

“ DEĞİŞEN MÜZE KAVRAMI VE ÇAĞDAŞ MÜZE MEKANLARININ OLUŞTURULMASINA YÖNELİK TASARIM GİRDİLERİ ”

Yrd. Doç. Özge Kandemir* Yrd. Doç. Dr. Özlem Uçar**

ÖZET

Müze mekânı, yeni veya mevcut bir yapı aracılığıyla, insan ve çevresinin kanutlarını toplama, üzerinde çalışma ve sergileme edimlerini gerçekleştirmeye yönelmektedir. Fakat “Müze” oluşumunun gerçekleştirdiği işlevler ve bunları yerine getiriş biçimleri, toplumsal yaşama paralel olarak sürekli değişmektedir. Müze işlevinin gerçekleştiği fiziksel yapı da bu değişime yanıt vermek üzere yeni ve yeniden ele alınmaktadır.

Uluslararası ölçekte değer gören bilimsel nitelikli girdiler ve bakış açıları çağdaş müze mekânının tasarımına ilişkin verilerin oluşturulmasında önemlidir. Ele alınan çalışma, çağdaş müze oluşumuna yönelik elde edilen verileri biraraya getirerek, müze mekanlarının yeni ve yeniden tasarlanmasına yönelik tasarım girdilerini ortaya koymayı hedeflemektedir.

Anahtar Kelimeler: Müze Kavramı, Yeni Müzeoloji, Müze-Kullanıcı Deneyimi, Çağdaş Müze Mekanı Tasarım İlkeleri

* Anadolu Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, Eskişehir / TÜRKİYE, ozgekandemir@anadolu.edu.tr

**Anadolu Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, Eskişehir / TÜRKİYE, omumcu@anadolu.edu.tr

“ CHANGING MUSEUM CONCEPT AND DESIGN PRINCIPLES FOR CREATING CONTEMPORARY MUSEM SPACES ”

Assist. Prof. Özge KANDEMİR* Assist. Prof. Dr. Özlem UÇAR**

ABSTRACT

The museum space tends to achieve the certain aims which are acquiring, researching, and exhibiting the evidence of the humanity and its environment. But the “Museum”s functions and the ways of performing them have been changing in parallel social life. Therefore the physical structure of the museum are arranged new or again constantly in order to respond to this change.

The scientific knowledges and the point of views, which has values on international scale, are important to create datas for the design of the museum space. The aim of this study is to reveal principles for designing and redesigning museum space through gathering datas related to contemporary museum existance.

Keywords: *The Concept of Museum, New Museology, Museum-User Experience, Design Principles for Contemporary Museum Space*

* Anadolu University, Faculty of Architecture and Design, Department of Interior Design, Eskişehir / TURKEY
ozgekandemir@anadolu.edu.tr

** Anadolu University, Faculty of Architecture and Design, Department of Interior Design, Eskişehir / TURKEY
omumcu@anadolu.edu.tr

GİRİŞ

Günümüzde Müzeler, “soyut” ve “somut” insanlık mirasını ve çevresini , kâr gayesi gütmeyen, eğitim, çalışma ve eğlenme amacı için edinen, koruyan, araştıran, ileten ve sergileyen, kalıcı, topluma ve toplumun gelişimine hizmet eden, halka açık kurumlar olarak nitelendirilmektedir. Bu nitelendirme biçimi, çağdaş müze olgusunun amacına, kapsamına ve sahip olması gereken yöntem zenginliğine ilişkin yapılan çalışmalar sonucunda tarihi süreçte oluşan bilgi ve deneyim birikiminin yansıması olarak açığa çıkmaktadır. Dolayısıyla bu tanımların özünde yatan mesajların okunması ve yorumlanmasında öncelikle bu tanımlamayı doğuran ve anlamlı hale getiren, müze kavramının algılanışına yönelik değişimin farkına varılması önemlidir. Bu farkındalık yaşanan değişime ortam ve olasılıklar sağlayacak çağdaş yaklaşım biçiminin gerektirdiği tasarım girdilerinin sorgulanması ve bu yönde müze mekanlarının yeni ve yeniden tasarlanması için gerekli bulunmaktadır.

Çalışma kapsamında çağdaş müze olgusu üzerinden elde edilen verilerin, ülkemizde birer potansiyel olarak değerlendirilmeyi bekleyen mevcut ya da olası yeni müze yapılarını eleştirel bir biçimde okuma, anlama ve çağdaş yaşama katılmalarını sağlama arayışında yapılacak araştırma, inceleme ve uygulamaya yönelik girişimlere ışık tutucu ve de altyapı sağlayıcı nitelikte olması hedeflenmektedir. Bu doğrultuda konuya ilişkin literatür analizlerinin ve elde edilen sentezlerin paylaşımına açılması önemli bulunmaktadır.

Bu çerçevede ele alınan çalışmada değişen Müze, Müzenin İşlevi ve Yeni Müzeoloji kavramları incelenecek, Çağdaş Müze Yaklaşımı ve Çağdaş Müze Oluşumuna Yönelik Açılımlar ortaya konulacak, çağdaş müze olgusunda en önemli yapı taşı olarak açığa çıkan Müze Deneyimi ve Deneyimi Etkileyen Faktörlere değinilerek, Çağdaş Müze Mekanının Tasarlanmasına Yönelik Girdiler sorgulanarak ortaya konulacaktır.

Çağdaş müze anlayışı ve tasarımına yönelik ilkelerin kavranabilmesi ise; uluslararası ölçekte açığa çıkan kavramların farkına varılarak, bütünleşik olarak değerlendirilmelerini gerektirmektedir. Bu süreç başta Uluslararası Müzeler Konseyi ICOM “*International Council of Museums*” ve Müzeoloji’ye Yönelik Uluslararası Komite ICOFOM “*International Committee for Museology*”un yaptığı çalışmaların ve ortaya koydukları beyanların irdelenmesini gerektirmektedir. “Müze” bağlamında kaleme alınmış yayınlardan ve özellikle Museum and Society, Museum Anthropology, Museum International, Curator, JEM, JME başta olmak üzere konuyla ilişkili çeşitli indexli dergilerden elde edilen verilerin, yapılan sorgulama ve tartışmaların irdelenerek ortaya konulması önemli hale gelmektedir. Bu çerçevede ele alınan çalışma, verilerin toplanması ve çözümlenebilmesine yönelik olarak tarama yöntemi kullanılarak oluşturulmuştur. Buna göre yapılan araştırmalar, kuramsal çerçeveyi oluşturucu nitelikte durum belirleyici ve mekân tasarımına yönelik ilkeleri belirlemede ilişki arayıcı niteliktedir.

Değişen Müze kavramı

“Müze” Yunanca, ilham perilerinin (muses) tapınağı olan *mouseion*’dan gelmektedir. Eşdeğer nitelendirmeler, Fransızca’da: musée; İspanyolca’da: museo; Almaca’da: museum; İtalyanca ’da: museo; Portekizce ’de museu’dur (ICOM, 2010: 56). Müze terimi bugün; kâr gayesi gütmeyen, kalıcı, topluma ve toplumun gelişimine hizmet eden, halka açık, “soyut” ve “somut” insanlık mirasını ve çevresini eğitim, çalışma ve eğlenme amacı için edinen, koruyan, araştıran, ileten ve sergileyen kurum olarak nitelendirilmektedir (ICOM, 2007a: madde 3.1). Bugün gelinen son durumu yansıtan bu tanım, 2007 yılında Viyana’da yapılan 21. Genel Konferansında benimsenerek, Uluslararası Müzeler Konseyi Tüzüğü’nde “*ICOM Statutes*”de resmileştirilmiştir. Bu tanımın ICOM tarafından 1974 yılında ortaya konularak otuz yılı aşkın süredir kullanılan tanımı değiştirerek yerine geçtiği görülmektedir.

Müzenin tanımı, geçen süreçte “somut deliller”e yönelik iken; modernizimden postmodernizme geçiş sürecinde, neyin bilgi olarak kabul edilmesine ve bu doğrultuda nelerin birer bilgi kaynağı olarak görülmesine ilişkin sorgulamalarla, müzelere yönelik yaklaşımların teoride ve uygulamada etkilendiği bilinmektedir. Dile getirilen müzeye ilişkin bu yeni tanımlama biçimi, bu sürecin doğurduğu bir dışı vurum olarak algılanmalıdır. 1970’li yıllardan tanım değişikliğine kadarki süreçte müze ziyaretçisinin ve gereksinimlerinin ön plana çıkmaya başladığı, bu süreçte değişen pedagojik yaklaşımla bu ihtiyaçların karşılanmaya çalışıldığı bilinmektedir. Bu ihtiyaçlar temelde “somut mirasın” eğitim, çalışma ve eğlenme amacıyla değerlendirilmesinde kişinin fiziksel ve zihinsel erişiminin sağlanmasına yönelik tanımlanırken, günümüzde “bilgi”ye yönelik sorgulamalarda “bilgi” kavramının; inançları, teknikleri, gelenekleri, bilimi... bilinmek istenilen ve bilgi olarak kabul edilen her şeyi içerir nitelikte algılanması “göreneksel” ya da “yerel” bilgi biçimleri olarak tanımlanan küçük anlatılara verilen değer de giderek arttığını göstermektedir (Kandemir, 2004: 31-35).

Önemli müze eleştirmenlerinden Stephen Weil Müze ne demektir? Sorgulamasına yönelik olarak şu sözleri sarf etmektedir: “Bir müzeyi neyin oluşturduğuna yönelik geleneksel anlayış, fonksiyona yönelik terimlerle ifade edilirdi. Bu yüzden müzelerin amaçları, tarihsel olarak müzelerin odak noktası olan ‘maddi delil ’in özüne paralel olan somut ve elle tutulur nitelikte algılanırdı” (Weil, 1990). Maddi delilin toplaması, korunması, çalışılması, yorumlanması ve sergilenmesi ise, müzenin ne olduğuna yönelik tüm tanımların kökeninde yatan bileşenleri oluşturmaktaydı. Buna karşın bugün müzenin tanımına soyut değerlerin eklenmesi müzenin misyonunda ve bunları gerçekleştirme biçimlerindeki değişimin göstergesi niteliğindedir. Soyut bir düzlemde müze ne demektir? Sorusuna yönelik olarak ise Harrison, pek çok müzenin kendi misyonlarını ifade ediş biçimlerinden ortaya çıkan sonucu şöyle dile getirmektedir: kurumlar, bilim, bilimsel çalışma ve yayın peşinde kültürel değerdeki uygulamalara dâhil edilmektedir. Bu aktivitelerin mekânlardaki dağılımı ise, insanları günlük yaşamın rutininden uzaklaştırmaktadır (Harrison, 2005: 38-39). Bugün müzeler, geçmişte olduğu gibi birer kültürel prototip deposu ve böyle bir kavramın ima ettiği otorite ve normlaştırıcı güç olarak davranmak yerine; ziyaretçisiyle iki yönlü diyalog kurmaktadır. Bunlardan ilki kesin doğrulardan çok yoruma dayalı

hale gelmesiyle, diğeri ise sahip olduđu yenilik arzusuyla gerçekleşmektedir. Yeni “açık” müze, sorgulama yaklaşımıyla ve doymak bilmeyen yenilik arzusuyla, 20. Yüzyıl sonu toplumunun dinamiklerini ve çok kültürlülüğünü yansıtmaktadır (Schubert, 2004: 132).

Hall (2006: 311-312)’a göre, günümüzde müzelerin ne oldukları- ne olmadıklarıyla da tanımlanmaktadır. Kendilerine özgü kimlikleri, dışlarında kalan tanımlayıcı unsurlarla da belirlenmektedir. Ötekiyle olan ilişki, himayeci ve apolojik bir diyalog olmaktan çıkmıştır. Müze kendisinin bir anlatı, bir seçki olduğunun farkında olmalı; bilmeli ki tek amacı izleyiciyi rahatsız etmek olmayıp; kendi olmadıklarıyla, ister istemez dışladıklarıyla kendi kendini de rahatsız etmelidir. Kendi rahatsızlığını görünür kılmalı ki izleyici evrenselleştirilmiş düşünme mantığına hapsolup kalmamasın. Müzenin amacı, kendi istikrarını bozmak olmalıdır. “Görölmeye ve muhafaza edilmeye değer olduğuna düşündüğüm şeyler, bunlar” demeyi göze almalı ve de seçme ölçütlerini gözler önüne sermelidir ki izleyici hem çerçeveyi hem de çerçeve içine alınanı görebilsin.

Bu noktada yeni müze anlayışı müzeyi, artık esin perilerine hapsedilmiş bir tapınak olmaktan çıkarmıştır (Huyssen, 2006: 261). Giebelhausen (2006: 41-42), sıklıkla tapınak ya da katedralle kıyaslanan müzenin, gerçekte çağımızdaki bina türleri olan hapishane, tren istasyonu ya da alışveriş merkezlerine daha yakın olduğunu belirtmektedir. Bu ilkel yakınlık ilk bakışta önemli ve övgüsel olmayıp, iki konunun altını çizmektedir. Ona göre “Müze, belirli bir amaç için inşa edilmiş bir strüktür olarak nispeten yenidir: 19.yy’ın ortalarından daha geriye tarihlenmemektedir. Bu yüzden sadece hapishanenin değil, biraz daha eski olan tren istasyonu ve alışveriş merkezlerinin çağdaşdır. Bu görünürdeki rastlantısal karşılaştırmalar müze için, soyut miras ve kentsel modernite oluşumu içerisindeki rolünü gösteren bir bağlam oluşturmaktadır. Bunlar ayrıca yan yanallığın doğasındaki gerginliği açığa çıkarmaktadır: müze kutsal ve de pervasızca modern olan bir mekândır”. Fleming (2005, s.59)’in deyimiyle “müzeler “bir yer”dir fakat her hangi “bir yer” değildir. Her biri eşsiz olup en başarılı olanları, mekânından ve oluşumundan kaynaklanmaktadır. Bazı açılardan kiliselere, alışveriş merkezlerine ve diğeri toplanma yerlerine benzerken, bu mekânlardan oldukça farklı bir fonksiyona sahiptir: müzeler gücün nesnelere içerir; somut olanla ve fikirlerle ilişkilidir; inanca değil sorgulamaya ihtiyaç duymaktadır”.

Müzelerin biçimi ve fonksiyonu yüzyıllardır farklılık göstermektedir. İçerikleri, misyonları, işleyiş ve yönetim biçimleri nedeniyle çeşitlilik sergilemektedir (ICOM, 2010: 56). Parry, kutsal objelerin tapınaklarından, sömürge ganimetlerinin depolanma yerine ve sivil anıtlardan kendini ifade etme ve güçlendirme mekânlarına, müzenin biçimi, fonksiyonu ve çekiciliğinin tarih boyunca ve kültürler arasında, onları oluşturan toplumun beklentileri ve endişeleri ile biçimlendirildiklerini belirtmektedir. Müzenin tanımına yönelik eleştiriler, bu değişen durumlara adaptasyonun müzesi için önemli noktaları ve zamanın ihtiyaçlarını açığa çıkartmaktadır. Bu noktada Parry (2005: 39-40)’nin ifadesiyle; “bizler, *müze* olarak tanımladığımız sürekliliği, (proje, gücü, sosyal yapılanmayı) kavramayı seçmeliyiz. Bununla birlikte inkaredilemez olan şudur ki, bu gücün niteliği, hem “tarihi” hem de “kültürel” şartlara bağlı kalmaya devam etmektedir. Kavram ve uygulama olarak müze her zaman değişmektedir”.

Aydınlanma ile ortaya çıkan sunum mekânı, kendisini müzenin doğuşunda açık bir biçimde göstermiştir. 18.yy da müze belirli şeylerin koleksiyonu olmaktan daha öte bir oluşum olarak algılanmaktadır. Bu oluşumun amacı ise evrenselliştir. Aydınlanma müzesi farklı biçimlerde ziyaretçiyi müze koleksiyonunun gösterimine yönlendirmek, düzenin, sınıflandırmanın ve evrenselliğin ilkelerini anlaması için yardımcı olmakla ilgilenmektedir. Bu nedenle Lord (2005: 154)'a göre müzeye yönelik kamu algısı, daha önce hiç müzeye gitmemiş ya da çocukluğunda negatif bir deneyim sahibi olmuş insanlarca, 19.yy ve erken 20.yy'ın imajıyla biçimlenmeye devam etmiştir: toz dolu raflar, kuruluk nedeniyle parçalanmış objeler, didaktik yazılar, ziyaretçiye fiziksel ve zihinsel erişim imkânı tanımama. Oysaki bu gün Huyssen (2006: 290)'nin deyimiyle, auralı nesnelere, kalıcı cisimleştirmelere, olağandışı deneyimlere duyulan gereksinim tartışmasız bir biçimde müze severliğimizin başlıca etmenlerinden birini oluşturmaktadır.

Bu noktada Schubert (2004: 149-150): “müzenin geçmişinden çıkarılacak bir ders varsa, o da şimdinin gelecekle ilgili değişmez kural oluşturmasının hiç doğru olmadığıdır” ifadesini kullanmaktadır. Bu yalnızca, geçmişin kesin kurallarıyla şimdikilerin yer değiştirmesi anlamına gelmektedir. Gelecekte ne gibi gelişmelere gebe olursa olsun, müze olağanüstü uyarılma yeteneğine sahip, hem dış etkilere çok açık hem de son derece sağlıklı bir kültürel yapı olarak kalacaktır. Müze açıklığı ve esnekliği, geniş kitlelere hitap etmesi, çok yönlülüğü, saydamlığı ve üstün yozlaştırılmazlığı ile demokratik toplumun en değerli varlığıdır. Müzenin en iyi özelliği ise, sürekli değişiyor olmasıdır.

Müzenin İşlevi; Yeni Müzeoloji

Bugün için müzelerin fonksiyonu nedir? Sorusuna ICOM (2010: 20) şu yanıtı vermektedir: Müzeler *musealisation* işlemi olarak tanımlanabilecek aktiviteyi ve görselleştirmeyi gerçekleştirmektedir. Daha genel bir ifadeyle, zaman içerisinde farklı biçimlerde tanımlanan müzeye ilişkin fonksiyonları ifade etmekteyiz. Araştırmamızı 1980'lerin sonunda, Amsterdam'daki Reinwardt Akademii tarafından hazırlanmış olan, en iyi bilinen modellerden birine dayandırmaktayız. Bu model üç fonksiyonu tanımlamakta olup bunlar, koleksiyonların edinimi, korunması ve yönetimi içeren *koruma* 'preservation', *araştırma* ve *iletişim*'dir. İletişimin kendisi, kuşkusuz ki müzelerin en görünür fonksiyonları olan *eğitimi* ve *sergilemeyi* içermektedir. Bu bağlamda görülmektedir ki, eğitim işlevi son birkaç on yılda, aracılık '*mediation*' terimine eklenmek üzere büyümüştür.

Musealisation işleminin, ilk olarak bir şeyi kendi doğal ya da kültürel ortamından fiziksel ya da kavramsal olarak çıkarmaya çalışma ve ona, onu 'bir müze nesnesine' dönüştüren *museal* bir statü verme, *museal* alana taşıma ya da müzeye yerleştirme işlemi olarak tanımlandığı görülmektedir. İkinci olarak ise, insan aktivitesinin ya da doğal alanın yaşam merkezini bir çeşit müzeye dönüştürme işlemi de bu terimle ifade edilmektedir (ICOM, 2010: 50). Bu kavramın ikinci duruma yönelik karşılığı; insan ve doğa arasındaki ilişkiyi, bu bölgedeki zaman ve mekân aracılığıyla ifade eden oluşumların yerinde korunması amacıyla müzeleştirilmeleridir. Bu durum ise “eko müze” oluşumuna karşılık gelmektedir. Eko müze kavramının ise kültürel

miras kavramının kapsamı ve bu kapsama giren kültürel peyzajlar'la da yakından ilişkili olduğu görülmektedir. Scarer (2008: 87-88)'in ifadesiyle genel olarak maddi dünyanın doğal bozulmasından kültürel varlıkları koruyan muzealization işlemi; gerçekliğin, bağlamı dışında belirli bir biçimde tahsis edilmesine yöneliktir. Fakat musealization aynı zamanda tüm doğal ve insan yapımı şeylerin yerinde korumasına yönelik olarak da uygulanabilmektedir. Etimolojik ifade ise "musealization" sadece toplama, koruma, sergileme ve müzede yer alan diğer fonksiyonlara işaret etmektedir.

Georges Henri Riviere (1981)'nin önerdiği ve yaygın kullanım bulduğu haliyle müzeoloji: uygulamalı bir bilim, müze bilimidir. Müzeoloji, tarihine, toplum içindeki rolüne, araştırma ve fiziksel olarak korumasına, eylemlerine ve dağılımına, organizasyon ve işleyişine, yeni ya da müzeleştirilmiş mimarisine (musealised architecture), alınan ya da seçilen alanlarına, tipolojisine ve deontolojisine¹ yönelik çalışmaktadır. Bu noktada yeni müzeoloji, (kavramın kaynaklandığı Fransızca 'da la nouvelle museologie) 1980'li yıllarda Müzeoloji'yi geniş ölçüde etkilemiş, Fransız teorisyenler tarafından oluşturulup ardından 1984 yılından bu yana uluslararası ölçekte yayılım göstermiştir. Yeni müzeoloji; düşünce biçimi, yeni ifade ve iletişim biçimleri ile birlikte müzelerin sosyal rolünü ve disiplinler arası niteliğini vurgulamaktadır. Yeni müzeoloji özellikle yeni müze türlerinde ilgi görmüş ve koleksiyonların odak noktası olduğu klasik modele karşı olarak dikkate alınmıştır. Bu müzeler eko müzeler, sosyal müzeler, bilimsel ve kültürel merkezler vb. yerel gelişmeyi desteklemek üzere yerel mirası kullanmayı amaçlayan yeni önerilerin pek çoğudur (ICOM, 2010: 55-56).

Harrison (2005: 43), Avrupa ve İngiltere'de 1970'lerde konuşulmaya başlayan 'yeni müzeoloji' ifadesinin, 'eski müzeoloji'nin yerine geçen bir paradigma olduğunu; toplama, dökümantasyon, koruma, sergileme ve objeleri yorumlama konularındaki uzmanlık gerektiren eylemlerin odak noktasını oluşturduğunu ifade etmektedir. 'Yeni müzeoloji'nin mantıksal temeli; yerel toplum tarafından oluşturulmuş, sosyal konular ve ilgi alanlarının objeler yerine odak noktası haline getirilerek, toplumun ihtiyaçlarının müzeolojik gelişimin yönlendiricisi olarak görülmesidir. Harrison (2005: 47-48)'in deyişiyle, 'rezonans' 'merak' 'taahhüt' 'özgürleşme' 'umut adaları' 'diyalog' 'görüşler platformu' 'sosyal yeniden tanımlama' 'kültürel güçlenme' 'duygusalılık' 'bilincimizin yeniden tanımlanması' gibi ifadeler 1980'lerin sonunda ve 1990'larda müze yazılarında açığa çıkmıştır. 'Çok anlamlılık', 'hassasiyet', 'kendini yansıtmaya', 'eleştirel düşünme', 'yükümlülük', 'sosyal sorumluluk' belirgin sorgulamalar olup, müze deneyiminin ve misyonunun yeniden tanımlanmasını gerekli kılmıştır. 'Yeni Müze' bilginin iletildiği bir kurum değil, gerçek iletişim ortamıdır... şiirsel deneyimin biçimine ilham verendir. Bu paradigmanda müze iletişime, büyü, ruhani, sosyal ve yaratıcı öğelere sahiptir.

Bu noktada *museography*'nin müzeolojinin belirlediği bu hedeflerin gerçekleştirilmesi, uygulanmasıyla ilişkili olduğu görülmektedir. Bu terimin ifade ettiği açılımları ICOM (2010: 52-53) şöyle açıklamaktadır: Terim, müzeolojinin uygulamalı ya da pratik yönü olarak tanımlanmaktadır. Museal (müzeye yönelik) işleri yerine getirmek üzere geliştirilen, özellikle de planlama ve

¹ Deontoloji: bir mesleği uygularken uyulması gereken ahlaki değer ve etik kuralları inceleyen bilim dalı.
Kaynak: <http://tr.wikipedia.org/wiki/Deontoloji> (Erişim tarihi: 24.12.2012)

müze yapısının mekânsal olarak düzenlenmesini, konzervasyon, restorasyon, güvenlik ve sergi ile ilgili teknikleri ifade etmektedir. Fransızca 'da konuşma dilinde kullanılırken, İngilizcede *müze uygulaması* ifadesi tercih edilmektedir. Pek çok müze bilimcisi terimi, gelişmekte olan bir bilim olan müzeolojinin çalışmalarından elde edilen tekniklerin pratikteki uygulamasını ifade eden *uygulamalı müzeoloji* olarak kullanılmaktadır. Genellikle konuşma dilinde ifade edilen 'museographical programme' sergi içerikleri ve gerekliliklerini ve de sergi mekânları ile diğer müze alanları arasındaki ilişkileri tanımlamaktadır. Mekân tasarımına yönelik olan müzeography, scenography (sergi ya da sahne tasarımı) den farklıdır. Scenography, gösterim mekânlarını tesis etme ve donatmak için gerekli olan tüm teknikleri içermekte olup, iç mekân tasarımından farklıdır. Kuşkusuz ki, sahne tasarımı ve müzenin iç mekân tasarımı museography'nin parçaları olup, müzeleri diğer görselleştirme metodlarına yaklaştırmaktadır.

Sonuç olarak bu kavram çeşitliliğinden çıkarılan sonuçla, müzeler musealisation "müzeleştirme" eylemini yerine getiren oluşumlardır. Müzeleştirme eylemi obje ölçeğinden yapıya, yapıdan kente kadar genişleyen bir ölçekte ele alınmakta ve müzeleştirilen nesnelerin toplanarak, korunması, sergilenmesi vb. diğer fonksiyonlara işaret etmektedir. Müzenin soyut ve somut kültürel değerleri hedef alan korumaya, araştırmaya ve bu konuda ziyaretçiyle iletişim kurmaya yönelik işlevinin gerçekleşmesinde müzeoloji biliminin yönlendirici olduğu görülmektedir. Müzeoloji biliminin yerini yeni müzeolojiye bırakarak bu hedefleri, sadece musealisation işlemine tabi tuttuğu somut objelerle değil, toplum tarafından değerli bulunan sosyal konularla, toplumun ilgi alanlarıyla ve ihtiyaçlarıyla ilişkilendirdiği görülmektedir. Müzenin yeni müzeolojinin getirdiği bakış açısıyla gerçekleştirilmesi hedeflenen eylemlerin uygulanılmasında museography'ye yönelik çalışmalara gerek duyulduğu açıktır.

Çağdaş Müze Yaklaşımı

Duncan ve Wallach (2006: 52-54) müzeleri metaforik olarak tören anıtlarına benzeterek, müzeyi eserleri seçip ayıran ve bir mekân sırası içinde düzenleyen karmaşık bir mimari fenomen olarak nitelendirmektedir. Eser ile mimari formun bütünlüğü, tıpkı bir senaryonun bir icrayı örgütlemesi gibi, ziyaretçinin deneyimini örgütlemektedir. Kişiler eğitimlerine, kültürlerine ve sınıflarına göre farklı şekillerde tepki verirlerken, mimari, bir veri olup herkese temelde aynı yapıyı dayatmaktadır. Ziyaretçi mimari senaryoyu izleyerek, en uygun terimle ritüel diye tanımlanacak bir faaliyete girer. Gerçekten de müze deneyimi hem form hem içerik açısından dinsel ritüellerle çarpıcı bir benzerlik gösterir. Mimarlık tarihçisi Frank Brown (1961), ritüel formu olarak mimarlık düşüncesini geliştirmiştir. Roman Architecture başlıklı kitabında, Roma tören binalarının ritüel faaliyetten doğmakla kalmadığını, "*bu faaliyetleri gerektirdiğini, teşvik ettiğini (ve) hayata geçirdiğini*" ileri sürmektedir.

Schubert (2004: 27), müzelerin zamanla, tamamen akademik amaçlara odaklanmak yerine, müze deneyiminin estetik ve eğitsel yönlerini vurgulayan kurumlara dönüştüklerini dile getirmektedir. Çoğu diğer kültürel kurumun tersine, ziyaretçi istediğini seçme, kendisini ilgi-

lendirmeyeni atlama ve kendi kişisel tercihlerine odaklanma özgürlüğüne sahiptir (Schubert, 2004: 73). Schubert (2004: 141)'e göre müze çalışanlarını son derece rahatlatan, izleyicilerinin pasif ve küratöryel yardıma, kaşıkla besleme derecesinde muhtaç olmaları yerine, zeki ve bilgili ve talepkar olduklarını görmeleri olmuştur. İzleyici, neden hoşlandığını bilen, yönlendirildiğinde bunun farkına varan ve gerektiğinde uzakta durmaya oldukça istekli bir kitledir. Son yirmi yıldaki patlama, müzenin ne kadar narin bir yapı olduğunu anlayan, çok bilgili, yeni bir tür izleyici yaratmıştır. İzleyici sayıca çoğalmakla kalmayıp, genelde, çok daha kültürlü, kurumları tanımlayan, kültürel ve yorum stratejilerini araştırmanın altından kalkabilecek ve buna çok da istekli bir kitle haline gelmiştir. Ziyaretçi, zorla katlanılan, davetsiz konuk durumundan, müze gibi bir kültürel yapının merkezinde yer alma noktasına kadar ilerlemiştir.

Lord (2005: 155-156)'un deyimiyle, günümüzde müzelere ziyaretçiler, kendi deneyimlerini oluşturmaları için davet edilmektedir. Geçmişin aydınlanma mekânları ağ mekânları haline gelmektedir. Ağlar tümüyle sistemle ilişkili olup kullanıcı liderliğinde ve kullanıcının organize ettiği bir yapıdadır. Ağlar, otorite tarafından empoze edilen sistemlerin keşfedilmesi ya da anlaşılması yerine, grupların ve bireylerin sistemler inşa etmelerine izin vermektedir. Bu bağlamda çoklu perspektiflere ve çoklu yorumlara imkân tanıyabilmektedir.

Greenberg günümüzde değişen kullanıcı beklentileri ile yeni teknolojilerin ve de artan medya okuryazarlığının hiç olmadığı kadar yaratıcı alanların oluşturulmasını gerekli kıldığına dikkat çekmektedir. Greenberg (2005: 226)'in ifadesiyle;

Yaratıcı mekânlar kaçınılmaz bir biçimde anıtsal ya da statik olmaktan ziyade daha dinamik, deneyime dayalı, değişken ve de teatral hale gelmektedir. Müzelerdeki yaratıcı mekân, temelde "kullanıcının mekânı"dır. Bu mekân onlarla ve onların yaşamlarıyla yankılanmaktadır. Bu mekân, kullanıcıların öğrendiği, keşfettiği ve ilham aldığı bir ortam olup, kullanıcının zihninde fiziksel olarak var olmaktadır. Bu noktada müze kullanıcı ile obje arasında arabulucuk görevi üstlenmektedir. Oysaki 19.yy bağlamında bu tür de bir arabulucuk hayal bile edilememektedir. Müzeler obje binaları olup, objelerle doldurulmakta, yerleştirmelere ve gösterimlere yer verilirken, temel eğilim objenin, arabulucusuz bir biçimde kendisini ifade etmesidir. Erişim, ilişkilendirme ve iletişim menüye dâhil değildir.

Sonuç olarak gelinen noktada Prentice (1996, akt. Doering, 1999: 74), müzelerin, kişileri mirasa çekmeyi hedefleyen pek çok oluşum gibi, deneyime yönelik ürünler, kelimenin tam anlamıyla da *deneyime olanak tanımaya yönelik yapılar* olduğunu dile getirmektedir. Müzeler, ziyaretler aracılığıyla, kişisel gözleme ya da temasa dayanan hislere ve bilgiye olanak sağlamaktadır. Giebelhausen (2006: 41-42) bu çerçevede iddia etmektedir ki, mimarlık müzedir: tam olarak da müzeye anlam veren mimari düzenleme biçimidir. Mimari hem kavramsal hem de fiziksel bakış koşullarını belirlemektedir. Sadece sergileri çerçevelemekle kalmayıp, aynı zamanda ziyaretçi deneyimine biçim vermektedir. Sonuç olarak müze çoğunlukla, kültürel verileri değerlendirmek, tanımlamak ve çağdaş toplumun değişen taleplerine yönelik olarak kültürün değerini göstermek üzere hazırlanan bir bina türü olarak algılanmaktadır.

Müze Deneyimi ve Deneyimi Etkileyen Faktörler

Müzelerin günümüzde varoluş biçimi olarak deneyimi seçtiği ve deneyim ortamlarının yaratılmasında temel yönlendirici faktör olarak ziyaretçiyi ve ziyaretçinin sahip olduğu özellikleri değerlendirmeye aldığı, bu çerçevede de ziyaretçiye yönelik bakış açısı geliştirerek tüm kurgusunu bu doğrultuda biçimlendirdiği görülmektedir. Bu noktada Lehmbrock (2001: 61), yeni bir müzenin yapılması söz konusu olduğunda, potansiyel ziyaretçilere yönelik teorileri, hipotezleri ve öngörülerini doğuran araştırmaların, önemli olduğuna dikkat çekerken, temeldeki hedefin mümkün olan en büyük sayıda insanı müzeye çekmek olduğunu dile getirmektedir.

Doering, zamana, mekâna ve tarihe bağlı olarak müzelerin, ziyaretçilerine yönelik pek çok tavır sergilediğini ifade etmektedir. Doering'e göre, bu tutumlar arasındaki fark, müzelerin ziyaretçilerini nasıl gördüklerine ilişkin üç temel model altında gruplandırılabilir: *yabancılar*, *konuklar* ve *müşteriler*. Müzelerin tarihi, sırasıyla yabancıdan konuğa, konuktan müşteriye uzanan bir gelişme göstermektedir (Doering, 1999: 74-78). Fakat günümüz müze örneklerinde bu üç tutumun halen varlık göstermesi ve hatta tek bir müze içinde bir arada benimsenmesi dikkat çekicidir.

Hangi yaklaşımın benimseneceği, müzenin sahip olduğu işlevleri yorumlama ve yerine getirme biçimini temelden etkilemektedir. Ziyaretçilerin *yabancılar* olarak kavranması durumunda; müzenin birincil sorumluluğu koleksiyon ya da işin başka bir yönü olmaktadır. Bu tür müzeler temelde "obje sorumluluğunu" ön plana çıkartmaktadır. Halkın varlığı kabul edilirken, en iyi durumda yabancı, en kötü durumda da işgalci olarak görülmektedir. Objeye tabanlı yönelim dikkate alındığında, müzeler koleksiyonlarının sürdürülmesine yönelik önemli ölçüde kaynak harcamasına gitmiş ve "nesnelere yönelik sorumluluğu" en önemli yükümlülük olarak kabul etmiştir. Müzede, konzervasyon-prezervasyon, emniyet-güvenlik ve koleksiyon yönetim sistemleri, teknolojik gelişmeye ayak uydurucu niteliktedir. Ziyaretçilerin *konuklar* olarak kavranması durumunda ise; müze ziyaretçilere karşı sorumluluk hissetmektedir. Müze misyon duygusu dışında, ziyaretçiler için "iyi şeyler yapmak" istemektedir. Bu "iyi şeyler" genellikle "eğitimsel" aktiviteler ve kurumsal olarak tanımlanmış amaçlar olarak ifade edilmektedir. Ziyaretçi-misafirin bu yardım için hevesli ve bu yaklaşıma açık olduğu varsayılmaktadır. Müzeler, ev sahipliği yaptıkları fonksiyonlara oldukça dikkat etmektedir. Restoranlar, mağazalar, tiyatrolar, ev sahipliği yapma davranışına uygun görülerek eklenmiştir. Bazı durumlarda, müzeler bu olanakları daha fazla sağlamak üzere tümüyle yeniden inşa edilmişlerdir. Son olarak ziyaretçinin müşteri olarak algılanması durumunda; müzenin başlıca yükümlülüğü, ziyaretçiye karşı sorumlu olmaktır. Ziyaretçi bundan böyle müzeden sonra gelmemektedir. Müze artık en uygun gördüğü ziyaret deneyimini dayatma arayışında değildir. Aksine kurum, ziyaretçilerin ihtiyaçlarını ve beklentilerini anlamakla ve karşılamakla yükümlü olduğunu kabul etmektedir. Bu bakış açısının müzelerin birer hizmet sektörü olarak algılanmasını da doğurduğu görülmektedir.

DÖRT TATMİN EDİCİ DENEYİM TÜRÜ	
<p>Obje (object) Deneyimleri</p> <p>Güzellikten etkilenme Az rastlanırlı değerli şeyleri görme “Gerçek bir şey“ görme Böyle şeylere sahip olmanın nasıl olabileceğini düşünme Sürekli mesleki gelişim</p> <p>Bilişsel (cognitive) Deneyim</p> <p>Anlayışı zenginleştirmek Bilgi edinmek</p>	<p>İçgözlemsel (introspective) Deneyimler</p> <p>Baktığı şeyin anlamı üzerinde derinlemesine düşünmek Diğer zamanları ya da mekanları hayal etmek Gezileri, çocukluk deneyimlerini ve diğer anıları hatırlamak Ruhani ilişkileri hissetmek Aidiyet ya da ilişkili olma durumunu hissetmek</p> <p>Sosyal Deneyimler</p> <p>Arkadaşlarla/aileyle/diğer insanlarla zaman harcamak Çocuğunun yeni şeyler görmesini izlemek</p>

Tablo 2. Dokuz Smithsonian Müzesi'nde Yapılan Çalışmaların Sonucunda Elde Edilen Dört Deneyim Türü

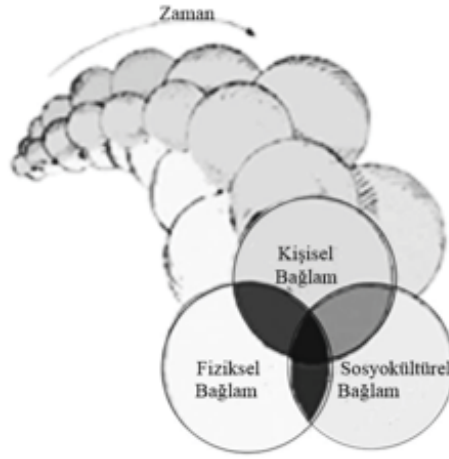
Kaynak: Doering, 1999: 83.

Bireyler deneyim yaşamak üzere, farklı ön bilgiler, kişisel hikâyeler, farklı bakış açıları ve beklentiler ile müzeye gelmektedir. Ayrıca ziyaretçilerin ilgi alanları da çeşitlilik göstermekte ve müzelerde bu farklı ilgi alanlarına yönelik deneyim türlerini aramaktadır. Doering (1999: 80-83)'e göre eğer müzeler ziyaretçilerine karşı sorumlu olmak istiyorlarsa en azından Tablo 2'de belirtilen bu dört müze deneyim türüne saygı gösterip dikkate almak zorundadır. Müzeler bu deneyimlere ilişkin olasılıkları arttırmak üzere belirgin bir biçimde tasarlanmış farklı mekân türlerini içermelidir. Bu yerler doğrudan obje deneyimini teşvik etmeli, öğrenmeyi birinci sınıf bir deneyim olarak sunmalı, hayal gücünü teşvik etmeli, ziyaretçiler arasında etkileşimi geliştirmelidir.

Çevresel faktörlerin, müzelerde ziyaretçi deneyiminin oluşmasına etki eden en önemli faktörlerden biri olduğu bilinmekle birlikte başka faktörlerin de deneyimin oluşmasında etkili olduğu görülmektedir. Bu bağlamda Falk ve Dierking (1992)'e göre, ziyaretçi deneyimi, kişisel, sosyal ve fiziksel bağlamlar arasında sürekli değişen bir etkileşim olarak düşünülmelidir. Roberts (1997) “ziyaretçi deneyimi” üzerine yaptığı araştırmada deneyime etki eden faktörleri şöyle sınıflandırmaktadır; sosyal etkileşim, anımsama, fantezi, kişisel olarak dâhil olma, bilgiye ve entelektüel meraka ek olarak mevcudun onarımını içermektedir. Kotler ve Kotler (1999) ise, sekiz bölümden oluşan bir tipoloji önermiştir: boş zamanı değerlendirme, sosyalleşme, öğrenme, estetik üniyle övünülen ve büyüleyici deneyimler yaşama. Son dönemlerde McLaughlin (1999) ise, iç gözlemsel deneyimlerin üstünlüğünü savunmaktadır. Bu noktada müze deneyimine ilişkin tüm bu yaklaşımlar göstermektedir ki, müze ziyareti çok kompleks olup, sosyal, entelektüel, fiziksel ve duygusal yönleriyle bir ziyaretçinin yaşamının farklı boyutlarını içermektedir (Pekarik, Doering ve Karns, 1999: 153).

Falk ve Dierking (2005: 745)'in, öğrenmeye yönelik bağlamsal çerçeveyi tanımlamak üzere yaptığı çalışmalarda, öğrenmenin her zaman, bağlamlar dizileri içerisinde oluşan karmaşık bir olgu olduğunu ifade etmektedir. Falk ve Dierking'in ortaya koyduğu “Öğrenmenin Bağlamsal

Modeli” (*Contextual Model of Learning*)’ne göre öğrenme, bir test tüpü ya da laboratuvarında izole edilebilen soyut bir deneyim olmayıp, organik, gerçek dünyada gerçekleşen bütünlük bir deneyimdir. Bu çerçevede bağlamsal modele göre öğrenme üç üst üste kesişen kişisel, sosyokültürel ve fiziksel bağlamlar arasındaki etkileşim işlemi/ürünü olarak görülmektedir. Bu model aynı zamanda dördüncü boyut olan zaman faktörüne ihtiyaç duymaktadır. Kişisel, sosyokültürel ya da fiziksel bağlamlardan hiç biri sabit ya da daimi değildir. Sonuç olarak öğrenme, anlam yaratmak üzere, bu üç bağlamların asla sonlanmayan entegrasyonu ve etkileşimi olarak görülmelidir (Bknz. Şekil 2). Bağlamlardan her birinin sürekli bir biçimde yapılandırıldığı ve bu bağlamlar arasında oluşan etkileşimin kişide ve kişiden kişiye farklı deneyimler yarattığı bilinmelidir (Falk ve Dierking, 2000: 10-11).



Şekil 2. Öğrenmenin Bağlamsal Modeli
Kaynak: Falk ve Dierking, 2000: 12

Bu bağlamlardan fiziksel çevreye ilişkin olarak Falk ve Dierking (2005: 746), şu sözleri sarfetmektedir: “Öğrenme her zaman fiziksel bir çevrede gerçekleşmekte ve her zaman fiziksel çevreyle gerçekleştirilen diyalog olarak tanımlanmaktadır. Müzeler genellikle serbest seçime dayalı öğrenme oluşumları olduklarından, deneyim genellikle gönüllülük esaslı, sıralı olmayan, oluşumun gücünün yettiği oranda etkinleştiricidir. Bu yüzden ziyaretçinin öğrenmesi; ziyaretçinin mekân içinde nasıl başarılı bir biçimde yönlendirilebildiğiyle, karmaşık üç boyutlu çevre içerisinde güvenle dolaşabilmesiyle ilişkilidir. Araştırmalar ayrıca göstermektedir ki, aydınlatma, kalabalık, renk, ses ve mekân gibi mimariye ve de sergi tasarımına yönelik oluşumların pek çoğu kurnazca ziyaretçinin öğrenme eylemini etkilemektedir”.

Fiziksel bağlamların aynı zamanda kişide çeşitli davranış kalıpları yarattığı görülmektedir. Bu kalıpların açığa çıktığı oluşumlar “Davranış Ortamları” *Behavior Settings* olarak nitelendirilmektedir. Davranış ortamlarının çevre psikolojisi altında incelenen ve insan ile çevre arasındaki ilişkiyi açıklamaya çalıştığı bilinmektedir. Buna göre bir kişi bir davranış ortamına girdiğinde, bu çevredeki her şey onu mevcuttaki durumu sürdürmesine teşvik etmektedir. Bir diğer ifadeyle, kişiler farkında olmadan, sosyal kurumlarda ve yaşamında istikrarı sağlamak üzere, davranış or-

taamlarına adapte olmaktadır. Bu ortamların etkisi altında, bilet almak için sraya girilmekte, yeşil ışıktta geçilmekte, kütüphane, müze ve dini mekânlarda yüksek sesle konuşulmamakta vb.dir.

Lang (1987: 114), davranış ortamlarının yarattığı davranış örüntülerinin eş zamanlı oluşan farklı davranışlardan meydana gelebileceğini dile getirmektedir. Bunlar; belirgin bir duygusal davranış, problem çözme davranışı, bütün motor (hareket) aktivitesi, kişilerarası etkileşim, objelerin manipüle edilmesidir. Belirli davranış patternlerinden oluşan bu davranışların kombinasyonları, belirli bir fiziksel ortam içerisinde meydana gelmektedir. “Davranış ortamı” bir bireye memnuniyetler çeşitliliği elde etme imkânı sağlamaktadır (Barker,1960). Bu her kişiye göre farklılıklar gösterebilir. Belirli bir davranış ortamı birine aidiyet imkânı sağlarken, diğerine temel ihtiyaç niteliğinde geçim kaynağı sağlayabilir, ya da ikisini de kapsayabilir. Benzer bir biçimde farklı zamanlarda bir birey için farklı ihtiyaçları karşılayıcı olabilmektedir.

Müzelere yönelik araştırmalar göstermektedir ki, müzeye ilk defa gelen ile sıklıkla gelen ziyaretçinin davranışı ve öğrenmesi birbirinden oldukça farklıdır. Müzeye ilk defa gelen ziyaretçinin dikkatinin çoğu yönelim, yol bulma, davranış modellemesi ve yenilikle baş etmeye yönelik genel çaba içinde absorbe edilmektedir. Sıklıkla gelen ziyaretçi, nereye gideceğini, nasıl davranacağını bilmekte olup, daha çok sergilere odaklanmaktadır. Öncelikli olarak uygun davranış öğrenildiğinde birey ortamın diğer yönlerine odaklanabilmektedir. Sonuç ise; daha kapsamlı öğrenme, kişisel emniyet ve duygusal stabiledir (Falk and Dierking, 2000: 55).

Bu bağlamda Lehbruck (2001: 61-62)’in şu sözleri de dikkate alınmalıdır: İnsan algısı biyolojik denge kuralına uymaktadır. Bir diğer ifadeyle çelişkiler elimine edilmemekte fakat gerilim ve eş zamanlı bir biçimde dengelenme durumunda sürdürülmektedir. Benzer psikolojik örüntü, onu uyaran tetikleyiciler ve onu dizginleyenler- duygu ve eleştiri arasında denge bulmak zorunda olan müze ziyaretçisini de yönetmektedir. Tüm algılar, güçler konfigürasyonu olarak tanımlanabilecek zihinsel eylemlerle oluşmaktadır. İlk olarak edinilen egemenlik hissi ardından, ‘mekân stratejileri’yle tutarlı, psikolojik geçişlerle ilişkili merak, fethetme ve özümseme hislerini izlemelidir.

İnsanların görelî konuma ve fiziksel çevrenin durumuna ilişkin bilgi edinmeleri ise; kodlama, kaydetme, yeniden çağırma ve çözümlmeye yönelik bir işlem olarak görülmektedir (Tolman, 1932, Moore ve Golledge, 1976). Biçimlendirilmiş “imajlar”, direkt deneyimden, bir yer hakkında duyulardan ve zihinde hayal edilen enformasyondan oluşturulan öğeleri içermektedir. Bunlar bir yerin görünümüne veya yapısına, görelî konumuna, kullanım ve değerine ilişkin izlenimleri içermektedir. Bu imajları, kişiyi yönlendiren “şemalar” *schemata* olarak düşünmek en doğrusudur (Neisser, 1977) (Lang, 1987: 135). Norberg-Schultz’un ifadesiyle, çocuk yeşil, kahverengi ya da beyaz mekânlarda büyür, yürür ya da kumla, toprakla, taşla ya da yosunla oynar, bulutlu ya da açık bir gökyüzü altında, sert ve yumuşak nesnelere kavrar ve kaldırır; rüzgârın oynattığı belli bir tür ağacın sesini duyar, soğuk ve sıcak deneyimler. Böylece çocuk çevresi ile tanışır ve gelecekteki tüm deneyimlerini belirleyecek bir algısal *schemata* geliştirir. Schemata, insanlar arası evrensel yapıları olduğu kadar yerel olarak belirlenen ve kültürel olarak şekillenen yapıları da kapsamaktadır. Her insan uyumlanma ve tanımlanma “schemata”ları geliştirmek durumundadır (Norberg-Schultz, 1984: 21).

Lang (1987: 136)'den referansla görülmektedir ki, bu şemaların yarattığı ön deneyimlerle oluşan “bilişsel haritalar” *cognitive maps* insanların her günlük davranışlarının da temelini oluşturmaktadır. Roger Downs ve David Stea'ya göre: bilişsel haritalar, insan adaptasyonunun en önemli bileşeni olup, insanın yaşamda kalması ve her günlük davranışlarda bulunması için gereklidir. Bu harita, bir bireyin çok hızlı ve etkili bir şekilde cevaplaması gereken şu iki soruya vereceği cevapla başa çıkmasına yönelik bir mekanizmadır.

1. Değerli şeyler nerededir?

2. Kendi bulunduğu yerden bunlara nasıl ulaşılır?

Romedi Pasini (1984)'ye göre mekânsal yön bulma, bireyin çevrenin sunulma biçimi içerisinde bilişsel haritalar yoluyla olası hale gelen, pozisyonunu belirleme yeteneğidir. Stephen Kaplan (1973)'a göre, insanlar dört tip bilgi türüne sahiptir. Bilişsel haritalar ise bu bilgileri sağlayan oluşumlar olarak düşünülebilir. Bu çerçevede:

- *Tanıma “Recognition”*: Birinin nerede olduğunu fark ederek, çevrenin anlamlandırılması,
- *Tahmin “Prediction”*: Daha sonra ne olacağının tahmin edilerek, sonraki kararlar için akla yönelik bir temele sahip olunması,
- *Değerlendirme “Evaluation”*: Bunun iyi ya da kötü mü olduğunun değerlendirilerek, çok anlamlılıktan kaynaklanan rahatsızlığın azaltılması,
- *Eylemler “Actions”*: Ne yapacağının belirlenerek, sonraki eylem sırasının algılanması ile ilişkili insan ihtiyacını yerine getirmektedir.

İnsanlar tarafından inşa edilen bu haritalar, kişiye nerede olduğunu bilmek ve nereye gideceğini tahmin etmeye yardımcı olmaktadır. Bu zihinsel haritalar hareket ve ortamlar arasındaki etkileşime yol göstermek üzere kullanılmaktadır. Bu haritalar, daha fazla bilginin toplanmasıyla sürekli olarak güncellenmekte ve modifiye edilmektedir. İnsanlar en temel düzeyde anında mekâna ilişkin bilgiyi edinmektedir: “Ben, düşey duvarları, yatay zemini ve tavanları olan ve çıkışı kolaylıkla kapı yoluyla sağlanabilen tipik bir odadayım”. Dolayısıyla insanların yeni bir odada yürüme anında etrafına bakarak edindiği hemen hemen ilk anlık duygu odanın mekânsal düzenidir. Az ya da çok yeni bilgi, şemalarla oluşmuş eski bilgiyle çakıştığında kişi kendini rahat ve memnun hissetmektedir. Fakat yeni bilgi, eski sunumlarla tümüyle örtüşmüyorsa kişi kendini rahatsız, kaygılı ve kontrolünü kaybetmiş hissedebilir. Hayatta kalma, zamanda ve mekânda nerede olduğunu bilmeye dayandığından kaybolma ya da yönlendirilmemiş olma oldukça tehdit edici hale gelmektedir. Bir ortamda güvenli ve yönlendirilmiş olma ihtiyacı en temel ihtiyaç olup yemek yeme vb. diğer ihtiyaçların önünde yer almaktadır (Falk ve Dierking, 2000: 114)

Bu noktada kişilerin deneyim elde etme sürecinde en önemli faktörlerden biri olan fiziksel bağlamın oluşturulmasında insana özel psikolojik faktörlerin farkına varılarak değerlendirilmesinin önemli olduğu görülmektedir. Emniyet ve güvenlik hissini duyumsama insanın yaşamında temel gereklilik olup, insan yaşamına dair diğer bütün eylemler bu hislerin edinilmesinin ardından gelmektedir. Lynch (2010: 5-6)'in ifadesiyle, gerçekten de belirgin ve okunaklı bir çevre, güven vermenin yanı sıra deneyim derinliği ve yoğunluğunu arttıran bir etkiye sahiptir.

Fakat bununla birlikte *belirsizliklerin, labirentlerin ve sürprizlerin* de bir değeri olduğu kabul edilmelidir. Bu noktada belirsizlik, görünür bir bütünün küçük bir parçası olmalı, sürpriz bütüncül bir çevrede gerçekleşmelidir. Üstelik labirent veya gizemin kendisi de tanımlanabilecek ve zamanla anlaşılabilir bir forma sahip olmalıdır. Lynch'e göre, bütünlü bağlantılı ipuçları vermeyen bir karmaşadan zevk alınmaz. Kesin ve nihai detaylarla düzenlenmiş bir çevrenin, yeni faaliyet biçimlerinin oluşumunu engelleyeceği de bilinmelidir. Bu durumda aranan açık uçlu ve sürekli gelişime açık bir çevredir.

Sonuç olarak görülmektedir ki, insanların sürekli bir biçimde çevreye odaklanması, insanların dünyayı anlamlandırma ihtiyacını karşılamaya yönelik gerçekleşmektedir. Bu temel ihtiyaç müzelerde, ziyaretçilerin kendilerini mekân içerisinde yönlendirmesine, neyin yeni olduğunu keşfetmesine, neyin bir sonraki aşamada geleceğine ilişkin olarak kendisini zihinsel olarak hazırlamasına ve de sonuçta da müze ortamının kapsamlı olarak duyumsamasına yönelik olarak pek çok biçimde açığa çıkmaktadır. Bununla birlikte ziyaretçi deneyimlerinin pek çoğunun tepkisel, bilinçsizce mekâna, renge, şekil ve forma yanıt verir nitelikte olduğu görülmektedir. Kısacası tasarıma, objelere ve gösteriminin gerçekleştiği ortamlara tepki verici bir yapı sergilenmektedir. Bu noktada ister bilinçli, ister tepkisel olsun her durumda müzenin fiziksel bağlamı müzenin iç mekânıyla sınırlı olmayıp, müzenin duvarları dışındaki dünyaya doğru genişlemektedir (Falk ve Dierking, 2000: 113). Bu bağlamda müzenin; müze mekânının sahip olması gereken yapısal niteliğin ve bu yapıyı oluşturması beklenen tüm öğelerin birlikte bütünlük olarak değerlendirilmesi gerekliliği öne çıkmaktadır.

Çağdaş Müze Mekânının Tasarım Girdileri

Toplumsal değişme, müzenin işlevine ve bu işlevleri yerine getiriş biçimine yönelik algılayış biçimini farklılaştırmış, bu farklılaşma müze mekânını doğasını kökten etkilemiştir. Wells-Thorpe (1998: 104)'un ifadesiyle modern hareketin yükselişi ve düşüşü, mimarlık disiplininde pek çok göze çarpan başarıları arasında yer alan başarısızlıklarından ikisiyle tanımlanabilmektedir. Bunlar sınırlamaya yönelik olup, ilk sınırlama bütünüyle son kullanıcı ile arasındaki diyalog eksikliğidir. İkinci sınırlama ise, fiziksel bağlama dikkat edilmesine yönelik tam ve bilinçli yoksunluktur.

Bu durumun müzenin modern dönemde varoluş biçimini de etkilediği görülmektedir. 19. yüzyılda halk müzeleriyle başlayan ve modern periyodun sembolik kurumlarından biri olarak görülen modernist müze otoriter bilginin üretimi ve dağılımı ile görevlendirilmiştir (Greenhill, 2000). Bu müzeler nesnelere yüceltmesi ve okunmasına adanmış olup, özellikle bu amacı gerçekleştirmeye yönelmiştir. Nesne merkezli içedönük bir yapı sergileyen bu müzeler, en çok kendi iç çalışmalarlarıyla ilgilenme eğiliminde olmuş ve bu düşünceyle kendi koleksiyonlarının ihtiyaçlarını kamunun ihtiyaçlarından çok daha gerçekçi bir biçimde karşılamıştır (O'Neill, 1999, Kandemir, 2004: 61-62). Bu çerçevede modern dönemde müze mekânları, obje odaklı bir yapıda, objeleri toplamak, saklamak, korumak ve sergilemek edimi üzerine yoğunlaşarak, ziyaretçinin ve yerle ilişkili değerlerin göz ardı edilmesi sonucuyla kurgulanmaktadır. Günümüzde,

ziyaretçinin odak noktası haline gelmesi ve ziyaretçi deneyimini etkilediği fark edilen fiziksel çevrenin sürece dâhil edilmesiyle bu durum kökten değişime uğramıştır.

ICOM günümüzdeki (müze) mimarlığını; belirli müze fonksiyonlarını, özellikle de sergileme ve gösterim, önleyici ve düzeltici aktif koruma, çalışma, yönetim ve ziyaretçi alımını barındıracak mekân tasarımı ve tesis etme ya da inşa etme sanatı olarak tanımlamaktadır. Burada müze binalarının formunun, koleksiyonların güvence altına alınmasının dışında, gelişen müze çalışmalarındaki yeni fonksiyonlar doğrultusunda da geliştiğine dikkat çekilmektedir. Buna göre; sergilerin daha iyi aydınlatılmasına, müze binasında koleksiyonların daha iyi dağıtılmasına, sergi mekânının daha iyi yapılandırılmasına yönelik arayışlar bu gelişmenin tetikleyicisi olarak görülmektedir (ICOM, 2010: 23-24). Müzenin bugünkü tanımında varlık gösteren bu yeni fonksiyonların, geçici sergi mekânlarının artmasına; müzenin sahip olduğu koleksiyonların sergilendiği kalıcı sergi mekânlarının içeriğinin de belirli dönemlerde farklılaştırılarak sürekli ve yeniden düzenlenmesine ve bu amaçla depolama mekânlarının oluşturulmasına; ziyaretçiye yönelik tesislerin geliştirilmesine; eğitimsel atölye çalışma ve dinlenme alanlarının yaratılmasına; geniş ölçekli çok amaçlı mekânların oluşturulmasına; kitap ve sergilerle ilgili şeylerin satışı için birimlere ve kafe ve restoranlara ve de koleksiyona yönelik restorasyon atölyeleri ve laboratuvarlara gereksinim duyulmasına neden olduğu görülmektedir. Bu noktada müzelerdeki tasarım olgusunun hedefi Falk ve Dierking (2000: 123)'in ifadesiyle, görsel, işitsel ve sosyal olarak ziyaretçiyi çekmeye ve tutmaya yönelik olup, iyi tasarım ziyaretçiyi içine çekmekte, tüm duyularıyla ilişkiye girmekte ve ziyaretçiyi konuyu incelemek zorunda bırakmaktadır.

Bu bağlamda MacLeod (2005: 10)'ın sözleri dikkat çekicidir. MacLeod'a göre, pek çok yeni ve yenilenen müzelerin yinelenen eleştirisi; mimarın imza niteliğinde bina yaratma isteğinin müzenin ihtiyaçları ve amaçlarını saygısızca istila etmesidir. Bu gibi binalar, erişilebilirlik, kullanılabilirlik ve kullanıcıya ve çalışanlara uygunluk gözetilmeksizin birer ikon ve kültürel landmark olarak çalışabilmektedir. Müze mimarisinin düş kırıklıkları aynı zamanda karmaşıklığını ortaya koymaktadır. Mimariyi oluşturmak, farklı diller konuşan, farklı isteklere, önceliklere, değerlere ve inaçlara sahip olan farklı alanlardan ve uygulama topluluklarından (Wenger, 1998) çok sayıda insanın birlikte yürüttüğü bir sürecin ürünüdür. Bu yüzden ki, mimari üzerine çeşitlenen yargıların uzlaştırılması zor görünmektedir. Schubert (2004: 97) bu çerçevede, son yirmi yıldaki müze mimarisine bakıldığında kaba bir tipoloji çıkarmanın bile çok zor olduğunu dile getirmektedir. Koleksiyonların içeriği, müzelerin altında yatan politik niyetler, küratör ve mimarların amaçları, müzelerin karakterlerinin ve vurguladıkları noktaların hiç olmadığı kadar farklılaşmasına yol açmıştır. Bu nedenle ancak müzeleri başarılı yapan ve başarısız olmaya mahkûm eden faktörleri tanımlamak mümkün olabilmektedir.

Bu bakış açısıyla müze mekânının tasarlanmasında, ön plana çıkan faktörlerin farkına varılarak değerlendirmeye alınması, çağdaş koşulların yakalanması için gerekli bulunmaktadır. Bu çerçevede açığa çıkan ve ulaştırılması gerekli görülen en önemli kavramlar; “yönlendirme”, “erişilebilir”, “çeşitlenme”, “esneklik” ve bağlamsal eleştiridir.

Yönlendirme

Müzelerin birer deneyim mekânı olarak kurgulanabilmelerinde karşılanması gereken en temel insani ihtiyaçların: yol bulma, konum belirleme, yönelim ve hareket etme olduğu görülmektedir. Müzenin işlevini gerçekleştirebilmeye yönelik sunduğu diğer tüm oluşumların ise, bu temel ihtiyaçların yerine getirilmesinin ardından etkin bir biçimde algılanabilir hale geldiği açıktır.

Müzelerde yönlendirme, genel konforla ilgilidir. Ziyaretçiler müzenin verme niyetinde olduğu mesajlara odaklanmadan önce nerede olduklarını bilmeye ihtiyaç duymaktadır. Yönlendirme eksiklikleri ziyaretçinin korku, belirsizlik ve şaşkınlık duymasına neden olmakta ve bu duygular diğer tüm duyguların önüne geçerek müzenin amacını yerine getirmesine engel olmaktadır (Hein, 1998: 160-161). Bu çerçevede insan için hareket etme ihtiyacının ve yön bulma eyleminin en temel içgüdü olduğu gerçeğiyle, müze mekânının tasarlanmasında öncelikle bu güdülerin dikkate alınarak karşılanması önemli hale gelmektedir.

Lehmbruck (2001: 62-63) bir mekânda bilinçaltında algılanan bir kısıtlamanın derin bozukluklara neden olabileceğine dikkat çekmektedir. Lehmbruck'a göre bu durum, müze strüktürünün işlevini gerçekleştirirken her zaman kişileri açık bir biçimde davet etmesi ve izlenmeye yönelik bir güzergâh sunması gerekliliğini doğurmaktadır. Rehber işaretler sistemi ile çevresinin adım adım efendisi haline gelen insan için, en temel içgüdü yön bulmaktır. Doğası gereği müze sıkıştırılmadan (asansörler, yürüyen merdivenler, vb. gibi teknik yollarla rotanın kısaltılması) ziyade yayılma (yön, mesafe ve zamana göre mesafeden kopma) eğilimindedir. Müze mimarisinin temel gerekliliklerinden biri, ziyaretçinin hareket ettiği mekânın, etraflı bir genel bakışa sahip olmasıdır. İhtiyaç duyulan şey, birinin içinde hareket ettiği mekânın 'açık' olmasıdır.

Yönlendirmede ayrıca, grafik ifade biçimlerinin, ziyaretçinin içerisinde bulunduğu anda nerede olduğunu, tüm servislerin nerede yer aldığını tayin etmelerine yardımcı olmak üzere kullanıldıkları görülmektedir. Bu ifade biçimlerinin oluşturulmasında sıklıkla kullanılan araçlar; işaretler, haritalar, planlar, renkler, piktogramlar, ideogramlar vb. iletişim araçlarıdır. Fakat yönlendirmenin sağlanmasının öncelikle müze yapısının kurgusunun oluşturulmasında temel olduğu bilinmelidir. Bu kurgu, sonradan müdahalelere gerek kalmaksızın müze yapısının sahip olduğu yapısal elemanlarla ve bu elemanları görünür hale getirmeye yardımcı olan araçlarla (oran-ölçek, şekil-zemin, yüzey-kütle organizasyonuna katkıda bulunan renk, ışık, doku vb.) ziyaretçi yönelimini sağlamaya yönelik olarak oluşturulmalıdır. Bu noktada Falk ve Dierking (2000: 123-124) iyi tasarımın, ziyaretçilere tüm mekânlar boyunca herhangi bir rehber olmaksızın seyir oluşturma imkânı verdiğini dile getirmektedir. Ziyaretçinin gözleri ya da ayaklarının izleyeceği güzergâha rehberlik sağlanması, sergi öğelerin yerleştirilmesi, perspektiflerin yaratılması, gerçek konstrüksiyon ya da örtük mekânların '*implied space*' kullanımıyla yönlendirici hacimlerin ve çerçevelerin geliştirilmesiyle mümkün olabilmektedir.

Ziyaretçinin müze mekânında dolaşım sürecinde çok çeşitli güzergâhlar oluşturabileceği, temelde ise doğrusal ya da sarmal hatlar üzerinde ilerledikleri bilinmektedir. Bu durumun ise içerikle etkileşim süresinin belirleyicileri olan kişinin sahip olduğu zaman miktarına ve-veya

içeriğin ilgi alanlarıyla çakışmasına bağlı olarak değişebildiği görülmektedir. Heinden aktarımla bu noktada müzelerin tasarımında, ziyaretçiye ihtiyaçları ve ilgileri doğrultusunda kendi güzergâhlarını çizebilme özgürlüğünün tanınması önemlidir (Hein, 1998: 158). Bu noktada müze mekân kurgusunda olası doğrusal, dairesel ya da sarmal yürüyüş hatları yaratılmasının ve bunlar arasındaki hiyerarşinin ne olacağına belirlenmesinin ziyaretçi davranışlarını yönlendirici bir potansiyele sahip olduğunun farkına varılması gerekli görülmektedir.

Erişilebilme

Erişilebilirlik kavramı genel bir çerçeveye sahip olup, ziyaretçinin müzeye fiziksel ve zihinsel erişiminin sağlanmasına yönelik her türlü açılımı kapsamaktadır. Bu doğrultuda müzelerin, ziyaretçilerin ihtiyaçları ile ilgilerini karşılayarak koleksiyonlarıyla ilişki kurmalarını sağlamak amacıyla yaptıkları çalışmaları Merriman (2000, Kandemir, 2005: 72), fiziksel, zihinsel ve olanaklara erişim olmak üzere üç grupta toplamaktadır. Bunlardan ilki kurum olarak müzeyi ve içerisindeki koleksiyonları halk için fiziksel olarak erişilir duruma getirmektir. İkincisi, müze koleksiyonlarını ve sergi konularını uzman olmayan ziyaretçiler için daha anlaşılır kılmaktır. Üçüncüsü ise, müzeye hiç gitmeyen insanlarla birlikte çalışarak onların müzeye gitmeyi akıllarına bile getirmemelerine neden olan kültürel ve psikolojik engelleri ortadan kaldırmaktır.

Bilinmektedir ki ziyaretçi, fiziksel ve zihinsel yapısı, ön bilgi ve deneyimleriyle farklılık gösteren özelliklere sahiptir. Bu nedenle müzelerin çeşitlilik gösteren her bir ziyaretçiye fiziksel ve zihinsel erişim olanakları sunmak üzere, çözüm arayışları yakalama çabasında olması önemlidir. Mekân kurgusu, kalıcı gösterim ve geçici sergi mekânları, bilgi ve iletişim teknolojileri, etkinlik alanları ve programlarıyla müzeler; toplumun tüm kesimlerine erişim imkânı sağlayan ortamlar olma çabasında, yapısal öğelerinden donatılarına, bütüncül bir yaklaşımla ele alınarak tasarlanmalıdır.

Bu noktada “evrensel tasarım” “*universal design*” yaklaşımın hedefi ve ilkeleri tasarımcılar için yol gösterici niteliktedir. 1985 yılında “Evrensel tasarım” “*universal design*” terimini ilk olarak kullanmaya başlayan Ron Mace’e göre evrensel tasarım, olası en büyük ölçüde her kes tarafından kullanılabilir ürünleri ve de bina özelliklerini içeren tasarım yaklaşımıdır (Steinfeld ve Maisel, 2012: 28). Yürütücülüğünü Mace’in yaptığı North Carolina State Üniversitesinde yer alan Evrensel Tasarım Merkezi “*CUD*”nin ise terimi; “günümüzde: mümkün olan en büyük ölçüde, herhangi bir adaptasyon ya da özelleştirilmiş tasarım olmadan tüm insan tarafından kullanılabilir ürünlerin ve ortamların tasarlanması” olarak tanımlanmaktadır (CUD, 1997). Merkezde disiplinler arası bir ekiple yapılan çalışmalar sonucunda, evrensel tasarım yaklaşımına yönelik, “mekân”, “ürün” ve “iletişim” tasarımına yönelik disiplinlere rehber oluşturacak ilkeler belirlenerek ortaya konulmuştur. Bu çerçevede 1997 yılında yayınlanarak ikinci versiyonuyla son halini alan Evrensel Tasarım İlkelerini:

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

Buna göre, *eşitlikçi kullanım*; çeşitli yeterliliklere sahip insanlar için tasarımın kullanılabilir ve elde edilebilir olmasıdır. Bu çerçevede tüm kullanıcılar için mahremiyet, emniyet ve güvenlik koşulları eşit olmalı; tasarım tüm kullanıcılar için çekici hale getirilmelidir. *Kullanımda esneklik*; tasarımın bireysel tercihlere ve yeteneklere yönelik geniş seçenekler barındırmasıdır. Buna göre; kullanım yöntemlerinde seçenekler sağlanmalı, kullanıcının tam ve doğru kullanım biçimine erişimi sağlanmalı, kullanıcı hazzına olanak tanınmalıdır. *Basit ve sezgisel kullanım*; tasarımın kullanıcının kullanım biçimi, deneyimi, bilgisi, dil yeteneği ya da konsantre olma seviyesine bakılmaksızın kolay olmasıdır. Bu bağlamda; kullanıcı beklentileri ve sezgileri karşılanmalı, okuryazarlık ve dil yeteneği çeşitliliğine olanak sağlamalı, bilgi önem sırasına göre düzenlenmeli, yapılması beklenen iş sürecince ve bitiminde etkili geribildirimler sağlanmalıdır. *Algılanabilir bilgilendirme*; tasarımın, ortam koşullarına ya da kullanıcının duyuşal yetilerine bakılmaksızın gerekli bilgiyi etkili bir biçimde iletmesidir. Buna göre, gerekli bilgilerin sunumunda farklı araçlardan (resimli, sözel, dokunmaya dayalı) yararlanılmalı, gerekli bilgi ve ek bilgi arasında yeterli ayırım sağlanmalı, gerekli bilginin okunabilirliği en üst seviyeye çıkartılmalı, tarif edilebilir bir biçimde öğeler farklılaştırılmalı, duyuşal sınırlamaları olan insanlar tarafından kullanılan teknik ve ya aygıt çeşitliliği sağlanmalıdır. Bu ilkenin gerçekleştirilmesinde Gestalt algı psikolojisinin ilkelerinin değerlendirilerek tasarım sürecine dâhil edildiği görülmektedir. *Hata Payı*; tasarımın riskleri ve kaza ile planlanmamış eylemlerin kötü sonuçlarını minimize etmesidir. Bu çerçevede; elemanlar tehlike ve hataları en aza indirecek şekilde düzenlenmeli: en çok kullanılan elemanlar en erişilebilir, tehlikeli elemanlar çıkartılmış, izole edilmiş ya da korumaya alınmış olmalı, tehlike ve hata uyarıları sağlanmalı, hata yapmayı engelleyen öğeler oluşturulmalı, dikkat gerektiren işlerde bilinçsiz hareketler desteklenmemelidir. *Düşük fiziksel güç*; tasarımın, minimum yorgunlukla etkili ve konforlu bir biçimde kullanılabilmesidir. Buna göre; kullanıcının doğal beden pozisyonunu sürdürmesine izin verilmeli, makul bir işletim gücü kullanılmalı, tekrar edilen eylemler azaltılmalı, devamlı fiziksel çaba aza indirilmelidir. *Yaklaşım ve kullanım için gerekli boyut ve mekânın sağlanması*: yaklaşım, erişim, manipülasyon ve kullanım için kullanıcının ölçüleri, duruşu ve hareketine bakılmaksızın uygun boyut ve mekânın sağlanmaktadır. Bu noktada; oturan ya da ayakta duran kullanıcı için önemli öğelere yönelik görüş hattı sağlanmalı, oturan ya da ayakta duran kullanıcı için tüm öğelere erişim konforlu hale getirilmeli, elde

² Bknz. <http://www.ncsu.edu/project/design-projects/udi/center-for-universal-design/the-principles-of-universal-design/> (Erişim Tarihi: 12.09.2012)

tutma boyutlarında çeşitlilik sağlanmalı, yardımcı araçların kullanımı ya da kişisel yardım için gerekli yerler sağlanmalıdır.

Böylelikle evrensel tasarım ilkeleri, fiziksel erişimin sağlanmasında sirkülasyon olasılıklarının (asansörler, rampalar, bantlar vb.) yaratılması, görme engellilerin izleyecekleri yolları, yönlerini ve konumlarını bulabilmelerine yardımcı olabilecek mekânsal öğelerin, teknolojik araçların ve malzemelerin kullanılması, temel insani ihtiyaçlara yönelik hacimlerin (ıslak hacimler, yeme-içme mekânları vb.) herkese yönelik tasarlanması, kalıcı gösterim ve geçici sergi mekânlarında görsel, işitsel ve dokunmaya dayalı araçların kullanılarak, Braille alfabesiyle oluşturulmuş metinlere yer verilmesi gibi pek çok uygulamaya ilişkin duyulan gereksinimi açığa çıkartmaktadır. Zihinsel erişimin sağlanmasında ise müze içeriğinin herkes tarafından daha iyi anlaşılabilir, anlamlandırılabilirliği için bireylerin farklılık gösteren öğrenme stillerine ve çoklu zekâ kuramı çerçevesinde dile getirilen zekâ türlerine³ cevap veren uygulamalara başvurulduğu görülmektedir. Greenhill (1994: 5), müzelerin ziyaretçilerle koleksiyonlar arasında dinamik bir ilişki geliştirmek için kullandığı yöntemlerden bazılarının; objelere dokunma, rol-oyun kullanımı, bir bina ya da alan çevresinde çalışma, eğitim içerisindeki tiyatrolara dahil olma, geniş ölçekli kolaj yapma, grup heykelleri inşa etme, birinci el kanıtlardan sonuç çıkartma, tanıtım gösterileri izleme, teyp ya da video kayıt cihazları kullanma vb. olduğunu dile getirmektedir.

Çeşitlenme

Zihinsel ve fiziksel erişimin herkes için olanaklı hale getirilmesinde uygulanmaya çalışılan yöntem çeşitliliğinin, aynı zamanda müzelerin sahip olduğu mekânsal çeşitlilik ile de desteklenerek olanaklı hale getirildiği görülmektedir. Müze mekânının çok katmanlı ve mekânsal çeşitliliğe sahip olması, birbirinden farklı özelliklere sahip insan çeşitliliğinin ihtiyaçlarını karşılamak için gerekli olup, hatta müze mekânı karşılaması gereken temel hedefi oluşturmaktadır. Fleming'in deyimıyla mekânlar heyecan verici ve etkileyici, sakin ve yoğun etkiyi açığa çıkartıcı, düşünmeye ve öğrenmeye teşvik edicidir. Bu noktada müzelerin temellendirileceği mükemmel bir model arayışında olunmasından daha kötü hiçbir şey bulunmamaktadır. Giriş holünü ya da topluluk alanı ya da sergi holünü tasarlanmanın daha doğru bir yolu yoktur: ancak farklı koleksiyon türleri, farklı amaçlar ve farklı motivasyonlar için farklı çözümlerle, yollar çokluğundan söz etmek mümkündür (Fleming, 2005: 59). Gurian (2005: 206-207)'in ifadesiyle müzeler bugün, tek bir çatı altında hizmetler çeşitliliği; sergiler, programlar, restoranlar, kafeler, dükkanlar ve farklı etkinlikler sunan "karma kullanım mekânları" içermektedir. Gurian, karma kullanım mekânlarının önemi üzerinde dururken, bu mekânların bağımsız bir yapıda ya da bir bina içerisinde bulunabileceğine, hatta şehrin tüm bölümlerini de kapsayabileceğine işaret etmektedir. Bu mekânlar yoğun, aydınlık, müdavimleri ve gözlemcileri içeren, yabancılar olarak kolaylıkla kavranabilen birçok kişinin her zaman olduğu "güvenli mekânlar" olarak algılanmaktadır.

³ Çoklu zekâ kuramı, 1983 yılında nöropsikoloji ve gelişim uzmanı H. Gardner tarafından ortaya konulmuştur. Gardner'a göre öğrenmeye dayalı insan zekâsı yedi ayrı grupta toplanmaktadır. Bunlar: sözel-dil zekâsı, mantıksal-matematiksel zekâ, görsel-uzamsal zekâ, müziğe dayalı-ritmik zekâ, bedensel-kinestetik zekâ, sosyal zekâ ve içsel-özedönük zekâdır. Bküz.

• N. Bümen. (2002). *Okulda Çoklu Zekâ Kuramı*. Ankara: Pegem A Yayımları
• A. Saban. (2001). *Çoklu Zekâ Teorisi ve Eğitim*. Ankara: Nobel Yayınları

Bu çerçevede hizmet çeşitliliği sunmada müzelerin fiziksel ölçeğinin büyüklüğünün değil bu hizmeti sunma biçimin ön plana çıktığı görülmektedir. Schubert (2004: 131), yirmi yıllık büyüme ve genişlemeden sonra, daha büyük müzelerin otomatik olarak daha iyi müzeler anlamına gelmediğinin fark edildiğini belirtmektedir. Fiziksel büyüme en gözlemci ve en istekli ziyaretçinin bile görebileceği miktarla kısıtlanmaktadır. Artık bilinmektedir ki, daha geniş müzeler yoğunluğu azaltmak yerine, daha çok trafiğin oluşmasına neden olmaktadır. Bunun anlaşılması vurgunun, nicelikten niteliğe doğru kaymasına neden olmuştur. Kavramsal açıdan üst bir söylemin parçası olan, evrensel, her şeyi içine alan müze, içinde bulunan postmodern kültürel ortamda gerçek dışı ve modası geçmiş bir kavram olarak görülür hale gelmiştir. Bu noktada Hein (1998: 172), ziyaretçinin geçireceği zamanı genişletmenin en basit yolunun ziyaretçinin konforunun sağlanması olduğuna dikkat çekmektedir.

Esneklik

Müze mimarisinin günümüzde tanımlanan işlevleri yerine getirmek üzere kurgulandığı bilinen bir gerçekliktir. Fakat işlevlerin somutlaştırdığı müze mekânı, bu işlevlerin oluş biçimiyle tekrar kurgulanır hale gelmektedir. Bu noktada mimarlığın da giderek sadece mimarın eylemi, yaratıcı sonuç ürünü olarak tanımlamanın ötesinde, sosyal ve kültürel bir ürün olarak, kullanım yoluyla sürekli bir biçimde yeniden üretilen yapı çevre olarak algılanması da dikkat çekicidir. MacLeod'a göre eğer mimari, sosyal ve kültürel bir ürün olarak anlaşılabilirse, kullanım yoluyla sürekli bir biçimde yeniden biçimlendirileceğinin kabul edilmesi gerekmektedir. Bu çerçevede Jonathan Hill (akt. MacLeod, 2005: 19-20) ifade etmektedir ki:

Hem mimar, hem de kullanıcı mimariyi üretmektedir; mimari, tasarım tarafından biçimlendirilir, kullanım tarafından sonlandırılır. Çünkü mimari, mimar kadar kullanıcı tarafından da deneyimlenir. Bu iki terim karşılıklı olarak ayrıcalıklı değildir. Birbirleri içinde var olmaktadır. Nasıl ki, mimar aynı zamanda bir kullanıcı, kullanıcı ise illegal bir mimar olabilmektedir.

Bu bakış açısı, müzelerdeki kullanıcı çeşitliliğinin müze mimarisini, müzedeki kullanım biçimleriyle sürekli bir biçimde yeniden biçimlendirdiği gerçeğini de açığa çıkartıcı niteliktedir. Bu bağlamda müze mimarisinin kendisini statik bir biçimde ortaya koymadığı, fiziksel yapısını esnek bir ele alışla, kullanım yoluyla yeniden üretilebilmek üzere değerlendirilmeye açık hale getirdiği bilinmelidir. En temelde Schubert (2004: 131-132)'in ifadesiyle sergiler statikten dinamiğe doğru değişmiştir. Bugün bu değişimin, bütün müze tarihindeki en büyük devrim olduğu tartışılmaktadır. Küratöryel sergiler artık, geçmişte olduğu gibi, taşa yazılmışçasına sabit değil, sürekli revizyon ve değişime tabidir. Bir koleksiyonun canlı tutulması, artık ona eklenme yapılarak değil, içindeki nesnelere sürekli değişen ve beklenmedik sentezlerle birleştirilerek, çeşitli anlamların araştırılmasıyla mümkün hale getirilmektedir. Bu statik-monolitik müzeden dinamik-geçici müzeye doğru bir değişim olup, son yirmi yıl içinde gerçekleşmiştir. Greenberg (2005: 228), bu noktada deneyimin oluşturulması için, düşünce biçimlerinin değiştirilmesinin zorunlu olduğunu dile getirmektedir. Binalar ve içeriklerine yönelik anıtsallık ve kalıcılıkla ilgili alışkanlıklar arkada bırakarak, mekânların, farklı, dinamik performans mekânları biçiminde düşünülmesine ihtiyaç duyulmaktadır ICOM (2010: 23). bu çerçevede 20.yyın başında, kalıcı

sergilerin azaltılmak zorunda olunduğunun fark edildiğini belirtmektedir. Bu amaçla, ya sergileme odaları kurban edilerek ya da bodrum katta mekânlar yaratılarak ya da yeni strüktürler inşa ederek depolama alanları yaratılmaya başlanmıştır.

Bağlamsal ele alış

Müze mekânının kurgulanmasına ilişkin bir diğer değişimin ise müzelerdeki mekân kurgusuna ve bu kurgu içerisinde sergi mekânlarının yapısına yönelik gerçekleştiği görülmektedir. Bennet (1998)'e göre, modernist müzenin idealize edilmiş mekânı; pozitivist, nesnel, rasyonel, değeri takdir edilen, mesafeli ve gerçek dünyadan ayrı, bir kenara kurulmuş bir yapıdadır. Müze ziyaretçisinin yansız gözlemci statüsüne yerleştirildiği bu mekânlar, objelerden yapılandırılabilen bilginin edinimi için, kendi içlerinde düzenlenmiş galeriler yoluyla oluşturulmuş, iyi aydınlatılmış, iyi korunmuş, güvenliği iyi sağlanmış ve tam anlamıyla kendileri için konuşan tarafsız/nötr mekânlardır (Greenhill, 2000: 130). Bu mekânların tasarımının genel olarak yeni inşa edilmiş bir yapıda ya da dönüştürülmüş bir mekânda faaliyet gösteren bir müze oluşumunda, özünde modern sanat müzelerinde görülen beyaz küp modeline uyduğu görülmektedir. İrlandalı sanatçı/eleştirmen Brian O'Doherty (1999: 15)'in ifadesiyle modern müzede;

Bir ortaçağ kilisesi inşa etmek için uygulanan kurallar kadar, galeri mekânının inşası için uygulanan kurallar da aynı kesinliğe sahiptir. Dış dünya içeriye girmemelidir, dolayısıyla pencereler genellikle yok edilir. Duvarlar beyaza boyanmıştır. Tavanlar ana ışık kaynağı haline gelmektedir. Ahşap parkeler kendi ayak seslerinizi duyabileceğiniz kadar cilalı ya da sessizce adım atabileceğiniz şekilde halı kaplıken, gözler duvarlardadır. Sanat, kendi yaşamını sürdüren, özgür bir olgudur... Bu noktada gölgesiz, beyaz, temiz, yapay mekân, estetiğin teknolojisine adanmıştır.

O'Doherty'nin beyaz küp olarak adlandırdığı bu mekânlar, düz beyaz duvarlardan, nötr zeminlerden oluşan, bununla birlikte mimari dekorasyonun kısacası dikkat dağıtıcı hiçbir şeyin olmadığı bir oluşum sergilemektedir. Giebelhausen'in belirttiği gibi, işlerin birbirinden kayda değer bir biçimde belirli bir mesafeden tek bir satır halinde asıldığı, beyaz küp 20.yy.lın neredeyse tümü için sıklıkla rastlanan normatif gösterim biçimi olmuştur (Giebelhausen, 2006: 55). Bu çerçevede "beyaz küp" nitelemesinin modern müzede genel olarak sergi mekânlarının ele alınış biçimine de karşılık gelen temel yaklaşımı belirlediği görülmektedir. Bu noktada O'Doherty'nin sanat müzelerine ilişkin söylemleri aynı zamanda benzer şekilde varlık gösteren diğer müze oluşumlarındaki sergi mekânlarının yapısının kavranmasında önemlidir.

Modern müzelerde ideal galeri mekânı, sanat yapıtının "sanat" olarak algılanışına engel oluşturan her türlü öğeyi dışlayan mekândır. Yapıt, yapıt olarak değerlendirilmesi sürecinde kendi dışındaki herhangi bir şeye dikkat çekecek her türlü etkenden soyutlanmıştır. Galeri mekânı bu yönüyle, belirli değerler üzerine inşa edilen, bir takım geleneklerin sürdürüldüğü başka kapalı sistemlere benzemektedir. Biraz kilise kutsiyeti, biraz mahkeme salonu resmiyeti, biraz deney laboratuvarı gizemiyle şık bir tasarım buluştuğunda, benzersiz bir estetik mekân ortaya çıkmaktadır (O'Doherty, 2010: 30).

Bu ele alış biçimiyle Grunenberg, eserlerin sunulduğu bağlama uzun süre özel bir dikkat gösterilmediğini dile getirmektedir. Bu dönemde müzede eserlerin yerleştirilişini gösteren fotoğraflar genellikle siyah beyazdır ve mekânlar ziyaretçisiz olarak gösterilmektedir. Genel olarak sanat müzesi, özel olarak da beyaz küp, ideal hallerinde sunulmaktadır: insanların müdahalesiyle bozulmamış, sakin bir ortamda sanatı sunmak üzere tasarlanmış, bakir ve saf mekânlar olarak. O'Doherty'ye göre, bu insansız yerleştirme fotoğrafları, beyaz küpün içindeki izleyiciyi *bedensiz bir göz* olarak ele alan anlayışı güçlendirmektedir. Müzelerdeki yasaklarda da aynı anlayış söz konusudur: Eserlere dokunma, yüksek sesle konuşma, yemek yeme vs. (Grunenberg, 2006: 89-90). O'Doherty (2010: 31)'nin kendi ifadesiyle;

Gerçekten de orada burada duran sıradan bir nesne, hatta insanın kendi bedeni bile sanki bir fazlalıktır burada, davetsiz bir misafir gibi. Gözler ve zihin girebilir de mekânı işgal eden beden olmasa da olur. Beden adeta incelenmek için orada duran kinestetik bir manken gibidir.

Buren (2005: 173-174)'in deyimiyle genelde sanat, *a priori*⁴ içermeleri reddetmektedir; dolayısıyla müze'nin dayattığı hem kültürel hem de mimari düzlemdeki zorlayıcı rolünü bilmezden gelir veya yadsır. Bu noktada mekânı görmeden bilmek, küp biçiminde, duvarları dikey, tavanı ile zemini yatay ve beyaz aseptik ve (sözde) nötr bir yere göre çalışmayı *a priori* kabullenmek anlamına gelmektedir. Beyaz küp olarak nitelendirilen bu teşhir tarzının sanat eserlerinin algılanışı ve anlaşılması üzerindeki sonuçlarına değinen Grunenberg (2006: 88), beyaz küpün hiç de nötr bir bağlam olmadığını, seyretme deneyimini inceden inceye etkilediğini ifade etmektedir. Bu teşhir tipi, modern sanat müzesinin ideolojik niteliğini gizlediği gerekçesiyle sert eleştirilere maruz kalmıştır. Bu noktada yirminci yüzyılın üçüncü çeyreğinde beyaz küp olarak nitelendirilen galeri mekânının “nötr” bir mekân olmaktan çıkarılmaya başlandığı ve bu durumun postmodernizmin gelişiyiyle birlikte gözle görülür hale getirildiği görülmektedir.

Antmen'in ifadesiyle, 1960'lı yılların kültürel dönüşümü içinde sanatsal pratikler yoğun bir değişim geçirirken, sergi mekânların yapısı, kuralları, sınırları da yavaş yavaş zorlanarak, sanatçıların yarattığı basınca uyum sağlamaya başlamıştır. 1950'lerden itibaren asamblaj, mekân düzenlemesi, oluşum (happening), performans, enstalasyon gibi yeni ifade biçimleri, resim ve heykel gibi geleneksel kategorilerin sınırlarını zorlamak bir yana, mekânla ve izleyiciyle daha yakın, daha içli dışlı, daha karşılıklı bir ilişkiye dayalı yeni bir anlayış getirmiştir. Galeri mekânı, 1960'larda, bu sorgulama sürecinin kilit noktası olan bir tür sahneye dönüşmüştür (O'Doherty, 2010: 16). 1970'lerde ise anti müze hareketi, beyaz küp olarak nitelendirilen sözde nötr ortama meydan okumaya başlamıştır. Müze dışındaki alternatif mekânlar sanatçılara deneyim ve çalışmalarının aleni bir biçimde ticarileşmesinden kaçış fırsatları sağlayan ortamlar yaratmıştır (Giebelhausen, 2006: 56). Bu bağlamda geline noktasında 'galeri' sözcüğü yerine 'mekân' sözcüğünün kullanılması da bilinçli bir tercih olarak yorumlanmaktadır. Sandy Nairne (2009)'e göre kurumsal ya da ticari bir ortamı çağrıştırmaması, böylece izleyiciyi önceden koşullandırmaması, bu sözcüğün yaygın olarak kullanımının başlıca nedeni olarak ifade edilmektedir (O'Doherty, 2010: 26-27).

⁴ "a priori" bilgileri, önsel bilgiler olup; kavramları, yargıları, düşünceleri içermektedir. Bknz. Tuğcu, T. (2002) *Immanuel Kant ve Transendental İdealizm*. Ankara: Alesta Yayınları.

Günümüzde yeni ya da kullanım değişikliğiyle dönüştürülmüş fiziksel bir çevrede müze sergi mekânlarının oluşturulmasında, nötürlükleri ortadan kaldıran açıklıkların önem kazandığı görülmektedir. Bu açıklıklar yapının içerisindeki mekânsal ilişkilerin kurgulanmasında aynı zamanda da yapının cephesinde var olan açıklıklardan algılanan yakın çevresiyle kurduğu ilişkinin kurguya dâhil edilmesinde önemli öğeler olarak değerlendirilmektedir. Buren (2005: 179)'in ifadesiyle; Nötr denen mimari mekânlarda, nötr kalmayan veya nötrlükten kopan bu nedenle de genellikle hiç kullanılmayan noktalar/eksenler vardır: Bunlar pencereler, kapılar, dar koridorlar, havalandırma ağızları, ısıtma boruları, ışık kaynakları vb'dir. Aslında bunlar mimari içinde açılmış deliklerdir. Geçiş yerleridir. Hareketlenen yerlerdir. İstikrarsız yerlerdir. Arkasından geçilerek hareketlenen pencerelerdir. Açılarak hareketlenen kapılardır. İçerisinden geçilerek hareketlenen koridorlardır.

Rosalind Krauss'un işaret ettiği gibi, postmodern müzenin en çarpıcı özelliklerinden biri manzarasıdır. Bir galerinin duvarındaki beklenmedik bir açıklık, uzaktaki bir nesnenin göze ilişmesine imkân vererek, bu nesne koleksiyonun içine başka bir nesne düzenine ait bir gönderme ekler. Bu açıklıklar ise delinmiş bir bölme, açık balkon bir iç pencere olabilmektedir. İnsan bu tür müzelerde yalnızca fiziksel olarak değil, görsel olarak da hareket halindedir ve bu görsel hareket, izleyicinin dikkatini başka bir şeye, başka bir sergiye, başka bir ilişkiye, başka bir biçimsel düzene çekerek onu herhangi bir merkezden uzak tutmaktadır. İzleyicinin dikkati, tek bir hareketle aynı anda hem çekilir hem de dağıtılır. Müzede bir bitpazarında dolaşırçasına, rastgele keşfe çıkılır. Grunenberg (2006: 107-108) bu açılımlarla postmodern müze mimarisinin bir alternatifinin de, genellikle sanayi tesisi olarak kullanılan mevcut binaların dönüştürülmesi olduğuna dikkat çekmektedir. Kullanılmayan depolar ve fabrikalar temelde deneysel işler için gereken mekânı, esnekliği ve teklifsizliği sunmaktadır.

Postmodernizme geçiş süreciyle birlikte, en önemli özelliği görünmezlik olan bir müze bir diğer ifadeyle de eserin rahatsız edilmeden seyredilmesine imkân tanıyan nötr bir ortam oluşturmak yerine, eserin ve mimarinin birlikte var olabileceği zengin mekânsal çözüm olanakları yaratmanın önem kazanmaya başladığı görülmektedir. Bu bağlamda müze mekânları yeni olma durumunda üzerinde yer aldığı arazi koşulları; dönüştürülme durumunda ise içerisinde yaradığı mevcut yapının verilerine bağlı olarak, küpü deforme etme arayışındadır. Burada küpün uzatılarak, patlatılarak, hatta yüzeyleri eğilip bükülerek farklı gerilimlere açık oluşumlar yaratılmak üzere kurgulanması dikkat çekicidir. Gerçekte burada küpten geriye kalan sadece duvar yüzeyidir. Dolayısıyla açığa çıkan yeni düzen nötürlükten uzaklaşmıştır. Bu yeni durum, her bir mekânsal oluşumun çeşitlenen ve farklılaşan ilişkiler içerisinde birbirleriyle ve içerisinde yer aldığı fiziksel çevreyle bütünleşik güçlü ilişkiler kurduğu mekânsal bir düzen önermektedir. O'Doherty (2010: 109)'nin deyimiyse, "bu yeni mekân, onu sınırlayan kutuyu itmeye başlamıştır... Duvarları yere, yerleri kaideye, köşeleri girdaplara, tavanı donuk bir gökyüzüne dönmüştür".

Postmodern müzenin ilk ve en iyi örneklerinden biri olarak kabul edilen Frankfurt Modern Sanatlar Müzesi'nin tasarımcısı Hans Hollein'nin ifadesiyle; Nötr mekân diye bir şey yoktur,

sadece sanat eserinin- karşılıklı bir yoğunlaşma içinde- diyaloga girdiği farklı büyüklükte karakteristik mekânlar (ve bunlara girmek) söz konusudur. (Grunenberg, 2006: 106). Bu bağlamda bugün postmodern müze nitelemesiyle ifade edilen müze tasarımına yönelik gelişmelerin, ziyaretçiye çarpıcı bir mimari deneyim imkânı sunmaya yönelik olduğu görülmektedir. Barker (2006: 115)'e göre post modern müze bunu, kaçınılmaz bir içsel karmaşa duygusu, içsel bir labirent hissi yaratılmasıyla gerçekleştirmektedir.

Bu bağlamda beyaz küpün getirdiği, mekânın verileri düşünülmezsizin bir eser ortaya koyma edimine yönelik yürütülen sürecin kökten değişime uğradığı görülmektedir. Buren (2005: 179), hangi türde olursa olsun mimarinin, aslında her türlü eserin vazgeçilmez fonunu, zeminini ve çerçevesini oluşturduğuna dikkat çekmektedir. Dolayısıyla bundan böyle sergilendiği yerin mimarisi dikkate alınmadan tasavvur edilebilen sanat eserinin kendi mimarisinin olması diye bir şey söz konusu değildir. Bu nedenle de bir eseri, teşhir edileceği yerin dışında tasavvur etmek, tasarlamak olanaksız hale gelmiştir. Çünkü O'Doherty (2010: 30)'nin belirttiği gibi, bugün geldiğimiz noktada, önce sanatı değil, mekânı gördüğümüz açıktır. Bu çerçevede Duncan ve Wallach (2006: 55), hakim inançlara göre, barındırdığı nesnelere bir yana ayrıldığında müze mekânının boş kabul edildiğini dile getirmektedir. Oysaki yapılandırılmış bir ritüel mekânı olarak görünen şey genellikle görünmez kalmaktadır ve sadece, sanatın nesnel bir şekilde ve dikkat dağılmaksızın seyredilmesine izin veren şeffaf bir mecra olarak deneyimlendirilmektedir.

Bu noktada Lehmbruck (2001: 64) sadece objeyle mekânın değil, objeyle objenin biraradalığını da içeren bir bütünün oluşturulmasının önemine dikkat çekerek; bu bütünün, boyutlar ve şekiller, oranlar ve mesafeler arasında kurulacak ilişkiler nedeniyle Gestalt psikolojisinin kriterlerine bağlı olduğunu vurgulamaktadır. Bu ilişkilerle açığa çıkan bütün, takımyıldızının biçimini belirlemektedir. Bu bağlamda ziyaretçi için sergiyi çekici kılan nedir? Sorgulamasına yanıt oluşturan Falk ve Dierking (2000: 123)'e göre bir şeyi çekici kılan şey; mekân, biçim, kütle, renk, doku, örüntü, birlik ve çeşitlilik; denge, vurgu, ritim, oran ve ölçekten oluşan temel tasarım öğelerinin uygun bir biçimde harmanlanmasıdır. Müze bağlamında ayrıca ses, alt potansiyeller, kokular, potansiyel olarak insanlar ve açıklayıcı metin ve objelerin eklenmesi gerekmektedir. Greenberg (2005: 227)'in ifadesiyle temeldeki eğilim ise, artifajkların ve mimarinin dâhil olduğu daha bütünsel bir deneyim yaratmaya yöneliktir, bu bütünsellik ona direnmektense onu kabul edip, onunla çalışmayı gerektiren bir işlem gerektirmektedir.

Bu noktada gösterim, bilgi ve iletişim teknolojilerinin müze mekânının tasarlanmasındaki önemi göz ardı edilemeyecek bir gerçekliktir. Parry (2005: 42)'in ifadesiyle, çalışma ortamından keşif ortamlarına müze mekânları, bu teknolojiler tarafından sürekli bir biçimde şekillendirilmektedir. Öyle ki sınırlı bir mekânda çok sayıda objeyi bir arada sergilemek üzere çözümler yaratabilmekte, çevreleyici deneyim ortamı olarak müzenin duyumsanmasını arttırmakta, kıymetli koleksiyonları tam anlamıyla halkın yakınına getirmekte, teatralliğin ve görsel gösterinin söylevini müzeye taşımakta, müze mekânlarının aktif ve katılımcı deneyimlerine imkân tanımakta ve müzenin ziyaretçisini başka bir zaman ve mekâna nakleden bir yer olarak kurulumuna yardım etmektedir.

Sonuç olarak gelinen noktada Jencks (1997)'in gözlemiyle "Çağdaş Müze" eski gereksinimleri karşılama ile yeni, değişime uğramış fırsatları ziyaretçiye sunma durumunda olağanüstü çelişkileri içerir hale gelmiştir. Giebelhausen'e göre postmodernizmin yükselişiyle birlikte, müze sadece ve sadece kendi tarihi köklerini yeniden çağırarak kalmamış, ayrıca Robert Venturi'nin giderek artan bir biçimde karmaşıklığı ve çelişkileri kabul eden "hem-ve" olarak adlandırılan mimarlığını kutlar hale gelmiştir (Giebelhausen, 2006: 56). Bu bağlamda günümüzde müzelerin çoklu anlamlara sahip hale geldiği, mimari düzenlemelerin ise, çok katmanlı hale gelerek deneyim ortamlarının yaratılmasına yönelik zengileştirildiği görülmektedir.

Çağdaş müzenin oluşturulmasına katkıda bulunacak yukarıda aktarılmaya çalışılan kavramların ve faktörlerin müze tasarımında tasarımcı tarafından sorgulanarak yorumlandığı, çözüm yolları yaratma biçimiyle de görünür hale getirildiği görülmektedir. Günümüzde müze mekânının yaratılmasında, disiplinler arası bir ekiple yürütülen tasarım sürecinde ICOM (2010: 24) tasarımcının yükümlülüğünü, koleksiyonlar, çalışanlar ve ziyaretçiler etrafındaki zarfın tasarlanması olarak nitelendirmektedir.

Burada tasarlanması beklenen zarf çağdaş müzeyi var edecek bütün işlevlerin yerine getirilmesine yönelik olup, karşılama mekânından, sirkülasyon alanlarına, sergi mekânlarından çok amaçlı salonlara, atölyelerden laboratuvarlara, restoranlardan satış birimlerine mekânların tüm ölçeği ve donatılarıyla oluşturulmasına gönderme yapan kapsamlı bir ele alışa işaret etmektedir. Bu ele alış hem o hem bu yaklaşımıyla deneyime dayalı ortamların yaratılmasına yönelik olup, tasarımcının yorumuyla bir araya getirme eylemini içermektedir. Bu noktada yaratıcı mekânın yaratılmasında müzenin, statik bir yapıda değil, hayati önem taşıyan ilişkilenenin yeri, kullanıcı mekânı, deneyim mekânı olarak düşünülmesine ihtiyaç duyulmaktadır. Bu mekânlar deneyimi düzenlemek üzere farklı öğeleri bir araya getiren yaratıcı tasarımcılara ihtiyaç duyulmaktadır. Bu yaratıcı mekânların oluşturulabilmesi ise, işbirliği ve farklı disiplinlerin bir araya getirilmesiyle mümkün olabilmektedir.

SONUÇ

Sonuç olarak gelinen noktada görülmektedir ki, “Çağdaş Müze” olgusu, geçmişten gelen gereksinimler ile ziyaretçiye yönelik yeni ihtiyaçları karşılama çabasında, teoriye ve pratiğe yönelik köklü değişimleri barındırmaktadır. Bu değişim müzenin, yükümlü olduğu eylemleri kullanıcı deneyimine odaklanan, çok katmanlı- zengin ortamların yaratılmasını hedefleyen bir yaklaşımla yerine getirmesini gerekli kılmıştır. Bu doğrultuda dış mekandan iç mekana, karşılama mekânından, sirkülasyon alanlarına, sergi mekânlarından çok amaçlı salonlara, atölyelerden laboratuvarlara, restoranlardan satış birimlerine tüm mekânlar, deneyime dayalı ortamların yaratılması hedefiyle, objenin, mekânın ve de en temelde ziyaretçinin bir araya getirildiği bütünlük bir yaklaşımın sonuç ürünü olarak ortaya konulmaktadır. Bu noktada hayal gücüne, yaratıcılığa, araştırmaya, incelemeye, sorgulamaya, tartışmaya, paylaşma, işbirliğine dayalı ortamlar, araçlar, etkinlikler sunan müze mekânının yaratılmasında, disiplinler arası bir ekiple yürütülen çok yönlü bir tasarım sürecinin yaşanılması kaçınılmazdır. Bu durum aynı zamanda bu süreç içerisinde var olabilen ve de müzeyi obje odaklı statik bir yapılanmadan, kullanıcı mekânı, deneyim mekânına dönüştürebilme yetisine, bilincine ve de farkındalıklarına sahip tasarımcılara duyulan ihtiyacı arttırmaktadır. Günümüzde en genel şekliyle müze mimarlığı; sergileme ve gösterim, önleyici ve düzenleyici koruma, çalışma, yönetim ve ziyaretçi alımını barındıracak mekânı tasarlama, tesis etme ya da inşa etme sanatı olarak tanımlanmaktadır. Fakat görülmektedir ki müze mekânı koleksiyonların toplanması, birarada sergilenmesi ve güvence altına alınmasının dışında birer deneyim ortamı olarak kavranarak, yorumlanmayı beklemektedir. Burada müze mekânının herkes için erişilebilirliğinin sağlanması temel beklentidir. Bu çerçevede müze mekânının çok katmanlı ve zengin deneyim ortamları olarak kurgulanması, farklı disiplinlerin bir arada yürüttüğü bir tasarım sürecinin yaşanmasını gerekli kılmaktadır. Tasarım problemlerinin, formüleştiremez, ön görülemez çeşitliliğe sahip olması, müze mekânının tasarlanması durumunda hatırlanması gereken bir gerçekliktir. Bu bağlamda müze mekânının tasarlanmasını başarılı yapan ve başarısız olmaya mahkûm eden faktörlerin farkına varılması önemli hale gelmektedir.

KAYNAKÇA

- Albaneze, N. (2001) Tarihi mirasa yeni yaklaşımlardan üç örnek. *Kent, toplum, müze*. (Ed. B. Madran). İstanbul: Türkiye Ekonomik ve Toplumsal Tarih Vakfı Yayınları, S. 132-136.
- Aydınlı, S. (2004). Epistemolojik açıdan mekân yorumu. *Mimarlık ve felsefe*. (Ed. A. Şentürer, Ş. Ünal, A. Atasoy). İstanbul: Yem Yayınları, ss. 40-48.
- Barker, E. (2006). Postmodern çağda müze: Orsay müzesi. *Müze ve Eleştirel Düşünce. Tarih Sahneleri-Sanat Müzeleri II* (Ed: A. Artun) (Çev: R. Akman). İstanbul: İletişim Yayınları, ss.115-147.
- Bektaş, C. (2001). *Koruma, onarım*. İstanbul: Literatür Yayıncılık.
- Bitner, M. J. (1992). Servicescapes: The impact of physical surroundings on customers and employees. *Journal of Marketing*, 56, 57-71.
- Brand, S. (1994). *How buildings learn, What happens after they're built*. New York: Published by Penguin Books.
- Brooker, G. ve Stone, S. (2004). *Re-readings, interior architecture and the design principles of remodelling existin buildings*. London: RIBA Enterprises.
- Buren, D. (2005). Mimarinin işlevi: Eser ile içine yerleştiği mekânlara dair notlar. *Sanatçı Müzeleri*. (Ed. A. Artun). (Çev. A. Berkay). İstanbul: İletişim Yayınları. Ss. 171-180.
- Cansever, T. (2007). *Kubbeyi Yere Koymamak*. İstanbul: Timaş Yayınları.
- Churchill, W. (1943) *Speech to the house of common, Meeting in the House of Lords*. <http://www.winstonchurchill.org/learn/speeches/quotations/famous-quotations-and-stories> (Erişim tarihi: 30.01.2012)
- CUD (1997). *The Principles of Universal Design*.
<http://www.ncsu.edu/project/design-projects/udi/center-for-universal-design/the-principles-of-universal-design/> (Erişim tarihi: 12.09.2012)
- Dierking, L. D. and Falk, J. H. (2005). Using the contextual model of learning to understand visitor learning from a science center exhibition. *Wiley InterScience Periodicals, Inc. Sci Ed* 89, 744– 778.
- Douglas, J. (2006). *Building Adaptation*. UK: Published by, Elsevier Ltd.
- Duncan, C. and Wallach (2006). A. Evrensel Müze. *Müze ve Eleştirel Düşünce. Tarih Sahneleri-Sanat Müzeleri II* (Ed: A. Artun) (Çev: R. Akman). İstanbul: İletişim Yayınları,,SS.49-89.
- Doering, Z. D. (1999) Strangers, guests or clients? Visitor experiences in museums?,
CURATOR, 42 (2), 74-87.
- Falk, J. H. and Dierking, L. D. (2000). *Learning from museums, Visitor experiences and the making of meaning*. Oxford: American Association for State an Local History Book Series, AltaMira Press.
- Falk, j. H. and Dierking. L. D. (1992). *The museum experience*. Washington: Whalesback Books.
- Fleming, D. (2005). *Creative space. Reshaping museum space. Architecture, design, exhibitions*. (Ed: S. Macleod). London: Published by Routledge. Pp.. 53-61.
- Giebelhausen, M. (2006). *The architecture is the museum. New museum theory and practice*. (Ed: J. Marstine). Oxford: Blackwell Publishing, pp 41-63.
- Greenberg, S. (2005). *The vital museum. Reshaping museum space. Architecture, design, exhibitions*. (Ed: S. Macleod). London: Published by Routledge, pp. 226-237.
- Grunenberg, C. (2006). *Modern sanat müzesi. Müze ve Eleştirel Düşünce. Tarih Sahneleri-Sanat Müzeleri II* (Ed: A. Artun) (Çev: R. Akman). İstanbul: İletişim Yayınları,,SS.87-114.

- Gurian, E. H. (2005). *Threshold fear. Reshaping museum space. Architecture, design, exhibitions.* (Ed: S. Macleod). London: Published by Routledge, pp. 203-214.
- Hall, S. (2006). *Modern sant müzeleri ve tarihin sonu. Müze ve Eleştirel Düşünce. Tarih Sahneleri-Sanat Müzeleri II* (Ed: A. Artun) (Çev: R. Akman). İstanbul: İletişim Yayınları, ss.300-312.
- Harrison, J. D. (2005). *Ideas of museums in the 1990s. Heritage, museums and galleries. An introductory reader.* (Ed. G. Corsane). London: Published by Routledge, pp. 38-53.
- Hein, G. E. (1998). *Learning in the museum. First Published.* New York: Routledge.
- Heraklitos. (2005) *Fragmanlar.* (Çev. C. Çakmak), İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Greenhill, H. E. (2000). *Museums and the interpretation of visual culture.* New York: Routledge.
- Greenhill, H. E. (1994). *Museum and Gallery Education.* Leicester: Leicester University Pres.
- Huyssen, A. (2006). *Bellek yitiminden kaçış: Kitle iletişim aracı olarak müze. Müze ve Eleştirel Düşünce. Tarih Sahneleri-Sanat Müzeleri II* (Ed: A. Artun) (Çev: R. Akman). İstanbul: İletişim Yayınları, ss.259-290
- ICOM (2010). *Key concepts of Museology.* (Ed: A. Desvallées and F. Mairesse) Published by Armand Colin.
http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/Key_Concepts_of_Museology/Museologie_Anglais_BD.pdf (Erişim tarihi: 01.06.2012).
- ICOM (2007a). *ICOM Statutes. 21st ICOM General Conference, Vienna.*
<http://icom.museum/the-organisation/icom-statutes/> (Erişim tarihi: 01.06.2012).
- ICOM (2007b). *Development of the Museum Definition according to ICOM Statutes (2007-1946).*
http://archives.icom.museum/hist_def_eng.html (Erişim tarihi: 01.06.2012).
- ICOM (1974). *11th General Assembly of ICOM* <http://icom.museum/the-governance/general-assembly/resolutions-adopted-by-icom-general-assemblies-1946-to-date/copenhagen-1974/> (Erişim tarihi: 01.06.2012).
- Jessen, J. and Schneider, J.(2003). *Conversions- the new normal. In detail, building in existing fabric refurbishment. extensions. new design.* (Ed: C. Schittich)ss.11-22.
- Kandemir, Ö. (2013). *Kültürel miras kapsamındaki yapıların, çağdaş yaklaşımlarla müze işlevine adaptasyonları: "Yeni" mekânsal deneyimler. Yayınlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi. Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, İç mimarlık anasanat dalı.*
- Kandemir, Ö. (2005). *Değişen pedagojik yaklaşımın çağdaş müze tasarım anlayışına etkileri. Yayınlanmamış YL. Tezi. Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İç Mimarlık anasanat dalı.*
- Lang, J. (1987). *Creating architectural theory.* New York: Van Nostrand Reinhold.
- Lehmbruck, M. (2001). *Museum, psychology and architecture. Museum International, UNESCO. 53(4), 60- 64.*
- Lord, B. (2005). *Representing enlightenment space. Reshaping museum space. Architecture, design, exhibitions.* (Ed. S. Macleod). London: Published by Routledge, pp. 146-157.
- Lynch, K. (2010). *Kentin İmgesi.* (Çev. İ. Başaran). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- MacLeod, S. (2005). *Rethinking museum architecture: Towards a site-specific history of production and use. Reshaping museum space. Architecture, design, exhibitions.* (Ed. S. Macleod). London: Published by Routledge. Ss. 9-25.
- Morrison, H. (2001) *Louis Sullivan : prophet of modern architecture.* New York : W.W. Norton & Company.
- Norberg-Schultz. C. (1984) *Genius Loci, towards a phenomenology of architecture.* New York: Rizzoli International Publications, INC.
- O'Doherty, B. (2010) *Beyaz küpün içinde. Galeri mekânının ideolojisi.* (Çev: A. Antmen) İstanbul: Sel Yayıncılık.
- O'Doherty, B. (1999). *Inside the white cube: The ideology of the gallery space.* Berkeley: University of California Press.

- Ostroff, E. (2001). *Universal design: The new paradigm. Universal Design Handbook*. (Ed. W. F.E. Preiser ve E. Ostroff). Boston:Mc Graw Hill. Ss. 1.3-1.12
- Parry, R. and Sawyer, A. (2005). *Space and the machine. Adaptive museums, pervasive technology and the new gallery environment. Reshaping museum space. Architecture, design, exhibitions*. (Ed. S. Macleod) London: Published by Routledge. ss. 39-52.
- Pekarik, A., J., Doering, Z. D. and Karns. D. (1999) *Exploring satisfying experiences in museums. CURATOR*. 42 (2), 152-173.
- Skolnick, L. H. (2005). *Towards a new museum architecture. Narrative and representation. Reshaping museum space. Architecture, design, exhibitions*. (Ed: S. Macleod). London: Published by Routledge, pp. 118-130.
- Steinfeld, E. ve Maisel, J.L. (2012). *Universal Design. Creating inclusive environments*. New Jersey: John Wiley & Sons, INC.
- Schubert, K. (2004). *Küratörün yumurtası*. (Çev: R. Simith). İstanbul: İstanbul Sanat Müzesi Vakfı Yayınları.
- Toon, R. (2005). *Black box science in black box science centers. Reshaping museum space. Architecture, design, exhibitions*. (Ed: S. Macleod). London: Published by Routledge. S. 26-38.
- Venturi, R. (1991). *Mimarlıkta karmaşıklık ve çelişki*. (Çev: S. Merzi-Özaloğlu) Ankara: Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı Yayınları.
- Wells-Thorpe, J. *From Bauhaus to boilerhouse. Context: New Buildings in Historic Settings* (Ed: J. Warren, J. Worthington and S. Taylor). London: Architectural Press. Ss.102-114.
- Worthington, J. (1998). *Introduction: managing and moderating change. Context: new buildings in historic settings*. (Ed: J. Warren, J. Worthington and S. Taylor). London: Architectural Press. Ss. 1-6.

