

# Kültürel Mirasın Yeniden Canlandırılmasında Sanal Kent Müzesi Potansiyelinin Kuzey Kıbrıs Örneđi Üzerinden İrdelenmesi

İbrahim İnce\*

Londra Üniversitesi

Uğur Ulaş Dađlı\*\*

Dođu Akdeniz Üniversitesi

## Özet

*Kıbrıs tarih boyunca birçok medeniyete ev sahipliđi yapmış ve onların kültürlerinden kalan birçok kalıntı günümüze kadar taşınmıştır. Bu kalıntıları uluslararası standartta sergileyebileceğimiz ve kentli kimliđinin oluşumunda önemli rol oynayacak olan Kent Müzesi kavramı Kuzey Kıbrıs'ta henüz benimsenmiş değildir. Pandemi döneminin deđişik parametrelerinden dolayı ise Kent Müzesi'ni fiziksel ortamda gerçekleştirmeden önce sanal ortamda oluşturmak daha olası gözükmemektedir. Bu bağlamda makalede, müzelerin başlangıçları olan merak dolaplarından başlayarak dijital ekranlara kadar uzanan tarihini inceleyerek, bu tarihin getirdiđi metotların potansiyel bir Sanal Kent Müzesi'ne nasıl harmanlanacağı üzerinde durulmaktadır. Uluslararası kurumların, sanal gerçeklik gibi teknolojilerin entegrasyonu ile hem eğitim açısından hem de eğlence ve etkileşim açısından kullanıcılarını tatmin eden sanal müze projeleri de çalışma kapsamında incelenmektedir. Ayrıca makalenin gelecekte tasarlanabilecek bu sanal ortama bir kaynak oluşturması, yön verici olması ve konuyla ilgili toplumsal bilinç oluşturması da hedeflenmektedir.*

## Anahtar kelimeler

*Kültürel Miras; Kent Müzesi; Müzecilik; Küratörlük; Sanal; Dijitalleşme; Pandemi*

---

\* İbrahim İnce, Londra Üniversitesi (UCL). Gower St, London WC1E 6BT, United Kingdom. E-posta: ibrahimlatifince@hotmail.com [ORCID ID: 0000-0002-5489-7955]

\*\* Prof. Dr. Uğur Ulaş Dađlı, Mimarlık Fakültesi, Dođu Akdeniz Üniversitesi (DAÜ). Gazimağusa - Kuzey Kıbrıs via Mersin 10, Turkey. E-posta: ugur.dagli@emu.edu.tr [ORCID ID: 0000-0003-4217-7130]

Original Research Article

Article submission date: 23 November 2020

Article acceptance date: 25 April 2021

1302-9916©2020 emupress

Özgün Araştırma Makalesi

Makale gönderim tarihi: 23 Kasım 2020

Makale kabul tarihi: 25 Nisan 2021

# **The Potentials of the Virtual City Museum in the Resurgence of Cultural Heritage, Exemplified Through a Case Study of North Cyprus**

**İbrahim İnce**

University College London

**Uğur Ulaş Dağlı**

Eastern Mediterranean University

## **Abstract**

*Cyprus has hosted many civilisations throughout history and has carried their fragments to today. The concept of a City Museum to exhibit these fragments with international standards and shape the citizen's cultural identity has not yet been embraced. Due to the limitations of the current pandemic, the construction of a City Museum in the virtual realm seems more feasible than in the physical realm. Thus, the history of museums, from their origins in cabinet of curiosities to digital screens is discussed so as to investigate how museological techniques could be applied to a potential Virtual City Museum. How international institutions are producing museological projects that satisfy their users, both in terms of education and in terms of entertainment and interactivity through the integration of technologies, like virtual reality, is examined. Additionally, the article provides a resource and a directional basis for such a virtual space that might be produced in the future as well as bring social awareness to this topic.*

## **Keywords**

*Cultural Heritage; City Museum; Museology; Curating; Virtual; Digitalization; Pandemic*

## Giriş

Tarih boyunca Kıbrıs adası pek çok farklı medeniyetin etkisi altında kalmış ve çok kültürlü yapıya sahip olmuştur. Kentlerin çok çeşitli tarihlere ve kalıntılara sahip olan kimlikleri ise çok kültürlülüğün en belirgin formudur. İçinde bulunduğumuz pandemi ve dijitalleşme dönemi, bu tarihleri ve kalıntıları algılama şekillerimizi etkileyebilecek potansiyele sahiptir.

11 Mart 2020 günü Dünya Sağlık Örgütü COVID-19'u pandemik bir hastalık olarak ilan etmiş (BBC, 2020a); ve o tarihten sonra dünya farklı bir dönüşümüne/değişime girmiş; sosyal mesafe tüm alanları yeniden şekillendirmiş ve şekillendirmeye devam etmektedir. Bu dönüşüm/değişimden dolayı, şu anda kültür ve sanat faaliyetleri de tüm dünyada yeniden şekillendirilmektedir. Bu faaliyetler, bugünlerde çevrimiçi ortamda, sanatçı – izleyici ilişkisini yeniden tanımlamakta; bunun paralelinde müzelerin sanal müze şeklinde evrim geçirmesini hızlandırmaktadır (Dağlı, 2020a). Fakat, sanal müzelerin karantina sınırlamalarından daha önceye dayanan bir tarihi vardır. Mühendislik ve küratörlüğü birleştiren bu ara yüz düzenleme şekillerinin tarihi, kurulacak herhangi bir Sanal Kent Müzesi'ne yön gösterme konusunda yardımcı olabilecektir. Şöyle ki; günümüzün teknolojisinde sanal gerçeklikten eserlerin mikroskobik detaylarına kadar izleyiciye farklı görüşler sunan teknikler bulunmaktadır (Geismar, 2018).

Akademik ve müzeolojik ortamlarda 'digital humanities - dijital beşeri bilimleri' adı altında kültürel miras ve dijitalleşmenin birleşmesi hakkında yenilikçi ve zengin araştırmalar söz konusudur (Cameron ve Kenderdine, 2007). Bu noktada makalenin amacı, yeni müzecilik şekli olan ve pandemiden sonra gelişiminin hızlandığı sanal müzelerin oluşumlarını ve diskurlarını göz önünde bulundurarak değişim/dönüşüm yaşayan Kuzey Kıbrıs kentlerine ait kültürel mirasın canlandırılmasında Sanal Kent Müzesi'nin önemini incelemek, Kuzey Kıbrıs'a nasıl uygulanabileceğini değerlendirmektir.

## Çağdaş Müzelerin Tarihi, Amaçları ve Sanal Geleceği

"Müze sözcüğü Latince, Mousa'lar (esin perileri) tapınağı demek olan 'museum' ve Eski Yunanca 'mouseion'dan gelir. Müzeciliğin temelinde kültürel anlamda önemli eserlerin toplanması, korunması ve sergilenmesi yatmaktadır" (Akçay, 2020). Müze kelimesinin özünde yatan 'tapınak' kavramına, yani kutsallığa bağlanan anlamı, müzelerin günümüzdeki misyonuna halen daha yakındır. Müzeler, geçmişin nesnelerini seçip onların kültürel ve tarihsel değerini öne çıkararak onları kutsallaştırmaktadır. Halen kullanımda olan geleneksel sergileme araçları (kaideler ve cam kutular) eserleri ulaşılmaz hale getirip yüceltmektedir. Hangi eserin sergileneneceğinin kararını veren müzecilik alanında çalışan kişiler (müzeologlar ve küratörler), tarihin hangi yönünün kültürel anlamda önemli ve sergilenmeye değer olduğunu tanımladığı için ayrıcalıklı ve eşsiz bir role sahiptirler.

ICOM'un (Uluslararası Müzeler Komitesi'nin) tanımına göre günümüz müzeleri, 'toplumun ve gelişiminin hizmetinde olan halka açık, insan ve yaşadığı çevrenin somut ve somut olmayan mirasını inceleyen, eğitim amacıyla toplayan, koruyan, araştıran, bilgiyi paylaşan ve sunan, kâr amacı gütmeyen, sürekliliği olan ve keyif veren kurumlardır' (ICOM, 2007). 'Halka açık' müze son çağlarda artan yeni bir

fikirdir. Bunun tam tersine, müzelerin erken tarihinde özelleştirilme, içe kapalılık görülmektedir. 'Merak dolabı - cabinet of curiosities' adı verilen dolaplar, müzelerin öncel modeli olarak değerlendirilmektedir. Merak dolaplarında, koleksiyonculuk yapan aristokratlar dünyanın farklı yerlerinden topladıkları eserleri - kum tanelerinden çanak / çömleğe kadar her şeyi - özel ziyaretçileri için kurgulayıp sergilemekteydiler. 16. ve 18. Yüzyılları arasında kullanımı görülen bu dolaplar, 'özelleşmiş bilgi yayma yöntemi' olarak tanımlanmaktadır (Acland ve Waddell, 2020; Bennett, 1995). O dönemin dolap sahibi aristokratları tıpkı günümüzün küratörlerine benzeyen bir role sahiptiler ve eserleri belli bir kurgu içinde düzenleyerek dünyanın dolap içinde nasıl temsil edileceğini kendileri şekillendirmekteydiler. Aristokratik prestij, otorite ve özelleştirmeye dayanan müzeciliğin bu ideolojik kalıtını, somut ve sanal yöntemlerle bertaraf etmek günümüzün küratörlerinin önemli bir vazifesi olmalıdır.



Şekil 1. Remps D. (1690), Cabinet of Curiosities - Merak Dolabı, (Erişim adresi: <https://www.sothebysinstitute.com/news-and-events/news/cabinets-of-curiosities-and-the-origin-of-collecting>).

Müzelerin misyonu "bilginin artırılarak yaygınlaştırılması sonucu toplumun eğitilmesi ve entelektüel kapasitesinin arttırılmasına katkı yapmak olarak" betimlenmektedir ve "bazıları müzeleri entelektüel bir eğlence ve zaman geçirme mekânı olarak görmekte, bir başka kesim ise müzeleri araştırma merkezleri olarak değerlendirmektedir" (Güven, 2016: 4). Merak dolapları, halka açık çağdaş

müzelerin eğlence ve araştırma kaynağı olma rollerinin iskeletini oluşturmuşlardır. İngiltere'nin Oxford şehrinde 1683'de açılan Ashmolean Müzesi ilk 'halka açık' müze olarak tanımlanmaktadır (Ashmolean, 2017). O zamandan günümüze, müzeleri daha demokratik, yani bütün halkın rahatlıkla erişebileceği bir ortama çevirme uğraşları sürekli devam etmektedir. Bu uğraşların yeni evresi ise sanal müzecilik olarak tanımlanabilir.

Dünyanın yarısından fazlasının internet kullandığı bilinmektedir ve 4,5 milyar kullanıcı söz konusudur (BBC, 2020b). Teknik olarak internette yayınlanan bir sergi, bütün 'insan halkına' açıktır. 'Müze toplar, korur ancak depo değildir; müze belgeler, arşivler ancak bir kütüphane değildir; müze eğitir ancak okul değildir. Kısacası müze, tüm bu işlevleri kapsayan birer kültür merkezi ve kompleksidir' (Okan, 2015). Müzenin arşiv, depo, belgeleyici ve sergileyici bir sistem olmasına dair bu tanım, internetin bilgi depolayan bir araç olarak değerlendirilmesine oldukça yakındır. Bir başka ifadeyle, müze ve internet, kavramsal olarak birbirini andırmakta ve birbiriyle uyumaktadır. Bu iki sistemin - sanalın ve müzenin - birbirine zincirlenmesi gayet verimli olmakla birlikte, içinde bulunduğumuz pandemi sınırlanmalarından dolayı bu birleşim kaçınılmaz olmuştur.

Özetle, çağdaş müzeler, araştırma, eğitim ve keyif alma amacına sahip; halka açık, beş duyu ile temanın algılandığı, toplumun tüm kesimlerine hitap edebilecek, toplum gelişiminin hizmetinde olan kurumlardır. Müzeciliğin ulaşılabilir ve geniş kitleleri eğitebilmesine dair olan vizyonlarını sürdürmek için sanal platformlara uyarlanması yeni raddesidir.

## Sanal Müzelerin Gelişimi ve Sunabilecekleri

Bilgi Çağı'nda hızlı ve ulaşılabilir bilgi, daha kalıcı ve sürdürülebilir bilgi olmaya başlamıştır. 2012'de toplanan istatistiklerin altını çizdiği gibi Amerikalıların %71'i sanatı, dijital olarak ve sadece %49'u müze, galeri ve tiyatroları fiziksel olarak ziyaret ederek tüketmektedir. Müze ziyaretçilerinin ve bağışçılarının büyük bir çoğunluğu ise yaşlı nüfus olarak bildirilmektedir (Itelson, 2019). Yani, sanal bilginin ulaşılabilirliği ve kolaylığı, özellikle yeni nesiller için çok büyük bir önem arz etmektedir. Bu da kültürel kurumların dijitalleşmeye adapte olmasının gerekliliğini ortaya koymaktadır. Fleming'in dediği gibi kültürel kurumlar ya 'değişecek ya da ölecektir' (Fleming, 2009). Bu değişime yönelik, Schweibens'in tanımladığı gibi sanal müzeler 'erişimi olanaklı kılmak amacıyla da fiziksel anlamda bir mekâna ihtiyaç duymayan müzeler' olarak ortaya çıkmıştır; 'içeriklerine göre broşür sanal müzeler, içeriksel sanal müzeler, eğitsel sanal müzeler ve sanal müzeler olarak dört gruba ayrılırlar' (Schweibens, 2004). Her grubu birleştiren motif ise, sergilenen konuların geleneksel müze resmiyeti ve yaklaşımı ile ele alınması; koleksiyonlara fiziksel olarak ulaşamayan dünyanın diğer ucundaki müzeseverlere bunların ulaştırılmasıdır.

Malraux'a göre fotoğraf kamerasının icadıyla birlikte dünyadaki tarihî eserlere olan algımız genişlemiştir. Artık birçok ülkede bulunan eserlere görsel olarak ulaşmamız sağlandığı için zihnimiz, dünyanın bir ucundan diğer ucundaki eserleri kapsayan, 'hayali müze' oluşturmaya başlamıştır (Malraux, 1967). Sanal Müze de zihnimizde olan bu 'hayali müzeyi' daha da genişletmektedir.

Dağlı'nın makalesinde özetlendiği gibi "pandemi ile birlikte sanal müze yaklaşımı genellikle mevcut sergi salonları veya müze yapısının üç boyutlu modellenmesi ile dijital ortama aktarılması şeklinde oluşmuştur. Yani fiziksel müze deneyimi, sanal bir deneyime dönüştürülmektedir; müzesever, ekran aracılığıyla müzeyi deneyimleyebilmektedir. Bunun yanında koleksiyonların internet ortamında değişik formatta sergilenerek interaktif şekilde sunumu da yapılmaktadır" (Dağlı, 2020b).



Pictorial Style vase decorated with sphinxes and griffins  
-1300/-1200



The British  
Museum  
British Museum  
London, United Kingdom

[View in Street View](#)

Mycenaean 'Pictorial Style' vases were produced between about 1400 and 1150 BC, mainly in the Argolid (the area round Mycenae that was the heartland of Mycenaean culture). Chariot scenes, birds, bulls and fish were favourite subjects. They were painted in a lively style in red or red-brown paint on a buff background. Mythological creatures, such as griffins and sphinxes on this vessel, were relatively rare. Large 'Pictorial Style' vessels - mainly bowls and kraters - were exported to the east Greek islands and to Cyprus, where they were particularly popular. They presumably had a domestic use - perhaps to contain foodstuffs or wine - but were often later placed in graves. On one side of this vase a pair of

sphinxes are depicted flanking a stylized tree in a heraldic manner. The sphinxes are winged and wear elaborate plumed headdresses. On the other side of the vase are griffins, one of which is pulling a chariot with a standing charioteer and passenger. Sphinxes, with lions' bodies and human heads, and griffins, with lions' bodies and birds' heads, are often shown accompanying a deity in Minoan and Mycenaean art. They may also have specific associations with death and burial, suggesting the possibility at least that this vase was made not for domestic use but for the tomb.

#### Details

Title: Pictorial Style vase decorated with sphinxes and griffins  
Date created: -1300/-1200  
Physical Dimensions: Height: 24.20cm; Diameter: 27.10cm  
External Link: [British Museum collection online](#)  
Technique: wheel-made; painted  
Subject: sphinx; griffin; charioteer/chariot  
Registration number: 1897.0401.927  
Production place: Made in Greece  
Place: Excavated/Findspot: Enkomi  
Period/culture: Late Helladic III B  
Material: pottery  
Copyright: Photo: © Trustees of the British Museum  
Acquisition: Excavated by Turner Bequest Excavations, Enkomi. Funded by Turner, Emma Turner





Şekil 2 ve 3. Pictorial Style Vase - Resimsel Stil Vazo bilgileri ve panoramik görünümü (Erişim adresi: [https://artsandculture.google.com/asset/pictorial-style-vase-decorated-with-sphinxes-and-griffins/kwFb\\_xW8cKUxsg](https://artsandculture.google.com/asset/pictorial-style-vase-decorated-with-sphinxes-and-griffins/kwFb_xW8cKUxsg)).

Zamana ayak uydurmak için küratörlük alanının dijital ortama nasıl aktarılacağı hakkında diskurlar geçmektedir. İnternetin tarihi boyunca farklı sanal müzecilik küratörlüğü metotlarıyla karşılaşmıştır. Bunlardan en belirginini 'modern' ve 'postmodern' olarak adlandırılmaktadır (Cameron, 2004). 2000'lerin başında yaygın olan, sergilenen eserleri ve bilgileri, geleneksel bir arşiv gibi hiyerarşik kategorilere ve listelemelere koyan sanal müze düzenine 'modern' tanımı verilmektedir. 'Postmodern' metot ise sergilenen eserlerin gözlenebilir ve kategorize edilebilir verisi dışında, o eserlerin hakkında nasıl birden fazla deneyimsel ve bilgisel açı sunulabileceğiyle ilgilenmektedir. Hiperlinklerden yararlanarak ziyaretçileri farklı farklı içeriklere ve sayfalara götürerek daha esnek bir deneyim oluşturmaktadır. Örnek olarak, Şekil 2 ve 3'te görülebileceği üzere Londra Britanya Müzesi'nin Google Sanat ve Kültür - Google Arts & Culture sanal sergisinde, eserin ana sayfasındaki verisel bilgilerine ilaveten, 'Sokak Görünümü - Street View' başına tıklayıp fiziksel müzede nasıl sergilendiği panoramik olarak görülebilmektedir. Ayrıca 'Sanat Kamerası - Art Camera' adlı özellikle, belirli eserlerin gözle görülemeyecek kadar yakından mikroskobik görsellerini görme şansı sağlanmaktadır. Postmodern metoduna uygun olarak 'Bağlantıları Keşfedin - Explore Connections' özelliği ise belirli eserlerin arasındaki coğrafi, tarihsel ve görsel bağlantı örgüsünü göstermektedir.

Kısacası sanal müze, en son teknolojilerden yararlanıp, fiziksel müzenin sunamadığı mekanik ve teknolojik görüş açıları sunmaktadır. Şu anda bunu en gelişmiş raddelerde uygulayan, 2011'de hayata geçirilmiş ve dünyanın her yerinden müzelerin koleksiyonlarını dijitalleştirmeyi misyon edinmiş Google Sanat ve Kültür organizasyonudur. Geleneksel küratörlük senaryosunda müze ortamında ziyaretçilere nasıl entelektüel, duyuşsal ve duygusal deneyimler yaşatmak için belirli yöntemler ve araçlar kullanılıyorsa, sanal küratörlüğün de kendine özel yöntemleri ve düzenlemeleri vardır. Sanal müze eserlerin kapalı/kilitli alanlarda gerçekleştirilen geleneksel sergileme yöntemlerinin yerine insanın farklı şekillerde eser ile diyaloga geçeceği seçenekler sunmaktadır.

Sanal müzeler sayesinde birçok ziyaretçi şimdiye kadar fiziksel müzede erişemediği bilgilere erişmekte, yani müzenin saydamlığı, ziyaretçilerin kuruma güvenini arttırmaktadır. “İzleyiciler, paydaşlar, bağışçılar ve diğer ilgililer müze sitelerinde verilen envanterler sayesinde müzedeki eserleri, faaliyet ve etkinlikleri takip edebilmekte ve müzenin yıllık faaliyet raporlarına dahi ulaşabilmektedir. [...] Birçok müze depolarını bile izleyicilere açmaktadırlar” (Okan, 2018: 225). Londra Britanya Müzesi şu anda dört buçuk milyon eserini - müzenin bütün koleksiyonunun neredeyse yarısını, dijital ortamda kitlelere sunmaktadır (Moss, 2020). Böylelikle sanal müze belleği, Londra Britanya Müzesi gibi kapsamlı bir kurumun depodaki yüzlerce eserine yeniden hayat verip, fiziksel müzenin sergileyebileceği kapasiteden daha fazlasını sergileyebilmektedir.

Sanal müzecilik dünyanın birçok yerindeki ünvanlı müzeleri, daha demokratik, postkolonyal, erişilebilir ve görülebilir kılma amacı yolunda başarılı bir araç olmuştur.

## **Sanal Müzeler Üzerine Diskurlar: Göz-Merkezcilik ve Röprodüksiyon**

Sanal müzecilik sadece ekranlarımızdan görülebilmesinden dolayı belirli sınırlamalarla karşılaşmaktadır. Bunların en belirginini fiziksel müzelerde de karşılaştığımız göz-merkezciliğidir; bu da görsel deneyimin diğer duylara nazaran daha fazla odak noktası olmasıdır. Fakat zaman geçtikçe fiziksel dünyanın gerçekliğini dijital dünyaya daha fazla aktarmamızı sağlayan teknolojik gelişmeler ortaya çıkmaktadır. Sanal gerçeklik ve arttırılmış gerçeklik gibi göz-merkezciliği aşır bütün vücudu kapsayan deneyimler hem sanal hem de fiziksel müzeciliğe entegre edilmektedir. Müzeler ‘teknolojinin geç ulaştığı ender sektörlerden biri’ olarak bilinmektedirler (Sarsılmaz, 2010). Lakin, COVID-19’un getirdiği gerekçelerden dolayı bu konuda girişimler katbekat artmaktadır. Yaşadığımız küresel karantina kurallarından dolayı fiziksel müzeye erişim olamaması, kurumları yukarıda bahsedilen yenilikçi teknolojileri harmanlayıp, müze ziyaretinin sanal alternatiflerini oluşturmaları hususunda itelemektedir.

Gerçek dünyanın bu denli alternatiflerinin geliştirilmesinden dolayı, akademik alanlarda gerçeklik ve röprodüksiyona dair birçok diskur türemektedir. Birçok akademisyen ve müzeolog sanat eserinin kopyasına ulaşımın orijinal sanat eserinin değerini düşürebileceğine inanmaktadır. Walter Benjamin’in ünlü makalesi, ‘Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilebildiği Çağdaş Sanat Yapıtı’ (1936), orijinal eserlerin -fotoğrafik ve dijital kopyasının sahip olmadığı - bir auraya sahip olduğunu tartışmaktadır (Benjamin, 2007). Müze eserlerini artık dijital röprodüksiyonları üzerinden deneyimleyebilmemiz kütüphanelerin tarihiyle kesişmektedir. 1439’da matbaanın icadından önce kitapların üretimi pahalı ve ulaşılmazdı; bilgiye gücü ve parası olan ulaşmaktaydı (Google Arts & Culture, 2020). Matbaanın icadının ardından, 21. yüzyılda kütüphane ziyaretinin alternatifi dijital dünyada oluşturulmuştur ve birçok insan şu anda aradığı kitabı bir aratmayla ekranına getirebilmektedir. Benzer şekilde, artık müze nesnelere bir aratmayla ve tıklamayla ulaşılabilir. Bu dijitalleşmiş nesnelere, ‘dijital vekil’ adı verilmektedir (Schimelpfenig et al., 2017). Hakiki esere ulaşımımız mümkün olmadığında, gerek eserin depoda ve sergi dışı



olmasından, gerek müzeye pandemi döneminde gidememekten, gerek eserin hasar görmesinden dolayı, dijital kopya gerçek eserin deneyiminin 'vekili' olmaktadır.

Dijitalleşme ve sanal müzecilik aynı zamanda gelecekte hasar görebilecek olan yapıtların ölümsüzleştirilmesi demektir. Örneğin, The Million Image Database teröristler tarafından yok edilmiş olan Suriye'nin Zafer Kemer'i'nin dijital fotoğraflarından, 3-boyutlu yazıcıyla bire bir kopyasını yaratabilmiştir (Dijital Arkeoloji Enstitüsü, 2016). Bu bağlamda müzelerin, kültürel mirasın her daim belgelenmiş ve kalıcı olması açısından dijital röprodüksiyon sürecine açık olmaları gerekmektedir.

## **Kuzey Kıbrıs'ta Kültürel Mirasın Yaşatılmasında Sanal Kent Müzesi**

Doğan'ın da bahsettiği üzere kent müzeleri 'toplumların tarih serüveni içerisinde geçirdiği evreler, yaşadıkları deneyimler ve toplumların ürettikleri sosyal, kültürel, tarihsel değerler açısından geçmiş ile gelecek arasında önemli bir taşıyıcı aks durumundadır' (Doğan, 2018). Yani, Kent Müzesi diğer her şeyden çok kültürel katmanı mercek altına alan, müzeciliğin altında işlev gören bir koldur ve kent kültürel mirası - kentli arasında dayanıklı bir ilişki kurmaya odaklanır.

Kent Müzesi yaşadığımız bölgenin bir parçası olarak hissetmek ve yaşantılarımızı aşan kültürel bir zaman çizelgesinin içinde olduğumuzu bilmek adına bizden önce gelenlerin yaşamını tanımamızı sağlamaktadır. Bundan dolayı kentli kimliği ve kentli bilinci yaratmak kent yöneticilerinin ana sorumluluğu olmalıdır. Bu aidiyet hissiyatını müzecilik yoluyla 'yaratmanın önkoşulu, kenti 'o kent' yapan tarihsel serüveni canlı tutmak, tarihsel dokusuyla, mekânlarıyla, adap erkânıyla, ilişki biçimleriyle tanıdık hale getirmek, geçmişle bugünü birbirine bağlayıp geleceğe' yol vermekten geçer (Dedehayı, 2013).

Kentlileri kentle barıştırmaya misyonuna sahip Kent Müzesi, o yerleşim yerine ait tüm yaşanmışlıkları onlara hatırlatan, kentin hem fiziksel gelişimini, hem de sosyal boyutunu ortaya koyan bir bellektir. "Eğer bir kent, dünle bugün, bugünle yarın arasındaki ilişkiyi sağlam kuramazsa, birikimini gençliğe doğru yansıtamaz. Bireyin ve toplumun tarihsel yolculuğunu ne oranda hatırladığı ya da ne oranda unuttuğu, onun gelişmişlik düzeyine ilişkin önemli bir göstergedir. İşte bu anlamda Kent Müzesi'nin önemi tartışılmaz" (Dağlı, 2017: para.11). Dış ve iç birçok etkiden dolayı Kıbrıs hızlı bir şekilde sosyal ve fiziksel anlamda değişim içindedir. Buna karşın, kültürel mirasın, kentsel kimliğin ve tarihsel yolculuğun unutulmaması için önlemler alınmalıdır. İşte bu yüzden Kent Müzesine acil ihtiyaç vardır. Pandemi ise bunu bir adım ileriye taşıyarak Sanal Kent Müzesi'nin hızlı bir şekilde bunu karşılayabileceğini hatırlatmıştır.

Fakat Kuzey Kıbrıs'ta Kent Müzesi kavramına tamamen uyan bir çalışma gerçekleştirilmemiştir. Kuzey Kıbrıs müzeciliği altında olan müzelerin dijitalleşmesine dair herhangi bir girişim de şu anda gözlemlenmemektedir. KKTC Eski Eserler ve Müzeler Dairesine ait internet sitesi arşivinden de görülebileceği üzere, Daire'nin altında şu anda işlev gören 29 müze ve ören yeri vardır (Eski Eserler, 2019). "Kuzey Kıbrıs'taki müzelerin çoğunlukla arkeoloji, ikon ve etnografya müzeleri olduğu görülmektedir" (Giritli, 2012: 13). Dr. Fazıl Küçük Müzesi ve Namık Kemal Zindanı ve Müzesi gibi kentin içinden geçen belirli konular ve kişiler üzerine olan müzeler

olmasına rağmen, kentin kimliğini kolektif bir şekilde betimleyen müze eksikliği vardır. Kıbrıs'ın etnografik geleneklerini inceleyip dolaylı yoldan kentliyi ele alan, Kıbrıs Özel Etnografya Müzesi gibi özel müzeler vardır. Yine de bire bir kentin ve kentlinin dönüşümünü nesnelere, alanlarla ve hikâyelerle ele alan bir müzenin eksikliği görülmektedir. 29 müze ve öğrenme yeri diğer ülkelerde olan 'müzedeki eğitim' kavramını uygulamamaktadır (Giritli, 2012). Yani, kültürel mirası canlandırmak adına herhangi bir eğlence veya bilgilendirme amaçlı aktiviteler (konferanslar, ailelere hitaben farklı ziyaretçi etkinlikleri vb.) müzelerde geçmemektedir; buraları sabit ve naziren değişen mekânlardır. Bu bağlamda, Sanal Kent Müzesi şu anda müzelerimizde eksik olan interaktifliği sunup 'müzedeki eğitim' anlayışını da etkinleştirebilir.

Kent belleğinin ortaya çıkarılmasına bir araç olacak olan Sanal Kent Müzesi'nin ilk adımı kentin kültürel ve tarihî envanterini oluşturmak olacaktır. 'Kent belleği', kentte yaşayanların, anılarını, kentte yaşanan olayları, hatta gündelik yaşamın geçmişine uzanan zengin bir içeriği kapsamakta, yani yaşanmış hafızayı ve kültürel mirası ifade etmektedir (Dağlı, 2018).

Kent bellek kapsamında, somut kültürel miras kadar soyut mirasın da yaşatılması ve yeni nesillere aktarılması için gelenekler ve hikâyeler belgelenmelidir. Hem soyut hem de somut kültürel parçalarımız, zamana tabi olarak, unutulabiliyor veya unutturulabiliyor. Örneğin, Vikingler medeniyeti hakkında olan bilgilerin çoğunluğu ürettikleri somut nesnelere tarafından bilinmektedir; soyut deliller yok denilebilecek kadar az olduğu için tarihçilerin geçmişe dair ürettiği kuramlar gerçekliği tamamen yansıtmayabilir (BBC, 2020c). Gelecek odaklı olup, kültürel mirasın soyut ve somut katmanlarını sanal çevrede tevsik edip, gelecek nesillerin kentsel topoğrafyaya ve o ortamda sürdürülmüş geleneklere ulaşmalarını parmaklarının ucuna, yani dijitale getirilebilir.

UNDP (BM Kalkınma Programı) altında çalışan Kıbrıs Kültürel Miras Teknik Komitesi'nin geçmiş yıllarda yaptığı, bazı bölümleri hasar görmüş Lefkoşa surlarının duvarlarını ve daha bir çok tarihî yapıtları kapsayan yenileme çalışmalarından da anlayacağımız üzere tarihin kalıntıları, gerek insani gerek doğal gerekçelerden hasar görmeye açıktırlar. Gelecekte geçmişe bulabileceğimiz dayanıklı dijital bir doküman olmalı ki, bu yapıtların zarar gördüğü takdirde, eski halleri toplumun 'hayali müzesinde' yaşayabilsin.

Teknik Komite'nin kültürel mirası yaşatmak adına, on yıla aşkın süredir devam ettiği yenileme çalışmaları kapsamında, yapıtları restore etmek tabii ki kentlerin kültürünün yaşatılmasının önemli bir parçasıdır (UNDP, 2018). Fakat kentlinin gözünde anıtlar, yapıtlar ve objeler hakkında insanlarla daha ilişkilendirilmiş bir bakış açısı uyandırmak için bu yapıtların gördüğü tarihleri ve yaşanmışlıkları, gerek metinsel gerek görsel olarak, muhafaza etmemiz gerekmektedir. Kente dair bu gibi bilgileri Sanal Müze kavramını bir zaman kapsülü olarak görüp, internet aracılığıyla geleceğin kentlisine ulaştırabiliriz. Yani, UNDP gibi inisiyatiflerin de hedefi olan Kıbrıs'ın kültürel değerlerini muhafaza etme eyleminin sadece fiziksel olarak değil, soyut ve sanal olarak da sürdürülmesi faydalı olacaktır.

Antik kökenlere dayanan tarihimiz olmasına rağmen, uzak geçmişler, oluşturulacak tarih skalasında belirtilebilir; ancak Sanal Kent Müzesi'nin ana odağı

Kıbrıs tarihinin kentlinin hayatını en hissedilir şekilde etkileyen yakın geçmiş (yaklaşık olarak son 200 yıl) olmalıdır. Bu geçmiş İnsanlar, Mekânlar, Olaylar ve Nesnelere başlıklarını kapsayacak şekilde ele alınmalıdır. İnsanlar, kentte iz bırakmış siyasi kişilerden, sanatçılardan, esnaf, mobil satıcılara kadar çok geniş bir yelpazeyi içine almaktadır. Yaşamın yer aldığı tüm fiziki mekân ve binalar ikinci başlığı oluşturmaktadır. Üçüncü başlık ise insanların ve mekânların tanık olduğu olayları/hikâyeleri içine almaktadır; bunlara gazete gibi yazılı kaynaklardan ve sözlü gelenek yoluyla ulaşılabilir. Son başlık ise bu dönemlerde kullandığımız olan objeler (ör. geleneksel ev eşyaları) ve üretilen eserleri (ör. harita) kapsamaktadır. Hiperlinkler sayesinde eserler ve bahsedilen başlıklar arasında bağlantılar sunulabilir; bir eserden diğer eserlere ve onların bilgilerine linklerle kolaylıkla ulaşılabilir. Böylece, tıpkı fiziksel müzede olduğu gibi, linkler sayesinde kullanıcı kendi istediği deneysel yürüngeyi şekillendirebilir. Hem verisel bilgileri hem yaşanmışlıkları kapsayacak şekilde, belirli bir eserin sayfasına giriş yapıldığında farklı toplumlar ve gelenekler tarafından nasıl değerlendirildiğine ve değiştirildiğine dair, 'modern' metotta olduğu gibi, kronolojik sınıflandırmalar da yapılabilir.

Turizm ve kitle açısından da Sanal Kent Müzesi oluşumu kentin tarihini güvenilebilir bir platformda uluslararası ulaşım açmak demektir. Sanal müze, yakın geçmişte adamızda iz bırakan Osmanlı ve İngiliz dönemleri gibi, Kıbrıs ve Kıbrıslı üzerinde soyut ve somut etkileri hakkında araştırma yapanlar için de bir arşiv görevi görecektir. Sanal Kent Müzesi'ni fiziksel bir arşivden farklı kılan nokta ise arşivsel bilgi dağılımı cihazlarına (rafklar, kodlu etiketler ve terimler) kıyasla düzensel olarak daha erişilebilir ve üstüne eklenebilir oluşu olacaktır. Bu noktada, Sanal Kent Müzesi kullanıcılarına aktif bir rol verilebilir ve kent hakkında kaynaklara sahiplerse, gerek araştırma makaleleri gerek yadigâr yükleme seçeneği verilebilecektir.

Kıbrıs'a Sanal Kent Müzeciliğinin başarılı biçimde aktarılması için müzeologluk ve/veya küratörlük alanında eğitim almış uzmanların, tarih bilimcilerin ve bilgisayar mühendislerinin birlikte çalışmasına ihtiyaç olacaktır. Dijitalliği hayatlarına bu denli entegre etmiş yeni nesillerin Sanal Kent Müzesi'ne erişimi olması demek, kültürel mirasın yeni bir nesil için kendini yenilemesi, yani potansiyel olarak yeniden doğması anlamına gelmektedir.

## Sanal Kent Müzesi İçin Önerilen Düzen

Sanal müzenin iki kısmı olması en uygunu olacaktır. Bir bölümü modern metodun uygulandığı eğitim ve araştırma amaçlı, diğeri ise eserlerle daha interaktif ve eğlenceli -'postmodern' metot - bir deneyim oluşturabilir. Ana sitede sanat eserinin verisel bilgileri ve fotoğrafı sunulup, ikinci kısmına yine hiperlink kullanılarak gidilebilir ve bu kısımda eserlerin sanal gerçeklik görünümü sağlanabilir. Oluşturulacak sanal gerçeklik mekânı laptop, tablet ve telefon ekranından görülebilmeye ek olarak, sanal gerçeklik gözlükleri sayesinde bedensel olarak da gezilebilecektir; bu da göz-merkezciliği aşan bir deneyim olacaktır. Sanal gerçeklik açısını öne çıkartmak için, sitenin açılışıyla birlikte, belirli sayıda sanal gerçeklik gözlükleri kiralanabilir ve halkın sanal müzeyi bu interaktif teknolojiyle gezmesine olanak sağlayan bir etkinlik düzenlenebilir. Böylece sanal müze hem uzman araştırmacılar hem de genel bir kitle için verimli olacaktır. Eserler hakkında

gözlemlenebilir bilgileri düzenleyen ana site 'didaktik açıdan değerlendirme' sunarken, ana siteye bağlı oluşturulacak sanal gerçeklik bölümü de 'sergilerin halk tarafından algılanmasında aktif/ etkin, interaktif/etkileşimli vb. yeni geliştirilen yöntemlerini' kapsamış olacaktır (Okan, 2018). Londra Britanya Müzesi'nin yaptığı gibi panoramik kamerayla kaydedilebilecek (Şekil 3) kent müzemiz olmadığı için sıfırdan başlayıp sanal gerçeklik müzesinin oluşturulması gerekecektir. Buna iyi bir örnek DAÜ Mimarlık Fakültesi'nin pandemi döneminde öğrencilerinin projelerini sergilemek için oluşturduğu sanal gerçeklik sergisidir.



Şekil 4. DAÜ Mimarlık Fakültesi (2020). Öğrenci Projeleri Sergisi, (Erişim adresi: [https://www.artsteps.com/view/5ebd625d9df06a42985c3c647fbclid=IwAR3yLqDDWoNHo-dT8XP8UZRxaZx7M\\_Mug-VztDYDnpelmxnYbJ9eX4KQ5E](https://www.artsteps.com/view/5ebd625d9df06a42985c3c647fbclid=IwAR3yLqDDWoNHo-dT8XP8UZRxaZx7M_Mug-VztDYDnpelmxnYbJ9eX4KQ5E)).

Tablo 1. Sanal Kent Müzesi Görev Dağılımı Önerisi.

Rol Alacak Kişiler					Konu (Bizans, Lüzinyan, Venedik, Osmanlı, İngiliz dönemleri ve yakın tarih)			
Yönetici	Müzeolog / Küratör	Tarihçi / Sanat Tarihçi / Antropolog / Arkeolog (lar)	Fotoğrafçı	Grafik Tasarımcı ve Bilgisayar Mühendisi (leri)	Somut Tarih		Soyut Tarih	
Finansman ve organizasyon yönünden projeyi takip eden	Uluslararası müze standartlarını korumak için karar, yön ve denetim sağlayan	Eserlerin verisel bilgilerine erişen, belgeleyen ve doğrulayan	Toplanan nesnelerin profesyonel olarak fotoğflanması	Ana site ve sanal gerçeklik platformlarını oluşturan	Mekânlar	Nesneler	Kişiler	Olaylar

Projede görev alacak aktörlerin genel olarak rolleri şöyle olacaktır:

Yönetici, finansman ve organizasyon yönünden projeyi takip edecek olan

kişidir. Müzeolog/Küratör(ler), projenin her etabında uluslararası müze standartlarını korumak için karar verme süreçlerine yön verecek kişilerdir. Küratörler üretilecek olan Sanal Kent Müzesi'ne dair önceden üretilmiş sanal müzeleri araştırıp projeyi örneklendirecektir. Ek olarak, fiziksel kent müzelerini inceleyip, kullanılan sergileme ve anlatım tekniklerinin sanal ortama nasıl adapte edilebileceğini araştıracaktır. İlaveten, Küratörler projenin kültürel ve bulgusal dalı altında görev alacak olan Tarihçi / Sanat Tarihçi / Antropolog / Arkeolog (lar) ile birlikte çalışarak, dahil edilecek nesnelere ve hikâyelerin tespit edilip seçilmesinden sorumlu olacaktır. Kültürel ve bulgusal dalın kapsamında işlev gören kişilerin en önemli sorumluluğu içeriklerin dokümantasyonlarını yapmak olacaktır. Sanal müze kapsamında kentin yakın tarihinin hikâyelendirilme şeklinin güvenilir ve akıcı bir çizelgede gittiğini garantilemekte de ses sahibi olacaktırlar. Her figüre bilgi alanlarına bağlı olarak Mekânlar, Nesnelere, Kişiler ve Olaylar kategorilerinden uygun olan seçenek(ler) tahsis edilecektir. Örneğin, hikâyeler, olaylar ve karakterleri Tarihçi ve Sosyal-Kültürel Antropologlar tarafından incelenebilir. Sanatçıları ve sanat ürünlerini Sanat Tarihçilerin, nesnelere ve mekânlar gibi taşınabilir veya taşınamayan kültürel miras unsurlarını ise Arkeologların incelemesi uygun olabilir. Bulgularla hikâye oluşturma noktasında gerek devlet arşivlerden gerek özel arşivlerden faydalanma imkanı sağlanmalıdır. İçerikler, süreç boyunca hasar görmeyeceklerini garantileyecek Müzeolog gözetimi altında, dijital ortama taşınmaları için Fotoğrafçı tarafından kayda alınacaktır.

Grafik Tasarımcı ve Bilgisayar Mühendisi(leri), Küratörlerle birlikte çalışarak kullanımı kolay site tasarımı planını gerçekleştirecektir. Oluşturulacak iki üç taslaktan kullanım koşulları geniş bir kitleye hitap edebilecek, sıklıkla bilgisayar kullanmayan çocuk ve yetişkinler de göz önünde bulundurularak taslak belirlenecektir. Bu safhada, algı yönünden en uygun taslağın hangisi olduğuna dair bir psikoloğa veya pazarlama psikolojisi alanında çalışan bir uzmana danışılabilir. Bunun paralelinde, içeriklerin 18 yaş altı kişilere nasıl erişilebilir ve ilgi çekici kılınabileceğine dair çocuk gelişim uzmanının da görüşü projede yer alabilir. Grafik Tasarımcı ve Bilgisayar Mühendisi(leri) olan kişiler Müzeolog/Küratörler birlikteliğinde karar verilmiş olan site düzeninin ve sanal gerçeklik platformunun oluşturulması için program yazılımında görev alacaktır. Sanal gerçekliğin nispeten yeni bir teknoloji olmasından dolayı, herhangi bir bilgisayar programcısından ziyade, özellikle sanal gerçeklik yazılım programlarında deneyim sahibi bir mühendis tespit edilmelidir. Oluşturulacak yazılımın hem bilgisayarda hem de telefonlarda herhangi bir işlev bozukluğu olmadan kullanılabilmesine dair kalite kontrolü yapılmalıdır. Ayrıca, KKTC'de sanal suçlar ile ilgili henüz kapsamlı bir yasa olmadığından dolayı, oluşturulacak müzenin bir hukuk danışmanı tarafından ele alınması, yasal sürecin değerlendirilmesi gerekecektir.

Sunulan çeşitli Sanal Kent Müzesi düzenleme ve sergileme seçeneklerinden anlaşılabilen üzere sanal müzeciliğin kullanıcı için potansiyeli geniştir. Projenin zorluğu ise önceden bahsedilen klasik sanal müze kurma şeklinin tersine ilerlemek olacaktır; fiziksel müzeyi sanala dönüştürmek yerine, sanaldan başlamak.

Fakat Sanal Kent Müzesi oluşturulduğu takdirde, nasıl merak dolapları müzelerin iskeletini oluşturduysa, ilerde üretilebilecek bir Kent Müzesi'nin küratörlük iskeletini Sanal Kent Müzesi oluşturabilecektir. Bu noktada Kuzey Kıbrıs'ın oluşturacağı sanal müze, enderi ve zoru başaracağı için gayet değerli olacaktır.

## Sonuç

Merak dolaplarından başlayarak bilgisayar ekranlarına giren müze tarihine ayak uydurmamız gerekmektedir. Pandeminin hızlandırdığı teknoloji, müzecilik ve erişilebilirlik açısından olan gelişmeler bize hızlı ilerlemek için gerekli olanağı sunmuştur.

Kütüphanelerin geçirdiği dönüşüm süreci gibi, müzecilik de öyle bir dijital etaptan geçmektedir. Bu süreci ihmal etmek, hem interneti sosyal medya ortamının illüzyonlarından ibaret görmek hem de tarihin sadece fiziksel olarak korunmasını savunmak, sanal müzenin kente kazandırabileceğini hiçe saymak demektir.

Küratörler ve müzeologlar sergilerde dünyanın nasıl yansıtılacağına kararını vererek toplumun bilgi üretimine katkıda buldukları için, çevrimiçi veya çevrimdışı müzecilik kapsamında önemli bir yetkiye sahiptirler. Kuzey Kıbrıs'ta bu gibi sergi şekilleriyle bilgi üretimi oluşturan, yani küratörlük yapmakta olan uzman kişiler nadirdir. Fakat müze sistemini kullanıp yaratılabilecek olan bilgi üretimi ve dağılımı, bize geçmişimizi etik ve çekici bir şekilde sunup, unutturmamak için önemli bir rol üstlenecektir.

Kuzey Kıbrıs'ta ancak, sanal müzecilikle başlayıp, küratörler ve müzeologlarla birlikte müzelerin eğlence, bilgi ve araştırma merkezi olarak tanıtımına dair çalışmalar yapılırsa, müzeler toplumun bilincine kazandırılabilir.

'Bu yeni döneme yönelik olarak Kuzey Kıbrıs'taki kentlerimiz için Sanal Kent müzelerimizi tasarlayabiliriz. Biz müzelerimizi dünyadaki genel yaklaşımın tersine, önce sanal olarak yapabiliriz. Normalleşme döneminde ise sanalı fiziksel kurguya da döndürebiliriz' (Dağlı, 2020b: para.4). Başlangıç noktası olarak kullanabileceğimiz herhangi bir kent müzemiz olmadığından dolayı, uluslararası sanal müzecilik standartlarını uygulayarak oluşturulabilecek platformun belirli bir kreatif sınırı da yoktur. Nasıl dijital dünya, sanal dünyanın yerini alamazsa, sanal müzecilik de oluşturulacak herhangi bir fiziksel Kent Müzesi'nin yerine geçmeyecektir. Fakat kentsel belleği dijital ortamda belgeleyecek olan 'dijital vekil', yani Sanal Kent Müzesi, kültürel mirasa yeni bakış açıları ve ilgi oluşturulması yolunda büyük bir adım olacaktır.



## Kaynakça

- Acland, A. ve Waddell, N. (2020). 'What is a Museum?', *Medium of the Museum Podcast* (Erişim adresi: [https://podcasts.google.com/feed/aHR0cHM6Ly9mZWVkc3B3V0LmNvbS8xMzcwMjMyLnJzcw/episode/nV6enNwcm91dC01NzMyMjg0?sa=X&ved=0CAQKqfYCaChcKEwigk\\_z1vY7vAhUAAAAAHQAAAAAQAg&hl=en-CY](https://podcasts.google.com/feed/aHR0cHM6Ly9mZWVkc3B3V0LmNvbS8xMzcwMjMyLnJzcw/episode/nV6enNwcm91dC01NzMyMjg0?sa=X&ved=0CAQKqfYCaChcKEwigk_z1vY7vAhUAAAAAHQAAAAAQAg&hl=en-CY)).
- Akçay, T. (2020). 'Hayallerdeki 'müze'', (Erişim adresi: <http://blog.milliyet.com.tr/hayallerdeki--muze-/Blog/?BlogNo=56807>).
- Ashmolean. (2017). 'The Story of the World's First Public Museum', (Erişim adresi: <https://www.ashmolean.org/article/the-story-of-the-worlds-first-public-museum>).
- BBC. (2020a). 'Pandemi nedir, ülkeleri nasıl etkiler?', (Erişim adresi: <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-51614548>).
- BBC. (2020b). 'Türkiye'de sosyal medya ne kadar ve nasıl kullanılıyor?', (Erişim adresi: <https://www.bbc.com/turkce/haberler-turkiye-53259275>).
- BBC. (2020c). 'How do we know about the Vikings?', (Erişim adresi: [http://www.bbc.co.uk/history/ancient/vikings/evidence\\_01.shtml](http://www.bbc.co.uk/history/ancient/vikings/evidence_01.shtml)).
- Bennett, T. (1995). 'The Exhibitionary Complex', *The Birth of the Museum* (London: Routledge), 59-88.
- Benjamin, W. (2007). 'The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction', *Illuminations* (New York: Schocken Books), 217-254.
- Cameron, F. (2004). 'Digital Futures I: Museum Collections, Digital Technologies, and the Cultural Construction of Knowledge', *Curator The Museum Journal*, cilt 1, 3, 325-340.
- Cameron F. ve Kenderdine S. (2007). *Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse* (Massachusetts: The MIT Press).
- Dağlı, U. U. (2017). 'Çağdaş Kent Anlayışı Doğrultusunda Mağusa Gazi İlkokulu Üzerine Bir Senaryo', (Erişim adresi: <https://www.havadiskibris.com/cagdas-kent-anlayisi-dogrultusunda-magusa-gazi-ilkokulu-uzerine-bir-senaryo/>).
- Dağlı, U. U. (2018). 'Gazimağusa Suriçi'nde kent müzesi açılmalı', (<https://www.kibrisgazetesi.com/kibris/gazimagusa-suricinde-kent-muzesi-acilmali-h36736.html>).
- Dağlı, U. U. (2020a). 'Prof. Dr. Uğur Ulaş Dağlı'nın "Müzeler Günü ve Haftası" mesajı', (Erişim adresi: <https://www.kibrismanset.com/guncel/prof-dr-ugur-ulas-daglinin-muzeler-gunu-ve-haftasi-h282601.html>).
- Dağlı, U. U. (2020b). 'DAÜ Mimarlık Fakültesi Dekanı Prof. Dr. Uğur Ulaş Dağlı'nın "Müzeler Günü ve Haftası" Mesajı', (Erişim adresi: [https://www.emu.edu.tr/tr/haberler/haberler/dau-mimarlik-fakultesi-dekani-prof-dr-ugur-ulas-daglinin-muzeler-gunu-ve-haftasi-mesaji/1206/pid/3412?utm\\_campaign=tr&utm\\_medium=News&utm\\_source=rss](https://www.emu.edu.tr/tr/haberler/haberler/dau-mimarlik-fakultesi-dekani-prof-dr-ugur-ulas-daglinin-muzeler-gunu-ve-haftasi-mesaji/1206/pid/3412?utm_campaign=tr&utm_medium=News&utm_source=rss)).
- Dedehayır, H. (2013). 'Kent Tarihi Müzeleri ve Arşivleri', (Erişim adresi: <https://www.tarihikentlerbirlii.org/wp-content/uploads/KentMuzeleri-Ekitap.pdf>).
- Dijital Arkeoloji Enstitüsü. (2016). 'The Triumphal Arch', (Erişim adresi: <http://digitalarchaeology.org.uk/the-triumphal-arch>).
- Doğan, S. (2018). 'Müzecilikte Dijital Dönüşüm, Değişen Müze Teknolojileri ve

- Ulusal Bilgi Politikası', (Erişim adresi: <https://kamkongresi.com/wp-content/uploads/2018/12/muzecilikte-dijital-dönüşüm-değişen-müze-teknolojileri-ve-ulusal-.pdf>).
- Fleming, T. (2009). 'Embracing the Desire Lines: Opening up Cultural Infrastructure', (Erişim adresi: [https://www.watershed.co.uk/sites/default/files/publications/2011-08-23/Embracing\\_the\\_Desire\\_Lines.pdf](https://www.watershed.co.uk/sites/default/files/publications/2011-08-23/Embracing_the_Desire_Lines.pdf)).
- Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti Eski Eserler ve Muzeler Mudurluğu. (2019). 'Müze ve Ören Yerleri', (Erişim adresi: <https://web.archive.org/web/20190214002729/http://eemd.gov.ct.tr/tr-tr/muzeveorenyerleri.aspx>).
- Geismar, H. (2018). 'Ways of seeing: from the rambaramp to Google Earth', *Museum Object Lessons for The Digital Age* (London : UCL Press). 79-86.
- Giritli, F. (2012). 'Kuzey Kıbrıs'ta Müzede Eğitim Çalışmalarının Değerlendirilmesi', *Yaratıcı Drama Dergisi* 2012, Cilt 7, Sayı 13, 9-21.
- Google Arts & Culture. (tarih yok). 'A Brief History of Book', (Erişim adresi: <https://artsandculture.google.com/story/a-brief-history-of-books/OAXR-SPRqMOCew?hl=en>).
- Güven, S. (2016). 'Çağdaş Müzecilik Değerlendirmeler ve Politika Önerileri', *Museum Professionals*, (Erişim adresi: <http://cagdasmuzebilim.ankara.edu.tr/wp-content/uploads/sites/384/2016/04/Çağdaş-Muzecilik-Eğitimi-Degerlendirme-ve-Politika-Önerileri.pdf>).
- ICOM. (2007). 'Museum definition', (Erişim adresi: <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>).
- Itelson, M. (2019). 'How Gen Z Presents A Challenge to Traditional Arts Organizations', (Erişim adresi: <https://psmag.com/ideas/how-gen-z-presents-a-challenge-to-traditional-arts-organizations>).
- Malraux, A. (1967). *Museum Without Walls*, (New York: Doubleday & Company).
- Moss, R. (2020). 'British Museum website revamp puts over 4 million collection objects online', (Erişim adresi: <https://museumcrush.org/british-museum-website-revamp-puts-over-4-million-collection-objects-online/>).
- Okan, B. (2015). 'Günümüzde Müzecilik Anlayışı', *Sanat ve Tasarım Dergisi Anadolu Üniversitesi*, 187-198 (Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/192420>).
- Okan, B. (2018). 'Günümüz Müzecilik Anlayışındaki Yaklaşımlar ve Müze Oluşumunu Etkiyelen Unsurlar', *Tykhe Sanat ve Tasarım Dergisi*, Cilt 3, 4, 215-242. (Erişim adresi: [http://tykhedergi.duzce.edu.tr/Dokumanlar/tykhedergi/Dosyalar/S\\_4%20Berna%20okan.pdf](http://tykhedergi.duzce.edu.tr/Dokumanlar/tykhedergi/Dosyalar/S_4%20Berna%20okan.pdf)).
- Sarsılmaz, Y. (2010). 'Müzelerde Teknoloji Kullanımı', *ABMYO Dergisi*, 20, 45-53.
- Schimelpfenig, R. (2017). 'Digital Surrogates', *Public Services Quarterly*, 13:3, 184-189, (Erişim adresi: <https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/15228959.2017.1338540?needAccess=true>).
- Schweibens, W. (2004). 'The Development of Virtual Museums', *ICOM News*, 3, 3.
- UNDP. (2018). '2008-2018: 10 years working together for our common heritage', (Erişim adresi: <https://www.cy.undp.org/content/cyprus/en/home/library/partnershipforthefuture/2018-tcch-publication.html>).