



PAMUKKALE ÜNİVERSİTESİ ARKEOLOJİ ENSTİTÜSÜ SÜRELİ YAYINI
JOURNAL OF PAMUKKALE UNIVERSITY INSTITUTE OF ARCHAEOLOGY



SAYI / ISSUE 2

ARALIK / DECEMBER 2020

e-ISSN: 2717-8471

LYCUS DERGİSİ JOURNAL



<https://dergipark.org.tr/lycus>

e-ISSN: 2717-8471



PAMUKKALE  NİVERSİTESİ ARKEOLOJİ ENSTİTÜS  S RELİ YAYINI
JOURNAL OF PAMUKKALE UNIVERSITY INSTITUTE OF ARCHAEOLOGY

LYCUS DERGİSİ **JOURNAL**

- Sayı/Issue 2
- Aralık/December 2020

<https://dergipark.org.tr/lycus>

LYCUS DERGİSİ BİLİM KURULU

Prof. Dr. Fikri KULAKOĞLU
(Ankara Üniversitesi, Türkiye)

Ord. Prof. Dr. Francesco D'ANDRIA
(Accademia dei Lincei, Italy)

Prof. Dr. Francesco GUIZZI
(Sapienza Università di Roma, Italy)

Prof. Dr. Grazia SEMERARO
(Università del Salento, Italy)

Prof. Dr. Havva İŞKAN IŞIK
(Akdeniz Üniversitesi, Türkiye)

Prof. Dr. Levent ZOROĞLU
(Batman Üniversitesi, Türkiye)

Prof. Dr. Musa KADIOĞLU
(Ankara Üniversitesi, Türkiye)

Prof. Dr. Ramazan ÖZGAN
(Selçuk Üniversitesi (Emekli), Türkiye)

Prof. Dr. R. R. Roland SMITH
(University of Oxford, England)

Prof. Dr. Thekla SCHULZ BRIZE
(Technische Universität Berlin, Germany)

LYCUS DERGİSİ YAYIN KURULU

Prof. Dr. Celal ŞİMŞEK
(Pamukkale Üniversitesi, Türkiye)

Prof. Dr. Bilal SÖĞÜT
(Pamukkale Üniversitesi, Türkiye)

Prof. Dr. Elif ÖZER
(Pamukkale Üniversitesi, Türkiye)

Prof. Dr. Fahriye BAYRAM
(Pamukkale Üniversitesi, Türkiye)

Prof. Dr. Bahadır DUMAN
(Pamukkale Üniversitesi, Türkiye)

Doç. Dr. Ali OZAN
(Pamukkale Üniversitesi, Türkiye)

Doç. Dr. Esengül AKINCI ÖZTÜRK
(Pamukkale Üniversitesi, Türkiye)

Dr. Öğr. Ü. Coşkun DAŞBACAK
(Pamukkale Üniversitesi, Türkiye)

Dr. Öğr. Ü. Umay OĞUZHANOĞLU AKAY
(Pamukkale Üniversitesi, Türkiye)

Dr. Öğr. Ü. İnci TÜRKOĞLU
(Pamukkale Üniversitesi, Türkiye)

Dr. Öğr. Ü. Evin CANER ÖZGEL
(Pamukkale Üniversitesi, Türkiye)

Dr. Öğr. Ü. Eylem GÜZEL
(Pamukkale Üniversitesi, Türkiye)

Dr. Bilge YILMAZ KOLANCI
(Pamukkale Üniversitesi, Türkiye)

Dr. Çağrı Murat TARHAN
(Pamukkale Üniversitesi, Türkiye)

Dr. Murat TAŞKIRAN
(Pamukkale Üniversitesi, Türkiye)

Dr. Barış YENER
(Pamukkale Üniversitesi, Türkiye)



LYCUS DERGİSİ ○ LYCUS JOURNAL

PAMUKKALE ÜNİVERSİTESİ ARKEOLOJİ ENSTİTÜSÜ SÜRELİ YAYINI
JOURNAL OF PAMUKKALE UNIVERSITY INSTITUTE OF ARCHAEOLOGY

• Sayı/Issue 2

• Aralık/December 2020

Yayın Sahibi

Pamukkale Üniversitesi Arkeoloji Enstitüsü adına Müdür
Prof. Dr. Celal ŞİMŞEK

Yazı İşleri Müdürü

Prof. Dr. Bilal SÖĞÜT

Editörler

Prof. Dr. Celal ŞİMŞEK
Prof. Dr. Fahriye BAYRAM
Prof. Dr. Bahadır DUMAN
Dr. Öğr. Ü. İnci TÜRKOĞLU
Dr. Bilge YILMAZ KOLANCI

Redaksiyon

Dr. Bilge YILMAZ KOLANCI

Yazışma Adresi

Arkeoloji Enstitüsü, Pamukkale Üniversitesi, Kınıklı Yerleşkesi 20070 Denizli/TÜRKİYE
Tel. + 90 (258) 296 38 95 Fax. + 90 (258) 296 35 35 E.mail: lycus@pau.edu.tr

• <https://dergipark.org.tr/lycus> • <https://www.pau.edu.tr/arkeolojienstitusu>

Lycus Dergisi uluslararası hakemli ve bilimsel bir e-dergi olup yılda iki kez (Haziran ve Aralık) yayımlanmaktadır. Dergide yayımlanan çalışmaların tüm sorumluluğu yazarlara aittir. Pamukkale Üniversitesi'nin yazılı izni olmadan derginin tamamı veya herhangi bir bölümü kopya edilemez.

• Lycus Dergisi **ASOS İndeks** tarafından taranmaktadır.

LYCUS DERGİSİ 2020 YILI HAKEM LİSTESİ*

Prof. Dr. Aslı SARAÇOĞLU	Aydın Adnan Menderes Üniversitesi
Prof. Dr. Aynur CİVELEK	Aydın Adnan Menderes Üniversitesi
Prof. Dr. Ayşe AYDIN	Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
Prof. Dr. Billur TEKKÖK KARAÖZ	Başkent Üniversitesi
Prof. Dr. Birol CAN	Uşak Üniversitesi
Prof. Dr. Ertekin DOKSANALTI	Selçuk Üniversitesi
Prof. Dr. Nilay ÇORAĞAN	Erciyes Üniversitesi
Prof. Dr. Suat ATEŞLİER	Aydın Adnan Menderes Üniversitesi
Doç. Dr. Barış GÜR	Dokuz Eylül Üniversitesi
Doç. Dr. Esengül AKINCI ÖZTÜRK	Pamukkale Üniversitesi
Doç. Dr. Murat AYDAŞ	Aydın Adnan Menderes Üniversitesi
Doç. Dr. Murat ÇEKİLMEZ	Aydın Adnan Menderes Üniversitesi
Doç. Dr. Nalan Damla YILMAZ USTA	Süleyman Demirel Üniversitesi
Doç. Dr. Şükrü ÖZÜDOĞRU	Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi
Dr. Öğrt. Ü. Aydın ERÖN	Aydın Adnan Menderes Üniversitesi
Dr. Öğrt. Ü. Mehmet OK	Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi
Dr. Öğrt. Ü. Serdar MAYDA	Ege Üniversitesi
Dr. Öğrt. Ü. Umay OĞUZHANOĞLU AKAY	Pamukkale Üniversitesi
Dr. Öğrt. Ü. Urungu AKGÜL	Dokuz Eylül Üniversitesi
Dr. Adem YURTSEVER	Anadolu Üniversitesi
Dr. Polat ULUSOY	Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
Dr. Sevilay Zeynep YILDIZ	Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi

* Bu liste Lycus Dergisi'nin 2020 yılındaki sayılarında "yayımlanabilir" veya "yayımlanamaz" nitelikte bulunan makalelere değerli katkılarıyla görüş bildiren hakemleri içermektedir. Nitelikli yazıların dergimizde yer almasını ve okurla buluşmasını sağlayan bütün hakemlerimize şükranlarımızı sunarız.

İÇİNDEKİLER

CONTENTS

•Sayı/Issue 2

•Aralık/December 2020

ARAŞTIRMA MAKALELERİ/RESEARCH ARTICLES

Mustafa Büyükkolancı – Suat Peçen

Takip Kapısı ve Kabartmaları 1
Gate of Persecution and Its Reliefs

Alper Yener Yavuz – Ahmet İhsan Aytek

Tripolis'te Bulunan Faunal Kalıntıların Zooarkeolojik İncelemesi 29
Zooarchaeological Analysis of Faunal Elements from Tripolis

Mehmet Ali Eyyüpoğlu – Emre Taştemür

Sebaste Antik Kenti Yüzey Araştırmaları'nda Ele Geçen Terra Sigillata ve Geç Roma Kırmızı Astarlı Seramikleri'nin Ön Değerlendirmesi 39
Preliminary Assessment of Terra Sigillata and Late Roman Red Slip Wares Recovered in Surface Surveys of the Ancient City of Sebaste

Ayşe Burcu Zülfikar – Özgür Ediz

Değişen Müze ve Müzecilikte Sergilemenin Teknoloji Boyutunun İncelenmesi: Bursa Panorama Müzesi Örneği 67
Analyzing the Technology Dimension of Exhibitions in Changing Museums and Museology: The Case of Bursa Panorama Museum

KAZI ve ARAŞTIRMALAR/EXCAVATIONS AND SURVEYS

Oğuz Koçyiğit

Kapıdağ Yarımadası ve Marmara Takımadalarında Bizans Dönemi Kültür Varlıkları 101
Byzantine Cultural Heritage in Kapıdağ Peninsula and Marmara Islands

LYCUS DERGİSİ'NİN AMACI, KAPSAMI VE YAYIN POLİTİKASI

Amaç

Lycus Dergisi, her yıl Haziran ve Aralık aylarında olmak üzere yılda iki sayı olarak yayımlanan, bilimsel ve hakemli bir e-dergidir. Lycus Dergisi; başta Anadolu Arkeolojisi, Antik Dönem Tarihi Coğrafyası, Prehistorya, Protohistorya, Önasya ve Klasik Arkeoloji, Müzecilik, Eskiçağ Tarihi, Epigrafi, Nüvizmatik, Antropoloji, Arkeometri, Koruma-Onarım, Mimarlık Tarihi gibi alanların konularını kapsayan, disiplinler arası çalışmaları yayımlamayı amaçlamaktadır.

Kapsam

Lycus Dergisi, Anadolu Arkeolojisi, Tarihi Coğrafyası olmak üzere Prehistorik Dönem'den başlayarak, günümüze kadar olan kültür mirası, buluntular, arkeolojik kazı ve yüzey araştırmalarının sonuçları, restorasyon, konservasyon, müzecilik, antropoloji, epigrafi, etno-arkeoloji gibi bilimsel çalışmaları kapsar. Bunların dışında ilk defa yapılan tespitler, uygulamalar ve analiz çalışmalarının yer aldığı yazıları içerir.

Yayın Politikası

- Lycus Dergisi, Haziran ve Aralık ayı olmak üzere yılda iki sayı olarak yayımlanır. Hakem değerlendirme sürecinden olumlu görüş alan makaleler, yıllık yayın için belirlenen hedefi aşması durumunda bir sonraki sayıda yayımlanması amacıyla havuzda bekletilir. Makalelerdeki öncelik, yazar tarafından çalışmanın gönderildiği tarih ve makale niteliği göz önüne alınarak belirlenir.
- Lycus Dergisi'ne gönderilen çalışmaların daha önce herhangi bir yayın organında yayımlanmamış olması ve sisteme eklendiğinde bir başka yayın organının değerlendirme aşamasında bulunmaması gerekir. Yayımlanmak üzere gönderilen çalışma, yazarın tezinden (lisans/yüksek lisans/doktora) üretilmişse veya bilimsel bir kongre/toplantıda sunulmuşsa bunun başlığa konulacak dipnot ile açıklanması gereklidir. Bu çalışma, yayın kurulu tarafından uygun görüldüğü takdirde tarih ve yer bildirmek şartı ile kabul edilebilir.
- Başvurunun yapılmasından, yazının yayımlanma aşamasına kadar geçen süreçteki bütün işlemler elektronik ortamda (<https://dergipark.org.tr/lycus>) gerçekleşir. Herhangi bir yazının elektronik sisteme eklenmesi, çalışmanın yayımlanması için başvuru olarak kabul edilir ve değerlendirme süreci başlar. Yazarlar yayımlanmak üzere gönderdikleri çalışmaların yayın haklarını, Pamukkale Üniversitesi Arkeoloji Enstitüsü bünyesindeki Lycus Dergisi'ne devretmiş olurlar. Lycus Dergisi'nde yayımlanan çalışmaların telif hakkı dergiye ait olup referans gösterilmeden aktarılamaz, çoğaltılamaz ve dergi yönetiminden izin alınmaksızın bir başka yayın organında yayımlanamaz. Yayımlanan çalışmalar için yazarlara telif ücreti ödenmez.
- Lycus Dergisi'nde yayımlanmış yazılardan kaynaklanması muhtemel herhangi bir bilimsel, etik ve hukuki sorumluluk, yazar/yazarlara aittir. Bu hususta Dergi, herhangi bir hükümlülük kabul etmez.
- Dergiye gönderilen yazıların dergi kurallarına göre düzenlenmiş olması gereklidir. Yayın alt komisyonu, yazım kurallarına uymayan yazıları yayımlamama veya düzeltmek üzere yazar/yazarlara iade etme yetkisine sahiptir. Lycus Dergisi'nde yayımlanacak makalelerin yazarlarının TELİF HAKKI DEVRİ FORMU'nu eksiksiz doldurarak, ıslak imza ile adresimize göndermeleri gerekmektedir. Çalışma Dergi'ye gönderildikten sonra, hiçbir aşamada, Telif Hakkı Devri Formu'nda belirtilen yazar adları ve sıralaması dışında yazar adı eklenemez, silinemez ve sıralamada değişiklik yapılamaz.

YAYIN İLKELERİ

1. Makaleler World ortamında, Times New Roman harf karakteri kullanılarak yazılmış olmalıdır. Yunanca alıntılar dışında tüm metin tek yazı karakteri ile oluşturulmalıdır.
2. Metin 11 punto; özet, dipnot, katalog 9 punto; kaynakça 10 punto olmalı, tek satır aralıkla yazılmalıdır.
3. A4 boyutundaki yazılarda, sayfanın solundan ve üstünden 3 cm, sağından ve altından 2 cm boşluk bırakılmalıdır.
4. Ana başlık metnin yazıldığı dilde, 11 punto, düz ve kelimelerin ilk harfi büyük harfler ile ortalanarak, koyu yazılmalıdır. Yabancı dildeki başlık, ana başlığın bir alt satırında, 12 punto, italik ve kelimelerin ilk harfi büyük harfler ile ortalanarak, koyu yazılmalıdır.
5. Başlık altında, ortalanarak yazar/yazarların isimleri, 10 punto ve koyu yazılmalıdır. Yazar isimleri yıldızlı dipnot (*) ile dipnotta gösterilmeli, dipnotta ise yazarın akademik unvanı, çalıştığı kurumun adı, adresi ve e-posta adresi ile ORCID numaraları belirtilmelidir.
6. Yazar isimlerinin altında, 200 kelimeyi aşmayacak şekilde, ancak en az 150 kelimelik özet yazılmalıdır. Özette çalışmanın amacı, içerik ve sonuçları hakkında kısa ve açıklayıcı bilgiler bulunmalıdır. Özeti en az 4, en fazla 6 kelimedenden oluşan anahtar kelimeler verilmelidir. Yabancı dildeki çalışmalarda metnin kaleme alındığı dilde ve Türkçe özet, Türkçe yazılmış çalışmalarda ise metin dilinde ve İngilizce özet yer almalıdır.
7. Dipnotlar sayfanın altında verilmeli ve makalenin başından sonuna kadar sayısal süreklilik izlemelidir.
8. Metin içerisindeki alt başlıklarda kelimelerin ilk harfi büyük, diğer harfleri küçük olmak üzere 11 punto olmalı ve koyu yazılmalıdır.
9. Çalışmanın tamamı, özet, kaynakça ve figürler ile birlikte 20 sayfayı geçmemeli, sağ alt köşeye sayfa numarası eklenmelidir. Bu sınırlamayı aşan çalışmalarda, editörlerin takdir hakkı göz önüne alınacaktır.
10. Makalede kullanılacak fotoğraf, resim, çizim ve harita gibi görsel verilerde "Fig." kısaltması kullanılmalı, numaralandırmada süreklilik gözetilmelidir. Metnin içinde kullanılan "Fig." ibaresi parantez içerisinde yer almalıdır. İki'den fazla figür belirtiliyorsa, iki rakam arasına boşluksuz tire (Fig. 2-4) konulmalıdır. Figür çözünürlükleri 300 dpi'den aşağı olmamalı ve JPEG formatında gönderilmelidir. Figürlerin listesi metnin sonunda, kaynakça bölümünün öncesinde yer almalıdır.
11. Kaynakça, makalenin sonunda bulunmalıdır. Kaynakçanın devamında, varsa figürler yer alır.
12. Makaleler, editörlerin önerileri doğrultusunda seçilen çift taraflı-kör hakemlik (gerektiğinde 3. hakeme gönderilebilir) ilkesine uygun olarak değerlendirilmektedir. Yazarın kimliğinden bağımsız olarak değerlendirilen yazılar için hakemlerin gerekli gördüğü düzeltme ve görüşler yazara iletilir. Yazım kurallarına uygun olmayan makaleler ise işleme konulmadan, yazarına iade edilecektir. Yazar, hakemlerden gelecek değişiklik, düzeltme ve ilaveleri yapmayı taahhüt etmiş sayılır.
13. Yayımlanan yazıların bilimsel sorumluluğu yazar/yazarlara aittir. Bu çalışmalar doğrudan ya da dolaylı olarak Lycus Dergisi'nin görüşü niteliği taşımaz.
14. Dipnot kaynakları aşağıdaki kurallara göre hazırlanmalıdır;
Tek Yazarlı Kaynak Gösterme: İnan 1987, 121.
İki Yazarlı Kaynak Gösterme: Şimşek – Duman 2007, 75.
İki'den fazla yazarı kaynak gösterme: Hobbs v.d. 1998, 358.
Birden fazla kaynaktan yapılan alıntıyı gösterme: Kadioğlu 2006, 152; Ismaelli 2009, 25.
Birden fazla soy ismi taşıyan yazarı kaynak gösterme: Dönmez-Öztürk 2006, 95.
*Dipnotlarda sayfa numaraları verilirken, tam aralık verilmeli (İnan 1987, 121-125), "vd., vdd." gibi kısaltmalar kullanılmamalıdır.

15. Kaynakça aşağıdaki kurallara göre hazırlanmalıdır;

• Kitap kaynak gösterme:

Bailey 1980

D. M. Bailey, *Roman Lamps Made in Italy, A Catalogue of the Lamps in the British Museum II*, London, 1980.

Demirhan-Erdemir 2015

A. Demirhan Erdemir, *Prehistorik ve İlk Çağlarda Tıp*, İstanbul, 2015.

Humann v.d. 1898

C. Humann – C. Cichorius – W. Judeich – F. Winter, *Altertümer von Hierapolis*, Berlin, 1898.

• Çeviri Yapılmış Kitabı Kaynak Gösterme:

Deighton 2005

H. J. Deighton, *Eski Atina Yaşantısında Bir Gün*, Çev. H. Kökten-Ersoy, İstanbul, 2005.

Magie 2001

D. Magie, *Anadolu'da Romalılar I, Attalos'un Vasiyeti*, Çev. N. Başgelen – Ö. Çapar, İstanbul, 2001.

• Editörlü Kitapta Bölümü Kaynak Gösterme:

Atila – Gürler 2010

C. Atila – B. Gürler, “Bergama Müzesi'nde Bulunan Roma Dönemi Cam Eserleri”, *Metropolis İonia II Yolların Kesiştiği Yer Recep Meriç İçin Yazılar/The Land of the Crossroads Essays in Honour of Recep Meriç*, Ed. S. Aybek – A. K. Öz, İstanbul, 2010, 47-53.

• Makale Kaynak Gösterme:

Başaran 1990

S. Başaran, “1988 Yılı Enez Kazısı Çalışmaları”, *11. Kazı Sonuçları Toplantısı 2*, Ankara, 1990, 107-123.

Kaya 2009

M. A. Kaya, “Anadolu'da Roma Egemenliği (İÖ 205-25)”, *Doğu Batı Dergisi* 49, Ankara, 2009, 195-234.

Murat 2003

L. Murat, “Ammihanta Ritüelinde Hastalıklar ve Tedavi Yöntemleri”, *Archivum Anatolicum* 4/2, 2003, 89-109.

Şimşek – Duman 2007

C. Şimşek – B. Duman, “Laodikeia'da Bulunan Ampullalar”, *Olba XV*, İstanbul, 2007, 73-101.

• Yayınlanmamış Tez Çalışmasını Kaynak Gösterme:

Sögüt 1998

B. Sögüt, *Kilikya Bölgesi'ndeki Roma İmparatorluk Çağı Tapınakları*, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Konya, 1998.

Erön 2007

A. Erön, *Anadolu'da Roma Dönemi Tapınaklarında Görülen Bezemeli Frizler*, Adnan Menderes Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Aydın, 2007.

• Antik Dönem Metinlerini Kaynak Gösterme:

Antik döneme ait edebi bir metinden yapılan alıntılar, dipnot yerine metin içerisinde ve parantez içerisinde “Plinius (*nat.* V.105)”, “Strabon (XII.8.16)” verilmelidir. Metin ya da dipnot içerisinde kullanılan antik dildeki terimler ya da kısa cümleler italik olarak verilmelidir. Antik kaynaklar *Der Neue Pauly*'de verilen standartlara uygun olmalıdır.

16. Dipnot ve kaynakçada bir yazarın aynı yılda yayımlanmış birden fazla eseri kullanılacaksa, yıldan sonra alfabenin başlangıç harfinden başlayarak küçük harf ekleyerek (Şimşek 2002a, 3; Şimşek 2002b, 231) numaralandırılmalıdır.

17. Başvurular <https://dergipark.org.tr/lycus> adresi üzerinden yapılmalıdır; bununla birlikte gerektiğinde lycus@pau.edu.tr e-posta adresinden de yapılabilir.

Değişen Müze ve Müzecilikte Sergilemenin Teknoloji Boyutunun İncelenmesi: Bursa Panorama Müzesi Örneği

*Analyzing the Technology Dimension of Exhibitions in Changing Museums and
Museology: The Case of Bursa Panorama Museum*

Ayşe Burcu ZÜLFİKAR*
Özgür EDİZ**

Özet

Antik Yunan'da ilham perilerinin tapınağundan ismini alan müzeler, köklü geçmişe sahip bir oluşumdur. Bu oluşum, canlı varlık gibi değişimler geçirerek kapsamalarını genişletmesiyle günümüze kadar gelmiştir. Açık hava müzeleri, bilim müzeleri, çağdaş sanat müzeleri gibi birçok müze türleri ortaya çıkarken bunlardan biri de "panorama müzeleri" olmuştur. 360 derece kesintisiz resim sanatı olarak bilinen panorama sanatı; gezici çadırlardan müzelerle taşınarak, o mekânlarda dairesel formu ile biçim ve içerik açısından hâkimiyet kurmuştur. Savaş, kent ve doğa tarihi sahnelerini barındıran panorama sanatı ve üçboyutlu anlatım teknikleri ile panorama müzeleri, bulunduğu yüzyıllarda ziyaretçileri etkilemiştir. Günümüzde görsel sanatın ve üç boyutlu anlatım tekniklerinin önemli aracı haline gelen teknoloji ise, müzeler gibi, Antik Yunan'a uzanan köklü bir geçmişe sahiptir. İnsana yardımcı olabilecek teknikler, uygulamalar anlamından türeyen "teknoloji", bilim ve sanat arasında bir köprü olmuştur. Bu bağlamda müzelerde üçboyutlu anlatım tekniklerini geliştirmek ve geleceğe panorama sanatını taşımak, teknoloji ile mümkündür. Bu amaçlar ile çalışmada, alan olarak "Panorama 1326 Müze ve Etkileşim Merkezi" seçilmiş ve bu kapsamda bir öneri modeli oluşturulmuştur. Ayrıca çalışma, her geçen gün gelişen ve değişen 21. yüzyılın Teknoloji ve Bilgi Çağı'nda coğrafyamızdaki antik kentler ve çeşitli kültürler de dahil olmak üzere müze sergilemelerine ve çağdaş müzecilik literatürüne yenilik ve tasarım algısı getirmeyi hedeflemiştir.

Anahtar Kelimeler: Çağdaş Müzecilik, Panorama Müzeleri, Sergileme, Teknoloji.

Abstract

Museums named from the temples of muses in ancient Greece are creations with a deep-rooted history. This creation is extending its scope with physical and contextual changes, just like living creatures. While various museum types such as open-air museums, science museums, contemporary art museums have emerged, one of particular interest is the "panorama museum". Panorama art, known as 360-degree continuous visual art, became dominant in aspects of style and content with its circular form by having moved from mobile tents to museums. Panorama museums that host panorama art consisting of war, city and nature scenes, have impressed visitors with their three-dimensional expression techniques in centuries. Nowadays technology, which has become an important tool of visual art and three-dimensional expression techniques has a deep-rooted history found in ancient Greece, like museums. The word technology, derived from the techniques and practices that helps humanity, acts as a bridge between science and art. In that regard, it is possible to develop the three-dimensional expression techniques and carry panorama art to the future with technology. In this study, "Panorama 1326 Museum and Interplay Centre", has been selected and given as a suggestion model. In addition, this study aims to bring a sense of innovation and design to contemporary museum literature, museum exhibitions including the ancient cities and various cultures in our geography in the age of technology and information of the changing 21st century.

Keywords: Contemporary Museology, Panorama Museum, Exhibition, Technology.

* Uzm. Mimar, Bursa Uludağ Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Bina Bilgisi Anabilim Dalı Doktora Programı, Bursa. ☎ 0000-0002-8868-339X | burcuzlfr@gmail.com

Bu çalışma Ayşe Burcu Zülfişkar'a ait "Değişen Müze ve Müzecilikte Sergilemenin Teknoloji Boyutunun İncelenmesi: Bursa Panorama Müzesi Örneği" isimli yüksek lisans tezinden yararlanılarak oluşturulmuştur. Bkz. A. B. Zülfişkar, *Değişen Müze ve Müzecilikte Sergilemenin Teknoloji Boyutunun İncelenmesi: Bursa Panorama Müzesi Örneği*, Danışman: Prof. Dr. Özgür Ediz, Bursa Uludağ Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Bursa, 2020.

** Prof. Dr., Bursa Uludağ Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Görükle Kampüsü, Bursa.

☎ 0000-0002-0486-8806 | ozgurediz@gmail.com

Giriş

Günümüz dünyasında insanların hayatı; yaşadıkları konut, çevre, sokak ve kent ile beraber şekillenmektedir. Birçok mimari unsur, insan hayatını şekillendirdiği kadar her an o hayatları değişime sokma kapasitesine de sahiptir. Mimari unsurlar, son yüzyıllarda teknolojinin gelişmesiyle değişimlerini daha da hızlandırarak günümüzde halen evrimine ve hayatlarımızı değiştirmeye devam etmektedir.

Mimari ve teknolojik değişimlerin en çok görüldüğü mekânlardan biri olan müzeler ise en genel tanımlarıyla asırlardır süregelen doğa nesnelere, değerli eşyaları saklama ve biriktirme alışkanlıklarımızın güncellenmiş halidir. Müzeler, kelime anlamlarını Antik Yunan dönemindeki “ilham perilerinin evlerinden” alırken çağlar boyunca uğradığı fiziksel ve işlevsel değişimleriyle beraber içerikleri ve anlamları ile de günümüzde değişimine devam etmektedir. Özellikle tarihte yaşanan birçok hastalık, savaş, toplumsal bunalım, yoksulluk neticesinde 21. yüzyılda müzeler; insan odaklı, çağa uyum sağlayabilen, gelecek kuşaklara sağlıklı bir kültür ve bilgi aktarımı yapabilen mimari yapılara dönüşmüştür. Öncesinde nesne odaklı olan otoriter müzeler, insan odaklı çağdaş mekânlara dönüşürken müzelerin amaçları; ziyaretçilerle iletişim kurmak, onlara çeşitli faydalar sağlamak ve etkilemek olmuştur. Bu noktada teknoloji, sergileme alanlarında; artırılmış gerçeklik, katılımcılık, üç boyutluluk gibi kavramlarla destekli çeşitli yaklaşımlar ile görsel sanatlarda da ortaya çıkmıştır. Bir diğer anlamıyla teknoloji, müzelerin ziyaretçi ile karşılıklı deneyim ve etkileşim kurma konusunda etkili bir araç haline gelmiştir. Bu kapsamda düşündüğümüzde; özellikle bulunduğumuz coğrafyadaki müzelerin, antik kentlerin, tarihin zenginliğini, çağdaş müzecilik ilkeleri ve teknoloji ile entegre etmenin; onların değerini daha da ortaya çıkaracağı ve benzersiz fırsatlar oluşturabileceği söylenebilir.

Müze ve Müzecilik Kavramları

Müzeler zamansız ve evrensel olan, sınırları olmadan organik bir büyüme ile katmanlaşan yapılardır. Uluslararası Müzeler Konseyi (ICOM), ICOM'un Uluslararası Müzecilik Heyeti (ICOFOM), Amerikan Müzeler Birliği (AAM) gibi birçok sivil toplum kuruluşları ise müzelerin gelişimsel sürecine ortaklık etmiştir. Kuruluşlar; uzmanlar ile müzelerin daha eşitlikçi bir kültüre sahip, etik sosyal topluluk olmalarına katkı sağlamıştır. Bu bakımdan müzeleri daha iyi anlayabilmek ve yorumlayabilmek için çeşitli uzmanların ve müze kuruluşlarının müze ve müzecilik çalışmalarını incelemekte fayda vardır.

Müze kavramı, tarihi gelişimsel süreci içinde ele alındığında Yunanca “mouseion” sözcüğünden türemiş olup, anlamı ilham perilerinin düşünme yeri ya da tapınağıdır. Bu kavram daha sonraki dönemlerde, İskenderiye Kütüphanesi için; Rönesans döneminde ise Paolo Giovio ile ilk kez 16. yüzyıl kişisel koleksiyon odaları için kullanılmıştır. 18. yüzyılda ise koleksiyonları korumak, sergilemek ve halka açmak için kullanılan bir kuruluş ismi olmuştur. Bu yüzyıl sonlarında ise müze, bireysel koleksiyonculuktan çok, kültürel değeri olan nesnelere toplandığı ve sergilendiği kapalı yapılar olarak tanınmaya başlamıştır. Ama zamanla müzelerin sadece kapalı mekânlardan ibaret olmadığı farklı mekânları ya da geniş açık alanları da kapsayabileceği; açık hava müzeleri, eko-müzeleri ile örneklenmiştir. Günümüzde ise müze kavramı; sanatsal, kültürel, bilimsel konuları içeren eserleri ve keşif merkezlerini içine alarak kapsamı ile daha da genişlemiştir¹.

¹ Madran 1999, 3-4; Onur 2012, 20-26.

M. Foucault ise yarattığı “heterotopya” kavramıyla müzeleri farklı bir bakış açısı ile derinlemesine incelemiştir². M. Foucault, heterotopyaları “öteki mekânlar” olarak da adlandırıp müzeleri buna örnek gösterir. M. Foucault, müzeleri; tek bir gerçek alanda farklı zamanlardan farklı nesnelere bir araya getiren bir heterotopya olarak tanımlasa da bunun nedenini sadece zaman ya da nesne çeşitliliği olarak görmemiştir. M. Foucault’un bir heterotopya olarak müzeleri adlandırmasının asıl sebebi, müzelerdeki farklılıkların da çeşitli ve özgün hallerle var olması olarak anlaşılmaktadır.

ICOM kuruluşunun araştırmalarına göre ise müzenin tek bir tanımı mümkün değildir. Tanım kavramsal yaklaşımlara, kuramsal ve pratik değerlendirmelere, işlevlere, oyunculara göre mi yoksa müzeyi oluşturan aktivitelere göre mi yapılmalıdır? ICOM’a göre, müzeyi daha iyi anlayabilmek için son zamanlardaki değişimlerle birlikte konuyu ele almak uygun olacaktır³. Bu kadar değişkenlik geçiren müzelerin daha anlaşılabilmesi ve etik değerlerinden uzaklaşmaması için ICOM, en güncel tanımını 2007’de yapmıştır. Tanım ilk kez 1974 yılında ortaya çıksa da otuz yılı aşkın bir süre sonucunda, 2007 yılında Viyana’daki 22. Genel ICOM Konferansı’nda resmi olarak kabul edilmiştir⁴. Bu tanıma göre, müzeler; “Kâr gyesi 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 nitelendirilmiştir.

Müzeler, yeni tanımlarıyla daha toplumsal, dinamik ve çağdaş kuruluşlara dönüşerek gelecek kuşaklara yol gösterme ve insanlık miraslarını koruma misyonunu da korumuştur. Çağdaşlaşan ve dinamikleşen müze yaklaşımları kapsamında daha belirgin bir şekilde ortaya çıkan müzecilik ve müzeoloji kavramlarını da genel hatlarıyla ele almak uygun olacaktır.

Müzecilik (museography); müze alanlarını, özellikle müze mimarisinin planlanmasını, korunması, restorasyonu, güvenliği ve sergilenmesi gibi alanları kapsar. ICOM’a göre, “müzecilik” terimi 18. yüzyılda ortaya çıkmış ve müze bilimi olarak bilinen “müzeoloji (museology)” kelimesinden daha eskidir. Müze biliminin aksine “müzecilik” terimi, müzelerle ilgili pratik etkinlikleri tanımlamak için uzun zamandan beri kullanılmaktadır. Müze bilim dalı olan müzeolojinin çalışma kapsamına ise müzenin tarihi, toplumdaki rolü, spesifik araştırmaları ve fiziksel korunması, faaliyetleri, organizasyonu, işlevselliği, yeni ya da müzeleştirilmiş mimarisi girer⁵. Müzenin kapsamında yer alan “müzecilik” ve “müzeoloji” kavramları hem zıtlıklar hem de benzerlikler taşıması ile aralarında anlam kargaşası yaşanması olasıdır. Bu noktada Ö. Kandemir ve Ö. Uçar’ın belirttiği üzere; müzeciliğin, müzeolojinin belirlediği hedeflerin gerçekleştirilmesi, uygulanmasıyla ilişkili olduğunu bilmek önemlidir⁶.

² Foucault 1984, 46-49; Karadeniz 2018, 106-107.

³ “Uluslararası Müzecilik Heyeti” olarak bilinen ICOM; müze kavramını birçok yönleri ile incelemekte olup, yıllar geçtikçe değişen müze kavramının tanımını belirli aralıklarla güncellemektedir. Son geçerli tanım 2007’de kabul edilmiştir. 2019’dan itibaren yeni bir müze tanımı ve kapsamı üzerinde çalışmaları devam etmektedir. Bkz. ICOM 2010, 15.

⁴ ICOM 2010, 56-60.

⁵ ICOM 2010, 52-56; Mille 2011, 237-240.

⁶ Kandemir – Uçar 2015, 23-24.

Dünya’da Müzenin ve Müzeciliğin Doğuşu ve Gelişimi

Müzeciliğin kökeni olan doğa nesnelere ve sanat yapıtlarının bir araya getirilmesi, araştırmalara göre Paleolitik Çağ’a kadar (MÖ 100,000-40.000) dayanmakta olup koleksiyonculuğun Yakın Doğu’da doğduğu kabul edilmektedir. Eski Mısır ve Mezopotamya topraklarında değerli eşyaların mezarlarda, saraylarda ya da tapınaklarda sergilendiği ve korunduğu bilinmektedir. Koleksiyonculuğun bu çağlarda daha çok dini amaçlarla yapılmasının yanı sıra, hükümdarların güçlerini ve kudretlerini halka gösterebilecekleri ganimetlerin de sergilemeler kapsamında yer aldığı bilinmektedir. Tarihte sanatsal ağırlıklı nesnelere sergilenişini ise Antik Dönem’de bilinçli olarak ilk Grekler yapmıştır⁷.

Müze kelimesi, Yunanca “mouseion” sözcüğünden türemiş olup, anlamı ilham perilerinin (mousai) düşünme yeri ya da tapınağıdır. Bu terim, Antik Yunan’da tapınak, dağ, kır, bahçe gibi mekân ya da festival, şenlik, kitap gibi durumlar için de kullanılmıştır⁸. C. Başaran’ın incelediği üzere, Greklerin en büyük tanrısı olan Zeus’un “muse” diye bilinen dokuz kızı vardı. Ölümlüden doğan kızlar, Antik Yunan panteonunda müzik ve şiir ilhamı veren esin perileri olarak bilinirlerdi (Fig. 1). Prieneli sanatçı Arkhelaos’un yaptığı Helenistik döneme (MÖ 323-30) ait “Arkhelaos Kabartması” eserinde, ilham perilerinin her birinin güzel sanatların farklı bir kolunu temsil ettiği ifade edilmiştir⁹. Bu sebeple müzelerin ilk örneği olarak kabul edilen “mouseion”, kelime anlamı ve içerik olarak aslında kendi çağının bilim ve sanat tapınağı anlamına da gelmektedir¹⁰.



Fig. 1: Heinrich Maria von Hess tarafından resmedilen Apollon ve yardımcı ilham perileri tablosu

C. Başaran’ın belirttiği üzere ise bilinen en eski müzelerden biri, Atina Akropolü tören kapısının sol kanadında yer alan “Pinacotheca¹¹” olmuştur (MÖ 5. yüzyıl). Antik kaynaklara göre burada Klasik Antik Çağ’daki ünlü ressamın tabloları korunup, sergilenmiştir. İkinci erken örnek ise Mısır’da yer almıştır. İmparator I. Ptolemaios, kurduğu araştırma enstitüsüne; “mouseion” daha sonra Latince “museum” adını vermiştir. Araştırma enstitüsünün adı “İskenderiye Müzesi” olurken, yapının bir bölümüne “İskenderiye Kütüphanesi (MÖ 3. yüzyıl)” kurulmuştur. İskenderiye Kütüphane ve Müzesi’nde kapsamlı yazılı kaynak

⁷ Yücel 1999, 19.

⁸ Yücel 1999, 18; İhtiyar 2011, 7.

⁹ Başaran 1988, 35-36.

¹⁰ Karadeniz 2018, 82.

¹¹ Antik Yunan ve Antik Roma’da resim galerisi anlamına gelen “pinacotheca”, ilk Atina Akropolisinin sol kanadında yer alırken günümüzde bu terim, Avrupa’da şehir sanat galerileri için kullanılmaktadır. Bkz. Britannica 2008b; <https://www.britannica.com/topic/pinacotheca>

koleksiyonu ile beraber türlü bitki ve hayvanın bulunduğu botanik bahçe ve anatomi salonu yer almıştır. Sonrasında Anadolu’da ise en erken örnek olarak Bergama’da bulunan “Pergamon Kütüphanesi”, İskenderiye Kütüphanesi’ne benzerliğiyle dikkat çekmiş ve İskenderiye’den sonra dünyanın ikinci büyük kütüphanesi olarak tarihe geçmiştir (MÖ 2. yüzyıl). Kitapların yanında resim müzesi niteliği taşıyan yapıda, Herodot ve Homeros gibi hatiplerin heykelleri ve büstleri sergilenmiştir¹².

Antik Çağ’dan Rönesans’a kadar hazine niteliğinde büyük bir birikimden söz edilse de, bugünkü anlamıyla koleksiyon ve müze kavramı; Rönesans düşüncesinin bir ürünüdür. Özellikle ilham perilerinden doğan müze kelimesi, araştırma ve bilimsel tartışmalara adanmış yer olan İskenderiye Kütüphanesi için öncesinde kullanılsa da müzenin bugünkü anlamda kullanımı, doktor ve din bilimci Paolo Giovio ile olmuştur. Antik eser koleksiyonları ile oluşturduğu odayı; Apollon ve dokuz ilham perisine ithaf ederek bu oluşuma müze adını vermesi ilk kez 16. yüzyıl ortalarında olmuştur¹³.



Fig. 2: Uffizi Galerisi



Fig. 3: Medici stüdyosu



Fig. 4: Nadire kabinesi

¹² Başaran 1988, 37; İhtiyar 2011, 8-10.

¹³ Madran 1999, 4; Madran 2008, 77.

15. yüzyıl Floransası'nın önemli ailelerinden ve Rönesans'ın simgelerinden olan Medici ailesi ise modern müze ve koleksiyonculuk girişimleriyle sanatçılara destek vermişlerdir¹⁴. 16. yüzyılda Medici'lerin artan koleksiyonları Uffizi'ye taşınarak, müzelerin galeri benzeri sergi düzeni ilk Uffizi'de olmuştur (Fig. 2). Böylece Rönesans döneminde, modern müzeye giden yolda basamak olan mekânlar; “galeriler”, “stüdyo” sonra da “kabine (merak kabineleri)” olarak adlandırılmıştır (Fig. 3-4). Stüdyonun ilk örnekleri; Fransa'da, sonrasında Germen toprakları ve İtalya'da yaygınlaşmıştır. Aristokrat kesimin kendi kültür anlayışlarına göre dekore ettikleri, değerli ve nadide koleksiyonların saklandığı ve araştırmaların yapıldığı özel yerlerdir. Nadire kabineler ise doğa tarihi ya da doğal çevreyle ilgili nesnelere, kitaplar ile sıra dışı türlerin, aletlerin ve mekanizmaların koleksiyonlarının bulunduğu yerler olmuştur. Kabinelerin içeriği; genellikle anatomik, eczacılık, tıp, botanik ve zooloji gibi birçok bilim dallarındaki araştırmalara dayanmaktadır. Özellikle 16. yüzyıldaki keşifler ve deniz aşırı geziler ile kabinelerdeki koleksiyonlar ve mekânlar büyümüş ve müzeye dönüşmeye başlamıştır¹⁵.

17. yüzyılda ise koleksiyonların çeşitlenmesi ile birlikte eserler, toplumsal paylaşım ve bilgi aktarımına yönelik müzecilik ile tekrar hayat bulmuştur. İngiltere Oxford Üniversitesi'nde, antika meraklısı Elias Ashmole'un topladığı değerli eserlerin yer aldığı koleksiyon ile kurulmuş Ashmolean Müzesi, “halka açık ilk resmi müze” olarak da anılmaktadır. 18. yüzyıla gelindiğinde ise müzeler, her kesimden insana hitap eden kurumlar haline gelmiştir. Kraliyet doktoru Hans Sloane'nun geniş kütüphanesini ve doğa tarihini barındıran koleksiyonu ile kurulan British Müzesi, halka açık en büyük müzelerden birine dönüşmüştür. Sonrasında 1793'te Fransız Devrimi'nin simgesi olarak görülen “ilk ulusal müze” Louvre Müzesi, imparatorluk koleksiyonlarını halka açarak kendinden sonra da dünyadaki birçok müzenin yapılandırılmasına örnek olmuştur¹⁶ (Fig. 5) .



Fig. 5: Louvre Sarayı ve Müzesi, Paris, Fransa

¹⁴ Artun 2007, 17-19.

¹⁵ Madran 2008, 78-80; Artun 2017, 88, 164.

¹⁶ Yücel 1999, 23-24; Artun 2007, 20-21; Madran 2008, 80-81.

19. yüzyıla gelindiğinde Yunan, Mısır, Osmanlı, Hint uygarlıklarına ait eserler doğudan batıya taşınarak, Avrupa'daki müzeler adeta birer kültür ve sanat tapınaklarına dönüşmeye başlamışlardır. Ayrıca ulusalcılık fikirleri sonucunda bu çağdaki yeni tip müzelerin amaçları; toplumların kendi kültürlerini, tarihlerini ve sürekliliklerini göstererek, adet ve törelerin kaybolmamasını sağlamak olmuştur. 20. yüzyıla yaklaşırken İskandinav ülkeleri ise “açık hava müzesi” gibi yeni bir tür ortaya çıkarmıştır. Stockholm’de yer alan “Nordiska Museet” yapısı, İskandinav kırsal yaşamın anlatıldığı canlandırmalar ve nesnelere etnografik bir özellik taşımaktadır. Stockholm’ün Skansen tepesinde ziyaretçilerin izleyebildikleri gerçek ölçülerdeki kırsal yaşam canlandırmaları ile “Nordiska Museet” ilk açık hava müzesi olarak tarihte yerini almıştır¹⁷.

20. yüzyılın ikinci yarısında ise Amerika’da müzecilik faaliyetleri daha hız kazanmış, kısa bir sürede müzecilik büyük bir gelişim göstermiştir. Özellikle İkinci Dünya Savaşı’nın olduğu 20. yüzyılın ikinci yarısında savaş, yoksulluk, hastalıklar, yıkımların etkisiyle toplumlarda farkındalık artarak hümanizm, eşitlik gibi fikirler önem kazanmaya başlamıştır. Toplumsal değişimler neticesinde 1947 yılında Paris’te ICOM kurulmuştur. Dünyadaki müze uzmanlarından oluşan ICOM, devletlerin etki ya da baskısı olmadan kültürel mirası korumak ve iyileştirmek misyonuyla uluslararası mesleki bir kuruluş olarak kendini tanımlamıştır¹⁸. Bunun neticesinde müze koleksiyonları tekrar değerlendirilmiş, geliştirilmiş, sınıflandırılmıştır. Müzecilik; bilimsel ve kuramsal çalışmalara dönüşmüş, müze ve koleksiyonlar kamulaştırılmıştır.

20. yüzyıldan günümüze kadar gelindiğinde ise, post-modernizm akımı müzelerde yer almaya başlamıştır. Çağdaş müzeler, post-modernizm¹⁹ ile bilinen amaçları dışında sonradan kazandıkları eğitim, kültür, sosyal, iletişim gibi birçok işlevler ve anlamlarıyla günümüzde yer almışlardır. Bu sayede müzeler; artık toplumla ve tarihle yüzleşebilen, koleksiyonları yorumlayabilen, esnek, demokratik, özgürlükçü, insan haklarına dayalı toplumsal bir kuruluşa dönüşmeye başlamıştır. Günümüzün çağdaş müzeleri, artık toplumun sadece üst zümresine ya da çoğunluğa göre değil; birçok farklı grupları da kendine çekebilecekleri kamusal ve toplumsal kurumlar olmuştur²⁰. Günümüzde müzeler; önemli mimarları, stilleri, yapısal ve mekânsal özellikleriyle de popüler ve saygın yapılar haline gelmiştir. Müze mimarilerinin bazen müze içeriklerinin önüne geçtiği de görülmüştür. Richard Rogers, Renzo Piano, Peter Rice, Gianfranco Franchini, Su Rogers, Mike Davies’in tasarladığı Georges Pompidou Center, Frank Gehry’nin Bilbao Guggenheim Müzesi, Buckminster Fuller’in Montreal Biyosferi gibi birçok farklı stildeki müzeler bu durumun belirgin örnekleri olmuştur²¹ (Fig. 6-7). Bütün bu gelişmeler ve değişimler ile müzeler de kendilerine birtakım prensipler edinmiştir (Fig. 8). Bu prensipler, B. Onur’un çağdaş müzecilik çalışmaları doğrultusunda genellendiğinde C. Karadeniz’e göre müzeler; toplumla güvenli bir işbirliği yapabilen, diyaloglara açık, aktif, yenilikçi ve eşitlikçi kültürel kurumlar olmalıdır²². Bu diyalog sürecinde 21. yüzyılda müzeler, J. S. Bove’ye göre; bize kim olduğumuzu ve dünyadaki önemimizi, yerimizi anlama konusunda bizi geliştirmekle ilgilenmektedir²³.

¹⁷ Madran 1999, 4-6.

¹⁸ Yücel 1999, 27, 86-87; Bozkuş 2014, 335.

¹⁹ Türk Dil Kurumu’nun tanımına göre post-modernizm; modernist arayışın canlılığını kaybetmesinden sonra 20. yüzyılın ikinci yarısında ortaya çıkan çeşitli üslup ve yönelişlerin adıdır.

²⁰ Karadeniz 2018, 7-9.

²¹ Atagök 1999, 72-74; İhtiyar 2011, 15-20.

²² Karadeniz 2018, 79-81.

²³ Bove 2009, 14-17.



Fig. 6: Georges Pompidou Merkezi, Paris, 1977

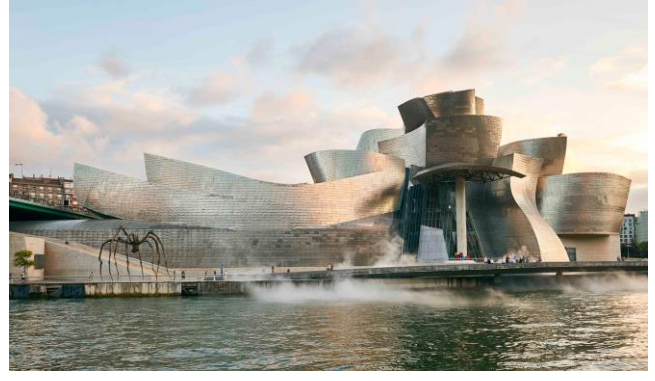


Fig. 7: Bilbao Guggenheim Müzesi, İspanya, 1997

1. Müzeler çeşitliliğe saygılı ve evrensel bakışa sahip olmalıdır.
2. Toplumun her kısmı, farklılıklarıyla müzelere erişim sağlayabilmelidir. Dezavantajlı konumda bulunan gruplar ile (yaş, cinsiyet, ırk, renk, etnik köken, din, cinsel yönelim, tıbbi koşul, fiziksel engel ve benzeri) birçok farklılıklara saygı duyulmalı, her türlü ayrımcılığın üstesinden gelebilmek için müzeler bu süreçte çaba göstermelidir.
3. Müzeler, buldukları çağın gerekliliklerine göre kendilerini güncellemeli; eğitsel ve toplumsal yarar amaçları ön plana çıkmalıdır.
4. Toplum katılımcı olarak müzelerde yer almalıdır. Karşılıklı iletişim öncelikli olmalı değişimlere, yeniliklere açık olmalıdır. Çağdaş müzeler; ziyaretçilerin kendi yaratıcılıklarını, fikirlerini, anlamlarını, fikirlerini ve projelerini paylaşabilecekleri yerler haline gelebilmelidir.
5. Müze eğitimleri; müzenin koleksiyonları ile ziyaretçi arasındaki ilişkiler bütünü olup, bu ilişki yaşam boyu olarak görülüp buna göre programlar hazırlanmalıdır.
6. Müzeler gerek yerel gerek evrensel birçok ekolojik, kültürel ve sanatsal değerler ile kurgulanmalıdır.
7. Çağdaş müzecilikte; içe kapanık, yerel bakış açısı yerine kültürlerarası düşünce ön planda tutulmalıdır
8. Müzelerin mimari formları ve mekân kurguları, ilgili müzenin felsefesiyle uyumlu şekilde oluşturulmalıdır.

Fig. 8: Çağdaş müzecilik prensipleri

Türkiye Ölçeğinde Müzecilik

Müze ve müzecilik tarihinde Dünya ölçeğinden Türkiye ölçeğine gelindiğinde ise; Türkiye’de müzecilik tarihi, dört bölümde incelenmektedir. Bunlar; Osmanlı ilk dönemi, Osman Hamdi Bey dönemi, Cumhuriyet dönemi, 1960 sonrası müzecilik dönemleridir²⁴.

İlk olarak Osmanlı döneminde müzecilik faaliyetleri, Avrupa’dan 150 yıl sonra 19. yüzyıl ortalarında başlamış gibi bilirse de Artun’a göre bu durum aslında daha farklıdır. Avrupa’da Rönesans’a eş zamanlı olarak Osmanlı döneminde Topkapı Sarayı’nda büyük bir hazine ile imparatorluk koleksiyonu mevcuttur (15-16. yüzyıl). Rönesans’taki gibi “nadireler” olarak bilinen ve kategorileştirilen koleksiyonlar; heykeller, minyatürler, değerli taşlar, madalyalar, botanik ve zoolojik nesnelere, kitap, harita ve çizimler gibi değerli ve çeşitli nesnelere oluşmuştur²⁵.

²⁴ Keleş 2003, 4-5.

²⁵ Artun 2017, 16-20.

Sonraki yıllarda, Doğu Roma yazıtlarının bulunması ile Padişah Abdülmecit döneminde müzecilik, farklı bir boyuta geçmiştir. Bu eserlerden oluşan “Eski Eserler Koleksiyonu”, önceden silah ambarı (Harbiye Ambarı) olarak kullanılan Aya İrini Kilisesi’ne nakledilmiş ve yapı düzenlenerek müze haline dönüştürülmüştür. Yapının bir kısmında “Eski Silah Koleksiyonları”, diğer kısmında da “Arkeolojik Eser Koleksiyonları” (Mecma-i Esliha-i Atika ve Mecma-i Asar-ı Atika) yer almıştır. Müzede toplanan eserlerin sayıları arttıkça, yapı yetersiz kalmış ve müze Çinili Köşk’e taşınmıştır. Çinili Köşk’e taşındıktan sonra müdürlüğe, Türk müzeciliğinin modernleşmesinde ve gelişmesinde büyük bir önem taşıyacak arkeolog ve ressam Osman Hamdi Bey göreve atanmıştır (1881-1910). Paris’te eğitimler alıp, çeşitli memurluklarda çalışan Osman Hamdi Bey; yaptığı kazı çalışmaları ve araştırmalar ile eski eser kaçakçılığının inanılmaz boyutlara vardığını fark etmiştir. Bunları önlemek adına Osman Hamdi Bey, hazırladığı “Asar-ı Atika Nizamnamesi”, 1884’ten 1973 yılına kadar geçerliliğini korumuştur. Bu nizamname ile artık yabancıların ve yerlilerin yaptıkları kazı çalışmaları daha sağlam temellere oturtulmuş ve müzecilik çalışmaları, devlet denetimine ve korumasına girmiştir. Sonrasında Osman Hamdi Bey’in girişimleri ile dönemin ünlü levanten²⁶ mimarlarından Alexandre Vallaury, yeni müze binasını Çinili Köşk’ün karşısına yapmıştır (Fig. 9). “Müze-i Hümayun (Asar-ı Atika)” günümüz adıyla “İstanbul Arkeoloji Müzeleri”, ülkede 1891’de ilk tasarlanan müze yapısı olmuştur. Müze, dönemin Avrupa müze mimarisine benzer seçmeci bir üslup ile tasarlanmış; koleksiyon sergilemeleri, kitaplıkları, laboratuvarları ve atölyeleri bünyesinde barındırmıştır²⁷.



Fig. 9: Salt araştırma arşivi, Müze-i Hümayun, Alexandre Vallaury

Cumhuriyet dönemi ise, Kurtuluş Savaşı sonrası kısıtlı imkânlarla rağmen müzecilik için en çok gelişmelerin yaşandığı dönemlerden biri olmuştur. Atatürk geçmişle gelecek arasında köprü kurmayı hedefleyerek, halkın milli kültürlerini sahiplenmesi için girişimlerde bulunmuştur. Bu sebeple Atatürk, sanat ve kültür politikalarına ağırlık vermiştir. Halkı bilinçlendirmek için bütün ülke çapında sosyal ve kültürel

²⁶ TDK’nın tanımına göre, Fransızca -levant kelimesinden türetilen levanten kelimesi; Doğu Akdeniz ülkelerinde yaşayan, genellikle ticaret ile uğraşan Avrupa kökenli insanlar için kullanılmıştır.

²⁷ Başaran 1988, 38-39; Yücel 1999, 30-60.

kalkınmalar ile müzelerde ve eserlerde onarımlar yapılmıştır. Topkapı Sarayı yıllarca atıl kalması sonucu bakım ve iyileşme çalışmaları yapılarak; saray, içindeki eşyalarla birlikte müze olarak hizmete açılmıştır. Ayasofya Camisi de müzeye dönüştürülmüştür. Cumhuriyet döneminde yapılan ilk müze binası “Ankara Etnografya Müzesi” 1930 yılında ziyarete açılmıştır. 1925 yılında çıkarılan kanunla kapatılan tekke, türbe ve zaviyelerdeki eşya ve eserlerin çoğu Ankara Etnografya Müzesi’nde sergilenmeye başlanmıştır. Osmanlı döneminde sanat ve resim koleksiyonculuğu yapılsa da gerçek anlamda ilk sanat müzesi, Atatürk’ün girişimleriyle kurulmuştur. 1937 yılında Atatürk’ün emriyle Güzel Sanatlar Akademisi’ne bağlı olarak Dolmabahçe Sarayı’nda “İstanbul Resim ve Heykel Müzesi”, Türkiye’nin ilk modern sanat müzesi olmuştur²⁸. Türkiye’de çağdaş müzecilik açısından diğer önemli gelişme, 1950’li yıllarda UNESCO ve ICOM’a üye olunması ve ICOM’un Türkiye milli komitesini kurması olmuştur²⁹.

1994 yılında “Rahmi M. Koç Müzesi”; E. Yücel’e göre Türkiye’de sanayi tarihinin ve gelişiminin yansıtıldığı, birçok Avrupa benzer örneklerinden aşağı kalmayan bir müze olmuştur³⁰. Avrupa’daki gibi uluslararası sergilerin müzelere dönüştürülme yönündeki bir örnek de Türkiye’de gerçekleşmiştir. Türkiye’de 1987 yılında “I. Uluslararası Çağdaş Sanat Sergileri” ve sonrasında 2004’te İstanbul Modern’in açılması bu anlamda ilklerden olmuştur³¹. 21. yüzyılın ilk çeyreğinde çağdaş müzecilik anlayışa sahip müzelerin açılması yönünde girişimler günümüzde sürmektedir. Bu girişimlerin önemli örnekleri; Gaziantep’te 2011 yılında açılan “Zeugma Mozaik Müzesi”, diğeri ise 2014’te Avrupa’da yılın müzesi ödülünü kazanan Bayburt’taki Baksı Müzesi olmuştur.

Ülkemizde sayıları artan müzeler ve bu bağlamda gelişen müzeciliğin yanı sıra çağdaş sanat alanlarında süreli sergiler ve bienaller gitgide önem kazanmıştır. Bu alanda öne çıkan kuruluşlardan İstanbul Kültür Sanat Vakfı; 1987 yılından bu yana, farklı kültürlerden sanatçıları barındıran görsel çağdaş sanat yeni akımları ile her iki yılda bir İstanbul Bienali’ni düzenlemektedir. Venedik, Sao Paulo, Sidney Bienallerine benzer şekilde İstanbul Bienali; ulusal temsil modeli yerine sanatçıların eserleri aracılığıyla birbirleri ve izleyici ile diyalogunu sağlayan evrensel sergi modelini tercih etmektedir³². Ayrıca yeni nesil Türk dijital³³ sanatçısı Refik Anadol, sanat eserleriyle Türkiye’nin ve dünyanın birçok yerinde önemli sanatsal gösterimlerine devam etmektedir (Fig. 10).



Fig. 10: WDCH Dreams eseri, Refik Anadol

²⁸ Yücel 1999, 67-78; Keleş 2003, 5.

²⁹ İhtiyar 2011, 48-50.

³⁰ Yücel 1999, 98.

³¹ İstanbul Modern resmi sitesinden bilgi alınmıştır. Bkz. Anonim 2020a; https://www.istanbulmodern.org/tr/muze/tarihce/tarihce_6.html

³² İKSV resmi sitesinden bilgi alınmıştır. Bkz. İKSV 2018; <https://bienal.iksv.org/tr/bienal/tarihce>

³³ TDK’ya göre, Fransızca kökenli dijital kelimesi; verilerin bir ekran üzerinde elektronik olarak gösterilmesidir.

Bugün ülkemizde Kültür ve Turizm Bakanlığı'nın verilerine göre; Kültür Savunma Ulaştırma ve Sağlık Bakanlıkları'na, Büyük Millet Meclisi'ne, Vakıflar Genel Müdürlüğü'ne bağlı çeşitli sayıda müzeler ve bunların yanı sıra belediye ve özel kuruluşlara ait müzeler bulunmaktadır. Günümüzde aralarında Avrupa'da yılın müzesi ödülü kazanmış bakanlığa bağlı 205, bakanlık denetimiyle 260 özel müze de olmak üzere "465 müze" yer almaktadır. Sayılarının ve kapsamalarının artması ile müzeler; halkın eğitimini, ulusal ve uluslararası seminerleri, konferansları, sosyal ve kültürel faaliyetleri, sergileri ve bilimsel yayınları barındıran eğitim ve kültür yapıları haline gelmiştir³⁴. Dünyada müzelerin sınıflandırılması, koleksiyonlara göre yapılırken; Türkiye'de gösterimlere göre müzelerin gruplandırılması ise Madran'a göre aşağıdaki şekilde olmuştur³⁵.

- Genel Müzeler
- Sanat Müzeleri
- Tarih Müzeleri
- Endüstri Müzeleri
- Etnografya Müzeleri
- Askeri Müzeler
- Arkeoloji Müzeleri
- Bilim Müzeleri
- Doğa Tarihi ve Jeoloji Müzeleri

Ülkemizde binlerce yıllık geçmişe sahip çeşitli uygarlıkların yer alması sebebiyle en yaygın müze türlerinden biri arkeoloji müzeleridir. Bu gruba arkeolojik sit alanları ve antik anıtlar da girmektedir³⁶. İstanbul Arkeoloji Müzeleri, Kırşehir Kaman Kalehöyük Arkeoloji Müzesi, Eskişehir Eti Arkeoloji Müzesi, Efes Antik Kenti, Pergamon Antik Kenti, Denizli Hierapolis ve Laodikeia Antik Kenti bunlara örnektir. Çanakkale'de 2019 yılında ziyarete açılan ve 2020'de Avrupa yılın müzesi alanında finale kalan Troya Müzesi ise Troya Antik Kent eserlerinin sergilendiği güncel ve çağdaş bir arkeoloji müzesi olmuştur (Fig. 11-12). Bir diğer bölümde incelenecek panorama müzeleri ise tarih müzelerinin günümüzde yaygınlaşan üç boyutlu 360 dereceli hikayesel anlatım modelleridir. İstanbul 1453, Panorama 1326 Müze ve Etkileşim Merkezi, Gaziantep Savunması ve Kahramanlık Panoraması Müzesi, Çanakkale Panorama 1915 bunlara örnektir.



Fig. 11-12: Troya Müzesi, Çanakkale, Ömer Selçuk Baz – Yalın Mimarlık Ekibi, 2018

Panorama Sanatı ve Panorama Müzesi

Ö. Ediz'e göre müzeler buldukları bölgeleri, şehirleri birçok şekilde motive ederler. Tarih boyunca müzeler aracılığıyla bölgelerin kültürel, tarihi ve fiziki dokularını okuyup izlemek mümkün olmuştur. Bu sebeple dünyada önemli uygarlıkların yer aldığı şehirlerin ya da bölgelerin müzeleri ile de hatırlanmaları durumu gündeme gelmiştir. Bir diğer anlamı ile müze ve benzeri yapılar, kentsel

³⁴ T.C Kültür ve Turizm Bakanlığı resmi sitesinden bilgi alınmıştır. Bkz. Anonim 2020b; <https://kvmgm.ktb.gov.tr/TR-69904/turkiye39de-muzecilik.html>

³⁵ Madran 1999, 15-17.

³⁶ Madran 1999, 16.

hafızanın adeta bir “harici diski” rolüne sahiptirler³⁷. Tarihi anları, şehirlerin ya da doğanın manzaralarını bünyelerinde barındıran panorama müzeleri ise bu sebeplerle daha anlamlı, duygusal ve kentlinin bağ kurabileceği yapılar olarak tarihte yerini almıştır (Fig. 13).



Fig. 13: Edinburgh panoraması, Robert Barker

Panorama müzeleri, 360 derecelik panoramik resim sanatını barındırmasından kaynaklı sergileme koşulları ve fonksiyonel gereklilikleri nedeniyle diğer müzelere göre daha farklı tasarım ve sergileme unsurlarına sahiptirler. Panorama müzelerine ismini veren ve müzede hâkimiyet kuran panorama sanatı daha detaylı incelendiğinde; “panorama³⁸”, Britannica Ansiklopedisi’nin tanımına göre; “bir alanın geniş açıyla herhangi bir görünümü” olarak karşımıza çıktığı görülür. Diğer bir tanımına göre ise panorama; görsel sanatlarda öyküsel devamlı sahneleri ya da yeryüzünün düz ya da kavisli arka plana boyanmış halidir. Panoramalar genellikle sahne ya da teatral tablolarla benzeyen gerçeğe çok yaklaşan çizimler olarak da bilinirler. 18. ve 19. yüzyıllarda panoramalar, popüler olup; stereoskop ve hareketli resimlerden özellikle günümüzde bilinen animasyon ve üç boyutlu sinemalardan önce var olmuştur³⁹.

Tarihte panorama sanatının doğuşu net olarak bilinmese de tarihteki ilk çizimlerden olan Lascaux Mağaralarındaki hikayesel anlatımlara kadar uzandığı tahmin edilmektedir. Sonrasında ise 547 yılında Ravenna’da San Vitale Bazilikası’nda hikayesel üç boyutlu çizimlere daha etkili ve belirgin bir şekilde rastlanmaktadır (Fig. 14). Bazilikanın mozaik duvarlarında ve kubbesinde günümüzde panorama sanatına benzer üçboyutlu dini ve mitolojik görsel anlatılar yer almıştır⁴⁰. Sonrasında Rönesans kiliseleri ve şapellerinde benzer görsel anlatımlar yaygınlaşmıştır. Andrea Mantegna’nın “Camera degli Sposi” ikonik eseri de bu durumun belirgin örneklerinden olmuştur.

Panorama kelimesinin mucidi, İrlandalı ressam Robert Barker (1739-1806) olmuştur. İçinde beklenmedik bir dünya barındıran masif bir silindirin önünde uzun kuyruklar oluşmuştur. Barker başlangıçta gezici olarak panorama sergileri yapsa da zamanla eserlerin daha yerleşik ve kalıcı olarak sergilenmesini istemiştir. Bu sayede panorama müzelerinin başlangıcı, Barker’in isteği ile Robert Mitchell’in 1793’te tasarladığı “the Panorama” ile olmuştur. Yapı, rotondo formunda Londra Leicester Meydanı’nda 1793-1863 yılları arasında yer almıştır. Rotondo, iki katmanlı daireselliği barındırması ile aynı anda iki panoramayı sergileyebilme imkânı vermiştir (Fig. 15). Büyük panorama, Barker’ın Edinburgh çevresindeki tepelerinden bir manzara bakışını gösterirken: küçük panorama Thames’ten Londra şehrini göstermiştir. Sonrasında Barker’ın ölümü ile oğlu Henri Aston Barker aldığı birçok eğitimlerle, R. Burford’la beraber Strand Theater’ın bulunduğu yere sergisi kurmuşlardır. 1793 yılından 1863 yılına kadar oluşturdukları yaklaşık 126 sayıda panorama ile Avrupa’yı ve dünyayı gezmişlerdir. Bu panoramalar; Edinburgh, Londra, Paris, Roma, Pompeii, Napoli, Malta, Venedik, Atina, İstanbul, Kahire,

³⁷ Ediz 2019, 1.

³⁸ Yunanca “pan” (tüm) ve “orama” (görüntü) kelimelerinin birleşiminden panorama kelimesi türemiştir. Bkz. Hasol 2019, 357.

³⁹ Comment 1999, 7; Britannica 2018b; <https://www.britannica.com/art/panorama-visual-arts>

⁴⁰ Comment 1999, 166; Britannica 2018a; <https://www.britannica.com/place/Church-of-San-Vitale>

Lizbon, Madrid, Rio de Janeiro gibi önemli şehirlerin manzaralarını, meydan savaşlarını ve birçok tarihi olayı kapsamıştır⁴¹.



Fig. 14: San Vitale Bazilikası, İtalya

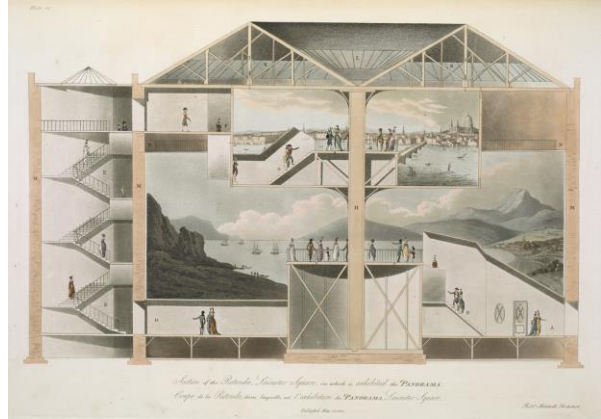


Fig. 15: İlk panoramaların sergilendiği yapı kesiti, Robert Mitchell

Özetle 19. yüzyılda; Robert Barker'ın başarısıyla panoramik resimler, manzara ve tarihi olayları temsil etmenin popüler yolu olmuştur. Panoramalar, bazen ülkeleri dolaşan çadırlar ve parklarda bazen de panorama müzelerinde ziyaretçiler ile buluşmuştur. Panorama ile şehirler, olaylar ve manzaralar daha hassas, detaylı ve estetik bir şekilde gösterilmiştir. Özellikle perspektifin kurallarının ustaca kullanımı ve bozulmasıyla ulaşılmış illüzyonlar, izleyiciye görünürde sınırları olmayan bir hacimdeymiş hissi vermiştir⁴². Panoramaların kalıcı binalarda sergilenmesi tarih boyunca incelendiğinde ise yaklaşık yüzyıllık bir dilimde, otuzaya yakın panorama müzesinin inşa edildiği görülür. Genellikle ülkelerin ya da kentlerin tarihinde gelişen çeşitli olayların resmedildiği panorama müzeleri, bölgelerin simgeleri haline gelmiştir⁴³ (Fig. 16).

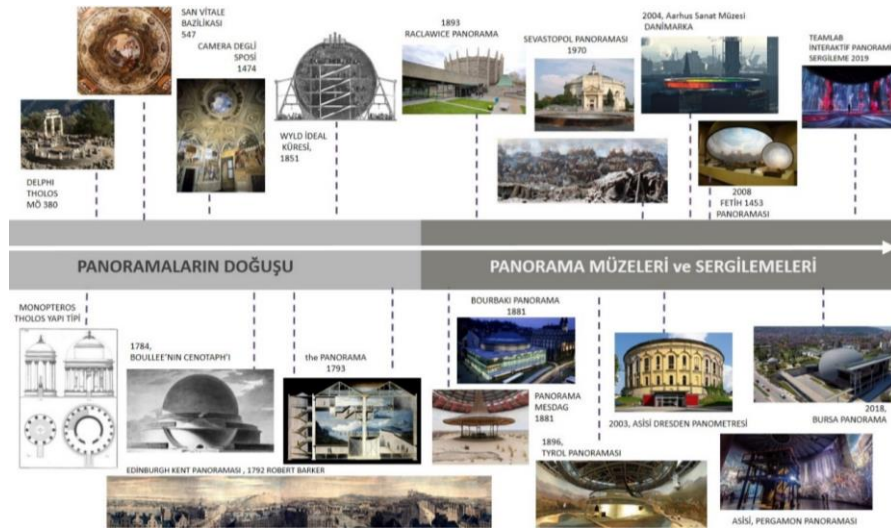


Fig. 16: Panorama Sanatının ve Panorama Müzelerinin Gelişimsel Süreçleri, A. Burcu Zülfiyar, 2020

⁴¹ Mimar Robert Mitchell'ın 1801 yılındaki kitabının sadece bir kesitinin gösterildiği British Library sitesinden bilgi ve görsel alınmıştır. Bkz. Mitchell 1801; <https://www.bl.uk/collection-items/section-of-the-rotunda-leicester-square>

Britannica 2018b; <https://www.britannica.com/art/panorama-visual-arts>

⁴² Gold 2013; <https://www.nytimes.com/2013/02/17/nyregion/a-review-of-the-panoramic-river-at-the-hudson-river-museum.html>

⁴³ Ediz 2019, 1.

Dünyadaki önemli panorama müzelerinden biri olan Avusturya'daki Salzburg Panoraması, 1829 yılında yapılmıştır. Salzburg şehrinin ve çevresinin bütün karakteristik özelliklerini kapsayan resmi, Johann Michael Sattler yapmıştır. Yüksekliği 5 metre, genişliği 26 metre olan yağlı boya panorama çizimi, ilk olarak gezici sergi ile gösterilirken; sonrasında Mirabell Sarayı'nın üstünde spa bahçesinde sergilenmiştir. Günümüzde ise eser, Salzburg Panorama Müzesi'nde yer almaktadır. Panorama alanındaki teleskoplar ile Salzburg'un günlük yaşamının detayları, ziyaretçiye sunulmuştur⁴⁴. 20. yüzyıla ait, Kırım'ın en çok ziyaret edilen müzelerinden biri olan Kahraman Savunması ve Sevastopol Kurtuluşu Devlet Müzesi'nde ise dünyanın en geniş panoramalarından biri yer almaktadır. "1854-1855 Sevastopol Savunması" adlı panoramada, 1853-1856 Kırım Savaşı sürecinde Sevastopol muhafızlarının kahramanlıkları anıtsal bir şekilde yer almıştır. Çizim, 115 metre uzunlukta ve 14 metre yüksekliğindedir. Müze ise klasik ikiz sütunlu ana girişiyle rotunda formunda olup cephesi, tarihi meydanın merkezindeki çeşmeye dönük olarak konumlanmıştır. Kahraman Savunması ve Sevastopol Kurtuluş Müzesi, 1970 yılından beri günümüzde varlığını aktif olarak sürdürmektedir⁴⁵.

21. yüzyılda üç boyutlu tasarım programları, çekilen fotoğrafları birleştiren web tabanlı programlar, interaktif kameralar ile panoramalar, günümüze teknoloji ile güncellenerek gelmiştir. Ancak, dijital çağın ürünleriyle kıyaslanacak olursa, panoramalar hiçbir zaman basitçe birleştirilmiş dijital bir fotoğraf ya da 360°lik bir manzara kurgusunda olmamıştır. 19. Yüzyıl dünyasında popüler panoramalar, özenle hazırlanan sihirli bir gösteri gibi dünyada ilgi toplamıştır. Sirkler gibi dünyayı dolaşan çadırlarda yer alan panoramalar; ziyaretçileri şaşırtarak ve etkileyerek onlara bir nevi zaman ve mekân yolculuğuna giriş bileti vermiştir⁴⁶. Bu durumun günümüzdeki nadir örneklerden biri de panorama sanatçısı ve mimar Yadegar Asisi sayesinde olmuştur. Y. Asisi 19. yüzyıl geleneksel panorama sanatını günümüzün teknikleri ile modernize ederek, onlarca sayıda panorama ve panorama yapısı tasarlamıştır. Asisi, görsel dünyasında; şehir görünüşleri, doğa gösterileri ve tarih sahneleri yer almış ve kullandığı tekniklerle mevcut sınırları kırarak çarpıcı/yanıltıcı şekilde mekânları genişletmiştir. Bu tekniklerden biri, Barok görsel sanatında kullanılan "anamorfoz resim tekniği" olmuştur. Asisi, anamorfoz sayesinde kasten bozulmuş tavan ve duvarlar ile sadece belirli bir açıdan bakıldığında mükemmel bir mekân illüzyonu yaratmıştır. Asisi'nin özgün çalışmalarından biri ise "panometre⁴⁷" olmuştur. Y. Asisi'nin yeniden işlevlendirdiği panometrelerden biri Leipzig Panometresi esasında 1977 yılında işlevini yitirmiş 57 metre çapında ve 49 metre yüksekliğinde bir gazometredir⁴⁸. 2002 yılında renove edilerek yapıda sergilenen panorama resimleri, 105 metre uzunluğu ve 30 metre yüksekliği ile dünyanın en geniş resimlerinden biri olmuşlardır (yüksekliği daha az olan Dresden'deki hariç). Fotoğrafların, çizimlerin ve resimlerin kombinasyonu için dijital teknolojinin kullanıldığı panoramalar, anamorfoz tekniği ile Leipzig'de merkezde yer alan yükseltilmiş platformdan izlenmektedir. Gündüz-gece döngüsüyle, doğadan seslerle ve özel bestelerle sergilemede ışık ve ses efektlerinden

⁴⁴ Salzburg Museum websitesinden bilgi alınmıştır. Bkz. Anonim 2018b; <http://www.salzburgmuseum.at/index.php?id=1243>

⁴⁵ M. Ahmadinejad 2008; <https://englishrussia.com/2008/05/26/the-sevastopol-defense-panorama/>

⁴⁶ Uçar 2007; <https://www.teget.com/birbakistakent/>

⁴⁷ Panorama ve gazometre kelimelerinin birleşiminden oluşan pano-metre terimi, ilk kez 2003 yılında Yadegar Asisi tarafından kullanılmıştır. Gazometrelerin, panorama sergilemeleri için renovasyon geçirmesi ile bu yapılar, yeni adıyla "panometre" haline gelmişlerdir. Yadegar Asisi websitesinden bilgi alınmıştır. Bkz. Asisi 2020; <https://www.asisi.de/en/yadegar-asisi/biography/>

⁴⁸ Gazometre; Fransızca kökenli bir kelime olup, havagazının üretimden sonra toplanıp gereken basıncın verildiği geniş silindirik biçimindeki büyük depolardır. Bkz. Hasol 2019, 176.

yararlanılmıştır. Leipzig’de yer alan süreli temalarda, Büyük Mercan Bariyeri, Everest Dağı, Titanik, Antik Roma gibi sahneler yer almaktadır⁴⁹ (Fig. 17).



Fig. 17: Büyük Mercan Resifleri, Yadegar Asisi Fig. 18: ARoS Aarhus Sanat Müzesi, Ólafur Eliasson

Bünyesinde panoramik mekân bulduran ama panorama müzelerinden bir o kadar farklı olan diğer yapı ise, ARoS Aarhus Sanat Müzesi olmuştur. ARoS Aarhus Sanat Müzesi, Danimarka’da Kopenhag’dan sonra 1859 yılında yapılan en eski halk sanat müzesidir. 2004 yılında yeni yapıya taşınan müzeye, çağdaş müze tasarımlarıyla galeri ve sergi ilaveleri yapılmıştır. En dikkat çekici farklılık ise 2011 yılında sanatçı Ólafur Eliasson tasarımı ile olmuştur. Yapının terasına, Eliasson’un tasarladığı gökkuşağı renk geçişlerine sahip dairesel strüktür eklenmiştir. Gökkuşağı teması ile oluşturulmuş yürüyüş alanı (Fig. 18), kentin panoramasını ziyaretçilere renk oyunları ile sunmuştur. Sanatçının tasarımı; müzeye ve Aarhus kentine farklı, yaratıcı yeni bir bakış açısı katmıştır⁵⁰.

Panorama Müze Mimarisi

Panorama müzeleri; 360 derecelik resimlerini sunmak için dairesel planlı olarak tarih boyunca tasarlanmıştır. Küresel kabuğu ile panorama müzeleri, ziyaretçiye başka bir dünya sunmayı başarmıştır. Bu bağlamda rotondalar ve rotondaların daha üst versiyonu küresel yapılar, panoramalar için ideal strüktürler olmuşlardır. Bu kapsamda, panorama müze mimarisinin kökeni olan yapı tiplerinden daha detaylı olarak bahsetmek faydalı olacaktır.

Panoramaların tarihte ilk sergilendiği yerler parklar, çadırlar ve rotondalar olarak karşımıza çıkmıştır. Çadırlar, genellikle çokgen ya da dairesel planlı geçici yapılardır. Rotondalar ise çadırlardan sonra panoramaların sergilendikleri dairesel planlı, kalıcı yapılar olmuştur. Rotondalar, Klasik ve Neo-Klasik mimaride oval ya da dairesel plana sahip oda ya da yapının kubbe ile kaplanmış halidir. MS 124 yıllarında Antik Roma’da yer alan Pantheon, başarılı bir Klasik Roma rotunda örneğidir. İtalyan Rönesansı’nda ise Villa Rotonda, Andrea Palladio’nun ikonik bir eseridir. Özellikle Ortaçağ Avrupası’nda ve Palladio’nun büyük etkisiyle sonraki yüzyıllarda rotondalar; çok hızlı yayılan, mimari ve tarihi önem taşıyan yapılardır⁵¹. Rotondalar, Antik Yunan mimarisindeki gibi sadece dini yapılar olarak değil; tarihte eğitim, eğlence, kültür, belediye, ticari ve konut gibi farklı işlevlerde yer almıştır. Aslında Panorama müzelerinin de bu fonksiyonların devamı olduğunu söylemek pek hatalı olmayacaktır.

⁴⁹ Mimar ve Ressam Yadegar Asisi’nin websitesinden bilgiler alınmıştır. Bkz. Asisi 2020; <https://www.asisi.de/en/yadegar-asisi/biography/>

⁵⁰ARoS Aarhus Sanat Müzesi web sitesinden bilgi alınmıştır. Bkz. Anonim 2020c; <https://www.visitaarhus.com/aarhus/plan-your-trip/your-rainbow-panorama-gdk644165>

⁵¹ Curl – Wilson 2015, 676.

A. Artun'a göre; Palladio'nun büyük etkisi altında kalıp küresel formlar tasarlayan mimarlar, ilk nesil Rönesans mimarları olup sonraki yüzyıllarda sayıları artmıştır⁵². Fransız mimar, Etienne Louis Boullée de bunlardan biridir. E. L. Boullée'nin Newton anısına 1784 yılında tasarladığı küresel formdaki "Cenotaph"⁵³, doğadan gelen saf formların ve Antik Euclides'e ait anıtsal biçimlerin bir yorumu olduğu söylenebilir. Cenotaph, tasarım aşamasında kalmış olsa da; sonrasında birçok mimara, tasarımcıya, ressamı ilham vermiştir⁵⁴. 360 derecelik görüş açısıyla üç boyutlu deneyim sunan küresel yapı, yapısal özellikleriyle ve vizyonu ile günümüzün panorama müzeleri ile kurgusal bir benzerlik taşır. Panoramalardan önce var olan bu tasarımın önemini anlamak için çalışmayı detaylarıyla birlikte ifade etmekte fayda vardır.

Büyük piramitlerden biri olan Gize'den daha yüksek küresel anıtta, anıtsal merdivenleri tırmanan insan kümeleri boyutsal ve ölçek olarak oldukça küçüktür. Gün içinde azalan doğal ışığın etkisi, kürenin çok azını yakalayarak geriye karanlık bir giriş ve derin - devasa bir gölge bırakır. Bütün bu duygusal ve optik efektlerdeki romantizm, yoğun neo-klasizm ve anıtsal tarihsellik; E. L. Boullée'nin sir Isaac Newton'u görkemli bir anma şeklidir. Anıt 150 metrelik çapıyla; üç sıra dairesel tabana yerleşmiş olup, gömülme hissini vermektedir. Antik Yunan ve Roma anıt kültürünün etkisiyle yakın dizili selvi ağaçları, her dairesel seviyede yer almıştır. Boullée, kürenin biçimini kavisli rampalarla tamamlamıştır. Büyük tek merdiven ise dairesel kaide zeminine ulaşmaktadır. Küresel giriş ana kapısı, karanlık uzun tünel hissi vermektedir. Tünel sonunda ve yapının iç merkezinde ise Newton'un lahiti, insan ölçeğinde yer almaktadır. Yalın ve süslemesiz duvarlar ile iç mekânda kasvetli bir etki oluşturulmuştur. Kürenin orta noktasında asılı duran tek aydınlatma, bir güneş etkisine benzer şekilde gece lahiti aydınlatmaktadır (Fig. 19-20). Anıtın doğal aydınlatması ise berrak bir geceyi temsil etmek üzere tasarlanmıştır. Gök kubbe olarak adlandırılan ince kabuklu iç küreye; yıldızların, gezegenlerin ve takımyıldızlarının gerçekteki konumlarına göre küçük delikler yerleştirilmiştir. Günışığı; deliklerden karanlık iç mekâna girdiğinde, küre içinde parlayan ışıklar oluşmuştur⁵⁵. Cenotaph; hayal gücüyle zihnin ürünü olan determinist⁵⁶ bir Newton evreni yaratarak, bir nevi gerçek bir panorama sanatını barındırmıştır.

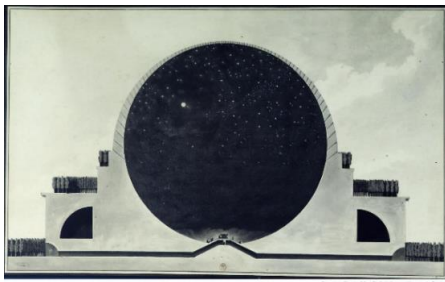


Fig. 19-20: Gece ve gündüz değişen Cenotaph'ın kesit çizimleri, Etienne Louis Boullée, 1784

⁵² Artun 2007, 19.

⁵³ Britannica'ya göre, cenotaph (cénotaphe); Yunanca kenos- (boş) ve -taphos (mezar) kelimelerinden türeyip "boş mezar" anlamına gelmektedir. Cenotaph; mezarlıkları başka yerde olan kişilerin anıt değerindeki mezarlık yapısıdır. Bkz. Britannica 2008a; <https://www.britannica.com/technology/cenotaph>

⁵⁴ Archdaily web sitesinden bilgi alınmıştır. Bkz. Miller 2018; <https://www.archdaily.com/544946/ad-classics-cenotaph-for-newton-etienne-louis-boullée>

⁵⁵ Boullée 1976, 107; Miller 2018; <https://www.archdaily.com/544946/ad-classics-cenotaph-for-newton-etienne-louis-boullée>

⁵⁶ TDK'ya göre, determinist; determinizm görüşünde olandır. Fransızca kökenli olan ve "belirlenimcilik" olarak da bilinen determinizm ise; her olayın başka olayların gerekli ve kaçınılmaz bir sonucu olduğunu ileri süren öğretisi, gereklilik.

Panorama müzeleri; kalıcı üç boyutlu görseller ile 360 derecelik kesintisiz görüş sunan dairesel planlı yapılardır. Genellikle panorama müzelerinin yapı strüktürü, müze içeriğini vurgulama amacı taşır. Bu sebeple genellikle panorama müzeleri dairesel veya küresel formel kurguda olsa da farklı formlarda da var olabilmektedir. Ancak genel olarak bakıldığında; dünyada panorama müzeleri; öklidyen (Euclidian) formlara sahip yalın, büyük kitleli ve brüt anıtsal yapılar olmuşlardır. Işığı üstten alan silindir ya da yarım küre formdaki panorama alanlarında resim, tüm düşey yüzeyleri kesintisiz kaplamaktadır. Bu alanlarda ziyaretçilerin panoramaları izleyeceği merkezi platform yer alır. Platform, panoramanın kurgusuna ve perspektifine göre doğru bir açıyla yükseltilmiş ya da alçaltılmış seviyelerde konumlanmaktadır. Platformda diğer önemli nokta ise, ziyaretçinin panoramayı 360 derecelik kesintisiz bir ufuk görüşü ile izlemesini sağlamaktır. Dolayısıyla ziyaretçinin resmi doğru algılayabilmesi için resimle olan mesafesi oldukça kritiktir. Geniş bir silindir duvarında sergilenen doğru bir panorama alanının en erken versiyonu 18 metre çapında olup, sonrasında çap 40 metrelere kadar çıkmıştır. Mekanın ideal çapı 40 metre olarak bilinirken, ziyaretçi ile izleme yüzeyi arasındaki fazla yakınlık ya da fazla uzaklıktan kaçınılmalıdır. Ziyaretçilerin inisiyatifine bırakılmaması gereken benzer durumlarda, belirli evrensel standartlar ve kurallar zincirine mimarlar ve tasarımcı uymaktadır⁵⁷.

Panorama müzelerinde bu gibi kurallar ve standartların yanı sıra daha esnek unsurlardan ışık ve ses etmenleri de sergilemelerde önem kazanmaya başlanmıştır. Gelen ziyaretçilerin müzede sağlıklı bir zaman geçirmesi için ışık ve ses düzeyleri, ICOM standartlarına göre niteliksel ve niceliksel boyutlarda yapılmalıdır⁵⁸. Dolaylı aydınlatma ile panoramaların içinden ışık çıkması gibi illüzyonlar ise günümüzün panorama müzelerinde etkili şekilde yer almaktadır. Ayrıca panorama sergilerinde; hikâyeyi destekleyecek ses efektleri, panoramaların anlatımına yoğunluk ve gerçeklik katabilmektedir. Bu bağlamda ışıklandırmanın yanı sıra akustik ve ses unsuru, panorama müzelerinde dikkat edilen bir diğer unsur olmuştur.



Fig. 21: Samsun Panorama 1919 Müzesi, 2018



Fig. 22: Bursa Panorama Müzesi, 2018

Avrupa’da birçok örneği olan panorama müzeleri, ülkemize ilk olarak 2009 yılında “Panorama 1453” ile gelmiştir. İstanbul’un fethini anlatan 360 derecelik kesintisiz üç boyutlu panoramik çizimler ve maketler müzede yer almaktadır. Müzede kısa ve karanlık bir koridorun bitiminde, ziyaretçilere 29 Mayıs 1453 gününün şafak vaktinde şehre giriş anını gösterilmektedir. Panorama alanı kapalı bir alan olsa da, bu alana girildiğinde panoramanın atmosferi sayesinde; ziyaretçi üç boyutlu dış mekâna çıkmış duygusunu hissetmektedir⁵⁹. Müze, Kırım’ın ünlü Sevastapol panoramasına benzerliği ile de dikkat çekmektedir. “Emre Arolat Mimarlık” ve “Siluet Mimarlık” tarafından tasarlanan güncel panorama müzelerinden olan

⁵⁷ Ediz 2019, 1.

⁵⁸ Sirel 1999, 113-122.

⁵⁹ Panorama 1453 Tarih Müzesi web sitesinden bilgi alınmıştır. Bkz. Anonim 2018a; <https://www.panoramikmuze.com/tr/fiziki-mekan>

Samsun Panorama 1919 Müzesi ise, formel kurgusu ile dikkat çekmektedir. Tasarımda; Samsun'un önemli meydanlarından birinin yeniden düzenlenmesi ile; spor salonu, "Dijital Gösterim Merkezi ve Panorama Müzesi" olarak yeniden işlevlendirildiği gözlemlenmektedir. (Fig. 21). Atatürk'ün Samsun'a çıkışını anlatan dijital gösterimler ve dioramalar müzede yer almaktadır⁶⁰. Panoramik tarih müzelerinin coğrafyamızdaki diğer örneği ise, Bursa'da yer almıştır. Panorama 1326 Müze ve Etkileşim Merkezi, Osmanlı'nın Bursa fethini anlatan panoramasıyla 2018 yılında ziyaretçiye açılmıştır (Fig. 22). Müze, dünyanın tam panoramik en büyük müzesi olma özelliğini taşımaktadır. Bina kompleksinde sergi alanlarının yanı sıra, etkinliklere ve aktivitelere de olanak sağlayan, araştırmacılar için kurgulanan ve birçok karma işlevi de barındıran mimari programıyla günümüzün kültür merkezi ve çağdaş bir müzesidir.

Müzelerde Sergileme ve Teknoloji

21.yüzyılın beraberinde getirdiği küreselleşme ile dünyada teknoloji kullanımı yaygınlaşmış ve insanların yeni kaçış noktaları teknoloji olmuştur. Teknoloji kullanımındaki artış ile müzeler bu duruma adapte olmak adına; teknoloji ile farklı hedef kitlelerini bünyesine çekerek daha popüler ve eğlenceli hale gelmişlerdir⁶¹. Sonucunda ise müzeler sanal ortamda da yayılarak, sınırlı zamanda sınırlı alanları gezilen yerler olmaktan çıkmıştır. Bir diğer anlamda müzeler, sayısal teknolojiler ile ziyaretçilere; uluslararası bağlamda zaman ve mekân sınırları olmadan neredeyse sonsuz bilgiye ulaşım imkânı vermiştir. Bu bağlamda sergilemeyi, teknolojinin yardımıyla daha etkili hale getirmek çağdaş müzecilikte oldukça yaygınlaşmıştır. Teknoloji ile sergileme teknikleri daha farklılaşmış ve çeşitli hale gelmiştir. Müzelerdeki koleksiyonlar, bilgi ve ziyaretçi arasında daha güçlü bir bağ kurmak amacıyla sergileme teknolojilerinin gelişmesiyle; yeni uygulama ve teknik çalışmaların günümüzde de halen sürdürüldüğü izlenmektedir.

Sergileme Kavramı

Sergi ve sergileme işlevi, müzelerin temel unsurlarıdır. Türk Dil Kurumu'na göre sergi; halkın gezip görmesi ve tanınması için uygun biçimde yerleştirilmiş ürünlerin, sanat eserlerinin tümüdür. Sergileme ise sergilemek işi, teşhir olarak tanımlanmıştır. Sanat eserlerine benzer şekilde sergileme ve sergiler; bir anda ortaya çıkmayıp, belirli tarihi koşullarda var olabilmektedir. Bu sebeple C. Coşkun'a göre; sanat eserleri ve çağlar, değişimler geçirirken sergilemelerin de değişim geçirmesi kaçınılmaz olmuştur⁶².

Değerli eşyaları saklama ve sergilemenin tarihi, insanlığın doğuşuna kadar gitse de gerçek anlamda 1990'lardan itibaren sergileme ve küratörlük⁶³ kavramları köklü değişimler geçirmiştir. Eskisi gibi sergiler artık kapalı duvarlarla sınırlı olmayıp sergiler her an, her yerde kendini insanlara sunabilme özgürlüğüne sahip olmuştur. Sergilemeleri yapan küratörler ise artık kendi fikirlerini bir nevi öznelliklerini işe katarak, sunumları istedikleri şekilde ve içerikte yapmaya başlamışlardır⁶⁴. Böylece sergilemeler yeni anlatım biçimleri ve özgürlükleri kazanarak, sanatçılara yeni fikirler ve imkanlar sunmuşlardır. Eserlerin doğru ve etkili şekilde sergilenmesi

⁶⁰ Samsun 1919 Panorama Müzesi tasarım ekibinin web sitesinden bilgi alınmıştır. Bkz. Anonim 2019; <https://siluetmimarlik.com/page/samsun-1919-panorama-muzesi>

⁶¹ Boyraz 2013, 5.

⁶² Coşkun 2017, 66.

⁶³ TDK'ya göre, Fransızca "curateur" kelimesinden gelen küratör; müze, kütüphane, sergi, hayvanat bahçesi ve benzerlerini yöneten ve etkinliklerini düzenleyen yetkili kimsedir.

⁶⁴ Coşkun 2017, 66.

sonucunda, müzeler ve koleksiyonlar daha anlaşılabilir olmuş ve insanla olan etkileşim sağlanmıştır. Bu noktada doğru seçilecek sergileme türü, müzeler için oldukça önem taşımaktadır. Sergileme türleri sınıflandırması ise, Atasoy'a göre müze sergilemelerinde ziyaretçi, koleksiyon ve bilgi odaklı olmak üzere üç farklı şekilde yapılmaktadır⁶⁵. Müzelerin çeşidi ve misyonları, hedef kitleleri, mekan kurguları, aydınlatma, ses efektlerine kadar daha birçok unsurla sergilemelerin çeşidi, yöntemini ve kapsamını belirlenir. Bütün bu unsurların yanı sıra sergilemelerde erişilebilirlik (accessibility) durumu, bütün müzelerin ortak noktasıdır. Evrensel tasarım prensiplerine⁶⁶ göre özellikle kamusal yapılarda, tasarım ve organizasyon; çeşitli yaş gruplarına, insan boyutlarına ve engel durumlarına göre yapılmalıdır. Günümüzün çağdaş müzeciliği prensiplerinde artık bu durum bir tercih olarak değil bir zorunluluk/gereklik olarak görülmektedir.

Teknoloji Kavramı

Günümüzün çağdaş müze sergilemelerin gelişiminde büyük bir araç olan teknolojinin kökeni, Antik Yunan'a uzanmaktadır. Kelimenin etimolojisine bakıldığında teknoloji, Grekçe "techne" (sanat) ve "logos" (-a bilmek) kelimelerinden oluşmuştur. Genel olarak insana yardımcı olabilecek yöntemleri, araçları, gereçleri kapsayan teknoloji kavramını; Aristo, "teknığın" amacının doğanın tamamlamadıklarını tamamlamak olarak görmüştür. Bir diğer anlamıyla teknik; sanat alanındaki kuralların ve uygulamaların iyi bilinmesi sonucunda ortaya çıkan sistemli ustalığı ya da beceriyi ifade etmektedir. Her ne kadar sanat ve bilim, günümüzde birbirine zıt olarak görülse de teknoloji kelimesinin kökenine gidildiğinde sanat ve bilim arasındaki güçlü bir bağ olduğu bilinmektedir. Antik Yunan uygarlığının felsefesinden ilham alarak doğan Rönesans çağının sanatçıların; mimar, mühendis, filozof, tıp adamı gibi birçok kimliklere sahip olması bu duruma örnektir⁶⁷.

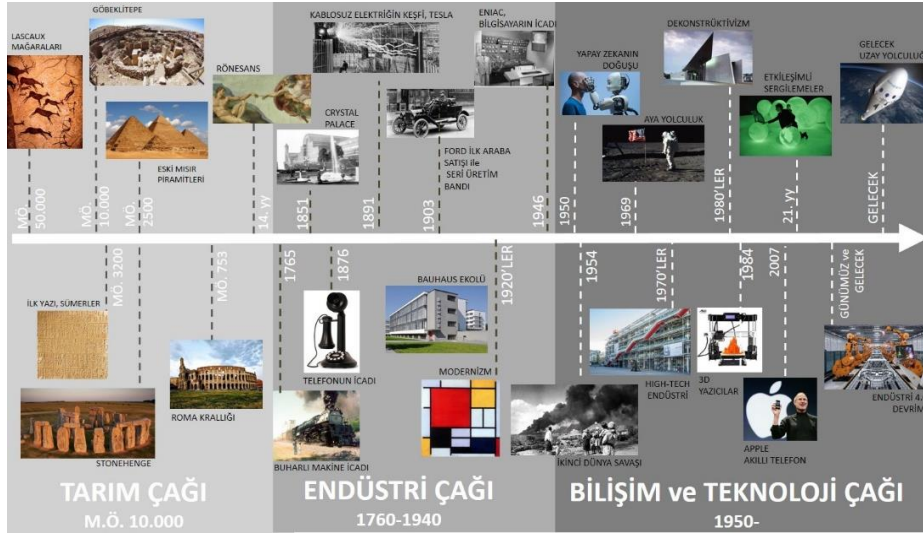


Fig. 23: Mimarlık ve Teknolojiye Etki Eden Gelişmelerin Tarihi Zaman Çizelgesi

A. Burcu Zülfikar, 2020

⁶⁵ Boyraz 2013, 6-7.

⁶⁶ The Center for Universal Design tarafından yapılan çalışmalara göre "evrensel tasarım" en genel kapsamıyla; ürünlerin ve çevrenin her yaş ve yetenekte insan tarafından mümkün olan en büyük ölçüde kullanılabilir şekilde tasarlanması durumunu ifade etmektedir. Bkz. Story v.d. 1998, 2.

⁶⁷ Özkaplan 2009, 4-8; Şpat 2017, 9.

Naum Gabo'nun konu ile ilgili görüşü ise "Sanat ve bilim aynı yaratıcı güçten çıkan ve aynı ortak kültürün okyanusuna akan iki farklı nehirdir, ancak bu nehirler farklı yönlerden akarlar. Sanat ve bilim, teknolojiyle karşılaşırlar" şeklindedir. Sonrasında Gabo, "Her disiplin aynı kaynaktan çıkmış da olsa bu ilk kesişmedir" ifadesiyle sanatın ve bilimin başlangıçlarının ve bitişlerinin aynı olduğunu ama yollarının farklı olduğunu özetlemiştir⁶⁸. Teknoloji hem sanatta hem de bilimde kullanılan ortak bir araç olup yüzyıllar içinde hayatımızı fiziksel olarak da şekillendirmektedir (Fig. 23).

Bu bağlamda toplumsal ve bilimsel gelişmeler Toffler'a göre üç çağda gerçekleşmiştir. Bu çağların ilki "Tarım Çağı" ikincisi "Endüstri Çağı" ve üçüncüsü de şu an bulunduğumuz "Bilim ve Teknoloji Çağı (Bilişim Çağı)" olmuştur. Çağlardaki gelişmeler, değişimler ve buluşlar; toplulukların yaşamlarını doğrudan etkilemiş ve keskin farklarla birbirinden ayrı ama biri diğerinin sebebi olmuştur. Örneğin Tarım Çağı'nın aksine artan şehirleşme ile Endüstri Çağı'nda aileler toplu konutlarda yaşayıp fabrikalarda çalışmıştır. Ayrıca Endüstri devrimi, L. Benevolo'ya göre Avrupa'da belirgin karakteristik etkiler göstermiştir. Bunlar; nüfus, endüstriyel üretim ve üretim sistemlerindeki makineleşme artışı ile gıda, tekstil, yapı gibi teknolojilerinin daha da hızlanmasına ve gelişmesine olanak sağlamıştır. Gelişen teknolojiler sayesinde, insan iş gücünün minimuma indirilmesi ve akıl gücüne dayalı iş sistemi ile verimlilik savunulmuştur. Sonuç olarak 21. yüzyılda fabrikalar yerine bilgisayarlar ile ofis işleri yaygınlaşmış ve daha çok araştırma-geliştirme, yazılım, üretim, tasarım, reklam ve pazarlama gibi konulara yönelimler artmıştır⁶⁹. Teknoloji; üretimde ve uygulamalarda yeni olanakları sunması ile tüketim alışkanlıklarımızı, düşüncelerimizi, eylemlerimizi, algısal süreçlerimizi de değiştirerek çağa adapte olmamızı sağlamıştır⁷⁰.

Müze Sergileme Teknolojileri

Bilim ve Teknoloji Çağı, yeni olanakları ve üretimleri kendi bünyesine çekerken sanata da yeni yollar açmaktadır. Bu sebeple teknoloji, sanatın içinde yer alırken gerek sanat gerek teknoloji birbirini beslemektedir. Teknoloji, formlarla ve sanatla iç içe iken; bu bağlamda müzelerde ve sergilemelerde bir araç olarak da kullanılması normal hale gelmiştir⁷¹. Bir diğer anlamıyla da müzelerin yapı tekniklerinde teknoloji kullanılırken; müzelerin sergilemelerinde ve sanat eserlerinin oluşumunda sayısal teknolojiyi kullanmak, günümüzde oldukça yaygınlaşan ve tercih edilen bir durum olmuştur. Bu noktada devreye giren Kreatin Studios (ODTÜ Teknokent), Panorama 1326 Müze ve Etkileşim Merkezi'ne sunduğu önemli bir çalışma olan "Etkileşimli Uygulama Önerileri" ile birçok farklı müzelerde dahi etkili ve faydalı yöntemler içermektedir⁷². Aşağıdaki çizelgelerde (Fig. 24-25) kapsamı ile yer alan bu müze içi teknolojik uygulamalar; bilgilendirici, eğitici ve eğlendirici amaçlara sahip sergilemelerde kullanılmaktadır.

⁶⁸ Özkaplan 2009, 7-8.

⁶⁹ Benevolo 1971, 19-21; Şpat 2017, 12.

⁷⁰ Coşkun 2017, 62.

⁷¹ Özkaplan 2009, 20; Coşkun 2017, 62.

⁷² ODTÜ Teknokent Kreatin Studios ekibinin, Panorama 1326 Müze ve Etkileşim Merkezi'ne sergileme teknolojileri kapsamında sunduğu bir çalışmasıdır. Bkz. Çubukçu 2017, 3-24.

Uygulamalar	Uygulamaların İÇeriĐi ve Müze Kullanım Alanları	Örnek Çalışmalar
1.Projeksiyon Giydirme TekniĐi 1.a.Topografik Haritalı Zaman Çizelgesi (Maket Projeksiyon Giydirme)	Projeksiyon giydirme tekniklerinden biri olan bu uygulamada; kabartmalarla yapılmış bir arazi topografyası, üzerine yukarıdan projeksiyon görüntülerin gelmesiyle sergilenir. Dokunmatik ekranlı kiosk sistemiyle; ziyaretçiler zaman çizelgesi ile ileri geri gittikçe o topografyadaki o döneme ait bilgiler, görseller ve animasyonlar harita ile beraber gözlenebilmektedir. - Ölçekli topografik şehir ya da bölge haritalarında (kiosk sistemi ile) kullanılmaktadır.	
1.b.Etkileşimli Görüntü Giydirme	Uygulama ile cephelere ve mekânlardaki yüzeylere yansıtılan görüntülerle; mekân ya da yapı tek renkle, tek konseptle sınırlanmayıp birçok deĐişimler geçirebilecektir. - Dış cephede ve açık alanlarda - İç mekan zemin ve duvar yüzeylerinde dijitalleşme, - Beyaz ölçekli maketlerde kullanılmaktadır.	
2.Dijital Tarihi Zaman Çizelgesi	Ziyaretçiler, kronolojik sıralanan öğelerle donatılmış bir kiosk ve projeksiyon ile etkileşim halinde olabilecektir. Ziyaretçi bilgi almak istediĐi bir görsele dokunarak ilgili daha zengin içerikte yazılar ve görsellerle bezeli bilgi kartlarına ulaşabilecektir. - Duvar yüzeylerinde dijitalleşme (kiosk sistemi ile), - Dokunmatik düşey panellerde kullanılmaktadır.	
3.Canlanan Tablolar	Çerçevesiz portrelerdeki üç boyutlu karakterler; ziyaretçilerle etkileşim halinde istenildiĐi zaman kendi çalışmalarını ve yaşamlarını hakkında bilgiler verebilecektir. Bu tablolar, uygun duvara ya da düşey panel üzerine "melez duvar" olarak kurulabilir. - Duvar yüzeylerinde dijitalleşme (kiosk sistemi ile), - Dokunmatik düşey panellerde kullanılmaktadır.	
4.Etkileşimli Masa	Birçok ziyaretçinin aynı anda kullanabileceĐi 84 inç dokunmatik ekranlı etkileşimli masa uygulamasında, ziyaretçiler birçok önemli olayları eş zamanlı masanın ekranında görebilecektir. - 84 inç dokunmatik ekranlı etkileşimli masa uygulamasında kullanılmaktadır.	

Fig. 24: Müze Uygulamaları⁷³

⁷³ Müze uygulamalarının içeriĐi hakkında bilgilerin büyük bir kısmı, E. Çubukçu'nun çalışmasından alınmıştır. Bkz. Boyraz – Dolunay 2013, 117; Coşkun 2017, 63-71; Çubukçu 2017, 3-24.

Uygulamalar	Uygulamaların İçeriği ve Müze Kullanım Alanları	Örnek Çalışmalar
5.Etkileşimli Bilgi Sistemi	Kiosk sistemi ile kullanıcılar, harita ekranında istedikleri noktaya dokunduklarında; istedikleri bilgilere, görsellere ulaşabilecektir. - Dokunmatik ekranlı kiosklerde kullanılmaktadır.	
6.Etkileşimli Duvar Projeksiyonu ve Kinect Sistemi	Ziyaretçilerin vücut hareketleri, yansıtıcı projeksiyonlarla entegre görüntüler duvar yüzeylerinde oluşturulabilmektedir. Bu sayede müzeler; dikey bileşenleri “melez duvarlar” ile değiştirebileceklerdir. - İç mekan duvar ve zemin yüzeylerinde dijitalleşme ile kullanılmaktadır.	
7.Etkileşimli Mimari İnceleme Sistemi	Uygulamada seçilecek yapının aktif olarak kullanıldığı hali rekonstrükte edilerek, 3 boyutlu olarak canlandırılmaktadır. Ziyaretçiler, kiosk ve projeksiyondan oluşan bu sistemle yapı içerisinde gezebilecek ve bilgi noktalarından yapının mimarisi ya da iç mekân elemanları hakkında bilgi alabileceklerdir. - Duvar yüzeylerinde dijitalleşme (kiosk sistemi ile), - Dokunmatik düşey panellerde kullanılmaktadır.	
8.Yeşil Ekran Uygulaması	Uygulama ile uygun bir alanda, ziyaretçiler kendilerini müze içeriğiyle bağlantılı tarihi bir anın içerisinde olarak görebilecektir. Bu ortamdan sevdikleriyle beraber fotoğraflarını çekebilecekler ve fotoğraflar, müze ziyaretinin bir hatırası olabilecektir. - Yeşil ekran sistemine sahip yaklaşık 4 m ² 'lik alanlarda kullanılmaktadır.	
9.Sanal Atölyeler	Uygulama ile örnek olarak; sanal seramik atölye uygulamasında, ziyaretçilerin seramik üretimini “yaparak” deneyimlemelerini sağlayabilecek ve kullanıcılar örnek resimlere bakarak kendi seramiklerini dokunmatik ekranla üreteceklerdir. Ardından fırına verilip pişen seramiklere istedikleri gibi çini desenlerini verip sırlayarak, sanal ortamda kendi çinilerini yapma deneyimi yaşayacaklardır. - Dokunmatik ekranlı kiosklerde kullanılmaktadır.	
10.Sanal Gerçeklik	Sanal gerçeklik (VR) gözlüğü uygulamaları ile kullanıcılar fiziksel dünyadan kopup, farklı ortamlara yolculuk yapabilmektedirler. Uygulama; kurgulanan senaryo doğrultusunda belirlenen ortamlar, karakterler, mimari, bitki örtüsü ve diğer tüm elemanlarıyla hem gerçek hem masalsi üç boyutlu ortamlar oluşturacaktır. Ziyaretçiler, VR gözlüklerini taktıklarında bu ortamlarda gezme imkânı bularak, sanaldaki bazı unsurlar ile etkileşime dahi girebileceklerdir. - Müze VR gözlüklerinde kullanılmaktadır.	
11.Artırılmış Gerçeklik	AR uygulaması; gerçek dünya ile sanal gerçekliğin harmanlanması olup, farklı bir deyişle gerçek ortama yeni görüntülerin seslerin ve formların katılmasıdır. Gerçek ortama ek olarak sanal ortamda oluşan görüntüler, biçimler kullandığımız telefon ya da tablet uygulamaların kamera yayınları ile ancak görülebilmektedir. - Mobil iletişim yazılımlarındaki müze uygulaması kameralarında kullanılmaktadır.	



<p>12.Panoramik Hikayeli Anlatım Uygulaması</p>	<p>Uygulama ile 360 derece panorama sergilerini bir üst noktaya taşımak ve benzerlerinden farklılaştırarak daha gerçekçi bir hikaye anlatımı amaçlanmıştır. Uygulama kapsamında, panoramanın belirlenen kısımlarına görünür açılarda projeksiyon cihazları yerleştirilip ve bu cihazlar hem aydınlatma hem de görüntü giydirme/yerleştirme elemanı olarak görev yapacaklardır.</p> <p>- İç mekan kabuğunda dijitalleşebilen her yüzeyde (duvar ve zemin yüzeylerinde) kullanılmaktadır.</p>	
<p>13.360 dereceli Sanal Müzeler</p>	<p>Özel bir objektif ve kamera yardımıyla, sergi alanının 360 derece fotoğraflanmasıyla ve bu fotoğrafların sanal ortamda birleştirilmesiyle bir sistem yaratılmıştır. Bu sistem bir sanal müze olup; müzede ziyaretçinin sergi mekânını, VR headsetler ya da internet gibi dijital ortamlarda görmesini sağlamıştır.</p> <p>- Müze VR gözlüklerinde, - Mobil iletişim yazılımlarındaki müze uygulamasında, - Müze web kurulumunda kullanılmaktadır.</p>	

Fig. 25: Müze uygulamaları⁷⁴

Seçili Çalışma Alanı: Panorama 1326 Müze ve Etkileşim Merkezi

Geçmiş yüzyıllardaki müzeler, kamusal yapıdan çok 19. yüzyılın tapınak ve sarayları ya da 20. yüzyılın modern müzeleri gibi kurgulanıp ziyaretçi ve iletişim kavramlarının pek söz konusu olmadığı bilinmektedir. Gerek o dönemin şartları gerek müze yapılarının mimari özelliklerinden koleksiyonların sergileme kurgusu buna elverişli olamamıştır. Ancak günümüzdeki teknolojik değişim ve toplumsal ilerlemeler sayesinde; müze bilimi ve müze yönetimlerinin tasarım, toplum, bilim ve sanat unsurlarıyla işbirliği ile bu durumun değişimi gözlenmektedir. Bu kapsamda günümüz coğrafyasında genel olarak toplumun müzeye bakışı ve müzeyle olan ilişkisi hala istenen seviyede olmaması sonucu müze sergilemeleri ve sergileme teknolojileri önerileri ile gelişmeye açık yeni bir model oluşturulmuştur. Bu bağlamda çalışma alanı olarak, sergileme teknolojileri ile günümüz ve gelecek çağa daha iyi adapte olabileceğinden bir panorama müzesi seçilmiştir. Sergileme teknolojisi aracılığıyla doğru adaptasyonda istenen şey de müzenin insanla kurduğu bağıdır. “Panorama 1326 Müze ve Etkileşim Merkezi” seçilmesinin sebebi ise çağdaş müzecilik prensiplerine uyumlu mimarisinin ve içeriğinin, teknoloji ile gelişime elverişli Bursa’da bir örnek müze yapısı olmasıdır (Fig. 26-27). Bir diğer anlamda çalışmanın materyali olarak da nitelendirilebilen müze, panorama sanatını barındıran bir panorama müzesi olup; çağdaş mimarisi ile içerisinde eğitim ve araştırma faaliyetlerini destekleyen birimleri de içermektedir. Etkinlik ve sergileme alanları, kütüphane ve çalışma mekânları, toplantı ve konferans salonları, hediye dükkânı, kafeteryası ve dış mekânlarının meydan, park, aktivite niteliği gibi çeşitli işlevdeki birimleriyle müze; etkileşim merkezi olarak kurgulanmıştır.

⁷⁴ Müze uygulamalarının içeriği hakkında bilgilerin büyük bir kısmı, E. Çubukçu’nun çalışmasından alınmıştır. Bkz. Boyraz – Dolunay 2013, 117; Coşkun 2017, 63-71; Çubukçu 2017, 3-24.



Fig. 26: Panorama 1326 Müze ve Etkileşim Merkezi, 2018

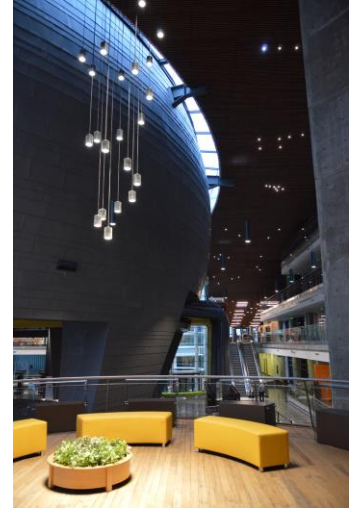


Fig. 27: Müzenin iç kabuğu, 2018

Müzenin mimarları Özgür Ediz ve Nilüfer Akıncıtürk olup, tasarımlarında çağdaş müzecilik prensiplerini gözetmiş; günümüze ait mimari kurgu ve dinamiklerle müzeyi tasarlamışlardır. Fiziksel, sosyal ve ekonomik sürdürülebilirlik, çevre dostu mimari, enerji mimarlığı gibi kavramlarla bağdaşan bu yaklaşımlar; müze kabuğunda ve iç mekânlarındaki kurgularda ifadesini bulmuştur. Genel mimari kurguda önemli rol oynayan yeşil kabuk, küresel bir geometri ile kesişerek müzenin içeriğini ve işlevini vurgulamıştır. Ayrıca panoramanın sergilendiği küresel yapı, diğer alışlagelen panoramalar gibi zemine oturarak değil havada duracak şekilde tasarlanmıştır. Böylece panoramanın altında yer alan 360 derecelik forum alanı; dijital gösteriler, söyleşiler, sergiler, dioramalar gibi farklı etkinliklere elverişli olmuştur⁷⁵. Bu bağlamda ileriye dönük olarak gelişebilecek öneri çalışmasında; sergileme seçeneği sunmak amaçlı müzenin en dikkat çeken alanlarına odaklanılmıştır. Bunların ilki; giriş katında “forum⁷⁶” olarak nitelendirilen esnek sergilemelere ve organizasyonlara açık dairesel alandır. İkincisi ise panoramanın halen sergilendiği “üç boyutlu sergi alanı”dır. Tasarımın yerleşim kurgusunda, forum ve panorama alanının önemi; plan ve kesitler ile daha iyi anlaşılacaktır (Fig. 28-29).



Fig. 28: Müze yerleşim planı, N. Akıncıtürk – Ö. Ediz, 2018

⁷⁵ Akıncıtürk – Ediz 2019, 1-4.

⁷⁶ Latince kökenli “forum” kelimesi, Eski Roma şehirlerin yönetimiyle ilgili sorunları görüşmek ya da gladyatör dövüşleri gibi durumlar üzerine halkın toplandığı merkezi yerlerdir. Yunanlıların “agorasının” karşılığıdır. Bkz. Bridge 2016, 55; Hasol 2019, 171.



Fig. 29: Müze kesiti, N. Akıncıtürk – Ö. Ediz, 2018

Forum Alanı Sergileme Önerisi

Panorama mekânının altında bulunan dairesel forum alanı, sergilemeler için oldukça elverişli bir alandır (Fig. 30-31). Roma şehirlerinde yaşamın merkezi olarak adlandırılan ve konumlandırılan forumlar, bu müzede de aynı mantık ile kurgulanmıştır. Özellikle panorama müzeleri, birçok grubun ziyaret ettiği kamusal bir yapı olduğundan sergileme, söyleşi ve etkinlik yapabilmeye esnekliği ile merkezi forum alanı, panorama alanı kadar değerlidir.

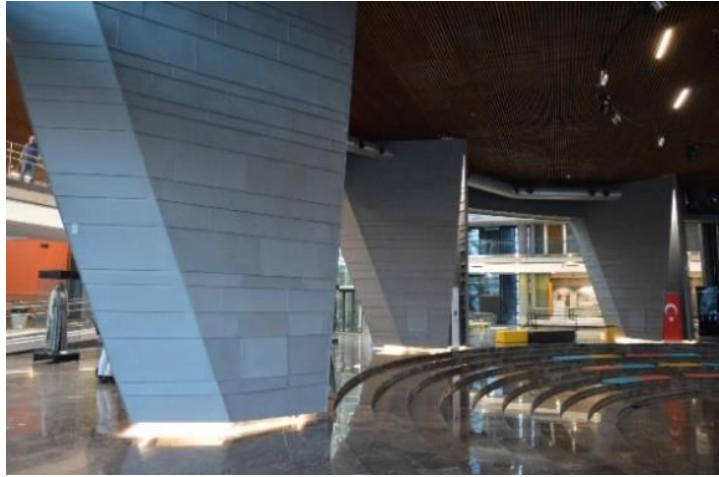


Fig. 30-31: Müzede sergileme ve forum alanı, N. Akıncıtürk – Ö. Ediz, 2018

Günümüzdeki mimari yapıların ve mekânların hem kabuk hem de bir eser olabilmesi üzerine dünyada birçok çalışmalar olduğu görülmektedir (Fig. 32). Bu bağlamda bütüncül bir sergileme istenildiğinde; forum mekânı da, tasarımcılarının da daha önce öngördüğü üzere dijital bir esere dönüşebilir. Forum alanındaki yatay ve dikey elemanlar (melez duvar) “Projeksiyon Giydirme tekniği” ile hologramlarla, ışıklarla tamamen dijital görüntülere dönüşebilir. Forumun daireselliği ile görüntüler panoramik bir döngü ya da akış içerisinde hareketli ve sesli olabilir. Bu sergileme biçimi; kültür, sanat, doğa, bilim ve evreni içeren konulara ya da hikâyelere yer verebileceği gibi müzenin Bursa’nın fethine de odaklı olabilir. Aslında buradaki amaç, sergilemenin içeriğinden ziyade müze mimarisinin sadece bir kabuk olmaktan çıkarak dijital sergilemeye nasıl etkili bir şekilde katılabileceğine odaklıdır. Forum alanında ayrıca “Topografik Haritalı Zaman Çizelgesi” uygulaması ile Bursa’nın bölgesel beyaz bir topografik haritasına üçboyutlu projeksiyon yansıtılması ve kiosk sistemi kurulabilir. Bu sayede ziyaretçiler; Bursa’nın farklı zamanlardaki tarihi, doğal yapılarını ve fiziki yapısını daha net şekilde görebilme,

şehri keşfetme ve daha detaylı inceleme imkânına sahip olur. Ayrıca bu alanda kent ütopyasını barındıran dijital bir diorama da oluşturulabilir. Beyaz şehir maketin üzerine projeksiyon yansımaları sonucunda, kent ütopyası ya da distopyası forum yüzeyinde yer alabilir. Kiosktan ya da telefon uygulamalarından ziyaretçinin seçebileceği konu seçenekleri ile şehir gösterisi, interaktif sergilemeye dönüşebilir.

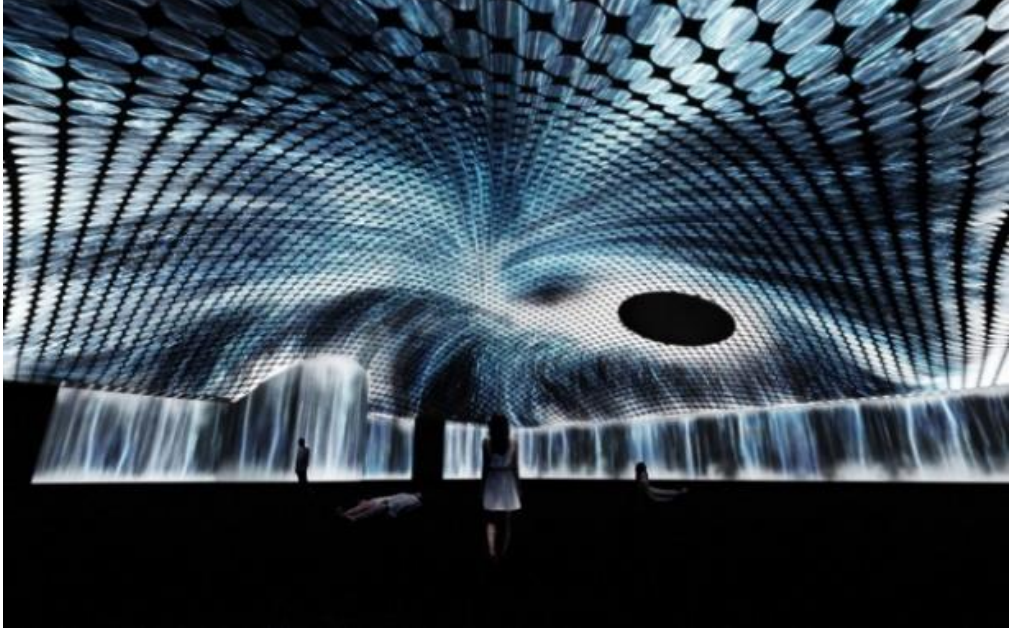


Fig. 32: Amos Rex Müzesi, Helsinki, Teamlab ekibi

Bir diğer “Etkileşimli Duvar Projeksiyon Uygulaması” ile ziyaretçinin fiziksel hareketlerine, seçimlerine ve isteklerine göre forumda dinamik bir sergileme yapılabilir. Ayrıca etkileşimli zemin, çocuklar için interaktif bir oyun alanına da dönüşebilir. Daha farklı bir öneri olarak ise; “Etkileşimli Duvar Projeksiyon Uygulaması” ile müzeye gelen her ziyaretçi, forum alanına yerleştirilen dijital yüzeylere izler bırakabilir. Dijital veri tabanına aktarılan bu izler; bir algoritma ile yapbozun parçalarına benzer şekilde birleşerek ve birbiriyle iç içe geçerek bir eser ortaya çıkabilir. Bursa’nın yerel halkı ile yaratılacak bu kolektif çalışma, evrensel dijital sanat eserine dönüşebilir. Ziyaretçi, burada hem katılımcı hem de izleyici olur. Ziyaretçinin sergilemeye yapacağı katkı ile aslında müzeciliğin ve müze sergileme işinin sadece profesyonellerden ibaret olmadığı anlaşılır. Herkesin müzede ve daha da genelinde, şehirde bir yeri ve önemi olduğu anlatılır. Ayrıca günümüzde aynışmaya ve kimliğini kaybetmeye başlayan şehirlerden biri olarak görülen Bursa’nın kimliğini geri kazanması adına yapılan bu sanatsal kolektif hareket; şehre iyileştirici bir etki sağlayabilir.

Üç Boyutlu Panorama Alanı Sergileme Önerisi

Müzenin üç boyutlu sergileme alanında yarım küre kabuğunda, Osmanlı’nın Bursa fethinin panoramik çizimi bulunmaktadır (Fig. 33). Panorama çiziminin etrafında dönemin savaş ortamını yansıtmak için ek olarak kentin kimliğine ve savaş ortamına uygun nesnelere yer almıştır. Ses efektleri ve doğru aydınlatma ile mevcut panorama alanı, etkili bir sergilemeye sahiptir. Ama sergileme şekli; müze tarihinde en çok üç boyutluluğu yakalayan sunumlardan biri olsa da bu 20. yüzyıl geleneksel sergileme modelidir. Yaşadığımız çağda dijitalleşme, panorama alanına dâhil edildiğinde daha çeşitli ve esnek sergilemeler yaratılabilir. Özellikle müzede kalıcı sergilerin yanı sıra süreli, dijital sergiler ve gösterimler yapılırsa; insanların

sergilere, dolayısıyla müzelere daha sık gelme ve buralarda kaliteli bir zaman geçirme olasılığı da artabilecektir.

Refik Anadol'un eserlerindeki mimari ve dijital birleşim oldukça dikkat çekerken, panorama alanındaki mimari kabuk da bu çalışmalara oldukça elverişli bir tuval olarak görülebilir. Küresellik; atmosfer tabakası gibi mekâna derinlik katan bir mimari form iken teknoloji ile işbirliği, mekândaki üç boyut algısını çok daha ileri boyutlara götürebilir. Bursa'nın tarihi belleğinden çıkan verilerle (kent görselleri, haritaları, sesleri, videoları, eserleri) hazırlanan bir algoritma ile panorama alanında bir sergileme ortaya çıkabilir. Bu algoritma ile çıkan sergilemede "Projeksiyon Giydirme tekniği" sayesinde görsel akış, asla birbirinin tekrarı olmayıp ışık ve seslerle bezeli hale gelebilir (Fig. 34). "Etkileşimli Duvar Projeksiyon Uygulamaları" ile forum alanına benzer olarak panorama alanı; Selçuklu ve Bizans dönemi, okyanus dalgaları, kuşların göçü, bir asteroidin yolculuğu, fetih ortamı, eski kent yaşamı gibi birçok hikayeler ile bezenebilir. Zemin; insan hareketlerinden, ağırlıklarından ve adımlarından etkilenerek görsel değişimler ile mekana dinamizm ve derinlik etkisi verebilir. Ziyaretçi yere baktığında seçilen temaya göre kendini savaş alanındaki bir çukurda, okyanusun dibinde ya da gökyüzünde uçuyor gibi hissedecektir. Fig. 35'te de görüldüğü üzere, mimari kabuğun yanı sıra ortama eklenebilecek nesnelere, insanlar ile etkileşim içinde olabilecektir. Statik tepki ile kurgulanan sergide; ziyaretçiler katılımcı olarak nesnelere renk, ses, ısı değişimlerine yön vererek serginin bir kolu kendileri olabilir. Özellikle çocuklar gibi fiziksel ve zihinsel gelişimlerini sürdüren ziyaretçi kesimi için özel hazırlanan sergilemeler; yaratıcılık ve hayal gücü gibi sanatsal gelişimlere direkt etki edebilir.



Fig. 33: Bursa 1326 panoraması



Fig. 34: Teamlab'in "Etkileşimli Su Tankı" sergisi

Ayrıca dünyada sergilemeler, artırılmış gerçeklik (AR) ile telefon kameralarından ya da VR gözlüklerinden izlenebilmektedir. Telefonlarda ya da diğer cihazlardaki müze uygulamaları ile müzedeki sergileme arasında etkileşim olup fiziki olarak var olan sergilemeler, sanalda farklı bir şekle dönüşebilir. Uygulamalardaki kamera ile sergilenen yer hakkında eş zamanlı bilgilere kavuşulabilir. Kullanıcı, bunların yanı sıra telefon uygulamasında seçebileceği seçenekler ve ayarlamalar ile bütün sergileme alanını fiziksel olarak da değiştirebilir. Bu sayede sanatçı, tasarımcı ve mimar; mekâna biçim verenin kendisi, ziyaretçi olur.

Bütün bu sergilemelerin herkese ulaşabilir olması oldukça önemli olup; Bursa'da gençlere, çocuklara ya da engelleri olan insanlara yönelik müzenin dışında sergilemeler yaratılabilir. Örnek olarak, şehrin farklı ulaşılabilir noktalarında pavilyonlar⁷⁷ ile dönemsel etkinlikler ve gösterimler yapılabilir. Müze, dışarıdaki

⁷⁷ Fransızca'da kökenli pavilyon kelimesi, Latince'de "papilio" (çadır) anlamına gelir. Fuara ait bağımsız sergileme binalarıdır. Bir diğer şekilde ise asıl binadan ayrı küçük bina anlamına da gelir. Bkz. Hasol 2019, 361.

aktiviteleri sayesinde kendi mimari sınırlarının dışına çıkarak kentin birçok farklı önemli konumuna yayılabilir. Bursa'daki Hanlar bölgesi, Tophane, Uludağ, Tirilye, Apolyont gölü gibi birçok önemli doğal ve tarihi konumlara sergileme teknolojisinin dâhil olması, müzenin şehir adına yapacağı bir diğer anlamlı çalışma olabilir (Fig. 36). Bursa'da güzel sanatlar, mimarlık ve daha birçok alanlarda okuyan öğrencilerin olması şehir adına güzel bir durum iken gençler ile yapılabilecek kolektif bir çalışma; çağdaş müzecilikte önemli olan katılımcılık, diyalog, eleştiri, erişilebilir olma gibi birçok unsuru içinde barındırır. Bu çalışmalar müzenin bir uzantısı olabileceği gibi, aynı zamanda müzede yer alabilecek gelecek dijital ya da geleneksel sergilemelere de ışık tutabilir.



Fig. 35: Statik tepki ile kurgulana sergi, Paris, Teamlab



Fig. 36: Dijital ile kentin kesişimi, Japonya, Teamlab

Sonuç

Müzeler, Antik Yunan'dan günümüze birçok değişimler ile gelen ve bünyesinde tarihi, sanatı, kültürleri, toplumları barındıran çok katmanlı yapılar olmuşlardır. Müzeler gerek mimari gerek içerik olarak geçirdiği değişimler ile her dönemden bir şeyler alarak günümüzdeki formuna gelmiştir. Herhangi bir hiyerarşi olmadan toplumun her kesimini önemseyen, eşit ve adil ilkelerle kurgulanan günümüz müzelerinin; insanlarla katılımcı hale gelmesi, teknoloji ile daha mümkün olmuştur. Görsel sanatların yeni aracı teknoloji iken eski araçlarından biri de tarihte panorama sanatı olmuştur.

Bu noktada devreye giren panorama sanatı, doğru perspektif açıları ve derinlikle oluşan 360 derecelik kesintisiz çizimleri ile resim sanatına farklı bir boyut katmıştır. Geçmiş yüzyıllarda panorama sanatını barındıran gezici panorama çadırları ülkeden ülkeye gezerken, insanlar buraları büyülü bir dünya olarak tanımlamıştır. Gezici panorama çadırlarının günümüze uyarlanmış hali olan panorama müzeleri; tarihi, doğayı, şehirleri hikayesel bir şekilde anlattığından bu müzelerde, hikayelerin ziyaretçiye hissettirilmesi önemli bir durumdur. Çünkü panorama müzelerinin var oluş sebebi de budur. Ama günümüzde panorama müzelerinde yer alan çizimler; genelde el yapımı ya da baskı olup, dijitalleşme konusunda çok ilerleme kaydedilememiştir. Bu güncel duruma odaklanıp, Bursa'da bir panorama müzesi olan Panorama 1326 Müze ve Etkileşim Merkezi'ne; dünyada yaygınlaşan mevcut sergileme teknolojileri ile öneriler getirilmiştir. Özellikle post-modern müzecilikte önemli olan toplumsal farkındalık, diyalog, yorum, eğlence ve keşif gibi birçok kavramlar ile oluşturulan etkileşimli mekânlardaki dijital sergilemeler ile müze ve ziyaretçi arasındaki bariyerler kalkabilecektir. Sadece yerel konuların değil uzay, bilim, çağdaş sanat, doğa gibi evrensel konuların da yer alabileceği sergileme önerileri, Türkiye'deki birçok müzelere uygulanabilmesi mümkündür.

Dünyada; gelecek çağlardan, bilimsel ve teknolojik gelişimlerden bahsedilirken ülkemiz de bu gelişmelerin bir parçası olmak isterse, günümüz toplumsal yapılarına bu uyarılama sağlanmalıdır. Özellikle bulunduğumuz coğrafyanın tarihini, kültürünü, çeşitliliğini ve sanat eserlerini temsil eden müzelere; teknolojiyi sergilemelere akılcı bir vizyon ile yerleştirmek, bu amacın bir parçası olabilir. Çünkü müzeler; geçmişi ve geleceği yansıttığı kadar, yeni ve eski kuşaklara farklı bakış açıları ve bilinç verebildiği kadar topluma faydalı olabilir. Dünyada sanatçıların, küratörlerin ve ziyaretçilerin sergiye ve hatta müzeye özgürce yön verebilmesi 21. yüzyılda yaygın iken; coğrafyamızda bu durum biraz daha farklıdır. Ama değişim, müzelerin üst-kimliğinden vazgeçerek insanla olan iletişimi kabul etmesi ile başlayabilir. Bu hedefe yardım edebilecek çalışma; mimarlık, tarih, müze bilimi, teknoloji gibi alanların bilgisi ışığında ele alınarak hazırlanmıştır. Çalışma modeli; mimarlar, mühendisler, dijital sanatçılar, küratörler ve müze bilimcileri gibi birçok uzmanların ve farklı toplumsal grupların kolektif çalışmaları ile var olan birçok müzeye uyarlanabilmesi de mümkündür.

KAYNAKÇA

Ahmadinejad 2008

M. Ahmadinejad, *The Sevastopol Defense Panorama*, 2008.

<https://englishrussia.com/2008/05/26/the-sevastopol-defense-panorama/> (Erişim Tarihi: 18.04.2019)

Anonim 2018a

Anonim, *Fiziki Mekan, Panorama 1453 Tarih Müzesi*, 2018.

<https://www.panoramikmuze.com/tr/fiziki-mekan> (Erişim Tarihi: 15.03.2020)

Anonim 2018b

Anonim, *Panorama Museum, Salzburg Museum*, 2018.

<http://www.salzburgmuseum.at/index.php?id=1243> (Erişim Tarihi: 20.03.2020)

Anonim 2019

Anonim, *Samsun 1919 Panoraması Müzesi*, 2019.

<https://siluetmimarlik.com/page/samsun-1919-panorama-muzesi> (Erişim Tarihi: 14.01.2020)

Anonim 2020a

Anonim, *İstanbul Modern Tarihçe*, 2020.

https://www.istanbulmodern.org/tr/muze/tarihce/tarihce_6.html (Erişim Tarihi: 18.04.2020)

Anonim 2020b

Anonim, *Türkiye’de Müzecilik*, 2020.

<https://kvmmg.ktb.gov.tr/TR-69904/turkiye39de-muzecilik.html> (Erişim Tarihi: 20.01.2020)

Anonim 2020c

Anonim, *Your rainbow panorama*, 2020c.

<https://www.visitaarhus.com/aarhus/plan-your-trip/your-rainbow-panorama-gdk644165> (Erişim Tarihi: 14.01.2020)

Artun 2007

A. Artun, “Floransalı Medici Hanedanı ve Rönesans Sanatı”, *Çağdaş Sanat Konuşmaları 4 Koleksiyon, Koleksiyonerlik ve Müzecilik*, Ed. L. Çalikoğlu, İstanbul, 2007, 15-29.

Artun 2017

A. Artun, *Mümkün Olmayan Müze*, İstanbul, 2017.

Asisi 2020

Y. Asisi, *Yadegar Asisi biography, Asisi*, 2020.

<https://www.asisi.de/en/yadegar-asisi/biography/> (Erişim tarihi: 27.06.2020)

Atagök 1999

T. Atagök, “Müze Mimarisi”, *Yeniden Müzeciliği Düşünmek*, Ed. T. Atagök, İstanbul, 1999, 71-85.

Başaran 1988

C. Başaran, *Arkeolojiye Giriş I*, Erzurum, 1988.

Benevolo 1971

L. Benevolo, “Volume One, the Tradition of Modern Architecture”, *History of Modern Architecture*, Ed. H. J. Landry, Massachusetts, 1971, 3-368.

Boullée 1976

E. L. Boullée, *Architecture, Essay on Art*, Çev. S. de Vallée, Paris, 1976.
<http://designspeculum.com/Historyweb/boulléetreatise.pdf> (Erişim tarihi: 09.02.2019)

Boyras 2013

- B. Boyraz, "Müze Teknolojileri ve Sergileme Farklılıkları", *Akademik Bakış Dergisi* 39, 2013, 1-14.
- Boyraz – Dolunay 2013
- B. Boyraz – A. Dolunay, "Dijital Sanatlar Çerçevesinde Üretilen Eserlerde Teknoloji Kullanımı ve İnternetin Sergilemeye Etkisi", *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi* 2/3, 2013, 109-124.
- Bowe 2009
- J. S. Bowe, "Intercultural dialogue and the British Museum 'a museum for the world' ", *Museums as places for intercultural dialogue selected practices from Europe*, Ed. S. Bodo – K. Gibbs – M. Sani, United Kingdom, 2009, 14-17.
- Bozkuş 2014
- B. Bozkuş, "Kültür ve Sanat İletişimi Çerçevesinde Türkiye'de Sanal Müzelerin Gelişimi", *The Journal of Academic Social Science Studies* 26, 2014, 329-344.
- Bridge 2016
- N. Bridge, *Mimarlık 101: Mimari Üsluplar, Önemli Yapılar ve Ünlü Mimarlar Hakkında Bilmeniz Gereken Her Şey*, Çev. F. Sezer, İstanbul, 2016.
- Britannica 2008a
- E. Britannica, Cenotaph, 2008.
<https://www.britannica.com/technology/cenotaph> (Erişim Tarihi: 15.01.2020)
- Britannica 2008b
- E. Britannica, Pinacotheca, 2008.
<https://www.britannica.com/topic/pinacotheca> (Erişim Tarihi: 15.01.2020)
- Britannica 2018a
- E. Britannica, Church of San Vitale, 2018.
<https://www.britannica.com/place/Church-of-San-Vitale> (Erişim Tarihi: 15.01.2020)
- Britannica 2018b
- E. Britannica, Panorama-Visual Arts, 2018.
<https://www.britannica.com/art/panorama-visual-arts> (Erişim Tarihi: 13.06.2019)
- Comment 1999
- B. Comment, *The Panorama*, London, 1999.
- Coşkun 2017
- C. Coşkun, "Bir Sergileme Yöntemi Olarak Artırılmış Gerçeklik", *Sanat ve Tasarım Dergisi*, Ankara, 2017, 61-75.
- Curl – Wilson 2015
- J. S. Curl – S. Wilson, *Oxford Dictionary of Architecture third edition*, Oxford and New York, 2015.
- Çubukçu 2017
- E. Çubukçu, Bursa Panorama Müzesi Etkileşimli Uygulamalar Proje Önerileri, *ODTÜ Teknokent*, Ankara, 2017.
- Ediz 2019
- Ö. Ediz, "Bursa Panorama Müze ve Etkileşim Merkezi", *Bursa Uludağ Üniversitesi Mimarlık Fakültesi*, Bursa, 2019.
- Foucault 1984

M. Foucault, "Of Other spaces, Heterotopias", *Architecture, Mouvement, Continuité*, Paris, 1984, 46-49.

<https://foucault.info/documents/heterotopia/foucault.heteroTopia.fr/> (Erişim Tarihi:16.04.2019)

Gold 2013

S. Gold, "19th-Century Perspectives on Two Great Rivers", *The New York Times*, 2013.

<https://www.nytimes.com/2013/02/17/nyregion/a-review-of-the-panoramic-river-at-the-hudson-river-museum.html> (Erişim Tarihi: 17.06.2019)

Hasol 2019

D. Hasol, *Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü*, İstanbul, 2019.

ICOM 2010

ICOM, *Key concepts of Museology*, France, 2010.

https://icom.museum/wp-content/uploads/2018/07/Museologie_Anglais_BD.pdf (Erişim Tarihi: 11.12.2019)

İhtiyar 2011

N. M. İhtiyar, *Çağdaş Müzecilik ve Kent Müzeciliği Yeni Bir Program Önerisi*, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 2011.

IKSV 2018

İKSV, *Bienal Tarihçesi*, 2018.

<https://bienal.iksv.org/tr/bienal/tarihce> (Erişim Tarihi: 20.04.2020)

Kandemir – Uçar 2015

Ö. Kandemir – Ö. Uçar, "Değişen Müze Kavramı Ve Çağdaş Müze Mekânlarının Oluşturulmasına Yönelik Tasarım Girdiler", *Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 2015, 17-47.

Karadeniz 2018

C. Karadeniz, *Müze Kültür ve Toplum*, Ankara, 2018.

Keleş 2003

V. Keleş, "Modern Müzecilik ve Türk Müzeciliği", *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 2/1-2, 2003, 1-16.

Madran 1999

B. Madran, "Müze Türleri", *Yeniden Müzeciliği Düşünmek*, Ed. T. Atagök, İstanbul, 1999, 3-19.

Madran 2008

B. Madran, "Yeni Bir Dikkat Alanı: Koleksiyon - Koleksiyonerlik ve Müzecilik", *Çağdaş Sanat Konuşmaları 4 Koleksiyon, Koleksiyonerlik ve Müzecilik*, Ed. L. Çalıkoğlu, İstanbul, 2008, 71-98.

Mille 2011

R. De la Rocha Mille, *Museums without walls-The museology of Georges Henri Riviere*, City University London, Department of Cultural Policy and Management, Londra, 2011.

Miller 2018

M. Miller, "AD Classics Cenotaph for Newton / Etienne-Louis Boullée", *Archdaily*, 2018.

<https://www.archdaily.com/544946/ad-classics-cenotaph-for-newton-etienne-louis-boullée> (Erişim Tarihi: 09.02.2019)

Mitchell 1801

R. Mitchell, *Plans, and views in perspective, with descriptions of buildings erected in England and Scotland; and ... an essay to elucidate the Grecian, Roman and Gothic Architecture*, London, 1801.

Onur 2012

B. Onur, *Çağdaş Müze Eğitim ve Gelişim*, Ankara, 2012.

Özkaplan 2009

O. Özkaplan, *Günümüz Resim Sanatı ve Teknoloji*, DEÜ, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İzmir, 2009.

Sirel 1999

H. Sirel, "Müze Eşyasının Korunması ve Sergilenmesi ile Aydınlatma İlişkisi", *Yeniden Müzeciliği Düşünmek*, Ed. T. Atagök, İstanbul, 1999, 113-122.

Story – Mace – Mueller 1998

M. F. Story – R. L. Mace – J. L. Mueller, *The Universal Design File: Designing for People of All Ages and Abilities*, North Carolina, 1998.

Şpat 2017

S. Şpat, *Teknolojinin İç Mekân Tasarımına Etkileri ve Toplumsal Yansımaları*, HÜ, Güzel Sanatlar Enstitüsü, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anabilim Dalı, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2017.

TDK 2019

TDK, *Determinizm-Levanten-Postmodernizm-Küratör-Dijital-Sergi-Sergileme* kelime anlamları, 2019.

<https://sozluk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 20.12.2019)

Uçar 2007

E. Uçar, "Bir Bakışta Kent", *Panorama Mimarlık Dergisi*, 2007.
<https://www.teget.com/birbakistakent/> (Erişim Tarihi: 18.12.2019)

Yücel 1999

E. Yücel, *Türkiye'de Müzecilik*, İstanbul, 1999.

FIGÜR KAYNAKÇASI

Figür 1:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Apollo_and_the_Muses_by_Heinrich_Maria_von_Hess.jpg (Erişim Tarihi: 14.01.2020)

Figür 2: <http://world-visits.blogspot.com/2014/01/uffizi-gallery-great-art-gallery-in.html> (Erişim Tarihi: 7.04.2020)

Figür 3: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Joseph-Eug%C3%A8ne_Lacroix_-_A_Studio_in_the_Villa_Medici,_Rome_-_Google_Art_Project.jpg (Erişim Tarihi: 18.04.2019)

Figür 4: 2013. <http://www.artbouillon.com/2013/02/the-curious-history-of-museums.html> (Erişim Tarihi: 18.04.2019)

Figür 5: <https://www.flickr.com/photos/pedrosz/27128035747> (Erişim Tarihi: 18.07.2020)

Figür 6: <https://www.archdaily.com/931698/that-70s-thing-why-young-architects-today-are-enthralled-by-vintage-technologies/5e1c7f823312fd68450001fb-that-70s-thing-why-young-architects-today-are-enthralled-by-vintage-technologies-image> (Erişim Tarihi: 05.08.2020)

Figür 7: <https://www.guggenheim-bilbao.eus/en/the-building> (Erişim Tarihi: 14.01.2020)

- Figür 8: B. Onur, *Çağdaş Müze Eğitim ve Gelişim*, Ankara, 2012.
- Figür 9: <https://www.flickr.com/photos/saltonline/16034419320> (Erişim Tarihi: 05.07.2020)
- Figür 10: <http://refikanadol.com/works/wdch-dreams/> (Erişim Tarihi: 20.04.2020)
- Figür 11-12: <https://www.arkitera.com/proje/troya-muzesi-3/> (Erişim Tarihi: 05.08.2020)
- Figür 13: <http://precinemahistory.net/edinburgh.htm#BEGINNING> (Erişim Tarihi: 18.04.2019)
- Figür 14: <https://www.flickr.com/photos/94185526@N04/27095339788/in/photostream/> (Erişim Tarihi: 06.01.2020)
- Figür 15: http://www.lateralart.com/digital_mural/robert-barkers-panorama-a-room-with-a-view/ (Erişim Tarihi: 18.04.2019)
- Figür 16-23: A. B. Zülfikar, *Değişen Müze ve Müzecilikte Sergilemenin Teknoloji Boyutunun İncelenmesi: Bursa Panorama Müzesi Örneği*, Bursa Uludağ Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Bursa, 2020.
- Figür 17: <https://www.designboom.com/art/great-barrier-reef-panometer-leipzig-yadegar-asisi-10-14-2015/> (Erişim Tarihi: 18.04.2019)
- Figür 18: <https://quintinlake.photoshelter.com/image/I00009hLYVcF4Fjw> (Erişim Tarihi: 14.01.2020)
- Figür 19-20: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b7701015b/f5.item.zoom?lang=EN> (Erişim Tarihi: 27.04.2020)
- Figür 21: <https://www.habergazetesi.com.tr/galeri/351/6/samsun-panorama-1919-muzesi-ne-asamada> (Erişim Tarihi: 14.01.2020)
- Figür 22-26-27-28-29-30-31: <http://www.arkiv.com.tr/proje/panorama-1326-muze-etkilesim-merkezi/9269> (Erişim Tarihi: 14.01.2020)
- Figür 32: <https://www.arkitera.com/haber/helsinki-yeni-kultur-alani-amos-rex-kapilarini-acmaya-hazir/> (Erişim Tarihi: 18.04.2019)
- Figür 33: <https://www.seyahatimgeldi.com/bursa-gezilecek-yerler/panorama-1326-bursa-fetih-muzesi/> (Erişim Tarihi: 27.04.2020)
- Figür 34: https://www.teamlab.art/w/universe_of_water_particles_tank/ (Erişim Tarihi: 14.01.2020)
- Figür 35: <https://www.teamlab.art/w/tree-of-resonating-colors-of-life/> (Erişim Tarihi: 13.11.2019)
- Figür 36: <https://www.teamlab.art/th/e/fukuoka-castle/> (Erişim Tarihi: 03.12.2019)

