

MÜZE MEKÂNI VE GÖRSELLİK

AYŞEN SAVAŞ

Doç. Dr. Ayşen Savaş, Yüksek Lisans çalışmalarını, ODTÜ ve Londra Üniversitesi'nde tamamlamış, doktora derecesini MIT'den 1994 yılında almıştır. Düzenlediği kültür ve sanat etkinliklerinin yanı sıra, temsil kuramı ve müze tasarımı ile ilgili yayınlar yapmış, bu alandaki çalışmalarını ODTÜ Bilim ve Teknoloji Müzesi ve Sabancı Üniversitesi-Sakıp Sabancı Müzesi'nin tasarım süreçlerine yansıtma olanağını bulmuştur. Halen Türkiye'de, içlerinde İnönü Müze Evi, Antalya Kent Müzesi, Kadri Has Üniversitesi-Rezan Has Müzesi ve Sultanahmet Müze Mahallesi'nin de yer aldığı, özel müzelerin kurulma aşamalarında danışmanlık görevi yapmaktadır. Kazandığı ödüller arasında, 1994 Schlossman Ödülü, 1993 AAUW Uluslararası Araştırma Ödülü, 1993 Londra Sir John Soane Müzesi Araştırma Ödülü, 1994 Kanada Mimarlık Merkezi Araştırma Bursu ve 1990 Amerikan Mimarlık Enstitüsü (AIA) Ödülü yer almaktadır. Halen, Orta Doğu Teknik Üniversitesi'nde Rektör Danışmanı ve Mimarlık Fakültesi'nde öğretim üyesi olarak görev yapmakta, mimari stüdyo derslerinin yanı sıra, Yüksek Lisans programında, Mimari Araştırma Metod ve Mimarlık Temsil Ortamları üzerine dersler vermektedir.

MÜZE MEKÂNI
VE GÖRSELLİK



AYŞEN SAVAŞ





■ *Doç. Dr. Ayşen Savaş, 28 Haziran 2008,
Kent-Müze-Tarih Söyleşileri.*

Yaklaşık son 30 yıldır, müzebilimcilerin ve sergi tasarımcılarının ortak araştırma konuları arasında, nesnenin arkasında gizli kalan bilginin görselleştirilmesi yer almaktadır. Bu araştırmaların sonunda, müze mekânının tasarımında, görselliğin kuramsal ve uygulamaya yönelik araçları yaygın olarak kullanılmaya başlanmıştır. Bir müzenin, özellikle sergileme için ayrılmış mekânları, nesnenin kendisini ve nesneye ait bilgiyi görünür kılmak üzere kurgulanmaktadır. Bugüne kadar yaptığımız kuramsal araştırmalar ve gerçekleştirdiğimiz uygulama projeleri, müzecilik açısından bilginin aktarılması için tasarlanan mekânın, nesnenin sergilenmesi için tasarlanandan daha karmaşık olduğunu göstermiştir.

Nesnenin en uygun koşullarda sergilenmesi için gerekli vitrin ya da baza düzeneği ve buna bağlı olarak tasarlanan aydınlatma detayları ile ilgili standartlar oluşmuştur. Ancak nesne ile ilgili hangi bilginin nasıl aktarılacağı konusu oldukça karmaşık bir tasarım sürecini de beraberinde getirmektedir. Bu karmaşıklığı artıran diğer bir unsur da ziyaretçilerin beklentileri ve bilgi birikimlerinin çeşitliliğidir.

Sayıları hızla artan ve koleksiyonları yeni yeni oluşturulan Türkiye kent müzelerinde farklı bir açımdan söz etmek olasıdır. Nesnenin kendisinin karmaşık ve tanımsız olduğu bu müzelerde, bilginin görselleştirilmesi ile ilgili konu farklı bir boyuta taşınmaktadır. Öyle ki, bazı yeni kurulan kent müzelerinde, bilginin aktarılması için geliştirilen görsel malzeme, müze nesnesinin kendisini oluşturmaktadır. Bu durumda bir kentin müze ortamında temsili, özellikle sanat kuramının ve gösterge bilimin ilgi alanlarından biri olan “reprezantasyon”u gündeme getirmektedir. Reprezantasyon sözcüğü Türkçe’de karşılığı-

nı “temsil” ve “yeniden sunum” olarak bulmuş olsa da, sözcüğün tercümesinde güçlükler yaşandığı bir gerçektir. Burada “temsil” sözcüğünü bir Aydınlanma terimi olarak ele almayı öneriyorum. Bir başka deyişle, bugünkü konuşmanın ana çerçevesini oluşturacak düşüncenin, müzelerin 16. yüzyıl Aydınlanma’sının en renkli kurumları olduğunun vurgulanması olacağıın altını çizmek istiyorum.

BAKMA BİÇİMLERİ

“Reprezantasyon” sözcüğünü müzecilik yönünden irdelemek adına yapılacak bir araştırmada ilk gündeme gelecek konu “bakma biçimleri”ndeki dönüşümlerdir. Hiç şüphesiz bir arkeoloji müzesinde, bir antik vazoya, ya da gözyaşı şişesine, bir tasarımcının bakmasıyla, bir arkeoloğun bakması arasında büyük farklar vardır. Benzer biçimde, antik bir vazoya bir yetişkinin bakışıyla, bir çocuğun bakışı da aynı olamayacaktır. Bakma biçimleri arasındaki farklılıklar, özellikle sanat felsefesinin yapısalılık sonrası tartışmalarının odağı olmuştur. Son yıllarda bu konu akademik bir araştırma alanı haline gelmiştir.

Bugün ziyaretçilerin farklı geçmişleri ve dünyayı algılama biçimleri olabileceğini kabul etmek ve bütün bunları dikkate alarak, her izleyici grubuna göre farklı yöntemlerle bilgi aktarmak, müzeciliğin kurumsallaşmış görevleri arasındadır. Ancak yukarıda da söz ettiğimiz gibi, bu durum sergi mekânının fiziksel tasarımı açısından, karşılanması oldukça zor bir beklenti yaratmaktadır. Sözü ettiğimiz zorluk küçük bir çocuğun nesneyi görmesi için tasarlanacak düzenekle, aynı anda yetişkin bir izleyicinin de nesneyi görebilmesinin sağlanmasından biraz farklıdır. Bu farklılaşmadan ne kast ettiğimizi anlatabilmek için bir kaç örnek vermek istiyorum. Bu görsel düzenekler mimarlık fakültesi yüksek lisans programı öğrencileri ile geliştirilmiştir ve amacı farklı bakma biçimlerini kavramsallaştırarak, alışılmış mimari mekân tasarımına yeni bir boyut kazandırmaktır. Araştırmanın ilk adımı, “alışılmış görme biçimleri” dışında kalan bakma biçimlerinin düzeneklerinin tasarlanmasıdır. Ele aldığımız ve geliştirdiğimiz düzeneklerin temelinde, bildik optik enstrü-

manlar yatmaktadır. Size bugün tanıtacağım kamera obskura'lar, kaleydoskoplar, peep show kutuları, bu optik neselerden sadece bir kaçıdır.

Burada hatırlamamız gereken varsayımımız, görselliği kuramsallaştırmamıza yarayan optik neselerin tasarımında bize yol gösteren düşüncenin kökeninde de, 16. yüzyıl Aydınlanması'nın yattığıdır. Eğer, 16. yüzyılda, insanın kendine bakışı ile çevresine bakışı kökten değişmişse, biz araştırmalarımızda bu değişimin nasıl olup da, bütün bir paradigmayı veya dünyayı anlama biçimini değiştirdiğini sorguluyoruz. Bu sorulamanın araçları da görsel nesnelere oluyor.

MÜZE MİMARİSİ VE GÖRSELLİK

Müzenin tüm mekânsal kurgusu ve tasarım girdileri, nesnelere görünür kılmak üzere oluşturulmuştur. “Şeyler”in görünür olmaları için öncelikle var olmaları gerekir. Müzeler doğaları gereği koruma kurumlarıdır, barındırdıkları nesnelere sonsuza dek korunacağı varsayımı ile yola çıkarlar ve bu bakış açısı ile koleksiyonlarını genişletirler. Oluşturdukları koleksiyonlar üzerine yapılan araştırmalar sonucunda hazırladıkları sergiler, derlenen bilginin halka aktarıldığı ortamları yaratır. Kısacası, müzelerde düzenlenen kalıcı ve geçici sergilerin amacı, salt nesnelere “sunulması” değil, derlenen bilgilerle birlikte “yeniden sunulması”dır. Bu yeniden sunum sürecinde nesnenin arkasında gizlenen bilgi de görünür kılınabilecektir. Müzenin kurumsal gücü, bilginin görünür kılınması ile ilişkilidir. Bir temsil ortamı olarak, örneğin ideoloji ile ilişkisi bu noktada kurulmaktadır.

- *Antalya Kent Müzesi, kenti müze mekânlarında nasıl temsil edeceği sorusunun yanıtı ararken, farklı temsil konuları gündeme gelecek ve hiç şüphesiz, ideolojik temsiliyet bunların en önemlilerinden biri olacaktır.*

Müze bir kurum olarak, 19. yüzyıl başında toplumsal gücünü hissettirmeye başlamış ve kendisini ideolojik tartışmaların odağında bulmuştur. Avrupa’da, 19. yüzyıl başında kurulan yeni devletler, kendi kimliklerini oluşturmaya çalışırken, müzeleri birer araç olarak kullanmışlardır. Müze, kurulmakta ya da yeniden yapılanmakta olan Avrupa devletlerinin ideolojik temsiliyet ortamı haline gelmiştir. Örneğin, Avusturya-Macaristan İmparatorluğu’nun ikiye ayrılma sürecinde karşılaşılan sorunların arasında, fiziksel ortam kadar, kültür nesnelерinin paylaşımı da yer almaktadır. Asırlarca, kültürel gelişmenin en iyi örneklerini veren bu iki Avrupa devletinin, hangi heykelin Avusturya’ya ait olduğunu, hangi resmin Macar kültürüne ait olduğunu saptaması uzun yıllar süren araştırmalara konu olmuştur. Yüzyıl başı milliyetçiliğinin gölgesinde oluşan müzeler, ülkelerin kendi tarihleri ile yüzleşmelerinin temsil mekânları olarak ele alınmıştır. Bugün bizim ilgilendiğimiz alan, ideolojik, politik ve ekonomik temsiliyetle dolaylı olarak ilgilidir. Örneğin, model oluşturacak bir kurulma süreci yaşayan Antalya Kent Müzesi’nin, Antalya’yı tasarım süreci tamamlanmakta olan müze mekânlarında nasıl temsil edeceği sorusunun yanıtı verilirken, farklı temsil konuları gündeme gelecek ve ideolojik temsiliyet, hiç şüphesiz bunların en önemlilerinden biri olacaktır.

Görsellik ve görselliğın kültürü üzerine son yirmi yılda sayısız araştırma yayımlanmıştır. Benim en sık referans verdiğim kitaplardan biri Türkçe’ye de çevrilmiştir. Jonathan Crary tarafından yazılan ve müzelerin kurumlaştığı 19. yüzyılda, dünyanın algılanmasının da değiştiğini vurgulayan kitabın anahtar sözcüğü “görmek”tir. *Gözlemcinin Teknikleri*’nde söz edilen zaman dilimi, modern dünyanın kurgulanması ile de çakıştığı için, görmekle modern bilincin nasıl örtüştüğünü anlamak açısından bu çok yararlı bir kitaptır. Jonathan Crary’nin iddasına göre, “görmeye ve bakmaya ilişkin konular kaçınılmaz olarak bedenle -gözle, bakılan nokta ve bakış açısı ile- ve sosyal iktidarın işleyişi ile doğrudan ilişkilidir”. Crary, bakmak fiziksel bir olaydır, bir başka deyişle gözle ilgilidir,

ancak aynı zamanda da son derece ideolojik bir olgudur derken, bakmanın eylem olarak sosyal biçimlenmenin ve ideolojik yapılanmanın dışında var olamayacağını, her şeyin ötesinde “tarihsel bir olgu” olduğunu vurgulamaktadır.

Aydınlanma düşünürleri, ki aralarında Leonardo Da Vinci de sayılabilir, insanın nasıl gördüğü ile ilgili sayısız araştırma yapmış, gözü nesne olarak ele almak, kesmek ve içine bakmak ve bu “büyülü top”un nasıl olup da görmemizi sağladığını anlamak için sonsuz çaba harcamışlardır. Göz hiç şüphesiz bakmanın aracıdır, ancak görmek için bundan daha fazla aracıya gereksinim duyduğumuz da bir gerçektir. Hepimiz aynı nesneye baksak da çok azımız aynı şeyi görürüz. Elimizde tuttuğumuz kaleme, bir mimarla bir plastik üreticisinin bakışının aynı olması oldukça güçtür. Mimar kalemin kesik ucu ile çizim tekniğini geliştirebileceğini düşünürken, plastik üreticisi üretim detaylarındaki kusurları görecektir. Bugün bu kaleme bakmakla bundan yüzyıl sonra aynı kaleme bakmak arasında da fark olacaktır. Kısacası görme biçimleri kişiden kişiye ve zaman içinde değişmektedir.



■ Bakma noktası ve bakış açısı (ODTÜ Mimarlık Fakültesi Arch 513, 2005, O. Turan).

Burada Crary'ye gönderme yaparak altını çizmek istediğimiz nokta, “görme biçimlerinin” tarihinin, kültür tarihine bağlı olarak yazılmış olduğudur. Crary tarafından sorulan sorular: -“algı ya da görme biçimleri gerçekten tarih içinde değişti mi? değişti ise, hangi dönemlerde bu değişimin izleri okunabilir?”- bugünkü konuşmamızın kapsamına giremeyecek kadar geniş konuların gündeme gelmesini gerektirebilir. Ancak, klasik dönemden modern döneme geçişte,

çok belirgin bir sıçramanın yaşandığı yadsınamaz bir gerçek olarak ortaya konmaktadır. Bugün kurulmakta ya da dönüşmekte olan müzelerimizin mimari mekânlarının, nasıl olması gerektiğini anlamak için bu çok önemli bir saptamadır.

Bakma biçimlerindeki dönüşümlerin ve sıçramaların araştırılmasında sık sık referans verilen görsel araçlardan biri de “perspektif” çizim tekniğidir. Perspektif, doğadaki bir nesneyi en “gerçekçi” hali ile kanvas üzerine aktarmak, bir başka deyişle, üç boyutlu bir nesneyi, iki boyutlu bir yüzey üzerinde “temsil” etmek için geliştirilmiş bir tekniktir. Böyle değerlendirildiğinde perspektifin keşfi ile Aydınlanma döneminin çakışması da şaşırtıcı olmayacaktır.

Perspektifin geometrik kurgusunun çok net bir yapısı vardır. Kusursuz bir perspektif çizimi için “bakış noktası” ile, bakılan “nesne”nin yerlerinin sabit olması zorunludur. Örneğin, tamamlanması saatler, hatta günler süren bir tablonun yapılabilmesi için, seçilen nesnenin ya da kişilerin hep aynı pozda, aynı ışıktaki ve aynı yerde durması gerekir. Perspektifi çizen de bakış noktasını sabitlemek zorundadır.

Bu sabitlenen bakış noktası, 19. yüzyıl müze mekânının tasarımında önemli bir rol oynamıştır. Özellikle çizgisel ve sürekli bir tarih anlayışı ile düzenlenen period odalarında milattan önce 3000 yılına ait bir nesnenin, milattan önce 2500’den önce gelmesi ile ilgili en ufak bir tereddüt yaşanmamıştır. Milattan önce 3000 yılında yapılmış bir çömleğin, adı geçen bin yılı “temsil” etme gücü olup olmadığı da sorgulanmamıştır. Ancak, 16. yüzyılda perspektifin sabitlediği “bakış açısının”, 400 yıl sonra anlamı tamamen değişmiştir. Fotoğraf, film, televizyon ve bilgisayar ekranı, bu sıçramanın farklı aşamalarının izlendiği ortamlar olarak ele



Perspektif (Albert Dürer Ressamın Elkitabı'ndan, 1525)

alınmaktadır. Crary, görme biçimlerindeki bu değişimin bir “dönüşüm” değil, bir “sıçrama” olduğundan söz eder. Kitabında, bu sıçramanın, bakma ve bakma biçimini de dönüştürdüğünü savunur. Yeni bakma biçimleri ile, sabit bir noktadan bakmak üzere pasif kılınmış “seyirci” (*spectator*)nin yerini aktif, sorgulayan ve farklı bakma biçimlerini zorlayan “gözlemci”ye (*observer*) bırakır.

■ *Sözcüklerin anlamlarının kurgulanabiliyor olması, nesnelerin yerlerinin belirlenmesi açısından yaratıcılığa olanak tanıyan, aynı nesnenin farklı öykülerin aracı olabileceğini çağrıştıran düzenlemeleri olanaklı kılmaktadır.*

Reprezentasyon/temsil/yeniden sunum, müzecilikle ilişkisini, tarih yazımıyla ve Türkçe’ye “göstergebilim” olarak geçen semiyoloji ile kurmuştur. Göstergebilim, ağızımızdan çıkan sözcükle, referans verdiğimiz nesne arasındaki ilişkinin “rastlantısal” olduğunu söyler. Yani ağızımızdan çıkan “kedi” sözcüğü ile, akılda imgelenen dört ayaklı hayvan arasına hiç bir ilişki yoktur. Ancak, “bu sabah önümden kara bir kedi geçti” cümlesi güne nasıl başladığımız hakkında bir ipucu taşımaktadır. “Kedi” sözcüğünün imgelenen anlamı farklı bir boyut kazanmıştır. Her sözcüğün anlamının, bulunduğu cümlede aldığı yere göre değişiyor olması (*synchronic*), müze tasarımcıları için önemli bir veridir.

Benzer biçimde göstergebilimin savlarından biri olan, her sözcüğün zaman içinde anlamının değişiyor olması (*diachronic*) da müze bilimini ve tasarımını doğrudan ilgilendirmektedir. Sözcüklerin anlamlarının kurgulanabiliyor olması metafor olarak ele alındığında, nesnelerin yerlerinin belirlenmesi açısından yaratıcılığa olanak tanıyan, aynı nesnenin farklı öykülerin aracı olabileceğini çağrıştıran düzenlemeleri olanaklı kılmaktadır. Çoğunlukla iyi niyetli olan bu kurguların, kötü ellere düştüklerinde pek de masum olmayan araçlar haline gelebilecekleri açıktır.

Bir müze nesnesi olarak toprak altından çıkarılmış bir su kabının, Bizans Dönemi'ni temsil ettiği varsayımından hareket edildiğinde, çizgisel bir tarih dizimi içinde (kronoloji) nesnenin hangi dönem nesnelere önce ve hangi dönem nesnelere sonra konacağı ile ilgili belirsizlik ortadan kalkacaktır. Ancak, su kabının neyi temsil ettiği, kime sunulduğu, üzerindeki bezemelerin neyi anlattığı gibi farklı okumalar, yeni mekânsal düzenlemelerin yapılmasını zorunlu kılacaktır. Bakış açısının sabit olmaması, aynı nesneye farklı açılardan bakılabilmesi tartışmaları ile, göstergebilimin araştırmalarının çakıştığı noktada, “müze mekânının tasarımı” gündeme gelecektir.

■ *Müze mekân tasarımında nesnenin nasıl gösterildiğinin kontrolü kadar, mekânın görsel algısının da kurgulanması olasıdır. Tek bir nesne bile, tüm mekânı dönüştürebilir.*

Mekân tasarımında bakış noktasının önemini araştırmak adına, mimarlık yüksek lisans öğrencileri ile birlikte geliştirdiğimiz düzenekler arasında bir tanesi, hem perspektifin, hem de sabit bakış açısının, müze tasarımı açısından yorumunda önemlidir. “Peep show” kutuları, 18. yüzyıl sonunda yaygın olarak, gizli görüntülerin, çıplak kadın vücudu gibi yasaklanmış imajların sergilenmesi için, çok özel durumlarda ise, bilimsel araştırmalar için geliştirilmiş görsel düzeneklerdir. Elde taşınacak kadar küçük boyutlarda hazırlanan bu kutuların yüzeylerinde yer alan göz delikleri, içeride saklı imajları görünür kılmaktadırlar. Kutunun bir yüzünden baktığınızda bir görüntü, başka bir yüzünden baktığınızda farklı bir görüntü izlenebilmektedir. Bu görüntülerin, kutunun yan yüzlerinin birleştiği kenarlarda bozulmasını ortadan kaldırmak için kullanılan teknik, “anamorfik” betimlemedir. Bakış açısının önemi keşfeden ressamlar tarafından geliştirilen “anamorfik” imajların özelliği, ilk bakışta anlaşılamayacak biçimde bozulan imajların, sadece bir tek noktadan

bakıldığında doğru algılanabilmesidir. Ayna, metal gibi yansıtıcı yüzeyler, farklı algılara neden olan renk ve ışık kullanımları bu kutular içinde görünen imajları üçüncü boyuta taşıyabilmektedir.

Müze mekânının tümünün bir kutu gibi algılanabileceği ile ilgili varsayımınla gerçekleştirdiğimiz sergilerde kullanılan teknik, sözü edilen optik düzeneklerden yararlanmaktadır. Müze mekânının, optik bir illüzyon mekânına dönüşmesini kavramsallaştırarak tartışan araştırmalarımız sürmektedir. İki boyutlu nesnelerin, üç boyutlu görüntülerinin elde edilebilmesi ile ilgili, uzay araştırmalarından, DNA'nın görselleştirilmesine kadar çeşitlenen alanda gelişmeler kaydedilmekte, bu da, sanatta ve mimarlıkta algı üzerine yapılan araştırmaları doğrudan etkilemektedir. Müze mekân tasarımında nesnenin nasıl gösterildiğinin kontrolü kadar, mekânın görsel algısının da kurgulanması olasıdır. Araştırmalarımız, tek bir nesnenin bile tüm mekânı dönüştürmesinin mümkün olduğunu göstermiştir.



■ Leonardo Da Vinci'nin, silindirik yüzeye yansıtılan anamorfik portresi (Arch 513, 2004).

NESNEYİ GÖRÜNÜR KILMAK

Müze mekânının tasarımında, nesnenin görünür kılınması ile ilgili zorluklar, koleksiyonun zenginliği, koleksiyonu oluşturan nesnelerin fiziksel yapısı, malzemesi, rengi, nesne, ziyaretçi ve güvenlik dolaşım altyapısı gibi konularla doğrudan ilişkilidir. Müzelerde nes-

nenin azlığı kadar çokluğu da tasarımı güçleştirir. Aynı anda yirmi nesnenin sergilenmesi ile, aynı mekânda yüz nesnenin sergilenmesi arasında tasarım farklılıklarının olması kaçınılmazdır. Örneğin, çoğu kent müzesinin sabit bir koleksiyonu yokken, arkeoloji müzelerinde eserlerin depolanmasında bile büyük mekân sıkıntıları yaşanmaktadır. Kent müzeleri, arkeoloji, etnografya ve sanat müzelerinden farklı olarak, orijinal nesnenin sergilenmesini ön koşul kabul etmezler. Bu durumda, nesnenin üretilmesi, mekânın tasarımı ile doğrudan ilişkilidir. Nesnelerin boyutları da önemli bir tasarım girdisidir. Örneğin bir sikke ile bir lahitin yanyana sergilenmesi, görünürlük açısından farklı yorumlar gerektirecektir.

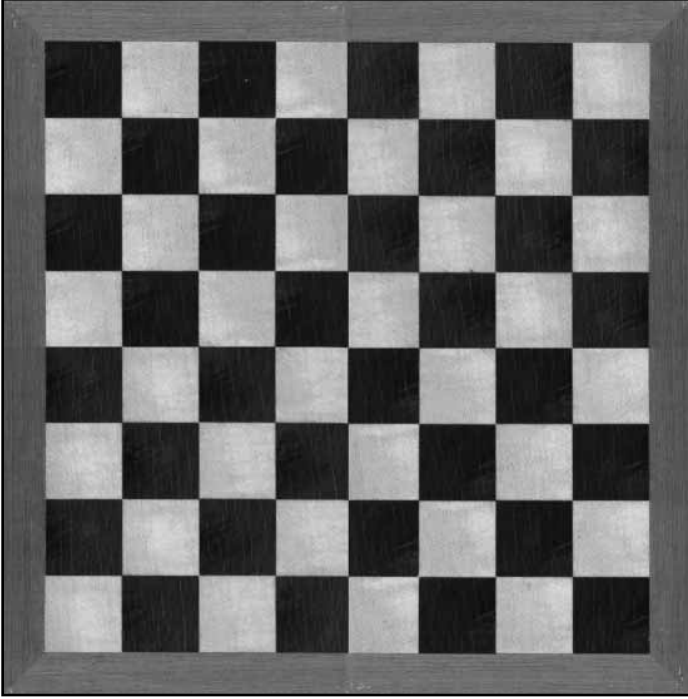
Mimarlar için müze tasarımının vazgeçilmezliği, bu çelişkilerin zorladığı yaratıcılık beklentisidir. Tasarımın, yaratıcılığın, güncel teknolojinin yarattığı olanaklarla desteklenmesi zorunludur. Örneğin, aydınlatma teknolojisindeki son gelişmeler, nesnelerin görünür kılınmaları ile ilgili sınırları genişletmiştir. Son yıllarda müze tasarımını özgün bir araştırma alanı haline getiren etmenlerden bir diğeri de tematik sergilerdir. Serginin temasının mekân tasarımı ile de desteklenmesi, iletilen mesajın gücünü artırmaktadır. Mimar, betimlenen hikayenin anlatımını kolaylaştıracak detayları, müze çalışanları ile birlikte geliştirmekte, nesnelerin konumları, aydınlatmaları ve yerleştirmeleri ile ilgili kararlar, disiplinlerarası ortak çalışmalarla alınmaktadır.

Müzeyle gelen izleyicilerin ilk kez geldiklerini varsaymak, özellikle yüzyılı aşan tarihe sahip müzeler için olanaksızdır. Yeni müzecilik yaklaşımları, ziyaretçilerin, tekrar tekrar müzeyle gelmelerini sağlamak adına birçok yöntem geliştirmiştir. Bu durumda, müzenin kalıcı koleksiyonunu çok iyi tanıyan bir ziyaretçinin, en kısa zamanda ve en verimli yoldan varmak istediği noktaya ulaşımını sağlamak, önemli bir mimari tasarım girdisi olarak karşımıza çıkmaktadır.

BİLGİYİ GÖRÜNÜR KILMAK

Bilginin görünür kılınması ile ilgili en anlattıcı örneğin satranç tahtası olduğunu düşünüyorum. Kuralları bilmeyen birisi için sade-

ce iki yönde, sekiz karenin böldüğü bir matrisin ötesinde geçemeyen, ama bilenler için, çok farklı bir dünyanın anlatıldığı satranç tahtası, önemli bir soyutlama aracıdır. Satranç tahtası, oyunun inceliklerini bilmenizle orantılı olarak renklenmiş bir düşünce ortamıdır. Ayrıca, birçok yöneticinin, idarecinin ve sanatçının kullandığı bir metafordur. Bu oyunda, karşınızdakinin ne yapacağını önceden kestirip hareket etmek ya da hiç tahmin edemediğimiz bir noktada gelen saldırının şokunu çabucak atlatıp, bir karar vermek gerekmektedir. Bir temsil ortamı olan satranç, her meslek için öğretici olabilir. Ama özellikle sanat tarihi ve müzecilik temsil araştırmalarında gelişen söylemin, en çok kullanılan anlatım araçlarından biridir.





■ *Satranç tahtası ve satranç oynayanlar*

Müzenin en önemli işlevlerinden biri bilgiyi kalıcı kılmaktır. Bunun en yaygın yöntemi, düzenlenen sergiler ve yayınlardır.

Müzenin kurum olarak işlevi, nesneyi müzede görünür kılmak, bilgisini soyutlamak, iletmek ve bilgiyi kalıcı kılmaktır. Bilginin nesilden nesile aktarılması, ne yazık ki, diğer kalıtımsal özellikler gibi, doğal yöntemlerle olamamaktadır. Her bireyin kendi bilgi dağarcığını oluşturması ve gördüklerini bu temel üzerinde yorumlaması, oldukça uzun zaman alan ve emek gerektiren bir süreçtir. Müzenin, kurum olarak en önemli işlevlerinden biri de bilgiyi kalıcı kılmaktır. Bilgiyi kalıcı kılmanın ve daha geniş kitlelere ulaştırmanın en yaygın yöntemi, düzenlenen sergiler ve yayınlardır. Müzelerin

kalıcı ve geçici koleksiyonları ile ilgili derledikleri ve yayımladıkları eserler, bunların eleştirilerine yer verdikleri süreli yayınlar ve derledikleri görsel malzemeler, gelecekteki araştırmacılar için vazgeçilmez bilgi kaynakları olacaktır.

MÜZEYİ GÖRÜNÜR KILMAK

Mimarlıkta özellikle son yıllarda gözlenen gelişmeler, stiller ötesi biçim arayışlarının önünü açar niteliktedir. Mimari formun, matematiğin araçları ile üretilmesi ve tasarımcının beğenisine birden fazla seçeneğin sunulması, müze tasarımını da doğrudan etkilemiştir. Birer ulusal temsil ve prestij yapıları olan müzeler, genellikle buldukları ülkenin mimari standartlarını aşmaya ve “en iyisini” üretmeye yönelik olarak tasarlanırlar. Son yıllarda kullanıma açılan ve Frenk Gehry tarafından tasarlanan, Bilbao Güzel Sanatlar Müzesi, Zaha Hadid tarafından tasarlanan ve Bakü’de yapımı süren Heydar Aliyev Müzesi, bunun en iyi örnekleridir. İçeriğinden bağımsız olarak tasarlanan bu kabuklar, salt barındırdıkları nesnelere değil, buldukları kentleri ve coğrafi bölgeleri de, uluslararası platforma taşıyacak niteliktedir. Yapı üretim teknolojisinin sınırlı olduğu, örneğin Barok gibi bir dönemde, sıfırdan binalar üretmek veya var olan bir yapıyı yeni işlevler için dönüştür-



■ *Andrea Pozzo quadratura.*

mek, bugün olduğu kadar kolay gerçekleştirilebilecek projeler değildi. Görsellik ve daha önce değindiğimiz optik ilüzyonlar, yapıların dönüştürülmesinde sık sık kullanıldılar. Barok dönemin iki merkezli, eliptik kubbelerinin klasik tek merkezli kubbelere ya da tonozlu yapılara uygulanmasının en ekonomik ve sorunsuz yöntemi, kubbenin kendisini değil temsilini yaratmaktı. Hepimizin tanıdığı Michelangelo ve Leonardo gibi ustaların yanısıra, tanınmaya değer Andrea Pozzo gibi sanatçılar,

bu optik illüzyonları (*quadratura-tromp l'oil*) bir sanat haline getirmeyi başarmıştır.

Tarih boyunca, mimari cepheler de yapının görünürlüğünü temsil ortamına taşımanın etkin araçları olarak kullanılmıştır. Oldukça mütevazı bir yapının bir prestij mekânına dönüştürülmesi işlemi, çoğunlukla cephelerden başlar. Yine Barok dönemde yapıların aynen korunarak sadece cephelerinin değiştirilmesi sık raslanan bir uygulamadır



■ Barok faade (Ayşen Savaş Arşivi).

Kalıcı malzemelerden üretilmiş, zengin bezemelerle işlenmiş cepheler, arkalarında basit üretim teknolojisini, yapının üretiminde kullanılan malzemelerin geçiciliğini ve özensizliğini gizlerler. İlk bakışta görünen alçı sıva ile kaplanmış, tek katlı bir yapı değil, taştan üretilmiş, bezemeli yüksek bir yapıdır. Tarihle ilişkimiz, geçmişe bakışımız, geçmişle kurduğumuz ilişki sürekli değişiyor olsa da, bunların mimaride temsiliyeti, çoğunlukla cephede kalıcıdır. Mekânı olmayan bir müzenin de görünür kılınabileceğinin en iyi örneği Antalya Kent Müzesi'dir. Yapının yokluğunda gerçekleştirilen sergi-

lerin, konserlerin, düzenlenen sempozyum ve söyleşilerin ve bunları belgeleyen yayınların yarattığı görünürlük, model oluşturacak niteliktedir.

Görünürlüğün bir başka aracı da müzelerin kent içindeki konumlarıdır. Yapının kendini ifadesi dışı vurumcu olmasa da, görünürlüğün sağlanması için, kenti düzenleyenler, ana ulaşım ağlarını bu binalara ulaşımı kolaylaştıracak şekilde düzenlemektedirler. Örneğin Paris Metrosu'nda, Louvre Müzesi durağının olması bir rastlantı değildir. Benzer biçimde Londra metrosu çıkışında sadece “müzeler” ibaresi olması, ilk durağınızın müze olmasını zorunlu kılar niteliktedir. Viyana “müze mahallesi”, Berlin “müze adası” gibi işlevi müzeye dönüştürülmüş yapıların bir kentsel bölge tanımlaması ve adının “müze” ile anılması bilinçli bir yaklaşımdır. Tabii mimaride görünürlük, daha niceliksel araçlarla da sağlanabilir. Mimarlar, kentin içinde müzenin kendisini görünür kılmakla ilgili çok büyük çaba harcamaktadır. Binanın üzerine uçak ya da tren konulması bile denenmiştir. Kent girişlerinde ya da merkezlerinde yer alan yazılı ve görsel yönlendirme panoları da müzelerin görünürlüğü açısından önemlidir.



■ Londra metro çıkışı (Ayşen Savaş Arşivi).

Yapının görünmesi ancak ulaşılamaması sorunu ülkemiz için geçerlidir. Ankara’da, restorasyon ve yenileme çalışmaları tamamlanan Etnografya Müzesi, kentin ana dolaşım akslarının düğüm noktasında, eğimli bir arazinin üst kotlarına konumlandırılmış, çevredeki yapılarla tezat oluşturan, bembeyaz bezemeli, neo-klasik bir yapıdır. Birçok açıdan kolayca algılabilmektedir. Ancak, ulaşımı hemen hemen olanaksız kılan trafik düzenlemeleri nedeniyle, müzenin ziyaretçi sayısı her geçen gün azalmaktadır. Kentsel güvenlik ve ulaşım sorunu çok büyük olan, Los Angeles ve Bilbao gibi kentlerde yer alan müzelerde, bu konular başarı ile ele alınmış, kentsel yaklaşım, raylı taşıma, araç ve yaya trafiği bir bütün olarak tasarlanmıştır.

Örneğin Bilbao Güzel Sanatlar Müzesi’ni çevreleyen ve müzeye farklı kotlardan girişler sağlayan meydanlar, aynı zamanda, kentin çeşitli bölgelerini de birbirine bağlamaktadır. Bir mahalleden başka bir bölgeye geçişte, en kısa yolun müzeden geçmesi, başarılı bir ön karardır. Benzer bir yaklaşımla, Amsterdam’da yer alan NEMO Bilim ve Teknoloji Müzesi, endüstriyel bir alana sıkışmış gibi görünse de, ulaşımı her yönden ve her türlü araçla sağlanabilmektedir.

Sanal ortamdaki gelişmeler de, müzenin, koleksiyonun ve etkinliklerinin görünürlüğünü sağlamak açısından önemlidir. New York Kent Müzesi’ne gidenler teknolojinin son gelişmeleri ile gerçekleştirilmiş sunumlarla karşılaşma beklentisinde olabilirler, ancak, internet sayfalarının, tanım yerinde ise, oldukça nostaljik bir görseelliği bulunmaktadır. Londra Kent Müzesi ise, sanal ortamdaki temsilinde, beklenenin aksine, genç, her an değişime hazır, bir son teknoloji imajı sergilemektedir. Müzenin kendisini nasıl temsil ettiği, neyi temsil ettiği ile ilgili ipuçlarını gizleyebilmektedir.

Doğal ve tarihi değerlere sahip çıkmak, salt bir kurumun yüklenilebileceği bir sorumluluk değildir. Kentlilerin de, bir kent müzesinden bekledikleriyle ilgili düşünce üretmeleri gerekir.

Müze’nin bir kurum olarak, ziyaretçilerinin ya da arşiv ve koleksiyonlarında çalışan araştırmacıların beklentilerini karşılaması, pragmatik açıdan olduğu kadar düşünsel açıdan da zorunludur.

Bunun için, her paydaşın beklentilerinin net olması gerekir. Jonathan Crary'ın sözlerini anımsarsak, klasik dönemden modern döneme geçerken yaşanan sıçramanın en önemli aktörü izleyicinin kendisidir. Pasif, tek bir noktadan bakan izleyici, yerini, sorgulayan, yorumlayan ve eleştirebilen bir gözlemciye bıraktıysa, bundan sonraki aşamanın görmeyi ve görüneni nasıl dönüştürdüğü de araştırılmalıdır. Mars'ta gerçekleşen bir fırtınanın görüntülerinin ilkokulda sınıfta izlenebildiği yeni yüzyıl insanının bakma biçimlerinin tartışmaya açılması gerekir.