Tasarım Kuram 2022;18(36):18-40 doi: 10.14744/tasarimkuram.2021.00821 / ARAŞTIRMA

Barış Manço Müzesi'nin Yeni Müzecilik Yaklaşımları Ekseninde İncelenmesi ve Tasarlanması

The Exploration and Design of Barış Manço Museum Centered on New Museology

Mehmet Sinan Yum
İstanbul Ticaret Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü, İstanbul, Türkiye

Başvuru tarihi/*Received*: 07.08.2020, Kabul tarihi/*Final Acceptance*: 05.12.2021

Öz

Klasik müzecilik farklı kültürlere ait mirasın toplumsal olarak paylaşılması amacıyla 300 yıldır kullanılan bir yaklaşımdır. Kültür, tarih ve doğa temalı merkezlerde geleneksel müzecilik yaklaşımlarının uygulanması içerik açısından demografik ve stratejik sebepler nedeniyle hedeflenen kullanıcı deneyimi etkisini sağlayamamaktadır. Bilgi çağına girişten itibaren yaşanan teknolojik gelişmeler nedeniyle çağdaş iletişim yöntemleri belirmiştir ve bu durumun bir sonucu olarak klasik müzecilik yeni müzeciliğe dönüşmektedir. Bu dönüşümün açıklanması amacıyla çalışmaya konu edilen Barış Manço Müzesi *(BMM)*, sanatçının müzisyen, televizyoncu, oyuncu, gezgin ve eğitmen kişiliğiyle toplum nezdinde yaratmış olduğu olumlu etkiyi yansıtan bir yapıdır. Sanatçının yerel ve küresel birçok kültürde iz bırakmış olması ve adına bulunan merkeze ait özelliklerin çalışmanın hedefleriyle örtüşmesi sebebiyle tartışma bölümünde sunulan müze tasarım teklifi açıklanmaktadır.

Araştırma yazar tarafından gerçekleştirilmiş bir tez çalışmasının hedeflerine artı değer sağlanması amacıyla bir tasarım modeli sunmaktadır. Bu bağlamda araştırmada, eğitlence kavramını ve laboratuvar çalışması olarak kullanılan merkez ekseninde yeni müzecilik yaklaşımına uygun özgün bir tasarım önerisi sunulmakta, Barış Manço Müzesi özelinde klasik müzeciliğin yeni müzeciliğe dönüşümü incelenerek modern sergileme yöntemlerinin uygulandığı bir eğitlence modeli ortaya konulmaktadır. Çalışmada aynı zamanda klasik ve yeni müzecilik açısından kullanılan sergi yöntemleri ile ziyaretçi kimlikleri saptanarak elde edilen bulguların yeni müzecilik stratejileri açısından konumunun belirlenmesi hedeflenmektedir. Yeni müzecilik anlayışının doğurduğu sergi düzeniyle ilgili mekânsal ve ürün odaklı tasarım yaklaşımları açısından incelenmesi sonucunda çalışmanın sonunda elde edilen bulgulara yönelik tasarım ekseninde öneriler sağlanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Eğitlence, iç mimarlık, sergi, müzecilik, kullanıcı deneyimi.

Extended Abstract

Classical museology is an approach that has been used for 300 years to socially share cultural heritage. The implementation of traditional museology approaches in culture, history and nature-themed centers cannot provide the targeted user experience effect due to demographic and strategic reasons in terms of content. Modern communication methods have emerged due to technological developments since the beginning of the information age and as a result of this progress, classical museology has transformed into new museology. In visitor experience-oriented centers, user satisfaction is not just about the quality of a collection or exhibition, but the result of the museum as a whole. Recently, changing visitor expectations have shifted in the direction of increased experience quality. Classical museology methods that did not change for a long time due to insufficient technology in the past, are being replaced by new museology methods resulting in the emergence of exhibitions that allow each center to offer a unique experience. The primary centers selected and discussed in line with the objectives of the study are biographical museums. By definition, biographical museums are centers that aim to exhibit the life, works, and thoughts of historical identities that carry social importance. The social formation provided by the expression of people with identities worth presenting has the power to instill a sense of belonging and to root social awareness in new generations. Museums belonging to artistic figures and their productions play an active role in raising social awareness as a reflection of the periodical socio-cultural and economic structure.

The research presents a design model in order to provide an additional value to the objectives of a thesis study conducted by the author. In this context, the concept of edutainment is explained and an original design proposal in accordance with the new museology approach with an educational model is presented. Through this process, the transformation of classical museology into new museology is elaborated and explained. Another scope of the study is to determine the orientation of the findings regarding the exhibition methods used in terms of classical and new museology and discovering user identities in relation to new museology strategies. As a result of the examination process in terms of spatial and product-oriented design implementations related to the exhibition created by new museology approaches, design-centered suggestions are provided. Within the study, the selected Barış Manço Museum is one of the most important examples of biography-centered classical museums that constitutes a cultural reference point for examining the theoretical transition of classical museology to new museology. The primary research question of the study may be presented as 'In what way would it be possible to transform and upgrade a classical museum into a modern museology center?'. The study focuses on Barış Manço Museum (BMM) in order to explain this transformation, being a structure that reflects the positive impact the artist has created on society as a musician, tv personality, actor, traveler, and instructor. The museum design proposal presented in the discussions section is evaluated in order to present an insight on the approach. The implementation realized for the research has been put forward in line with the literature-based criteria and design goals determined as a result of the interviews with the museum director. The design proposal creates a design alternative in terms of new museology, offering suggestions on what forms, products, and targets a possible implementation can be made.

Edutainment design is a design method that includes the use of entertaining and educational content for the purpose of knowledge formation. As revealed in the final part of the research, it may be possible to develop Barış Manço Museum based on the design proposal centered on new museology. In this context, suggestions on feasible edutainment products and their user experience-centered effects are explained. The most important value of the new museology approach is to offer each visitor an individual experience by accessing information through interactive systems. The new museology approach can shorten the distance between the exhibitions and inexperienced visitors as well as providing additional features for expert visitors on the presented material. As stated among the findings of the study, the most obvious possibility offered by the edutainment method is about technology-centered applications provided by new museology for knowledge formation.

Keywords: *Edutainment, exhibition, interior architecture, museology, user experience.*

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Cite this article as: Yum MS. Barış Manço Müzesi'nin Yeni Müzecilik Yaklaşımları Ekseninde İncelenmesi ve Tasarlanması.

Amaç ve Kapsam

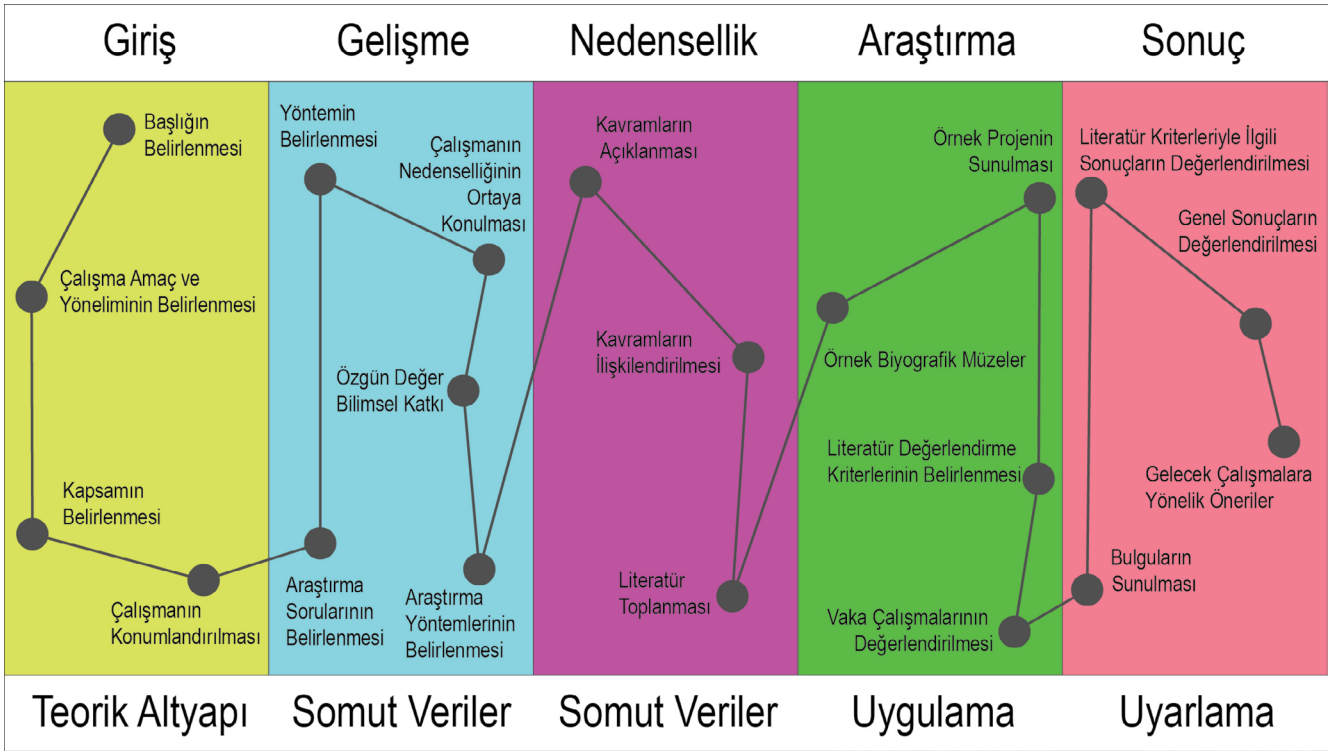
Çalışma klasik müzecilik uygulaması olarak hizmet veren Barış Manço Müzesinin yeni müzecilik yaklaşımları dahilinde ele alınmasını, tasarım önerisi yapılmasını ve değerlendirilmesini kapsamaktadır. Böylelikle klasik müzecilik biçiminde hizmet veren bir merkeze yeni müzecilik ekseninde önerilerde bulunulması hedeflenmektedir. Çalışmanın kapsamı yerel ve küresel biyografik müzelerden oluşmaktadır. Araştırmada kullanılması planlanan yöntem sonraki bölümde açıklanmaktadır. Çalışmanın temel oryantasyonu, amaç kısmında bahsedildiği üzere klasik müzecilik açısından değer taşıyan bir merkezin sağladığı deneyimin artırılmasına yönelik önerilerde bulunmasına yöneliktir.

Çalışmanın Yöntemi ve Yapısı

Çalışma nitel bir araştırmadır. Araştırma evreni olarak müze ve benzer merkezleri inceleyen araştırma, örnek merkezler ve ilgili uygulamaları kapsamaktadır. Çalışmanın hedefleri doğrultusunda seçilen literatürden oluşturulan değerlendirme kriterleri, tartışma bölümünde sunularak laboratuvar çalışmasının değerlendirilmesinde kullanılmaktadır. Proje süreci boyunca toplanan elektronik veriler görsel, metin ve video formatlarındadır ve bunların bir kısmı çalışmanın gerekli görülen yerlerinde paylaşılmaktadır. Çalışmanın yapısını oluşturan bölümlerin başında literatür taraması gelmektedir. Literatürün incelenmesi sonucunda seçilen ölçütler tartışma bölümünde sunulan içeriğin bilimsel olarak değerlendirilmesine olanak sağlamaktadır. Alansal olarak seçilen örneklerin sunulması, laboratuvar çalışması olarak seçilen merkezin, küresel ve yerel konumlandırılması hedefiyle kullanılarak tartışma bölümüyle ilişki içinde değerlendirilmektedir. Çalışmanın sonuç bölümünde bulguların paylaşılması, gelecekte yapılması planlanan çalışmalarla ilgili altyapı oluşturmakta ve önerilerin paylaşılmasına olanak vermektedir. Araştırma aynı zamanda klasik müzecilikten yeni müzeciliğe geçiş süreçleri ile ilgili bilgi sağlayarak iki yaklaşım arasındaki farklılıkları ortaya koymayı hedeflemektedir. Çalışmanın aşamalarının açıklanması amacıyla araştırmanın metodolojik strüktürü Tablo 1'de sunulmaktadır.

Çalışmayla ilgili metodolojik strüktür, çalışmanın gelişiminin, aşamalarının ve

Tablo: 1
Araştırmanın metodolojik strüktürü.



konunun ele alınma biçiminin açıklanmasını kapsamaktadır. Bu bağlamda çalışmanın giriş parçası, araştırmanın teorik altyapısını oluşturmaktadır. Teorik altyapının kurgusu açısından gerekli olan bilgiler bu bölümde sunulmaktadır. Giriş bölümü çalışma başlığının, amacın, yönelimin ve kapsamın belirlenmesinden oluşmaktadır. Bu şekilde çalışmanın araştırma evrenin konumlanmasıyla ilgili bilgi sağlanmaktadır. Çalışma, biyografik müzeler ekseninde yeni müzecilik yaklaşımının eğitlence tasarım modeliyle entegrasyonu çerçevesinde bilgiler sunarak, benzer merkezlerin açıklanmasıyla ve örnek müzenin değerlendirilmesiyle bulgular doğrultusunda sunulan önerileri ve fikirleri kapsamaktadır.

Araştırmanın gelişme bölümü, sunulan somut veriler ışığında çalışmayla ilgili gerekli soruları, kullanılan yöntemi, nedenselliği, özgün değeri ve bilimsel katkıyı açıklamaktadır. Bu bağlamda çalışmanın yöntemi kalitatif araştırmaya dayanan bir niteliktedir. Çalışmanın nedensellik adına değeri, biyografik müzeler gibi toplumsal miras değeri taşıyan merkezlerle ilgili çağdaş tasarım ve iletişim yaklaşımları doğrultusunda öneriler sağlanması hedefidir. Özellikle eğitlence tasarımı uygulamalarının farklı niteliklerdeki merkezlerde tercih edilmesi, biyografik müzelerin de benzer ölçütlerde ele alınmasının gerekliliğini ortaya koymaktadır. Örnek merkezler arasında yer alan Pink Floyd sergisi, eğitlence tasarımının biyografik çizgide en değerli uygulamalarından birisidir. Çalışmanın araştırma yönteminin dayandığı değer, benzer merkezlerin sunularak biyografik müzeler hakkında bilgi verilmesi, örnek müzenin detaylı açıklanması ve yeni müzecilik yaklaşımları doğrultusunda önerilerde bulunulmasını kapsamaktadır. Eğitlence uygulamaları farklı birçok tasarım fikirleri sonucunda rafine edilerek varılan bir tasarım teklifidir. Tasarım süreçleri boyunca farklı fikirler önerilmesi ve tekliflerde bulunulması mümkündür. Çalışmada yer alan teklif, müze yönetimiyle ortaklaşa çalışma sonucunda elde edilmiştir. Yazarın Barış Manço Müzesiyle ilgili yapmış olduğu doktora tez çalışması ve eğitlence konusu ekseninde tamamlanmış yüksek lisans tez çalışması ve makaleleri mevcuttur.

Çalışmanın somut verilere dayanan nedensellik bölümü, başlık, anahtar kelimeler ve içerikte yer alan temel kavramları literatür temelli olarak sunmaktadır. Sunulan kavramlar bölümde ilişkilendirilerek, örneğin yeni müzecilik, eğitlence tasarımı ve kullanıcı deneyimi kavramları, toplanan literatürde sunulmaktadır.

Çalışmanın uygulama bölümünü oluşturan araştırma parçası, örnek müzeleri ve örnek projeyi sunmaktadır. Daha sonra literatür tabanlı değerlendirme ölçütleri açıklanarak örnek proje değerlendirme ölçütlerine uygun biçimde incelenmektedir.

Araştırmanın uyarlama bölümünü oluşturan sonuç parçası, değerlendirme bulgularının sunulmasını, sonuçların değerlendirilmesini, araştırmanın genel sonuçlarının açıklanmasını ve gelecek çalışmalarla ilgili bir projeksiyonda bulunulmasını kapsamaktadır.

Çalışmanın metodolojik strüktür tablosu araştırmanın oluşum ve gelişim sürecini görsel olarak ifade etmekte ve takiben illustratif yapıya uygun şekilde içerikle ilişkili biçimde metinsel olarak açıklanmaktadır. Araştırmanın yöntemi kalitatif araştırmadır. Bu açıklama toplanan verilere gözlem, dialog, anket gibi yöntemlerle erişildiğini ifade etmektedir. Bu bağlamda nicel veriye ulaşılması için kullanılan yöntemlerin listelenmesi mümkündür.

1) Tasarımcı analizi, raporları ve gözlemi.
2) Yönetim ile yapılan toplantılar, tasarım teklifleri ve geri bildirimler.
3) Ziyaretçi anketleri *(Yum, 2020, 219, 280)*, tez çalışmasında yer almaktadır.
4) Tez jürilerinin müzede gerçekleşmesi ve jüri üyelerinden toplanan geri bildirimler.
5) Eğitlence tasarımı geliştirme stratejilerine uygun projelendirme.
6) Video ve fotoğraf formatında toplanan veriler.

Araştırma yeni müzecilik yaklaşımını eğitlence tasarımı yöntemi ile ilişkilendirmektedir. Eğitlence tasarımı yöntemi

disiplinlerarası bir tasarım yöntemidir ve kullanıcı deneyimi ekseninde ziyaretçilerle ilgili psikolojik ve sosyolojik yaklaşımlar doğrultusunda tasarım yapılmasını kapsamaktadır. Bu nedenle yeni müzeciiğin etkileşimli teknolojiler, endüstriyel ve grafik tasarım ürünleri kullanımından faydalandığının söylenmesi mümkündür. Çalışmanın dayandığı bilimsel yöntem, araştırmanın hedefleri doğrultusunda listede açıklanan toplanan veriler ile eğitlence tasarımı yönteminin bilimsel ölçütlere uygun şekilde ifade edilmesini kapsamaktadır. Araştırmanın bilimsel hedefleri ile profesyonel uygulamaların açıklanma biçimleri arasındaki mesafenin giderilmesi amacıyla çalışma, teorik altyapısını toplanan verinin analizi sonucunda elde edilen bulgulara dayandırmakta ve projeyle ilişki içinde açıklamaktadır.

Giriş

Klasik müzeler tarihi eser, obje ve koleksiyonların sergilendiği kamuya açık merkezlerdir. Bu yapılar güncel yaşamda sadece kültür mirasını korumak için bulunan merkezlerden eğitim sağlayan merkezlere doğru dönüşüm geçirmektedir. Farklı toplumlara ait kültür mirasının korunarak sergilenmesi görevi, iletişimin geliştiği bir çağda başka beklentiler doğurmaktadır. Bu beklentilerin başında müzelerin sadece uzmanlara değil, her kimlikten ziyaretçiye uygun içerik sunması ve sunulan içerikle ilgili eğitici bilgi sağlanması gelmektedir. Tarih, doğa ve bilim ile ilgili çeşitli içerikler sunan müzeler, modern teknolojinin etkisinde yeni müzeciliğe doğru ilerlerken; değişen ziyaretçi beklentileri, yaşanan deneyimin kalitesinin artması yönündedir. Bu sebeple geçmiş zamanlarda teknolojinin yetersiz olması neticesinde uzun süre değişim göstermeyen müzecilik biçimleri yerini yeni müzeciliğe bırakmakta ve sonuç olarak içeriğe bağlı olarak üretilen yeni sergileme yöntemleri her merkezin özgün bir deneyim sunmasına imkân vermektedir. Chinnery *(2012, 269-276)*, yeni müzecilik anlayışı ekseninde merkezlerin toplumun hizmetinde bir eğitim aracı olarak düşünülmesinden ve dönüşümünden bahsetmektedir. Benzer şekilde Charman *(2013, 1067-1077)*, yeni müzecilik anlayışında ziyaretçilerin algılarını artıran eğitici içeriklerin sunulması konusunda çalışmalar yapmaktadır. Bu konuda çalışmalar yapılmasının temel sebebi yeni müzeciliğin teknoloji, iletişim ve öğrenmeyi birleştirerek klasik müzelere göre daha özgün ve çağdaş bir eğitim modeli izlemesidir. Eğitici rol açısından bu durum modern okul anlayışıyla müzelerin birbirine yakınlaşmasıdır. Okullarla müzeler arasında bulunan en büyük fark öğrenimin tercih ile gerçekleşmesi ve sunulan içeriğin özgünlüğünün kanıtlanmasına yönelik veriler sunmasıdır. Yeni müzecilik anlayışı sunum yöntemleriyle ilgili yenilik sağlamanın yanı sıra arşivleme açısından da çözümler sunabilmektedir. Yazarın eğitlence tasarımı modelini uyguladığı İstanbul Akvaryumu ve Manila Ocean Park merkezleri, dijital sistemler aracılığıyla gözlem, raporlama, kayıt ve benzeri işlemleri gerçekleştirmektedir. Müze, akvaryum ve sergilerde uygulanan eğitlence tasarımı projeleri konusunda birçok kaynak bulunması mümkündür *(Karydis, 2011, 369-384)*. Bilimsel ve teknolojik evrim, müzecilikte eğitim ve deneyim konularının gelişmesine önemli katkılar sağlamaktadır.

Ziyaretçi deneyimi odaklı merkezlerde kullanıcı memnuniyeti sadece bir koleksiyon veya serginin kalitesiyle ilgili değil, müzenin bütününden elde edilen bir sonuçtur. Ziyaretçiler açısından kazanılan deneyim olarak özgünlüğe sahip olan müze ziyaretlerinde yetişkinler sıklıkla kendi tercihleri doğrultusunda müze ziyareti yaparlar ancak çocuklar için bu genelleme geçerli değildir zira çocuklar arzuları olmadan aileleri veya okul turları dâhilinde müze ziyaretlerine getirilebilirler. Merkezlerde verilen eğitimin temel odağı çocuk ziyaretçilerdir zira okul eğitiminin bir kısmı müzelerde gerçekleşebilmekte, etkileşimli teknolojilerle okullarda eğitim verilebilmektedir *(Cromby vd. 1995, 1-4)*. Psikoloji, pedagoji ve öğrenme biçimleri ele alındığında çocuklar yetişkinlerden daha farklı bir biçimde öğrenir ve algılar, bu sebeple sergi ve uygulamalar onlara uygun şekilde yapılmalıdır *(Schiele ve Koster, 1998, 483-507)*. Bu nedenlerden ötürü farklı kimliklerdeki ziyaretçilerin demografik özellikleri

dikkate alınarak doğru stratejilerle sunum yapılması gerekmektedir. Merkezlerin öncelikli amacı olumlu bir deneyim yaşatması, eğitici içerik sunulması ve toplumsal kültüre katkı sağlamasıdır.

Barış Manço Müzesi klasik müzeciliğin önemli örneklerinin başında gelmektedir ve çalışmanın konusu doğrultusunda klasik müzecilikten yeni müzeciliğe geçişle ilgili konunun incelenmesi amacıyla referans noktası oluşturmaktadır. Barış Manço Müzesi için eğitlence tasarımına uygun şekilde farklı yeni müzecilik uygulamaları yapılması mümkündür. Araştırma için yapılan uygulama, müze müdürü ile görüşmeler sonucunda belirlenen farklı ölçütler ve tasarım hedefleri doğrultusunda ortaya konmuştur. Tasarım teklifi çalışma açısından bir tasarım alternatifi oluşturarak olası bir uygulamanın hangi biçimlerde, ürünlerle ve hedeflerle yapılabileceği konusunda öneriler sunmaktadır. Bu çalışma yazar tarafından tamamlanmış olan bir tez çalışmasının devamı niteliğindedir. Tez çalışmasında sunulan vaka çalışmalarının değerlendirilmesi için oluşturulan literatür tabanlı ölçüt tablosunun benzeri bu araştırmada da kullanılmaktadır. Literatür değerlendirme kriterlerinin temel hedefi, gerçek uygulama ve tasarım önerisi niteliğindeki fikirlerin bilimsel yöntemlerle incelenmesi ve değerlendirilmesidir. Araştırmada sunulan tasarım önerisi, çalışmanın bilimsel araştırma parçası olan literatür kısmına bağlı olarak oluşturulan değerlendirme ölçütlerine göre sunulmaktadir. Çalışma, klasik ve yeni müzecilik ekseninde örnekler sunarken, Barış Manço Müzesi için aynı eksende bir alternatif tasarım teklifi sunarak klasik müzelerde de benzer uygulamalar yapılabilmesi için bir yaklaşım oluşturmaktadır. Benzer tasarım yaklaşımları temalandırmayla ilgili güncel bir tasarım yöntemi olan eğitlence tasarımıdır. Eğitlence tasarımı bilgi oluşumu amacıyla eğlenceli ve eğitici içeriklerin kullanılmasını kapsayan bir tasarım yöntemidir *(Wallden ve Soronen, 2004)*. Bu bağlamda çalışmanın hedeflerinin açıklanması mümkündür.

a) Klasik müzecilik ile yeni müzecilik kavramlarının açıklanması ve ilişkilendirilmesi.
b) Biyografik müze örneğiyle yeni müzecilik ekseninde oluşan etkileşim ve kullanıcı deneyiminin açıklanması.
c) Yeni müzecilik yaklaşımı ekseninde eğitlence tasarımında kullanılan ürün, içerik ve mekânsal algıyı etkileyen özelliklerden bahsedilmesi.
d) Örnek olarak ele alınan müzeyle ilgili sunulan tasarım alternatifinin değerlendirilmesi.

Çalışmanın sunduğu tasarım teklifinin öznellik özellikleri taşımaması adına, sunulan farklı merkezlerde kullanılan benzer uygulamalar ve yazar tarafından gerçekleştirilen müze temalandırma projeleri hakkında yapılan akademik çalışmalar, çalışmada yer alan tasarım teklifinin eğitlence tasarımı açısından geçerlilik taşıdığıyla ilgili bilimsel bulgular sunulmasına olanak sağlaması amacıyla bahsedilmektedir. Bu bağlamda 'klasik sunum teknikleriyle hizmet veren bir müzenin yeni müzecilik yaklaşımında sunum biçimleri ne şekilde olabilir' sorusu araştırmaya ait birincil soru olarak kabul edilebilir. Yeni müzecilikte kullanılan ürünler hangileridir ve özellikleri nelerdir? Araştırma sorularına başka sorular da eklenmesi mümkündür, çalışmanın gelişim sürecinde tespit edilen en önemli soru şudur; yeni müzecilik ekseninde temalandırılan biyografik müze örneklerinden yola çıkarak Barış Manço Müzesinin yeni müzecilik anlayışına uygun geliştirilmesi mümkün müdür?

Sunulan tasarım teklifinin en değerli yanı senaryo, ürün ve içeriklerin müze yönetici ve personelinin yönlendirmesiyle gerçekleştirilmiş olmasıdır. Tez çalışmasında bahsedildiği üzere süreç boyunca tespit edilen ve vurgulanan eksiklikler ele alınarak içerik bilgiyi, genel deneyimi ve mekânsal algıyı artıran bir uygulama teklifi hazırlanarak çalışmada sunulmaktadır. Yeni müzecilik uygulamalarının teknolojik altyapıya dayanmasının farklı sebepleri bulunmaktadır. Öncelikle teknolojik sistemler kullanıcı performansı, kullanım frekansı, içerik kontrolü ve kurumsal temalandırma gibi özellikler sağlayarak kullanıcı

deneyimini artırmaktadır *(Boskovic vd. 2017)*. Eğitlence tasarımının hedefleri doğrultusunda bilgi oluşumu ve eğiticilik değerlerinin ölçülebilmesi, güncellenmesi ve kontrolü, ancak dijital tabanlı etkileşimli sistemler sayesinde gerçekleşebilmektedir. Bu durumun yanı sıra mekânsal temalandırmanın marka kimliğine uygun şekilde bütünsellik içinde uygulanmasına imkan veren eğitlence tasarımı, merkeze finansal iş modeli açısından değer katabilmektedir *(Pine ve Gilmore, 1998, 97-105)*.

Barış Manço Müzesi mevcut durumu ile son derece değerli bir merkezdir. Yazar tarafından yapılan tez çalışması esnasında gerçekleşen sunum, görüşme ve istişareler sonucunda tespit edilen eksiklikler, araştırmada sunulan tasarım teklifine yön vermektedir. Barış Manço Müzesinin sunulan diğer müzelere göre en büyük değeri tüm eşyaların tamamının sanatçıya ait orijinal eşyalar olmasıdır. Hendrix ve Handel müzesinde eşyaların tamamı reprodüksiyondur, Zeki Müren ve Neşet Ertaş Müzelerinde az sayıda bulunan eşyalar orijinaldir. Barış Manço Müzesi envanterine kayıtlı üç bine yakın eşyanın varlığı, diğer biyografik müzelere göre hatırı sayılır biçimde fazladır ve daha etkili bir şekilde sunulmaları gerekmektedir. Bu amaçla gerçekleştirilen tasarım teklifi, müze olarak düzenlenen bir konutta sunulan deneyime katkı sağlanmasını hedeflemektedir.

1. Yeni Müzecilik

Müzeler geçmişten geleceğe ziyaretçilerin kültürel olarak bilgilendirilmesi adına araştırmalar yapan, toplayan, koruyan, bilgiyi aktaran ve eğitim amacıyla ziyaretçiler ile paylaşan yapılardır. Tarihi olarak kayıtlara geçen ilk müze, MÖ 3. yy'da İskenderiye kentinde bir üniversite ve akademi olarak kurulmuştur. Sanat ve bilimin bir arada yaşatıldığı bu yapı, aslen kitaplar ile dolu bir kütüphaneyken zaman içinde koleksiyonlara sanat eserleri eklenmiştir. Yapıyı oluşturan kısımlar amfi tiyatro, gözlemevi, botanik ve hayvanat bahçeleri, çalışma ve yemek alanları olacak biçimde inşa edilmiştir. Zaman içinde uzak ve orta doğu ile antik Yunan kültürlerinden toplanan eserlerin bakımı ve korunması ihtiyacının belirmesi sonucunda güncel anlayışta müzecilik doğmuştur. 1500'lerde Floransa'da Medici ailesine ait bir koleksiyonda ilk defa müzecilik kavramının kullanılmasından sonra Avrupa'da müzecilik gelişmeye başlamıştır. 1683 yılında Oxford Üniversitesinde kurulan Ashmolean Müzesi halka açılan İngiltere'nin ilk müzesidir.

Müzeler sergileme, koruma, toplama, belgeleme, eğitim, araştırma ve iletişim hedefli merkezler olmalarının yanı sıra miras koruma ve kültürel görevleri dâhilinde ziyaretçilere görsel, duyusal, estetik, sosyal, eğitici ve büyüleyici farklı deneyimler sunarlar *(Kotler ve Kotler, 2000, 271-287)*. Müzelerde düzenlenen gösterilerin ziyaretçilerin ilgisini tetiklemesi ve bilinirliği artırarak merkezin daha fazla ziyaretçi çekmesiyle finansal olarak kalkınmasına destek olmaktadır *(Pine ve Gilmore, 1998, 97-105)*. Pine ve Gilmore *(1998, 97-105)*, müzelerdeki faaliyetlerin eğitim, eğlence, hayal kurma ve estetik etkenlerin birleşiminden oluştuğunu ifade etmektedir. Yeni müzecilik ekseninde merkezlerde kullanılan çağdaş iletişim yöntemleriyle özel bir deneyim sağlanabilmektedir. Müzeciliğin zaman içinde geçirdiği dönüşüm ve toplumsal beklentinin değişmesi sonucunda modernize olması, toplumun belleğini oluşturan eserlerin daha etkili bir biçimde anlatılması ihtiyacını doğurmaktadır. Klasik sergileme, anlatım ve iletişim biçimlerinin yetersiz kalması yeni müzeciliğe yol açan sebeplerin başında gelmektedir. Bu duruma ek olarak klasik müzeciliğin finansal kaynak yaratmada yetersizliği müzeciliğin bir iş modeli formatında ele alınması gerekliliğini doğurmuştur. Merkezlerde 1990 yıllarına gelindiğinde eğitim ile alâkalı bilişsel, sezgisel ve sosyal konularda çalışmalar yapılmış, 2000'den sonra ise yaşanan teknolojik gelişmeler sonucunda yeni nesil etkileşim sistemleri gelişerek, iletişimsel çağdaş yöntemlerin kullanımı yaygınlaşmıştır *(Bandura, 2001, 1-26)*. Yeni müzecilik yaklaşımında kullanılan iletişimsel yöntemlerin başında dijital ve analog sistemlere bağlı olarak sunulan öykücülük *(Soerjoatmodjo, 2011, 87-94)* ekseninde iletişim yöntemleri gelmekte, dijital görsel ve işitsel üretimlerin kullanımı tasarlanan

deneyimin daha etkin biçimde yaşanmasına olanak sağlamaktadır *(Yum, 2015, 133-135)*. Yeni müzecilik yöntemleri yeniliklere açık ve güncellenebilen bir yaklaşım olarak her kimlikte ziyaretçiyle iletişim kurma yetisine sahiptir. Klasik müzecilikte kullanılan birçok sabit eleman modern müzecilik anlayışı içinde hareketli ve dijital elemanlara dönüştürülmüş olması sergilerin daha aktif, sürükleyici ve dinamik olmasına olanak sağlamıştır.

Yeni müzecilik yaklaşımı, merkezler ile halk arasında yeni sosyal ilişkiler oluşması yönünde fikirler ve uygulamalar kapsayan bir yaklaşımdır. McCall ve Gray *(2014, 19-35)*, Birleşik Krallık'da bulunan 39 müzede bu hedeflere ne kadar ulaşılabildiği konusunda araştırmalar yapmıştır. Klasik müzecilik ile yeni müzecilik arasındaki en önemli fark, yeni müzeciliğin eğitim ve iletişim gücünü artırmaya yönelik stratejisidir. Yeni müzecilik ekseninde merkezlerde işletme, finans, iletişim ve personel konularında çalışmalar yapılmaktadır. Vergo *(2006)*, kültür merkezlerinde yeni müzecilik ekseninde sunulması gereken eğitimin öneminden bahsetmektedir. Yeni müzecilik anlayışı 2000'li yıllara doğru teknolojinin etkisiyle farklı bir yöne doğru gitmektedir. Sosyal medyanın gücünden faydalanan merkezler, web tabanlı uygulama ve sanal turlarla merkezi görme imkanı olmayan ziyaretçilere artırılmış deneyimler sunmaktadır *(Durksen vd. 2016, 47–76)*. Uluslararası ve yerel birçok müze bu hedeflerle dijital uygulama kullanımına uygun altyapı çalışmalarını tamamlayarak hizmete açmıştır. Barış Manço Müzesinin sanal müze uygulama çalışması ise devam etmektedir.

1.1 Biyografik Müzeler

Biyografik müzeler topluma mâl olmuş tarihi figürlere ait içerikleri sunan merkezlerdir. Farklı özellikleri ve başarılarıyla toplumsal mirasın değerli bir parçası olan biyografik müzeler, her yaş grubundan ziyaretçiye hizmet vermektedir. Merkezlerin sundukları içeriklerin yapısal özellikleri etkileyerek, akılda kalıcı, cazip ve pazarlanabilir sergiler tasarlanması, Guggenheim gibi sembol merkezlerin yaygınlaşmasına sebep olmaktadır. Bu bağlamda Milletlerarası Müzeler Komitesi, müzeleri koleksiyon ve arşiv tiplerine göre aşağıdaki şekilde sınıflandırmaktadır *(ICOM, 1964)*.

a) Sanat Tarihi müzeleri
b) Arkeoloji ve Tarih müzeleri
c) Etnografya ve Folklor müzeleri
d) Doğa müzeleri
e) Bilim müzeleri
f) Üniversite müzeleri
g) Modern Sanat müzeleri
h) Bölge müzeleri

Yeni müzecilik yaklaşımı herhangi tipte bir müzeye uygulanabilir nitelikte bir yöntemdir. Bu yaklaşımın yaygınlaşmasının bir sonucu olarak iletişimsel ve idari model biçiminde ele alınmasının yarattığı olumlu etkiler her türlü içeriği sunan merkezler açısından tercih edilen bir niteliktir. Özellikle canlıların tanıtıldığı veya değerli tarihi eserlerin sunulduğu merkezlerde sergiyle fiziksel temasın mümkün olmaması nedeniyle, sağlanan deneyim yeni müzecilik yöntemleri sayesinde artırılabilmektedir.

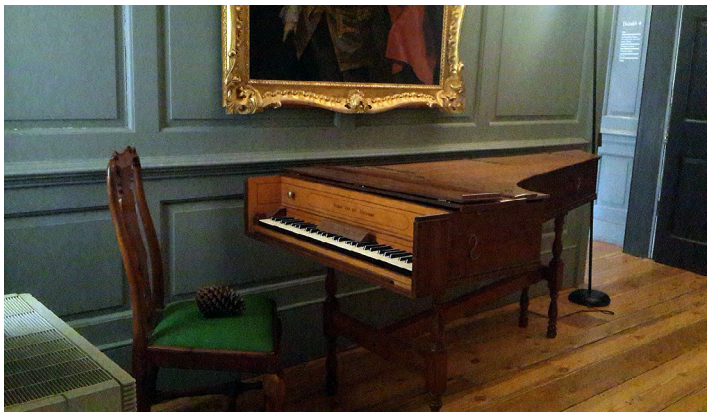
Peter Vergo 1989'da yeni müzecilik kavramına hayat vermiştir ve o günden bugüne dek kavram sürekli gelişerek müze kimliğini yönlendirmektedir. Bu sebeple müze ve merkezler koleksiyon sunan, koruyan, sınıflandıran ve objeleri sergileyen merkezlerden etkileşimli mekânlara dönüşmüşlerdir *(Sorensen, 2006, 60-73)*. Teknolojik değişim sonucunda içeriksel farklılaşma ihtiyacı, müzeler arasındaki farklılıkların değişik biçimlerde ifade edilerek ortaya konulması sonucunu doğurmuştur. Çalışmanın hedefleri doğrultusunda ele alınan merkezler arasında seçilen birincil merkezler biyografik müzelerdir. Bu tip müzeler toplumsal anlamda önem taşıyan tarihi kimliklerin hayatını, eserlerini ve düşüncelerini sergilemeyi hedefleyen merkezlerdir. Sunulmaya değer taşıyan kimliklerde olan kişilerin anlatımının sağladığı toplumsal şekillenmenin yeni kuşaklara aidiyet, kök ve toplumsal bilinç aşılama gücü bulunmaktadır. Özellikle sanatçı kimliği taşıyan figürlere ait müzeler dönemsel sosyo-kültürel ve ekonomik yapının eserlere yansıyan birer aynası olarak

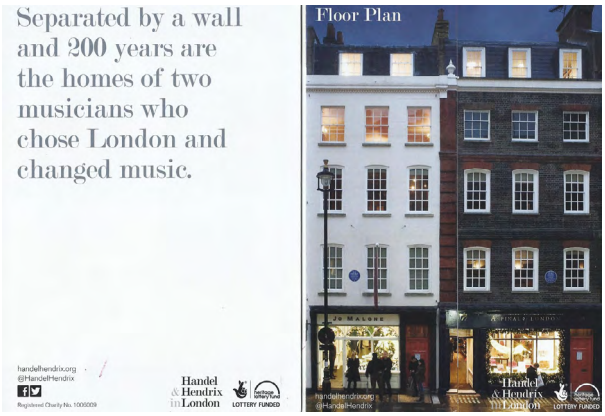
toplumun bilinçlendirilmesinde etkin rol oynarlar. Tanım gereği biyografik müzeler kişi veya bir grubun yaşamıyla ilgili eşya ve eserlerin sergilenmesine adanmış yapılardır ve genelde biyografik müzeler kişilerin yaşadıkları yerleşim yerlerini merkez alarak yaşamlarıyla ilgili bilgi sağlarlar. Çalışmanın hedefleri doğrultusunda uluslararası ve yerel olarak seçilen klasik ve yeni müzeciliğe örnek evrensel kültüre adanmış merkezler sunulmaktadır.

1.1.1 Handel ve Hendrix Müzeleri

Londra'da bulunan barok müzik üstadı Handel ve rock müzik virtüözü Hendrix'e adanmış müzeler iki büyük müzisyenin farklı yüzyıllarda hayatlarının bir kısmını yaşadıkları ikiz yapılardır. Sanatçılara ait yapıların bitişik olması müzelerin tek işletme altında yönetilmesine olanak vermektedir. Çalışmada sağlanan müze görselleri yapıların mimari ve tasarım odaklı kimliklerinin iletişimsel hedefler doğrultusunda korunmasının öneminin ortaya konulması amacıyla sunulmaktadır. Sunulan belgeler özgün olupSayın Sırma Çelik tarafından sağlanan orijinal müze belgelerinden elde edilmiştir *(Çelik, 2018)*. Müzeler merkez kimliği ve sergi tasarımı açısından incelendiğinde Handel'in evi özgün biçimde korunmuş olup Hendrix'in evi ise farklı değişimler geçirmiştir. Yapılarda Handel'in orijinal eşyalarının sunulmasına karşın Hendrix'e ait eşyalar kopyalardan oluşmaktadır. Bu oldukça ilginç bir durumdur zira Handel 18 yy. Hendrix ise 20 yy. sanatçısıdır. Tercih edilen sunum tipinde hedef, ziyaretçilerin alanı sanki sanatçılar halen içinde yaşıyormuş biçiminde algılaması ve özgün bir deneyim sağlamasıdır.

Müzelere ait ortak kitapçıkta ziyaret günleri, kat planları, eşyaların künyeleri, yapıların tarihçesi ve müzik dinletileri gibi faaliyetlerle ilgili bilgi sağlanmaktadır. Tercih edilen grafik dil, minimal ve modern olup mekânsal klasik anlayışla bütünleşik olarak sunulmaktadır. İkiz merkez, biyografi içerikli klasik müzeciliğin





Şekil: 1
Handel ve Hendrix Müzesi Broşürü.

Şekil: 2
Hendix Yatak Odası.

Şekil: 3
Handel Evi Görsel.

Şekil: 4
Hendix Handel İkiz Yapılar.

küresel olarak en önemli örnekleri arasında yer almaktadır.

1.1.2 Neşet Ertaş Müzesi

Neşet Ertaş'ın babası Muharrem Ertaş'a ait Kırşehir'de bulunan ev sanatçının anısına müzeye dönüştürülerek ziyaretçilere hizmet vermektedir. Aynı şehirde Gönül Sultanları Kültür Evi'nde kendisine ayrılan alanda ziyaretçileri türküyle karşılayan robotik Neşet Ertaş heykeli bulunmaktadır. Bu uygulama tesadüfen yapılmış olan bir eğitlence uygulamasıdır *(Yum, 2020, 34)*. Heykel ile sohbet etmeye çalışan ziyaretçiler açısından değerli bir kullanıcı deneyimi yaratılmaktadır. Merkezde gerçek gibi algılanan heykelin yanı sıra sergilenen

Şekil: 5
Handel Orijinal Mobilyalar.

Şekil: 6
Handel Mobilya Lejandları.

Şekil: 7
Müze Ürünleri ve İşlevleri.

Şekil: 8
Eşya Listesi.

Şekil: 9
Neşet Ertaş.

kıyafetler ile sanatçının konserlerini ve hayatından kesitleri gösteren fotoğraflar bulunmaktadır.

Müzede hareket eşliğinde saz çalıp türkü söyleyen robotik heykel, ziyaretçileri 'hoş geldiniz' sözleriyle karşılamakta, heykeli görme deneyiminin yarattığı heyecanın paylaşılması birçok ziyaretçiyi merkeze çekmektedir. Bu durum müzenin finansal iş modeline uyum açısından da son derece değerlidir. Müze klasik müzeciliğe uygun olmasının yanı sıra robotik uygulamanın sağladığı etkileşim ve oluşan kullanıcı deneyimi nedeniyle yeni müzecilik anlayışına yüksek ölçüde erişmektedir.

1.1.3 Zeki Müren Müzesi

Zeki Müren çağdaş tarzı, söylemleri, enerjisi ve sanatsal icraatlarıyla unutulmaz bir sanatçıdır. Bina 1977 yılında Zeki Müren tarafından satın alınarak vefatından sonra 2000 yılında Kültür Bakanlığı tarafından restore edilmiş ve müzeye dönüştürülmüştür.

Müzeye dönüştürülen yapıda Zeki Müren'in eşyaları, sahne kostümleri, kendi yaptığı tabloları, ödülleri ve yaşamına dair objeler sergilenmektedir. Sanatçının hayatını merak eden ziyaretçilere sunulan eşya ve görsel elemanlar sayesinde yaşatılan deneyimin akılda kalıcı olması sağlanmaktadır. Müze yerel olarak klasik müzecilik anlayışında önemli biyografik müze örneklerinden birisidir.

1.1.4 Pink Floyd Sergisi

İngiliz grubun siyasi söylemleri ve Berlin duvarını konu alan albümünde yer alan vurgularının yanı sıra halen aktif müzik yapıyor olmaları grubun müzik tarihinde özel bir yer edinmesini sağlamaktadır. Victoria and Albert Museum'da 2017 yılında elli yıllık kariyerlerini kutlayan grup için etkileşimli teknolojilerin kullanıldığı 'Their Mortal Remains' isimli sergi düzenlenmiştir. Konserlerinde kullandıkları video yansıtmalar ve ışık oyunları sayesinde izleyicilerin şovun etkisini daha fazla hissetmesine ve özel bir deneyim yaşamalarına sebep olmaktadır. Grubun albümlerindeki parçaların sunumu, öykücülük anlatımları biçiminde birbirini tamamlayan bütünleşik bir hikâyenin parçalarıdır. Her ne kadar bu uygulama kalıcı müzeden ziyade bir sergi olsa da içeriğin biyografik değeri ve eğitlence tasarımı açısından etkileyici bir uygulama olması, kullanılan tasarım yaklaşımının örnek projede de düşünülmesi yönünde fikir vermektedir.

Konserlerinde ve sergide devasa hayvan ve insan kuklaları, gerçek ölçülerde uçak maketi gibi eğitlenceye uygun objeler kullanılmaktadır ve sunulan tecrübeye Pink Floyd Deneyimi adı verilmiştir. Yeni müzecilik anlayışına uygun olarak düzenlenen sergide tercih edilen maketler, aydınlatma, görsel dijital ve baskı öğeler; grubun hayranlarına ve ziyaretçilere özel bir deneyim sağlayacak özgünlüktedir.

1.1.5 Biyografik Müzelerle İlgili Değerlendirme

Şekil: 10
Zeki Müren Müzesi.

Şekil: 11
Pink Floyd 'The Wall' Duvarı.

Çalışmada biyografik müzelerle ilgili açıklamalar yapılmaktadır. Çoğu biyografik müze, konu olan sanatçının hayatının belirli dönemlerinde ilişki kurduğu bir yapıdır. Bu nedenle biyografik müzeler biyografik sergilerden farklı bir duyguya sahiptir. Yazar tarafından 2015 yılında gerçekleştirilen 'İşte Benim Zeki Müren' sergisi, Tofaş Anadolu Arabaları Müzesinde gerçekleştirilen geçici süreli bir sergidir. Geçici sergiler konumlandıkları yapıdan bağımsız olarak modüler sunum sistemleri kullanımına dayanan faaliyetlerdir. Çalışmada yer alan Pink Floyd sergisi geçici bir sergidir. Yine çalışmada sunulan Barış Manço Müzesi, Neşet Ertaş Müzesi ve Zeki Müren Müzesi, sanatçıların hayatlarının belirli dönemlerinde yaşadıkları yapılarda kalıcı olarak gerçekleşmektedir. Koleksiyon ürünleri kalıcı bir şekilde mümkün olduğu kadar sanatçılara ait teşhir ünitelerine yerleştirilerek sunulmaktadır. Zira merkezlerin temel amacı orijinal eşyaların kullanımıyla yapıların duygusunu bozmadan sanatçılarla ilgili bilgiyi ziyaretçilere iletmektir.

Sunulan müzelerin mekânsal analizleri yapıldığında Barış Manço Müzesi 19. yüzyıl Viktoryan dönemi bir köşktür. 4 katlı yapı sanatçının hayatının son 15 yılını geçirdiği bir konuttur. Yapının sahip olduğu açık alanlardan yapılan düzenlemeler *(domates, biber, patlıcan, eşek)*, eğitlence tasarımına uygun uygulamalardır. Benzer biçimde Bodrum'da bulunan Zeki Müren Müzesi ve Kırşehir'de bulunan Neşet Ertaş Müzesi bulundukları bölgelere uygun yapılardır, sanatçıların vefatından sonra ziyaretçi deneyimi hedefleri doğrultusunda iletişimin artması hedefiyle müze olarak düzenlenmişlerdir. Hendrix ve Handel evleri bitişik nizam ikiz yapılardır, bahçe kullanımları bulunmamaktadır.

2. Eğitlence Tasarımı

Rapeepisarn vd. *(2006, 28-32)* eğlenirken eğitim sağlanması üzerine yapılandırılmış her türlü içeriği 'Eğitlence' olarak tanımlamaktadır. Eğitlence kavramı eğitim ve eğlence kavramlarının bütünleşik olarak ele alınmasını kapsar, yani eğitici içeriğin eğlenceli yollarla iletilmesidir. Eğitlence kavramı, sosyal değişimlere yol açan hikâye, masal ve efsaneler biçiminde binlerce yıldır var olan bir kavramdır. Çağdaş yaşamda izleyicilerin ilgisini çekmek amacıyla televizyon prodüksiyonları, sergiler ve eğitim sektörü gibi alanlar eğitlence yaklaşımından faydalanır. Ülkemizde Nasrettin Hoca hikayeleri, Adile Naşit ve Barış Manço eğitlence yönteminin en önemli örnekleri arasındadır. Türkiye'de eğitlence yöntemleri biçiminde LÖSEV, Kidzania, İstanbul Oyuncak Müzesi, Beşiktaş Bilim Merkezi gibi sivil toplum kuruluşlarının yürüttüğü benzer girişimler mevcuttur. Eğitim merkezleri halka güzel sanatlar, bilim, edebiyat, tarih ve sosyal konular gibi alanları tanıtmak amacıyla yeni ve yenilikçi yollar aramaktadır. Kültür, sanat, tarih ve doğa merkezlerine

yapılan ziyaretler, etkileşimli yöntemler ile yapılan eğitimler ekseninde bilgi oluşumu sağlanmasına imkan vermektedir. Geleneksel bir sınıf veya öğretici ortamın dışında, eğlenceli bir şekilde eğitim sağlanması hedefi; eğitlence tasarımı senaryosunun, ürünlerin ve içeriklerin geliştirilmesinde uzman kişilerin çalışması gerekliliğini doğurmaktadır. 80'lerin sonlarında gelişen ilk eğitlence yazılımları, etkileşimli öğrenmeyle ilgili yapılan uygulamaların başında gelmektedir. Güncel olarak farklı birçok sektörde kullanılan eğitlence tasarımı farklı türleriyle oyun, eğlence, kültür merkezleri ile eğitim, askeriye ve tıp alanları gibi sektörlerde kullanılmaktadır. Çalışmanın yazarının eğitlence tasarımı ekseninde yapmış olduğu iki tez çalışması, makaleler ve profesyonel uygulamalar bulunmaktadır. Florya İstanbul Akvaryumu, Manila Ocean Park Akvaryumu, Bursa Anadolu Arabaları Müzesi Atlıkarınca Oyuncak Sergisi, Aşkabat Medeni Dinç Uzay Merkezi projesi yazar ve ekibi tarafından gerçekleştirilen profesyonel uygulamalar arasındadır ve bu projeler farklı akademik çalışmalara konu olmuşlardır.

Eğitlence tasarımı eğitimin eğlenceli yöntemlerle sağlanmasını kapsar. Birçok yazılım ve uygulama, eğlenceli yollarla eğitici içerik bilgilerini kullanıcılara ulaştırmaktadır. Kullanılan ürünün nitelikleri ve öğrenim hedefleri eğitim ve eğlence arasındaki oranı belirleyen temel niteliktir. Bu sebepten dolayı eğitlence tasarımcıları, ürün, grafik, dijital ve video tasarım konularında uzman olmanın yanı sıra sosyoloji, psikoloji ve pedagoji konularında da çalışmalar yapmaktadır. Eğitlence uygulamalarında bulunan eğlence etkisinin miktarı eğitime dayanan yöntemin değerini artırmaktadır. Bu değer, oyunsu değer *(ludic value)* olarak ifade edilmektedir. Oyunsu değer, Nam ve Kim *(2011, 85-98)* tarafından bahsedildiği şekilde oyun oynamaktan ziyade şiir yazmak, beste yapmak veya resim çizmek gibi faaliyetleri kapsayan deneyimi ifade etmektedir.

Bazı içeriklerde ön planda olan eğitimdir, bazılarında ise eğlencedir. İki kavram arasında gereken dengenin kurulması, kullanıcı kimlikleri, içerik detayı ve kullanıcı deneyimi hedeflerine bağlıdır. Bu bağlamda eğlence medyum, eğitim ise içeriktir. Çalışmada yer alan örnek proje, müze yönetiminin yönlendirmesiyle bu şekilde geliştirilmiştir.

Araştırmada yer alan yeni müzecilik *(new museology)* kavramı, eğitlence tasarımının müzelere uygulanma yöntemini tarif eden bir tanımdır. Yeni müzecilik yaklaşımları dahilinde kullanılan etkileşimli uygulamaların tümü, farklı ölçülerde eğitlence tasarım yöntemine dayanmaktadır. Çalışmada yer alan kullanıcı deneyimi kavramı eğitlence tasarımının ana prensiplerindendir.

Eğitlence senaryoları ekseninde kültür merkezlerinde sunulan tecrübenin spontane ve akıcı doğası, ziyaretçi algısı açısından yaşanan deneyimin değerini ortaya koymaktadır. Bir eğitlence aracı tasarlarken gerçek zorluk, deneyim hedefleri ve zaman algısının uyumuyla eğitim ile eğlence arasındaki dengenin korunmasıdır. Zira deneyim ile zaman, etkileşime geçilen sürenin, biçimin ve sonucun ifade edilmesi kapsamaktadır. Bazı durumlarda kullanıcılar açısından görevin kapsamını ve tasarımın amacını anlamak kolay olmayabilir. Bu durumlarda, gereksiz seviyede eğlenceli veya kullanımı çok zahmetli bir eğitim uygulamasından kaçınılması gerekmektedir. Örneğin, bazı eğitlence uygulamalarında, oyun oynama ve gerçek öğrenme materyalleri birbirinden yüksek ölçüde ayrılabilir, kullanıcı temsil edilen bilgi içeriklerini tamamen fark etmeden uygulama boyunca atlayabilir. Bu tip durumlarda eğlence öğrenmenin önüne geçerek eğitim hedeflerini aşabilmektedir. Eğitlence tasarımın doğru kullanımı kullanıcı kimliklerine uygun içeriklerin eğitim hedeflerine uygun ölçülerde ve iletişimsel yöntemlerle geliştirilmesidir. Grafik, dijital ve fiziksel uygulamalardan oluşan eğitlence tasarımı ürünleri, merkez kimliğine uygun mekânsal temalandırma yoluyla kullanıcılarla bütünleşik bir iletişim sağlayabilmektedir.

Eğitlence tasarımı, farklı kullanıcı kimliklerine uygun şekilde bireylerin kendi tercihlerine göre bilgiye ulaşmalarına imkân verir. Klasik müzecilik anlayışında herkes

için ortak biçimlerde sunulan bilgi, yeni müzecilik anlayışında 'kişiselleştirilmiş' bilgi formatına dönüşmektedir. De Jong ve Pieters *(2006, 739-755)*, güçlü öğrenme ortamlarını aktif ve yapıcı öğrenmeyi teşvik eden mekanlar olarak tanımlamaktadır. Eğitlence tasarımı yöntemleriyle gelişen yeni müzecilik anlayışı, ziyaretçilere eğlenceli ve güçlü öğrenme ortamları sunarlar. Bétrancourt vd. *(2003, 141-155)*, güçlü öğrenme ortamlarının ziyaretçilere yüksek eğitim kazanımları sağladığından bahsetmektedir. Güçlü öğrenme ortamlarındaki bireyler, kendi bilgilerini oluşturmaya, gerçekçi durumlarda öğrenmeye ve başkalarıyla birlikte öğrenmeye teşvik edilir. Veenstra vd. *(2009, 50-67)*, faydalı ve yüksek eğitimin güçlü öğrenme ortamlarında gerçekleşebileceğini ifade etmektedir. Merkezlerin eğitlence stratejilerine uygun mekanlar yaratması, eğitim hedeflerinin başarısını etkileyen temel niteliklerdendir.

3. Müzelerde İletişim ve Ziyaretçi Kimlikleri

Klasik müzelerde kullanılan sergileme elemanları olan vitrin, duvar panoları ve maket gibi elemanlar yeni müzecilik anlayışında değişim göstererek kullanıcı deneyiminin sunduğu etkileşim senaryosunda farklı roller taşımaktadır. Teknolojik imkanlar ve dijital sistemlerin katılımıyla mekânsal etkileşim elemanlarına dönüşen klasik sergileme elemanları, sergi bütünlüğü içinde bireysel olarak algılanmak yerine deneyime katkı sağlama görevini üstlenen bütünleşik tasarımlar olarak konumlandırılmaktadır. Yeni müzecilik yaklaşımının ele alınma biçimi, sergi içeriklerinin temel bir temaya bağlı olarak bütünleşik biçimde sunulmasını kapsar. Klasik müzeciliğin sıklıkla uzman ziyaretçiye uygun olması deneyimsiz ziyaretçilerin sergiden kopması sonucunu doğurmaktadır. Sergi ile ziyaretçiler arasındaki mesafenin azaltılmasına yönelik en büyük adım yeni müzeciliğe geçişle başlayarak güncel olarak kullanılan temalandırma ve eğitlence iş modelleri ile zirve noktaya erişmektedir. Elbette dijital sistemler barındıran her sergi başarıyı garantileyemez zira serginin başarısı obje düzenlemesinden aydınlatmaya kadar birçok farklı uygulama sonucunda erişilen deneyime bağlı bir konudur. Klasik müzelerde tercih edilen mekânsal tasarım ve sergileme ünitelerine projeksiyon ve dokunmatik teknolojilerin eklenmesiyle iletişim yöntemlerinde çeşitlilik sağlanmaktadır. Dijital sistemlerin kullanımı tek başına yeni müzeciliğe geçişi sağlayamaz, mekânsal düzenlemeden başlayarak mimari, iletişim ve sergi kurgusunun teknoloji ile entegre şekilde kullanılması gerekmektedir. Müzelerin genel olarak benimsedikleri turlar ve faaliyetlere ek olarak proje çalışmaları, rehberlik hizmetleri ve atölye çalışmaları da yeni müzeciliği besleyen faaliyetlerdir. Fiziksel olarak temasın mümkün olmadığı doğa ve bilim odaklı müzelerin klasik müzecilik anlayışında, görsel ve maket odaklı sunumlarının yanı sıra etkileşimli sistemler kullanılarak anlatılması kullanıcıların yaşadığı deneyimin değeri açısından önem taşımaktadır. Müzelerde yaşanması hedeflenen deneyimin tasarlanması ziyaretçi kimliklerinin tespit edilmesiyle ilişkilidir.

3.1 Ziyaretçi Tipleri

Merkezlere yapılan ziyaretlerde bulunan kişiler günlük hayatlarındaki kimliklerinden bağımsız olarak farklı beklentiler içinde ziyaretlerini gerçekleştirirler *(Roppola, 2012)*. Hizmet kalitesinin ve sergi veriminin artırılması için müze ziyaretçilerinin sınıflandırılması gerekmektedir. Falk *(2006, 151–166)*, tarafından yapılan ziyaretçi tipleriyle ilgili sınıflandırma aşağıda sunulmaktadır. BMM dahilinde yapılan ve tez çalışmasında anketlerde bahsi geçen gruplarla ilgili veri toplanmasına imkân oluşmuştur *(Yum, 2020, 219,280)*.

a) Kaşifler, merak taşıyan yenilik peşinde koşan ziyaretçilerden oluşan gruptur. Bu bağlamda BMM, sanatçıyla ilgili bilgi arayışında olan hevesli ziyaretçilere özgün koleksiyon eşyaları ve sanatçının hayatıyla ilgili özel detaylar sunmaktadır.

b) Yardımcılar, sosyal grup içindeki diğer bireylerin deneyiminin daha keyifli olması için çaba gösteren grup üyeleridir. Özellikle merkezde yapılan anketler sırasında bazı ziya-

retçilerin sanatçı hakkında bilgilerini paylaştıkları gözlemlenmiştir.

c) Profesyonel hobiciler içerik ile aralarında bağlantı hisseden ziyaretçilerden oluşan gruptur. Sanatçının hayranlarından oluşan bu grup, Barış Manço Anma Gününde görülmesi mümkün kesimdir. Bu grup, her yıl sanatçıyı anma gününde müzeyi ziyaret etmenin yanı sıra belediye tarafından düzenlenen faaliyetlere katılım sağlarlar.

d) Deneyim arayıcılar, birincil tatminleri önemli bir merkezi ziyaret olan kişilerdir. Sanatçı hakkında meraklarını gidermek için ziyaret gerçekleştiren gruptur.

e) Manevi hacılar düşünce dolu ve arındırıcı bir deneyim hedefleyen ziyaretçilerden oluşan gruptur. Bazı ziyaretçilerin güçlü maneviyatları ve sanatçıya kendi hayatlarında atadıkları değer nedeniyle müze gezilerinde belirli noktalarda uzun süre kaldıkları ve duygularını yakınlarıyla paylaştıkları gözlemlenmiştir.

Kişilerin yaşadığı bireysel deneyime ön deneyim ve beklentinin yaptığı katkının yanı sıra kişisel ilgi alanları, grup tavrı ve sosyal beceriler gibi nitelikler etki sağlamaktadır. Bu sınıflandırma kesin çizgilerle kişilerin tanımlanamayacağı gerçeği sebebiyle ara kesit bazı kimliklerin de doğması ihtimalini barındırır. Bazı kişilerin belirli bir beklenti ile merkeze gelmesine karşın yaşadığı deneyim esnasında beklenti değişimi geçirmesi de rastlanan bir durumdur. Yine de kişilerin sınıflandırma amacıyla kalıplara sokulması riskli ve zor bir görevdir. Bitgood *(1994, 4–15)*, ziyaretçilerin kalıba sokulmasının ve bireysel farklılıklarının sınıflandırılmasının tehlikeli bir görev olduğunu ifade eder. Bu durum bazı başarısız demografik sınıflandırma denemelerinin altında yatan gerçektir. Koran ve Koran *(1983, 205–213)*, tarafından yapılan sınıflandırma çalışmalarının sonuçlarından bahsedilmesi bazı genel bulguların sunulması açısından değer taşımaktadır. Bu araştırmaya göre, yetişkin erkekler sergiyi süratli biçimde gezerken kadınlara göre daha büyük bir mesafe kat edebilirler. Çocuklar ise objelere daha fazla odaklandıkları için büyüklere göre daha ağır hareket sağlarlar. Sonuç olarak farklı yaş grupları, kimlikler ve cinsiyet, yaşanan deneyim üzerinde etki eden temel niteliklerdendir. Bu açıklamaların farklı kimlik, cinsiyet ve yaş grubundan ziyaretçiler için kişiselleştirilebilir uygulamalar geliştirilmesine katlı sağlaması mümkün olabilir.

3.1 Sergileme Üniteleri

Müzelerde sergilenen koleksiyonlara ait öykülerin ziyaretçilere sunulması müzelerde yaşanan deneyimin başlangıcıdır. Eserleri sergilemenin yanı sıra koruma ve bakım görevleri üstelenen merkezlerde yıpranma ve şiddete karşı objeleri koruyan üniteler kullanmalıdır. Sergi kurgusu içinde teşhir edilen ürünleri sunan üniteler aynı zamanda ziyaretçilerin mekân içinde oryantasyonuna destek olan referans objelerdir. Bu bağlamda kullanılan bazı ürünler belirgin yer objesi görevi üstelenerek konum ve yön bilgisi sağlarlar *(Garling vd. 1983, 177-186)*. Merkezlerde kullanılan her türlü dekoratif, teşhir ve sergi elemanının uzun ömürlü, insan sağlığına uygun ve ısıl farklılıklara dayanıklı olması gereklidir. Klasik müzecilikte kullanılan teşhir ürünlerinin listelenmesi mümkündür.

1) Serbest duruş vitrinleri
2) Duvar vitrinleri
3) Duvar asma vitrinleri
4) Masa vitrinleri
5) Çekmeceli vitrinler

Bu tip ürünler klasik müzecilikte en çok tercih edilen ürünlerdir ve biçim ile malzeme alternatifleri bulunsa da işlev olarak aynı ihtiyacı karşılarlar. Yapının düzeni, sergi içeriği ve dolaşım planı kullanılan elemanların tiplerini, adetlerini ve konumlarını belirleyen etkenlerdir. Birçok merkezde kullanılan seçilmiş elemanlar sergilemenin yanı sıra yönlendirme konusunda destek sağlamaktadır. Eğitlence tasarımı sadece etkileşimli sistemleri kapsamaz. Koleksiyon parçaları haricinde mekânsal olarak kullanılan her eleman eğitlence senaryosunun bir parçası olabilir. Örneğin dolaşım sırasında destek sağlayan eleman-

lar ziyaretçilerin yapıda kendilerini konumlandırmaları açısından işlev sağlayarak özellikle acil durumlarda ziyaretçi yığılmalarını engelleyebilir. Mesela 'ana salonda bulunan gemi heykelinde buluşalım' denilmesi sergilenen bir elemanın belirgin yer objesi görevi görmesi anlamını taşıyabilir. Kevin Lynch'in 1960'ta yayınladığı 'Şehrin imajı' adlı kitabında bahsettiği üzere belirgin yer objeleri ziyaretçilerin dolaşım esnasında konumlandırma amacıyla kullandıkları akılda kalan objelerdir. Viaene vd. *(2014, 1-5)*, merkezlerde kullanılan obje ve işaretlerin müzelerin çekiciliğini artırdığı ifade eder. Merkezde kullanılan sergileme üniteleri ile yönlendirme elemanlarının bir bütün olarak algılanarak işlevsel olarak ayrılması tasarımın başarılı olmasını sağlar. Bu sebeple kullanılan renk, doku ve malzemelerin özenle seçilerek sergilenen içeriğin değerini artırması gerekmektedir. Eğitlence tasarımının yönettiği ana tema, etkileşimli sistemlere, grafik ürünlere, mekânsal elemanlara ve yönlendirme elemanlarına uygulanabilir. Önemli olan tüm elemanların kurum kimliğine uygun şekilde tasarlanarak kullanıcı deneyimini desteklemesidir.

4. Barış Manço Müzesi

Barış Manço Müzesi biyografik müzeler arasında konumu, önemi ve ziyaretçi sayısı açısından önemli bir yere sahiptir. Toplumun çoğunluğuna ulaşan bir sanatçı olan Barış Manço televizyoncu, şarkıcı, müzisyen, koleksiyoner, grafik tasarımcı ve kâşif kimlikleriyle değer gören bir sanatçıdır. Vefatından beri yıllar geçmesine rağmen müzeye dönüştürülen evi her ay binlerce misafir tarafından ziyaret edilmektedir. Bu sayede müze ziyareti esnasında genç kuşaklar sanatçıyı tanıma olanağı bulurken daha deneyimli ziyaretçiler geçmişe doğru bir yolculuk yapabilirler.

Sanatçı aracılığıyla milli mirası yansıtan müzenin farklı kimliklerde misafirler tarafından ziyaret edilmesi, toplumun her kesiminden gösterilen ilginin bir kanıtıdır. Müzede gezi, sergi, çalıştay ve ek faaliyetler düzenlenmektedir. Sergilenen ödüller, fotoğraflar ve sanatçıya ait özel eşyalar sanatçının kimliği, fikirleri ve duruşu hakkında bilgi sunmaktadır.

4.1 Orijinal ve Düzenlenmiş Alanlar

Müzede bulunan eşyaların tümü aileye ait koleksiyon parçaları olup müzeye sergilenmesi amacıyla verilmişlerdir. Sanatçının hayatının ve kişiliğinin yansıması olan eşyalar yapıda bulunan her odada sanatçının hayatıyla ilgili ayrı bir kesit sunmaktadır. Müzede bulunan alanların bir kısmının orijinal biçimde tutulması tercih edilirken bazı alanlar ise sergi dolaşımı ve iletişimin güçlenmesi amacıyla tekrar düzenlenmiştir. Çalışmanın hedefleri doğrultusunda alanlar arasında gerekli görülenler açıklanmakta ve bu alanlarla ilgili yeni müzecilik anlayı-

Şekil: 12
Barış Manço Evi.

Şekil: 13
Barış Manço Evi Salon.

şında bir tasarım teklifi sunulmaktadır.

Salonun orijinal eşyaları korunmuş, sanatçının silikon heykeli ile bilgilendirme elemanları eklenmiştir.

Sergi düzenine göre yerleşimi yapılan ödül vitrini ile tablolar, bilgilendirme amacıyla kullanılan ürünlerdir.

Sanatçının kıyafetleri ve takıları yerel olarak aydınlatılan özel tasarım vitrinler ve camekânlı dolaplarda sergilenmektedir.

Sanatçıya ait kıyafetler mankenlere giydirilerek detayları algılanabilecek biçimde sergilenmektedir.

Aileye ait yemek odası bilgilendirici baskı elemanlarının desteğiyle orijinal biçimde korunmaktadır. Misafir yatak odası yine orijinale yakın korunan odalardandır.

Tavan arasında bulunan odalara yerleştirilen vitrinler sanatçıya ait eşyaları sergilemektedir. Bu alan özel

Şekil: 14
Barış Manço Evi Salon.

Şekil: 15
Ödül Bölümü.

Şekil: 16
Barış Manço Yüzükleri.

Şekil: 17
Barış Manço Kıyafetleri.

olarak sergiye hizmet etmesi için kurgulanmış alanlardandır. Sanatçının kurucusu olduğu Kurtalan Ekspres alanı, grubun aktif olduğu yılları temsilen ziyaretçilere sunulmaktadır. Müzede bulunan orijinal ve sergi düzenine göre kurgulanmış alanların bir arada sunulması ziyaretçilerin yaşadığı deneyim açısından değerlidir. Sanatçının yaşadığı evin müzeye dönüştürülmüş olması sunulan içeriğin başka bir yapıda aynı seviyede algılanmasının mümkün olamayacağı gerçeğini ortaya koymaktadır. Yeni müzecilik yaklaşımlarına uygun düşecek biçimde daha fazla dijital odaklı anlatımların mümkün olabileceği fikriyle çalışmanın ilerleyen bölümlerinde 3 boyutlu olarak hazırlanmış bir tasarım teklifi sunulmakta ve çalışma bilimsel hedeflerine uygun düşecek biçimde değerlendirilmektedir.

4.2 Barış Manço Müzesi Tasarım Önerisi

Bu bölümde sunulan 3 boyutlu tasarım teklifi çalışmaya özel hazırlanmıştır. Yeni müzecilik yaklaşımı odağında eğitlence tasarımına uygun olarak geliştirilen tasarım teklifi görsel olarak paylaşılmaktadır. Müzenin mevcut duygusu değiştirilmeden yeni müzecilik ölçütlerine uygun biçimde yapılan 3 boyutlu görselleştirme sunulmaktadır. Tasarım teklifi için seçilen alanlar merkez yöneticileri tarafından yapılan anketlere göre en çok ilgi gören alanlar arasından seçilerek temalandırılmıştır.

Klasik müzecilik uygulamalarında sunulan içeriğin yeni müzecilik yöntemleriyle sunulması merkezin algısı, iletişim gücü ve sunulan içeriğin akılda kalıcılığı açısından önem taşımaktadır. Barış Manço Müzesinin mevcut kimliğinin güçlendirilmesi ve iletişimsel algının artırılması, çalışmanın hedefleri doğrultusunda yeni müzecilik anlayışında kurgulanan merkezin her tipte ziyaretçi tarafından detaylı biçimde anlaşılmasını hedeflemektedir.

5. Tartışma

Çalışma BMM'ne ait sergileme ürünleri ve uygulamaları hakkında araştırma

Şekil: 18
Barış Manço Evi Yemek Odası.

Şekil: 19
Misafir Odası.

Şekil: 20
Barış Manço Eşyaları.

Şekil: 21
Kurtalan Ekspres Alanı.

Şekil: 22
Dış Mekân Totem, Grafik Uygulama.

Şekil: 23
İç Mekân Grafik Yönlendirme.

Şekil: 24
İç Mekân Pano Grafikler, İç Mekân Kat Planı.

Şekil: 25
Aksesuar Vitrin, Barış Manço Cut-Out.

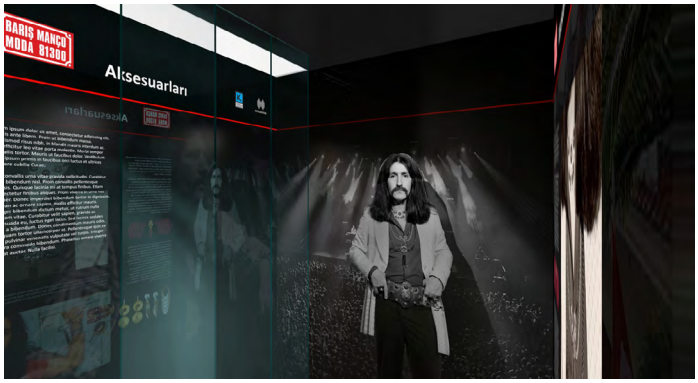
Şekil: 26
Light Box Bilgi Pano.

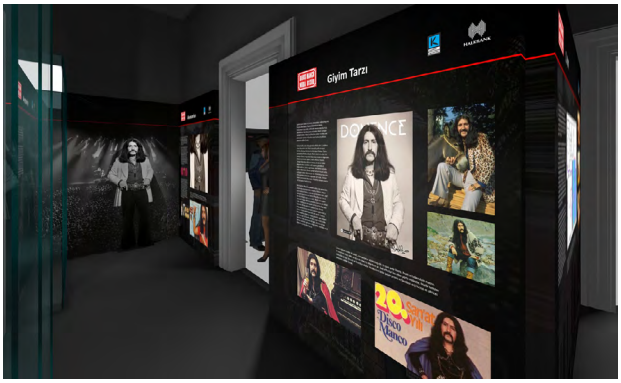
Şekil: 27
Müzik Odası, Video Klibi Kiosku.

Şekil: 28
Müzik Odası, Video Duvarı.

literatürüyle ilişkili değerlendirmede bulunarak sunulan 3 boyutlu tasarım teklifini eğitlence tasarımı uygulaması kimliğiyle açıklamakta ve incelemektedir. 'Araştırmada açıklanan müzenin, eğitlence tasarımı yöntemiyle farklı kullanıcı deneyimi oluşturması mümkün müdür, bu hedef ne şekilde gerçekleşebilir, sonuçları ne olabilir' sorularına cevap verilebilmesi için yapılması hedeflenen değerlendirme işlemi, müzenin yönetici grubuyla konsorsiyum içinde geliştirilen tasarım teklifinin mümkün olduğu ölçüde objektif olarak değerlendirilmesini kapsamaktadır.

Orijinal hali korunan alanlar gibi sergi düzenine getirilen alanlarda da yapının birinci derece tarihi eser olan bir konut olması sebebiyle yapısal değişiklikler icra edilmemiştir. Çalışma süresince müze





Uygulama	Mekân	Üretim	İçerik
Totem	Dış Kapı	Baskı	Grafik Pano
Yönlendirme	Koridor	Baskı	Grafik
Kat Plan	Koridor	Baskı/Ekran	Grafik/Dijital
Aksesuar Vitrin	Kıyafet Odası	İmalat	Grafik/Ürün
Manço Cut-Out	Kıyafet Odası	Baskı	Grafik
Müzik Kiosk/Grafik	Müzik Odası	Ekran/Light Box	Dijital/Baskı
Müzik Ekran/Grafik	Müzik Odası	Ekran/Light Box	Dijital/Baskı

Tablo: 2
Yeni müzecilik uygulamaları değerlendirme tablosu.

yönetimini oluşturan ekibin sergi düzenini müze deneyimini artıracak ve yüksek talebi karşılayacak biçimde kurgulama çabası tespit edilmiştir. Teklifte sunulan yeni müzecilik uygulamalarının tablo olarak sunulması mümkündür.

Uygulamaların eğitlence tasarımına uygun şekillerde geliştirilebilmesi için tablonun bir teklif şablonu olarak değerlendirilmesi mümkündür. Müze yönetimi ile birlikte çalışılan süreç sonucunda kararlaştırılan ürün ve uygulamalar, eğitlence tasarımı temalandırmasına uygun olarak mekân içinde görselleştirilmiştir. Tablo tasarım teklifinde açıklanan uygulamaların konumları, üretim teknolojileri ve içerikleri ile ilgili bilgiyi derleyerek sunmaktadır. Yeni müzecilik ürünleri içerikle beraber malzeme seçimleri açısından da müze anlatımlarına farklılık getirmektedir. Özellikle dijital uygulamaların çağdaş iletişim yöntemleri açısından yenilik sağlamasının yanı sıra sistemlerin getirdiği dinamizm her yaş grubundan ziyaretçinin ilgisini çekebilme imkânı sunmaktadır.

5.1 Barış Manço Müzesi Tasarım Teklifi Değerlendirmesi

BMM tarafından halen kullanılmakta olan baskılar malzeme, ürün ve grafik dil olarak değerlendirilebilecek basit uygulamalardır. Bu uygulamaların yapılmasının amacı tamamıyla yönlendirme ve bilgilendirme amaçlıdır. Klasik müzecilik anlayışında ana hedef bilgilendirmedir. Yeni müzecilik anlayışında ise ana hedef eğitici içeriğin sunulması ve eğlence sağlanmasıdır. Bu bağlamda bir önceki tabloya istinaden tasarım teklifinde sunulan ürünlerin eğitici ve eğlendirici hedefleri içerik tasarımını yönlendirmektedir. Mekân algısı açısından bir bütünlük sağlanabilmesi amacıyla konumlandırılan objelerin ortak tasarım senaryosuna hizmet etmesi mekânın algılanması, serginin sürati ve içeriğin kavranma verimi açısından değer taşımaktadır. Çalışmada sunulan ve tartışma bölümünde derlenen tasarım teklifiyle ilgili sonuçlar ve öneriler bir sonraki bölümde sunulmaktadır.

5.2 Tasarım Teklifinin Değerlendirilmesinin Sonuçları

Tasarlanan ürünlerin değerlendirilmesiyle ilgili tespit edilen sonuçların açıklanması, gelecekte farklı eğitlence tasarımı uygulama alternatiflerinin geliştirilebilmesine olanak sağlayabilir. Sunulan 3 boyutlu teklife istinaden değerlendirme yapılması, çalışmanın hedefleri açısından gerekmekte, bu sebeple sunulan görseller aşağıdaki biçimde değerlendirilmektedir.

Totem: Dış mekâna konumlandırılan ürün mekânsal kimliği yansıtmanın yanı sıra ziyaretçileri yönlendirmektedir. Ürün yapıya ve mekâna değer katacak bir niteliktedir.

Yönlendirme: Ürün mekânsal dolaşım, düzen ve bilgilendirme açısından konumu ve tasarımı gereği çağdaş bir yaklaşımı yansıtmaktadır.

Kat Plan: Ürün dolaşım ve yönlendirmenin yanı sıra oryantasyon ve yönlendirme açısından belirgin yer objesi olarak değer taşımaktadır.

Aksesuar Vitrin: Ürün sanatçıya ait aksesuarları teşhir ederken aynı zamanda eğitici bilgi sunar.

Manço Cut - Out: Ürün özellikle çocuklar tarafından ilgi görebilecek niteliktedir, mekâna hareket katmakta, monoton sergi anlatımlarını renklendirmektedir.

Müzik Kiosk ve Grafik: Sanatçının en

büyük değeri olan müzik sanatı hakkında sanatçı özelinde bilgi veren oda, dokunmatik teknolojiler sayesinde ziyaretçilerin kontrolünde eğitici ve eğlendirici bilgi sağlamaktadır. Uygulamada kiosk içeriğinin dönemsel olarak yenilenmesi mümkündür, grafikler ile kiosk bütünleşik biçimde mekânsal algıyı oluşturmaktadır.

Müzik Ekran: Sanatçının TV kayıtlarının oynatılarak hareketli görsel biçiminde sunulması akılda kalıcılık ve tasarlanan deneyim açısından değer taşımaktadır.

Biyografik müzelerde kullanılan yeni müzecilik uygulamaları sunulan eserlerin yanı sıra dijital ve grafik uygulama ve ürünlerden oluşmaktadır. Klasik müzelerde sıklıkla ufak boyutlarda bilgilendirme baskıları kullanılmaktadır. Yeni müzecilik yaklaşımı tüm duvarları grafik bir tuval olarak kabul eder ve yapılan mural uygulamalar büyük ölçekli bir sergi elemanına dönüşebilirler. Yapılan tasarım teklifi küresel çağdaş uygulamaların incelenmesi sonucunda ortaya konmaktadır. Global örnekler ve müzenin ziyaretçi trafiği referans alındığında yeni müzeciliğin sağladığı mekânsal etkileşimin daha hızlı, güçlü ve etkili olduğunun söylenmesi mümkündür.

6. Sonuç ve Öneriler

Çalışma Barış Manço Müzesine özel, yeni müzecilik uygulama teklifi sunmaktadır, gelecekte yapılması planlanan çalışmalarda tasarım önerilerinin artırılması mümkündür. Yeni müzecilik, klasik müzecilikte sergi içerikleri konusunda uzman konumunda olan ziyaretçilere sağlanan deneyim ile içerikle ilgili bilgi sahibi olmayan kişiler arasındaki mesafeyi kısaltabilmektedir. Yeni müzecilik yaklaşımının en önemli değeri her ziyaretçiye bireysel deneyim sunarak, kişinin etkileşimli sistemler aracılığıyla istediği bilgiye ulaşmasının sağlanmasıdır. Bu strateji, müzelerde oluşan kullanıcı deneyiminin temelidir ve yazar tarafından yapılmış olan başka çalışmalarda detaylı olarak incelenmektedir. Bu bağlamda teknolojinin bir araç, kullanıcı deneyimi ve bilgi oluşumunun temel amaç olduğunun söylenmesi mümkündür. Yeni müzecilik uygulamaları, eğitlence tasarımı çatısı altında senaryo tasarımı, mekânsal kurgu, grafik, mimari, dijital ve endüstriyel ürün tasarımı uygulamalarından oluşarak, eğlenceli yollarla bilgi oluşumu ve artırılmış kullanıcı deneyimi sağlanmasını kapsamaktadır. Her ne kadar ziyaretçilerin direkt etkileşim yaşadıkları ürünler fiziksel ürünler olsa da yaşanan deneyim dolaylı etkileşim sağlayan farklı birçok üretimin bir araya gelmesi sonucu gerçekleşebilir *(Wallden ve Soronen, 2004)*. Yeni müzecilik anlayışı klasik müzeciliğe kıyasla bireysel ve kolektif eğitim odağında çağdaş uygulamalar kullanımına yönelik gelişmeler sağlamaktadır. Bu amaçla merkezlerde içerik kontrolü sağlanması ve bireysel performansın gözlemlenmesi, etkileşimli sistemler aracılığıyla gerçekleşmektedir. Etkileşimli sistemler tarafından oluşturulan eğitici ağın bütünleşik yapısı, eğitlence tasarımı senaryosunun gücüne bağlıdır zira eğitlence tasarımının temeli kullanıcı deneyimidir.

Etkileşimli ve mekânsal tecrübe ekseninde sunulan içerikler, tasarım teklifinde sunulan mekânsal temelandırmanın desteğiyle duyuşsal, bilişsel ve psiko-motor becerilere yönelik bireysel ve kolektif deneyim sağlamaktadır. Bu bağlamda genel temalandırmaya uygun biçimde tasarlanan mekânsal ergonomi ekseninde ışık ve ses gibi nitelikler dokunma dışında gerçekleşen işlemler olarak deneyime katkı sağlayabilir. Dokunma işleminin direkt etkileşim olarak değerlendirilmesi mümkündür zira kişi kendi tercihiyle bu işlemi gerçekleştirir. Ancak ses, koku veya ışık ile ilgili uyarımlar tercihten bağımsız olarak gerçekleşebilir. Bu durum, işlemlerin dolaylı ve endirekt etkileşim biçiminde gerçekleştiğini ifade edebilir *(Wallden ve Soronen, 2004)*.

Yeni müzecilik iş modeli olarak pazarlanabilir farklı avantajlar sunmaktadır. Öncelikle teknolojik ürünlerin mekânsal ve ürünsel biçimlerde gerçekleşen deneyimleri kayıt altına almasının geri bildirim ve reklam değerleri bulunmaktadır. Ziyaretçilerin izniyle sosyal medyada paylaşılabilecek deneyim odaklı içerikler, merkezin cazibesinin ve popülaritesinin duyurulması açısından önem taşımaktadır. Yeni müzecilik, klasik müzeciliğin kullanıcı deneyimi hedefiyle geliştirilen güncel ve çağdaş bir varyasyo-

nudur. Sunulan Hendrix biyografik müzesinde sunulan eşyaların tamamı reprodüksiyondur yani yeniden üretilen ürünlerdir. Etkileşimli sistemlerin katılımı, yaşanan deneyimin gözlem ve kayıt altına alınmasına, içerik bilginin daha etkili biçimde sunulmasına ve merkezin marka değerinin artmasına imkân vermektedir. Klasik müzeciliğin çoğunlukla içerikle ilgili bilgi sahibi olan ziyaretçilere yönelik olması, deneyimsiz ziyaretçiler için içeriklerin hareketsizliğinin giderilmesi ihtiyacı, teknolojik gelişmelerle beraber yeni müzeciliğin doğmasına sebep olmuştur. Bu noktada vurgulanması gereken yeni müzeciliğin sadece iletişim ve sergileme yöntemleri ile ilgili olmayarak aynı zamanda tüm kurumsal değerlerin, içeriklerin, ürünlerin ve sunum yöntemlerinin bütünleşik biçimde ele alınması gerekliliğidir. Her ne kadar yeni müzecilik anlayışı teknolojik ürün kullanımına bağlı olarak algılanıyorsa da ürünler içerik aracılığıyla ziyaretçi ile merkez arasında etkileşim oluşmasına, deneyimle ilgili gözlem ve ölçüm yapılmasına imkan veren araçlardır. Yeni yapılan müzelerin mimari olarak değerlerinin yanı sıra, sundukları içerik ile ilgili değer taşımaları gerekmektedir. Sunulan örneklerde açıklandığı üzere çalışmada yer alan biyografik müzelerin tümü, tarihi veya çağdaş değer taşıyan bir yapıda yer almaktadır. Bu durum deneyimin, yapının algılanmasından itibaren başladığı konusunda bilgi sağlayabilir. Müzenin kent içindeki konumu, peyzajı ve yapısal özellikleri, temaya ve içeriğe yön vererek genel deneyimi artırabilir.

6.1 Yeni Müzecilik ile İlgili Öneriler

Uzun süreli veya geçici sergilerde etkili bir müze deneyimi sağlanması, bireysel veya gruplar için bilgilendirici, eğlendirici ve eğitici bir deneyim sunulması ile ilişkilidir. Sunulan toplam deneyimin hedeflenen etkiyi sağlaması bazı özelliklere bağlıdır. Eğitlence odaklı değerlerin müzelerde düzenlenen sergilerin başarısını artırması mümkündür zira deneyim, sunum teknikleri ve etkileşim, ziyaretçilerin bilişsel olarak içeriğe ulaşmasına destek sağlayabilir.

a) Ziyaretçi kimliklerinin belirlenmesi: Başarılı bir müze kurgusu açısından hedef ziyaretçi kimliklerinin tanımlanması önem taşır. Ziyaretçi kimliklerinin özelliklerine uygun deneyim tasarlanması, hedeflenen deneyime erişilmesi açısından temel gerekliliktir. Bu bağlamda ziyaretçi kimliklerinin demografik olarak tanımlanması, mevcut ziyaretçi potansiyelinin ayrıştırılarak daha yüksek bir seviyede sınıflandırılmasına imkân verebilir. Müzelerde demografik sınıflandırma sağlanması ziyaretçi özelliklerine hedeflenmiş geçici veya kalıcı sergiler tasarlanmasına olanak sağlayabilir.

b) Biyografik Müze anlatımlarında çizgisel bir yöntem kullanılması: Çizgisel ve kronolojik olarak anlatılan hikayeler, ziyaretçilerin içeriği anlamasını kolaylaştırarak katkıda bulunurlar. Özellikle sanatçının hayatındaki önemli tarihlerden yola çıkarak anlatılması, akılda kalıcılık açısından olumlu etkiler yaratabilir.

c) Akıcılık, odaklanma ve ilgi için grafik tasarım kullanılması: Bilgilendirme ve eğitim konularında yüksek değer taşıyan grafik elemanların kurumsal kimliğe ve müze içeriğine uygun biçimde tasarlanması gerekmektedir. Grafik elemanlar, ziyaretçilerin kendilerini serginin bir parçası olarak hissetmelerine destek olabilirler.

d) Etkileşimli öğrenme sağlanması: Dijital eğitlence uygulamalarının sunduğu teknolojik seçenekler doğrultusunda farklı yaş gruplarına yönelik eğlendirici uygulamalar, müzedeki anlatım gücünü destekleyerek herkese yönelik değerli bir deneyim sağlayabilir.

e) Müze ve sergi tasarımında teknolojik yöntemler kullanılması: Eğitlence sistemlerinin sunduğu fırsatlar dijital paylaşım platformları aracılığıyla ekonomi odaklı pazarlama adına değer taşımaktadır *(Pine ve Gilmore, 1998)*. Dijital teknoloji içeriklerinin müze iş modelleri açısından reklam ve iletişim hedefleriyle pazarlanabilir olması, merkezlerin kendi ekonomilerini sağlama yoluyla kalkınmalarına imkân verebilir. Özellikle benzer

sistemlerde kullanılan yazılımların kullanıcı verisi toplayabilmesi ve geri bildirimler sayesinde merkezlerin hizmetlerini geliştirmesine olanak sağlaması, tüketiciler ile daha geniş bir iletişim ağı oluşturulmasına olanak sağlayabilir.

f) Ürün ve sanatın merak uyandırıcı şekilde sunulması: Ürün yerleşiminin stratejik bir şekilde yapılması ve teşhir ünitelerinin eğitlence tasarımına uygun geliştirilmesi, merkezin bütünleşik algısı açısından gerekli olabilir. Ürünlerin kolayca tespit edilmesi ve eğlenerek kullanılması, ziyaretçilerin ilgisi ve merkezi tekrar ziyaret adına değer taşır. Küçük ürünlerin doğru ışık ve yükseklikte sunulması, grafiklerle ve gerektiğinde ekranlarla desteklenmesi birçok açıdan önemlidir. Büyük ürünlerin zemine yakın yükseklikte sunulması, kalabalık ziyaretçi gruplarının ürün etrafında kümelendiği koşulda dahi rahat görüntülenmesine imkân verebilir.

Bu önerilere büyük müze içeriklerinin daha küçük sergi parçalarına bölünmesi ve pazarlama odaklı stratejilerin eklenmesi mümkündür.

Barış Manço Müzesinde yeni müzecilik yaklaşımı ekseninde eğitlence tasarımını çağrıştıran maket uygulamaları, müze kimliğinin eklektik olmasına sebep olmaktadır. Mevcut haliyle eğitlence tasarımında kullanılan maket uygulamalarından faydalanan BMM, iletişimsel ve kullanıcı deneyimi hedefleri olan bir merkezdir. Teknolojiye uyumlu olarak sürekli gelişen yeni müzecilik anlatımları, klasik içeriğin çağdaş bir şekilde anlatılmasına imkân vermektedir. Bu tercihin temel sebebi, kullanıcı deneyimi tasarımının vurgulandığı çağdaş yaklaşımlarda, yeni müzecilik sayesinde sunulan içeriğin daha etkin anlatımı, akılda kalıcı bilgi sağlanması ve özel bir deneyim yaşatılmasıdır●

Kaynakça

Andre, L., Durksen, T. ve Volman, M. (2016). Museums as Avenues of Learning for Children: A Decade of Research, *Learning Environments Research*, Vol 20, 47–76.

Bandura, A. (2001). Social Cognitive Theory: An Agentic Perspective. [Article]. *Annual Review of Psychology*, 52(1), 1- 26.

Bétrancourt, M., Dillenbourg, P. ve Montarnal, C. (2003). Computer Technologies in Powerful Learning Environments: The Case of Using Animated and Interactive Graphics for Teaching Financial Concepts, *Computer Science*, 141-155.

Bitgood, S. (1994). Designing effective exhibits: Criteria for Success, Exhibit Design Approachesand Research Strategies. *Visitor Behavior*, 9(4), 4–15.

Boskovic, D., Rizvic, S., Okanovic, V., Sljivo, S. ve Sinanovic, N. (2017). Measuring Immersion and Edutainment in Multimedia Cultural Heritage Applications, XXVI International Conference on Information, *Communication and Automation Technologies* (ICAT), Sarajevo, Bosnia and Herzegovina, 1-6, doi: 10.1109/ICAT.2017.8171604.

Charman, K. (2013). Education for a New Museology, *International Journal of Inclusive Education*. Vol: 17, No: 10, 1067-1077, Routhledge, doi: 10.1080/13603116.2012.730066.

Chinnery, A. (2012). Temple or Forum? On New Museology and Education for Social Change, *Philosophy on Education Society*. 269-276.

Çelik, S. (2018). '*Müzecilikte Müzik ve Müzeye Dönüştürülmüş Müzisyen Evleri'*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi SBE, Müze Yönetimi bilim dalı.

Cromby, J., Standen, P. ve Brown, D. (1995). Using Virtual Environments in Special Education, *VR in the Schools* 1(3), 1-4..

De Jong, J. ve Pieters, J. (2006). The Design of Powerful Learning Environments, P. A. Alexander & P. H. Winne (Eds.), *Handbook of educational psychology (2nd ed.)*, 739-755.

Falk, J. H. (2006). An Identity Centered Approach to Understanding Museum Learning. *Curator: The Museum Journal* 49(2): 151–166. https://doi.org/10.1111/j.2151-6952.2006.tb00209.x

Garling, T., Lindberg, E. ve Mantyla, T. (1983). Orientation in Buildings: Effects of Familiarity, Visual Access, and Orientation Aids. *Journal of Applied Psychology*, 68(1), 177-186.

ICOM (1964). Symposium, Swiss National Committee of ICOM; Swiss National Commission for UNESCO. https://icom.museum/en/ressource/types-of-museums/

Karydis, M. (2011). Organizing a Public Aquarium: Objectives, Design, Operationand Missions, *Global Nest Journal*, Vol 13, No 4. 369-384.

Koran, J. J. ve Koran, M. (1983). The Roles of Attention and Curiosity in Museum Learning, *Roundtable Reports*, 8(2), 205–213.

Kotler, N. ve Kotler, P. (2000). Can Museums Be All Things to All People? Missions, Goals, and Marketing's Role. *Museum Management and Curatorship*, 18(3), 271-287. doi: 10.1080/09647770000301803.

McCall, V. ve Gray, C. (2014). Museums and the 'New Museology': Theory, Practice and Organisational Change, *Museum Management And Curatorship*, Vol 29, No 1, 19-35. doi: 10.1080/09647775.2013.869852.

Nam, T.-J. ve Kim, C. (2011). Design by Tangible Stories, *International Journal of Design*, Vol 5, No 1, 85-98.

Pine, B. J. ve Gilmore, J. H. (1998). Welcome to the Experience Economy. *Harvard Business Review*. 76(4), 97-105.

Rapeepisarn, K., Wong, K. W., Fung, C. C. ve Depickere, A. (2006). Similarities and Differences Between Learn Through Play and Edutainment, *ACM International Conference Proceeding Series*, Vol 207, In Proceedings of the 3rd Australian Conference on Interactive Entertainment, Perth, 4-6 28-32.

Roppola, T. (2012). *Designing for the Museum Visitor Experience*, Routhledge.

Schiele, B. ve Koster, E. (1998). La Revolution de la Museologie. Vers les Musées du XXI-e Siècle? Lyon: Presses Universitaires de Lyon/Editions Multimondes. *Management Dynamics in the Knowledge Economy* | 507 Vol.3 (2015) 3, 483-507; www.managementdynamics.ro

Soerjoatmodjo, G.W.L. (2015). Storytelling, Cultural Heritage and Public Engagement in AkhirPekan@ MuseumNasional. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 184, 87-94.

Sorensen, C. (2006). Theme Parks and Time Machines. In Peter Vergo (Ed.), *The New Museology*, 60-73. London: Reaktion Books.

Walldén, S. ve Soronen, A. (2004). Edutainment: From Television and Computers to Digital Television. Retrieved November 29, 2014, *University of Tampere Hypermedia Laboratory*. http://www.sis.uta.fi/infim/infim_2011/julkaisut/hyper/b/fitv03b.pdf

Veenstra, B., Van Geert, P. ve Van Der Meulen, B. F. (2009). Is Edutainment Software Really Educational? *Netherlands Journal of Psychology*. 50-67.

Vergo, P. (2006). *The New Museology*, Reaktion Books ISBN: 0-948462-03-5.

Viaene, P., Ooms, K., Vansteenkiste, P., Lenoir, M. ve Maeyer, P.D. (2014). The Use of Eye Tracking in Search of Indoor Landmarks. *ET4S@GIScience*, 1-5. Retrieved from: http://ceur-ws.org/Vol-1241/paper11.pdf

Yum, M.S. (2015). *The Exploration of Interactive Interfaces & Products in Edutainment: The Istanbul Aquarium*. ITU Department of Industrial Product Design, Master Thesis, 2015, 133-135.

Yum, M.S. (2020). *Eğitlence Kavramı ve Bu Kavramın Müze ve Merkezlerdeki Eğitim Ekseninde Kullanıcı Deneyimi ile Etkileşim Odaklı Disiplinlerarası Tasarım Kriterleri.* MSGSU, Fen Bilimleri Enstitüsü Doktora Tezi, 2020, 34,219,260.