski eserlerin korunması, toplumların estetik ve tarihi değerlerini muhafaza eder, kimliklerini tanımlar ve kültürel miraslarını korur. Bu, toplumlar arası bir görevdir ve insan kültürünün zenginliğini korur.⁵¹

Antik İskenderiye'de, Ptolemy I tarafından kurulan Mausion Tapınağı, ünlü İskenderiye Kütüphanesi'ne ev sahipliği yapmaktadır. Burası aynı zamanda akademisyenler tarafından çalışma, araştırma ve konaklama için kullanılan bir bilim merkezi olarak da hizmet vermiştir.⁵²

Bilginin yayılması ve toplanmasına yönelik antik anlayışın Ortaçağ'da, özellikle Avrupa'da, dini baskılar nedeniyle devam ettirilemediği görülmektedir. Kilise ve manastırlarda zengin koleksiyonlar oluşturulurken, eserler tapınaklarda, kraliyet şatolarında ve manastırlarda muhafaza edilmiştir.⁵³

Nesneler özel, ayrıcalıklı, biricik ve değerlidir. Onları ancak kavrayabilecek bilgiye ve donanımına sahip olanlar inceleyebilir, araştırabilir ve değerlendirebilir. Nesne merkezli yaklaşımın en çarpıcı örneği, 19. yüzyıl müzelerinin ayrılmaz parçası olan alçı kopyalardır. Batı müzelerinde ziyaretçiler, uygarlık şemasını ve dönüm noktalarını göstermek amacıyla düzenlenmiş salonlarda gezer, stillerdeki ilerlemeyi gösteren bir evrim modeli sunacak alçı dökümlerle karşılaşır. 19. yüzyılda Batı müzelerinin kiliselerin kayıt metodolojileri aracılığıyla geliştirilmiş kronolojisine olan ilgisi, diğer bütün amaçları göz ardı edecek oranda güçlüydü. Sergilenen eserlerin bütünlüğü o kadar önemliydi ki, eksik parçaların yerine genellikle alçı kopyalar kullanılıyordu. Bu uygulama, koleksiyonun tamamlayıcı niteliğini korumak ve ziyaretçilere daha kapsamlı bir deneyim sunmak için yaygındı.⁵⁴

Tarih boyunca doğal nesnelere ve sanat eserleri bir arada sergilenmiştir. Bu uygulamanın ilk örnekleri arasında Paleolitik döneme ait mezarlar yer almaktadır. Eski Mısır ve Mezopotamya'da tapınaklarda, mezarlarda ve saraylarda değerli eşyalar sergilenirdi. Sanatsal nesnelere bilinçli olarak toplanması ilk kez Antik Yunan'da ortaya çıktı. Siyasi ve dini öneme sahip merkezlerde, kolonizasyon hareketlerinin uzak

⁵¹ Mumcu, Ahmet; "Eski Eserler Hukuku ve Türkiye", A.Ü Hukuk Fakültesi Dergisi, C. XXVI, S. 3-4, Ankara, 1969, s.50-51

⁵² Arseven, C. E. (1966). Müze. Sanat ansiklopedisi içinde (Cilt III, s. 1487). İstanbul: Milli Eğitim Basımevi, s.1487

⁵³ Karabıyık, Ayfer, **Çağdaş Sanat Müzeciliği Kapsamında Türkiye'deki Müzecilik Hareketlerine Bir Bakış** (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum, 2007, s.35.

⁵⁴ Karsten Schubert, 'Küratörün Yumurtası', İstanbul Sanat Müzesi Vakfı, 2004, İstanbul, s.24

yerlerden getirdiği eşyaları barındırmak için "theasuri" (hazine binaları) adı verilen yapılar inşa edilmiş ve bu alanlar bazı sınıfların ilgi alanı olarak kalmıştır.⁵⁵ Ortaçağ Avrupa'sında modern anlamda bir müze inşa etme ve sergileme fikri yoktu. Yalnızca manastırlar ve kiliselerde sürekli büyüyen dini çizimler, defterler ve nesnelere koleksiyonları vardı.⁵⁶

Batı ülkelerinde eski eserlere olan ilgi ve bu eserlerin incelenmesi, korunması ve sergilenmesine yönelik bu bilgi ve bilinç antik dönem ve Orta Çağ'a dayanmakla birlikte Rönesans'la bu bilinç daha da artmıştı. Avrupa'da Rönesans'la birlikte kısmi olarak halka açık müzeler açıldı ve antik eser toplayıcılığına dair el kitapları hazırlandı.⁵⁷

Günümüzde ilerleme ve teknoloji birikimi, koleksiyonların düzenlenmesinin ötesinde müze sergilerinin fiziksel ve kavramsal olarak planlanmasını gerektirmektedir. Eğitim, koleksiyon yönetimi ve koruma gibi faktörler dikkate alınarak çeşitli planlar hazırlanmaktadır. Bu planlar müzenin türünü, serginin amaçlarını ve hedef kitleyi dikkate almalıdır.⁵⁸

Müzenin toplumla paylaştığı başlıca faaliyet alanı, koleksiyonları hakkındaki bilgilerin sergiler aracılığıyla sunulmasıdır. Bu, müzenin zenginliğini daha geniş bir kitleye ulaştırarak kültürel mirasımızın korunmasına ve geliştirilmesine katkıda bulunur. Sergi, belirli bir alanda sunulan, kavramları, değerleri ve/veya bilgiyi aktarmayı amaçlayan, nesnelere ve onları tamamlayıcı unsurlara dayanan özel bir iletişim aracıdır.⁵⁹

Sergileme, koleksiyonlara ve objelere ilişkin bilgilerin ortaya çıkarıldığı, objelerin yeniden yorumlandığı, bazen de belirli dönemlere odaklanıldığı önemli bir süreçtir. Gerçek bir nesne, kendi varlığı içindeki bilgiyi destekler ancak nesneyi doğru bir şekilde okumak için özel eğitim gerektirir. Müzeler, nesnelere okunmasına rehberlik eden bir eğitimci görevi görür; bu sayede arkeolog, sanat tarihçisi, ilkokul

⁵⁵ Ferruh Gerçek (1999), Türk Müzeciliği, Türk Tarih Kurumu Yayınları, 1.Baskı, Ankara

⁵⁶ Erdem Yücel (1999), Türkiye'de Müzecilik, Arkeoloji ve Sanat Yayınları, İstanbul, s.20

⁵⁷ Gürsoy Şahin, "Avrupalıların Osmanlı Ülkesindeki Eski Eserlerle İlgili İzlenimleri ve Osmanlı Müzeciliği", AÜDTCF Tarih Araştırmaları Dergisi, Eylül 2007, s. 102

⁵⁸ Burak Boyraz, "Müze Teknolojileri ve Sergileme Farklılıkları", İDİL Dergisi, Cilt 2, Sayı 8, 02.08.2008, <https://www.idildergisi.com/makale/pdf/1368620660.pdf>, s.122, (04.05.2017)

⁵⁹ Herreman, Y. Display, exhibits and exhibitions. P. J. Boylan, (Ed.). Running a museum: A practical handbook içinde (ss. 91-103). Paris: ICOM, 2004

<http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001410/141067e.pdf>, (04.05.20017).

öğrencisi, doktor, mühendis gibi farklı kişilerin aynı nesneyi nasıl algıladıklarını bilerek nesnelere okumalarına yön verirler.⁶⁰ Bu rehberlik bazen bir uzmanın kılavuzluğunda çoğu zaman da müze uzmanlarının çalışmaları sonucu ortaya koyduğu, eserin hangi topraklardan geldiği, materyali, yapım tekniği, rengi, cinsi, dönemi gibi teknik bilgilerden oluşmaktadır.

İnsanlar bilgi edinmek için üç temel öge kullanır:⁶¹

1. Sözcükler ve dil: Duyulan veya okunan kelimeler anlam türetmek için zihinsel süreçlere dayanır ve anlamı deşifre etmek için çaba gerektirir.
2. Duyular: Tat, dokunma, koku alma, işitme gibi duyular bilgiyi doğrudan veya çağrışımsal olarak iletebilir.
3. Görüntüler: Görsel uyarıcılar diğer yöntemlerden daha güçlü etkiler bırakabilir ve bilgi iletmek için en unutulmaz yöntemlerinden biridir.

Bir sergide, ziyaretçinin sunulan bilgilere olan ilgisini uyandırmak ve sürdürmek zordur. Ziyaretçinin dikkat süresi, ona ayırdığı enerji ve zaman ile sınırlıdır, bu nedenle etkili iletişim stratejileri gereklidir. Sergi gezme esnasında dikkatin konsantrasyonu, bir nesnenin üzerine odaklanma sürecinde diğer nesnelere görmezden gelme veya çarpıcı olana yönelme eğilimine sahiptir. Sağlanan yüksek isteklendirme konsantrasyonu belirli bir nesne üzerine odaklanmayı sağlar ve serginin amacına ulaşmasına yardımcı olur. Konsantrasyonun düzeyi ise motivasyonun derecesi ile ilgilidir.⁶²

Burcaw, sergi ziyaretçilerine meşgul bir insan ya da bir yerden başka bir yere giden yolcu gibi bakılmasının gerektiğini savunur. Müzenin günün yorgunluğunu atmak ya da eğlenme/egitim amacıyla gelen ziyaretçileri heyecanlandırıp durdurması, onlara keyif alacakları biçimde bilgi vermesi gerektiğini belirtmiş, eğer bunu yapamıyorsa başarılı olamayacağını belirtmiştir.⁶³

⁶⁰ Oruçoğlu, Z. E. Müze sergilemesinde dil ve etkileşim. T. Atagök (Der.). Yeniden müzeciliği düşünmek içinde (ss. 181-188), İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Müzecilik Anabilim Dalı, 1999, s.18.

⁶¹ Dean, D. Museum exhibition: Theory and practice. London and New York: Routledge, 1996, s.26.

⁶² Bitgood, S. The role of attention in designing effective interpretive labels. Journal of Interpretation Research, 5(2), 31-45, 2000, http://www.jsu.edu/psychology/docs/5.1-role_of_attention.pdf, s.33, (03.12.2017).

⁶³ Burcaw, G. E. Introduction to museum work. (3rd. ed.) Walnut Creek, Calif.: Altamira Press, 1997, s.30.

Herreman'a göre sergilerin temel amacı, ziyaretçilerin yorumlama düzeyi ne olursa olsun, mesajlarını açık ve anlaşılır bir şekilde iletmektir. Bilgi yayma araçları kullanılarak sunulan tüm görsel ve yazılı bilgiler açık, anlaşılır bir dille ve okunaklı bir formatta sunulmalıdır.⁶⁴

Sergi türleri, müze ziyaretçilerinin profillerine ve koleksiyonun özelliklerine göre farklı sınıflandırma önerileri içerir. Bu sınıflandırmalar bazen müzenin sergi amacına dayanırken, bazen de ziyaretçi veya nesne odaklı olabilir. Duyusal sergiler izleyicinin duygusal tepkisini hedefler. Eğitici sergiler bilgi sağlar ve eğitmeyi amaçlar. Bu tür sergilerde eğitim içeriği nesnelerin özellikleri üzerinden sunulur. Eğlendirici sergiler ise interaktif uygulamalar aracılığıyla ziyaretçilere hem bilgi hem de eğlence sağlar ve çeşitli deneyimler sunar.⁶⁵

Koleksiyon odaklı sergilerde bilgi, ziyaretçilere sunulan objeler aracılığıyla aktarılır ve objeler odak noktasındadır. Bu sergiler temel olarak nesneye ve onun özelliklerine dayanmaktadır. Öncelikle nesneye sahip olmak ve onu bilgilerle destekleyerek temsil etmek önemlidir. Bu tür sergilerde objelerle ilgili bilgiler çeşitli yardımcıları kullanılarak sunumla desteklenmektedir.⁶⁶

Bilgi odaklı sergiler sadece nesnelerin yapısal bilgilerine değil, aynı zamanda bağlamlarına ve işlevlerine de vurgu yapar, bu nedenle tercih edilirler. Bilgi, yayınlar ve eğitim faaliyetleri yoluyla yaşam boyu eğitime katkıda bulunarak müzenin diğer iletişim araçlarına da hizmet edebilir. Müzeler, koleksiyonları koruma ve sergilemenin yanı sıra eğitim, öğretim ve bilgilendirme faaliyetleriyle de topluma hizmet ederler.⁶⁷

Müze sergileri, hedef grup profilleri göz önünde bulundurularak özenle hazırlanır. Hedef gruplar müzenin amacına, coğrafi konumuna ve koleksiyonların türüne göre farklılık gösterir. Sergilerde kullanılan teknolojiler, ziyaretçilerin fiziksel ve zihinsel özellikleri dikkate alınarak seçilmektedir. Müzeler, ziyaretçilerin ihtiyaç ve beklentilerini karşılamak için esnek bir yaklaşım benimser.⁶⁸

⁶⁴ Herreman, Y. Display, exhibits and exhibitions. P. J. Boylan, (Ed.). Running a museum: A practical handbook içinde (ss. 91-103). Paris: ICOM, 2004
<http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001410/141067e.pdf>, s 100, (04.05.2013).

⁶⁵ Sümer Atasoy, Müzecilikten Yansımalar, 1. Baskı, Anka Yayınları, İstanbul, 1999, s.177

⁶⁶ Uralman, Hanzade. "Müzelerin Topluma Ulaşılabilirliğinde Bilgi Yönetimi." ÜNAK Bilimsel İletişim ve Bilgi Yönetimi Sempozyumu. Ankara: Gazi Üniversitesi, 2006, s.110

⁶⁷ Maccario, Nihal. "Müzelerin Eğitim Ortamı Olarak Kullanımı". Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi 15.1 (2002), s.279

⁶⁸ Burak Boyraz, "Müze Teknolojileri ve Sergileme Farklılıkları", İDİL Dergisi, Cilt 2, Sayı 8, s.121, 02.08.2008.

Farklı müze ve sergi türlerinin kullanılan sergileme teknolojilerini nasıl etkilediğini belirlemek için çeşitli örnekler analiz edilmelidir. Bilim müzelerindeki sergiler, hedef kitlelerine ve amaçlarına uygun teknolojileri tercih etmektedir. Bu tür sergilerde genellikle simülasyon makineleri ve özel ekipmanlar kullanılır. Ziyaretçiler interaktif simülasyonlar aracılığıyla bilimsel kavramları daha iyi anlayabilir.⁶⁹

Müze sergilerinin düzenlenmesi mekan, eser ve izleyici arasında karmaşık ilişkiler gerektirir. Bu ilişkilerde önemli olan mekân-işlev ilişkisinin nesne-nesne, mekân-nesne ve insan-nesne ilişkilerini de kapsayacak şekilde genişletilmesidir.⁷⁰ Sergi alanının tasarımı, nesnelerin görünürlüğünü arttırıp anlatımlarını okunabilir hale getirirken aynı zamanda nesnelerin çekiciliğini ön plana çıkaracak şekilde özenle tasarlandı.⁷¹ Ziyaretçilerin bilgi ve estetik deneyim ihtiyaçlarını karşılayan sergi mekanları, yalnızca içerdikleri nesnelere ve o nesnelerin hikayeleri için değil, aynı zamanda sergileme deneyimi için de ziyaret ediliyor. Müzeler sadece sergilenen nesnelerin içeriğiyle değil, aynı zamanda serginin atmosferi ve etkisiyle de öne çıkıyor.⁷²

British Museum'un 19. yüzyıla ait fotoğrafları, dönemin iç tasarım trendlerini yansıtarak, Greko-Romen galerilerindeki kalabalık ve kasvetli atmosferi gözler önüne seriyor. 1870'li yıllarda sergiden çok depo görünümündeki bu galerilerde karışıklık ve karışıklık hüküm sürmüştü, eserlerin etkileyici ve düzenli bir şekilde sunulmasına engel olmuştur.⁷³

1930'larda Almanya'daki Pergamon Müzesi, galerilerindeki ek süslemelerden ve iç mekan mobilyalarından vazgeçti. Minimalist tasarımı, mat duvarları ve sade aydınlatmasıyla dikkat çekiyordu. Antik heykeller yalnızca sanat eseri olarak değerlendirilmiş ve temel bir anlatı amacına hizmet etmemiştir.⁷⁴

⁶⁹ Burak Boyraz, "Müze Teknolojileri ve Sergileme Farklılıkları", İDİL Dergisi, Cilt 2, s.121, 02.08.2008.

⁷⁰ T. Atagök, "Müzelerin Anlaşılır Kılınması, İç Mekan ve Sergi Tasarımları", Mimar-ist, Sayı:4, İstanbul, 2002, s.56.

⁷¹ N. Eldem, "Mekansal Kurgu ve Müzenin Mesajı", Kent, Toplum, Müze, Deneyimler-Katkılar, (ed.Burçak Mardan), Türkiye Ekonomik ve Toplumsal Tarih Vakfı Yayınları, İstanbul, 2001, s.125.

⁷² H. Nalçaoğlu, "Modern Toplumda Sergileme Felsefesi ve Müzeler", Müze Eğitimi Seminerleri 1, (Ed.Bekir Onur), Akdeniz Bölgesi Müzeleri, Suna-İnan Kıraç Vakfı Yayınları, İstanbul, 2002, s.46.

⁷³ I. Jenkins, Archaeologist and Aesthetes in the Sculpture Galleries Of British Museum.1800-1900, British Museum Publications,1981, s.132-133.

⁷⁴ K. Schubert, Küratörün Yumurtası, (Çev.Rana Smith), Sanat Müzesi Vakfı Yayınları, İstanbul, 2004, s.31.

2.2. ÇAĞDAŞ MÜZECİLİK ANLAYIŞI

20. yüzyıl sanatının modernlikle dönüşümü resme yansımıştır. Geleneksel biçimlendirme öğelerinin reddedilmesiyle görüntü düzlemi merkezileşti ve figüratif temsillerin yerini biçimci öğeler aldı. Renk, hareket ve ritim gibi unsurlar sanat eserlerini avangart yaklaşımlarla farklılaştırmıştır. Bu değişiklikler sergi mekanlarının yapısını ve tasarımını da etkilemiştir.⁷⁵

Modern zamanlarda müzelerin rolü, yerel, bölgesel ve ulusal kültürlerin korunduğu ve gelecek nesillere aktarıldığı varsayıldığı evrensel arşiv merkezleri olarak tanımlandı. Bu nedenle müzelerin faaliyetleri somut örneklerin geri kazanılması, kaydedilmesi, korunması ve belgelenmesine odaklandı. Ancak günümüzde dünya müzelerinin temel amacı, insanların hızla değişen topluma uyum sağlamalarına yardımcı olan bir araştırma merkezi ve forum olmaktır. Bu bağlamda müzeler, nesne yönelimli, içe dönük merkezlerden ziyade bireylerin farklı özelliklerinin, eğilimlerinin ve ihtiyaçlarının ele alındığı dışa dönük merkezler haline gelmiştir.⁷⁶

2.2.1. Çağdaş Müzecilikte Sanat Formunun ve Estetik Anlayışının Gelişimi

Siyasal akımların etkisiyle ulusal değerlerin yükselmeye başlamasının bir sonucu olarak, Avrupa'da tarihi dönem uygarlıklarına ilgi artar. Ulusal hikayeleri tanımlamak ve bilgi yaymak için yeni müzeler inşa etmek için girişimlerde bulunuldu. Bu kurulan müzelerde kolonyal eserler sergilenerek, kolonize edilen kültür bir nevi teşhir objesi haline getirilerek dikey bir kültürel ilişkilenebilirliğe girilmiştir. Yeni nesil müzelerin temel amacı toplumlara kültürel mirasın kökenini, tarihini ve sürekliliğini anlatmaktır. Bu müzeler sadece objeleri sergilemekle kalmıyor, aynı zamanda ziyaretçilerine derin bir kültürel deneyim de sunuyor. Fakat kendi tarihinin dışında, kendi topraklarına ait olmayan esere de kendi tarihinin bir yerlerinde yer verir ve

⁷⁵ Lewis, G., (2011). **The History of Museums**, Encyclopedia Britannica, s.24

⁷⁶ Nalçakan, M. (2005). "Çağdaş Müzecilik Yaklaşımı ve Tarihi Sit Alanları, Pearl Harbour-USS Arizona", **7.Müzecilik Semineri 20-22 Ekim 2004 Bildiriler**, İstanbul, Askeri Müze ve Kültür Sitesi Komutanlığı, s.24-25

sahiplenir. 19. yüzyılda “ulusal antik çağ müzeleri” olarak anılan bu kurumlara artık “etnografya müzeleri” deniyor. Bu müzeler geçmişin izinden gitmek ve kültürel çeşitliliği keşfetmek isteyen ziyaretçilere geniş bir bakış açısı sunuyor.⁷⁷ Bu müzeler zaman geçtikçe yaşayan yerel toplumun veya oluşturulmuş yaşamayan, çok uzun dönemler öncesi kullanılmış ve eskinin günlük yaşamına dair fikirler veren günlük yaşam obje ve nesnelerinin sergileme alanları olarak devam eder.

Modern müzecilikte, müzeler ve toplum arasındaki bağı güçlendirmek ve ilgilerini korumak için koleksiyonların etkin bir şekilde sunulması büyük önem taşımaktadır.⁷⁸ Bu yüzden geleneksel sergi yöntemlerinin yanında teknolojik araçların da kullanılması kaçınılmaz hale gelmiştir.⁷⁹

Geleneksel müzecilik, koleksiyonların toplanması, korunması ve sunulmasına odaklanır; çağdaş müzecilik daha fazla iletişim, eğitim ve katılımı amaçlamaktadır. Bu nedenle çağdaş müzeler, ziyaretçilere etkin, dinamik ve katılımcı bir yaklaşım benimseyerek interaktif bir deneyim sunmak istemektedir.⁸⁰ Bu anlayışın bir ürünü olarak katılımcı müzecilik terimi gelişmeye başlamıştır. Bu anlayış beraberinde enstitüler içinde atölyeler, geçici sergiler, konserler, performanslar, sosyal etkinlikler, seminerler ve konferansları da içeren farklı bir müzeciliğin ortaya çıkmasına vesile olmuştur. Bu gelişim müzecilik alanında büyük bir değişim yaratmaya başlamış, müze çalışmalarına yeni boyut kazandırmıştır. Müzelerin hali hazırda ellerinde var olan koleksiyonlarını sergilemenin dışında ziyaretçilerle nasıl iletişime geçtiğiyle ilgilenen bu yeni alan, birçok farklı ve yeni alana öncülük etmiştir. Bu gelişmelerle birlikte müzeler artık salt öğretici ve tarihten bilgiler veren kurumlar olmanın dışına çıkıp yaşayan, günlük hayatın içindeki paylaşım mekanları olma yolunda dönüşüme girmişlerdir.

Ziyaretçiler müzelerde edindikleri bilgileri hatırlamak için çeşitli kaynaklara başvururlar. Bu kaynaklar arasında kalıcı ve geçici sergiler, müzede sunulan videolar ve filmler, çeşitli etkinlikler (sanatçılar ve küratörlerle toplantılar, galeri sohbetleri),

⁷⁷ Madran, Burçak. “Müzelerin Çeşitlenme Süreci”, Yeniden Müzeciliği Düşünmek, YTÜ, 1999, İst., s.5

⁷⁸ Sümer Atasoy (1999), Müzecilikten Yansımalar, 1.Baskı, Anka Yayınları, İstanbul, s.17

⁷⁹ Fethiye Erbay (1998), “Eğitim Kurumlarının Müzelerin Kurumlaşmasındaki Yeri”, 4.Müzecilik Semineri Bildiriler, s18

⁸⁰ Erdoğan, T. **Türkiye’deki Arkeoloji Müzelerinde Yapılan Eğitsel Faaliyetler** (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Müze Eğitimi Anabilim Dalı, Ankara, 2003, s.2.

müzedeki kütüphane, eserlerin etiketleri, Müze personeli tarafından düzenlenen atölyeler, müze binasının mimarisi ve ziyaretçiler arasındaki iletişim yer almaktadır. Günümüzde Kültür ve Turizm Bakanlığı'na bağlı müzeler de dahil olmak üzere birçok kurum 360 derece panoramik görüntülerle müzecilik hizmeti sunuyor. İnternetin her yerde erişilebilir olması sayesinde sanal müzecilik herkes için erişimi mümkün kılıyor. Özellikle genç neslin interneti aktif olarak kullanması sayesinde sanal müzeler, kültürel mirasa olan ilgiyi artırıyor ve müzeleri erişilebilir kılıyor.⁸¹

Postmodernizm, seri üretim mantığına yeni bir bakış açısı kazandıran, onu farklı tarzlarla harmanlayarak farklı dönemleri bir araya getiren bir yaklaşımdır. Bu bağlamda postmodernizm sadece benzerlikleri ortaya çıkarmakla kalmıyor, aynı zamanda çeşitliliğin içine gizleyerek farklı olguların ortaya çıkmasına da neden oluyor. Bu durumda postmodernizm, zamansal farklılıkların ortadan kalktığı, çeşitliliğin bir araya geldiği, tekillik yerine çeşitliliğin hakim olduğu, seçiciliğin yerini yansıtıcılığın aldığı bir tarz olarak tanımlanabilir.⁸²

2.2.2. Çağdaş Müzecilikte İzleyici Unsurlarının Değişimi ve Mekân Pazarlama

Post-modern müze anlayışı, çoğulculuğu belirginleştirir, 'farklılıkların' sergilenmesini takdir eder. Kültürel farklılıklar, evrensel bir söylem içinde eritilmemeli, yerel özgüllükler öne çıkartılmalıdır der. Kimlik, milliyet, ırk, cinsiyet, yaş, kültürel ve ekonomik düzey farklılıklarının tümünü müze kabullenir. Bugün müzecilik yaklaşımını tanımlayan kavram olan '*inclusive*' (yani kapsayıcı, dahil edici, geniş kitleye hitap eden) müzecilik anlayışı, post-modern çağda, yani bireyin kutsandığı çağda gündeme gelmiştir. Bu kavrama karşılık gelen nesne merkezli ziyaretçi merkezli müzeye geçiş bu süreçte gerçekleşmiştir.

Postmodernizmde müze, yalnızca uzmanlar ve meraklılar için değil aynı zamanda geniş bir izleyici kitlesi için tasarlanıp sunulan bir mekan haline gelmiştir. Müze, geçmişten gelen hazinelerin ve nesnelerin saklandığı bir depo olmanın ötesinde, artık toplumun bir parçası olarak aktif bir rol oynuyor. Bugün sadece firtınalardan

⁸¹ Adnan Tepecil, "Sanat Eğitimi ve Sanal Müze", Geçmişten Geleceğe Türkiye'de Müzecilik I. Sempozyum (21-22 Mayıs), Dizayn Ofset Basım Sanayi Matbaacılık, Ankara, 2007, s.223-240

⁸² Kahraman, Hasan B. "Sanatsal Gerçeklikler, Olgular ve Ötekileri", Agora, 2005, İstanbul, s.196

korunmak için değil, aynı zamanda dış dünyayla etkileşim içinde olan dinamik bir alan. Müze duvarları artık dış dünyaya engel olarak değil, içerideki değerleri dışarıya yansıtan bir araç olarak görülüyor. Müze binalarının önlerindeki afiş, pankart, panolar ve gazete-dergi ilanları, reklamları, haberleri bugün ‘Müze’ nin gösteri, panayır ve kitle eğlence dünyasına ne kadar yaklaştığını gösterir. Müze sergileri sponsorlar, düzenleyiciler ve şehir bütçeleri için hatırı sayılır kâr sağlayan büyük, seyirlik gösteriler olarak tanıtılmaktadır.⁸³

Tüketim toplumunun tasarlanmış eskitimi* (*İnsanları yeni ürünleri almak zorunda bırakmak amacıyla kısa sürede modası geçecek mallar üretme ilkesi.) amansız bir müze saplantısında kendini bulur. Müzeye biçilen rol elitist bir koruma merkezi, geleneğin ve yüksek kültürün kalesi iken bu durum giderek değişmiş, müze bir kitle iletişim aracına, seyirlik bir mizansene ve bir gösteriye dönüşmüştür.⁸⁴ Ziyaretçilerle etkileşime girmek ister ve dolayısıyla ilgili iletişim araçlarını daha uzman bir şekilde çalışmak zorunda kalır.

P.F. Marty müze ortamındaki büyük değişimi özetledi ve müzelerdeki bu gelişmelerin sadece koleksiyonlara fiziksel erişimle ilgili olmadığını, aynı zamanda entelektüel erişimle de ilgili olduğunu vurguladı. Bu değişim ziyaretçi deneyimini zenginleştirmekte ve müze deneyimini daha interaktif hale getirmektedir.⁸⁵

Müze profesyonelleri, yeni koleksiyon yönetimi araçları geliştirmenin yanı sıra, ziyaretçiler için bir öğrenme ortamı olarak müzenin değerini de artırdı. Artık ziyaretçiler internet üzerinden sanal turlarla müzeyi keşfedebiliyor ve müze hakkında yeni öğrenme deneyimleri kazanabiliyor. Bu durum araştırmacılardan öğrencilere kadar herkesin müze kaynaklarına ulaşmasını kolaylaştırdı. Ayrıca müzenin konsepti ve sunulan ikramlarla ilgili fikirler de değişmeye başladı.

Müzeler, ziyaretçilere sunulan çeşitli hizmetlerin bir portföyü olarak düşünülmelidir. Bu hizmetlerin her biri diğerini etkiler ve müzenin performansını belirler. Örneğin, birçok müze geleneksel eserlerini göstermeye devam ediyor, ancak bu tekrarlayan bir deneyim olabilir ve ziyaretçiler zamandan sıkılabilir. Bu nedenle müze müdürlerinin ziyaretçilerin ihtiyaçlarına dikkat etmesi önemlidir. Bu ihtiyaca

⁸³ Artun, Ali.(ed.) “Sanat Müzeleri 1 / 2: Müze ve Eleştirel Düşünce”, İletişim Yayınları, 2006, İstanbul, s.271

⁸⁴ Artun, Ali.(ed.) “Sanat Müzeleri 1 / 2: Müze ve Eleştirel Düşünce”, İletişim Yayınları, 2006, İstanbul, s.260

⁸⁵ Marty, P.F. (2002). Museum Informatics and The Evolution of an Information Infrastructure in A University Museum. Doktora Tezi, University of Illinois, s.20

cevap vermenin en etkili yollarından biri hizmette çeşitlilik, yenilikçilik ve süreklilik sağlamaktır.⁸⁶

Müze ziyaretçileri üzerine yapılan çalışmalarda izleyicileri tetikleyen ve dikkat çeken temel unsurlar genellikle belirli başlıklar altında toplanmaktadır. Bunlar;⁸⁷

1. Zevk alma: Müzede iyi zaman geçirme,
2. Sosyalleşme: İzleyicinin etrafındaki bireylerle iyi vakit geçirmesi,
3. Bilgi Alma: Müze ziyaretinden daima bir şeyler öğrenme,
4. Ömür Boyu Öğrenme: Müze ziyaretlerinin çocukluk yaşlardan itibaren bir rutine dönüşmesi,
5. Lokasyon: Bulunulan kentin ya da bölgenin yeniden keşfedilmesi,
6. Faydacı: Müzeyi dizleme, yeme-içme, sosyalleşme mekânları olarak kullanma,
7. Konu ya da içerik: Müzenin ziyaretçilerin ilgisini çekmesidir.

Eski eserleri toplama ve sergileme amacıyla kurulmaya başlayan müzeler zamanla pedagojik, sosyolojik, psikolojik içeriklerle zenginleşmiş, üniversitelerde “Müzeoloji” (Müzebilim, Müzecilik, Müze Çalışmaları) adıyla bağımsız eğitim sunulan programlar açılmıştır.

Tarihi binalardan çağdaş yapısal tasarımlara evrilen müzeler, koleksiyonlarının sergilenmesinin ötesinde eğitime odaklanan kurumlar haline gelmiştir. Bu dönüşüm, özellikle eserlerin depolanması ve sergilenmesi için tasarlanan modern binalarda gerçekleşmiştir.⁸⁸

Toplum, hızlı tempolu modern yaşam tarzıyla geçmişe giderek daha az ilgi gösterirken, müzeler de bu değişen dinamiğe uyum sağlamak için yeni stratejiler geliştiriyor. Müzeler, eski "sanat mezarlığı" kavramını değiştirerek, canlı olduklarını ve topluma entegre olduklarını kanıtlamaya çalışıyorlar.⁸⁹

⁸⁶ Lovelock, C.H., Weinberg, C.B. (1988), Public and Nonprofit Marketing, 2nd Edition, The Scientific Press, Denver, s.201

⁸⁷ Ellenbogen, K., Falk, J. ve Goldman, K. H. (2007). Understanding the motivations of museum audiences. Museum informatics: People, information, and technology in museums içinde (ss.187-194). P. F. Marty ve K. B. Jones (Ed.). New York: Routledge, s.190

⁸⁸ Sümer Atasoy (1994), “Çağdaş Müzecilik Anlayışı ve Türk Müzeciliği”, Anons Plastik Sanatlar Dergisi 41-42, s.38

⁸⁹ Zeki Sönmez (1994), “Avrupa’da Uygulanan Bazı Örneklerle Çağdaş Müzecilik ve Serbest Sergileme” II.Müzecilik Semineri Bildiriler, s.101

2.2.3. Çağdaş Müzecilikte Yaklaşım Yöntemleri

Günümüzde modern müzecilik dört ana yaklaşım etrafında dönmektedir: sanal müzeler, dokunulabilir müzeler, gezici müzeler ve vakıf müzeleri. Müzeler faaliyetlerini toplumun farklı kesimlerini göz önünde bulundurarak düzenlemektedir. Geçici sergiler, rehberli turlar, seminerler ve atölye çalışmaları gibi etkinlikler müzelerin eğitim misyonunu güçlendirirken, gezici müze yaklaşımı halka ulaşmayı hedefliyor. Bu sayede müze deneyimi, müze ziyareti yapma niyeti olmayanların da hayatına dokunuyor. "Dokunsal müzecilik" müzecilik alanındaki en önemli modern yaklaşımlardan biridir. "Philadelphia Please Touch" müzesi bu alanda öne çıkan bir örnektir. Bu müze, çocuklar için sergiler düzenleyerek kentteki farklı topluluklara ulaşmış, çocukları ve ailelerini seyyar sandıklar içinde taşınan müze replikalarıyla oynarken eğitmiş ve bilgilendirmiştir. Bu 'Philadelphia girişimi', sanat ve kültür kurumlarının bir şehrin sosyal ve ekonomik hayatını nasıl değiştirebileceğinin bir örneğidir. 'Vakıf müzeciliği' kavramı günümüz modern müzeciliğinde de önemlidir ve bunun en iyi örneği Smithsonian Enstitüsü'dür. Smithsonian ailesinin bağışıyla 1846 yılında kurulan bu müze, farklı alanlara yayılan 16 müzesi, araştırma merkezleri, kütüphanesi ve televizyon kanalıyla yılda yaklaşık 25 milyon ziyaretçiyi ağırlıyor.⁹⁰

Bugün, bir müzenin bir araştırma laboratuvarı, bir halk eğitim merkezi ve bir mekan gibi çeşitli roller üstlenmesi bekleniyor. Bu görevler, eser toplama, restorasyon, koruma, inceleme, iletişim, öğretim, deneyim sağlama ve yürütme gibi karmaşık görevleri içerir. Bir kamu kurumu olarak müze, toplumun kimliğini yansıtmalı ve şekillendirmeli ve aynı zamanda kendi kimliğini kurmaya çalışmalıdır.⁹¹

Yıllarca sadece yüksek kültürle ilişkilendirilen müzeler, modern koleksiyonculuk anlayışının yanında artık sıradan parçaları da sergilemekten çekinmiyor. Özellikle yerel tarihi ve bölge topluluklarının kültürel mirasını yansıtan

⁹⁰ Keleş, Vedat, "Modern Müzecilik ve Türk Müzeciliği", 2013
<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/31862>, (15.06.2017)

⁹¹ Marcus Graf, "Müzeler ve Kimlik Arayışı". *Sanatın Günceli Güncelin Sanatı*. 1.Baskı. Haz. Mehmet Yılmaz. Ütopya Yayınları, Ankara, 2012, 180-181

müzelerde gündelik nesnelere artan bir ilgi gözlemleniyor. Müzeciliğe daha kapsamlı bir yaklaşımın getirilmesiyle bu durum netleşti.⁹²

Müzelere yaklaşımımız sadece ulusal mirasımızı sergileyen binalar olarak değil, aynı zamanda bireyleri ve toplumu modernleştirme sürecinde önemli bir rol oynayan araçlar olarak da değişti. Koleksiyonun türü ne olursa olsun, müzelerin ortak amaçları bu şekilde eğitim ve eğlence yaratmak, belgelemek, güvence altına almak, sergilemek ve sağlamaktır.⁹³

Günümüzde müze sergilerinde interaktivite ön plandadır ve bu kurumlar bilginin erişilebilir bir şekilde aktarılmasını sağlayan kurgulara yönelmiştir. Bir bilim müzesi simülatörleri sadece uzay mekiklerini açıklamak için değil, aynı zamanda bir doğa tarihi müzesi de bir bölgenin bitki örtüsündeki değişiklikleri açıklamak için kullanılabilir. Bu teknolojinin el verdiği anlatım yöntemleri müzelerde etkileşimselliği hem geliştirmek hem de anlatımı yoğunlaştırmak ve izleyicilerin dikkatinin bu sürecin bir parçası olduğunu aktarma yönünde bilhassa yardımcı olmaktadır. Her iki müze de aynı görüntüleme sistemlerini kullansa da farklı içeriklere adapte olmuşlardır. Aynı türdeki müzeler farklı teknolojiler kullanarak farklı konuları ele alabilirler. Bu durum her tür müze ve sergi teknolojisi için geçerlidir. Bu olgunun nedeni, teknolojik nesnelere kullanımına ve müzelerin altyapı kapasitelerine bağlıdır.⁹⁴

Günümüz modern müze anlayışında koleksiyonların etkili bir şekilde sunulması önemli bir konudur. Koleksiyonları iyi sergilemeyen müzeler, ziyaretçileri cezbetmekte zorluk çekmekte, potansiyellerini tam olarak kullanmamakta ve toplumla ilişkilerini zayıflatabilmektedir. Bu nedenle modern müzecilikte hem teknolojik araçların hem de geleneksel yöntemlerin kullanılması kaçınılmaz hale gelmiştir.⁹⁵

Musée historique de Strasbourg, kentin tarihine adanmış sergilerinde yüksek çözünürlüklü ekranlar, projeksiyonlar, kiosklar ve hologramlar gibi teknolojileri

⁹² Krzysztof Pomian. “Çağdaş Tarih Yazımı ve Çağdaş Müzeler”. Müzecilikte Yeni Yaklaşımlar Küreselleşme ve Yerelleşme: Üçüncü Uluslararası Tarih Kongresi Tarih Yazımı ve Müzecilikte Yeni Yaklaşımlar: Küreselleşme ve Yerelleşme, 9-11 Aralık 1999, Çev. Gül Evrim. Haz. Zeynel Abidin Kızılyaprak. İstanbul. Türkiye Ekonomik ve Toplumsal Tarih Vakfı (2000), 23-24

⁹³ Serap Buyurgan ve Levent Mercin. *Görsel Sanatlar Eğitiminde Müze Eğitimi ve Uygulamaları*. 1. Basım, Ed. Vedat Özsoy. Ankara, Görsel Sanatlar Eğitimi Derneği Yayınları, 2005, s.55

⁹⁴ Burak Boyraz, “Müze Teknolojileri ve Sergileme Farklılıkları”, İDİL Dergisi, Cilt 2, Sayı 8, 02.08.2008, <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/31862>, s.126, (15.06.2017)

⁹⁵ Mutlu Erbay, “Yurtdışı Müzelerinde Gösterim Teknolojisindeki Değişmeler”, 4.Müzecilik Semineri Bildiriler, s. 18, 1998.

sıklıkla kullanıyor. Müzenin koleksiyonunda askeri teçhizat, yağlı boya tablolar, sikkeler ve şehrin maketleri yer alıyor. Hologramlar, (Şekil 3) hedef kitleye bağlı olarak farklı hikaye anlatım biçimlerinde kullanılıyor; çocuklara yönelik hikayeler için bazen hayali karakterler veya dış sesler (hikaye anlatıcıları) kullanılıyor. Strazburg'a özgü sanatsal, kültürel ve tarihi nesnelerin yanı sıra sergide interaktif uygulamalar da yer alıyor; ziyaretçiler nesnelere hakkında daha fazla bilgi edinmek için terminalleri kullanabiliyor.⁹⁶

Şekil 3: Üç Boyutlu Holografik Görüntü. Edirne Türk İslam Eserleri Müzesi



Kaynak: Türkiye'nin Müzeleri: Yenilenen Müzeler, Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü Yayınları 161/2, Ankara, 2014, s.33)

Müzenin sunum teknolojilerini seçerken hedef kitleyi de göz önünde bulundurmamak önemlidir. Ziyaretçilerin çeşitliliği ve müzenin hedef kitlesi, sunum yöntem ve tekniklerinin seçiminde belirleyici faktörler olabilir. Bu çalışmalar sonucunda müzeler, içinde buldukları toplumdaki teknolojik değişimlere ayak uyduran sergileme teknolojilerini tercih etme eğilimindedir.⁹⁷ Bu duruma örnek olarak 6 Temmuz 2016'da kullanıcılarla buluşturulan ve bazı kurumlarda cazibe teknolojisi olarak kullanılan Pokemon GO oyununu örnek gösterebiliriz. Pokemon GO oyunu çeşitli kurumlara oyun oynayıcısının ilgisini çekmek ve enstitülerinin potansiyel

⁹⁶ Burak Boyraz, "Müze Teknolojileri ve Sergileme Farklılıkları", İDİL Dergisi, Cilt 2, Sayı 8, 02.08.2008, <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/31862>, ss.122-123, (15.06.2017)

⁹⁷ Burak Boyraz, "Müze Teknolojileri ve Sergileme Farklılıkları", İDİL Dergisi, Cilt 2, Sayı 8, 02.08.2008, <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/31862>, ss.126-127, (15.06.2017)

ziyaretçileri olabilmeleri hakkında bir fırsat sunabilirler. Müzeler oyunun yazılımında oyunun amacı gereği toplanması gereken sanal karakterleri müzenin bazı alanlarına artırılmış gerçeklik teknolojisi kullanarak yerleştirirler. Bu şekilde oyun oynayıcısı müze sanal karakterini yakalayabilmek için müze içerisine girmek ve hatta müzenin ön gördüğü koordinasyonda ve pozisyonda durmak zorunda kalır. Böylece ilgi çekmesi istenen eser veya gösterilmek istenen sanat eserine yönlendirilebilirler. Bu, özellikle genç nesillerin teknoloji ve oyun (gaming) aracılığıyla müzelerin bir ziyaretçisi haline getirilmelerinde önemli olan tutumlardan biridir.⁹⁸

Bu teknolojiler, müzenin türü ve koleksiyonun içeriği dikkate alınarak hedef kitleye göre değişiklik gösterir. Bazı durumlarda sadece görselliğe odaklanan teknolojiler tercih edilirken, bazı durumlarda işitsel ve dokunsal deneyimler gibi duysal deneyimler vurgulanabilir. Engelli bireylerin hedef kitleye dahil edilmesi de teknoloji seçimini etkileyen bir faktördür. Örneğin, görme engelliler için sesli yönlendirme ve Braille uygulamaları kullanılabilir. Simülasyon cihazları, interaktif kiosklar ve hologramlar gibi teknolojiler tek tek veya birlikte hedef kitleye uyarlanabilir.⁹⁹

New York'taki Modern Sanat Müzesi (MoMA) sergilere minimalist bir yaklaşım benimseyerek sergi alanlarını sade, geometrik bir tasarımla düzenliyor. Bu yaklaşım, ilk kez 1976 yılında Brian O'Doherty tarafından önerilen "beyaz küp" konseptiyle eş anlamlı hale geldi. "Beyaz küp" konseptiyle tanımlanan galerilerde amaç, dış dünyayla herhangi bir teması engellemektir. Bu nedenle pencereler genellikle kaldırılır ve ziyaretçiler mekânın kendisinden ziyade doğrudan sergilenen eserlere odaklanır. Duvarlar beyazdır. Ana ışık tavadadır ya da eserleri işaret eder. Ahşap parkeler kendi ayak sesinizi duyabileceğiniz kadar cilalıdır ya da sessizce adım atabileceğiniz şekilde halı kaplıdır, gözler duvardadır bu şekilde izleyiciye konforlu bir alan sağlanırken oluşturulan bu mizansenle birlikte sanatçı da bu korumalı alanda ifade özgürlüğüne kavuşmuş olur."¹⁰⁰

1991 yılında açılan Frankfurt Modern Sanat Müzesi (MMK), her galerinin MoMA'nın sessiz duvarlarından farklı bir yüksekliğe ve plana sahip olduğu benzersiz

⁹⁸ <https://museumrevolution.com/museums-augmented-reality-pokemon-go/>, (09.02.2022)

⁹⁹ Burak Boyraz, "Müze Teknolojileri ve Sergileme Farklılıkları", İDİL Dergisi, Cilt 2, Sayı 8, 02.08.2008, <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/31862>, s.127, (15.06.2017)

¹⁰⁰ B.O'Doherty, Beyaz Küpün İçinde, Galeri Mekanının İdeolojisi, (Çev.Ahu Antmen), Sel Yayıncılık, İstanbul, 2010, s.31

bir mekânsal düzen sunuyor. Müzenin galerileri, yüksek bir merkezi galeri etrafında üç kattan oluşan sıkıştırılmış seviyeler ve amorf geometrilerle gruplandırılmıştır. Bu düzenleme, ziyaretçilere dinamik bir keşif deneyimi sunarken, nesnelerin mekana yerleştirilmesini zorlaştırıyor.¹⁰¹ Frankfurt Modern Sanat Müzesi'nin mimarı Hans Hollein'e göre bir odanın "tarafsız olması mümkün değildir. Ona göre her yer, sanat eserleriyle etkileşime giren ve onlarla diyalog yaratan farklı boyutlara ve karakteristik özelliklere sahip bir yerdir. Bu alanlara girmek ve deneyimlemek ziyaretçilere sanat eserleriyle etkileşim kurma fırsatı verir.¹⁰² Mekân ve alan, mekan ve insan, alan ve mekan kavramları müzecilik biliminde hem sanat kuramcıları, sanatçılar ve müze uzmanları hem de mimarlar tarafından üzerine çokça düşünülen ve çokça araştırma yapılan bir alandır.

Yirminci yüzyıl, sergi mekânlarının hem biçim hem de içerik açısından önemli değişimler geçirdiği ve tartışıldığı bir dönem olmuştur. Modernizmin etkisiyle sanat eserlerinin biçimsel özellikleri vurgulanmış ve galerilerin yapısı da değişmiştir. 1960'lardan sonra sanat eserlerinin sergilenmesinde çerçevelerin dışlanması ve resim yüzeyinin duvarla doğrudan ilişkisi, galeri mekânının kendisinin bir tür çerçeve işlevi görmesine yol açmıştır. Bu minimalist yaklaşım, eserin kendisine odaklanarak algılama sürecini etkilemiştir. 1970'lerden sonra, postmodern dönemde, gündelik hayatın sanat üzerindeki etkisi ve eklektik öğelerin baskınlığı ile galerilerin mimari yapısı farklılaştı. Bu farklılıklar izleyicilere çeşitli mekânsal deneyimler sunarak etkileşimi artırdı. Günümüzde müze tasarımında sergi mekânları büyük çeşitlilik göstermekte ve sanat eseri, mekân ve izleyici arasındaki ilişkiyi zenginleştiren ortamlar olarak öne çıkmaktadır.¹⁰³

¹⁰¹ N. Serota, *Experience or Interpretation, The Dilemma of Museum of Modern Art*, ThamesHuston, 1996, s.51

¹⁰² R. Krauss, *Postmodernism's Museum without Walls*, Contemporary Boks, Chicago, 1989, s.347

¹⁰³ Çolak, Banu. "Tarihsel Süreç İçerisinde Müzelerle Birlikte Değişen Sergileme Mekanları; New York Modern Sanat Müzesi (Moma) Ve Frankfurt Modern Sanat Müzesi (Mmk) Örneği.", *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Sayı 30, (2011): 44

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

SANAL GERÇEKLİK MEKANI OLARAK MÜZELER

3.1. SANAL GERÇEKLİK KAVRAMI

Sanal gerçeklik (VR), son birkaç yılda müzecilik uygulamaları açısından da rağbet görmeye başlamıştır. VR, bir sanal mekanda kullanıcılara etkileşimli ve katılımlı bir ortam sunmaktadır. VR, yapay bir ortamdaki yanılması ile dış ortamın ayrıştırılmasıyla elde edilir. Bu, üç boyutlu, stereoskopik, baş takibi yapılan ekranlar, el/vücut takibi ve binaural ses kullanılarak sağlanır. VR, etkileşimli ve çok duyuşal bir deneyimdir. Aynı zamanda VR ortamları; sanal ortamlar, sanal dünyalar veya mikro dünyalar olarak da adlandırılır. Kullanıcılara artan algısal süreklilik sağlayarak sanal ortamda gerçeklik duygusunu sürdürmelerini sağlar. Aynı zamanda kullanıcıların üzerindeki bilişsel yükü azaltarak kullanıcıların öğrenme performansını artırabilir. VR, bu yönleriyle ziyaretçiler için müze deneyiminin kalitesini artırabilir ve nihayetinde toplum üzerinde kültürel bir etki yaratabilir.¹⁰⁴

Artırılmış gerçeklik (Augmented Reality - AR) ve sanal gerçeklik (Virtual Reality -VR) esas olarak sanal rekonstrüksiyonların, kişisel gezi turlarının, arkeolojik buluntuların ve kültürel mirasın interaktif görselleştirmelerinin geliştirilmesine katkıda bulunur (Şekil 4). Gelişmekte olan AR, VR ve diğer bilgi iletişim teknolojilerinin bu yenilikçi yöntemleri ve araçları, müze koleksiyonlarının içeriklerini ve bağlamını, arkeolojik bulguları ve miras araştırmalarını daha geniş bir ziyaretçi yelpazesi için de erişilebilir ve cazip hale getirebilir. Üstelik, kullanıcı deneyimi, yeni sunum ve yorumlama yolları ile geliştirilebilir.¹⁰⁵

¹⁰⁴ Gigante , M.A. 'Virtual Reality: Definitions, History and Applications ', in *Virtual Reality Systems*, pp. 3–14, 1993, <https://www.sciencedirect.com/book/9780122277481/virtual-reality-systems>, (11.08.2023).

¹⁰⁵ S. Styliani et al., "Virtual museums, a survey and some issues for consideration," *Journal of Cultural Heritage* 10, no. 4 (2009): 520-528.

Şekil 4: Kıbrıs Üç Boyutlu Antik Şehir Bilgi Sistemi. Burdur Arkeoloji Müzesi



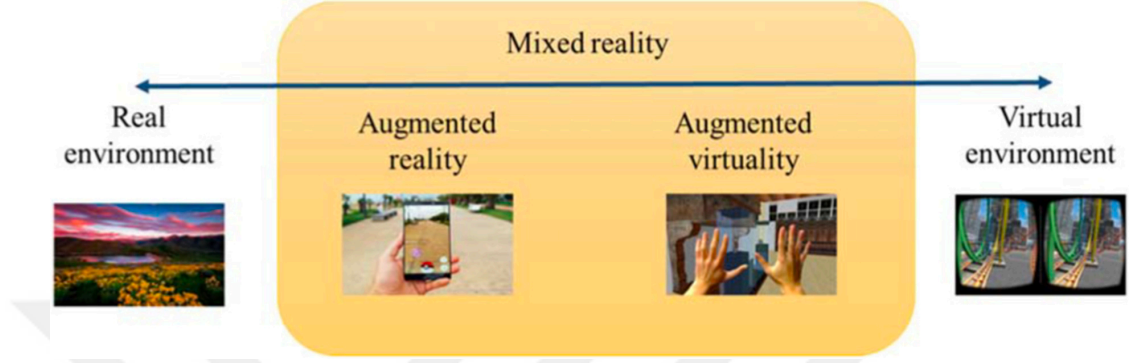
Kaynak: Türkiye'nin Müzeleri: Yenilenen Müzeler, Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü Yayınları 161/2, Ankara, 2014, s.16

Gerçek ortamlara sanal içerik katmanları entegre eden bir teknoloji olan AR (Artırılmış Gerçeklik), bir akıllı telefon veya tablet kullanıcısının belirlenmiş bir noktaya yönlendirmesini ve hareketsiz bir sahneyi hayata geçirmesini sağlar. Mobil cihazların her yerde ve her alanda kullanımı, kamuya çeşitli alanlarda AR uygulamalarını tanımak için büyük fırsatlar sağlamıştır (Şekil 5). Müzeler için AR çekiciliği açıktır; AR teknolojisi müzelerin koleksiyonları hayata geçirmesine olanak tanıyan gerçek ortamlarda katmanlı olarak grafik, animasyon ve videolar gibi zengin medya içeriklerini sağlar.

Artırılmış gerçeklik, geleneksel "tuğla ve harç" müzelere kıyasla müze etkileşimi, gezinme ve yorumlama için alternatif bir yol sağlar. Bu nokta özellikle "müzelerde koleksiyonun tamamını sergilemek için gerekli olan alan ve kaynaklar yoksa ya da bazı nesnelerin doğası müzelerin halka açılmasını engellediğinde" önem taşır. Ayrıca, genişletilmiş gerçeklik eksik parçaların orijinal parçalara bindirilmesi

yoluyla kullanıcıların hem gerçek hem de sanal dünyadan içeriği bir araya getirerek sezgisel bir deneyim ve anlayış kazanmalarını sağlar.¹⁰⁶

Şekil 5: Gerçeklik ve Sanallık Doğrusu



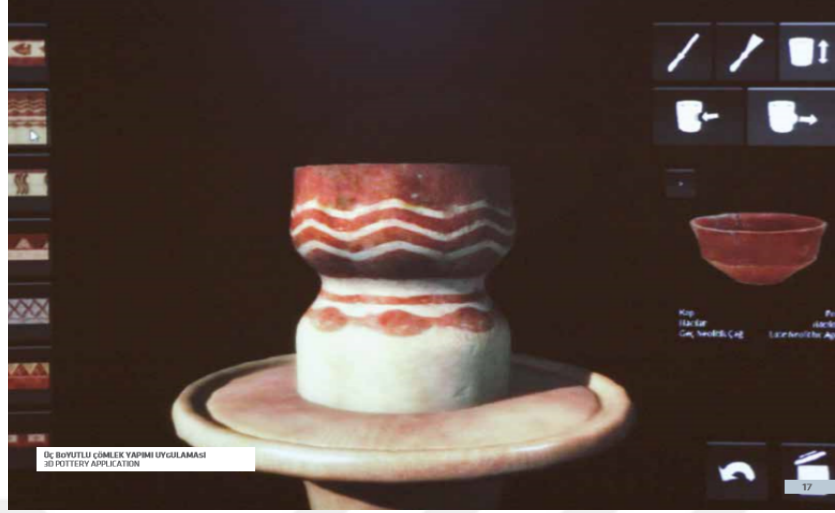
Kaynak: https://search.ieice.org/bin/summary.php?id=e77-d_12_1321, (09.01.2024)

Dijitalleşme ve sanal gerçeklik (VR) kullanımı, müzelerde kültürel kurumların turistlerle etkileşimde bulunma, eserleri koruma ve eğitim fırsatları sunma şeklinde önemli değişikliklere neden olmuştur. Aşağıda, dijitalleşme ile sanal gerçeklik (VR) arasındaki ilişkiyi müze bağlamında gösteren örnekler bulunmaktadır:

Sanal Sergiler: Dijitalleşme süreci, müzelerin sanal sergiler geliştirmesine olanak tanır, böylece etki alanlarını fiziksel sınırların ötesine taşır. Ziyaretçiler, bu sergileri sanal gerçeklik başlıklarını kullanarak veya internet platformları aracılığıyla erişerek deneyimleyebilirler (Şekil 6).

¹⁰⁶ Higgett, Nick, Yanan Chen, and Eric Tatham. "A User Experience Evaluation of the use of Augmented and Virtual Reality in Visualising and Interpreting Roman Leicester 210AD (Ratae Corieltavorum)." *Journal of Cultural Heritage* 10.4 (2009): 520-528.

Şekil 6: Üç Boyutlu Çömlek Yapımı Uygulaması. Burdur Arkeoloji Müzesi



Kaynak: Türkiye'nin Müzeleri: Yenilenen Müzeler, Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü Yayınları 161/2, Ankara, 2014, s.17

Örneğin, Paris'teki Louvre, sanal turlarla kullanıcıların galerilerini keşfetmelerine ve uzaktan sanat eserlerini gözlemlemelerine olanak tanıyan denemeler yapmıştır (Şekil 7).

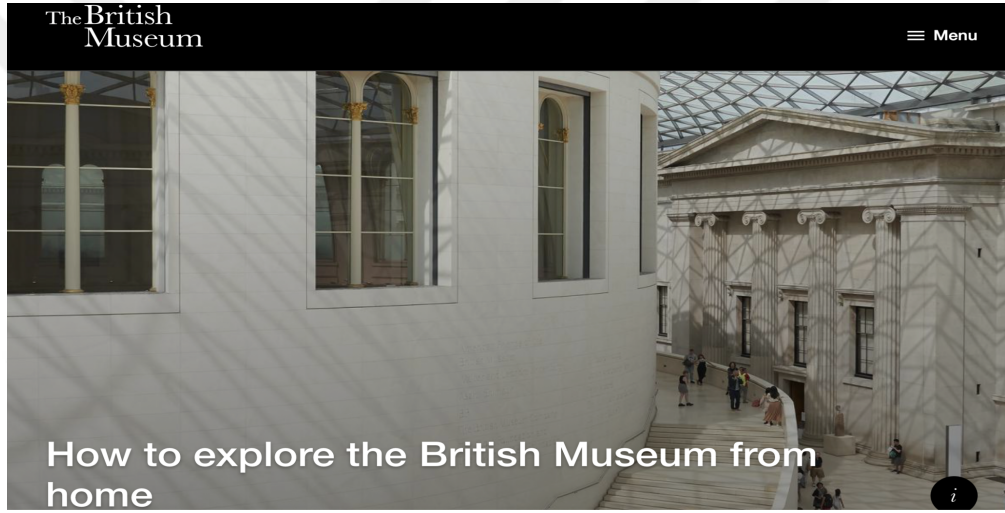
Şekil 7: Louvre Müzesi Etkileşimli Sanal Tur



Kaynak: <https://www.louvre.fr/visites-en-ligne/petitegaleric/saison3/>, (09.01.2024)

Eserlerin Korunması ve Dijitalleştirilmesi: Müzeler, nesnelere korumak ve dijital formata dönüştürmek için sıkça dijital teknolojileri kullanır. Yüksek çözünürlüklü üç boyutlu (3D) tarama ve görüntüleme gibi gelişmiş teknikler, nesnelere çok ayrıntılı temsillerini oluşturmak için kullanılır. Sanal Gerçeklik (Virtual Reality), kullanıcılara bu eserleri sanal bir üç boyutlu ortamda incelemelerine olanak tanır (Şekil 8). British Museum, koleksiyonunu dijitalleştirerek ve insanların antik nesnelere yakından incelemelerine olanak tanıyan sanal gerçeklik deneyimleri sunarak bu stratejiyi benimsemiştir.

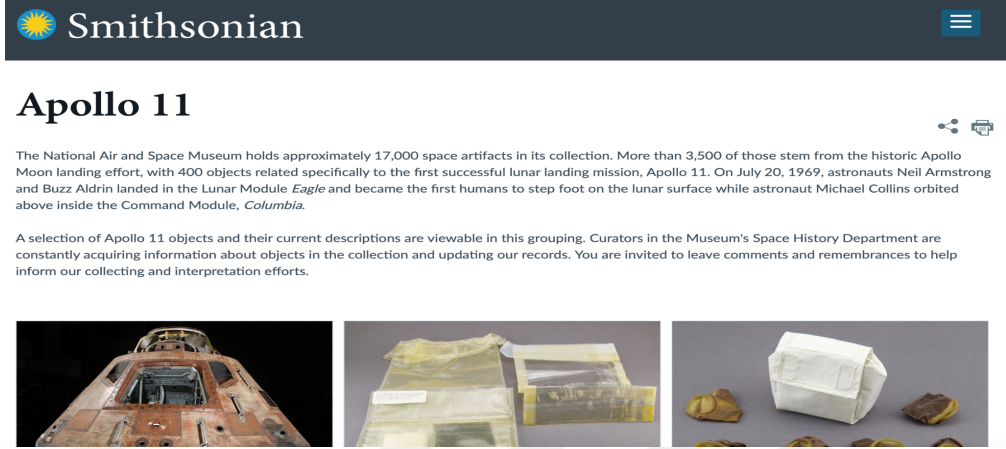
Şekil 8: Birleşik Krallık Müzesi



Kaynak: <https://www.britishmuseum.org/blog/how-explore-british-museum-home>,
(09.01.2024)

Derinlemesine Öğrenme Deneyimleri: Dijitalleşme süreci, müzelerde derinlemesine öğrenme deneyimlerinin geliştirilmesine imkan tanır. Virtual Reality teknolojisi, müzelerin tarihi bağlam sunan veya önemli olayları taklit eden etkileşimli sergiler sunmasına olanak tanır. Smithsonian Enstitüsü örneğinin, sanal gerçeklik (VR) deneyimlerini uzay keşfi ve Apollo 11 ay inişi gibi önemli tarihî olaylar hakkında eğitimi artırmak için entegre etmiştir (Şekil 9).

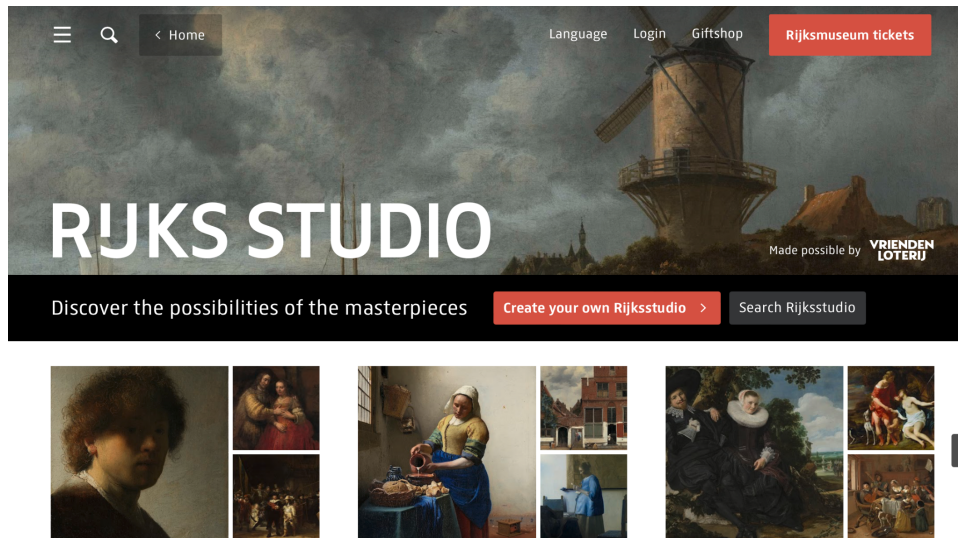
Şekil 9: Apollo 11 Sanal Tur



Kaynak: <https://www.si.edu/spotlight/apollo-11>, (09.01.2024)

Sanal Müze Turları: Dijitalleşme süreci, sanal müze turlarının oluşturulmasını kolaylaştırır, bu da bireylerin müze mekanlarını ve sergileri uzaktan incelemelerine olanak tanır. VR, bu turları daha fazla etkileşim ve derinlikle sunarak geliştirir. Örneğin, Amsterdam'daki Rijksmuseum, ziyaretçilere galerilerini keşfetme ve sanal gerçeklik cihazları kullanarak eserleri gözlemlene imkanı sunan sanal turlar sağlar (Şekil 10).

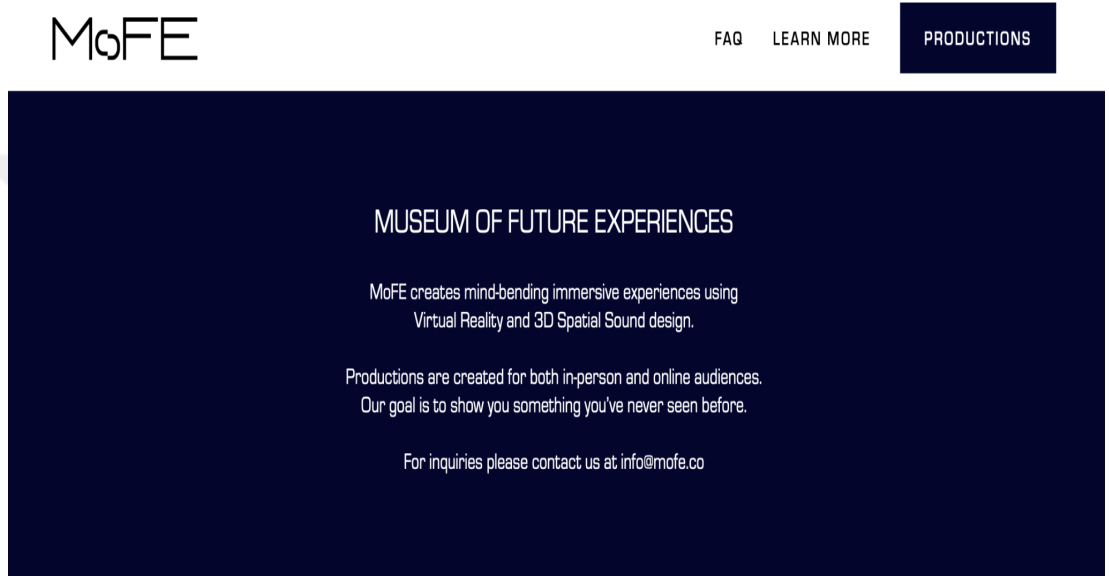
Şekil 10: Rijks Museum Online Tur



Kaynak: <https://www.rijksmuseum.nl/en/rijksstudio>, (09.01.2024)

Çok Duyusal Sergiler: Sanal gerçeklik, müze sergileri içinde çok duyuşal deneyimler sunmak için kullanılabilir. Dijitalleşme, dokunma, işitme ve koku öğelerini sanal ortamlara entegre etmeye olanak tanır, kültürel eserlerle daha çekici ve etkileşimli bir deneyim sunar. İsveç'teki Future Experiences Müzesi, sanal gerçeklik teknolojisini kullanarak etkileşimli sergiler sunarak turist deneyimini artırmaktadır (Şekil 11).

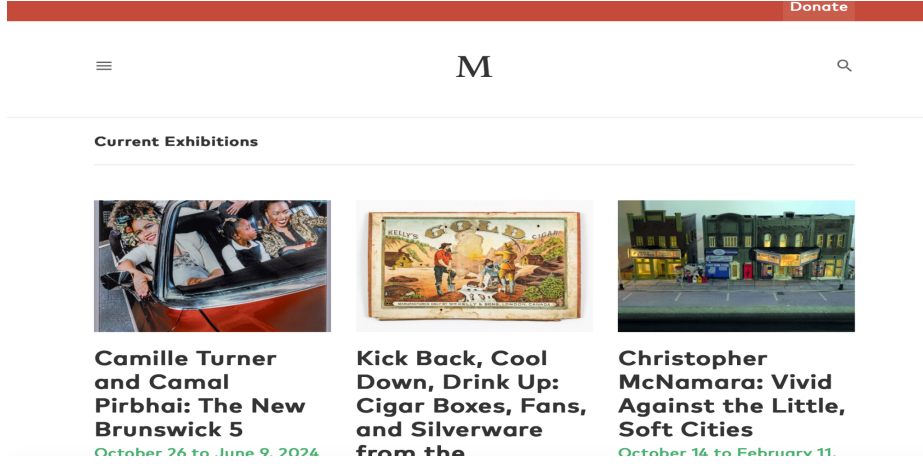
Şekil 11: Future Experience Müzesi



Kaynak: <https://mofe.co/>, (09.01.2024)

Artırılmış Gerçeklik (AR) İyileştirmeleri: Virtual Reality müzelerde önemli olsa da, dijitalleşme sürecinin bir parçası olarak artırılmış gerçeklik (Augmented Reality) de kullanılır. Artırılmış gerçeklik (AR), dijital bilgileri fiziksel dünyaya ekler, bu da ziyaretçinin sergileri daha iyi anlamasını sağlar. Örneğin, Londra Müzesi, tarihî fotoğrafları canlandırmak ve fiziksel mekanında bilgilendirici içerik sağlamak için artırılmış gerçeklik (AR) kullanmıştır (Şekil 12).

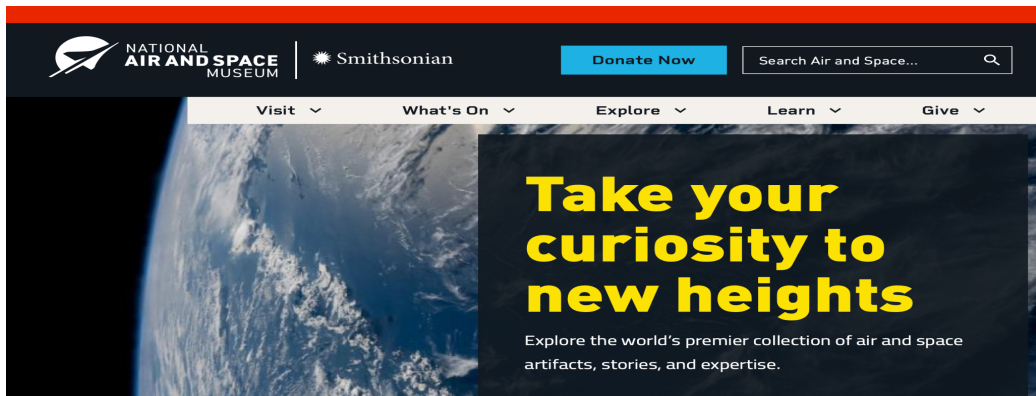
Şekil 12: Londra Müzesi Sanal Turu



Kaynak: <https://museumlondon.ca/exhibitions>, (09.01.2024)

Uzaktan İşbirliği ve Etkinlikler: Dijitalleşme süreci, müze ortamında uzaktan işbirliği ve sanal etkinliklerin gerçekleşmesine olanak tanır. Sanal gerçeklik (VR), uzaktan konferanslar, çalıştaylar ve işbirliği projeleri sunmak için kullanılabilir, böylece dünyanın farklı bölgelerinden uzmanlar ve amatörlerin etkileşime geçmesine ve katkıda bulunmasına olanak tanır. Smithsonian Ulusal Hava ve Uzay Müzesi örneğin, uzay keşfi ve teknoloji üzerine uzmanların sanal gerçeklik platformları kullanarak tartışmalara katıldığı sanal etkinlikler düzenlemiştir (Şekil 13).

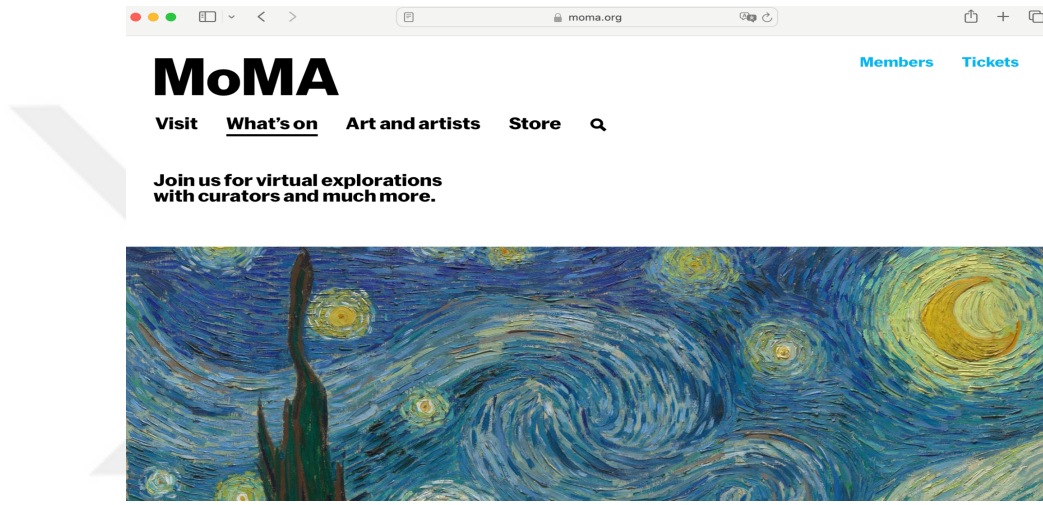
Şekil 13: Smithsonian Ulusal Hava ve Uzay Müzesi Sanal Turu



Kaynak: <https://airandspace.si.edu/>, (09.01.2024)

Kişiselleştirilmiş Ziyaretçi Deneyimleri: Dijitalleşme ve sanal gerçeklik (VR) entegrasyonu, müzelerin ziyaretçilere kişiselleştirilmiş deneyimler sunmasına olanak tanır. Müzeler, kullanıcı verileri ve tercihlerine dayanarak sanal gerçeklik gösterimlerini veya turlarını özelleştirilebilir. New York'taki Museum of Modern Art (MoMA) örneğın, ziyaretçi katılımını artırmak amacıyla kişiselleştirilmiş sesli VR uygulamaları kullanmaktadır (Şekil 14).

Şekil 14: MoMA Sanal Turu



Kaynak: <https://www.moma.org/calendar/groups/58>, (09.01.2024)

Dijitalleşme, analog materyallerin bilgisayar temelli uygulamalarda kullanılması için dijital formata dönüştürülmesidir. Yaratılan dijital format erişim, bilgisayar uygulamalarıyla izleme, dönüştürme ve çoğaltma için bilgisayar dosyası olarak kaydedilebilir.¹⁰⁷

Dijitalleştirme projeleri çeşitli amaçlarla gerçekleştirilmektedir. Bunlar:

1. Prestij: Dijitalleştirme, koleksiyon özgün ya da ulusal ve uluslararası açıdan önemli is ancak kısıtlı düzeyde erişim olanağı varsa, koleksiyonun daha geniş kitlelerce ulaşılabilir olmasını sağlayarak bilinirliğini artırmaktadır.
2. Erişim: Dijitalleştirme var olan ya da yeni kullanıcıların kullanımını artırmak için koleksiyonu erişilebilir kılmaktadır.

¹⁰⁷ Youngs, K. Managing the digitisation of library, archive and museum materials. London: National Preservation Office, 2001, <https://collectionstrust.org.uk/wp-content/uploads/2016/11/Managing-the-Digitisation-of-Library-Archive-and-Museum-Materials.pdf>, (24.12.2013)

3. Analiz ve Araştırma: Dijital teknolojiler koleksiyon içerisinde analiz ve araştırma için yeni yollar açmaktadır.
4. Koruma / Konservasyon: Dijital kayıtların kullanımı analog materyallerin kullanımdan kaynaklanan yıpranmanın önüne geçmektedir. Dolayısıyla, dijitalleştirme konservasyon için bir mekanizma kurulmasını da sağlamaktadır.
5. Politikalar: Sosyal ve eğitim politikalarını gerçekleştirmek için yönetim girişimleriyle kaynak sağlanabilmektedir.
6. Teknoloji: Kurumların, yeni teknolojilerin imkanlarından faydalanarak dijitalleştirme sürecini gerçekleştiren kuruluşların seviyesine çıkabilmesini sağlamaktadır.¹⁰⁸

Teknolojinin üç önemli boyutunu “bilgi, bilginin uyarlanması sağlayan araçlar ve bu kullanım sonucunda kazanılan deneyim” olarak sıralamak mümkündür.¹⁰⁹

Birden fazla sanal gerçek türü vardır. Dahası, çeşitli sanal gerçeklik türlerini sınıflandırmak için farklı şemalar vardır. Dört sanal gerçeklik türünden bahsetmek mümkündür.¹¹⁰

1. Sürükleyici sanal gerçeklik
2. Masaüstü sanal gerçekliği
3. Projeksiyon sanal gerçeklik
4. Simülasyon sanal gerçekliği

Var olmayan yerlerin, kişilerin ve sitelerin oldukça fotogerçekçi temsiline ek olarak, var olmayan ya da kolayca deneyimlenemeyebilen şeyler için sanal gerçeklik programları tarafından sunulan iki temel avantaj da vardır: Bu ortamı karakterize eden kapsamlı deneyim ve interaktif yetenekler. Yansıyan dünyada olmak, görüntü ve sesle bir şekilde çevrenmek, gerçekte orada olduğunuza inanmanızı sağlayan yanılsamadır. "Gerçek hayattan daha iyi" veya "orada olmaktan daha iyi" deneyimler sunabilir. Sanal gerçeklik etkileşim aracılığıyla izleyicilerin yalnızca gerçekçi

¹⁰⁸ Youngs, K. Managing the digitisation of library, archive and museum materials. London: National Preservation Office, 2001, <https://collectionstrust.org.uk/wp-content/uploads/2016/11/Managing-the-Digitisation-of-Library-Archive-and-Museum-Materials.pdf>, (24.12.2013)

¹⁰⁹ Gümüsoğlu, Şevkinaz ve Üzeyme Doğan. "Teknoloji ve Verimlilik Kültürü ile Yüksek Öğretim Kurumları Arasındaki İlişkiler". DEÜ İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi 9.2 (1994): 57.

¹¹⁰ McLellan, Hilary. "Virtual realities." *Handbook of research for educational communications and technology* (1996): 457-487. s.460

manzaraların izleyicisi olmasına değil, aktif olarak programa katılıp durumun bir parçası haline gelebilmesine ve neyin ne olacağını belirleyebilmesine imkân verir.¹¹¹

Virtual Reality sergileyen içerikler önceden belirlenmiş veya önceden kaydedilmemiş, ancak "gerçek zamanlı" olarak üretildiğinden, izleyiciler programlarla etkileşim kurabilir ve davranışlarını tanımlayabilir. Örneğin, sergilenen program antik bir şehir yolculuğu ise, müze ziyaretçileri gerçek bir turda olduğu gibi yolu seçebilirler. Binalara girmek için kapıları "vurabilir", ya da bir kumanda çubuğu gibi basit cihazları kullanarak şehri yukarıdan görmek için uçabilirler.¹¹²

3.2. MÜZECİLİKTE SANAL GERÇEKLİK UYGULAMALARI

Sanal müze, müze için *yer* kavramını tartışılır kılmaktadır. Sanal müze, değişik medya olanaklarından faydalanılarak hazırlanmış sayısal nesnelere ve bunlarla ilgili bilgileri içeren, ziyaretçi ile iletişimin kesintisiz olması ve çeşitli erişim şekillerini karşılamak için alışıldık iletişim yöntemlerinin ötesine geçen, dünya çapındaki erişimini olanaklı kılmak amacıyla fiziksel anlamda bir mekâna ihtiyaç duymayan müzedir.¹¹³

Günümüzde bilgi ve müze/müzecilik uluslararası bilgi ağı olan internet ile yeniden düzenlenerek, çeşitli açılardan yeniden anlam kazanmıştır (Şekil 15).¹¹⁴

Sanal müzecilik anlayışının hızla yayılmasına karşın müzeler eserlerini sergilemede hala geleneksel yöntemleri de kullanmaktadırlar. Geleneksel yöntemleri yenilikçi teknolojilerle birlikte kullanan bazı müzeler de envanterlerindeki eserlerin

¹¹¹ Roussou, Maria. "Immersive interactive virtual reality in the museum." *Proc. of TiLE (Trends in Leisure Entertainment)*, 2001, <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=74936f7e348e5af66f556441b1723b336b58fea7>, (24.12.2017).

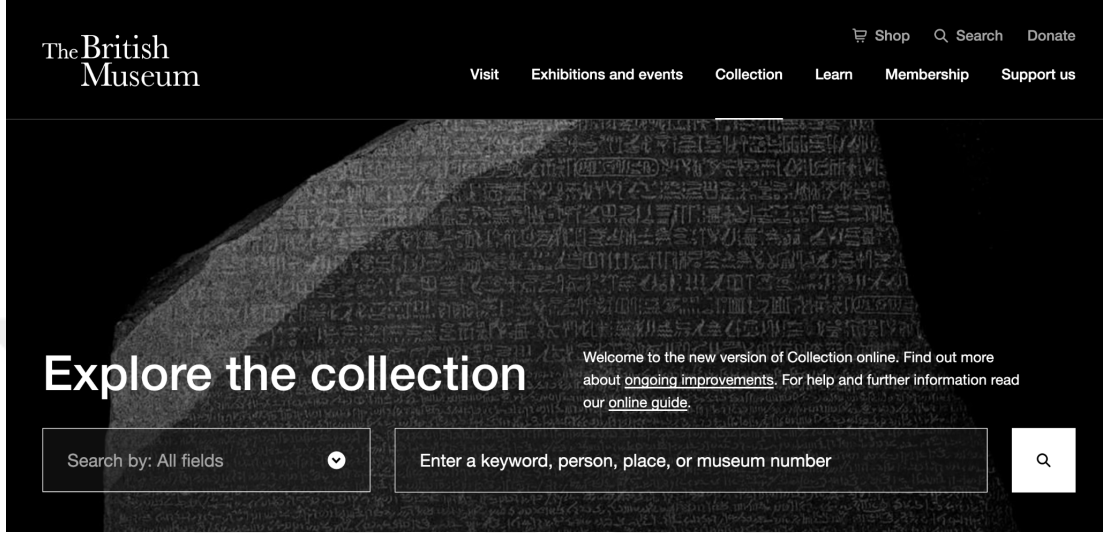
¹¹² Roussou, Maria. "Immersive interactive virtual reality in the museum." *Proc. of TiLE (Trends in Leisure Entertainment)*, 2001, <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=74936f7e348e5af66f556441b1723b336b58fea7>, (24.12.2017).

¹¹³ Schweibenz, Werner. *The Virtual Museum: New Perspectives for Museums to Present Objects and Information Using the Internet as a Knowledge Base and Communication System*, s. 8, 1998, http://www.phil.unisb.de/fr/infowiss/projekte/virtualmuseum/virtual_museum_ISI98.htm, (10.10.2017).

¹¹⁴ Shu-Sheng Liaw. ve Hsiu-Mei Huang. Information retrieval from the World Wide Web: A user-focused approach based on individual experience with search engines, *Computers in Human Behavior*, 22, (1) 501-517, s.4, 03.05.2006, <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S074756320400161X>, (13.01.2018)

çok az kısmını web üzerinden içerik sorgulamalı olarak kullanıcılara sunmakta, bazıları da sanal müze anlayışını farklı bir çerçevede ortaya koymaktadır.

Şekil 15: Birleşik Krallık Müzesi Dijitalleştirilmiş Koleksiyon

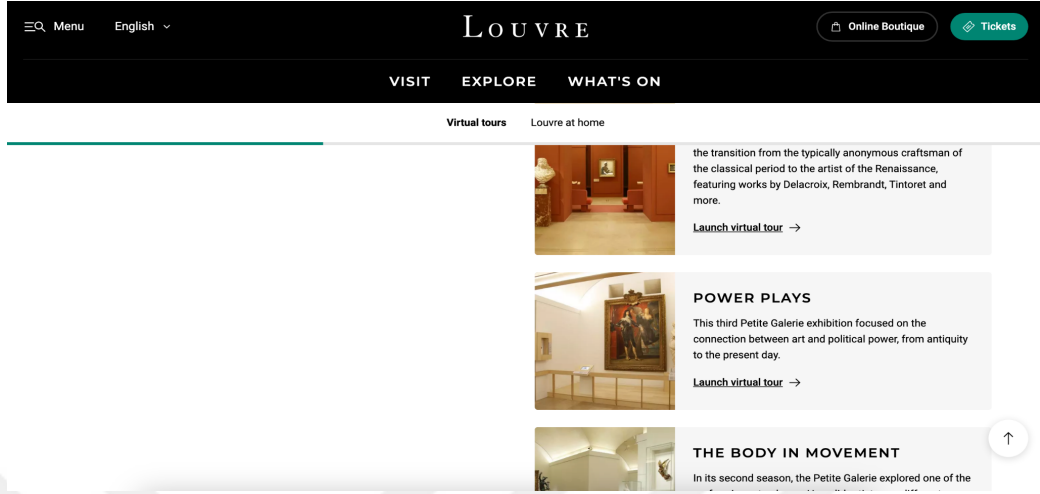


Kaynak: <https://www.britishmuseum.org/collection>, (09.01.2024)

Bazıları sanal müzeyi ön görsellik şeklinde sunup müze eserleri hakkında sınırlı bilgi vererek sanal müze ziyaretçilerini kendi ülkelerine çekip, müzelerini gerçek zamanlı olarak gezdirmeyi amaçlar. Louvre Müzesi'nin Sanal Müzesi bu konudaki örneklerden birisidir (Şekil 16).¹¹⁵

¹¹⁵ Alav, Orhan, Ğ. S. Altıngövde, and Abdullah Kaplan. "Sanal müzelerde panoramik ve 3 boyutlu görüntü teknikleri ve içerik sorgulama: Isparta Müzesi örneği." (2015): s.141.

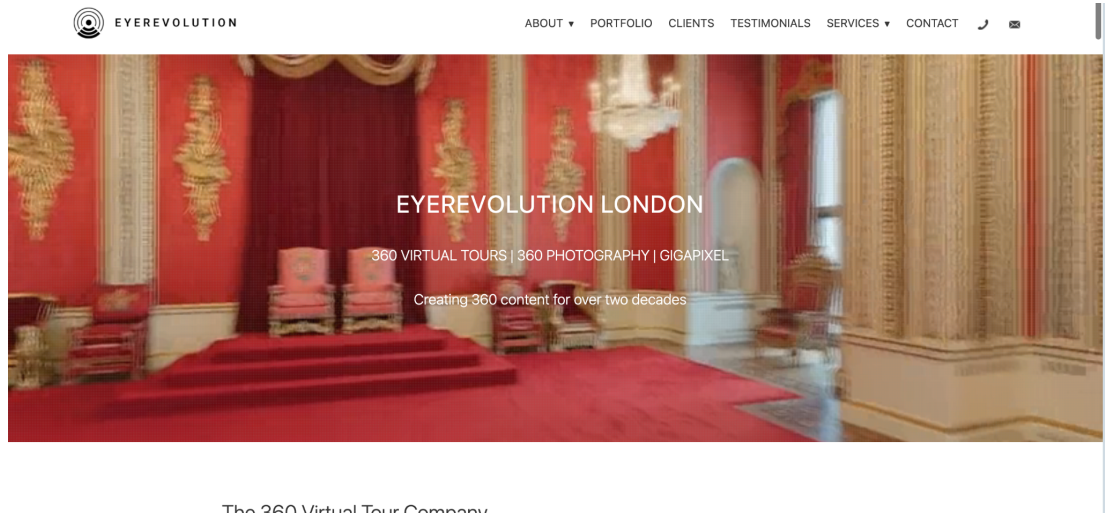
Şekil 16: Louvre Müzesi Sanal Müze Deneyimi



Kaynak: <https://www.louvre.fr/en/online-tours>, (09.01.2024)

Londra'daki bazı sanal müzeler ise, göze ve estetiğe hitap etmektedir. Gözün görüntü devrimi ile (Eye Revolution: tamamen sanal simülasyonlarla ortam deneyimi sağlama) panoramik görüntü sanal müze anlayışını ön plana çıkartmıştır (Şekil 17).¹¹⁶

Şekil 17: Eye Revolution Sanal Simülasyon



Kaynak: <http://www.eyerevolution.co.uk/>, (09.01.2024)

¹¹⁶ Alay, Orhan, G. S. Altıngövdü, and Abdullah Kaplan. "Sanal müzelerde panoramik ve 3 boyutlu görüntü teknikleri ve içerik sorgulama: Isparta Müzesi örneği." (2015): s.141

Vania Marins'e göre müze teknolojileri sergi konusuna göre farklılık gösterebilmekle beraber etkileşimsellik kullanımı ile öğrenmeyi etkin bir biçimde sağlayan ve ziyaretçilere deneyimler kazandıran uygulamalar olarak tanımlanabilmektedir.¹¹⁷

Richard Sandell müzelerdeki sosyal katılımı, müzecilik bağlamında "kabul" ya da "izleyici geliştirme" olarak tanımlamaktadır. "Katılım" sürdürülebilirliğin en önemli unsurlarından biri olarak müzeciliğin öncelikleri arasındadır.¹¹⁸

Günümüzde bilgisayar teknolojileri kullanılarak internet ortamına görüntüleri aktarılmış dijital koleksiyonlar müze ziyaretinden önce kullanışlı bir başlangıç yöntemidir. Bu dijital koleksiyonlar mesafe ve fiziksel engel durumlarına da bir çözümdür. İzleyici yapamayacağı müze turunu internet üzerinden gerçekleştirebilir. Açılış ve kapanış saatlerine bağlı değildir. Çoklu medya ürünleri izleyiciye sadece bilgisayar monitörleri ile çalıştırılmaz. Elde kullanılan küçük aletlerden, duvar büyüklüğünde perdeler ve hatta izleyicinin de içinde olduğu mekânı kapsayan yerleştirmelere kadar çeşitli araç ve sistemler çoklu medya erişim araçları içerisinde en temel olanlar internet, müze galerilerinde çoklu medya araçları ve CD ROM'lardır.¹¹⁹

İnternetin sağladığı bir başka kolaylık da dünyanın herhangi bir yerinde bulunan nesnelere kullanılarak "sanal sergiler" üretilmesidir. İnsanlığın mirası, bu olanak sayesinde tüm insanlıkla paylaşılabilir. Sanal müze-sergi küratörlüğü yeni bir meslek olarak ortaya çıkmıştır. Örneğin ABD Frye Sanat Müzesi sosyal medya kullanıcılarından müzenin 232 resminden en sevdiklerini seçmelerini istemiş, seçilmiş bu resimlerden oluşan ve yaklaşık 17 bin kullanıcının aktif katılımıyla gerçekleşen bir etkinlik yapılmıştır (<https://www.wired.com/2014/08/frye-museum-crowdsourced-exhibit/>, Erişim Tarihi 14 Şubat 2022)

Sanal müzenin ilk örneği Jeffrey Shaw'un 1990 yılında gerçekleştirdiği "virtual museum" projesinde görülmektedir. Bu sanal müzede sergi, obje ve odalar bilgisayar ortamında üç boyutlu temsil edilmiştir (Şekil 18).

¹¹⁷ Marins, Vania. "Learning in Museums With Use of Digital Technologies and Virtual Reality". *Realidade Virtual 3.3* (2010): s.3

¹¹⁸ SANDELL, Richard. (2003). "Social Inclusion, the Museum and the Dynamics of Sectoral Change", *Museum and Society*, S: 1(1), s: 45

¹¹⁹ Keene, S. (1998), *Digital Collections: Museums and Information Age*, Oxford, Butterworth-Heinemann, s.52

Şekil 18: Jeffrey Shaw Sanal Müze Deneyimi

ceaac

fr en

Jeffrey Shaw

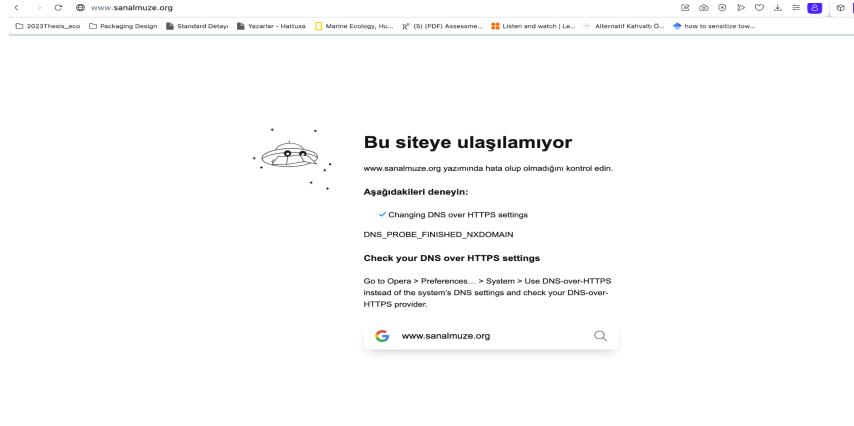


Kaynak: <https://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/revolution/>, (09.01.2024)

Türkiye’de 1999 yılında açılan Eczacıbaşı Sanal Müzesi ülkemizin ilk sanal müzesi olması açısından önemlidir. Eczacıbaşı Sanal Müzesi gerçekleştirilmesi çok zor olan sergileri web ortamında yapmak, önemli sanatçıların doğum ve ölüm yıldönümlerini anmak, resim, heykel, seramik, enstalasyon gibi görsel sanatların tüm dallarına olanaklar dahilinde açık olmak, her yıl gerçek etkinlikler düzenlemek, sergilerde ve basın tanıtımlarında çarpıcı ve nitelikli imgeleri bilgisayar olanakları ile iyileştirerek kullanmak ilkeleri üzerinden faaliyet göstermektedir.¹²⁰ Günümüzde bu siteye erişim sağlanamamaktadır (Şekil 19).

¹²⁰ Gürel, H.N. (2007), “Eczacıbaşı Sanal Müzesi”, **Geçmişten Geleceğe Türkiye’de Müzecilik I Sempozyumu, 21-22 Mayıs 2007**, Ankara, Vekam, 221-227

Şekil 19: Eczacıbaşı Sanal Müzesi



Kaynak: Web siteye erişim sağlanamamaktadır, (09.01.2024)

Sanal müze, bilgisayarlar ve onların teknolojisini kullanarak, ziyaretçilerin herhangi bir odada (360 derecelik) çevrelenmesine, yukarıdan aşağıya, sağa-sola, ileri-geri bakmalarına ve sanki bir gerçekliğin içindeymiş gibi hissetmelerine olanak tanıyan bir panorama olan panoramik sanalla bir oda simülasyonu yapabilme özelliğine sahiptir. Bu panoramik görüntüyü kullanarak ziyaretçiler müzeye bir adım bile atmadan/geçmeden müzenin her köşesine giderek görüş alanlarını büyütüp küçültebilirler. Sanal müzeler sayesinde ziyaretçiler kendi görmek istedikleri eserleri seçebilirler ve bunlara erişim sağlayabilirler. Fiziksel olarak müzeyi ziyaret ettikleri zamanlarda karşılaştıkları fiziksel engellerin dışına çıkarak, kolayca iletişim sağlayabilir, yazılımın izin verdiği ölçüde müze ile iletişimde kalabilirler.¹²¹

¹²¹ Tjahjawan, Indah, and Setiawan Sabana. "Panoramic Virtual Museum: Representation or Simulation." *International Journal of Innovation, Management and Technology* 6.1 (2015): 40, s.41

Şekil 20: İnteraktif Görsel Sunum. Gaziantep Zeugma Müzesi



Kaynak: Türkiye'nin Müzeleri: Yeni Müzeler, Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü Yayınları 161/1, Ankara, 2014, s.46

Sanal müze uygulamaları için tüm bilgi sistemlerinde olduğu gibi, cihazların programlanması ve etkileşimin geliştirilmesi (Şekil 20) için bir sistem programcısı ve muhtemelen bir kullanıcı ara yüzü tasarımcısı gereklidir. Bu uzmanların yanı sıra bir mimar sanal alanın tasarımı için değerli olacaktır. Alan uzmanı (arkeoloji müzeleri için arkeolog vb.) sınıflandırma ve eşlik eden materyalin hazırlanması konusunda yani dijital ortama aktarılacak nesnelerin seçimi için esas olacaktır. Nesnelerin dijital ortama aktarma ve optimizasyonu için bir grafik tasarımcısı ve görsel iletişim tasarımcısı da gereklidir. Tüm bu uzmanlar, kullanıcı dostu ve kullanımı kolay bir sanal ortamı uygulamak için birlikte çalışırlar.¹²²

Sanal müzelerin tasarımı ve uygulanması için aşağıdakilerin yapılması gerekmektedir:¹²³

1. *Sergileme seçimi:* Müze küratörleri, sergi kalitesini, sanal müzenin iletişim kurması gereken mesajı ve ziyaretçilerin profilini dikkate alarak en uygun sergileri seçer,
2. *Sergi alanı tasarımı:* Bu aşamada, sergi alanı genellikle salonlar, fuaye ve koridorlardan oluşmaktadır. Sergi alanı seçilen sergilere uygun olmalıdır;

¹²² Lepouras G, Vassilakis C (2004) Virtual museums for all: employing game technology for edutainment. *Virtual Real* 8(2):96-106, s.97

¹²³ Lepouras G, Vassilakis C (2004) Virtual museums for all: employing game technology for edutainment. *Virtual Real* 8(2):96-106, s.98

7. *Etkileşim programlama*: Bu adımda, belirtilen etkileşim yeteneklerini sunmak için gerekli eylemler gerçekleştirilir. Bu eylemler, yalnızca sıcak noktaları veya animasyon dizilerini tanımlamaktan, arzu edilen etkileşim yeteneklerine ve geliştirme ortamının sunduğu imkânlarla bağlı olarak karmaşık, özel kod yazmaya kadar çeşitlilik gösterebilir.

Sanal bir müzenin özel olarak gerçekleştirebileceği işlevlerden bazıları:¹²⁴

1. Sergi çevrimiçi gezilebilir,
2. Kullanıcılar kendi koleksiyonlarını oluşturmada aktif rollere sahiptir,
3. Geçmiş geçici sergilerin görsel arşivleri görülebilir,
4. Müzenin arka planını (depolar, restorasyon atölyeleri vb.) bir web kamerası vasıtasıyla izlemek mümkündür,
5. Kısa sürede ortadan kalkabilecek nesnelere dijital olarak "sonsuzluk" içinde kaydedilebilir,
6. Kullanıcıların zenginleştirilmesi: başyapıtlara daha yakın erişim, ancak bir mesafeden (Google Art), güçlendirilmiş gerçeklik, 3D modelleme ...
7. RSS: (Rich Site Summary) Zengin site özeti
8. Dünyadaki olası noktalardan aynı anda gelen gösteri nesnelere izleyebilme, (Örneğin Türk İslam Sanatları konusunda farklı minyatür, çini vb. materyalin dünyanın farklı müzelerinden tek bir "gerçek" ortama toplanması oldukça maliyetli olduğu halde sanal müzeler sayesinde bu eserlere -eser nerede olursa olsun- erişilebilir)
9. En farklı fiziksel özelliklerin sayısal nesnelere karşılaştırma olanağı. (Örneğin Da Vinci'nin Mona Lisa resmiyle Albrecht Dürer'in otoportrelerinden birini, kullanıcı isteği dahilinde karşılaştırılabilir. Yine Michelangelo'nun David heykeliyle Pietà heykelleri gerçekte yan yana gelemeyecek olsalar bile kullanıcı bu iki heykeli ekran üzerinden karşılaştırma ve inceleme olanağına kavuşacaktır.)

¹²⁴ Massimo Negri, "The Virtual Museum, a shift in meaning", The Learning Museum: Report 1: The Virtual Museum, s.16, 2012,

https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=F6whe-EAAAAJ&citation_for_view=F6whe-EAAAAJ:ufrVoPGSRksC, (10.07.2017)

3.3. SANAL GERÇEKLİK UYGULAMALARININ MÜZELERE KATKISI

3.3.1. Sanal Gerçeklik Müzesi Haberleri

New York Üniversitesi'nde bulunan Etkileşimli Telekomünikasyon yüksek lisans programı (ITP) öğrencisi Ziv Schneider dünya kültürel mirasına faydalı bir projeye hayat vermiştir. Proje, 90'larda Isabella Stewart Gardner Müzesi'nden, aralarında Rembrandt, Vermeer ve Degas gibi sanatçıların eserlerinin de bulunduğu, toplam 300 milyon dolar değerindeki eserin çalınması olayına dayanmaktadır. Ayrıca Schneider, projesini genişletme fikri ile dünyaca ünlü çalıntı eserlerin yanı sıra, Afganistan ve Irak'ta yağmalanmış eserleri barındıran iki farklı sergi daha açmayı planlanmaktadır.¹²⁵

2003'teki Irak saldırısında Irak Müzesi'ndeki 14 bin eserin yağmalandığı ve Afganistan'daki ulusal müzede de eserlerin üçte ikisinin kayıp veya yok olduğunu belirten Schneider, bu sayede fiziksel sanat eserlerinin ne kadar kırılgan olabildiğini fark ettirmeyi amaçlanmaktadır. Bizlere sağladığı fayda ise, bir daha hiçbir yerde ve hiçbir müzede göremeyebileceğimiz kayıp eserleri görme imkânını sunması ve bunu müze ortamına bürünmüş tamamen sanal bir ortamda sesli komut yardımıyla sağlamasıdır.¹²⁶

3.3.2. Müze Sanal Ama Keyif Gerçek

İnternet kültürü her mecra ve medyuma yayılmış olmasına rağmen insanlık tarihinin en büyük miraslarını barındıran müzeler henüz internet teknolojilerinden yeterince yararlanmamaktadır. Son dönemdeki çabalara bakılırsa bu boşluğu da sanal gerçeklik (virtual reality) cihaz ve uygulamaları hızlıca kapatacak gibi görünmektedir. Oculus, Samsung, Sony, HTC, Google ve Microsoft başta olmak üzere bütün sanal gerçeklik ürünlerine çözüm geliştiren WoofbertVR, Samsung'un sanal gerçeklik gözlüğü Gear VR için özel bir uygulama geliştirmiştir (Şekil 22).

¹²⁵ BBC Turkish,23.08.2004, https://www.bbc.co.uk/turkish/news/story/2004/08/040823_art_theft.shtml, (24.09.2017).

¹²⁶ BBC Turkish,23.08.2004, https://www.bbc.co.uk/turkish/news/story/2004/08/040823_art_theft.shtml, (24.09.2017).

Şekil 22: Samsung Woofbert yazılımı ile Sanal Müzecilik Deneyimi

Museum Collections Enter VR With The Launch Of The Woofbert VR App For Samsung Gear

Jonathan Shieber @jshieber / 11:30 PM GMT+2 • November 17, 2015

Comment



Kaynak: <https://techcrunch.com/2015/11/17/museum-collections-enter-vr-with-the-launch-of-the-woofbert-vr-app-for-samsung-gear>, (09.01.2024)

Bu sayede dünyanın neresinde, günün hangi anında olunursa olursun Londra'daki Courtauld Galeri'sini gezmek; Gauguin ve Monet'nin eserlerini istenilen şekilde incelemek olasıdır. Ayrıca uygulamada yazar ve illüstratör Neil Gaiman eserlerinin hikayelerini sesli olarak dinlemeniz de mümkündür. Uygulama öğrenciler başta olmak üzere sanata meraklı herkesi hedeflemektedir. Hayata geçmesi için katkıda bulunanlar arasında ise ünlü oyuncu Kevin Spacey de bulunmakta ve Financial Review'a verdiği röportajda, sanal gerçekliğin önemini şöyle anlatmaktadır: "Okul sınıfları onlarca senelerdir neredeyse hiç değişmedi. Peki şunu düşünün; sınıfta gözlükleri takıyor ve karşınızda gördüğünüz Pasifik Okyanusu hakkında bir şeyler öğreniyorsunuz. Veya Gettysburg'dan ABD İç Savaşı'nı dinliyor ya da 1600'lerde Oscar Ödülleri sahnesinde aktörlerle beraber yer alıyorsunuz". Bu ifadeler, oldukça heyecanlandırıcıdır.¹²⁷

¹²⁷ Müze Sanal Ama Keyif Gerçek, Dünya Halleri, 06.02.2016, <https://www.dunyahalleri.com/muze-eserler-sanal-ama-keyif-gercek/>, (26.09.2017).

Habere konu olan müze uygulaması şimdilik sadece OculusApp tarafından desteklenen Samsung Gear VR cihazında çalışmaktadır. Yükleyenler şimdilik yalnızca Birleşik Krallık'taki The Courtauld Galerisi'nin Wolfson Salonu'nu gezebilse de firmanın amacı diğer salonları ve sergileri uygulamaya dahil etmektir. Sanal gerçeklik ile bu tecrübenin nasıl olduğuna dair fikir edinmek için Güney Kore'nin eski başkenti Gyeongju için yine Samsung Gear VR için hazırlanan uygulama görüntülerini izlenebilmek mümkündür.¹²⁸

3.3.3. Sanal Gerçeklik Destekli Yeni Müze Sarıkamış Harekatı'nı Anlatacak

Orman ve Su İşleri Bakanlığı tarafından yürütülen çalışmayla Sarıkamış Allahuekber Dağları Milli Parkı'nda inşa edilen ve bu yıl hizmete girmesi hedeflenen Sarıkamış Panorama Müzesi, ziyaretçileri zaman yolculuğuna çıkarmayı planlamaktadır. "Sanal gerçeklik gözlüğü" takan ziyaretçilerin, müzedeki panoramik sahneleri adeta birebir yaşaması beklenmektedir. Sarıkamış Harekatı ve Kafkas Cephesi ile ilgili Cumhurbaşkanlığı, Başbakanlık, Genelkurmay Başkanlığı Askeri Tarih ve Stratejik Etüt Dairesi (ATASE), Rus kaynakları ve tarihçilerin belge ve bilgileri incelenerek, netleştirilen bilgiler Anadolu Üniversitesi Yunus Emre Yerleşkesindeki Teknopark 'ta faaliyet gösteren Umay Müze Tasarım ve Teknolojileri Şirketi tarafından resmedilmiştir. Müze için Sarıkamış Harekatı ve Kafkas Cephesi'ni anlatan 2.680 metrekarelik görsel içerik üretilmiştir. Müzeyi ziyaret edenler, öncelikle 1015-1914 yılına kadar Kafkasya'da, Türklerin başından geçenleri okuyup, bilgi edineceği tarih bölümünden geçecekler. Daha sonra hareketin başladığı 22 Aralık 1914'teki hava sıcaklığı sıfırın altında 20 santigrat dereceye sabitlenmiş soğuk odaya ulaşarak empati yapabileceklerdir. 1915 yılının resmedildiği müzede, 360 derecelik bir sahne de yer alacak ve "Sanal gerçeklik gözlüğü" takan ziyaretçiler, müzedeki panoramik sahneleri adeta birebir yaşayacaklardır.¹²⁹

¹²⁸ Müze Sanal Ama Keyif Gerçek, Dünya Halleri, 06.02.2016, <https://www.dunyahalleri.com/muze-esserler-sanal-ama-keyif-gercek/>, (26.09.2017).

¹²⁹ Sanal Gerçeklik Destekli Yeni Müze Sarıkamış Harekatını Anlatacak, Jurnal.ist, 17.02.2017, <http://www.gzt.com/teknoloji/sanal-gerceklik-destekli-yeni-muze-sarikamis-harekatini-anlatacak-2614808>, (26.09.2017).

Öte yandan Kafkas Cephesi'ne ilişkin kitapların bulunduğu müzedeki Kafkas Cephesi Araştırma Merkezinin de bölgede bulunan en büyük kütüphane unvanına sahip olması amaçlanmıştır. Müzenin iç tasarımını yapan Umay Müze Tasarım ve Teknolojileri Şirketi kurucu ortağı Prof. Rıdvan Coşkun, AA muhabirine yaptığı açıklamada, 1914'te yaşanan ve 60 bin şehitle anılan Sarıkamış Harekatı'nı anlatacak bir panorama müzesini yaptıklarını bildirmektedir. Yapı Mühendislik firmasıyla ortak bir proje yürüttüklerini ifade eden Coşkun, konuya ilişkin aşağıdaki bilgileri vermektedir:¹³⁰

Kars'ın Sarıkamış ilçesinde kurulacak Kafkas Cephesi Araştırmaları Merkezi ve Sarıkamış Harekatı Panorama Müzesi çalışmaları için tamamen tarihi belge ve bilgilere dayanarak eskizleri ve çizimlerini yapıp, görselleştirdiğimiz bütün sahneleri resmediyoruz. Metinleri görünür hale getiriyoruz. Sarıkamış Harekatı ile ilgili Cumhurbaşkanlığı, Başbakanlık, Genelkurmay Başkanlığına bağlı ATASE, Rus kaynakları ve tarihçilerin belge ve bilgilerini kullanıyoruz. Netleştirdiğimiz bilgileri çizime döküyoruz. Müze için 2 bin 680 metrekarelik görsel içerik üreteceğiz. Bunun panorama alanı 2 bin 20 metrekareyi bulacak. İçinde görsel içerik üretilmiş dünyadaki en büyük müzelerden birisi olacak. Müze içindeki Kafkas Cephesi Araştırma Merkezi aynı zamanda Kafkasya'nın en büyük kütüphanesi olacak.¹³¹

3.4. ÇAĞDAŞ MÜZECİLİKTE TEKNOLOJİNİN ROLÜ

Teknoloji, müze bilimini ve sanal müze kavramını önemli ölçüde dönüştürmektedir. Dijital içeriğin müze sergilerine entegre edilmesi, ziyaretçi deneyimini zenginleştirmekle kalmayıp kültürel mirasın korunmasının da kapsamını genişletti. Sanal Gerçeklik, Artırılmış Gerçeklik ve web tabanlı teknolojilerin kullanımı, akıllı şehir müzeleri ve fiziksel müze alanlarının sanal uzantılarının oluşturulmasına olanak tanıyan bir paradigma değişikliği getirdi.

Bununla birlikte, Bilgi ve İletişim Teknolojisi ile dijitalleşmenin uygulanması, kültürel eserlerin dijital ortamdaki korunması ve sunulması için yeni olanaklar sunmuştur. Müze profesyonellerinden şimdi bilgisayar teknolojilerini kullanma, kaynakların dijital temsillerini yönetme ve etkileşimli teknolojileri hem fiziksel hem

¹³⁰ Sanal Gerçeklik Destekli Yeni Müze Sarıkamış Harekatını Anlatacak, Jurnal.ist, 17.02.2017, <http://www.gzt.com/teknoloji/sanal-gerceklik-destekli-yeni-muze-sarikamis-harekatini-anlatacak-2614808>, (26.09.2017).

¹³¹ Sanal Gerçeklik Destekli Yeni Müze Sarıkamış Harekatını Anlatacak, Jurnal.ist, 17.02.2017, <http://www.gzt.com/teknoloji/sanal-gerceklik-destekli-yeni-muze-sarikamis-harekatini-anlatacak-2614808>, (26.09.2017).

de çevrimiçi müze sergilerine entegre etme konusunda uzmanlık geliřtirmeleri beklenmektedir.

Bu teknolojik geliřmelerin müze kültürü üzerindeki etkisi derindir. Web 2.0 teknolojisinin getirdiđi dönüşüm, sadece küratörlerin rolünü deđiřtirmekle kalmamıř, aynı zamanda dijital çağda müze kültürünün daha geniř evrimine dair bir düşünceyi tetiklemiřtir. Bu süreçte küratörlerin ve diđer rehberlik güçlerinin yeni rolleri ve sorumlulukları hakkında temel sorular ortaya çıkar.

Sosyal medyanın müzelerdeki potansiyel demokratik etkisi başlangıçta öngörölmüş olsa da, etkisi ziyaretçi ve küratör uygulamaları üzerinde henüz tam olarak keřfedilmemiřtir. Bu geliřmelerin etkilerini anlamak, müzelerin deđiřen ortama uyum sađlaması ve kültürel kurumların dijital çağda sürekli olarak geçerliliđini sürdürmesi açısından hayati önem taşımaktadır.

3.4.1. Teknolojik Uygulamaların Müzecilikteki Yeri

Teknolojinin müze alanına entegrasyonu, sadece ziyaretçi etkileřimlerinin kapsamını geniřletmekle kalmamıř, aynı zamanda küratörlerin geleneksel rolünü ve genel müze kültürünü de sorgulamıřtır. Dijital teknolojilerin evrimi, sadece müze koleksiyonlarına küresel ölçekte eriřimi kolaylařtırmakla kalmamıř, aynı zamanda izleyici kitlesinin müze bilgisiyle etkileřim kurma ve yorumlama řeklini de devrim geçirmiřtir.¹³²

Daha önce bahsedilen Web 2.0 teknolojilerinin ortaya çıkmasıyla, izleyiciler artık müze bilgisine kendi hızlarında ve kendi terimlerinde eriřim ve yorumlama olanađına eriřmektedirler.¹³³ Bu durum, koleksiyonları akademik ve kurumsal bağlamlarından özgürleřtirmiş ve geleneksel müze alanını etkili bir řekilde yeniden tanımlamıřtır. Ayrıca, müze sergilerinde dijital içeriđin kullanımı, mobil cihazları kullanan ziyaretçilerin tercihlerine göre uyarlanabilir, etkileřimli deneyimi daha da artırır.¹³⁴

¹³² Akkuř, G. & Akkuř Ç. (2018). Tarihi turistik alanlarda kullanılan mobil artırılmıř gerçeklik uygulamalarının deđerlendirilmesi. *Journal of Tourism and Gastronomy Studies*, 6 (1), 83-104.

¹³³ Cianciarulo, D. (2015). From local traditions to "augmented reality". *The MUVIG Museum of Viggiano (Italy)*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 188, 138-143.

¹³⁴ Hassan, A. & Ramkissoon, H. (2016). Augmented reality application to museum visitor experiences, *Visitor Management in Tourist Destinations*, 117-130.

Sanal ve artırılmış gerçeklik teknolojilerinin geliştirilmesi, sanal müze alanlarının oluşturulmasında da önemli bir rol oynamıştır. Bu teknolojileri kullanarak fiziksel müzeler hem yüz yüze hem de çevrimiçi ziyaretçiler için etkileşimli, içsel deneyimler yaratabilir ve kapsamını genişletebilirler.¹³⁵ Ancak, bu dijital teknolojilerin ortaya koyduğu zorluklar, bu ilerlemelerin müze ziyaretlerinin temel odak noktasını- yani eserleri kendilerini- gölgelememesi için nasıl önlem alınacağı konusunda eleştirel bir düşünceyi tetiklemektedir.¹³⁶

Teknoloji ilerledikçe, müze profesyonelleri için bu yenilikçi araçları kullanmanın yanı sıra kültürel tarihleri koruma temel misyonuyla uyum içinde kalmasını sağlamak da son derece önemlidir. Çağdaş müzecilikte teknolojinin sürekli evrimi, bu ilerlemeleri kapsamlı bir şekilde nasıl entegre edileceğini derinlemesine anlama gereksinimini ortaya koymaktadır. Ancak bu gereksinim yerine getirilip uygulamaya konulduğunda müze deneyiminin özgünlüğünü ve önemini tehlikeye atmaması öngörülebilir.¹³⁷

3.4.2. Çağdaş Müzecilikte Teknolojinin İzleyici Katılımına Etkisi

Bugün, teknoloji müzelerde ziyaretçi etkileşimini teşvik ederek ve ziyaretçilere etkileşimli deneyimler sunarak önemli bir rol oynamaktadır.

Müzeler, ziyaretçilere etkileşimli ve etkileyici deneyimler sunmak için çeşitli teknolojik yenilikleri kullanmaktadır. Bu tür bir inovasyonun örneği, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik kullanarak tarihi eserleri ve sergileri canlandırmaktır. Bu teknolojiler, ziyaretçilere sergilerle daha etkileşimli ve anlamlı bir şekilde iletişim kurma imkanı tanıyarak gösterilen materyalle daha güçlü bir bağ kurmalarını sağlar. Müzeler, VR (Virtual Reality) ve AR (Augmented Reality) teknolojilerinin yanı sıra etkileşimli dokunmatik ekranlar, dijital rehberler ve mobil uygulamaları da kullanarak ziyaretçilere sergiler hakkında kapsamlı bilgi ve kişiselleştirilmiş keşif imkanı sunmaktadır. Bu araçlar, ziyaretçilere eserlerin, sanat eserlerinin ve diğer kültürel

¹³⁵ Tom D., M. C. & Jung, T. H. (2017). Value of augmented reality at cultural heritage sites: a stakeholder approach. *Journal of Destination Marketing & Management*, 6, 110-117.

¹³⁶ B. Erdeniz, E. Serin, M. Aslı, D. Şenol, and G. Alankuş, *Virtual Reality - The Effects of Simulated Virtual Reality Environments on Psychological Restoration* (2016) 8

¹³⁷ Barry, A., Trout, J., Debenham, P. & Thomas, G. (2012). *Augmented reality in a public space: the natural history museum, London*, BBC Research & Development , IEEE Computer Society, 45 (7), 42-47

nesnelerin tarihsel bağlamını ve önemini daha derinlemesine keşfetme olanağı sağlayarak özelleştirilmiş ve etkileyici bir deneyim sunar (Şekil 23).

Şekil 23: BBC Medeniyetler Arttırılmış Gerçeklik Uygulaması



Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=YkOrx5xcgss>, (09.01.2024)

Ayrıca, teknoloji müzelerin çevrimiçi platformlar ve dijital koleksiyonlar geliştirmesini kolaylaştırmış, bu da kaynaklarını fiziksel müze sınırlarının ötesinde daha geniş bir kitleye ulaştırmıştır. Bu, sadece müze ziyaretleri sırasında ziyaretçi katılımını artırmakla kalmayıp, aynı zamanda müzenin içeriğini fiziksel olarak katılma şansına sahip olmayan bireylere ulaştırarak etkisini genişletir.

Genel olarak, müzelerde teknolojinin entegrasyonu, ziyaretçi katılımını büyük ölçüde artırarak müşterilere daha derinlemesine etkileyici, eğitici ve etkileşimli deneyimler sunmuştur.

3.5. SANAL MÜZECİLİK: GEÇMİŞTEN GÜNÜMÜZE

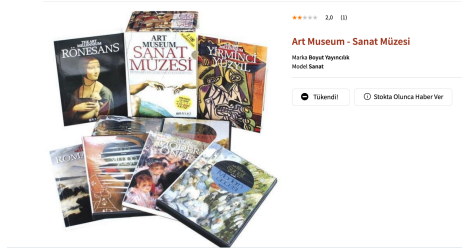
Bu kısım sanal müzecilik tanımı ve tarihçe kısmını ele almaktadır. Sanal müzeler, özelleştirilmiş yazılımlar ve ekipmanlar kullanarak ziyaretçilerin koleksiyonları gezinmelerini sağlamaktadır. Teknolojik olarak tarihteki gelişimleri 20. yüzyılın ikinci yarısında, İnternet, iletişim teknolojilerine etkisinin artmasıyla beraber bu kavramda gelişmeye başlamıştır. İnternet alt yapılarının müzelere adapte edilmeleri

geleneksel müzecilik kavramına da yeni bir bakış açısı eklemiştir. Literatürde ise geleneksel müzecilik ve sanal müzecilik kullandıkları ekipman ve mekanlar açısından birbirilerinden farklılıklar göstermektedir.

3.5.1. Sanal Müze Nedir?

Sanal müzeler, özelleştirilmiş yazılımlar ve ekipmanlar aracılığıyla ziyaretçilerin koleksiyonlar ile etkileşime geçmelerini sağlayan, müzecilik deneyimini zenginleştiren sanal deneyimlerdir. Günümüzde sanal gerçeklik teknolojisi geniş bir popülerlik ve kabul görmüş, bu da özellikle müze endüstrisi içinde sanal müzelere olan ilgiyi canlandırmıştır. Her ne kadar sanal gerçeklik internet ile ayrılmaz bir ilişki içerisinde incelense de fikir ve kelime kökeni olarak internet öncesi kökenlere sahip olduğu, internetin varlığından önceki zamanlara uzandığı görülmektedir. Sanal müzenin başlangıç aşaması, CD-ROM ve bilgisayarlar üzerinde multimedya ve hipermedya programlarının kullanımıyla belirlenmiştir. World Wide Web'in ortaya çıkışı, müze bilgilerinin internet üzerinde yayılması için yeni fırsatlar sunarak, müze deneyimini müzenin fiziksel sınırlarının ötesine genişletmiştir (Şekil 24-25)¹³⁸.

Şekil 24: CD-ROM ile Çevrimdışı Müze Deneyimi



Kaynak: <https://www.boyutstore.com/art-museum-sanat-muzesi-seti>, (09.01.2024)

¹³⁸ Gigante , M.A. ‘Virtual Reality: Definitions, History and Applications ’, in *Virtual Reality Systems*, pp. 3–14, 1993, <https://www.sciencedirect.com/book/9780122277481/virtual-reality-systems>, (11.08.2023).

Şekil 25: Sanal Gerçeklik Uygulamaları Kullanılarak Dijital Müze Deneyimi



Kaynak: <https://cuseum.com/blog/2020/3/24/4-ways-museums-can-successfully-leverage-digital-content-and-channels-during-coronavirus-covid-19>, (09.01.2024)

3.5.2. Sanal Müzenin Tarihçesi

20. yüzyılın ikinci yarısında, internet, iletişim teknolojilerine önemli bir katkı sağlamıştır. İletişim yöntemi, daha sonra TCP/IP protokollerine (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) dönüştürülen paket anahtarlamalı protokoller kullanılarak çeşitli uygulamaların geliştirilmesine uygun zemin hazırlanmıştır. Bunlar arasında elektronik posta için SMTP (Simple Mail Transfer Protocol) ve genel veri transferi için FTP (File Transfer Protocol) bulunmaktadır.¹³⁹

1980'lerin sonlarına doğru İsviçre'deki bir fizik tesisinde çalışan Tim Berners-Lee, HTTP (Hypertext Transfer Protocol) adlı ilk versiyonu oluşturdu. Bu protokol, HTML (Hypertext Markup Language) ve diğer dosya biçimlerindeki hiperbağlantılı belgelerin uzak sunucular ile istemcilerin web tarayıcıları arasında değişimini kolaylaştırmak amacıyla tasarlanmıştır. Berners-Lee'nin yaratımı, önerdiği Dünya Çapında Ağ'ın temel bir bileşenidir. Bu, İnternet'in birçok alanında hızla yayılmasına neden oldu. Müzeler de internetin teknik altyapısının gelişmesi ile web tabanlı uygulamalar geliştirmeye başlamıştır.¹⁴⁰

Sanal müzeler bu teknolojik gelişmelerle birlikte bir evrim sürecinden geçmiş, sürekli olarak içerik açısından gelişmiş ve her aşamada farklı içerik katmanları sergileme becerisi elde etmiştir. Bu kısımda teknolojik altyapılardan bahsederken

¹³⁹ Jeremy Benthall, "TCP/IP Lean Web Servers for Embedded Systems", CMP Books Lawrence, Kansas., 2002

¹⁴⁰ Yannakopoulos, J., Hypertext transfer protocol: A short course. *University of Crete.*, 2003

kullanılan bilgisayar teknolojileri terminolojisinden de anlaşılacağı üzere, "sanal müze" terimi tek başına geleneksel müzecilik terminolojisi ile açıklanamamaktadır. Bilgi teknolojileri sayesinde gerçek müze alanından fiziksel ve dijital anlamda uzak, içerik anlamında birebir aynısı yeni bir müzecilik deneyimi kavramsal tartışmalara yol açmaktadır. Sanal müze, Erkki Huhtamo'nun makalesinde de tanımlandığı üzere sanal müzeler, erken dijital çağda ortaya çıkan ve bu nedenle fiziksel alanında müzeden farklı yeni bir gerçeklikle doğrudan ilişkisi olan bir yeni medya ürünü olarak da değerlendirilebilmektedir. Burada orijinal koleksiyonun eş zamanlı olarak dünyanın farklı yerlerinde sergilenme imkanı sunmasıyla birlikte, orijinallik tartışmalarını da beraberinde getirmektedir.

Öte yandan sanal müzeler teknolojik gelişmelerden ayrı bir kavram olarak da nitelendirilemezler. Geleneksel müzecilik ise bağlamsal olarak teknolojiden bağımsız ele alınabilir

3.5.3. Sanal Müzenin Türleri

Sanal müzeler genellikle koleksiyonların Üç boyutlu (3B) taramalarının bilgisayar ortamına aktarılması ile kurulmaktadır. Yüksek çözünürlüklü taramalar, kullanıcılara nesnelere çok yönlü bir bakış açısıyla inceleme, detaylı görünüm için büyütme ve gerçek hayatta fark edilemeyen karmaşık detayları izleme imkânı sunmaktadır. Bu sanal müzeler, fiziksel nesnelere dijital kopyalarını oluşturarak kültürel mirasın devamlılığını korumaya da yardımcı olmaktadır. Sanat, tarih, bilim ve kültürle etkileşimde bulunmanın etkileyici ve dinamik bir yöntemi olarak değerlendirilebilirler (Şekil 26). Teknolojinin sürekli gelişimiyle sanal müzelerin alanı da genişlemiş, farklı ilgi ve tercihlere hitap edebilen bir dizi deneyim sunmaktadır. Tezin bu bölümünde, 2 ana kategori 4 alt kategori içerisinde yer alan sanal müzeleri incelenmiş ve belirgin özellik ve içeriklerine göre sınıflandırılmaktadır.

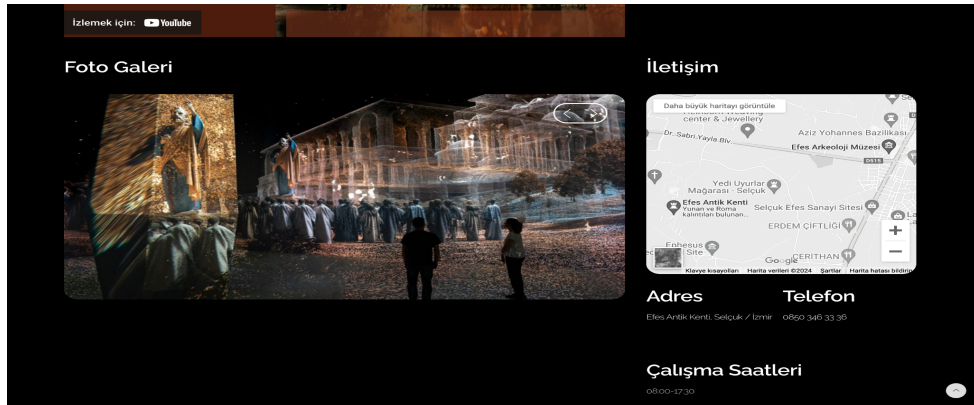
Şekil 26: British Council Online Sergi Deneyimi



Kaynak: <https://www.britishcouncil.org.tr/en/programmes/arts/does-it-feel-cosy-exhibition>, (09.01.2024)

Artırılmış Gerçeklik (AR) Müzeleri: Artırılmış gerçeklik, dijital içeriği fiziksel ortama dijital bir yazılım ve donanım ile ekleyerek sanal müze deneyimini arttırmaktadır. AR müzeler, sanal ve gerçek dünyaları birleştirmek için akıllı telefonlar, tabletler veya AR gözlükleri kullanır, çarpıcı ve etkileşimli bir deneyim sağlar. Kullanıcılar, cihazlarını belirli öğelere veya konumlara yönlendirerek önceden belirlenmiş koleksiyonlar ile ilgili bilgi, animasyon veya üç boyutlu modellemeleri izleyebilmektedir. AR teknolojisi, sanal müze ziyaretine etkileşim ve katılımcılık ekleyerek daha dinamik ve kişiselleştirilmiş bir deneyim sunmaktadır (Şekil 27).

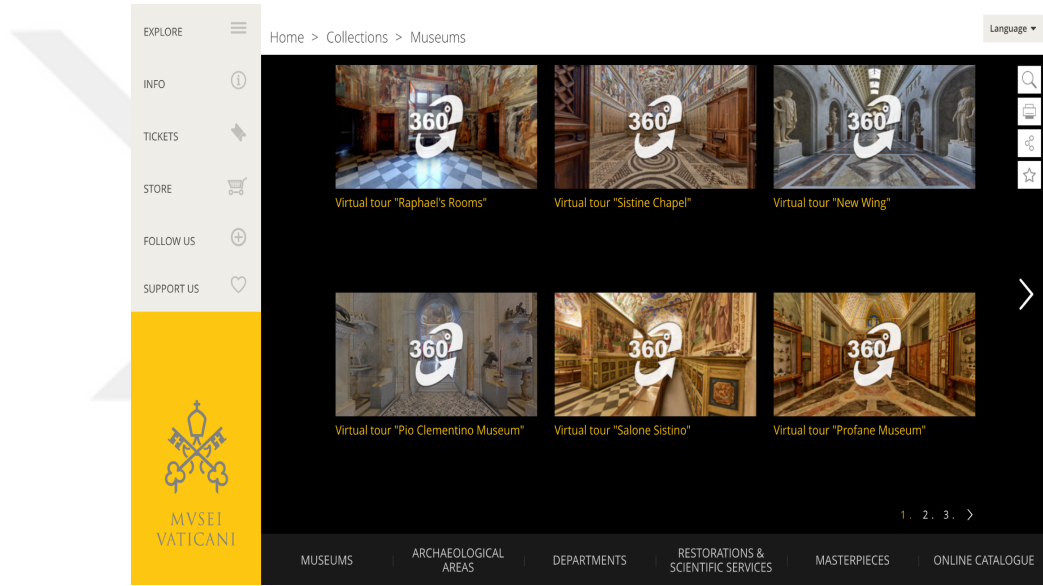
Şekil 27: Efes Deneyim Müzesi



Kaynak: <https://www.demmuseums.com/tr/muzeler/efes-deneyim-muzesi/>, (09.01.2024)

Sanal Gerçeklik (VR) Müzeleri: Sanal gerçeklik, VR gözlükleri kullanarak kullanıcıların tamamen dijital ortamda gezinebileceği alanlarla sarmalayıcı/kapsayıcı deneyimi arttırmaktadır. VR müzeleri tamamen kullanıcısı ile etkileşimli bir deneyim sunar; sanal ortamlarda gezinme, sergilerle etkileşim kurma ve nesnelerin yerini ya da görünümünü değiştirme imkânı sunar. Bu sanal müze türü, fiziksel olarak buldukları yer farklı olsa bile izleyicilere fiziksel olarak “orada olma” hissini sunmaktadır (Şekil 28).

Şekil 28: Vatikan Müzesi Sanal Tur



Kaynak: <https://www.museivaticani.va/content/museivaticani/en/musei-del-papa/missione.html>, (09.01.2024)

Tematik sanal sergiler, belirli bir konu, dönem veya kültürel olay etrafında odaklanan sergilerdir. Bu sergiler tek başlarına veya daha büyük bir sanal müzenin bir parçası olarak yer alabilmektedirler. Tematik yaklaşım, kapsamlı inceleme ve kürasyon oluşturmayı kolaylaştırır, çeşitli nesnelere arasında bağlantılar kurarak bağlam sağlar. Sanal ortamda kullanıcılar, antik medeniyetlerden çağdaş sanat akımlarına kadar belirli ilgi alanlarını keşfetme fırsatına sahiptir.

Şekil 29: İstanbul Kadın Müzesi



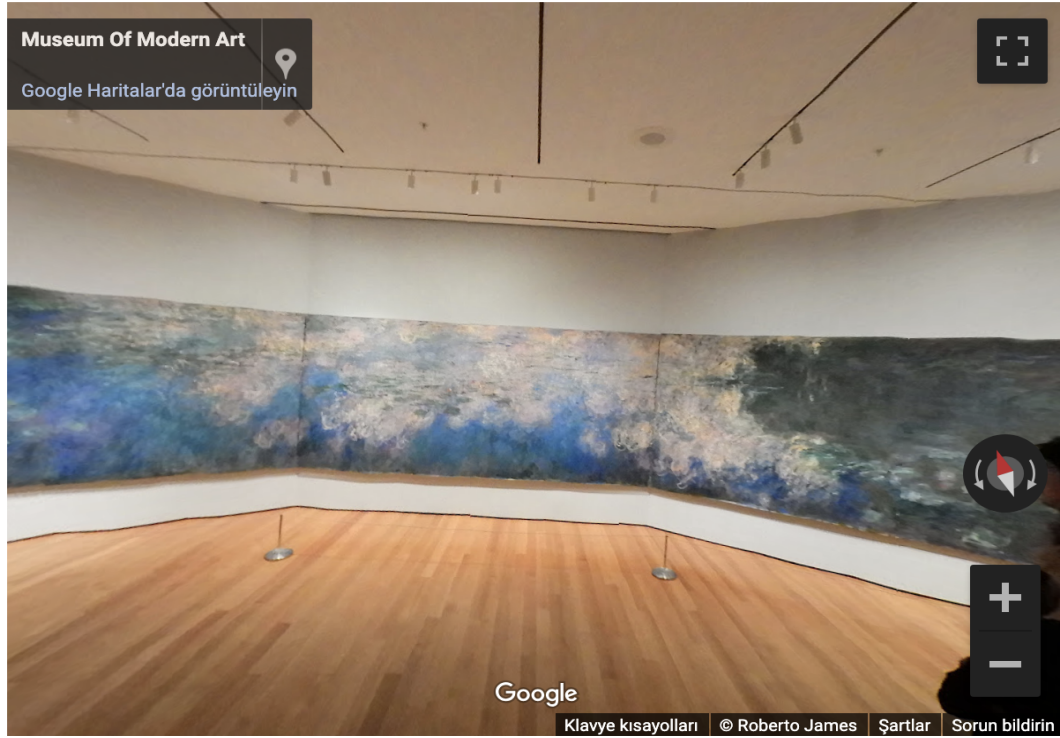
Kaynak: <https://bianet.org/haber/istanbul-kadin-muzesi-7-24-acik-153003>, (09.01.2024)

Etkileşimli sanal müzeler, kullanıcı katılımını artırmak için belirli oyun tekniklerini kullanır. Bu müzeler, öğrenme sürecine aktif katılımı teşvik eden zorluklar, bulmacalar ve etkileşimli öğeler içerir. Oyunlaştırılmış unsurlar hem öğretici hem de eğlenceli yönleri sağlayarak ziyaretçilerin sanal müze deneyimini geliştirir (Şekil 29). Bu müze deneyimi türü daha çok ilk ve orta öğretim seviyesindeki öğrencilerin müzelere aktif katılımını teşvik etmek amacıyla kullanılmaktadır. İşbirlikçi ve sosyal olarak da sınıflandırılabilen bu sanal müzeler, topluluk katılımı ve etkileşimine öncelik verir. Ziyaretçiler, sanal alanlarda birlikte gezinebilir, bilgi alışverişi yapabilir ve dijital ortamda çeşitli projelerde aktif olarak iş birliği yapabilir. Bu müzeler genellikle sohbet fonksiyonları, forumlar veya iş birliği faaliyetleri gibi sosyal öğeleri içerir, bu da üyeler arasında bir topluluk duygusu oluşturur.

Fiziksel müzenin dijital kopyalandığı müzeler, dijital bir ortamda somut müze deneyimini çoğaltmayı amaçlar. Geleneksel müzelerin düzenini, yapısını ve sergilerini dijitalleştirerek, izleyicilere galeriler arasında sanal olarak gezinme ve koleksiyonları oradaymışçasına inceleme imkânı sunmaktadır. Bu dijitalleştirme çalışmaları genellikle tıklanabilir sergiler, derinlemesine bilgi sunan sesli yönergeler ve hatta sanal

turlar gibi etkileşimli öğeler içerir. Bu sanal müze, coğrafi kısıtlamalardan kaynaklanan ulaşım engelini ortadan kaldırarak fiziksel bir ziyaretin temel deneyimini etkili bir şekilde yakalamayı hedeflemektedir (Şekil 30).

Şekil 30: New York Müzesi Dijital Sergisi

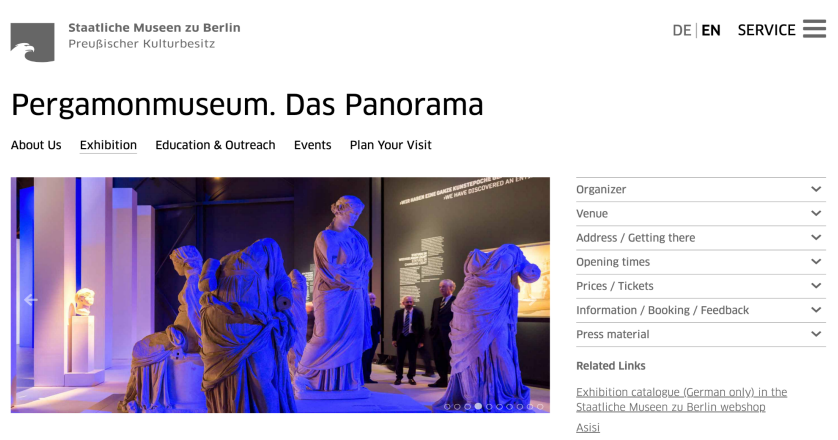


Kaynak: <https://joyofmuseums.com/museums/united-states-of-america/new-york-museums/museum-of-modern-art-nyc/reflections-of-clouds-on-the-water-lily-pond-by-claude-monet/>, (09.01.2024)

Sarmalayıcı/Kapsayıcı Hikâye Anlatım Müzeleri: Sarmalayıcı/Kapsayıcı hikâye anlatımına odaklanan müzeler, hikâyeler etrafında şekillenen deneyimleri ön plana çıkarmaktadır. Çeşitli multimedya öğeleri, anlatı teknikleri ve görsel iyileştirmeleri entegre ederek, bu sanal müzeler kullanıcıların etkileyici bir hikâyenin içinde gezinirken hikâyeye aktif bir şekilde dahil olur.

Corona virüs pandemisi ile başlayan kapatmalar sonucu dünya çapında müzeler de kısıtlamalar etkilenmiş ve ziyarete kapanmıştır. Ziyarete kapanan müzeler fiziksel engeli aşmak için teknolojik gelişmelerden yararlanmış ve bu sayede dünyanın her tarafından online ziyaretçilere uygulamalarını açmışlardır (Şekil 31).

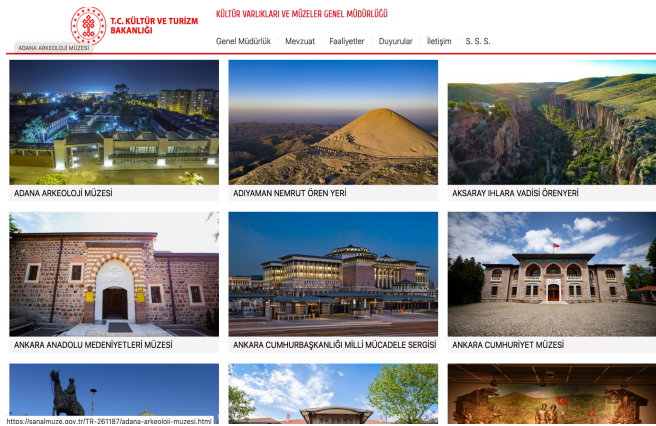
Şekil 31: Pergamon Panorama Müzesi- Berlin



Kaynak: <https://www.smb.museum/en/museums-institutions/pergamonmuseum-das-panorama/exhibition/detail/pergamon-masterpieces-from-the-ancient-metropolis-with-a-360-panorama-by-yadegar-asisi/>, (09.01.2024)

Kültürel mirası daha etkileşimli ve erişilebilir hale getiren sanal müzelerin yükselişi, farklı ekipman ve teknolojilerin kullanılmasına zemin hazırlamıştır. Türkiye'nin zengin tarihi ve kültürel mirasıyla birlikte, dünya genelinde sanal müzelerin çeşitli uygulamaları ve kullanılan ekipmanlar, bu dijital evrimin önemli bir parçası haline gelmiştir. Yaratıcı teknolojik çözümlerle bu dijital evrende gezinirken, geçmişi keşfetmek ve kültürel zenginliklere interaktif bir şekilde dokunmak mümkün hale gelmiştir (Şekil 32).

Şekil 32: T.C Kültür ve Turizm Bakanlığı Sanal Müzeleri



Kaynak: <https://sanalmuze.gov.tr>, (09.01.2024)

SONUÇ

Geleneksel müzecilik anlayışı nesne odağında geçmişin maddi kalıntılarına odaklanırken, çağdaş müzecilik anlayışı teknolojinin de yardımıyla müzeleri, hızla değişen dünyaya ayak uydurmak üzere etkileşime açık birer araştırma merkezi, forum alanı olarak kurgular. Etkin, dinamik, etkileşimli ve katılımcı müzecilik anlayışı, müzeleri salt öğretici kurumlar olmanın dışına çıkarıp, günlük hayatın içindeki paylaşım mekanları olma yolunda dönüşüme sokmuştur.

İnternet teknolojisindeki gelişmeler, müzelerde eserlerin analogdan dijitale aktarılmasına yol açmış; sanal gerçekliğin ve artırılmış gerçekliğin müzelerde kullanımını yaygınlaştırmıştır. Müzelerde dijitalleşme projeleri müze koleksiyonuna erişimi artırmak, dolayısıyla müzenin prestijini artırmak; koleksiyon içinde araştırma ve analiz için yeni imkanlar sunmak; ya da sergilenen materyallerin daha iyi korunmasını sağlamak gibi amaçlarla kullanılmıştır.

Bu bağlamda tartışılan konular arasında, erişilebilirlik, küresel erişim, müzelerin etkileşimli deneyimlerle geliştirilmesi, kültürel mirasın sanal müzeler aracılığıyla insanlıkla paylaşılması ve olası tüm fiziksel kısıtlamanın aşılması anlamına gelmektedir. Artırılmış gerçeklik, sanal gerçekliğin yanı sıra daha fazla bilgi sergilenmesini ve bu bilgilerin okunmasını kolaylaştırarak sanat eserlerinin anlaşılmasını önemli ölçüde artırmaktadır. Bu gelişmeler ise müzecilikte çeşitli teknolojilerin kullanılarak daha kalabalık kitlelere hitap etmesine yardımcı olmaktadır. Erişilebilirlik, coğrafi sınırlamaları kaldırarak kültürel mirasın küresel olarak yayılmasını kolaylaştırır, böylece daha geniş bir izleyici kitlesi müzelerle etkileşimde bulunur. Öte yandan müzeler AR teknolojisi sayesinde geleneksel ziyaretçi deneyimini daha çekici ve dinamik hale getirmek için interaktif deneyimler sunarak dijital çağa uyum sağlamaktadır. Bu uyum ile sanal gerçeklik ortamı, ziyaretçilerin kültür ve sanatla evrensel bir etkileşime geçmesini sağlar.

Ayrıca, sanal gerçeklik teknolojilerin bütününde sanat eserlerinin daha iyi anlaşılmasına katkısı bulunmaktadır. Müzelerin koleksiyonlarını ziyaretçilere daha etkili bir şekilde ulaştırabilmeleri; artırılmış gerçeklik ile eserler hakkında ek bilgi sağlayarak ziyaretçilerin daha detaylı bilgiye ulaşabilmeleri, müzelerin fiziksel sınırlamalarını aşmalarına ve kültürel mirasın korunması ve yayılması hedeflerini daha etkili bir şekilde gerçekleştirmelerine olanak tanımaktadır. Sonuç olarak, sanat ve tarih

tutkunları, herhangi bir yerden ve herhangi bir zamanda müzelerin geniş koleksiyonlarına kolayca erişebilir ve bu değerli kültürel mirası keşfetme imkanına sahip olabilmektedirler.

Sanal gerçekliğin ve artırılmış gerçekliğin müzelerde kullanımı özel tasarım ve dijital uygulamalar gerektirmektedir. Tezde bunlara yer verilirken dünyadan ve Türkiye’den örneklerle sanal gerçeklik uygulamalarının müzelere katkısına değinilmiştir. Türkiye’de görece olarak yeni olan bu konuda, var olan kaynaklar ve arşivler taranarak sanal gerçeklik kullanımı açısından müzeciliğin Türkiye’de geleceğine dair bir öngöründe bulunmak amaçlanmıştır.

Bu tez sayesinde sanal gerçekliğin müzecilik üzerindeki etkilerini daha fazla düşünme fırsatı yakaladım. Bu alandaki hızlı gelişim ve dönüşümün sunduğu fırsatları vurgulayarak, özellikle tezi yazmaya çalıştığım COVID-19 pandemi sürecinin getirdiği koşullarda, sanal gerçekliğin müzelerle olan iletişim şeklimizi nasıl değiştirdiğine dikkat çekmek istedim. Bu tez, bir yandan sanal gerçekliğin müzecilikte kullanımının günümüze dek geldiği noktayı gösterirken, diğer yandan sanal gerçeklik uygulamalarının müzeciliğin geleceğinde oynayacağı rolü tarif etmeye çalışmaktadır. Gelecek dönemde, yapılacak uygulamalı araştırmalar ile sanal müze uygulamalarının geleneksel müzeciliği nasıl etkilediği derinlemesine tartışılabilir. Fiziksel olarak bir müzede bulunup bilgilenmek ile sanal müzecilik deneyimlerinin ziyaretçi karşılaştırma çalışmaları ulusal ve uluslararası çalışmalarda yer bulabilir.

KAYNAKÇA

Altunbaş, Aysun, Çiğdem Özdemir. **Çağdaş Müzecilik Anlayışı ve Ülkemizde Müzeler**, Ankara, Mayıs 2012.

Amato, Sarah. "Quai Branly Museum: Representing France After Empire." **Race&Class**, 47.4, 2006, ss.46-65.

Arsebük, Güven; "Dünden Bugüne Arkeoloji", **Cumhuriyet Dönemi Türkiye Ansiklopedisi**, C. I, İletişim Yayınları, İstanbul, 1981, ss.66-75.

Arseven, C. E. "Müze", **Sanat Ansiklopedisi**, Cilt III, Milli Eğitim Basımevi, İstanbul, 1966, s.1487.

Artun, Ali. "Sanat Müzeleri 1 / 2: Müze ve Eleştirel Düşünce", **İletişim Yayınları**, İstanbul, 2006.

Atagök, Tomur. "Müze Mimarisi", **Yeniden Müzeciliği Düşünmek**, Der. Tomur Atagök. Yıldız Teknik Üniversitesi Yayınları, İstanbul, 1999, ss.71-86.

Atagök, Tomur. "Müzelerin Anlaşılır Kılınması, İç Mekân ve Sergi Tasarımları", **Mimar-ist**, Sayı:4, İstanbul, 2002, s.56.

Atasoy, N. Y. "Çağdaş Eğitimde Müzenin İşlevi. **Yeniden Müzeciliği Düşünmek**, Der. Tomur Atagök. Yıldız Teknik Üniversitesi Yayınları, İstanbul, 1999, ss. 147-153.

Atasoy, Sönmez. "Çağdaş Müzecilik Anlayışı ve Türk Müzeciliği", **Anons Plastik Sanatlar Dergisi**, Sayı 41-42, 1994, ss 38-39.

Atasoy, Sümer. **Müzecilikten Yansımalar**, 1.Baskı, Anka Yayınları, İstanbul, 1999.

Atçeken, Zeki. **Konya'daki Selçuklu Yapılarının Osmanlı Devrinde Bakım ve Kullanılması**, Türk Tarih Kurumu Yayınları, Ankara, 1998.

Ayaokur, Alev. "Müzelerde Bilgi Yönetimi: **Sadberk Hanım Müzesi Örneği**, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara, 2014, s.19.

Bakbaşı, C. **İstanbul'da Müzeler Temel Yapısal Özellikler, Fırsatlar ve Tehditler, Politika Önerileri Sektörel Araştırma Raporu**, İstanbul Kültür Mirası ve Kültür Ekonomisi Envanteri, Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul, 2010.

Bitgood, S. "The Role of Attention in Designing Effective Interpretive Role of Attention in Designing Effective Interpretive Labels", **Journal of Interpretation Research**, 5(2), 2000, ss.31-45.

Boyraz, Burak. "İletişim Bağlamında Müze Teknolojileri ve Müzelerde Enformasyon", **Dokuz Eylül Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi**, 1(2), İzmir, 2012, ss. 23-33.

Boyraz, Burak. "Müze Teknolojileri ve Sergileme Farklılıkları", **Akademik Bakış Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler Dergisi**, (39), ss. 1-14.

Brüninghaus-Knubel, C. "Museum Education in the Context of Museum Functions". **Running a Museum: A Practical Handbook**, Ed. P. J. Boylan, (ss.119-132). Paris, 2004.

Burcaw, G. Ellis. **Introduction to Museum Work**, 3rd edition. Walnut Creek, London, New Delhi: Alta Mira Press, 1997.

Buyurgan Serap, Levent Mercin. **Görsel Sanatlar Eğitiminde Müze Eğitimi ve Uygulamaları**. 1.Basım, Ed. Vedat Özsoy. Görsel Sanatlar Eğitimi Derneği Yayınları, Ankara, 2005.

Cameron, Fiona. "Digital Futures I: Museum collections, digital technologies, and the cultural construction of knowledge." **Curator: The Museum Journal** 46.3, 2003, ss. 325-340.

Cannon-Brookes. "The Nature of Museum Collections", **Manual of Curatorship: A Guide to Museum Practice**, Ed. John M.A.Thompson and others. Vol. 1. Butterworths, London, 1984, ss. 115-126.

Çetin, Y. "Mustafa Kemal Atatürk Döneminde (1920-1938) Müze ve Eski Eserler Konusunda Yapılan Çalışmalar", **Sanat Dergisi**, 0(12), 2010, ss.117-121.

Çolak, Banu. "Tarihsel Süreç İçerisinde Müzelerle Birlikte Değişen Sergileme Mekanları; New York Modern Sanat Müzesi (Moma) ve Frankfurt Modern Sanat Müzesi (Mmk) Örneği.", **Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi**, Sayı 30, Kayseri, 2011, ss.37-45.

Dean, D. **Museum Exhibition: Theory and Practice**. Routledge, London, 1996.

Demirtaş, K. **Müzelerde Kentsel Kültür Tarihinin Sergilenmesinde Antalya Örneği** (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana, 2009, s34.

Djakovic, B. ve S.A. Rakovic. “Museum of Discomfort” **Museums: Narratives of Diversity in Europe** (ed. Rainer Ohliger), Edition Network Migration in Europe, Berlin, 2009.

Eldem, N. “Mekansal Kurgu ve Müzenin Mesajı”, **Kent, Toplum, Müze, Deneyimler-Katkılar**, (ed.Burçak Mardan), Türkiye Ekonomik ve Toplumsal Tarih Vakfı Yayınları, İstanbul, 2001, s.125.

Ellenbogen, K. ve J. Falk, K.H. Goldman. “Understanding the Motivations of Museum Audiences”, **Museum Informatics: People, Information and Technology in Museums**, Ed. P. F. Marty ve K. B. Jones, Routledge, New York, 2007, ss.187-194.

Erbay, F. “Müze Gezmek İnsanın Varoluşuna Anlam Yükleyen Kişisel Bir İhtiyaçtır”, **Kültür ve Turizm Dergisi Aylık Kültür ve Sanat Dergisi**, Kasım Sayısı, Özel Matbaası, Ankara, 2015.

Erbay, Fethiye. “Eğitim Kurumlarının Müzelerin Kurumlaşmasındaki Yeri”, **4.Müzecilik Semineri Bildiriler Kitabı**, İstanbul, 1998, ss.47-50.

Erbay, Mutlu, “Yurtdışı Müzelerinde Gösterim Teknolojisindeki Değişmeler”, **4. Müzecilik Semineri Bildiri Kitabı**, 20-22 Mayıs, İstanbul, 1998, ss. 18-20.

Erbay, Mutlu. **Müzelerde Sergileme ve Sunum Teknikleri**, Beta Basım, İstanbul, 2011.

Erdoğan, T. **Türkiye’deki Arkeoloji Müzelerinde Yapılan Eğitsel Faaliyetler**, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara, 2003, s.16.

Erhat, Azra, **Mitoloji Sözlüğü**, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1993.

Falk, John H., Lynn D. Dierking. **The Museum Experience Revisited**. Routledge, London, 2016.

Farago, Claire ve Donald Preziosi, **Grasping the World: The Idea of the Museum**, Ashgate, Aldershot, 2004.

Filippini-Fantoni Silvia, Jonathan Bowen. “Mobile Multimedia: Reflections from Ten Years of Practice”, **Digital Technologies and The Museum Experience: Handheld Guides and Other Media**, Ed. Loic Tallon, Altamira Press, UK, 2008, ss. 79-96.

Fischnaller F., Y. Singh, "MultiMegaBook", **Catalogue of Art Electronica Festival '97**, Linz, Austria, September 1997.

Gerçek, Ferruh. **Türk Müzeciliği**, Türk Tarih Kurumu Yayınları, 1.Baskı, Ankara, 1999.

Graf, Marcus. “Müzeler ve Kimlik Arayışı”. **Sanatın Günceli Güncelin Sanatı**. 1.Baskı. Haz. Mehmet Yılmaz. Ütopya Yayınları, Ankara, 2012, ss.172-186.

Guerrieri, M. “Müze: Hatıra ve Gerçeğin Sahnesi”. **Sabancı Üniversitesi Sabancı Müzesi: Bir Kuruluşun Öyküsü**, Ed. Reyhan Alp. Sabancı Üniversitesi Sabancı Müzesi Yayını, İstanbul, 2002, ss. 53-116.

Gurian, H. E. **Civilizing the Museum: The Collected Writings of Elaine Heumann Gurian**. Routledge, New York, 2006.

Gümüőođlu, Őevkinaz ve Őzeyme Dođan. "Teknoloji ve Verimlilik KŐltŐrŐ ile YŐksek Őđretim Kurumları Arasındaki İliŐkiler", **Dokuz EylŐl Őniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler FakŐltesi Dergisi**, 9.2, 1994, ss. 51-70.

GŐrel, H.N. "EczacıbaŐı Sanal MŐzesi", **GeçmiŐten Geleceđe TŐrkiye'de MŐzecilik I Sempozyumu, 21-22 Mayıs 2007**, Ankara, 2007, ss. 221-227.

GŐrsoy Őahin, "Avrupalıların Osmanlı Őlkesindeki Eski Eserlerle İlgili İzlenimleri ve Osmanlı MŐzeciliđi", **AŐDTCF Tarih AraŐtırmaları Dergisi**, 09.2007, ss. 101-125.

Herreman, Y. "Display, Exhibits and Exhibitions". P. J. Boylan, (Ed.). **Running a Museum: A Practical Handbook**, Paris, 2004, ss. 91-103.

Higgett, Nick, Chen Yanan, Eric Tatham. "A User Experience Evaluation of the Use of Augmented and Virtual Reality in Visualising and Interpreting Roman Leicester 210AD (Ratae Corieltaavorum)." **Journal of Cultural Heritage** 10.4, 2009, ss.520-528.

Hood, M.G. "Staying Away: Why People Choose not to Visit Museums", **Museums News**, 61, 1983, ss.7-50.

Sanal Gerçeklik Destekli Yeni MŐze SarıkamıŐ Harekatı'nı Anlatacak, <https://www.gzt.com/jurnalist/sanal-gerceklik-destekli-yeni-muze-sarikamis-harekatini-anlatacak-2614808>, (16.06.2017)

MŐze Sanal ama Keyif Gerçek, <https://www.dunyahalleri.com/muze-eserler-sanal-ama-keyif-gercek/>, (16.06.2017).

ICOM. (2012) “Museum Definition”, <http://icom.museum/the-vision/museum-definition/>, (17.06.2017).

İsmayilov, Nergiz Gün. **Modern Sanat Müzeleri ve Toplum İlişkisi** (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 2007, s43.

Jenkins, I. **Archaeologists and Aesthetes in the Sculpture Galleries of British Museum.1800-1900**, British Museum Publications, London,1981, ss.132-133.

Kahraman, Hasan B. **Sanatsal Gerçeklikler, Olgular ve Ötekileri**, Agora Kitaplığı, İstanbul, 2005.

Karabıyık, Ayfer, **Çağdaş Sanat Müzeciliği Kapsamında Türkiye’deki Müzecilik Hareketlerine Bir Bakış** (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum, 2007, s35.

Keene, S. **Digital Collections: Museums and Information Age**, Butterworth-Heinemann Pub., Oxford, 1998.

Keleş, V. (2010). MODERN MÜZECİLİK ve TÜRK MÜZECİLİĞİ. Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 2(1-2).

Kırca, S.S. **Tüketicilerin Müze Ziyaret Alışkanlıkları ve Müze Tercihlerini Belirleyen Faktörler Üzerine Bir Araştırma**, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya, 2008, s.40.

Knowles, Loraine. "Müze Gündeminde Toplumsal Tarih Kavramını Geliştirmek", **Kent, Toplum, Müzeler, Deneyimler-Katkılar**, Tarih Vakfı Yayınları, 2001, ss.14-20.

Krauss, Rosalind. "Postmodernism's Museum without Walls." **Thinking about Exhibitions**, Ed. Reesa Greenberg and others, Routledge, Chicago, 1996, ss.341-348.

Kravchyna, V., & Hastings, S.K. (2002). Informational Value of Museum Web Sites. *First Monday*, 7(2-4).

Leinhardt, Gaea, Carol Tittle, Karen Knutson, "Talking to Oneself: Diaries of Museum Visits", **Museum Learning Collaborative Technical Report**, 2000.

Lepouras G., C. Vassilakis, "Virtual Museums for All: Employing Game Technology for Edutainment", **Virtual Real** 8(2):96-106, 2004, s.96.

Lewis, G., **The History of Museums**, Encyclopedia Britannica, 2001.

Lovelock, C.H., C.B. Weinberg. **Public and Nonprofit Marketing**, 2nd Edition, The Scientific Press, Denver, 1988.

Maccario, Nihal. "Müzelerin Eğitim Ortamı Olarak Kullanımı". **Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi**, 15.1, 2002, ss. 275-285.

MacDonald, G.F. ve S. Alford. "Museums as Information Utility", **Museum Management and Curatorship**, 10, 1991, ss.305-311.

Madran, B. "Müze Türleri". **Yeniden Müzeciliği Düşünmek**, Der. Tomur Atagök. Yıldız Teknik Üniversitesi Yayınları, İstanbul, 1999, ss. 3-19.

Madran, Emre; “Osmanlı Devleti’nde Eski Eser ve Onarım Üzerine Gözlemler”, **Belleten**, C. XLIX, S. 195, T.T.K. Basımevi, Ankara, 1986, ss.503-543.

Marins, Vania. "Learning in Museums with Use of Digital Technologies and Virtual Reality". **Realidade Virtual**, 3.3, 2010, s.3.

Marty, P.F. **Museum Informatics and The Evolution of an Information Infrastructure in A University Museum** (Yayımlanmamış Doktora Tezi), University of Illinois, Illinois, 2002, s36.

Marty, P.F., W.B.Rayward ve M.B.Twidale. Museum Informatics. **Annual Review of Information Science and Technology**, 37, 2003, ss. 259-294.

McCook, K.P. ve Jones, M.A. “Cultural Heritage Institutions and Community Building”. **Reference and User Services Quarterly**, 41 (4), 2002, ss.326-329.

McLellan, Hilary. "Virtual Realities." **Handbook of Research for Educational Communications and Technology** , 1996, ss.457-487.

Merriman, N. “Müzeler Koleksiyonlar İçin mi, İnsanlar İçin mi? İngiltere’de Müzelere Ulaşmada Artan Olanaklar Üzerine Son Gelişmeler”, **Müzecilikte Yeni Yaklaşımlar, Küreselleşme ve Yerelleşme**, Ed. Kızılyaprak, Z. A., Türkiye Ekonomik ve Toplumsal Tarih Vakfı Yayınları, İstanbul, 2000, ss.69-80.

Message, Kyle. “The New Museum”. **Theory, Culture & Society** (ed. M. Featherstone, C. Venn, R. Bishop, J. Phillips), Volume 23 (2-3), Sage Publications, London, 2006, ss. 603-605.

Mumcu, Ahmet. “Eski Eserler Hukuku ve Türkiye”, **A.Ü Hukuk Fakültesi Dergisi**, Cilt 26, S. 3-4, Ankara, 1969, ss.45-78.

Nalçakan, M. “Çağdaş Müzecilik Yaklaşımı ve Tarihi Sit Alanları, Pearl Harbour-USS Arizona”, **7.Müzecilik Semineri Bildiriler Kitabı**, 20-22 Ekim 2004, İstanbul, Askeri Müze ve Kültür Sitesi Komutanlığı, 2005, s.24-28.

Nalçaoğlu H. “Modern Toplumda Sergileme Felsefesi ve Müzeler”, **Müze Eğitimi Seminerleri 1**, (Ed.Bekir Onur), Akdeniz Bölgesi Müzeleri, Suna-İnan Kıraç Vakfı Yayınları, İstanbul, 2002, s.46.

Negri, M. 2012. “The Virtual Museum, a shift in meaning.” In Nicholls, A., M. Pereira, and M. Sani (eds.). **The Virtual Museum. The Learning Museum Network Project. Report 1** 2012: ss. 12-19.

Newman, Andrew, Ian Mclean. “Architectures of Inclusion: Museums, Galleries and Inclusive Communities”, **Museums, Society, Inequality** (ed. R. Sandell), Routledge, London, 2002, ss. 56-68.

O'Doherty Brian. **Beyaz Küpün İçinde, Galeri Mekanının İdeolojisi**, (Çev.Ahu Antmen), Sel Yayıncılık, İstanbul, 2010.

Orhan Alav, İ. Sengör Altıngövde ve Abdullah Kaplan, “Sanal Müzelerde Panoramik ve 3 boyutlu Görüntü Teknikleri ve İçerik Sorgulama: Isparta Müzesi Örneği”, **ÜNAK: Bilimsel İletişim ve Bilgi Yönetimi Kongresi**, Ankara, s. 123-144.

Oruçoğlu, Z. E., “Müze Sergilemesinde Dil ve Etkileşim”, **Yeniden Müzeciliği Düşünmek**, Der. T. Atagök, Yıldız Teknik Üniversitesi Yayınları, İstanbul, 1999, ss. 181-188.

Özkan, H.N. **Müzelerde Pazarlama ve İstanbul Müzelerinin İnteraktif Pazarlama Uygulamaları** (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 2010, s.40.

Pomian Krzysztof. “Çağdaş Tarih Yazımı ve Çağdaş Müzeler”. **Müzecilikte Yeni Yaklaşımlar Küreselleşme ve Yerelleşme: Üçüncü Uluslararası Tarih Kongresi Tarih Yazımı ve Müzecilikte Yeni Yaklaşımlar: Küreselleşme ve Yerelleşme**, 9-11 Aralık 1999, Çev. Gül Evrim, Haz. Zeynel Abidin Kızılyaprak, Türkiye Ekonomik ve Toplumsal Tarih Vakfı Yayınları, 2000, ss.15-25.

Putnam, J. **The Hidden Dimension of Museum Objects** con't. <http://www.tumblong.uts.edu.au/about/putnam.cfm>, (01.03.2017).

Roussou M. "Incorporating Immersive Projection-based Virtual Reality in Public Spaces", **Proceedings of 3 rd International Immerse Projection Technology Workshop**, Stuttgart, Germany, May 1999, pp.33-39.

Roussou, Maria. "Immersive Interactive Virtual Reality in the Museum." **Proc. of TiLE (Trends in Leisure Entertainment)**. http://www.bcchang.com/transfer/articles/2/mroussou_TiLE01_paper.pdf, (8.07.2017).

S. Styliani et al., "Virtual Museums, a Survey and Some Issues for Consideration," **Journal of Cultural Heritage**, volume 10, number 4, 2009, ss. 520-528.

Sandell, Richard. “Museums as Agents of Social Inclusion”, **Museum Management and Curatorship**, S:17 (4), 1998, ss.401-418.

Sandell, Richard. “Social Inclusion, the Museum and the Dynamics of Sectoral Change”, **Museum and Society**, S: 1(1), 2003, ss.45-62.

Schubert, Karsten, **Küratörün Yumurtası**, (Çev.Rana Smith), Sanat Müzesi Vakfı Yayınları, İstanbul, 2004.

Schwarzer, Marjorie. **Graduate Training in Museum Studies: What Students Need to Know?** AAM, Washington D.C., 2001.

Schweibenz, Werner, The Virtual Museum: New Perspectives for Museums to Present Objects and Information Using the Internet as a Knowledge Base and Communication System, s.8, 1998, http://phil.unisb.de/fr/infowiss/projekte/virtualmuseum/virtual_museum_ISI98.htm, (10.10.2017).

Serbestođlu, İbrahim, Turan Açık, “Osmanlı Devleti’nde Modern Bir Okul Projesi: Müze-i Hümayun Mektebi”, **Gazi Üniversitesi Akademik Bakış Dergisi**, Cilt 6, Sayı 12, Yaz 2013, ss.157-172.

Serota, Nicholas. **Experience or Interpretation: The Dilemma of Museum of Modern Art**, Thames&Hudson Ltd., London, UK, 1996.

Shu-Sheng Liaw. ve Hsiu-Mei Huang. “Information Retrieval from the World Wide Web: A User-focused Approach Based on Individual Experience with Search Engines, Computers in Human Behavior”, 22, (1), 2006, ss. 501-517.

Sönmez, Zeki, “Avrupa’da Uygulanan Bazı Örneklerle Çağdaş Müzecilik ve Serbest Sergileme” **II.Müzecilik Semineri Bildiriler Kitabı**, 1994, ss.101-103.

Tepecil, Adnan, “Sanat Eğitimi ve Sanal Müze”, **Geçmişten Geleceğe Türkiye’de Müzecilik I. Sempozyumu Bildiriler Kitabı (21-22 Mayıs)**, Dizayn Ofset Basım Sanayi Matbaacılık, Ankara, 2007, s.223-240.

Tjahjawulan, Indah, and Setiawan Sabana. "Panoramic Virtual Museum: Representation or Simulation." **International Journal of Innovation, Management and Technology** 6.1,40, 2015, s.41.

Uçankuş, Tahsin. **Bir İnsanlık ve Uygarlık Bilimi Arkeoloji**, 1.Baskı, Türk Tarih Kurumu Yayınları, Ankara, 2000.

Uralman, Hanzade. "Müzelerin Toplumla Ulaşılabilirliğinde Bilgi Yönetimi." **ÜNAK Bilimsel İletişim ve Bilgi Yönetimi Sempozyumu Bildiriler Kitabı**, Gazi Üniversitesi Yayınları, Ankara, 2006, ss.108-120.

Vardar, N.A. (1996), "Müze ve Müzecilik Kültürü", **Kuruluşunun 150.yılında Türk Müzeciliği Sempozyumu III, Bildiriler Kitabı**, Ankara, 1996, ss. 16-21.

Wendy M.K., **Osmanlı Müzeciliği, Müzeler, Arkeoloji ve Tarihin Görselleştirilmesi**, Çev: Esin Soğancılar, İstanbul, 2004.

Youngs, K. "Managing the Digitisation of Library, Archive and Museum Materials", http://www.collectionslink.org.uk/media/com_form2content/documents/c1/a105/f6/00505.pdf?phpMyAdmin=OYNyINPdn3sQmoXugKH1gcCLSW0, (14 Mayıs 2017).

Yücel, Erdem, **Türkiye’de Müzecilik**, Arkeoloji ve Sanat Yayınları, İstanbul, 1999.