

MÜZE TEKNOLOJİLERİ VE SERGİLEME FARKLILIKLARI

Burak BOYRAZ ¹

ÖZET

Günümüzde teknolojik sergileme sistemleri, müze sergilemelerinin önemli alanlarından birisi haline gelmiştir. Teknoloji ve sergileme kavramlarının müzecilik çerçevesinde ele alındığı bu çalışmada da özellikle teknoloji ve sergileme ilişkisi incelenmiştir. Sergileme, sergi ve sergilemeye yardımcı unsur kavramları çoğunlukla birbirleriyle iç içe geçmiş kavramlardır. Bu kavramlar kimi zaman müzecilik içinde sadece tek başlarına etkili olabilirken, kimi zamanda birbirlerinden beslenmektedir. Fakat müzelerde bu durum çeşitlilikler gösterebilir. Çünkü müzelerde etkileşimsel uygulamalarla birlikte kendisini hissettiren teknoloji kullanımı, sergilemelerde müze türüne, hedef kitlelere ve kullanım amacına bağlı olarak bir takım farklılıklar göstermektedir. “Müze Teknolojileri ve Sergileme Farklılıkları” başlığı altında incelenen bu değişiklikler müzenin ziyaretçi ile olan ilişkisini de önemli ölçüde etkilemektedir. Bununla birlikte makale içinde “Müzelerde İçeriklerine Göre Farklılaşan Teknoloji” başlığı altında incelenen konularda müze sergileri ve çeşitli örneklerle değinilmiştir. Makalenin yöntemi de literatür taraması ve saha araştırmasıdır (Strasbourg Historical Museum ve Strasbourg University Planeteryum).

Anahtar Kelimeler: Müzecilik, İletişim, Müze Teknolojileri, Sergileme, Sergileme Farklılıkları.

¹ Araştırma Görevlisi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Sanat Bölümü, Sanat Yönetimi Ana Bilim Dalı, baroq86@hotmail.com.

Burak Boyraz’a ait olan Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi’nden üretilmiştir.

MUSEUM TECHNOLOGIES AND EXHIBITION DIFFERENCES

ABSTRACT

Nowadays technologic exhibition systems has become an important area of museum exhibits. Especially technology and exhibition relation is reviewed in this study in which technology and exhibition concepts are considered within the framework of museology. Exposition, exhibition and elements aiding to exhibit terms are generally nested concepts. While these concepts may solely be effective in museology from time to time, they may feed on each other in some cases. But this situation can be diverse in museums. The reason is usage of technology that makes itself apparent in interactive applications in museums shows certain differences depending on museum types, target groups and purpose of use in exhibitions. These differences which are searched under the title “Museum Technologies and Exhibition Differences” highly affect the relation of the museum with its visitors. However in this paper museum exhibits and various examples are dealt with in the topics reviewed under the title “Differing Technologies According To The Contents In Museums”. The methods of this article are literature search and field investigation (Strasbourg Historical Museum & Strasbourg University Planetarium).

Keywords: Museology, Communication, Museum Technologies, Exhibition, Exhibition Differences.

Giriş

Bilgi ekonomisi ve bilgi toplumu açısından bakıldığında sürekli bir değişim süreci içinde olan teknoloji olanakları, bilgisayar kullanımı ve iletişim cihazları gibi yenilikleri de beraberinde getirmiştir. Uzun yıllar boyunca öncelikli olarak askeriye, tıp ve yeraltı eğlence sektörü alanlarında ikincil olarak da iletişim, günlük eğlence ve bilgi işlem gibi alanlarda kendini gösteren görsel teknoloji uygulamaları artık müze gibi kültürel alanlarda da envanter ve belgeleme uygulamalarında ağırlığını hissettirmeye başlamıştır. Çoğunlukla iletişim, bilgi verme ve deneyim kazandırma gibi amaçlarla kullanılan müze teknolojileri, bilgi işletim sistemlerinin ve bu sistemler için kullanılan cihazların yaygınlaşması ile oldukça geniş bir uygulama alanı kazanmıştır. Etkileşimsel uygulamalar, üç boyutlu projeksiyonlar ve robotlar gibi teknolojilerden oluşan çağdaş müze sergilemeleri, bilgiye ulaşmakta yeni fırsatlar sağlamış ve deneyimsel olarak pek çok uygulamayı yeniden keşfetme olanağı vermiştir. Bu bağlamda müze teknolojileri ve sergileme konusunu daha iyi anlamak adına bazı terimlerin bilinmesinde fayda vardır.

Teknoloji: Teknoloji kelimesini ele almaya çalıştığımızda birden fazla tanımlamayla karşılaşırız. Türk Dil Kurumu'na göre teknoloji, mal ve hizmetlerin üretiminde kullanılan araç ve yöntemlere yönelik bilgi bütünü anlamına gelmektedir (Türk Dil Kurumu, 2011). Bir diğer sözlük tanımı ise teknolojiyi bilimin özellikle endüstri ve ticari amaç için uygulanması olarak tanımlar (Teknoloji, 2004: 8). Halil R. Alpay'a göre ise teknoloji, "bilginin eyleme geçirilmiş halidir" (Alpay, 1989: 10). Muammer Zerenler ise teknolojiyi, "bilginin, sanayideki işlemlerde sistematik olarak uygulamaya alınması" olarak ifade etmiştir (Zerenler, 2007: 656).

Ayrıca yukarıdaki tanımlamalarla ilişkili olarak Şevkinaz Gümüşoğlu ve Üzeyme Doğan, teknolojinin üç önemli boyutunun olduğunu belirterek bunları, "bilgi, bilginin uygulanmasını sağlayan araçlar ve bu kullanım sonucunda kazanılan deneyim" olarak sıralamıştır (Gümüşoğlu ve Doğan, 1994: 57).

Sanal Müze: Werner Schweibens sanal müzeleri, dünya çapında erişimi olanaklı kılmak için fiziksel anlamda bir mekana ihtiyaç duymayan müzeler olarak tanımlamıştır. İçeriklerine göre broşür sanal müzeler, içeriksel sanal müzeler, eğitsel sanal müzeler ve sanal müzeler olarak dört gruba ayrılırlar (Schweibens, 2004: 3).

Broşür sanal müzeler; var olan bir müzeye ait genel bilgilerinin olduğu internet uygulamalarıdır. İçeriksel sanal müzeler; koleksiyonları çevirim içi sunan ve ziyaretçinin koleksiyondaki nesneleri keşfetmesini amaçlayan sanal müze uygulamalarıdır. *Sanal müzeler* müzenin koleksiyonlarını sunmanın yanında koleksiyonlara ilişkin sayısal ve teknik bilgileri içermektedir. *Eğitsel sanal müzeler*

ise; ziyaretçilerinin yaş, deneyim, ve bilgi seviyelerine göre giriş olanağı sunulan müzelerdir.

İnternet ve bilgisayar kullanımının yaygınlaşması ile birlikte sayıları her geçen gün artan sanal müze uygulamalarından, müzeler sıklıkla yararlanmaktadır. **Eczacıbaşı Sanal Müzesi** örneğinde olduğu gibi, sanal sergilerde araştırma dosyaları ve müze projelerine yönelik dokümanlar bulunabilir ya da **Anıtkabir Sanal Gezinti** uygulamasında olduğu gibi, tarihi ve kültürel değeri olan iç ve dış mekanlar sanal uygulamalarla yeniden keşfedilebilir. Fakat bu çalışmada, kapsam olarak daha geniş bir alana sahip olan sanal müze kavramına değinilmemiştir.

Teknolojik Sanat Yapıtı: Yine bu makalede ele alınmadığı halde yakınlığı nedeniyle incelenebilecek bir diğer konu, güncel sanat yapıtlarıdır. Bu nedenle bu başlığın bir tanımına ve neden konumuzdan ayrı tutulduğuna yer verilmiştir. Sergileme teknolojisi ve teknolojik eser kavramı birbirlerinden farklı kavramlardır. Sergileme teknolojileri eserin sergilenmesini, görünürlüğünü arttırmaya yönelik yardımcı unsurlar olurken teknolojik eserler sanatçının elektronik sistemlerden faydalanarak oluşturduğu sanat yapıtlarıdır. Ken Robinson'ın belirttiği gibi: “Bir sanatçının elinde, herhangi bir malzeme ya da alet sanat yapıtına dönüşebilir”(Robinson, 2003: 197). Güncel sanat yapıtlarında kullanılan malzemelerde yağlıboyalar, akrilik boyalar ve dijital baskılar olabildiği gibi, eserin bir parçası olarak projeksiyonlar ve dijital ekranlar da olabilmektedir. Ayrıca bu yapıtlar “dijital sanat” olarak isimlendirilen ve “elektronik ortamda üretilen sanat” olarak tanımlanan sanat akımına yönelik bir eser de olabilir (Sağlamtimur, 2010: 213). Kimi zaman elektronik ortamlarda üretilen bu eserler dış dünyaya yönelik uygulamalarda da kullanılabilir.

Teknoloji kökenli bu eserlerde yani güncel sanat uygulamalarında, eserin sergilenmesi teknolojiye bağımlıdır. Bu yüzden teknoloji olmazsa eserin sergilenmesi de mümkün değildir. Dolayısıyla bu çalışmada teknolojik sanat yapıtlarına yer verilmemiştir.

Hedef Kitle: Sergiler için önemli olduğundan hedef kitlenin ne olduğunu ve ne işe yaradığını ele almamız gerekir. Hedef kitleyi halkla ilişkiler çalışmalarında ilişki kurulacak kişiler ve gruplar olarak tanımlamak mümkündür (Sabuncuoğlu, 1998: 13). Aynı zamanda bu kavram, halkla ilişkiler çalışmalarında tüm etkinliklerin yönlendirildiği, bu etkinlikler sonucunda kendilerinden eylem ve düşünce değişimi beklenen kişiler ya da gruplar olarak da ifade edilebilir (Çamdereli, 2000: 49). Verilmek istenen mesajın ulaşması hedeflenen grup veya topluluk” olarak da tanımlanabilen bu kavram, müze sergilerinde, sergilerin hitap edeceği ziyaretçi toplulukları olarak açıklanabilir (TDK, 2011). Bu topluluklar değişik yaş gruplarına,

mesleklere, fiziksel ve zihinsel özelliklere göre belirlenebilir. Sergilerde kullanılan, sergilemeye yardımcı teknolojiler, bilgi panoları, etiketler ve broşürler, hedef kitleleri göz önünde bulundurarak oluşturulur. Bu yüzden bu makale içinde hedef kitle kavramına sıkça değinilmiştir.

Sergi: “Halkın gezip görmesi, tanınması için uygun biçimde yerleştirilmiş ürünlerin, sanat eserlerinin tümü” (TDK: 2011).

Sergileme: “Sergilemek işi, teşhir” (TDK: 2011).

İletişim: Canan Çetinkanat iletişimi: “Kaynak ve hedef arasında davranış değişikliği oluşturmak amacıyla, bilgi, tutum, duygu ve becerilerin anlamlarının ortak kılınması, paylaşılması için gerçekleştirilen etkileşim süreci” olarak ifade etmiştir (Çetinkanat, 1996: 223). Murat Barkan’a göre ise iletişim: “İnsanın varlık sürdürme biçiminin bir ürünü ve insanın varlık sürdürme biçimindeki gelişmelere göre değişimlere uğrayan insana özgü bir olgudur” (Barkan, 2004: 115).

Fahrettin Özdemirci ve Hüseyin Odabaş’ın aktardığı şekliyle iletişim: “İnsanların ve kurumların kendi aralarında veya karşılıklı olarak etkileşim kurmalarını sağlayan toplumsal bir sistemdir” (Özdemirci ve Odabaş, 2005: 24). İletişimin bir de kurumsal yönü vardır. F. Özdemirci’nin ifadesiyle kurumsal iletişim: “Kurumun varlığını sürdürebilmesi için, gerek kurum içinde kurumsal yapıyı oluşturan bölümler ya da gruplar arasında; gerekse kurum dışında kurum ile çevresi arasında sürekli bilgi ve düşünce alışverişine olanak sağlayan bir süreçtir” (Özdemir, 2000: 5). Bilgi sağlama, ikna etme ve etkileme, emredici ve öğretici iletişim kurma, birleştirme ve eşgüdüm sağlama gibi durumlarda kurumsal iletişimin önemli fonksiyonlarından bir kaçıdır (Tutar, 2003: 120).

Nesne, bilgi ve ziyaretçi arasında bir bağ kurmak amacıyla kullanılan müze teknolojileri, günümüzdeki uygulamaları ile birlikte etkileşimi son derece etkin bir şekilde kullanabilmektedir. Vania Marins’in “Etkileşimsellik kullanımı ile öğrenmeyi etkin bir biçimde sağlayan ve ziyaretçilere deneyimler kazandıran uygulamalar.” olarak tanımladığı müze teknolojileri, sergi konusu dahilinde farklılıklar göstermektedir (Marins, 2010: 3). Serginin yapılacağı mekanlar, sergi içerikleri, nesne özellikleri, misyon, vizyon ve hedef kitle gibi konulara göre kullanım biçimi ve süresi değişen müze teknolojileri, kablosuz ağ uygulamaları, internet seçeneği ve geri bildirim olanakları ile bilgi toplumunun ihtiyaçlarına cevap vermeyi amaçlayan uygulamalardır.

Bilgi ve deneyim kazandırmanın dışında sadece bilgi toplayan, bunu işleyen ve aktaran kurumlar olmakla kalmayan müzeler, sergi içeriklerine ve sergi amaçlarına göre kimi zaman önceliklerini keyifli anlar yaşatmaya vermiştir. Yani günümüz müze teknolojileri, farklı hedef kitlelere hitap eden ilgi odakları yaratarak bireyleri müzelere çekmek için de kullanılmaktadır. Popüler kültür ve küreselleşen dünyanın getirişiyle bilgi toplumu olan ya da bilgi toplumu olma yolunda ilerleyen insanoğlu her geçen gün sosyal yaşamın getirdiği tekdüzelikten ve zorunluluklardan kaçmakta, yeni heyecanlar, yeni deneyimler yaşamının peşine düşmektedir.

Bilgisayar oyunları, sanal alemler, çok boyutlu gösterimler gibi yaratıcı araçların, bilgi odaklı olarak müzelere de uyarlanması, bu bağlamda çok aykırı görülmemelidir.

Müzelerde sergileme amacıyla kullanılan teknolojiler ziyaretçi odaklı olsalar da, bu sistemler aynı zamanda rekabet olgusuna da yardımcı olmaktadır. Çünkü günümüz müzeleri artık sadece birbirleri ile boy ölçüşmekle kalmayıp uzay merkezleri, tarihi parklar ve film stüdyoları gibi diğer çok amaçlı yapılarla da rekabet etmek zorundadır. Bunda şüphesiz ziyaretçi tercihinin de payı büyüktür. Fakat asıl önemli olan nokta müzelerin bu durumu fark ederek kendi sergileme teknolojilerine yatırım yapmasıdır. Sergileme odaklı olan bu değişimi incelemiden önce müzeleri sergileme farklılıkları bağlamında ele almamız gerekir.

Sergileme Farklılıkları Bağlamında Müzeler

Sergileme amacıyla kullanılan müze teknolojilerini ele aldığımızda bu teknolojilerin müzenin türüne ve bu türde bağlı olarak değişen sergileme anlayışına göre farklılaştığını görürüz. Müze etkinlikleri üzerinde de önemli etkisi olan sergileme farklılıkları, *tarih*, *sanat*, *etnografya* ve *arkeoloji müzeleri* için değişebilirken *bilim müzeleri*, *eko müzeler* ve *doğa müzeleri* gibi müze türlerinde de çeşitlilik göstermektedir. Konuyla ilgili olarak müze türlerine yönelik bir sınıflandırma örneği vermek gerekirse; Dünyada kabul gören koleksiyonlarına göre müze türleri, yalnızca gösterim olarak Türkiye’de bulunan müzeler için düşünüldüğünde Burçak Madran’ın belirttiği gibi şu şekilde bir sınıflandırma ortaya çıkmaktadır (Madran, 1999: 17):

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

Yukarıda belirtilen müze türleri, kendi koleksiyon içeriklerine bağlı olarak güncel sergilemelerden faydalanmaktadır. Çünkü sergilemeler müze türlerine ve koleksiyon içeriklerine göre farklılaşmaktadır. Bu farklılıklar müzenin amacı, koleksiyonu, vermek istediği mesaj ya da hedef kitle profilleri gibi unsurlardan da etkilenmektedir. Bu farklılıkları incelemeden önce sergileme türlerini bilmemizde fayda vardır.

Sergileme türleri, ziyaretçi profilleri ve koleksiyon niteliklerine göre ayrıştırılmış ve özellikle müze sergilemeleri için oluşturulmuş sınıflandırma önerileridir. Bu sınıflandırmalar kimi zaman müzenin sergi amacı üzerine kurulu olurken, kimi zamanda ziyaretçi ya da nesne odaklı olmaktadır. Sergileme türlerini tanımlayan önermelerden biri şu şekildedir; Hissi Sergileme, Öğretici Sergileme ve Eğlendirici Sergileme (Atasoy, 1999: 177). Özellikle müze sergilemelerinin ziyaretçiler üzerindeki etkilerinin ön planda tutulduğu bu çalışmada bilgi verme ve eğlendirme sınıflandırmanın temelini oluşturmaktadır. Bu sınıflandırmayı kısaca incelemek gerekirse:

Hissi Sergilemeleri; ele aldığımızda bu türdeki sergilerin izleyicinin hisleri üzerinde bir etki yaratmak amacıyla düzenlendiğini görürüz (Atasoy, 1999: 177). Kendi aralarında “estetik sergileme ve duygusal sergileme” olarak ikiye ayrılırlar. Estetik sergilemeler güzelliğin kabulü teorisi olarak düşülen estetik değerleri yakalamayı hedefler. Duygusal sergilemeler ise izleyicinin duygularını uyandırmaya çalışan sergilemelerdir.

Öğretici Sergilemeler; bilgi verme ve eğitim amacı güden sergilerdir. Bu tür sergilerde çeşitli aracı materyaller kullanılarak, nesnelerin özellikleri yorumlanır ve sergilenen nesnenin eğitici işlevi iletişim araçları yardımıyla sunulur (Atasoy, 1999: 177).

Eğlendirici Sergilemelere; değinecek olursak bu sergilerin bu tip sergilemelerin müze içeriği ve koleksiyon bağamları doğrultusunda eğlendirdiği gibi etkileşimli uygulamalarla ziyaretçilerine deneyimler kazandıran sergilemeler olduklarını söyleyebiliriz (Atasoy, 1999: 177). Atasoy’un sergileme çeşitlerine klasik çeşitleri de ilave edecek olursak, ziyaretçi odaklı olan yukarıdaki önermelerin dışında müzelerde koleksiyon odaklı ya da bilgi odaklı sergilemelerin yapıldığını da söyleyebiliriz.

Koleksiyon Odaklı Sergilemelerde; bilgi, sunulan nesneler üzerinden ziyaretçiye aktarılmaktadır. Fakat ön planda nesneler yer almaktadır. Temel olarak nesne ve nesnenin niteliği üzerine kurulu olan sergilemelerdir. Bu tip sergilemelerde önemli olan nesneye sahip olmak ve nesneyi bilgiler eşliğinde sergilemektir. Nesneye yönelik bilgiler aktaran bu sergilerde çeşitli medyalar yardımıyla nesneler bilgi yönünden desteklenmektedir (Uralman, 2006: 110)

Bilgi ve Eğitim Odaklı Sergilemeler; temelde nesneden çok nesneye yönelik bilgiler üzerine yoğunlaşır. Amaç ziyaretçileri bilgilendirmektir ve nesneleri yorumlamaktır. Eğitimsel açıdan da önemli olan bu tip sergilemeler, sistemli ve programlı biçimde tasarlandıkları zaman ziyaretçi ilgisini önemli ölçüde çekebilmektedir. Ayrıca müze eğitimleri için de önemli olan bu sergilemelerde hedef kitleye yönelik çalışmalar ve sunumlar yapmak daha kolaydır. Çünkü bilgi çoğaltılabilen ve yorumlanabilen bir kavramdır.

Bilgi odaklı sergilemeler nesnelerle ilgili yapısal bilgilerden çok bu nesnelerin bağlamına ve işlevine odaklı bir sistem olduğu için tercih edilmektedir. Bilgi, ayrıca müzenin ek iletişim mecralarına hizmet edebilir. Günümüz müzeleri toplama, koruma ve sergileme işlevlerinin yanı sıra çeşitli yayınlar, eğitim aktiviteleri ve bilgi etkinlikleri ile yaşam boyu eğitime katkıda bulunmaktadır (Maccario, 2002: 279). Yani serginin müzenin sunduğu diğer işlevlerle bir bütün

olarak düşünülmesi, “Bilgi”nin kullanımının sergiler ve diğer toplumsal hizmetlerle pekiştirilmesi mantıklıdır.

Bütün bu gruplandırmalar yapılırken bilgi verme, deneyim kazandırma ya da keyifli vakit geçirme gibi amaçlar ön planda tutulmuştur. Fakat sergileme farklılıkları daha pek çok durumdan etkilenmektedir. Müzelerde sergilemeleri farklılaştıran etkenler olarak tanımlayabileceğimiz bu unsurlar; serginin açık hava ya da kapalı mekan sergisi olması, hedef kitle farklılıkları, koleksiyonlar ve fiziksel koşullardır. Açık havada ya da kapalı mekanlarda yapılan sergiler, koleksiyonların bakım ve korunmaları gibi sorunları da beraberinde getirir. Ayrıca bu tip sergilerde kimi zaman bir koleksiyon nesnesi olmayabilir. Sadece somut olmayan kültürel mirasın korunmasını yönelik sergilerde hazırlanabilir.

Sergileme farklılıkların hedef kitleler bağlamında incelediğimizde ise günümüz müzeciliğinde müzelerin, sergilemelerini hedef kitle profillerini göz önünde bulundurarak hazırladıklarını görürüz. Hedef kitleler müzenin amacına, içinde bulunduğu coğrafi bölgeye, dolayısıyla hizmet ettiği topluma ve sahip oldukları koleksiyonların niteliğine göre değişmektedir. Fakat müze sergilemelerindeki teknolojilerin seçiminde ziyaretçilerin fiziksel ya da zihinsel özellikleri de göz önünde bulundurulmaktadır. Fiziksel ve zihinsel özellikler insana özgü çeşitli engeller olabildiği gibi büyüme ve öğrenme arasındaki ilişkiyi de kapsayabilir. Çünkü büyüme denilen süreçte gelişim basamakları insanların hazır olup olmamasına bakmaksızın birbiri üzerine ilerlemektedir (Yıldırım, 2011:228). Psikolojide *oral dönem*, *anal dönem* ve *fallik dönem* olarak tanımlanan gelişim dönemleri öğrenmeyi de etkileyen süreçlerdir (Yıldırım, 2011:228).

Müze ve sergileme türlerinin kullanılacak sergileme teknolojisine olan etkisini daha iyi anlamak için örneklerle inceleme yapmak gerekir. Bilim müzeleri için hazırlanan sergilemeleri ele aldığımızda bu türdeki sergilerin kendi amaçları ve hedef kitleleri doğrultusunda olan müze teknolojilerini tercih ettiklerini görürüz. Daha çok bilimsel verileri aktarmak için hazırlanan bu sergilerde kullanılan teknolojilerde, simülatörler ve kiosklar gibi cihazlar olabilmektedir. Simülasyon makineleri sayesinde ziyaretçiler etkileşimli bir şekilde bilimsel kavramları algılayabilmektedir. Bu gibi cihazlar sayesinde ziyaretçilere biyolojik ve jeolojik değişimler gibi konular anlatılabilmektedir. Etkileşimli sinema olarak tanımlanabilecek uygulamalar da bilgi ve eğitim odaklı sergilemelerde kullanılabilecek sistemlerdir. Henüz çok yeni bir uygulama olan bu alanda deneyim yoluyla öğrenme güdüsünün harekete geçirilmesi amaçlanmaktadır (Yıldırım, 2011: 95).

Çağdaş sanat müzeleri ise mesaj verme kaygısı güden ya da toplumun estetik duygularına hitap eden sergiler düzenlemektedir. Bu tür sergilerde kimi zaman serginin vermek istediği mesaj dolaylı yoldan ifade edilebilir ve anlaşılması güç eserler sergilenir. Bu sebeple müzeler, sanat eserlerinin vermek istediği mesajın anlaşılabilirliğini arttırabilecek ya da bu mesajı destekleyecek teknolojileri tercih etmektedir.

Kısaca söylemek gerekirse aynı türdeki teknolojiler, farklı türlerdeki sergilerde kullanılabilir. Projeksiyon cihazı bilgi verme amaçlı sergilemelerde konu anlatımları için tercih edilebilirken, sanat müzelerinde sanat eseri için bir arka plan oluşturmak amacıyla kullanılabilir. Önemli olan sergileme türüne bağlı olarak tercih edilen teknolojinin ne amaçla ve hangi biçimde değerlendirileceğidir.

Sonuç olarak sergilemeler müze türüne bağlı olarak ziyaretçiler, koleksiyonlar ve amaçlar doğrultusunda farklılıklar gösterebilir. Bu farklılıklarda sergilemenin türünü ortaya çıkartmakla birlikte bir sonraki aşama olan kullanılacak sergileme teknolojisinin seçimine doğrudan etki eder. Dolayısıyla müze sergilerinde kullanılan sergileme teknolojilerinin başarılı veya etkili olabilmesi için müze ve sergileme türüne uygun teknolojik formlar tercih edilmelidir. Ayrıca müze mimarisinin ve koleksiyonların güvenliğini sağlamanın getirdiği zorunluluklar da müzelerde sergilemelere yön veren önemli etkenlerdir. Teknolojik sergilemeler için önemli olan bu etkenler müzenin teknolojik altyapısı ve binanın tarihi bir yapı olup olmaması gibi durumlardır. Çünkü tarihi yapılarda var olmayan teknolojik altyapının kurulması için tadilat işlemleri gerekmektedir. Bu işlemler de kimi zaman yapının orijinallliğini, kullanılabilirliğini bozacak nitelikte olabilir. Tüm bu değişkenlere rağmen günümüz müzeleri çağdaş yaşam standartları içine katılabilmek ve yaşadıklarını kanıtlamak için yeni yöntemler bulmak zorundadırlar (Sönmez, 1994: 102). Fakat bunu yaparken de tarihi yapılar içinde bulunan ve bozucu etkenlere karşı hassas olan koleksiyonları korumak için kullanılan teknoloji özenle seçilmelidir. Bu hem yapının kendisini hem de koleksiyonu korumak için önemlidir.

Müzelerde İçeriklerine Göre Farklılaşan Teknoloji

Teknolojik araç kullanımı müze sergilerinde koleksiyon düzenlemelerinin ötesinde hem fiziksel hem de kurgusal planlamalar hazırlanmasını zorunlu kılmıştır. Eğitim, koleksiyon yönetimi ve koruma gibi durumları da kapsayan bu tip planlamalar yapılırken müze çeşidini, sergileme amacını ve hedef kitle gibi etkenleri göz önünde bulundurmak önemlidir.

Örnekle incelemek gerekirse **Strasbourg Historical Museum / Tarih Müzesi - Strasbourg**, şehir tarihi konulu sergilerinde yüksek çözünürlüklü ekran,

projeksiyon, kiosk ve hologram ağırlıklı sergileme üslubunu benimsemektedir. Sergileme sistemlerinde teknolojiye sıklıkla faydalanan bu müze askeri teçhizatlardan, yağlı boya eserlere, madeni paralardan, şehir maketlerine kadar pek çok eseri bünyesinde barındırmaktadır. Müzede kullanılan hologramların en önemli özelliği hedef kitleye bağlı olarak tercih edilen anlatım biçimidir. Şehir tarihine yönelik olaylar anlatılırken çocuklar için hazırlanan anlatımlarda kimi zaman bir hayali karakter kullanılmakta kimi zaman da dış sesten (hikaye anlatıcısı) faydalanılmaktadır. Müzede Strasbourg ile ilgili sanatsal, kültürel ve tarihsel nesneler sergilenirken, anlatıma yardımcı olması amacıyla etkileşimli uygulamalara da yer verilmektedir. Örneğin müzede ziyaretçiler nesnelerle ilgili daha detaylı bilgilere kiosklar yardımıyla ulaşabilmektedir.



Şekil 1: Strasbourg Tarih Müzesi. Ziyaretçilerin yağlı boya eserler (Giuseppe Arcimboldo'nun eserleri) hakkında detaylı bilgi alması için hazırlanmış kiosk, Kaynak: **Burak Boyraz Arşivi (Strasbourg Tarih Müzesi).**



Şekil 2: Strasbourg Tarih Müzesi. Şehir tarihinin holografı eşliğinde anlatımı. Kaynak: **Boyraz Arşivi (Strasbourg Tarih Müzesi)**.

Sonuç olarak aslında bir kent müzesi olan “Strasbourg Historical Museum” Tarih Müzesi - Strasbourg, ziyaretçilere yaşatmak istediği deneyim ya da vermek istediği bilgi için kendi koleksiyon ya da tema içeriğine en uygun olduğunu düşündüğü sistemleri tercih etmiştir.

Doğa müzelerinde ise durum biraz daha farklıdır. Bu tip müzelerde genellikle doğa tarihi ana başlığı altında toplanan koleksiyonlar bulunmaktadır ve bu koleksiyonlar çoğunlukla zooloji, botanik, mineraller ve fosiller şeklinde gruplanmıştır. Bu tür müzelerde her ne kadar sergi elemanları modeller olsa da, projeksiyon vb. teknolojiler eşliğinde, anlatımı destekleyici görüntüler ve bilgiler izleyiciye aktarılır. Bazı müzeler ise kendi anlatımlarını desteklemek amacıyla planetaryumlardan faydalanmaktadır. Müzelerin en ilgi çekici mekanlarından biri

olan planeteryumlar aslında sergilere doğrudan etkisi olan teknolojiler değildir. Daha çok müzenin içeriğine ve hedef kitlesine bağlı olarak, bilimsel olayları ziyaretçilere anlatmak için kullanılırlar. Fakat müze sergilerinde kullanımları, müze içindeki sergilemelere paralel olarak gerçekleştirilmektedir. Örneğin yine Strasbourg'da bulunan ve Strasbourg Üniversitesi, Bilim Bahçesi (Jarden des Sciences) adlı kurumun bünyesinde yer alan planeteryumdan astronomi konulu sergilemelerde sıklıkla faydalanılmaktadır. Işık oyunları ve çoklu projeksiyonlar yardımıyla ziyaretçinin kendisini sıra dışı ortamlarda hissetmesini sağlayan bu uygulama, Strasbourg Üniversitesi bünyesinde bulunan müzelere ve çeşitli sergilere yardımcı olmak amacıyla kullanılan alanlardan birisidir.



Şekil 3: Strasbourg Üniversitesi Planeteryumu. Dış görünüm. **Kaynak:** Burak Boyraz Arşivi (Strasbourg Üniversitesi Planeteryumu).



Şekil 4. Strasbourg Üniversitesi Planetaryumu. İç görünüm. **Kaynak:** Burak Boyraz Arşivi (Strasbourg Üniversitesi Planetaryumu).

Sonuç

Günümüzde, sergilerin etkileşimselliğin ön planda olduğu ve erişilebilir bilgi aktarımını sağlayan kurgular haline geldiğini söyleyebiliriz. Bir bilim müzesi simülâtör cihazını sadece uzay mekiklerini anlatmak için kullanırken, bir doğal tarih müzesi simülâtörlerini bölgenin bitki örtüsünde ki değişimi anlatmak için kullanabilir. Her iki müze de sergileme sistemi olarak aynı cihazları tercih etmesine rağmen farklı içeriklerle bu sistemleri kendilerine adapte etmişlerdir. Fakat aynı türdeki müzeler, aynı konuları farklı teknolojiler yardımıyla da anlatabilmektedir. Bu durum bütün müze türlerinde ve kullanılan sergi teknolojilerinde karşılıklıdır. Sebebi ise teknolojik nesnelerin kullanım alanlarına göre farklılıklar göstermesi ve bir müzede kullanılan sergileme teknolojisinin başka müzede kullanılmak için uygun ya da yeterli olmamasıdır.

Müze sergilere yardımcı teknolojileri seçerken dikkat edilmesi gereken bir diğer konu da hedef kitledir. Ziyaretçi çeşitliliğini ve müzenin hitap ettiği toplumun ya da kesimin tanımını veren hedef kitle yönelimlerine göre sergilemelerdeki yöntem ve teknikler belirlenir. Bu çalışmalar sonucunda müzeler,

içinde bulundukları toplumlarda yaşanan teknolojik tüketime bağlı olarak uygun gördükleri sergileme teknolojisini kullanıma dahil eder.

Bu teknolojiler, müzenin türünü ve koleksiyon içeriğini göz önünde bulundurarak oluşturduğu hedef kitleye göre kimi zaman sadece görselliğin ön planda olduğu teknolojiler olabilirken, kimi zamanda *müzik müzelerinde* olduğu gibi işitselliğin ve dokunmanın ön planda olduğu teknolojiler olabilmektedir. Ayrıca müze hedef kitle profilinde fiziksel ya da zihinsel engellilerin de bulunması, kullanılan teknolojinin seçimine direk etki eden bir durumdur. Örneğin görme engelli bireyler için sesli anlatımlar veya Braille Alfabesi ile desteklenmiş uygulamalar kullanılabilir. Simülasyon cihazları, kiosk ve holovizyon gibi teknolojiler de hedef kitle ihtiyacına göre ayrı ayrı ya da birbirleriyle kombine edilerek kullanılabilir. Bir bilim teknik müzesinde eğer hedef kitle çocuklar ve gençler ise, müze bu profile uygun olarak deneyim kazandırmaya ya da keyifli vakit geçirmeye olanak sağlayacak teknolojiler kullanabilir. Bu teknoloji simülasyon cihazları ya da teknoloji tabanlı etkileşimsel uygulamalar olabilmektedir.

KAYNAKLAR

- Alpay, Halil Rifat. "Teknolojik Bağımlılık ve Yaratıcı Mühendislik Eğitiminin Gerekliliği." *Sanayi Kongresi Bildirileri.TMMOB Sanayi Kongresi*. Ankara: TMMOB, 1989. 9-12.
- Atasoy, Sümer. "Müzelerde Sergileme". *Yeniden Müzeciliği Düşünmek*. Ed. Atagök, Tomur. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 1999. 175-179.
- Barkan, Murat ve Eroğlu Erkan. "Eğitim İletişiminde Çağdaş Ortamlar: İletişim Bir Sorun Kaynağı mı? Yoksa Çözüm Seçeneği mi?". *TOJET* 3.3 (2004): 115.
- Çamdereli, Mete. *Ana Çizgileriyle Halkla İlişkiler*. Konya: Çizgi, 2000.
- Çetinkanat, Canan. "İnsan İlişkilerinde İletişim". *Çağdaş Eğitim Dergisi* 21.223 (1996): 18-20.
- Gümüsoğlu, Şevkinaz ve Üzeyme Doğan. "Teknoloji ve Verimlilik Kültürü ile Yüksek Öğretim Kurumları Arasındaki İlişkiler". *DEÜ İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi* 9.2 (1994): 51-70.
- Maccario, Nihal. "Müzelerin Eğitim Ortamı Olarak Kullanımı". *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 15.1 (2002): 275-285.
- Madran, Burçak. "Müze Türleri". *Yeniden Müzeciliği Düşünmek*. Ed. Atagök, Tomur. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 1999. 3-10.

- Marins, Vania. "Learning in Museums With Use of Digital Technologies and Virtual Reality". *Realidade Virtual* 3.3 (2010): 3.
- Özdemirci, Fahrettin, ve Hüseyin Odabaş. *Yazışma Yönetimi ve Dosyalama İşlemleri*. Ankara: Alter, 2005.
- Robinson, Ken. *Yaratıcılık Aklın Sınırlarını Aşmak*. İstanbul: Kitap, 2003.
- Sabuncuoğlu, Zeyyat. *İşletmelerde Halkla İlişkiler*. Bursa: Ezgi, 1998.
- Sağlamtimur, Zühal Özel. "Dijital Sanat". *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 10.3 (2010): 213-237.
- Schweibens, Werner. "The Development Of Virtual Museums". *ICOM News* 3.3 (2004): 3.
- Sönmez, Zeki. "Avrupa'da Uygulanan Bazı Örneklerle Çağdaş Müzecilik ve Serbest Sergileme." *II. Müzecilik Semineri Bildiriler*. İstanbul: Askeri Müze ve Kültür Sitesi, 1994. 101-103
- Teknoloji. Ankara: Kozan Ofset, 2004.
- Tutar, Hasan. *Örgütsel İletişim*. Ankara: Seçkin, 2003.
- Türk Dil Kurumu, <http://tdkterim.gov.tr/bts/> (27.06.2011).
- Uralman, Hanzade. "Müzelerin Topluma Ulaşılabilirliğinde Bilgi Yönetimi." *ÜNAK Bilimsel İletişim ve Bilgi Yönetimi Sempozyumu*. Ankara: Gazi Üniversitesi, 2006. 108-120.
- Yıldırım, Tarkan Emre. "T. E. Ergenliğe Geçiş Kâbusu Olarak Clock Tower 3 Oyunu: Ergenliğe Geçiş Psikolojisine Dair Klasik Anlatım ve Sembollerin Konsol Oyunlarında Kullanımı". *Dijital Oyunlar*. Ed. Ünal, Gülin. İstanbul: Derin, 2011. 95-116.
- Yıldırım, Tarkan Emre. "Pedagojik Korku Sineması: Vampir ve Kurt Adam Filmlerine Psikoseksüel ve Psikososyal Gelişim Basamakları Açısından Bir Bakış". *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi* .32 (2011): 227-242.
- Zerenler, Muammer, Necdet Türker ve Esen Şahin. "Teknoloji, Araştırma- Geliştirme (Ar-ge) ve Yenilik İlişkisi". *Sü Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* . 17 (2007): 653-667.