

**TC
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI
MÜZECİLİK YÜKSEK LİSANS PROGRAMI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**SANAT MÜZELERİNDE
ETKİLEŞİMLİ ALANLAR**

**SALIHA NESLİ GÜL
10714001**

**TEZ DANIŞMANI
Yrd. Doç. Dr. Kadriye TEZCAN AKMEHMET**

**İSTANBUL
2014**

TC
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI
MÜZECİLİK PROGRAMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

SANAT MÜZELERİNDE
ETKİLEŞİMLİ ALANLAR

SALİHA NESLİ GÜL
10714001

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih: 06.05.2014
Tezin Savunulduğu Tarih: 29.05.2014

Tez Oy birliği / Oy çokluğu ile başarılı bulunmuştur.

Unvan Ad Soyad

İmza

Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Kadriye T. AKMEHMET

Jüri Üyeleri: Yrd. Doç. Dr. Simge. E. ORHUN

Yrd. Doç. Dr. Mehmet Şah MALTAŞ

İSTANBUL
MAYIS 2014

ÖZ

SANAT MÜZELERİNDE ETKİLEŞİMLİ ALANLAR

Saliha Nesli Gül

Mayıs, 2014

Çağdaş müzecilik anlayışının benimsenmesiyle beraber, nesne odaklı yaklaşım yerini izleyici odaklı yaklaşıma bırakmıştır. İzleyici odaklı yaklaşım, müze ve çevresinde değişimlere yol açmış, izleyiciyi ön planda tutan etkinlik ve uygulamalar yapılmıştır. Teknolojik gelişmeler ve sanayi toplumundan bilgi toplumuna geçişle yaşanan toplumsal dönüşümler de, bu değişimleri desteklemiştir. Müzelerin toplumsal rolünün ve toplumla kurduğu ilişkinin zamanla değişmesi ve teknolojik gelişimin olanakları, sergileme yöntem ve tekniklerini etkileyerek sergilerin yapısını değiştirmektedir. Sergileme alanlarının da değişime uğradığı ve izleyicilere yönelik etkileşimli galerilerin ve alanların oluşturulduğu görülmektedir. Oluşturulan etkileşimli galeri ve alanlarda, süreç ve süreçte edinilen bilgiler ön plana çıkmaktadır. Tezle, fiziksel bağlamda sanat müzelerinin etkileşimli alanlarındaki sergilemenin anlaşılmasına katkıda bulunmak amaçlanmıştır. Bu bağlamda, sanat müzeleri etkileşimli alanlarının doğası hakkında ve daha spesifik olarak hedef kitle için sanat nesnesinin dönüştürülmesi, yorumlanması, ve sunulmasıyla ilişkili sanat müzelerinin etkileşimli alanlarının sergi tasarım stratejileri hakkında veriler toplamak hedeflenmiştir. Tez kapsamında, sanat müzelerinde etkileşimli galeriler ve sergi alanlarına yönelik çalışmalar ve yaklaşımlardan yola çıkılarak anket yöntemiyle saha araştırması gerçekleştirilmiştir. Araştırma sonunda etkileşimli galeri ve alanların çoğunlukla aile ve çocukları hedef aldığı, eğitimsel ihtiyaçlarla düzenlendiği ve müze koleksiyonuyla ilişkili olmak üzere bilginin aktarılması ve deneyimin sağlanması için çeşitli sergileme yöntem ve tekniklerin kullanıldığı anlaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Çağdaş Müzecilik, Müzelerde Etkileşim, Sanat Müzeleri, Etkileşimli Alanlar, Etkileşimli Öğrenme, Sanat Nesnesi.

ABSTRACT

INTERACTIVE SPACES IN ART MUSEUMS

Saliha Nesli Gül

Mayıs 2014

Together with the adoption of modern museology, object-oriented approach gave place to the audience-driven approach. Audience-oriented approach, has led to changes in and around the museum, besides applications and activities which foreground audiences were made. Technological advances and social transformations experienced by transition from industrial society to information society have also supported this change. Social role of the museums and their relation with society which change over time and opportunities of technological development changes the structure of the exhibitions by influencing the presentation methods and its techniques. It is seen that exhibition spaces are also subjected to change and interactive galleries, spaces for audience were created. In the created interactive galleries and spaces, process and the information obtained in the process come into prominence. In this thesis, it is aimed to contribute to the understanding of the display of interactive spaces in the physical context of art museums. In this context, It is targeted to collect data about the nature of interactive spaces in art museums and more specifically to gather data about the exhibition design strategies of art museums's interactive areas regarding the installation, display and interpretation of art objects for target audiences. In the scope of this thesis, by starting from the studies and approaches for galleries and exhibition areas in the interactive art museums, field research was conducted through questionnaire method. In the result of this research has been understood that these galleries and spaces which is mostly for families and children, arranging for educational needs and using various exhibition techniques and methods for providing experience and transferring of knowledge regarding to museum collection.

Keywords: Contemporary Museology, Interactivity in Museums, Art Museums, Interactive Spaces, Interactive Learning, Art Object.

ÖNSÖZ

Bu tez, sanat müzelerinin etkileşimli alanlarını değerlendirmek; fiziksel bağlamında sanat müzelerinin etkileşimli alanlarının hedef kitle için yorumlanması, sergilenmesi ve kurulmasıyla ilgili sergi tasarım stratejileri hakkında veriler toplamak için hazırlanmıştır. Bu doğrultuda, Amerika ve Avrupadaki sanat müzeleri üzerinden yapılan bir anket çalışmasıyla, etkileşimli sergilerin doğası ve sanat müzelerinde etkileşimli alanlar incelenmiştir.

Bu tezin ortaya çıkmasında her türlü bilgisini paylaştan, görüş ve önerileriyle bana yol gösteren ve destek olan danışmanım Sayın Yrd. Doç. Dr. Kadriye TEZCAN AKMEHMET'e sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Bu konu üzerinde araştırmalarım destek olan ve önerilerde bulunan başta Sn. Yrd. Doç. Dr. Simgе ESİN ORHUN olmak üzere tüm Müzecilik Yüksek Lisans programı hocalarıma, tezimin anket çalışmasında bana destek olan Sn. Koray SAĞLAM'a teşekkürü bir borç bilirim.

Tez yazma süresince bana destek olan ve yardımlarını esirgemeyen dostlarıma ve aileme de ayrıca teşekkürlerimi sunarım.

İstanbul; Mayıs, 2014

Saliha Nesli GÜL

İÇİNDEKİLER

Sayfa No.

TEZ ONAY SAYFASI	
ÖZ	ii
ABSTRACT	iii
ÖNSÖZ.....	ix
İÇİNDEKİLER	x
TABLolar LİSTESİ.....	xii
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xiii
KISALTMALAR	xiv
1.GİRİŞ	1
2.MÜZELERDE ETKİLEŞİM.....	5
2.1. Etkileşim Kavramı	7
2.2. Müze, Öğrenme ve Etkileşim İlişkisi	9
2.3. Sanat Müzelerinde Etkileşim	12
2.3.1. Amaç ve Kapsamı	15
2.3.2. Müzelerde Etkileşimli Öğrenme	17
2.3.3. Etkileşimli Sergiler	19
2.3.3.1. Eller Üzerinde (Hands-On).....	22
2.3.3.2. Katılımlı (Participatory)	26
2.3.3.3. Etkileşimli (Interactive)	27
2.3.4 Etkileşimli Sergi Geliştirme	29
3.SANAT MÜZELERİNDE ETKİLEŞİMLİ ALANLAR	35
3.1. Sergileme Yöntem ve Teknikleri	36
3.2. Etkileşimli Alanlar ve Müze İzleyicisi	41
3.2.1. Cleveland Sanat Müzesi ‘ <i>Gallery One</i> ’	46
3.2.2. Speed Sanat Müzesi: ‘ <i>Art Sparks</i> ’	47
3.2.3. High Sanat Müzesi	48
4. ARAŞTIRMA: SANAT MÜZELERİNDE ETKİLEŞİMLİ ALANLAR VE SANAT NESNESİ	51
4.1. Amaç	51

4.2.	Yöntem.....	52
4.3.	Veri Toplama	53
4.4.	Bulgular ve Değerlendirme.....	54
4.4.1.	Örneklem Tanımı	54
4.4.2.	Sanat müzelerinin ne kadarı etkileşimli alanlara yer vermektedir?. 56	
4.4.3.	Bu etkileşimli alanlar nasıl görünmektedir?.....	58
4.4.4.	Sanat nesnesinin hedef kitle için yorumlanması, gösterilmesi ve kurulmasıyla ilişkili olarak sanat müzeleri etkileşimli alanlarında sergi tasarım süreçleri nasıldır?	64
4.5.	Sonuç ve Tartışma.....	67
5.	SONUÇ.....	2
KAYNAKÇA	75	
EKLER.....	80	
Ek 1.	Anket Protokolü	80
Ek 2.	Anket Formu.....	82
ÖZGEÇMİŞ.....	93	

TABLÖLAR LİSTESİ

	Sayfa No.
Tablo 1: Etkileşimli Ve Etkileşimli Olmayan Müze Hakkında İzleyicilerin Görüşleri.....	42
Tablo 2: Müze Yönetim Yapısı.....	55
Tablo 3: Müzenin Sergi Alanı	55
Tablo 4: Müze Sergilerinin Yorumlanması, Kurulumu Ve Tasarımında Görev Alan Personel Sayısı.....	56
Tablo 5: Müzenin Etkileşimli Alan Sayısı.....	56
Tablo 6: Müzelerin Etkileşimli Alana Sahip Olmama Sebepleri.....	57
Tablo 7: Etkileşimli Alanın Ne Zaman Faaliyete Geçirildiği.....	57
Tablo 8: Müzelerin Etkileşimli Alana Sahip Olmama Sebepleri.....	58
Tablo 9: Etkileşimli Alanın Hedefi Kitlesi.....	59
Tablo 10: Müze Etkileşimli Alanlarında Hangi Etkileşimli Teknolojilerin Kullanıldığı.....	61
Tablo 11: Müze Etkileşimli Alanın Sergi Gelişme Süreciyle İlgili Yaptığı Değerlendirme Türü.....	63
Tablo 12: Sanat Nesnesinin Kullanımıyla İlgili	64
Tablo 13: Etkileşimli Alanda Sanat Nesnesinin Hangi Yollarla İzleyiciyle Etkileşime Geçtiği	65

ŞEKİLLER LİSTESİ

Sayfa No.

Şekil 1:	Luminous Flux'ta. Camille Utterback'ın Etkileşimli Bir Video Çalışması.....	14
Şekil 2:	Speed Sanat Müzesi Louisville, Leatherman Art Sparks Etkileşimli Galeri.....	16
Şekil 3:	John ve Mabel Ringling Sanat Müzesi, Galeri 12, Hands-on Galeri Alanı.....	17
Şekil 4:	Tel Aviv Sanat Müzesi.....	24
Şekil 5:	Tel Aviv Sanat Müzesi	25
Şekil 6:	Viktorya ve Albert Müzesi, Kristal Palas İnşası.....	26
Şekil 7:	Skillball Kültür Merkezi, Los Angeles. Katılımlı 1000 Dergi Sergisi.....	27
Şekil 8:	Çoklu dokunma (<i>Multi -Touch</i>) Uygulaması. Cleveland Sanat Müzesi, Amerika.....	28
Şekil 9:	MIT Müzesi 'Robotlar ve Ötesi' Sergisinde Giyilebilir Araç.....	38
Şekil 10:	MOMA Art Lap Ipad.....	39
Şekil 11:	New York Modern Sanat Müzesi, Çoklu Dokunmatik Kiosklar.....	40
Şekil 12:	Manchester Müzesi Galerisinde Haptik Ünitesi.....	41
Şekil 13:	'Gallery One'da Lens Kullanımı.....	46
Şekil 14:	'Gallery One'da Ipad Kullanımı.....	47
Şekil 15:	Speed Sanat Müzesi Hands-on Aktivitesi.....	48
Şekil 16:	High Sanat Müzesi Etkileşimli Galeri.....	49
Şekil 17:	High Sanat Müzesi 'His'galerisi.....	50

KISALTMALAR

PDA's	: Personal Digital Assistant
ICOM	: International Council of Museums
LED	: Light Emitting Diode

1. GİRİŞ

21. yüzyılda müzenin temel işlevlerinden biri olarak iletişimin önem kazanmasıyla, müzelerde izleyicilerin aktif katılımına olanak tanıyan düzenlemelere daha fazla yer verilmeye başlanmıştır. Etkileşimli sergi alanları ve galeriler düzenlenerek, müzelerde sergileme üzerinden izleyici katılımlı bir iletişim alanı oluşturulmuştur. Oluşturulan etkileşimli galeri ve alanlarda, süreç ve süreçte edinilen bilgi ön plana çıkmaktadır. Çoğunlukla, aile ve çocuklara yönelik bu galeri ve alanlar müzelerin eğitimsel ihtiyaçlarına cevap vermekle kalmayıp izleyiciyi de pasif konumdan aktif konuma taşımaktadır.

Etkileşimli alanlar ve ilgili uygulamalar ilk olarak bilim müzelerinde olmuş sonrasında diğer müze türlerinde de uygulanmaya başlamıştır. İngiltere’de bilim müzeleri eller üzerinde (*hands-on*) sergilerle bunu başlatmıştır. Aynı zamanda, etkileşime geçen panoların ve dokunmatik ekranların kullanımı artmıştır. Bu gelişmelerle müze ortamı, değişken ve organik bir yapıya sahip olmaktadır.

Etkileşimli alanlar ve galeriler ile ilgili araştırmalar çoğunlukla bilim müzeleri üzerinden incelenmekte, sanat müzeleri çoğunlukla arka planda kalmaktadır. Oysaki 2000’li yıllardan sonra sanat müzelerinde ciddi oranda etkileşimli alanların arttığı gözlemlenmekte ve bu alanda yapılan çalışmalar artmaktadır. Smithsonian Enstitüsü, 2002 yılında etkileşimli sergi geliştirmeyle ilgili bir rehber hazırlamıştır. Bu rehberde, etkileşimli sergi geliştirme süreciyle ilgili olarak kavramsal, tasarım ve değerlendirme aşamalarında nelere dikkat edilmesi gerektiğini açıklamaktadır. J. Paul Getty Müzesi, 2005 yılında ‘Tarih ve Sanat Müzelerinde Aile Odaklı Etkileşimli Alanlar’ başlıklı bir sempozyum düzenlemiştir. Bu sempozyumda, tasarım zorlukları ve ihtiyaçlar, öğrenme tarzları ve deneyimler üzerine konular tartışmaya açılmıştır. High Sanat Müzesinin 2005’te ‘İzleyiciyi Anlama: Etkileşimli Aile Galerisi’ ve Cleveland Sanat Müzesinin 2013’te ‘Sanat Müzesi Deneyiminin Dönüşümü’ isimli kendi etkileşimli galerilerini anlattıkları çalışmaları mevcuttur.

Anlaşılabacağı gibi, bu alanla ilgili bazı tartışmalar ve incelemeler gündeme taşınmaya başlanmıştır. Ancak sanat müzelerinin bireysel çalışmaları dışında, sanat müzelerinde varolan sergilerden yola çıkılan toplu bir durum incelemesi; sanat müzelerindeki etkileşimli sergi ve galeriler hakkında yeterli bilgi bulunmamaktadır.

Bu tez ile geçmiş çalışmalardan farklı olarak, sanat müzelerinin kalıcı etkileşimli alanları üzerine bir durum incelemesi yapılmaktadır. Tezin amacı, fiziksel bağlamda sanat müzelerinin etkileşimli alanlarındaki sergileme stratejilerinin anlaşılmasına katkıda bulunmaktır. Bu doğrultuda, sanat müzeleri etkileşimli alanlarının doğası hakkında ve daha spesifik olarak hedef kitle için sanat nesnesinin kurulması, yorumlanması ve sergilenmesiyle ilişkili olarak sanat müzelerinin etkileşimli alanlarının sergi tasarım stratejileri hakkında veriler toplamak hedeflenmiştir.

Tez amacına yönelik olarak bu araştırmada üç temel soruya yanıtlar aranmıştır:

1. Sanat müzelerinin ne kadarı etkileşimli alanlara yer vermektedir? Yer vermiyorsa bunun nedenleri nelerdir?
2. Bu etkileşimli alanlar nasıl görünmektedir? Sanat müzeleri etkileşimli alanlarının doğası nasıldır? Amaçları, hedefleri, sergi tasarım stratejileri ve kullandıkları yöntemler nelerdir?
3. Bu alanlardaki sanat nesneleri etkileşimli hale nasıl dönüştürülmekte, hedef kitleye yönelik nasıl kurulmakta, yorumlanmakta ve sergilenmektedir?

Etkileşimli alanlardan kastedilen ise müze mekânında etkileşimli araçları içeren müze galerileri ve sergileridir. Tezde, sanat müzeleri, sanat müzelerinin etkileşimli alanlarındaki sergilemeler -müze deneyimi ile ilişkili bağlamsal öğrenme modelinin içinde tanımlanan, müze deneyimini etkileyen temel bağlamlardan biri olan- fiziksel bağlam açısından değerlendirilmektedir. Mekânla ilişkili olarak müze deneyimi, sanat nesneleri ve izleyici ilişkisi göz önünde tutulmaktadır. Müzelerde fiziksel etkileşimin kullanımına bağlı olarak; sanat müzelerinde yapılan etkileşimli sergi alanları ve galerilerinin hangi amaçla yapıldığı, oluşturulması sürecinde sanat nesnesinin etkileşimli hale nasıl dönüştürüldüğü, hedef kitleye yönelik nasıl kurulduğu, sergilendiği ve yorumlandığı incelenmekte; bu doğrultuda kullanılan yöntem ve araçların tespitinin yapılmakta; bunların eğitsel yönü ve izleyici deneyimi ilişkisi sorgulanmaktadır.

Araştırma genel konu itibariyle ‘Müzelerde Fiziksel Etkileşimin Kullanımı’ boyutunda ele alınmıştır ve özel olarak ‘Sanat Müzelerinde Etkileşimli Alanlar ve Sanat Nesnesi’ konusu irdelenmektedir. Bu çalışmada, Avrupa ve Amerika’daki sanat müzelerinden bazıları incelenmiştir. Bu konudaki uygulamaların en çok Avrupa ve Amerika’da olması ve ilk uygulamaların Avrupa’da varlık göstermesi böyle bir sınırlamayı gerektirmiştir. Çalışma kapsamında, sanat müzelerinin sadece kalıcı etkileşimli alanları incelenmiştir.

Etkileşim (*Interactivity*) bu çalışmada, insanların çevrelerinde karşılaştıkları nesneler, yüzeyler ve ortamlar ile karşılıklı iletişim içine girdikleri görüşü üzerinden tanımlanmıştır (Shettel, 1991). Etkileşimli sergi ise, izleyicinin sergide etkileşime geçip bir değişiklik ürettiği araçlarla olmaktadır. Çalışmada yer alan etkileşimli sergiler, bir araçla fiziksel etkileşime geçenleri konu almakta zihinsel etkileşim boyutuyla ilgilenmemektedir. Bu sergilerde önemli olan, ziyaretçi kontrolünde değişikliğin sağlanmasıdır. Etkileşimli alanlardan kastedilen, müze sergi mekanları ve galerileridir. Dolayısıyla sanal uygulamalar (sanal müzeler) ve etkileşimli sanat bu çalışmanın konusu dışındadır.

Tez çalışmasında ele alınan sanat nesnesi, sanatsal bir üretim olarak değil, etkileşimli alan içinde sergilenme ve etkileşimli araçlarla hedef kitleye yönelik yorumlanma şekliyle incelenmiştir. Etkileşimli alanlarda, sanat nesnesinin kendisi salt bir sanatsal üretim olarak sergilenmekten ziyade çoğunlukla etkileşimli araçlarla dönüştürülmektedir. Etkileşimli araçlar, izleyici tarafından sanat nesnesinin ve/veya ilişkili olduğu dönemin, konunun, malzemelerin, tekniğin vb.nin algılanması ve anlaşılır olması için kullanılmaktadır.

Bu çalışmada alan yazın taraması ve anket yöntemi kullanılmıştır.

Öncelikle müzelerde etkileşim ve sanat müzelerinde etkileşimli alanlarla ilgili alan yazın taraması yapılmış, daha sonra da web tabanlı anket Amerika ve Avrupa’daki sanat müzelerinin katılımı ile gerçekleştirilmiştir.

Çalışmanın ilk bölümü ‘giriş’tir. İkinci bölümünde, birinci bölümde kısaca yer verilen etkileşim kavramından kapsamlı olarak bahsedilmektedir. Müzelerin temel işlevleri doğrultusunda etkileşimin müzelerde yer alma süreci ve müzelerin geçirdiği dönüşüm ortaya konmaktadır. Devamında sanat müzeleri sergilerinde etkileşimin

kullanımı incelenmiş; hangi amaçla yapıldıkları, ne gibi uygulamaların ve örneklerin olduğundan bahsedilmiştir. Etkileşimli sergilerin ortaya çıkışı ele alınmış ve etkileşimli sergi türleri -eller üzerinde (hands-on), katılımlı (participatory) ve etkileşimli (interactive) sergiler- irdelenmiştir.

Üçüncü bölümde sanat müzelerinde etkileşimli alanlar ele alınmıştır. Bu doğrultuda, etkileşimli alanlarda uygulanan sergileme yöntem ve tekniklerinden bahsedilmiştir. Sanat müzeleri etkileşimli alanlarında sanatın yorumlanması ve ziyaretçi deneyimi ele alınmıştır. Etkileşimli alanlarda sanat yapıtının yorumlanması ve bununla ilgili yaklaşımlar tartışılmış ve ziyaretçi deneyimiyle ilgili çalışmalar incelenmiştir. Aynı konu başlığında, etkileşimli galerilerde ziyaretçi odaklı öğrenme ve aile ve çocuk odaklı öğrenme örneklerle incelenmiştir. Sanat müzelerinde etkileşimli alanlar kapsamında aile galerileri, bilim ve çocuk müzelerinden farkı ortaya konarak ele alınmıştır.

Tezin araştırma bölümü olan dördüncü bölümünü tezin ana araştırması oluşturmaktadır. Anket yönteminin kullanıldığı bu araştırma ile elde edilen veriler analiz edilmiş ve değerlendirilmiştir.

Bu tez çalışması ile, etkileşimli sergi alanları aracılığıyla sanat nesnesinin hedef kitleye yönelik nasıl sergilendiği, yorumlandığı ve kurulduğu ile müzelerin sergileme ve eğitim işlevine nasıl katkı sağladığı incelenmiştir. Tez etkileşimli sergi yöntem ve tekniklerinin sanat müzelerinin etkileşimli alanlarında nasıl uygulandığına dair bir kaynak sağlamaktadır. Bu alanda çalışanlara ve ilgili araştırmacılara, faydalanabilecekleri bir kaynak olması da beklenmektedir.

2. MÜZELERDE ETKİLEŞİM

Müzelerin halka açılmasından bu yana müze türleri, işlevleri ve sorumlulukları ve faaliyet alanlarında değişimler meydana gelmiştir.

Müzelerdeki değişim, müzelerin nesne odaklı yaklaşımdan izleyici odaklı yaklaşıma geçmesiyle, kısaca iletişim kavramının ön plana çıkmasıyla başlamıştır. ICOM'un tanımında müzelerin toplumun hizmetinde olduğunun vurgulanmasıyla (Tezcan Akmehmet,2005, 19) müzelerin çevreyle ve toplumla olan ilişkisi de önem kazanmaya başlamış ve toplumdaki rolünün ne olduğu da tartışılır hale gelmiştir.

21. yy'da koruma ve araştırmanın yanında iletişimin müzenin temel işlevlerinden biri olmasıyla, müzeler, iletişim ve araştırmaya da yönelerek, bilginin sağlandığı ve araştırmaya olanak tanıyan yerler haline gelmiştir. Bu değişimin nedenlerinden biri de müzelerin ekonomik olarak varlıklarını sürdürme çabasından ileri gelmiştir. Endüstri devrimi sonrası insanların kendilerine ayıracakları vaktin artması sonucu, insanların zamanla etkinlik olarak müzelerde vakit geçirmesine, dolayısıyla müzelerin pazarlama ve gelir getiren faaliyetlerle ilgilenen kurumlara dönüşmelerine de yol açmıştır (Schubert, 2000, 68). 1980'lerde izleyici odaklı bir anlayış müzelerde olmaya başlamıştır. Amerika ve İngiltere'de hükümetin müzelere yönelik azalan bütçeleri karşısında, müzeler izleyicilerden maddi gelir elde etmek amacıyla onların ihtiyaçlarını tespit ederek karşılama fikrine yönelmişlerdir. Bu amaçla ticari parklardan perakende alışveriş ve evde düzenlenen eğlencelere kadar eğlence endüstrisiyle rekabet içine girmişlerdir (Caulton, 1998, 1). Bu rekabet ortamı, müzeleri daha geniş izleyici kitlesine ulaşma çabasına yönlendirmiş; teknolojik gelişmelerin de bu bağlamda kullanılmasıyla, müze ve toplum etkileşimi arttırmıştır.

İzleyici ve hizmet odaklı anlayış, müze kavramını değiştirerek sergilemeyi de etkilemiştir. Müzeler, izleyicinin aktif katılımcı olarak rol alabilecekleri bir laboratuvara dönüşmeye başlamıştır (Schubert, 2004, 65). İletişim işlevine verilen

önemin yanında teknolojik gelişmelerin sağladığı olanaklarla müzelerde ziyaretçilerin aktif katılımına imkan tanıyan düzenlemelere daha fazla yer verilmeye başlanmıştır (Greenhill, 1992).

Geleneksel müzecilik anlayışının yerini çağdaş müzecilik anlayışının almasıyla, müzelerde atölyeler, konferanslar, süreli sergiler vb. etkinliklere daha fazla yer verilmeye başlanmıştır. İzleyici müzenin bir parçası olarak, müze çevresi ve mekânında kendine yer bulmaya başlamıştır.

İzleyici ve hizmet odaklı anlayış, müze kavramını değiştirerek sergileme teknik ve yöntemlerini de etkilemiştir. Müzeye gelen izleyiciler, günümüzde sadece cam vitrinlerin içerisinde sergilenen nesnelere bakmak yerine, sergilerde aktif olarak rol alabilecekleri ve keyif alabilecekleri düzenlemelere ihtiyaç duymaktadırlar (Caulton, 1998, 1). Aynı zamanda, sergilerdeki değişimlerle eğitimsel etkinliklerde de artış olmuştur.

İzleyicinin dâhil olduğu aktif katılıma olanak tanıyan etkileşimli olarak tanımlanan sergiler, bilim müzeleriyle başlamış olup, süreç içinde diğer müze türlerinde de uygulanmaya başlanmıştır. Bileşik krallıklarda eller üzerinde (*hands-on*) sergiler, etkileşimli yaklaşımlarla ilk olarak bilim merkezlerinden müzelere doğru yayılmıştır (Caulton, 1998, 1). Londra’da bilim müzesinin karşılama kısmında –Bristol ve Glasgow bilim merkezlerinde olduğu gibi- özellikle ekranlı ve dokunmatik olarak kullanılan bilgi sağlayan ve etkileşime geçen bilgi panoları ve ekranların kullanımı yaygınlaşmıştır. Bu uygulamalar müze ortamında etkileşimin kullanılmaya başlandığını göstermektedir.

1920’li yıllarda Avrupa Bilim Müzeleri, bilim ve teknoloji sunmalarının yanında izleyicilerin nesneleri kullanmalarına olanak tanıyan düzenlemelere yer vermişlerdir. Sergilerin etkileşimli yönüne ağırlık vermeye başlayan müzeler, öğrenme sürecinde izleyicilerin müze ortamında fiziksel katılımını beklemişlerdir. 1933 yılında Amerika Birleşik Devletlerinde de yaygınlaşmaya başlayan bu düşünce, bütün bilim müzelerinde etkileşimin gerekli olduğu görüşüyle kabul görmüştür (Bedno, 1999, 4). Bu düşünce halen varlığını sürdürdüğü gibi diğer müze türlerine de yayılmıştır.

Bu dönüşümle müzelerin faaliyet alanlarında özellikle sergilerde değişimler meydana gelmektedir. Müzelerde sergiler yoluyla bilgiyi çoğaltmak ve anlaşılır kılmak için

nesneyi görünür kılmak ve izleyiciyi nesne ile etkileşime sokmak önem kazanmıştır. Değişen müze tanımı ve teknolojisi müzelerde etkileşimi mümkün kılmıştır.

Sonuç olarak, hem izleyici açısından eğitsel bir ihtiyaç hem de müze açısından izleyiciyi aktif kılma yolu olarak etkileşim müzelerde kullanılmaya başlanmıştır.

2.1. Etkileşim Kavramı

Etkileşim kavramı, pek çok tanımla bütünleşmektedir. Genel olarak etkileşim, bir butona dokunarak bilginin sağlanması olarak düşünülmekte ve insanlara, bir butona basarak istedikleri şeyi seçme olanağı sunduğundan ibaret olduğu sanılmaktadır. Oysaki ‘etkileşim’ kavramının tanımı hala tartışmalıdır ve sınırlı net bir tanım tam olarak yapılamamıştır. Sheizaf Rafaeli’ye göre, etkileşim tam manasıyla açıklanamayan bir anlama sahiptir. Diğer taraftan, ‘etkileşim’ gibi, ‘etkileşimli medya’nın da ne olduğu net değildir.

En temel haliyle etkileşim, bir iletişim kavramıdır. Türk Dil Kurumunun etkileşim kelimesini, ‘birbirini karşılıklı etkileme işi’ olarak tanımlanmıştır (Türk Dil Kurumu, [10.09.2013]).

Michael Jackel (1995) etkileşim kavramını; değiş-tokuş ve karşılıklı etki olarak tanımlamaktadır. Jackel’a göre, farklı alanlara yoğunlaşırsak karşımıza farklı ve çeşitli ‘etkileşim’ tanımları ortaya çıkmaktadır. Bu alanlardan örnek vermek gerekirse; mühendislik alanında ‘etkileşim’, baskı altındaki iki farklı malzeme arasındaki ilişkiyi ve hareketi ima etmektedir. Tıp alanında ‘etkileşim’, aynı zamanlarda verilen iki ilaç arasındaki karşılıklı etkileşim olarak tanımlanmaktadır (Jensen, 1998, 188).

Bu tezde, etkileşim (*Interaction*), insanların çevrelerinde karşılaştıkları nesneler, yüzeyler ve ortamlar ile karşılıklı iletişim içine girdikleri görüşü üzerine temellenmektedir. Smithsonian Enstitüsü tarafından hazırlanan ‘Etkileşimli Sergi Geliştirme’ rehberine göre etkileşim, fiziksel eylem gerektirmektedir (Developing Interactive Exhibitions at the Smithsonian, 2002, 1; Belcher, 1991, 65). Bu rehber’de etkileşimin, fiziksel aktiviteyle, bilgiyle ve teknolojiyle olan yakın ilişkisine vurgu yapılmaktadır.

Jens F. Jensen'in 'Etkileşim' (1998) isimli makalesinde ise etkileşimden, trilyonlarca dolarlık endüstriye sahip, insanların hayatında alışveriş yapmayı, oyun oynamayı ve öğrenmeyi değiştirecek olan yeni bir teknoloji olarak bahsedilmektedir (Jensen, 1998, 185).

Etkileşimler (*Interactivities*), yapıldıkları dönemdeki üst düzey medya ve yazılım potansiyelini temsil etmektedirler. Bazı bilgisayar destekli etkileşimler senelerce süren bir yazılım geliştirme sürecinin sonucunda ortaya çıkmaktadır (Ramsay, [13 Ekim 2013]).

Sonuç olarak, 'etkileşim' tanımı kullanıldığı alanla ilgili olarak değişim göstermekte ve hangi bağlamda kullanıldığına göre anlamı farklılaşmaktadır.

Bu tezin kapsamıyla ilişkili ve sosyal bilimler alanında 'etkileşim' tanımı için en önemli üç disiplin; sosyoloji, iletişim çalışmaları ve bilişimdir (Jensen, 1998, 188). Sosyolojiye göre 'etkileşim', insanların davranışlarını birbirlerine adapte ettikleri, karşılıklı beklentiler ya da reddedilmeler olsun olmasın sosyal hayatın en temel birimi olarak görülmektedir. Sosyoloji'de, etkileşimsiz iletişim mümkündür ancak iletişim olmadan etkileşimden söz edememekteyiz. Özellikle sosyoloji'de, sembolik etkileşimden söz etmek mümkündür ki bu da gündelik yaşamla ilgili bir yaklaşımdır. Sembolik etkileşim, insanların etkileşimi (dil) esnasında ortaya çıkan semboller ve anlamlar yoluyla iletişim kurmasıdır (Blumer, 1986, 47).

Medya ve iletişim çalışmalarında etkileşim kavramı net bir açıklamaya sahip değildir. Alıcıların bir medya ile iletişime geçmesi olarak etkileşim tanımlanmaktadır. Medya teknolojileri yönünden etkileşim'de, kullanıcı girdisi önemli olmaktadır. İletişim çalışmaları yönünden ise, sosyoloji alanında olduğu kadar açık ve görünür bir etkileşim olmasa da, okuyucu ve metin arasında bir etkileşim söz konusudur. Buradaki anlamıyla etkileşim, 'ilişki', 'yorumlama' veya 'okuma' olarak gözükmektedir (Jensen, 1998, 189). Bu yönüyle de sosyolojiye yakın durmaktadır.

Bilişim alanında ise, insan ve makine etkileşimi ön plandadır ve insan-bilgisayar etkileşimi (*human-computer interaction*) ifadesi de sıklıkla kullanılmaktadır. Bilişim alanında etkileşim aynı zamanda bir sürece bağlıdır ki bu süreç insan bilgisayarı kullanmaya başladığında ortaya çıkmıştır. Sosyoloji alanının tersine bilişim'de,

iletiřim olmadan etkileřim mmkn olmaktadır (insan-makine gibi). Ancak etkileřim olmaksızın iletiřim mmkn olmamaktadır (insan-bilgisayar gibi). Biliřim alanında ‘etkileřim’, insan ve makine arasındaki sretir (Jensen, 1998, 190).

Kısaca, sosyoloji alanında etkileřim, iki veya daha fazla insan arasındaki karřılıklı etkileřimi; biliřim alanında, insan ve makine arasındaki iliřkiyi; iletiřim ve medya alıřmaları alanında ise, bir ortam zerinden etkileřimin saęlanması’nın yanı sıra medya kullanımıyla ortak bir řekilde insan ve iletiřim iliřkisine dayanmaktadır.

2.2. Mze, ęrenme ve Etkileřim İliřkisi

Mzede ęrenme bireyin bilgi, beceri, tutum, inan, duygu ve dřncelerinde deęiřim olarak tanımlanmaktadır (Tezcan Akmehmet, 2003, 134). Bu řekliyle ęrenme, bireyin davranıřlarında deęiřim saęlamakta ve mze deneyimi bunu desteklemektedir. Mze gezme deneyimi, izleyicinin mze mekanıyla iletiřime gemesine olanak tanımlanmaktadır.

Mzeler, izleyicilere kiřisel, sosyo-kltrel ve fiziksel baęlamda ęrenmelerine ve mzeyle etkileřime gemelerine olanak tanımaktadır. Bu noktada ‘‘baęlamsal ęrenme modeli’’ n plana ıkmaktadır. John H. Falk ve Lynn D. Dierking (1998)’in ele aldıkları řekliyle ‘‘baęlamsal ęrenme modeli’’  yaklařım zerine ve bu yaklařımların birbirleriyle etkileřimi zerine temellenmektedir. Bu  yaklařım řunlardır:

1. Kiřisel Baęlam
2. Sosyal Baęlam
3. Fiziksel Baęlam

Kiřisel baęlam, mzede bireyin kendi deneyimine gre algılama ve hareket etme durumudur. Gruptan, kiřilerden baęımsız kendi ilgi, beceri ve merakları doęrultusunda izleyiciler mze ziyaretini yapmakta ve mzedeki etkinliklere katılmaktadırlar. Dolayısıyla mze iinde yer alan etkileřimli alanlara izleyiciler kendi tercihleri doęrultusunda dahil olmaktadır.

Sosyal bağlam, müzelere ziyareti sosyal ilişkiler boyutunda ele almaktadır. Çoğu insan müzeleri grupça ziyaret etmektedir. Ya da bireysel olarak başvurduğu bir grup etkinliğine dahil olmaktadır. Müzenin kalabalık olması, sosyal bağlamla ilgili bir durumdur. İzleyici deneyimini müze kalabalığı etkilemektedir. Bu noktada, oluşturulan alanların kaç kişiyi kapsayacağı önemli olmaktadır.

Fiziksel bağlam, müze mekânına izleyiciler nesneleri görebilmek için gelmektedir. Müzede yer alan nesneleri, sadece o müzede görebileceğini bilerek gelir. Bu da müzede nesnelerin gücünü gösterir. Aynı zamanda müze mimarisi, ziyaretçiyi etkilemektedir. Müzenin fiziksel görünümü, mimarisi, galerileri, yerin yarattığı his, koku ve sesler bütünüyle izleyiciyi etkilemektedir. Sergilerin tasarımı, izleyicilerin sergiyle olan iletişimini etkilemektedir.

Sanat müzelerinde etkileşimli sergilerin sosyal, bireysel ve fiziksel bağlamda öğrenmeye etkisi bulunmaktadır. Etkileşimli galerilerin çoğunluğu, konstrüktivist (yapılandırımcı) öğrenme modeli üzerine temellenmektedir. Yapılandırımcılık, temelde öğrenenin mevcut bilgilerini kullanarak yeni bilgi edinmesini, öğrenmesini ve kendine özgü bilgi oluşturmasını açıklamaya çalışan bir öğrenme kuramıdır (Hein, 1998, 34).Yapılandırımcılık, öğretimle ilgili bir kuram değil, bilgi ve öğrenme ile ilgili bir kuramdır. Bu kuram bilgiyi temelden kurmaya dayanmaktadır. Bu öğrenme modeline göre, birey bilgiyi kendi yapılandırmakta ve uygulamaya koymaktadır (Perkins, 1999, 8). Keşfederek öğrenmeye olanak tanımaktadır.

Speed Sanat Müzesinde *Art Sparks* aile etkileşimli galerisi de konstrüktivist öğrenme modeli üzerine temellenmiştir. Çocuklar için tasarlanmış bu galerinin öğrenme modeli, çocuk merkezli yaklaşımlarla *hands-on* (eller üzerinde) ve *minds-on* (zihinler üzerinde) üzerine kurulmuştur (Adams ve diğ., 2002, 3). Müze ortamında çocuklara sağlanan etkileşimle kendi anlamlarını oluşturmalarına olanak tanınmaktadır.

Hands-on sergilerde sanat nesnesi hakkında bilgi o nesnenin ilişkili olduğu aktivitelerle edinilmektedir. Bu aktiviteler, çoklu duyuşal öğrenme deneyimi sağlamaktadır. Örneğin; High sanat müzesinin '*Sensation*' etkileşimli galerisi, çocuklar için dokunma ve duyma duyularına yönelik etkileşimli aktiviteler sunmaktadır (Forbes ve diğ., 2005, 1). *Minds-on* sergiler ise zihinsel aktivitelerle ilgilidir.

Müze ve sergileme bağlamında ‘etkileşim’ kavramı, sosyal bilimler alanında olduğu gibi kolay tanımlanamamaktadır. Müze profesyonelleri arasında etkileşimli deneyimlerin terminolojisi konusunda bir tartışma söz konusudur (Adams, Luke, Moussouri, 2004, 156). Müzelerde, ‘etkileşim’ kelimesi, çeşitli deneyimleri sağlayan olanaklar olarak kullanılmaktadır. Etkileşim kelimesi sık sık bilgisayar-temelli deneyim olarak müzelerde anlaşılmasına karşın, aslında izleyicilerin etkileşim sürecinde oyun oynamasına vurgu yapmaktadır (Adams, Moussouri, 2002, 1). Oyuna yapılan vurgu eğitim yoluyla bilgi edimini de ön plana çıkarmaktadır.

21. yüzyılda müzelerde izleyici odaklı yaklaşımın benimsenmesiyle, müze toplum ilişkisine bağlı olarak etkileşim kavramı ön plana çıkmıştır. Burada söz konusu ‘etkileşim’ sosyolojik boyutta olup, bilişim daha sonra teknolojik gelişmelerle yer bulmaya başlamıştır.

Müze etkileşimi, teknolojinin ve etkileşimin birleşerek oluşturulduğu bir talebe bağlı olarak ortaya çıkmıştır (Ramsay, 1998, 1). Müzelerde “etkileşim” terimi genellikle sergileme etkinliği üzerinden tanımlanmaktadır. Pek çok müzede etkileşimli uygulamalar, sadece sergilenen ürün ile ilgili olmayarak, eğitim politikaları gereğince öğrenme araçları ile ilgili, öğretici bir çözüm veya sadece eğlence amaçlı olarak da kullanılmıştır. Buna bağlı olarak etkileşimli uygulamalar, eğitsel, sosyal ve eğlenceli aktivitelerle izleyicilerin dikkatini çekmiş, müze içerisinde izleyicileri öğrenmeye yönlendiren birer araç olarak kullanılmıştır (Tsitoura, 2010, 90).

Birçok müze özellikle bilim ve çocuk müzeleri, hemen hemen bütün sergilerinde etkileşimli bileşenleri kullanmaktadır. Sanat, doğa ve doğa tarihi müzeleri de nesne üzerine izleyicinin dikkatini çekmek için etkileşimli deneyimler sunmaktadır. Diğer taraftan izleyicilerin de artan bir ilgisi söz konusudur. Pek çok izleyici, müzede bireysel ve fiziksel olarak nesneyle meşgul olmak istemektedir (Adams, 1997; Falk, 2002). Sanat müzelerinde kullanılan teknoloji tabanlı etkileşimli araçlar bilim müzelerindekilerden farklı olmamakla birlikte mekanik etkileşimli araçlar serginin temasına göre çeşitlilik göstermektedir.

Etkileşimli yaklaşımlar müzeler tarafından genellikle öğretici araçlar olarak kullanılmıştır, bazen de hem öğretici hem eğitici hem de eğlenceli olması arasında

gidip gelmiştir; bu gibi durumlarda kavramsal nitelikte olan ve çoğu etkileşimli nesnelerden oluşan uygulamalar aynı zamanda tanıtım amacıyla da kullanılmıştır (Tsitoura, 2010, 89). Ancak amaç ne olursa olsun izleyici her zaman önemsenmiş ve ön plana çıkmayı başarmıştır.

Müzelerde etkileşimli nesneler, eğitici olmalarının yanı sıra izleyiciyi müzeye çekme peşindedir ve bunu düşünerek, geleneksel sergileme yöntemlerinden uzaklaşarak deneyime yönelmektedirler. “Deneyim, nesne ile iletişime geçen insan üzerine yoğunlaşır ve müze artık onun eğitimsel yönüne cevap vermekle yükümlüdür” (Hein, 2000). Dolayısıyla yapılan etkinlikler, bilgi vermekte ve etkileşime olanak tanımaktadırlar.

Müzelerde ‘etkileşim’ terimi genellikle ‘etkileşimli sergileme’yle birlikte kullanılmaktadır (Tsitoura, 2010, 89). Buna bağlı olarak eğitimsel, sosyal ve eğlenceli faaliyetlerle izleyiciler müzeye davet edilmektedirler.

İzleyicilerin fark edilir ölçüde ilgisine karşın, müze ortamında etkileşimli deneyimlerin izleyiciye ve öğrenmeye nasıl bir katkı sağladığına dair araştırmalar azdır (Adams ve diğ., 2004, 156). Pek çok müze etkileşimli bileşenlerle sergilerin ön değerlendirme, biçimlendirici ya da son değerlendirmelerini sonuçlandırırken, bu sonuçları yüksek derecede sınırlandırılmaya yatkındırlar. Büyük oranda bu çalışmalar yayınlanmamış şekilde kalmaktadır.

2.3. Sanat Müzelerinde Etkileşim

Sanat müzelerinde etkileşim sergilemeyle ilişkili olarak çeşitli şekillerde gerçekleştirilmektedir. Sanat müzeleri doğası gereği sanat nesnesi üzerine yoğunlaşır ve bünyesinde barındırdığı koleksiyonu sergileyerek işlevlerinden birini yerine getirmiş olur. Dolayısıyla nesneyi ne şekilde sergilediği önem arz etmektedir. Geleneksel sergileme anlayışının dışına çıkan etkileşimli sergiler ve alanlar, izleyiciye nesne üzerinden etkileşimli bir deneyim sunmaktadır.

Bilim ve çocuk müzeleriyle karşılaştırıldığında, sanat müzelerinde etkileşimli alanların ve sergilerin kurulması daha sonraları olmuştur. Önceliği aileler ve çocuklar olan etkileşimli alanlar 2000’li yılların başında bazı sanat müzelerinde varlığını

göstermiştir (Adams, Moussouri, 2002, 6). Çocuk müzelerinin ve bilim merkezlerinin doğasında etkileşim varken ve izleyici deneyimi üzerine yoğunlaşırken, sanat müzelerinde durum biraz daha farklılık göstermektedir. Bilim ve çocuk müzelerinin doğasında fiziksel deneyim üzerinden bir takım bilgileri anlaşılır kılma vardır. Sanat müzeleri – aynı zamanda tarih ve doğal tarih müzeleri- ise nesne merkezlidirler (Adams ve diğ., 2004, 158; Adams, Moussouri, 2002, 6). İzleyicinin ilgisini ve zamanını nesne üzerinde toplamayı istemektedirler. Dolayısıyla sanat müzelerindeki etkileşim, izleyicinin dikkatinin çekerek nesnenin takdir edilmesine ve anlaşılmasına yoğunlaşmaktadır. İzleyicilerin fikir ve konuları keşfetmeleri ve anlamaları için sanat müzeleri isteklidirler fakat nesne üzerine odaklanmaktadır. Bu yüzden sanat müzelerinde ‘nesne’ ve ‘etkileşim’ arasında bir gerilim vardır (Adams, Moussouri, 2002, 6).

Etkileşimin sanat müzelerinde kullanımı giderek yaygınlaşmaktadır. Etkileşimli uygulamalar, dekoratif sanatlar ve sanat müzelerinin yorumlayıcı çerçevesinin bir parçası haline gelmiştir (Bedno, 1999, 4). Örneğin; Denver sanat müzesi ‘Sadece Eğlence için Aile Merkezi’ni müzenin koleksiyonundan yola çıkarak etkileşimli alanlar oluşturmuştur. Berkshire ve Merver gibi geleneksel koleksiyonlara sahip müzelerde de etkileşimli uygulamalarla karşılaşılmaktadır.

Marianna Adams ve Theano Moussouri ‘Sanat ve Tasarım Müzelerinde Etkileşimli Öğrenme’ (2002, 6) makalesinde, sanat müzelerinde etkileşimli alanlar için iki model önerisinde bulunmaktadır.

Etkileşimli alanların iki modeli (Adam, Moussouri, 2002, 6) şunlardır:

1. Etkileşimli deneyimler sağlayan ve izleyicilere sanatın yorumlanmasında yardımcı olan alanlar,
2. Belli düzeylerde izleyicinin etkileşimini sağlayan ve sanat nesnesinin kendisi etkileşimli olan alanlar.

Bu alan modellerinin ilkinde sanatın yorumlanması söz konusudur. Sanat müzeleri etkileşimli alanları geliştirmeye başladığında, bu alanlarda sunulan deneyimler bilim ve çocuk müzelerine benzer etkileşimli deneyimler sunmuştur. Müze sergi

alanlarının belirli yerlerinde bireysel deneyim sağlayan etkileşimli alanlar mevcuttur. Bu alanlardan bazıları özel olarak korunan sanat yapıtlarını da içermektedir (Adams, Moussouri, 2002, 7).

İkinci alan modeli, belli düzeylerde izleyiciyle etkileşimi sağlayan ve sanat yapıtlarının kendisi etkileşimli olan alanlardır. Bu etkileşimli alanlar, etkileşimli deneyim olarak sanat yapıtını/etkileşimli sanat enstalasyonlarını içermektedir. Kısaca değinmek gerekirse; çağdaş sanatçılar tarafından medyum olarak teknolojinin çeşitli kullanımları söz konusudur. Bazı sanatçılar sanal gerçeklikle ilgilenmekte ve izleyici ile etkileşime girebilecek sanat yapıtları üretmektedirler.



Şekil 1: Luminous Flux'ta. Camille Utterback'ın Etkileşimli Bir Video Çalışması

Marianna Adams, Theano Moussouri, 2002, **Interactive Learning in Museums of Art and Design**, Leicester, University of Leicester, 9.

Örneğin; Şekil 1'de Camille Utterback'ın etkileşimli video çalışmasından bir kare görülmektedir. Sanatçı'nın bu çalışması, kameranın önünde hareket eden izleyicinin görsel birikimini sağlamaktadır. Kırmızı ve yeşil renklerde vücudun ana hatlarını süreli olarak üretmektedir. Kırmızılar yatay, yeşiller dikey imajlar oluşturmaktadır (Adams, Moussouri, 2002, 9). Görüldüğü üzere, sanat yapıtının etkileşimli olması konunun farklı bir boyutu olduğunu göstermektedir. Tez, sanat yapıtı olarak etkileşimle değil hedef kitle doğrultusunda sanat yapıtından ya da koleksiyondan

yola çıkılarak tasarlanmış etkileşimli sergileme yöntem ve tekniklerini konu aldığından, bu model tezin kapsamı dışında kalmaktadır.

2.3.1. Amaç ve Kapsamı

Bir müzenin etkileşimli alanları ve galerileri hangi amaçla kullandığı açık ve net olmalıdır (Adams ve diğ., 2004, 166). Çünkü etkileşim sadece bir araçtır ve doğru kullanıldığında izleyiciden çeşitli tepkiler alan bir uyarıcıdır. Anlamsız bir şekilde kullanıldığında müze alanını kaplamaktan öteye gidemez. Dolayısıyla ne çeşit bir öğrenme deneyimi sağlayacağı ve izleyicinin hangi deneyimleri ve bilgileri edineceği belli olmalı ve bunun üzerine araştırmalar yapılmalıdır.

Sanat müzelerinde etkileşimli alanların misyonları koleksiyonlarına, müzenin ya da serginin amacına bağlı olarak şekillenmektedir (Adams ve diğ., 2004, 158). Etkileşimli alanlar, sanat müzesinin misyonunun bir uzantısıdır. Misyonla örtüşmediği durumlarda, müzenin önemsiz eklentileri olma riskiyle karşı karşıya kalmaktadırlar.

Sanat müzelerinin etkileşimli galerileri kullanım amaçları çeşitlidir.

1. Etkileşimli galeri ve alanlar izleyicinin müzede zaman geçirmesi için izleyicinin dikkatini ve ilgisini nesne üzerinde toplamaya çalışmaktadır. (Adams ve diğ., 2004, 159). Bazı müzelerde orijinal nesneleri sunmak yerine manipülatif veya bilgisayar etkileşimli deneyimler sunulmaktadır. Örneğin; Cleveland Sanat Müzesindeki ‘*Gallery One*’ bunlardan biridir. ‘*Gallery One*’, müze koleksiyonunu çocuklar için etkileşimli bir duvarda sunmaktadır.
2. Etkileşimli galeriler/alanlar deneyim yoluyla bilgiyi kalıcı kılmak için çocuklara iyi bir öğrenme deneyimi sunmaktadırlar. Speed Sanat Müzesi ‘*Art Sparks*’ etkileşimli galerilerinde yaptıkları çalışmalarda etkileşimli galerilerin, çocukların nesnelerle meşgul olmaları ve nesnelerden öğrenmeleri için etkili bir yol olduğunu tespit etmişlerdir (Adams ve diğ., 2004, 160). Speed sanat müzesi ‘*Art Sparks*’ etkileşimli galerisinin hedefleri, çocuk ve ailelere sanat ve müze koleksiyonlarını etkileşimli bir biçimle tanıtmak ve müzelerde ziyaretçilerin ilgi ve merakını cezbederek hayat boyu öğrenme alışkanlığı kazandırmaktır (Adams ve diğ., 2002, 1).

3. Etkileşimli alanlar, izleyicinin sanat-tasarım kuralları ve elemanlarıyla ilişkili fikirleri keşfetmesine, farklı kültürleri ve çağları deneyimlemesine ve sanat teknikleriyle oynamasına teşvik etmektedir.



Şekil 2: Speed Sanat Müzesi Louisville, Leatherman Art Sparks Etkileşimli Galeri

Marianna Adams, Theano Moussouri, 2002, **Interactive Learning in Museums of Art and Design**, Leicester, University of Leicester, 7.

Şekil 2’de görüldüğü üzere, Speed sanat müzesinin *Laramie L. Leatheman Art Sparks* etkileşimli galerisinde izleyiciler 17.yy Hollanda koleksiyonundan kostümleri denemektedirler.

4. Eğitimciler tarafından müzelerde ailelerin dikkatini çekmek için de etkileşimli deneyimlere yer verilebilmektedir. High Sanat Müzesi etkileşimli aile öğrenme galerisi buna örnektir. Müzeye ‘sensation’ galerisi için aileler özellikle ziyarette bulunmakta ve müzenin diğer sergi alanlarından ziyade bu galeriyi gezmektedirler (Forbes ve diğ., 2005, 2).



Şekil 3: John ve Mabel Ringling Sanat Müzesi, Galeri 12, Hands-on Galeri Alanı

Marianna Adams, Theano Moussouri, 2002, **Interactive Learning in Museums of Art and Design**, Leicester, University of Leicester, 8.

Şekil 3’te ise John ve Mabel Ringling Sanat Müzesi *Hands-on* galeri alanında bir doçent, koruma teknikleri, malzemeler ve süreçleri hakkında konuşmaktadır.

Örneklerden görüldüğü üzere, her etkileşimli galerinin aktarmak istediği bilgi ve sağlamak istediği deneyim farklıdır. Bu deneyimler müze nesnesiyle doğrudan ilişki içinde olmakta ve bir amaca hizmet etmektedir.

2.3.2. Müzelerde Etkileşimli Öğrenme

Müzelerde öğrenme seçenekleri çeşitlidir. Koleksiyon üzerinden bilgi edinilebileceği gibi öğrenme sürecinin bir parçası olarak nesneler incelenebilmektedir (Greenhill, 1999, 127).

Müzelerde etkileşimli öğrenme koleksiyon ve sanat nesneleri üzerinden olmaktadır. Dolayısıyla etkileşimli öğrenmenin odak noktası nesnedir. Nesneye dokunmak ya da elle yoklamak heyecan verebilmektedir ve nesneyi öğrenme güdüsünü arttırmaktadır

(Hooper-Greenhill, 1999, 133). Sanat nesnesi veya koleksiyondan yola çıkılarak hazırlanan etkileşimli sergiler, etkileşimli öğrenme için kaynak sağlamakta; duyuları kullanmaya teşvik ettiği için öğrenme sürecini desteklemektedir.

Müzelerde etkileşimli öğrenme, müzelerde nesnelerle çalışma da olduğu gibi müzelerdeki koleksiyonların nasıl edinildiği, araştırıldığı ve bakımlarının yapıldığı sorularını gündeme getirmektedir (Hooper-Greenhill, 1999, 139). Dolayısıyla sorgulayarak ve araştırarak bilgi edinme süreci etkileşimli öğrenmede söz konusudur.

Müzelerde etkileşimler, geleneksel sergilerin aksine '*Hands-on*' sergilerdeki gibi, daha etkili eğitimsel araçlar sunmaktadır (Screven 1992; Koester 1993; McLean 1993; Russell 1994; Stevenson 1994'ten aktaran Witcomb, 2006, 355). Etkileşimli sergilerin bir türü olan *hands-on* sergilerde öğrenme deneyimi; bireyin bağımsız bir şekilde eylemde bulunmasına, grup içinde ekip olarak hareket etmesine ve çevresel faktörlerle tasarımın izleyiciyi nasıl etkilediğine bağlı olarak değişmektedir (Caulton, 1998, 18).

Etkileşimli öğrenme özellikle çocuk ve aileler için bir gereklilik olarak ortaya çıkmaktadır. Aile ve çocukların öğrenme ihtiyaçları, yetişkinlerin ihtiyaçlarından farklılık göstermektedir. Ailece vakit geçirebilecekleri, etkileşime geçebilecekleri alanlara ihtiyaç duymaktadırlar. Müzelerde aile öğrenmesi sosyo-kültürel bir deneyimdir. Aileler, farklı bedenlerden ve kesimlerden gelen kuşaklararası gruplardır. Sadece çocuk ve ebeveynleri değil büyükanne veya büyükbabaları da müzeleri ziyaret etmektedirler. Müze ortamında çocukların çoğu fiziksel ve duyuşsal ihtiyaçlarını karşılamaktadırlar (Black, 2012, 174). Müze türlerinde aile öğrenmesi üzerine yapılan araştırmada, sözel ya da sözel olmayan sosyal etkileşimlerin belirli türlerinin öğrenmeyle ilişkili olduğunu göstermiştir. Bu araştırmaya göre en sık uygulanan öğrenme davranışları şunlardır; sormak ve soruları yanıtlamak, tanımları sağlamak, açıklamaları sunmak, etiketleri sesli okumak, yönlendirmek ve yöneltmek, işaretlemek, gözlemlemek ve modellemek, taklit etmek ve rol yapmak, ip uçları sağlamak veya önerilerde bulunmak, iş yaratmak ve sunmak, takviye sağlamak (Adams ve diğ., 2010, 22).

2.3.3. Etkileşimli Sergiler

Teknoloji alanındaki yenilikler sergilerde ziyaretçiyle kurulan iletişimi etkilemiştir. Endüstrinin gelişmesiyle teknolojiye yararlanılmaya başlanılmış dolayısıyla sergilemede yeni teknikler uygulanır hale gelmiştir. Video gösterimler, kiosklar vb. teknikler bunlar arasında sayılmaktadır. Bu gelişmeler, ziyaretçinin sanat nesnesiyle kuracağı iletişime etkileşimli yöntemler kazandırmıştır.

Müzelerde sergileme yöntemlerinin geliştirilmesine yönelik pek çok tartışma mevcuttur. Bunlardan biride ‘Türkiye Müzeleri için Yönetimi ve İşletim Modeli Öneri Raporu’ (2010, 60) kapsamında gündeme getirilmiştir. Müzelerde görsel, işitsel öğeler içeren etkileşimli araçların kullanılması, izleyici odaklı etiket /bilgi panolarının çok dilli geliştirilmesi önerilmiştir. Bu proje raporunda önerinin sağlayacakları ve dikkat edilmesi gereken noktalar tespit edilmiştir:

Önerinin sağlayacakları genel olarak; izleyicide bilginin ve deneyimin kalıcılığı, dikkat çekme, müzenin anlaşılabilirliği, koruma bilincinin sağlanması şeklinde ifade edilmiştir. Dikkat edilmesi gereken noktalar ise; hedef kitle gruplarına yönelik düzenlemelerin yapılması, sergileme sisteminin dilinin anlaşılır olması, teknolojiyle olan ilişkinin dengeli olması ve serginin anlamını kaybetmemesi, uzman kadro ihtiyacının sağlanması ve teknik donanımın güncel olması olarak sıralanmaktadır. Sonuç olarak, müzelerde etkileşimli alanlar gerekli olduğu kadar uygulaması zor sergilemeler olarak karşımıza çıkmaktadır.

Ancak yine de uluslararası alanda müzelere baktığımız vakit bu tür etkileşimli sergilerin 2000’li yıllardan itibaren yaygınlaşmaya başladığını görmekteyiz. Müzeler tarafından uygulanan bu sergiler teknolojiyle yakından ilişkilidir. Teknoloji, izleyicilerin müze koleksiyonuyla ilgilenmeleri için önemli bir araçtır.

Stephen Bitgood’a göre (1991, 4) etkileşimin sergilemede kullanımı, izleyicinin sergide etkileşime geçip bir değişiklik ürettiği araçlarla sağlanmaktadır. Bu tanıma göre etkileşimli sergi, bir araçla fiziksel etkileşime geçmeyi kapsamakta ve zihinsel etkileşime geçmeyi kapsamamaktadır. Etkileşim, en basit anlamda düğmeye basılması ya da kol çevrilmesi ile sistemde bir hareketin meydana gelmesinden, çok karmaşık bir bilgisayar sistemlerine kadar uzanan geniş bir teknolojik alandaki araç,

gereç ve sistemler aracılığı ile sağlanabilmektedir. Bu sergilerde önemli nokta, ziyaretçi kontrolünde değişikliğin olmasıdır. Verilen mesaj, ziyaretçinin fiziksel eylemine bağlı ve fiziksel kontrolü altındadır (Shettel, 1991).

Stephen Bitgood (Jacksonville State Üniversitesinde Psikoloji Profesörü), aktif olarak cevap veren (etkileşim sağlayan) sergileri, “Eller Üzerinde Basit” (*Simple Hands-on*), “Katılımcılı” (*Participatory*) ve “Etkileşimli” (*Interactive*) olarak sınıflandırmaktadır. Bu üç ayrımın sınırları kesin olmamakla birlikte, genellikle birbirleri yerine kullanılmaktadırlar. ‘Etkileşim’ terimi, müzelerde serbestçe çeşitli deneyimleri tanımlamak için kullanıldığından, bazı terimler sık sık birbirlerinin yerlerine kullanılabilmektedir. Çoğunlukla insanların ne düşündüğüne göre şekillenen terimler ancak araştırmacılar ve müze pratisyenleri tarafından ayrı ayrı ele alınmaktadır. “Eller üzerinde (*hands-on*), zihinler üzerinde (*minds on*) ve katılımlı (*participatory*) terimleri, sanal ortamları ve sınırlandırılmamışlığı ima etmek için kullanılabilmektedir (Adams, Moussouri, 2002, 1). Tasarım süreçlerinin ve verilmeye çalışılan etkilerin farklı olması eller üzerinde (*hands-on*) ve etkileşimli sergiyi birbirinden ayırmaktadır (Bitgood, 1991).

Terimlere biraz daha ayrıntılı olarak baktığımızda; ‘Eller üzerinde’ (*Hands-on*) terimi dokunulabilen ve manipüle edilebilen sergiler için kullanılmaktadır. *Hands-on* sergilerin dokunmanın yanısıra düşünmeyi sağladığını göstermek için *minds-on*’la beraber kullanılmaktadır. Müze’de bilgisayar temelli deneyimleri tanımlamak için bazı insanlar etkileşimin anlamını sınırlandırmalarına rağmen, ‘etkileşim’ (*interactive*) ziyaretçinin süreçte rol aldığı bir yönü vurgulamaktadır. ‘Katılımlı’ (*participatory*) terimi ise sergiye ziyaretçileri çekmeyi, ziyaretçilerin birbirleriyle tartışmalarını, konuşmalarını ifade etmektedir. ‘Katılımlı’ (*participatory*) deneyimi tanımlamak için kullanılmaktadır, burada etkileşimli sanat nesnesi ziyaretçi için ayarlanmaktadır. Bu, sanatçıyla işbirliği sağlanması, sanat nesnesinin dönüştürülmesi ve oluşturulması için bir fırsat sağlamaktadır.

Stephen Bitgood’a göre aktif katılımlı sergilerin tepkisel bağlamda, uygulamaları bağlamında ve olası / beklenen etkileri bağlamında ayrımları yapılmıştır. Bitgood’a göre, tepkisel bağlamda sergi türleri:

- **Eller Üzerinde Basit (*Basic Hands-On*)**

Sergi ziyaretçileri dokunmaya, tırmanmaya vb. aktivitelere teşvik etmektedir.

- **Katılımlı (*Participatory*)**

Sergi, basit eller üzerinde (*hands-on*)’nin ötesinde, öğretme amaçlı bir cevap ya da sonuç vermektedir. Bu cevap ve sonuçlar diğerleriyle karşılaştırılmaktadır.

- **Etkileşimli (*Interactive*)**

Etkileşimli sergi, serginin durumunu değiştiren değişikliklere neden olan bir cevaba teşvik etmektedir, değişiklik ziyaretçinin kontrolü altında gerçekleşmektedir. İki seviyede de etkileşim mümkün olmaktadır.

Seviye 1: Basit bağlam (Örn: Bir butona basmak, ışığı yakmak.).

Seviye 2: Uzun süreli bağlam (Örn: Interaktif Bilgisayar Oyunu).

Bu bağlamda, etkileşimli sergi türlerini örneklerle incelediğimizde aşağıdaki sonuçlar ortaya çıkmaktadır (Bitgood, 1991, 5):

- **Eller Üzerinde Basit (*Basic Hands-On*)**

1. Hayvan Kürküne Dokunma
2. Bir hayvan heykeline tırmanma
3. İtfaiyecilerin elbiselerini giyinme,

- **Katılımlı (*Participatory*)**

1. Diğer hayvanlarla atlama mesafesini (veya ziyaretçilerin cevaplarını) karşılaştırma
2. Birkaç objeyi hissetme ve soğukluk, sertlik vb. karakteristik özelliklere göre karşılaştırma
3. Kaplumbağa iskeletini bir araya getirme ve doğru uygulamasıyla karşılaştırma

- **Etkileşimli (*Interactive*)**

1. Tersyüz edilebilir panelli etiket
2. Kontrol cihazları (butonlar, kaldıraçlar, krankla çalışanlar vb.) sergide değişiklik yapan (ışık, ses, nesnenin durumu vb.) kumandalara cevap verir.
3. Önceden görülmeyen şeyleri ortaya çıkaran büyüteç.

Etkileşimli sergi türlerinin izleyici üzerindeki olası etkileri üzerine örnekler:

- **Eller Üzerinde Basit (*Basic Hands-On*)**
 2. Algısal ve duyuşsal öğrenme üretmek
 3. Ziyaretçinin dikkatini nesne üzerine odaklamak
 4. İlgi artışı, davranışlarda deęişiklik vb. yaratmak. (etkili öğrenme)
- **Katılımlı (*Participatory*)**
 1. Durumlar ve nesneler arasında benzerlikleri ve farklıları öğretmek
 2. Ziyaretçinin dikkatini nesne üzerine odaklamak
 3. İlgi artışı, davranışlarda deęişiklik vb. üretmek. (etkili öğrenme)
- **Etkileşimli (*Interactive*)**
 1. Neden-sonuç ilişkisini öğretme (rehberli öğrenme ya da keşfedici öğrenmeden birini kullanma)
 2. Nesneler, olaylar arasında benzerlikleri ve farklılıkları öğretmek.
 3. Ziyaretçinin dikkatini nesne ya da duruma odaklamak.
 4. Etkili öğrenme (artan ilgi, davranış deęişikliği vb.)
 5. Ziyaretçilerin kendi kendilerini test etmesi
 6. Ziyaretçilerin kavramsal yönü

2.3.3.1. Eller Üzerinde (*Hands-On*)

Ziyaretçinin fiziksel olarak sergi nesnesiyle etkileşime geçmesi ister butonlara basarak ister bir bilgisayar klavyesini kullanarak ya da daha karmaşık bir aktiviteyi yerine getirerek gerçekleştirilsin buna eller üzerinde (*hands-on*) denmektedir (Caulton, 1998, 2). Aynı zamanda, *hands-on* sergiler ziyaretçi ve sergi arasındaki fiziksel etkileşimin bir çeşidini ifade etmektedir (Kennedy, 1994: 2).

Toplumun türlü kesimlerinin dikkatini çekmek için eğitimsel faaliyetlere ağırlık vermeye başlayan müzeler; çocuklar, aileler ve yetişkinler için programlar hazırlamıştır. *Hands-on* sergiler de eğitim felsefesi üzerine oturtulmuş, deneyime olanak tanıyan ve bireysel öğrenmeye açık tasarlanmış sergiler olarak müzelerde yerlerini almıştır. *Hands-on* sergiler, eğitici olmalarının yanı sıra izleyiciyi müzeye çekme peşindedir ve bunu düşünerek, geleneksel yöntemlerle sergilemelerden uzaklaşmaktadırlar. “Deneyim, nesne ile iletişime geçen insan üzerine yoğunlaşır ve müze artık onun eğitimsel yönüne cevap vermekle yükümlüdür” (Hein, 2000). *Hands on* sergiler, çocuklara sanatın dilini anlama, sanat eserini algılayabilme ve inceleme becerisini geliştirme, sanat nesnesine merak ve ilgi uyandırma, çocuğun iç dünyasını

zenginleştirme, aktivitelerle eleştiri ve takdir duygusunu yüceltme işlevleri sağlamaktadır.

Hands-on sergilerin etkileşimli olmaları için illaki ileri teknoloji barındırmaları gerekmemektedir aynı zamanda müzenin sanat yapıtlarını da içermesine gerek yoktur. Hands on sergilemelerde bir müze objesinin taklitleri yer alabilmektedir. Bu sergiler, izleyicilerin orijinal nesneyi sergi yoluyla anlamalarına yardımcı olmaktadır. Herhangi bir sanat galerisinde tek başlarına da var olabilen *hands-on* uygulamalarla da karşılaşmak mümkündür.

Zaman zaman etkileşim ve hands on tanımları birbirinin yerine kullanılabilmektedir. İki terimde, sergi nesnesinin, izleyicinin bireysel bilgisine bağlı olarak fiziksel etkileşimi ve çoklu geri dönüşümleri barındırdığını tanımlamaya uygundur. Hands on sergi’de tepkisel (reaktif) bir eylem bulunabilmektedir ancak bu bir etkileşim değildir. Bir butona basmak hands on olarak algılansa da etkileşimli olduğu düşünülebilmektedir (Bitgood, 1991). Bu şekillerde sergilenen nesne, basitçe önceden belirlenmiş bir sonuç vermektedir. Ancak etkileşimli sergilerin *hands-on*’dan temel farkı etki-tepki ilişkisidir ve geri bildirim olması gerekmektedir. *Hands on*, bir şeye tırmanmak ya da dokunmaktan ibarettir. Algısal ve duyuşal öğrenme önemlidir.

Müzelerde aktif (işleyen cihazlar) ve pasif (vitrinde gösterim) olmak üzere iki sergileme mevcuttur. Bunların ikisi de *hands off* olarak adlandırılmaktadır (Caulton, 1998: 1). *Hands-on* sergiler dokunma duyusuna hitap ederek, fiziksel temasa önem vermektedir. *Hands-on* sergiler, bireyleri ve grupları bir araya getirerek beraber çalışmalarına teşvik etmektedir. Amaç gerçek objeleri keşfetmeye yönlendirmektir. *Hands on* sergilerde, orijinal nesnenin dönüştürülmüş hali bazen orijinal nesneyle bazende ondan bağımsız bir şekilde sergi alanında yer almaktadır.

Stephen Bitgood, *Etkileşimli Sergi Tasarımı İçin Önerilen Rehber* (1991) isimli makalesinde, *hands-on* (eller üzerinde) sergilerin bir şeye tırmanmak ya da dokunmaktan ibaret olduğunu belirtmektedir. Örneğin, bir hayvanın kürküne dokunmak ya da bir goril heykeline tırmanmak *hands-on* sergilerde görülmektedir.

Hands-on sergiler ziyaretçiyi keşfetmeye doğrudan yönlendirmektedir. Bu tür sergilerde müze koleksiyonundan bir nesnenin taklidi yer alabilmektedir. Aynı

zamanda bazı sergilerde orijinal nesneyle birlikte taklidi de bulunmaktadır. Sanat müzelerinde *hands on* sergi mekanları mevcuttur. Bu alanlar doğrudan çocuk ve aileler için hazırlanmış alanlardır. Örneğin, Tel Aviv Sanat Müzesinde aileler için tasarlanmış sergiler etkileşimli eğitim üzerine temellendirilmiştir. *Hands on* deneyim üzerinden, bireysel öğrenmeye vurgu yapılmaktadır.

İsrail Tel Aviv Sanat Müzesi, aileler için etkileşimli *hands on* sergi tasarlamıştır. Müze’de eğitim programları adı altında yapılan “Herhangi Bir Şekilde Sanat: Tekerliği Keşfetmek” isimli sergi hem günlük hayatla ilişkili olarak hem de sanat eğitimi sağlamak üzere hazırlanmıştır. İsrail’de bisiklet günlük hayatın vazgeçilmez bir parçasıdır. Tarih boyunca tekerlek, sanatçılar yoluyla rölyeflerde, resimde ve yazılı metinlerde ifade edilmiştir. Bu bağlamda sergi, tarihte özellikle 21.yy başından itibaren akımlarla ilişkili bir şekilde sanatçıların bisikletle ilgili çalışmalarını ele almaktadır. Marcel Duchamp’ın hazır nesnelerden yapılmış tabure üzerindeki “bisiklet tekerliği” sergi’de tekrardan eğitim amaçlı yorumlanmıştır.



Şekil 4: Tel Aviv Sanat Müzesi

Exhibitions for the Whole Family. [20.06.2013]. <http://www.tamuseum.com/interactive-exhibition>.

Sergi günlük hayat ve tekerlek ilişkisinin yanısıra tekerlek ve sanat üretimi arasındaki çeşitli bağlantılara işaret etmektedir. Çeşitli aktivitelere yer verilmektedir. Şekil 4 ve 5’te görüldüğü üzere bazı aktivitelere, tekerlek formu ve fonksiyonu

incelenirken, bazı tekerlekler taşıt tekerleğiyle ilişkilidir. Aktivitelerde, tekerlek türleri de keşfedilmektedir.



Şekil 5: Tel Aviv Sanat Müzesi

Exhibitions for the Whole Family. [20.06.2013]. <http://www.tamuseum.com/interactive-exhibition>.

Bir diğer örnek Viktorya ve Albert Müzesidir. Viktorya ve Albert müzesinde, aileler ve çocuklar için pek çok *hands on* sergisi mevcuttur. Nesnelere dokunulabilmekte ya da replika giysiler denenebilmektedir. *Hands-on* sergi galerilerinde, Viktorya Devri replika giysileri denenebilmekte, Kristal Palas replikası inşa edilebilmekte, bir zırh eldiveni denenerek ağırlığı hissedilebilmekte ve benzeri aktiviteler gerçekleştirilebilmektedir (Şekil 6).



Şekil 6: Viktorya ve Albert Müzesi, Kristal Palas İnşası

Hands-On Exhibits in the Galleries. [01.07.2013].

<http://www.vam.ac.uk/content/articles/h/hands-on-exhibits-in-galleries/>

Çocuklar bu sergi alanlarında eğlendiklerinde tekrar Müze'ye gitmeyi isteyebilmektedirler ve sanat nesneleriyle yüzleşmeleri onlara kullandıkları araçları hatırlatarak tekrar deneme isteği uyandırmaktadır. Bu sergilerin özellikle genç insanlar için tasarlandığı gözlemlenmektedir. Çocukları ve aileleri, tasarımlarıyla ve uyandırdıkları merakla etkilemektedirler. Aileler sanat nesnesi hakkında bilgiyi, o nesnenin ilişkili olduğu *hands on* deneyimle öğrenmektedir. Müze içinde *hands on* aktiviteler çoklu duyuşal öğrenme deneyimi sağlamaktadır. Bu sergiler aynı zamanda eğitmen ve hocalar için, sanat eğitiminde okulda uygulayabilecekleri metodlar ve programlar içermektedirler.

2.3.3.2. Katılımlı (Participatory)

Her geçen gün daha fazla müze sergisi katılımlı ve etkileşimli bileşenleri içermektedirler (McLean, 2005, 92). Katılımlı sergilerin gelişi, 1970 ve 1980'lerde bilim merkezleri ve çocuk müzelerinin gelişmesiyle olmuştur. Yine de, 1960'ların başında yenilikçi tasarımcılar, izleyici katılımıyla ilgili deneyler yapmışlardır (McLean, 2005, 94).

Bitgood (1991, 5)'a göre katılımlı sergi, basit eller üzerinde (*hands-on*)'nin ötesinde, bilgi verme amaçlı bir cevap veya sonuç sağlamaktadır. Bu cevap ve sonuçlar

diğerleriyle karşılaştırılmaktadır. Katılımlı (*participatory*) sergi, bazı standartlara göre ziyaretçinin karşılaştırma yapmasına dayanmaktadır. Ziyaretçilerin birbirleriyle tartışmalarına ve konuşmalarına yöneliktir. Bir kaplumbağa iskeletini birleştirmek veya kendi zıplama seviyeni başka bir hayvanla karşılaştırmak “participatory / katılımlı” örneğidir.



Şekil 7: Skillball Kültür Merkezi, Los Angeles. Katılımlı 1000 Dergi Sergisi

The 1000 Journal Project. [10.11.2013]. <http://www.1000journals.com/>

Skillball kültür merkezi, 1000 dergi sergisinde (Şekil 7), her ziyaretçi kendi hikâyesini yazmaktadır. Bu etkinlik sonucunda bir hikâye diğeriyle bir araya getirilmektedir.

‘Katılımlı’, insanların sergi ortamına bir şekilde katılmalarını ima etmektedir. Örneğin; ‘etiketleri çevirme (*flip labels*)’ katılımlı bir araçtır (aynı zamanda *hands-on*’da da kullanılmaktadır). Katılımlı ve etkileşimli terimleri arasında önemli bir ayrım vardır. ‘Katılımlı’ izleyicileri sergiyle ilgili tanımlarken (izleyici sergiye dahildir), etkileşim izleyiciyi uyarılara ulaşmak için sergi bileşenlerine daha fazla vurgu yapmaktadır (McLean, 2005, 93).

2.3.3.3. Etkileşimli (Interactive)

Müze bağlamında ‘etkileşim’, katılımlı (*participatory*) ve eller üzerinde (*hands-on*) terimleri birbirleri yerine kullanılmaktadır ve sık sık karıştırılmaktadır (McLean, 2005, 92). Etkileşim, karşılıklı olma durumuyla ilgilidir ve etkileşimli sergiler

insanlara cevap verir. Etkileşimli sergiyle ilgili bu ayrım, bir sergi türünü diğerinden ayırmak için kolaylık sağlamaktadır.

Bitgood (1991, 5)'unda belirttiği gibi etkileşimli sergi, serginin durumunu değiştiren değişikliklere neden olan bir cevaba teşvik etmektedir, değişiklik ziyaretçinin kontrolü altında gerçekleşmektedir. Etkileşimin kullanıldığı sergi örneği ise, dönen bir paneli kaldırmak veya bir butona basarak bazı metinlerin belirmesini sağlamak ya da sahneleri yazdan kışa çevirmek olarak düşünülmektedir. Bu değişimlerde, bir etki-tepki ilişkisi vardır.



Şekil 8: Çoklu dokunma (*Multi -Touch*) Uygulaması. Cleveland Sanat Müzesi, Amerika

The Cleveland Art Museum [04.03.2014]. <http://www.clevelandart.org/gallery-one/interactives>

Çoklu dokunma uygulaması, çoklu kullanıma olanak tanımaktadır. Şekil 8’de de görüldüğü üzere, müze izleyicilere çoklu dokunma uygulaması sunmaktadır. Burada etkileşim, izleyicinin niyeti doğrultusunda olmakta ve etkileşimli uygulama uyaran olarak izleyicinin kontrolünde değişiklik sağlamaktadır.

Etkileşimli sergilerde izleyiciler aktiviteler gerçekleştirebilmekte, kanıt toplayabilmekte, seçenekleri belirleyebilmekte, sonuçlar oluşturmakta, yeteneklerini test etmekte, girdi sağlamakta ve girdi üzerine temellenen durumu değiştirmektedir

(McLean, 2005, 93). Katılımlı ve etkileşimli sergiler, sergi ortamını izleyiciler için kişiselleştirmektedir.

Pek çok etkileşimli sergi -bilim merkezlerinde ve çocuk müzelerinde bulunmasına karşın yeterli düzeyde planlandığı ve tasarlandığı zaman- çoğu müzeye (sanat ve tarih müzelerine) uygulanabilmektedir. Tarihi olaylar ve sosyal meseleler hakkındaki sergiler, daha çok nesne ve imaj merkezlidir fakat yine de bu sergilerde etkili bir yol olarak etkileşimler kullanılabilir ve soyut bilginin sunumu için en iyi teknikleri sunmaktadırlar (McLean, 2005, 101).

Etkileşimli sergilerin sunumu, izleyicilerin beklentilerini değiştirmeye ve müze ortamını etkilemeye yatkındırlar. Sanat müzeleri etkileşimli sergi kurdukları zaman, müze çalışanları etkileşim düzeyini ayarlamakta zorluk yaşamaktadırlar. Tersine bilim merkezlerinde, izleyiciler her şeye dokunabilmektedirler ve büyük platformlar (sanat müzelerindeki etkili koruma bariyerleri) izleyicilerin sergi mekanındaki bir heykele tırmanmalarını ya da dokunmalarını engellemektedir (McLean, 2005, 102). Müzeler sergi alanlarında etkileşimli uygulamalara yer verdikçe, sergi planlamacıları izleyiciler için açık ve net işaretler sağlamalıdır. Fiziksel etkileşim barındıran uygulamalar, kırılabilir ve dokunulmaz olmamalıdır. Sergiler izleyicilerle iyi iletişim kurmalıdır. Katılımlı ve etkileşimli sergiler insanlarla diyalog kurarken, sabit sergi etiketleri sadece bilgi vermektedir (McLean, 2005, 102).

2.3.4 Etkileşimli Sergi Geliştirme

Müze ve galeri alanlarında teknoloji ve yeni araçlar, tasarımcı, küratör ve müze yöneticilerinin etkileşimli sergi geliştirmeleri için önemli bir rol oynamaktadır (Schiele, Koster, 2000'den aktaran vom Lehn ve diğ., 2005, 1).

Etkileşimli sergi geliştirme süreci, tipik bir sergi geliştirme süreciyle aynıdır. Ancak etkileşimli sergilerin hedeflerinin genellikle eğitsel olması, hedef kitlelerinin ailelere yönelik olması ve tasarımlarının etkileşimli araçlar içermesinden dolayı sergi yöntemleri ve teknikleri geleneksel sergileme yöntemlerinden farklılaşmaktadır. Dolayısıyla etkileşimli sergi geliştirme sürecinden önce bir sergi geliştirmenin standart aşamalarından bahsetmek gerekmektedir. Diğer taraftan müze sergisi geliştirme süreci zaten standart ana hatlara sahiptir. Her serginin bir kompozisyon

gibi giriş, gelişme ve sonuç kısmı vardır. Dean (1994, 9), müze sergisi geliştime sürecini dört aşamayla izah etmektedir:

1. Kavramsal Aşama: Fikir toplama.
2. Gelişim Aşaması: Planlama aşaması ve üretim aşaması.
3. İşlevsel Aşama: İşletme aşaması ve sonlandırma aşaması.
4. Değerlendirme Aşaması: Değerlendirme aşaması ve fikir toplama aşaması.

Dean, her aşamada yapılması gerekenleri ürün temelli, yönetim temelli ve aşamaların sonuçları olarak sınıflandırmıştır:

Kavramsal aşamanın ürün temelli faaliyetlerinde; fikirleri toplama, izleyicinin ihtiyacıyla ve müzenin misyonuyla fikirleri karşılaştırma ve belirlenen projelerin geliştirilmesi gerçekleştirilmektedir. Yönetim temelli faaliyetlerde; projeyi gerçekleştirmek için uygun kaynaklara erişim sağlanmaktadır. Kavramsal aşama sonucunda, sergilerin bir planı yapılmalı ve uygun kaynaklarla ve potansiyeller saptanmalıdır.

Gelişim aşaması iki basamaklıdır. İlki planlama aşamasıdır. Planlama aşamasının ürün temelli faaliyetlerinde; sergi hedeflerinin ortaya konması, hikayesinin yazımı, serginin fiziksel tasarımının yapılması, eğitim planının oluşturulması, tanıtım stratejilerinin araştırılması yapılmalıdır. Yönetim faaliyetlerinde; tahmini maliyetler, fonlara başvuru yapılması ve kaynakların araştırılması, bütçenin hazırlanması gerekmektedir. Gelişim aşaması sonucunda, eğitim planı, sergi planı ve tanıtım planı hazırlanmış olmalıdır. Gelişim aşamasının ikinci basamağı üretim aşamasında, ürün temelli aktiviteler: sergi bileşenlerinin hazırlanması, koleksiyon nesnelerinin yerleştirilmesi ve montajı, eğitimsel programların geliştirilmesi ve tanıtım planlarının uygulanmasını içermektedir. Yönetim faaliyetlerinde kaynakların kullanılabilirliği ve denetimi, faaliyetleri koordine etme ve sürecin takibi gerekmektedir. Üretim aşaması sonucunda, serginin halka sunumu ve serginin eğitim programlarıyla desteklenmesi gerekmektedir.

İşlevsel aşama da iki basamaktan oluşmaktadır. Bunlardan biri, işletme aşamasıdır. İşletme aşamasının ürün temelli faaliyetleri; kurallı bir temel üzerinde halka serginin sunumunu, eğitimsel programların uygulanmasını, izleyici anketlerinin yapılmasını,

sergi bakımı ve sergi için güvenliğin sağlanmasını içermektedir. Yönetim faaliyetleri; hesaplamaların yapılması ve personel ve hizmetlerin yönetiminin sağlanmasını içermektedir. İşletme aşamasının sonucunda; sergi hedeflerine ulaşılması ve koleksiyonun bozulmasını önleyici önemler almak gerekmektedir. İşlevsel aşamanın ikinci basamağı sonlandırma aşamasıdır. Bu aşamanın ürün temelli faaliyetlerinde; serginin sökülmesi, koleksiyon deposuna nesnelerin geri gönderilmesi ve koleksiyonun taşınmasını belgelemek gerekmektedir. Yönetim faaliyetlerinde; bütçe dengesi korunmalıdır. Bu aşama; serginin sonlandırılmasını, koleksiyonun geri gönderilmesini ve galerinin temizlenip onarılması sürecini içermektedir.

Son olarak, bir sergi geliştirme sürecinin son aşaması da değerlendirmedir. Değerlendirme, müze sergilerinin eksilerini ve artılarını görmek açısından iyi sonuçlar vermektedir. Değerlendirme aşamasının ürün temelli faaliyetleri; serginin değerlendirilmesini ve sergi sürecinin değerlendirilmesini kapsamaktadır. Yönetim faaliyetlerinde ise değerlendirme raporlarının oluşturulması gerekmektedir. Bu aşamanın sonucunda, bir değerlendirme raporu ve süreç ve üretim için daha verimli düzenlemeler önerilmelidir.

Bir sergiyi geliştirme süreci, Dean'ın ele aldığı gibi aşamaların bütünüyle uygulanmasına dayanmamaktadır. Bir sergi, daha karmaşık süreçlerle, beklenmedik durumlarla ve risklerle ortaya çıkmaktadır. Aynı zamanda sergi bir ekip işidir. Dolayısıyla bir serginin ortaya çıkması, farklı uzmanlık alanlarına sahip insanların bir arada çalışmasını gerektirmektedir.

Mclean (1993, 50-51) ise sergi geliştirme sürecinde izleyiciyi ön planda tutarak (özellikle izleyicinin dâhil olduğu *hands-on* sergiler üzerinden), beş faaliyet aşamasıyla süreci aktarmaktadır. Bunlar;

1. Uygulanabilirlik
2. Ön Tasarım
3. Ayrıntılı Tasarım
4. Üretim Planlama
5. Üretim

McLean'nin sergi geliştirme süreci için önerdiği aşamalar izleyici ve katılım odaklı olduğu için sergilerin tasarım yönüne yoğunlaşmaktadır. McLean, bahsettiği 5 faaliyet aşamasının ilki olan uygulanabilirlik, sergi amacı ve serginin yapılıp yapılamayacağı üzerine çalışmaları içermektedir. İkinci aşama olan ön tasarım, iletişim hedeflerini, bütçe planlamasını, genel bir sergi programı, araştırmaları, serginin hikâyesini, kavramsal tasarımı ve biçimlendirici değerlendirmeleri (izleyiciden geri bildirim almak üzere hazırlanmış anketler) kapsamaktadır. Ayrıntılı tasarım aşamasında ise, sergi senaryosu, final tasarımı ve biçimlendirici değerlendirmeler hazırlanmaktadır. Üretim planlaması artık serginin son üretim programını ve bütçesini konu almaktadır. Sergi kurulumuna başlanması ve şartnamelerin hazırlanması bu aşamada yapılmaktadır. Son aşama olan üretimde artık serginin kurulumu tamamlanmakta ve açılışı yapılmaktadır. Serginin açık olduğu süreçte serginin düzenli bakım ve onarımının yapılması ve özetleyici bir değerlendirmesinin yapılması sürecini içermektedir. Sergiyle ilgili değerlendirmeler, serginin tekrar tasarlanmasını gerektirecek durumlarda faydalı olmaktadır. Müze sergileri geliştirme sürecinin doğru bir şekilde yapılması için her zaman uzman bir ekibin olması ve gerekli durumlarda danışmanlık alınması gerekmektedir.

Etkileşimli sergi geliştirme sürecine baktığımızda Dean ve McLean'ın öne sürdüklerinin yanı sıra şunu da belirtmekte fayda vardır. Etkileşimli sergilerde, nesnenin sunumundan ziyade bilginin sunumuna ve deneyimine ağırlık verilmektedir. Koleksiyonun yorumlanmasında her türlü teknikten yararlanılmaktadır. Bu yönüyle de etkileşimli sergiler nesne odaklı yaklaşımdan uzaklaşmakta ve kavram odaklı bir anlayışa yönelmektedirler.

Smithsonian Enstitüsü 'Smithsonian'da etkileşimli sergi geliştirme' (2002, 3) üzerine bir rehber hazırlamıştır. Bu rehberde göre etkileşimli bir sergi geliştirme sürecinde sorulması ve düşünülmesi gereken bir takım kilit noktalar vardır. Bunlar;

1. Önceden Karar Vermek

Etkileşim kim için yapılmaktadır?

Ne elde etmek amaçlanmaktadır?

Arzulanan amaca ulaşmak için en iyi yol nedir?

Birden fazla kullanıma olanak sağlayacak şekilde nasıl tasarlanabilir?

Ne kadara gerçekleştirmek mümkündür?

Bütün sergi planı için etkileri nelerdir?

2. Tasarım Geliştirme Aşaması

İçeriğe sahip olduğuna emin olarak;

İçeriğin sergi temasını desteklemesi,

İzleyiciye hitap etmesi ve izleyiciyi ilgilendirmesi,

İçeriğin bilgiden daha fazlasını sağlaması.

Genel tasarım süreciyle etkileşimli tasarımı bütünleştirme;

Etkileşimin sergiyle bütünleştirilmesi,

İzleyici kullanımı için olması,

Erişilebilir olması.

Gelişim sürecinin hedef kitle prototipi tarafından test edilmesi;

Ayrıştırma için,

Kullanım kolaylığı için,

Talimatlara açıklık getirmek için,

Sonuçlar için.

Etkileşimin güvenilirliğine emin olunması;

Güncellenmesinin kolay olması,

Onarımının kolay olması,

Sürdürülebilirliğinin kolay olması.

3. Açılış Sonrası

Etkileşimin etkinliğini değerlendirmek;

Hedeflere ulaşıyor mu?

İzleyiciler için anlamlı mı?

Dayanıklı mı?

Etkileşimli bir sergi geliştirme sürecini yukarıdaki kilit noktalara göre incelediğimizde; izleyicinin ve hedef kitlenin, hedeflerin, etkileşimli araçların, bütçenin ve uygulanabilirliğinin ön plana çıktığını görmekteyiz. Tasarım sürecinde ise; izleyiciye yönelik içerik ve bilginin aktarımının nasıl olacağı başlıkları önem kazanmaktadır.

Sergide etkileşimli araçların kullanımının hem olumlu hem olumsuz yönleri bulunmaktadır. Bunlar; içeriğe yönelik bilginin yeterli düzeyde sağlanıp

sağlanmadığı, sunum ve işleve yönelik araçların kullanım kolaylığı ya da zorluğu ve etkileşimli serginin gerçek bir deneyim sağlayıp sağlamadığıyla ilgili olabilmektedir.

Müzelerde etkileşimli sergi geliştirme için yeterli alanın olması da önemli bir husustur. Caulton (1998, 37) sergi geliştirmenin öncelikli amacını, izleyiciye deneyim sağlayacak sergi ortamının sağlanması olarak açıklamaktadır. Fiziksel ortam, izleyiciye sergide kendi anlamlarını üretmeleri için alan sağlamaktadır. Aynı zamanda hedef kitlenin sergi öncesinde belirlenmesi, etkileşimli sergilerin başarılı bir tasarıma ve uygulamaya sahip olması için gerekli faktörlerden biridir (Caulton, 1998, 37).

3. SANAT MÜZELERİNDE ETKİLEŞİMLİ ALANLAR

Etkileşimli alanlar, birden fazla duyuya hitap ettiği için müze deneyimini kalıcı kılma olasılığı geleneksel sergileme yöntemlerine göre daha yüksektir. Sanat müzelerinde etkileşimli alanlar, kalıcı ve geçici sergilerde olduğu gibi müze koleksiyonuna bağlı olarak şekillenmektedir.

Müzelerde sergileme sistemlerinin geliştirilmesine yönelik pek çok tartışma mevcuttur. Bunlardan biride ‘Türkiye Müzeleri için Yönetimi ve İşletim Modeli Öneri Raporu’ (2010, 60) kapsamında gündeme getirilmiştir. Müzelerde görsel, işitsel öğeler içeren etkileşimli araçların kullanılması, izleyici odaklı etiket /bilgi panolarının çok dilli geliştirilmesi önerilmiştir. Bu proje raporunda önerinin sağlayacakları ve dikkat edilmesi gereken noktalar tespit edilmiştir:

Teknolojik araçlar, izleyicilerin müze koleksiyonuyla ilgilenmeleri için önemlidir. Müze koleksiyonlarının ziyaretçi tarafından keşfedilmesi, anlaşılması için hazırlanan sergiler, teknolojik araçların ve yorumlamanın bir araya getirildiği (harmanlandığı) sergi mekânları olarak karşımıza çıkmaktadır. Cleveland Sanat Müzesi’nin Ocak 2013’te açılan ‘*Galery One*’ isimli etkileşimli galerisi buna örnektir. Müze’nin Etkileşimli Galerisi, 3.500 nesnenin imajını gösteren, Birleşmiş milletlerin en büyük *multi-touch* (çoklu-dokunma) ekranına sahiptir (The Cleveland Museum of Art, Gallery One, [09.08.2013]). Mekân’da, orijinal sanat eserleri ve dijital etkileşimler ziyaretçiyi meşgul etmektedir. Çeşitli *hands-on* ve teknoloji tabanlı aktivitelerle koleksiyon sunulmaktadır. ‘*Gallery One*’da, arayüz tasarımı ve teknoloji donanımı kullanılmaktadır.

Her yaştan izleyiciye deneyimler sunan Cleveland Sanat Müzesi etkileşimli galeri’de; Pablo Picasso, Auguste Rodin, Victor Schreckengost, Giovanni Panini ve Chuck Close’un eserleri bulunmaktadır. Bu eserlerle ilgil olarak dokunmatik ekranlar (*touchscreen interactives*) ve ipad uygulamalar (*ipad app*), sanat eserinin malzemesi, nerede yapıldığı ve yapım amacıyla ilgili bilgiler vermektedir.

Sanat müzelerinde etkileşimli galeriler ve alanlar teknolojiyle ilgili oldukları kadar aile ve çocuklarla da ilgilidirler. Çoğu galerinin hedef kitlesini aileler oluşturmakta (Speed Sanat Müzesi ‘Art Sparks’ Etkileşimli Aile Galerisi, Birmingham Sanat Müzesi Nart’s Art’Venture Aile Galerisi ve Walters Sanat Müzesi ‘Aile Sanat Merkezi’ gibi) ve etkileşimli sergileme yöntemleri ve teknikleriyle geleneksel sergilemelerden ayrılmaktadırlar.

3.1. Sergileme Yöntem ve Teknikleri

Öncelikle, müze sergilerinin fiziksel tasarlanma süreçlerine baktığımız vakit, bu ister sanat müzesi olsun ister bilim müzesi olsun standart kurallar söz konusudur. Dean (1994, 32)’e göre tasarımın 6 temel elemanı vardır. Aynı zamanda Madran (2000, 18) bir serginin fiziksel tasarımında aynı elemanlardan bahsetmektedir. Bunlar;

“Tonlama: Açıklık ve koyuluk niteliğidir. Koyu renkler ağır görsel değerler, açıklar hafif değerler yansıtmaktadır. Tonlama, izleyicilerin ilgisini çekme ve yönlendirme açısından önemlidir.

Renk: Algı ve tanım anlamlarını vurgulamak amacıyla renklerden yararlanılmaktadır. Renk seçiminde fiziksel karakteristikler göz önüne alınmalıdır.

Doku: Yüzeyin algısıyla ilişkili bir durumdur.

Denge: Görsel eşitlik, simetri, asimetri seçeneklerini ifade etmektedir. Yerleştirmelerde nesneler arasındaki ilişkiye odaklanmaktadır.

Çizgi: İki ve üç boyutlu anlatım öğelerinin birbirini izler konumuna denk gelmektedir.

Şekil: Mekânsal ya da fiziksel elemanların içerdiği bütünlüktür.”

Bu elemanlar dışında insan faktörü ve çevresel faktörler de sergi tasarımında önemlidir. Etkileşimli sergilerde özellikle insan faktörü göz önünde bulundurmak ve buna göre sergi tasarımını hazırlamak gerekmektedir.

Sanat müzeleri etkileşimli alanlarının sergileme yöntem ve tekniklerinde, tasarım ve teknoloji ön plana çıkmaktadır. Etkileşimli sergilerde, mekanik ve elektronik (özellikle dijital teknoloji) ağırlıklı araçlar deneyim sağlamak amacıyla sergilemede kullanılmaktadır (Bitgood, 1991, 9). Aynı zamanda bunlar dokunma, hissetme, duyma gibi duyulara da hitap edebilmektedirler.

Mekanik araçlar çoğunlukla *hands-on* ve katılımlı sergilerde yer almaktadır. Bunlar; kranklar (Doğrusal hareketi dairesel hareket çevirmek için kullanılmaktadır), tekerlekler, işleçler (*handles*), kaldırıcılar vb. örneklerdir. Genellikle, bilim ve sanat müzeleri tarafından tercih edilmektedir. Tel Aviv müzesi aileler için hazırlamış

olduğu hands-on sergide çocukların bisiklet sürme eylemini gerçekleştirebilmeleri için kranklardan yararlanmıştır (Exhibitions for the Whole Family, [20.06.2013]).

Elektronik araçlar, etkileşim kapsamında kullanılan dijital teknoloji araçları olarak, sanat müzelerinden örneklerle incelenmiştir. Teknoloji alanından meydana gelen gelişmeler, yeni teknolojiler ve karmaşık cihazların kullanımı, müzenin sergileme alanlarında yer almaktadır. Kiosk makineleri ya da PDA'ler (*personel digital assistant*) veya çeşitli bilgisayar teknolojileri ile yaratılmış aletler artık müzelerin içlerinde yerlerini almış durumdadır. Müze yönetimi bu tip çeşitli araçları, sergilerin anlaşılmasında ve benimsenmelerinde önemli bir ayrıcalık olarak görmektedir (Vom Lehn ve diğ., 2005, 1).

Etkileşimli alanlardaki etkileşimli sergileri, sergi tasarımıda önemli yer tutan etkileşimli araçlarla, izleyici ve sergi amacı göz önünde tutularak en uygun teknoloji kullanımıyla gerçekleştirilmek gerekmektedir. Sanat müzeleri etkileşimli sergilerinde dijital teknolojiye dayalı araçlara sıklıkla başvurulmaktadır. Dijital teknoloji, farklı öğrenme yollarıyla izleyicilerin çeşitli bilgileri farklı öğrenme modelleriyle edinmelerine olanak tanımaktadır (Gammon, Burch, 2008, 35). Bu bağlamda teknoloji tabanlı etkileşimlerin bir sınıflandırılması yapılmış, tanımlanmış ve sanat müzeleriyle örneklendirilmiştir.

Teknoloji tabanlı etkileşimler;

1. Giyilebilir Teknoloji (*Wearables Technologies*)
2. Mobil Teknoloji (*Mobile Technologies*)
3. Yüzey Teknolojileri (*Surface Technologies*)
4. Ortam Teknolojileri (*Ambient Technologies*)

Sırasıyla bu teknolojilerden bahsedecek olursak;

1. Giyilebilir Teknoloji (*Wearables Technologies*)

'Giyilebilir teknoloji', 'giyilebilir araçlar', 'giyilebilir teknolojik aksesuarlar' elektronik teknolojileri veya bilgisayarları ima etmektedir (Tehrani, Andrew, [27. 04. 2013]). Vücuda giyilebilir ve kıyafet ya da aksesuarlara dahil olabilmektedir. Saatler, gözlükler, odifonlar bunlar arasında sayılmaktadır. Giyilebilir pek çok araç,

bilgisayar ve telefonların özelliklerini kapsamaktadır. Giyilebilir teknoloji aynı zamanda sanat gerçeklik (*augmented reality*) oluşturmada kullanılmaktadır. Kafa bandları ve gözlükler, sanal gerçeklik oluşturmak için uygun araçlardır. Cleveland Sanat Müzesi, '*Galeri One*' etkileşimli galerisinde sanal gerçeklik etkileşimli araç olarak *Ipad*'te kullanılmaktadır. Ancak belirtmek gerekir ki giyilebilir teknoloji araçları genellikle bilim müzelerinde uygulanmaktadır (Şekil 9).



Şekil 9: MIT Müzesi 'Robotlar ve Ötesi' Sergisinde Giyilebilir Araç

Sparacino, Flavia. 2002. The Museum Wearable: Real Time Sensor-Driven Understanding of Visitors' Interests for Personalized Visually-Augmented Museum Experiences. **Museum and the Web**, 17-20 Nisans 2002. Boston: 11.

2. Mobil Teknoloji (*Mobile Technologies*)

Cep telefonları, Ipadlar (Şekil 10), kişisel dijital asistanlar-*PDA*s vb. sayılmaktadır. Mobil dijital teknolojiler müzelerin koleksiyonuna erişim için çeşitli olanaklar sunduğu gibi izleyicinin öğrenmesini katkıda bulunmaktadır. Bu teknolojiler kullanılırken göz önünde tutulması gereken, izleyicinin ihtiyaçları, istekleri, beklentileri ve davranışlarını anlamaktır. Kiosk temelli bilgisayarların aksine, mobil dijital teknoloji her an her yerde izleyicinin bilgiye ulaşmasına olanak tanımaktadır.



Şekil 10: MOMA Art Lap Ipad

Art Lap Ipad App, [08.01.2014], <http://www.moma.org/explore/mobile/artlabapp>

3. Yüzey Teknolojileri (*Surface Technologies*)

Çoklu dokunmatik ekranlar, paneller, kioskler (Şekil 11), masalar (*tables*) vb. sayılmaktadır. Sanat müzeleri tarafından sıklıkla kullanılmaktadır.



Şekil 11: New York Modern Sanat Müzesi, Çoklu Dokunmatik Kiosklar

Touch Screen Kiosks in Museums. [10.02.2014]. <http://wiki.fluidproject.org/>

4. Ortam Teknolojileri (*Ambient Technologies*)

Giriş araçları (*input devices*), bilgisayar fareleri (*mouses*), haptikler (*haptics*) vb. sayılmaktadır. Ortam teknolojileri, insan varlığına duyarlı ve cevap veren elektronik ortamları ima etmektedir (Haptic Interactive Technology Brings Visitors Closer to Museum Collections. [10.02.204]). Ortam teknolojileri, dokunma duyusunu yönelik kullanım içermektedir (Şekil 12).



Şekil 12: Manchester Müzesi Galerisinde Haptik Ünitesi

Haptic Interactive Technology Brings Visitors Closer to Museum Collections. [10.02.2014].

<http://www.museumsandheritage.com/>

Etkileşimli sergilerde bilgisayar destekli etkileşimler ön plana çıkmaktadır.

3.2. Etkileşimli Alanlar ve Müze İzleyicisi

Etkileşimli öğrenmeye yönelik yaklaşımların eleştirisi, etkileşimin genellikle çocukları aşırı teşvik ettiği ve deneyime karşı aşırı heyecanlı hale geldikleri üzerinedir (Moreno, 2005, 3). Speed Sanat Müzesi galeri alanı ailelerin aşırı uyarılmasını dengelemek için, “sıcak”, “serin” ve “ılık” olarak adlandırılan etkinliklerle düzenlenmektedirler

- Serin: Sessiz, odaklanılmış ve bilişsel faaliyetlerdir. Bulmacalar ve inşa etme aktivitelerini içermektedir.
- Ilık: Birden fazla kişiyle yapılabilecek kişiler arası faaliyetlerdir.
- Sıcak: Çok aktif faaliyetlerdir. Kinestetik, yazılım ya da medya içeriklidir (Moreno, 2005, 3). Katılımlı galerilerden dokunmatik olmayan geleneksel galerilere geçiş bölgeleri, ziyaretçilere kolaylık sağlamaktadır.

Etkileşimli faaliyetlerin sergi alanında dengeli bir şekilde düzenlenmesi hem izleyicinin aşırı uyarılmasını önlemek için hem de nesne üzerinden bilginin aktarımının gerekli düzeyde sağlanması için önemlidir.

İzleyiciler, etkileşimli sergileri sosyal etkileşim için önemli bir uyarıcı ve anlamlı bir öğrenme şekli olarak görmektedirler (Falk, 2002). Mousouri (2002), Birleşik krallıklardaki müzelerde etkileşimli sergilerle ilgili izleyicilerin görüşlerini inceleyen bir çalışma yapmıştır. Bu çalışmaya göre, izleyicilerin geleneksel müzelerdeki deneyimleri ile etkileşimli müze ya da sergilerdeki deneyimlerini tanımlamaları istenmiştir. Amaç, etkileşimli müzeleri ziyaret eden aile gruplarının durumunu inceleyebilmektir (Adams, Mousouri, 2002, 3). Bu çalışma kapsamında 3 müze sergisi incelenmiştir. Bunlar; Halifax'taki Çocuk müzesi galerisi 'Eureka!', York'ta Arkeoloji Kaynak Merkezi ve Manchester'da Endüstri ve Bilim Müzesi Xperiment! galerisidir. Bu çalışmaya göre, etkileşimli alanlarda aile izleyicilerinin algıları tespit edilmiştir. Bulgular aşağıdaki tablo'da olduğu gibi iki ana gruba ayrılmıştır: Etkileşimli ve Etkileşimli olmayan.

Tablo 1: Etkileşimli Ve Etkileşimli Olmayan Müze Hakkında İzleyicilerin Görüşleri

Etkileşimli	Etkileşimli Olmayan
Heyecanlı, eğlenceli, gösterim için ilginç, renkli, dokunmak, hissetmek, tutmak, dahil olmak, katılmak.	Sıkıcı, uzak tutmak, bakmak fakat dokunmamak, yapacak bir şeyin olmaması.
Keşfetmek ve oynamak, deneyim, bütün duyuları kullanmak, açıklayanlar (sosyal etkileşim).	Pasif, bakmak, okumak, etiketler.
Anlamak, düşünmek, takdir etmek, fikir almak, öğrenmek için daha kolay, daha eğitsel, farklı yollarla daha fazla öğrenmek.	Hiçbir şey absorbe edilemez.
Çocuklara yönelik, sergiler kırılmaz, çocuklar güvende, serbet dolaşım, rahatlamak.	Yetişkin merkezli, çocuklara göz kulak olmak, bir şeyi kırmaktan korkmak (davranışsal ve fiziksel kısıtlamalar)
Zaman akar, daha fazla kalmak, anımsamak (uzun dönemli etkisi).	Almak ve gitmek.

Adams, Marianna, Theano Mousouri. 2002. The Interactive Experience: Linking Research and Practice. **Interactive Learning in Museums of Art and Design Symposium, 17-18 Mayıs 2002**. UK: London, 3.

İzleyicilerin etkileşimli alanları daha ilgi çekici bulmalarının yanı sıra izleyicinin ihtiyaçları ve isteklerinin karşılaştırılması da etkileşimli sergilerde önemlidir. Müzeler bu istek ve ihtiyaçlara cevap verebilmek için izleyicisinin özelliklerini araştırmak ve incelemek durumundadır (Chang, 2006, 171).

Chang (2006, 171) müze izleyicisine yönelik yaptığı araştırmada demografik bir yaklaşım kullanarak müze izleyicinin özelliklerini anlatmıştır. Müze izleyicisinin, çevresel, kültürel, ruhsal ve kişisel tarihine göre özellikler belirlenmiştir.

Demografik değişkenler, yaş, cinsiyet, ırk, eğitim, gelir, meslek ve coğrafi dağılım üzerinden incelenmiştir. Sırasıyla inceleyecek olursak;

Yaş, cinsiyet, ırk, eğitim, gelir, meslek ve coğrafi dağılım üzerinde durulmuştur.

Yaş: Müze izleyicilerinin yaş grupları eşit dağılmış değildir. Okul gezileri, ilköğretim çağındaki çocuklar ve aile grupları eşit dağılımı sağlayabilecek kategoriler olarak karşımıza çıkmaktadır (Chang, 2006, 172). 25-44 arası yetişkinler ve 5-9 yaş arasındaki çocuklar arasındaki ilişki müzelerin ne kadar geniş bir kitleye hitap ettiğini göstermektedir. Smithsonian müzeleri on yıl süren demografik bir anket hazırlamışlardır. Bu anket göre, Smithsonian müzeleri ziyaretçilerinin çoğunluğu 20-44 yaş aralığındadır. Bunların %30'unu çocuklar, %16'sını 45-64 yaş aralığındaki orta yaşta insanlar ve %42'ünü 65 ve 65 yaş üzeri yaşlılar oluşturmaktadır. Genel olarak müze deneyimi, 30-40 yaş aralığındaki yetişkinlerde doruk noktasındadır (Falk, 1998'ten aktaran Chang, 2006, 172).

Cinsiyet: Kadınların erkeklere göre müzeleri ziyaret etme oranı daha yüksektir. Diğer taraftan ülkedeki kadın erkek oranı müze ziyaretini etkilemektedir (Chang, 2006, 173). Örneğin; Amerika'da kadın oranı erkeklerden fazladır.

İrk: Falk (1998'ten aktaran Chang, 2006, 172) iddia ettiğine göre, Afrikalı Amerikalılar diğer uluslara göre daha az müze ziyaret etmektedirler. Kafkasyalılar özellikle Avrupalı kökenli Amerikalılar diğer gruplara göre daha fazla müze gezmektedirler. Khan'ın (2000'dan aktaran Chang, 2006, 172) yaptığı araştırmaya göre ise, müzeler izleyicilerin etnik kültürüyle ilişkili değildir çünkü müzelerin beklentisine yönelik bir ihtiyaç değildir.

Eğitim: Eğitim seviyesi yükseldikçe müze gezme oranının da yükseldiği bir gerçektir. Schuster (1991'den aktaran Chang, 2006, 172) yaptığı araştırmaya göre, müze izleyicilerinin %55'i üniversite mezunuyken, %4'ü ilkokul mezunudur.

Gelir: Gelir yükseldikçe, müzeye ziyarette artmaktadır. Schuster (1991'ten aktaran Chang, 2006, 172)'ın anket çalışmasına göre de gelir ne derece yüksekse müze ziyaretleri de o derece artmaktadır sonucu ortaya çıkmıştır.

Meslek: Yine Schuster (1991'den aktaran Chang, 2006,173)'ın yaptığı anket raporuna göre mavi yakalıların (beden gücüne dayalı işlerde çalışanlar) müzeye gitme oranı %9 iken beyaz yakalıların (zihin ve beyin gücüne dayalı işlerde çalışanlar) %49 olarak çıkmıştır. Hooper-Greenhill (1994'ten aktaran Chang, 2006, 173), de bu konuda aynı tespitlerde bulunmuştur.

Coğrafi Dağılım: Kadınlar ve çocuklar müzeleri erkeklere oranla daha fazla ziyaret etmektedirler. Genellikle bunlar, iyi eğitilmiş, yetişkin olanları orta yaşta olan, mesleklerinde iyi olan ve şehir merkezinde yaşayanlardır. Öğrenci olan yetişkinler ise diğer yetişkinlere göre müzeleri daha fazla ziyaret etmektedirler (Chang, 2006, 173).

Müze izleyicisinin demografik özelliklerinin yanında psiko özellikleri de söz konusudur. Burada insanların neden müzeyi gezmeyi tercih edebilecekleri konusu ön plandadır. İnsanların boş zamanlarını müzede geçirmeleri, onları tatmin edecek bir eylem midir? sorusunu gündeme taşımaktadır. Müze müdavimi olan izleyiciler, yeni deneyimlere açık, öğrenmeye önem veren ve müzeyi boş zamanlarında bir şeyler yapmak için değerli bulan kitledir. Müze izleyicisi olmayan kitle ise müzeleri resmi, soğuk, erişimi zor bulan kişilerdir. Bu kitlenin bu şekilde düşüncelerinin müze hakkında yeterli bilgi edinmemiş olmalarından kaynaklandığı varsayılmaktadır (Chang, 2006, 174).

Kişisel ve kültürel tarih ise müze izleyicisinin özellikleri için önemli bir değişkendir. Kültür kurumlarına yetişkinlerin katılımı ve çocukluk deneyimleri arasında istatistiksel bir ilişki bulunmaktadır (Chang, 2006, 174). Falk ve Dierking (1992)'in çalışmaları bireylerin müze katılımının çocukluk deneyimlerinden etkilendiğini ve ailelerini model aldıklarını göstermektedir. Çocuklukta boş vakitte yapılan aktiviteler, yetişkinlerin müze ziyaretini etkilediği görülmektedir. Kültürel tarih gibi kişisel tarih

gibi benzer durumlara bağlıdır. Çocukken boş zamanlarda yapılanlar ya da aileden edinilen davranışlar müze ziyaretini etkilemektedir.

Çevresel faktörler ise, müzenin görünürlüğüyle ilgili bir durumdur. Müzenin tanıtımlarına ve reklamlarına bağlı olarak izleyici oranı artmakta ya da azalmaktadır (Chang, 2006, 175).

Yukarıda sayılan değişken ve faktörlerin yanında müzelerde etkileşimli galerilerin kimler tarafından kullanıldığı üzerine araştırmalar mevcuttur. Amerikan sanat müzeleri eğitmenleri tarafından Görsel Sanatlar için Frist Merkezi, High Sanat Müzesi ve Speed Sanat Müzesiyle gerçekleştirilen bir araştırma projesi sonucunda, ailelerin çoğu müzeye, sosyal etkileşim ve öğrenme için geldikleri; etkileşimli galerilerin aileler tarafından öğrenme amaçlı kullanıldığı tespit edilmiştir (Adams ve diğ., 2010, 20). Birçok Amerikan sanat müzeleri, müze alanlarını (müze galerilerini) aile gruplarına ayırmaktadır. Dolayısıyla bu konu, ayrı bir başlık altında incelenmeyi gerektirmiştir.

Denver Sanat Müzesinin aileler için müze içinde etkileşimli alanları mevcuttur. High Sanat Müzesi etkileşimli galerisi çocuklar için deneyimler sunmaktadır. Speed Sanat Müzesi '*Art Sparks*' etkileşimli galerisi ailelerin ve çocukların deneyimlemesi için hazırlanmıştır. Victorya ve Albert Müzesinin çocuklar ve aileler için hands-on sergiler sunmaktadır. Birmingham sanat müzesi '*Bart's ArtVenture*' etkileşimli galerisi ailelere yöneliktir. Daha pek çok örnek bu alanda vermek mümkündür.

Çocuklar ve ebeveynlerden oluşan aile grupları etkileşimli alanlarda dijital teknoloji ya da bilgisayar kullanabildikleri gibi çevrelerindeki manipule edebilmekte ya da dokunabilmektedirler. Bu galerilerin sayısı tam olarak belli olmamakla birlikte 2008 yılında Amerikan sanat müzesi eğitmenlerinin yaptığı bir web anketinde, 77 sanat müzesinde etkileşimli aile galerisi bulunduğu tespit edilmiştir. Bu yapılan anket sonucunun %60'ına tekabül etmektedir. Bu alanların %80'i 1999 yılı sonrasında kurulmuştur (Adams ve diğ., 2010, 19).

Sanat müzelerinde etkileşimli sanat galerilerinin yaygınlığına rağmen, bu galerileri kimin kullandığı, ne şekilde kullandığı ve nasıl bir deneyim sağladığı hakkında çok az şey bilinmektedir. Bu alanda yayınlanmamış bir kaç değerlendirme çalışması, sanat müzelerinin aile galerilerinde aile öğrenmesinin nasıl bir katkı sağladığı

potansiyelini barındırmaktadır. Sanat müzelerinin hemen hemen hepsi aileler için özelleştirilmiş programlar sunmaktadır (Adams ve diğ., 2010, 19).

3.2.1. Cleveland Sanat Müzesi ‘Gallery One’

Cleveland Sanat Müzesi: ‘*Gallery One*’ etkileşimli sergisi, 10 tane etkileşimli uygulama sunmaktadır. Bunlar; *Artlens* (*ipad*’ler), koleksiyon duvarı (etkileşimli duvar), *studioplay*’da çocuklar için tasarlanmış iki etkileşimli uygulama (*line and shape; matching and sorting*), 6 etkileşimli gösterim (*lenses*) bunların yanı sıra galeriye girişte lobide, LED gösterimler mevcuttur.



Şekil 13: ‘Gallery One’da Lens Kullanımı

Alexander, Jane, Jake Barton, Caroline Goesser. [09.08.2013]. **Tranforming the Museum Experience: Gallery One.** <http://mw2013.museumsandtheweb.com/paper/transforming-the-art-museum-experience-gallery-one-2/>

Şekil 13’de de görüldüğü üzere, dokunmatik ekran özellikli gösterimler (*lenses*) olarak bilinen 6 etkileşim noktası, sanat nesneleri ve mekân hakkında bilgi vermektedir. Soru-cevap formatında bilgiler sunulmaktadır. Etkileşimli alanlar, ziyaretçilerin daha fazla bilgi edinmesini sağlamaktadır. Geleneksel galeri kurulumundan, etkileşimli uygulamalarıyla ‘*gallery one*’ ayrılmaktadır (The Cleveland Museum of Art, Gallery One, [09.08.2013]).

‘Gallery One’da diğer bir etkileşimli araç olarak *ipad* kullanılmaktadır. Şekil 14’de *Artlens* olarak adlandırılan *ipad* uygulaması yapıtı tanımlamakta ve bilgi vermektedir. *Artlens*’te sergiyi destekleyen kısa video ve sesler yer almaktadır.



Şekil 14: ‘Gallery One’da Ipad Kullanımı

Alexander, Jane, Jake Barton, Caroline Goesser. [09.08.2013]. **Tranforming the Museum Experience: Gallery One.** <http://mw2013.museumsandtheweb.com/paper/transforming-the-art-museum-experience-gallery-one-2/>

Her yaştan izleyici için tasarlanmış olan bu galeri, izleyicilerin sanatı anlamaları için teknoloji arayüzlerini kullanmaktadır. Galerinin ana bölümü, tematik gruplar halinde tasarlanmıştır. Galeride yer alan çoklu dokunmatik ekranlar, gösterimdeki nesnelerin yakından incelenmesine teşvik etmektedir. Sanat nesneleri önüne yerleştirilmiş 14m² ekranlar, sanatın yorumunu ve dijital incelemesini sunmaktadırlar. Her hikâye anlatım noktalarında bu etkileşimler, görsel olarak büyütme ve döndürme yöntemleriyle sanat nesnelerinin orijinal bağlamlarını ve yerlerini keşfetmek sağlamaktadırlar (Alexander ve diğ., [09.8.2013]). Her arayüzün bir dizi oyunu vardır. Bu oyunlar, izleyicileri sorular sorarak meşgul etmektedirler.

3.2.2. Speed Sanat Müzesi: ‘Art Sparks’

Speed Sanat Müzesi ‘Art Sparks’ etkileşimli aile galerisi, bir hands-on galeridir. Bu galeride, 30 faaliyet yer almaktadır. Bunlardan bazıları mekanik bazıları ise dijital teknolojiye dayalıdır.



Şekil 15: Speed Sanat Müzesi Hands-on Aktivitesi

Moreno, Cynthia, Beverly Dywan. 2005. They Are “Content to Play”: Creating Responsive Interactive Spaces. **The J. Paul Getty Museum Symposium, “From Content to Play: Family-Oriented Interactive Spaces in Art and History Museums”, 4-5 June 2005.** California: The J. Paul Getty Museum: 3.

Etkileşimli sergilerde teknoloji kullanılmadan da deneyime dayalı faaliyetler gerçekleştirilmektedir. Speed Sanat Müzesi etkileşimli galerisi (Şekil 15) olduğu gibi, desen yapma faaliyetinde çocuk kendi yaratıcı cevabını ortaya koymaktadır.

3.2.3. High Sanat Müzesi

High Sanat Müzesinde çocuklar için hazırlanmış olan katılımlı sergilerdir. Müzede, 5 tane katılımlı sergi mevcuttur. Sırasıyla; ‘Şehir’, ‘Amerika’da Çocuklar’, ‘Alanlar ve İllüzyonlar’, ‘His’ ve ‘Engeller’dir. ‘Şehir’, 5 katılımlı sergiden ilkidir ve müzenin eğitim birimi tarafından hazırlanmıştır. ‘Şehir’ sanatı keşfetmek ve öğrenmek için bir araç olarak kullanılmaktadır (Mack Scogin Merrill Elam Architects, [16.12.2013]). Renk, biçim, doku, ölçek, alan, yüzey, çizgi ve ışık gibi unsurlar ele alınmaktadır. ‘Amerika’da Çocuklar’ Amerikan sanatında çocukların yeri ve rolü üzerine odaklanmaktadır. Burada, kostüm oyunları, değiştirilebilir portre duvarı ve lokasyon haritası yapılan faaliyetler arasındadır. Çocukların sanatla ilişki kurarak öğrenmesi sağlanmaktadır. ‘Alanlar ve İllüzyonlar’ sergisinde yönler keşfedilmektedir. Çocuklar, bu sergide yer alan nesneleri izler, manipüle eder, hareket ettirirler.



Şekil 16: High Sanat Müzesi Etkileşimli Galeri

Children’s Exhibitions – The High Museum of Art, Mack Scogin Merrill Elam Architects,
[20.01.2014]. <http://msmearch.com/type/museums-and-galleries/childrens-exhibitions-the-high-museum-of-art>

‘His’ etkileşimli galerisi duyuları uyaran faaliyetler içermektedir. İşitme, görme, dokunma, tatma ve koklama yönelik *hands-on* faaliyetler sunmaktadır. ‘His’ sergisi, sanat, bilim ve teknoloji gerektiren duyularla ilgili katılımlı bir sergidir. Şekil 16 - 17’te de görüldüğü üzere, duyularımızı nasıl kullandığımızla ilgili faaliyetler mevcuttur.



Şekil 17: High Sanat Müzesi ‘His’Galerisi

Forbes, Julia, Kathryn Hill, Marianna Adams. **Understanding Audiences: The Creation of the High Museum of Art Family Learning Gallery**, the J. Paul Getty Museum Symposium, “From Content to Play: Family-Oriented Interactive Spaces in Art and History Museums,” June 4-5, 2005, 1.

‘His’ sergisi her duyu nasıl çalışmaktadır, sanatçılar ve müzisyenler duyularını nasıl kullanmaktadır ve bunda teknoloji nasıl bir rol oynamaktadır” üzerine kurulmuştur. ‘Engeller’ sergisi High sanat müzesinin en sonuncu *hands-on* sergisidir. Sanatçılar tarafından üretilmiş enstalasyonları içermektedir.

4. ARAŞTIRMA: SANAT MÜZELERİNDE ETKİLEŞİMLİ ALANLAR VE SANAT NESNESİ

Sanat müzelerinde etkileşimli alanların sayıları giderek artmakta, pek çok müzede izleyicilere sanat nesnesi ve koleksiyonları ile iletişime geçme, deneyim ve bilgi sağlama imkânı veren galeriler ve sergiler açılmaktadır. Yapılan araştırmalar incelendiğinde sanat müzeleri etkileşimli alanlarını genel olarak betimleyen bir çalışmaya rastlanmamıştır. Tez kapsamında gerçekleştirilen araştırma, sanat müzelerinin etkileşimli alanlarının doğası hakkında bilgi edinmek ve daha spesifik olarak sanat müzelerinin etkileşimli alanlarında sergi tasarım stratejileri hakkında bilgi toplamak için hazırlanmıştır.

4.1. Amaç

Tezin amacı, fiziksel bağlamda sanat müzelerinin etkileşimli alanlarındaki sergileme stratejilerinin anlaşılmasına katkıda bulunmaktır. Bu doğrultuda, sanat müzeleri etkileşimli alanlarının doğası hakkında bilgi edinmek ve daha spesifik olarak hedef kitleye yönelik sanat nesnesinin kurulması, yorumlanması ve sergilenmesiyle ilişkili olarak sanat müzelerinin etkileşimli alanlarının sergi tasarım stratejileri hakkında bilgiler toplamak hedeflenmiştir.

Tezin amacına yönelik olarak gerçekleştirilen araştırmada üç temel soruya yanıtlar aranmıştır:

1. Sanat müzelerinin ne kadarı etkileşimli alanlara yer vermektedir? Yer vermiyorsa bunun nedenleri nelerdir?
2. Bu etkileşimli alanlar nasıl görünmektedir? Sanat müzeleri etkileşimli alanlarının doğası nasıldır? Amaçları, hedefleri, sergi tasarım stratejileri ve kullandıkları yöntemler nelerdir?

3. Bu alanlardaki sanat nesneleri etkileşimli hale nasıl dönüştürülmekte, hedef kitleye yönelik nasıl kurulmakta, yorumlanmakta ve sergilenmektedir?

4.2. Yöntem

Tezin amacı doğrultusunda; araştırma sorularını cevaplayabilmek için bilgi toplama, web tabanlı ‘Sanat Müzelerinde Etkileşimli Alanlar ve Sanat Nesnesi’ konulu anket yoluyla gerçekleştirilmiştir.

Örneklem Seçimi

Bu anket çalışması, Amerika ve Avrupa’daki sanat müzeleri ile gerçekleştirilmiştir. Bu sınırlamanın nedeni yapılan araştırmalarda, etkileşimli alanların daha çok Amerika ve Avrupa’da uygulanmış olmasındandır.

Anket, Avrupa ve Amerika’daki 450 sanat müzesine yollanmıştır. Amerika’da ankete davet edilen 250 müzeden 33’ü, Avrupa’da ankete davet edilen 200 müzeden 17’si toplamda 50 müze anketi tamamlamıştır.

Çalışma 4 ana bölüme ayrılmıştır;

- A. Genel Bilgiler
- B. Etkileşimli Alanlar
- C. Sanat Nesnesi ve Etkileşimli Alanlar
- D. İletişim Bilgileri

Bütün bölümler toplam 35 sorudan oluşmaktadır. Anket soruları; standart, kapalı uçlu sorular ve açık uçlu sorulardan oluşmaktadır. Genel olarak ankette iki temel konu üzerine sorular sorulmaktadır: Etkileşimli alanlar ve bu alanlardaki sanat nesnesi (Bkz. Ek 2).

Anketin genel bilgiler kısmında müzenin adı, konumu, yönetimi, sergileme alanı ve çalışanlarıyla ilgili sorular sorulmuştur.

İkinci bölüm etkileşimli alanlarla ilgilidir. Müzede etkileşimli alan var mı? Yoksa, niçin yok? Varsa, kaç tane var? En son kurulmuş olan kalıcı etkileşimli galerinizin adı nedir? kaç yılında kuruldu? Amacı ve hedefleri nelerdir? Hangi hedef kitleye yöneliktir? Kim tarafından bu alan tasarlanmaktadır ve ne üzerinde odaklanmaktadır?

Sergi tasarım özellikleri nelerdir? Hangi teknolojiler kullanılmaktadır? Hangi etkileşimli araçlar kullanılmaktadır? Eğitim modeli var mı? Varsa nedir? Sergiye yönelik değerlendirme çalışmalarınız mevcut mudur? Ne tür değerlendirmeler yapılmaktadır? Herhangi bir sponsor var mı? Bu alanın bütçe kaynakları nelerdir? soruları sorulmuştur.

Üçüncü bölüm, sanat nesnesi ve etkileşimli alanlar üzerinedir. Etkileşimli alanda sanat nesnesinin kullanımı nasıldır? Nasıl yerleştirilmekte, gösterilmekte ve yorumlanmaktadır? Etkileşimli alanda sanat nesnesinin kullanım şekline bağlı olarak izleyiciyle nasıl iletişime geçmektedir? soruları sorulmuştur.

Son olarak dördüncü bölümde, anketi dolduran müze personeli hakkında bilgiler istenmektedir.

Araştırmada elde edilen veriler SPSS (*Statistical Package for Social Sciences*) for Windows 21.0 programı kullanılarak analiz edilmiştir. Verileri değerlendirilirken tanımlayıcı istatistiksel metotları (sayı, yüzde, ortalama, standart sapma) kullanılmıştır. Standart ve kapalı uçlu soruların şekil ve tablolar üzerinden analizleri, açık uçlu soruların ise verilen cevaplar doğrultusunda içerik analizleri yapılmıştır.

4.3. Veri Toplama

Katılımcılar ankete e-posta ile davet edilmişler, e-posta, her müzenin sergilemeyle ilgili müze personeline yollanmıştır. İlgili kişiye ulaşmaması durumunda e-posta müzenin küratöryel bölümüne ya da müze müdürüne yollanmıştır. Katılımcı müzelerin her biri anketi bir kez doldurmuştur. İlk olarak anket protokolü ile birlikte (Ek 1. Anket Protokolü) sanat müzelerinde görevli müze müdürü, müze küratörü ya da eğitim küratörü ankete e-posta ile davet edilmişlerdir. İki hafta bekleme süresinden sonra bir hatırlatma ve ondan bir hafta sonra son bir hatırlatma ile anket yollama süreci tamamlanmıştır.

Anket en çok müze eğitim küratörleri tarafından doldurulmuştur. İkinci sırada müze küratörler ve ardında müze yöneticileri yer almaktadır. Bunların arasında nadir de olsa müze asistan küratörü ve müze küratör asistanı yer almaktadır. Katılımcıların verdiği yanıtlara göre etkileşimli alanda sanat nesnesinin yorumlanmasından, gösteriminden ve kurulumundan sorumlu bölüm eğitim birimidir ve eğitimden

sorumlu kiři/ler (eđitim křratřrř /koordinatřrř)’dir. Eđitim břlřmřnden sonra mřze křratřrř ikinci sırada yer almıřtır. řřřřncř sırada, hem mřze křratřrř hem de eđitim křratřrř yanıtı veren katılımcılar yer almaktadır. Aynı sırada, eđitim křratřrř, mřze křratřrř ve mřze yřnetici iřbirliđinde yanıtı verilmiřtir. Bunlar dıřında, nadir olarak etkileřimli alanların ‘mřze yřneticisi, křratřrř ve tasarımcısı’ ya da mřze kadrosunun sorumluluđunda olduđunu yazanlar olmuřtur.

Veri toplama, 6 Ocak-28 Mart 2014 tarihleri arasında geręekleřtirilmiřtir. Anket sonucu, SPSS programıyla analiz edilmiř ve deđerlendirilmiřtir.

4.4. Bulgular ve Deđerlendirme

Bu břlřmde anketin řrnekleme tanımı ile ilgili soruları deđerlendirildikten sonra, arařtırma probleminin řřřřmř iin, katılımcılardan elde edilen verilerin analizi arařtırmanın ř temel sorusu ile bađlantılı olarak incelenmektedir.

1. Sanat mřzelerinin ne kadarı etkileřimli alanlara yer vermektedir? Yer vermiyorsa bunun nedenleri nelerdir?
2. Bu etkileřimli alanlar nasıl gřrřnmektedir? Sanat mřzeleri etkileřimli alanlarının dođası nasıldır? Amaları, hedefleri, sergileme stratejileri ve kullandıkları yřntemler nelerdir?
3. Sanat nesnesinin hedef kitle iin kurulmasıyla, yorumlanması ve sergilenmesiyle iliřkili olarak sanat mřzeleri etkileřimli alanlarında sergi tasarım stratejileri nelerdir? Bu alanlardaki sanat nesneleri etkileřimli hale nasıl dřnřřtřrřlmekte, hedef kitleye yřnelik nasıl kurulmakta, yorumlanmakta ve sergilenmektedir?

4.4.1. řrnekleme Tanımı

Arařtırma sonucuna gřre, katılımcı mřzelerin řođunluđř řzel-kar amacı gřtmeyen kurumlardır. Tablo 2’de gřrřldřđř řzere mřzelerin geneli řzel- kar amacı gřtmeyenler (%64) olarak ilk sırada yer almaktadır. Ardından belediye bađlı olan mřzeler (%16) gelmektedir.

Tablo 2: Müze yönetim yapısı

Gruplar	Frekans(n)	Yüzde (%)
Özel-Kar amacı gütmeyen	32	64,0
Kolej-Üniversite	4	8,0
Eyalet	4	8,0
Belediyeye bağlı	8	16,0
Devlet /Bölgesel	2	4,0
Toplam	50	100,0

Katılımcı müzelerin çoğunluğu 0,5-1,4 metrekare (%42) ve 1,4 metrekare veya daha fazla (%40) sergileme alanına sahip, orta büyüklükte ve büyük müzelerdir (Tablo 3).

Tablo 3: Müzenin sergi alanı

Gruplar	Frekans(n)	Yüzde (%)
5000 / 0,5metrekare veya daha az	9	18,0
5000-15000 / 0,5-1,4 metrekare	21	42,0
15000 / 1,4metrekare veya daha fazla	20	40,0
Toplam	50	100,0

Müze sergilerinin yorumlanması, kurulması ve tasarımıyla ilgili personelin Tablo 3'te görüldüğü üzere çoğunluğunun (Ort. 11,740) gönüllü olduğu gözlemlenmiştir. Tam zamanlı müze personelleri de (Ort. 10,600) azımsanmayacak oranda sergilerin yorumlanması, kurulması ve tasarımında görev almaktadır. En az yarı zamanlı müze personellerinin (Ort. 5,130) bu çalışmalarda görev aldığı tespit edilmiştir (Tablo 4).

Tablo 4: Müze sergilerinin yorumlanması, kurulumu ve tasarımında görev alan personel sayısı

Görev Tanımı	N	Ort	Ss	Min.	Max.
Tam Zamanlı	48	10,600	20,921	1,000	140,000
Yarı Zamanlı	32	5,130	7,214	0,000	30,000
Gönüllü	27	11,740	24,234	0,000	120,000

4.4.2. Sanat müzelerinin ne kadarı etkileşimli alanlara yer vermektedir?

Sanat müzelerinin ne kadarı etkileşimli alanlara yer vermektedir? Yer vermiyorsa bunun nedenleri nelerdir? sorularına yönelik 7, 8 ve 30. sorular sorulmuştur. Sanat müzelerinin çoğunluğunun (%58) etkileşimli alana sahip olduğu görülmektedir. Bu müzelerin çoğunluğu (%37,9) en az bir etkileşimli alana sahipken, Tablo 5'te görüldüğü gibi birden fazla etkileşime sahip olan sanat müzelerinin de mevcut olduğu anlaşılmaktadır.

Tablo 5: Müzenin etkileşimli alan sayısı

Gruplar	Frekans(n)	Yüzde (%)
Bir	11	37,9
İki	5	17,2
Üç	5	17,2
Üçten daha fazla	8	27,6
Toplam	29	100,0

Sanat müzelerinde etkileşimli alanların ne zaman faaliyete geçtiği incelendiğinde, büyük bir kısmının (%70,6) özellikle 2000'li yıllar sonrasında arttığı gözlemlenmektedir. 2000 yılı öncesinde de etkileşimli alanların var olduğu Tablo 5'de de görülebileceği gibi anlaşılmaktadır.

Tablo 6: Etkileşimli Alanın Ne Zaman Faaliyete Geçirildiği

Gruplar	Frekans(n)	Yüzde (%)
1960 Öncesi	1	5,9
1970-1979	1	5,9
1980-1989	1	5,9
1990-1999	2	11,8
2000 Sonrası	12	70,6
Toplam	17	100,0

Katılımcıların “Etkileşimli alanın fon kaynaklarını belirtiniz” sorusuna verdiği cevapların dağılımı incelendiğinde, çoğunluğunun müze bütçesinden (%26) ve özel şirketlerden (%20) fon sağladığı tespit edilmiştir. (Tablo 6). (% 14,0) Sivil toplum kuruluşlarından da belirli oranda ama en az (%3) belediye ve bağışlar yoluyla fon sağlandığı görülmüştür. ‘Diğerleri’ seçeneğini belirten her bir müze sırasıyla, özel hediye, vakıf bağışlarını ve özel bağışları fon kaynakları olarak belirtmişlerdir.

Tablo 7: Etkileşimli Alanın Fon Kaynakları

Tablolar	Frekans(n)	Yüzde (%)
Müze Bütçesi	13	26,0
Belediye	3	6,0
Sivil Toplum Kuruluşları	7	14,0
Özel Şirketler	10	20,0
Bağışlar	3	6,0
Diğerleri	3	6,0

Etkileşimli alanlara yer vermeyen müzelerin yer vermemelerinin nedenine bakıldığında ise katılımcıların çoğunlukla ‘diğer’ seçeneğini işaretledikleri (%22) görülmüştür. Katılımcıların ‘diğer’ şıkkı ile ilgili açıklamaları incelediğinde, sanat

müzelerinin etkileşimli alanlarının olmamasını gruplandırılmayacak farklı nedenlerle açıklamışlardır. Katılımcıların bazılarının ifadeleri; müzenin tasarımının etkileşimli alanı oluşturmaya uygun olmadığı, genelde sergiyle bütünleşik ve geçici olarak düzenledikleriyle ilgili sonuçlardır. İşaretlenen diğer şıkları incelediğimizde etkileşimli alanlarının olmamasının bütçe ve fon eksikliğinden kaynaklandığını (%14) belirten müzeler çoğunlukta olmakla beraber Tablo 7'ü incelediğimizde zaman, alan, personel ve ekipman eksiklikleri de sanat müzelerinin etkileşimli alanlara sahip olmamalarının nedenleri olarak görülmektedir.

Tablo 8: Müzelerin etkileşimli alana sahip olmama sebepleri

Tablolar	Frekans(n)	Yüzde (%)
Zaman Eksikliği	5	10,0
Fon / Bütçe Eksikliği	7	14,0
Alan Eksikliği	6	12,0
Personel Eksikliği	6	12,0
Ekipmanların Eksikliği	5	10,0
Diğerleri	11	22,0

4.4.3. Bu etkileşimli alanlar nasıl görünmektedir?

Bu etkileşimli alanlar nasıl görünmektedir? Sanat müzeleri etkileşimli alanlarının doğası nasıldır? Amaçları, hedefleri, sergileme stratejileri ve kullandıkları yöntemler nelerdir? Bu soruları sadece etkileşimli alanlara sahip olan sanat müzelerine sorulmuştur. Katılımcıların sanat müzelerindeki bir tane etkileşimli galeriyi seçmeleri ve bu galeriler ile ilişkili olarak 10-29. soruları cevaplamaları istenmiştir.

Katılımcıların 17'si (%34) 'Kısaca, etkileşimli alanın amaçlarını kısaca tanımlayınız' sorusuna yanıt vermiştir. Sanat müzelerinin etkileşimli alanlar oluşturmada çeşitli amaçlara sahip oldukları görülmüştür. Müzelerin;

- 8'i (%16) ailelere ve çocuklara sanat deneyimi yaşatmayı,

- 3'ü (%6) koleksiyonlarına bağlı olarak, sanat tarihiyle ilgili bilgi edindirmeyi ve anlaşılır kılmayı,
- 4'ü (%8) sanat nesnenin replikasıyla hands-on sergi deneyimi sunmayı amaçlamaktadır.
- Bir tanesi (%2) eğitimsel hedefi doğrultusunda izleyiciye deneyim yoluyla tatmin, başarı ve güçlenme duygusu sağlamayı, 2'si (%4) dokunsal öğrenme deneyimi sağlamayı amaçladığını belirtmiştir.

Araştırmada sorulan 12. soru sanat müzelerinin etkileşimli alanlarının hedefleriyle ilgili bilgi sağlamıştır. Katılımcıların 14'ü (%28) 'Kısaca, etkileşimli alanın hedeflerini tanımlayınız' sorusuna yanıt vermiştir. Müzelerin 10'u (%20) izleyicilere etkileşimli sergiler yoluyla daha fazla bilgi edinmelerini sağlamayı hedeflediklerini belirtmişler. Aynı zamanda keşfetme, inceleme ve yaratmayla ilişkili olarak izleyicilerin sanat nesnesi hakkında konuşabilmeleri, sanatı keşfedebilmeleri ve sanat malzemelerini kullanarak sanatsal ürün ortaya koyabilmeleri hedeflenmektedir. Müzelerin bir tanesi (%7,14), okul derslerini pekiştirmeyi hedeflediğini vurgulamıştır.

Etkileşimli alanların hedef kitlesini Tablo 9'de görüldüğü üzere aileler (% 34) ve çocuklar (%32) oluşturmaktadır. Yetişkinler'de (% 26) yine önemli bir kısımda yer almıştır.

Tablo 9: Etkileşimli Alanın Hedef Kitlesi

Tablolar	Frekans(n)	Yüzde(%)
Çocuklar	16	32,0
Aile	17	34,0
Okul Grupları	9	18,0
Yetişkinler	13	26,0
Araştırmacılar	2	4,0
Diğerleri	2	4,0

Amerika ve Avrupa’da incelenen sanat müzelerinde de çoğunlukla etkileşimli alanlarının aileler için yapıldığı ve özellikle bu alanlardaki galerilerin isimlerinin aile etkileşimli galerisi şeklinde ifade edildiği gözlemlenmiştir. Speed Sanat Müzesi ‘Art Sparks’ Etkileşimli Aile Galerisi, Birmingham Sanat Müzesi Nart’s Art’Venture Aile Galerisi ve Walters Sanat Müzesi ‘Aile Sanat Merkezi’ bunlardan bazılarıdır.

- Katılımcıların 17’si (%34) ‘Etkileşimli alanda sanat nesnesinin yorumlanması, gösterimi ve kurulumundan sorumlu kimdir?’ sorusuna yanıt vermiştir.
- Müzelerin 9’u (%18) eğitimden sorumlu departmanın ve eğitim küratörünün sorumlu olduğunu belirtmiştir.
- Yine müzelerin 9’u (%18) müze küratörünün sorumlu olduğunu yazmıştır.
- Bunların sadece 2’si (%4) hem küratör hem de eğitim sorumlusu /eğitim küratörü tarafından yapıldığını belirtmiştir. Müzelerin 2’si (%4) eğitim programları koordinatörü, müze küratörü ve müze yöneticisinin etkileşimli sergilerden sorumlu olduğunu ifade etmiştir. Bir başka müze (%2), müze yöneticisi, küratörü ve sergi tasarımcıları tarafından sergilerin hazırlandığını yazmıştır. Müzelerin 2’si ise (%4) müze kadrosunun sorumluluğunda olduğunu belirtmiştir. Etkileşimli alanlarda sanat nesnesinin yorumlanması, sunulması ve kurulmasından genellikle eğitim bölümü, eğitim küratörü veya müze küratörü sorumlu gözükmektedir

Araştırmada ‘Etkileşimli alan neye odaklanmaktadır? (örn: sanat tarihinden belli bir dönem, sanatın bir konusu, belirli bir sanatçı ya da sanatçılar veya bir sanat nesnesi ya da sanat nesneleri, vb.) sorusuna katılımcı müzelerin 16’si (%32) yanıt vermiştir. Müzelerin 8’i (%16) koleksiyonlarıyla paralel içerikte etkileşimli sergi hazırladığını belirtmiştir. Müzelerin 2’si (%4) sanatın kuralları ve elemanlarına yoğunlaştıklarını bunların dışındakilerin sanatçılara ve onların işlerine yoğunlaştıklarını, özel sergi hazırlamış olduklarını, herhangi bir şeye odaklanmadıklarını ve sanat, zanaat ve tasarım nesnelerine yoğunlaştıklarını belirtmişlerdir. Katılımcıların cevaplarından anlaşıldığı gibi, sanat müzeleri etkileşimli alanları çeşitli konulara odaklanabilmektedir. Bu bir sanat nesnesi olabileceği gibi sanat tarihinden bir dönem ya da bir sanatçı üzerine olabilmektedir.

Katılımcıların 11'ü (%22) 'Etkileşimli alanın sergi tasarım özelliklerini kısaca anlatınız' sorusuna yanıt vermiştir. Bu doğrultuda müzelerin çoğunluğu kullandıkları malzemelerden bahsetmiştir. Sergi tasarımında göz önünde bulundurulması gereken kriterler üzerinden müzelerin 2'si (%4) parlak renk kullanımına, bir tanesi (%2) beyaz ve pastel renk kullanımına ağırlık verdiklerini belirtmiştir. Müzelerin 8 tanesi (%16) izleyicilere yönelik metinler, sandalyeler, masalar, oyunlar için talimatlar, görsel ve işitsel ekipmanlar, ipadler, video monitörler bulunmaktadır. Serginin konseptine yönelik araçlar ve sergileme yöntem ve teknikleri ön plana çıkmaktadır.

Katılımcıların "Aşağıdakilerden hangi etkileşimli teknoloji etkileşimli alanlarda kullanılmaktadır?" sorusuna verdiği cevapların dağılımı incelendiğinde, en çok yüzey teknolojilerinin, çoklu dokunmatik ve terminallerin (%20), en az ise ortam teknolojilerinin sanat müzeleri tarafından etkileşimli alanlarda kullanıldığı görülmüştür. (Tablo 10).

Tablo 10: Müze Etkileşimli Alanlarında Hangi Etkileşimli Teknolojilerin Kullanıldığı

Tablolar	Frekans (n)	Yüzde (%)
Giyilebilir Teknolojiler	0	0,0
Mobil Teknolojiler	4	8,0
Yüzey Teknolojileri / Çoklu Dokunmatik / Terminaller	10	20,0
Ortam Teknolojileri	2	4,0
Diğerleri	7	14,0

'Müze etkileşimli alanında hangi giyilebilir teknolojiler vardır? (Örneğin; Saatler, gözlükler vs.)' soruna müzelerin hiçbirisi yanıt vermemiştir.

Katılımcılar 6'sı (%12) 'Müze etkileşimli alanında hangi mobil teknolojiler vardır? (Örneğin; telefonlar, kişisel dijital asistanlar (ipadler) vs.)' sorusuna yanıt vermiştir. Müzelerin 3'ü (%6) ipad kullanıldığını belirtmiştir. Müzelerin 4'ü (%8) telefon kullanıldığını belirtmiştir. Müzelerden bir tanesi (%2) ise tablet bilgisayar kullandıklarını ifade etmiştir.

‘Müze etkileşimli alanında hangi yüzey teknolojileri vardır? (Örneğin; çoklu dokunmatik ekranlar, paneller, masalar vs.)’ sorusunu katılımcıların 13’ü (%26) yanıtlamıştır. Müzelerin çoğunluğu 7’si (%14) dokunmatik ekran kullandıklarını belirtmiştir. Bunların 2’si (%4) çoklu dokunmatik ekrandır. Müzelerden bir tanesi (%2) microtile (konuşan video gösterim sistemi), müzelerin 2’si (%4) panel, müzelerin bir tanesi (%2) dijital masa, bir diğeri video gösterim ve bilgisayarlı gösterimden yararlandığını yazmıştır.

‘Müze etkileşimli alanında hangi ortam teknolojileri kullanılmaktadır?’ sorusunu katılımcı müzelerin 8’i (%16) yanıtlamışlardır. Müzeler ses enstalasyonları, video projeksiyonlar kullandıklarını belirtmişlerdir.

‘Müze etkileşimli alanında hangi analog etkileşimli araçlar kullanılmaktadır?’ sorusunu ise katılımcı müzelerin 8’i (%16) yanıtlamıştır. Müzelerin çoğunluğu (%10) *hands-on* sergilerde etkinlik malzemelerini analog etkileşimli araç olarak tanımlamıştır. Bu bağlamda, boyama, baskı resim, çizim ve izleme istasyonları örnek verilmiştir.

‘Müze etkileşimli alanındaki *hands-on* faaliyetleri kısaca tanımlayınız’ sorusunu katılımcı müzelerin 14’ü (%28) yanıtlamıştır. Müzelerin 4’ü (%8) izleyici için replica kostümlerle hikâye canlandırma, müzelerin 2’si (%4) çizim istasyonları sağlama, yine iki müze (%4) manipüle edilebilen mıknatıslı tablolardan bahsetmiştir. Müzelerin her biri el becerilerini geliştirmeye yönelik aktiviteler sunmaktadırlar. Bunlar: Seramik çömlek dekore etme, boyama yapma, maske yapma, kukla oyunları, sanat malzemelerinden sanatsal bir çalışma üretme, çoklu oyunlar, tırmanma aktiviteleri, sandalye yapımı, mimari çizim, fotoğraf ve animasyon teknikleri öğrenmelerini sağlamaya yönelik faaliyetler olarak sıralanmaktadır. Aynı zamanda bir müze, sosyal hayata adapte olmaya yönelik aktiviteler de sunduğunu belirtmiştir.

‘Etkileşimli alan bir eğitim teorisi üzerine kurulu mudur?’ sorusuna katılımcı sanat müzelerinin 12’si (%70,6) evet cevabı vermiştir. Katılımcı müzelerin 5’i (%29,4) ise etkileşimli alanlarının herhangi bir eğitim teorisi üzerine kurulu olmadığını 12’si (%24) eğitim teorisi üzerine kurulu olduğunu belirtmiştir. Verilen cevaplar analiz edildiğinde değişik yaklaşımları temel aldıkları görülmüştür. Müzelerden bir tanesi (%2) özellikle yapılandırmacı öğrenme modelini temel aldıklarını ancak öğrenme

modellerinin çeşitlilik gösterdiğini belirtmiştir. Dokunsal öğrenme ve katılımlı öğrenmeye müzelerden ikisi (%4) vurgu yapmıştır. Yine müzelerden ikisi (%4) yaratıcılığı ortaya çıkarmaya ve sanatın anlaşılır kılınmasını sağlamaya yönelik bir eğitim yaklaşımları olduğunu ifade etmiştir.

Müze etkileşimli alanın gelişme süreciyle (kavramsal aşama, gelişme aşaması, işlevsel aşama ve değerlendirme aşaması) ilgili değerlendirme yapıp yapmadı incelendiğinde, müzelerin çoğunluğunun müze etkileşimli alanın gelişme süreciyle ilgili değerlendirme yapmadığı görülmüştür. Katılımcı müzelerin 7'si (%41,2) etkileşimli alanın gelişim süreciyle ilgili değerlendirme yapmaktadır.

Katılımcı müzelerden değerlendirme yapanlara “Değerlendirme çalışmasının türü nedir?” sorusu yönetildiğinde çoğunluğu olan 6'sının (% 12,0) Ön-uç (*Front-end*) değerlendirmesi yaptığı gözlemlenmektedir (Tablo 10). Müzelerin 3'ünün (% 6,0) Biçimlendirici (*Formative*), 3'ünün (% 6,0) İyileştirici (*Remedial*), 4'ünün (% 8,0) Özetleyici (*Summative*), 2'sinin (% 4,0) diğerleri olarak işaretlediği görülmektedir. Diğerleri seçeneğini seçen müzeler süreç ve gözleme dayalı değerlendirme yaptıklarını belirtmiştir. Daha çok sergi sonunda, daha az sürecinde.

Tablo11: Müze Etkileşimli Alanın Sergi Gelişme Süreciyle İlgili Yaptığı Değerlendirme Türü

Tablolar	Frekans(n)	Yüzde(%)
Ön-uç (<i>Front-end</i>)	6	12,0
Biçimlendirici (<i>Formative</i>)	3	6,0
İyileştirici (<i>Remedial</i>)	3	6,0
Özetleyici (<i>Summative</i>)	4	8,0
Diğerleri	2	4,0

Sanat müzelerindeki etkileşimli alanların büyük çoğunluğunun (%82,4) sponsorlu şekilde gerçekleştirildiği gözlemlenmiştir. Çok az bir kısmı sponsorsuz (%17,6) bir şekilde varlık göstermektedir.

4.4.4. Sanat nesnesinin hedef kitle için yorumlanması, gösterilmesi ve kurulmasıyla ilişkili olarak sanat müzeleri etkileşimli alanlarında sergi tasarım süreçleri nasıldır?

Sanat nesnesinin hedef kitle için yorumlanması, gösterilmesi ve kurulmasıyla ilişkili olarak sanat müzeleri etkileşimli alanlarında sergi tasarım süreçleri nasıldır? Bu alanlardaki sanat nesneleri etkileşimli hale nasıl dönüştürülmekte, hedef kitleye yönelik nasıl yerleştirilmekte, yorumlanmakta ve sergilenmektedir? Bu soruların cevaplarını almaya yönelik 31, 32, 33, 34 ve 35. sorular sorulmuştur.

Katılımcı sanat müzelerinin 5'sinin (% 10,0) sadece replikalalar kullandığı, 6'sının (% 12,0) hem replika hemde orijinal sanat nesnesi kullandığı, 7'sinin (% 14,0) sadece orijinal sanat nesnesi kullandığı, 2'sinin (% 4,0) ise diğerleri olarak işaretlediği görülmektedir. Diğerleri olarak işaretleyen müzeler etkileşimli alanlarına orijinal sanat nesnesi yerleştirmediklerini belirtmişlerdir. Katılımcı müzeler etkileşimli alanda sanat nesnesinin kullanımıyla ilgili olarak etkileşimli araçların yanında orijinal sanat nesnesini çoğunlukla (%14) kullandıkları gözlemlenmiştir.

Tablo 12: Sanat Nesnesinin Kullanımıyla İlgili

Tablolar	Frekans(n)	Yüzde (%)
Sadece Replikalar	5	10,0
Hem Replikalar Hem de Orjinal Sanat Nesnesi	6	12,0
Sadece Orjinal Sanat Nesnesi	7	14,0
Diğerleri	2	4,0

Katılımcıların 17'si (%34) 'Sanat nesnelerinin nasıl kurulduğunu kısaca açıklayınız' sorusunu yanıtlamıştır. Müzelerden 4'ü (%8) duvarlardan, platformalardan ve raflardan yararlanılarak kurulduğunu belirtmiştir. Bir başka müzede (%2) resimler ve baskılar çerçeveli ve duvara asılı olarak, heykeller ise vitrinlerde gösterilmektedir. Bir müze, tematik gruplandırma yaparak, etkileşimli araçlarla kurulum yapıldığını belirtmiştir. Aynı müze, hikaye anlatım noktalarının olduğunu ve görsel büyütme ve küçültme yöntemiyle sanatı keşfetmelerine olanak tanıdıklarını belirtmiştir. Müzelerden bir tanesi (%2) sanatçılar tarafından duyuları kullanmaya yönelik

enstalasyonların hazırlandığını ve kurulumlarının da onların üstlendiğini ve mekanı dönüştürdüklerini belirtmiştir.

‘Sanat nesnelerinin nasıl sergilendiğini açıklayınız’ sorusunu katılımcıların 17’si (%34) yanıtlamıştır. Etkileşimli alanda sanat nesnesinin gösterimi, çoğunlukla çocukların göz önünde bulundurularak yapıldığı gözlemlenmiştir. Çocuklar için uygun raf ünitesi ve düşük yükseklikte gösterim tercih edilmektedir. Bir müze, tekerlekli sandalyedeki insanlar için de bir düzenleme yaptığını belirtmiştir. Duvar ve kaideler nesnelerin gösteriminde en tercih edilen elemanlardır. Müzelerden bir tanesi (%2), enstalasyonların mekanı kapladığını ve genellikle tavanda asılı öğelere yer verdiklerini belirtmiştir.

Katılımcıların 17’si (%34) ‘Sanat nesnelerinin nasıl yorumlandığını kısaca açıklayınız’ sorusunu yanıtlamıştır. Müzelerden bir tanesi (%2) izleyiciye bağlı olarak uygun çalışmalara yer verildiğini ve işlerin doğasına dikkat çekilerek kullanıldığını belirtilmiştir. Metinlerle çalışmalar desteklenmekte ve minimal bir yorum tercih edilmektedir. İzleyicinin kendisinin bir şeyleri yorumlamasının beklendiği belirtilmiştir. Müzelerin ikisi (%4) yorumlayıcı paneller kullandıklarını belirtmiştir. Müzelerden biri (%2) bilgi içeren kartların hazırlandığını ifade etmiştir.

Sanat müzeleri etkileşimli alanlarına sahip müzelerin çoğunluğu sanat nesnesini izleyiciyle etkileşime sokma sürecinde kelimeleri (%22) ve imajları (%26) kullandıkları gözlemlenmiştir (Tablo 13). Katılımcıların 7’si (% 14,0) duyular ve 3’ü (% 6,0) diğeri olarak soruları işaretlemiştir. Diğeri olarak cevaplayan müzelerin cevaplarından soruyla bağlantılı herhangi bir bilgi tespit edilmemiştir.

Tablo13: Etkileşimli Alanda Sanat Nesnesinin Hangi Yollarla İzleyiciyle Etkileşime Geçtiği

Tablolar	Frekans(n)	Yüzde (%)
Kelimeler	11	22,0
Duyular	7	14,0
Imajlar	13	26,0
Diğerleri	3	6,0

4.5. Sonuç ve Tartışma

Araştırmanın amacı sanat müzelerinin etkileşimli alanlarındaki sergilemenin -müze deneyimi ile ilişkili bağlamsal öğrenme modelinin içinde tanımlanan, müze deneyimini etkileyen temel bağlamlardan biri olan- fiziksel bağlam açısından anlaşılmasına katkıda bulunmaktır. Daha belirli olarak, sanat nesnesinin hedef kitleye yönelik olarak kurulması, yorumlanması ve sergilenmesiyle ilişkili sanat müzelerinin etkileşimli alanlarının sergi tasarım stratejileri hakkında bilgi edinmektir.

Bu amaca yönelik olarak araştırmada şu sorulara yanıtlar aranmıştır:

1. Sanat müzelerinin ne kadarı etkileşimli alanlara yer vermektedir? Yer vermiyorsa bunun nedenleri nelerdir?
2. Bu etkileşimli alanlar nasıl görünmektedir? Sanat müzelerinin etkileşimli alanlarının doğası nasıldır? Amaçları, hedefleri, sergileme stratejileri ve kullandıkları yöntemler nelerdir?
3. Sanat nesnesinin hedef kitle için yorumlanması, gösterilmesi ve kurulmasıyla ilişkili olarak sanat müzeleri etkileşimli alanlarında sergi tasarım stratejileri nasıldır? Bu alanlardaki sanat nesneleri etkileşimli hale nasıl dönüştürülmekte, hedef kitleye yönelik nasıl yerleştirilmekte, yorumlanmakta ve sergilenmektedir?

Sanat müzelerinin ne kadarı etkileşimli alanlara yer verdiğine baktığımızda %58'i etkileşimli alana sahip olduğu, %42'sinin olmadığı görülmüştür. Dolayısıyla etkileşimli alanlara yönelik bir ilginin sanat müzelerinde olduğunu söylemek mümkündür.

Müzelerin genellikle sadece bir etkileşimli alana sahip oldukları görülmüştür. İki ve üç cevap ortalaması aynıken (%17,2), üçten daha fazla alan sahip müzelerin de (%27,6) belli bir orana sahip olduğu gözlemlenmiştir. Müzelerin ne zaman etkileşimli alanlara yöneldikleri incelendiğinde ağırlıklı olarak 2000 sonrası olduğu görülmüştür. Ancak nadir de olsa 1960 öncesi, 1970-1979, 1980-1989 ve 1990-1999 yıllarında da varlık gösterdiği tespit edilmiştir. Aynı şekilde Adams ve Moussouri (2002, 6)'nin belirttiği gibi önceliği aileler ve çocuklar olan etkileşimli alanlar 2000'li yılların başında bazı sanat müzelerinde varlığını göstermiştir. Müzelerin etkileşimli alanları gelirlerinin çoğunu müze bütçesi ve özel şirketlerden

karşılacaktır. Aynı zamanda sivil toplum kuruluşlarında göz ardı edilemeyecek bir katkısı vardır. Vakıf ile özel bağışlar ve belediye desteği ise çok daha azdır.

Etkileşimli alana sahip olmayan müzelerin neden müzede bu tür sergilere yer vermediklerine bakıldığında çoğunluğu müzenin tasarımının etkileşimli alanı oluşturmaya uygun olmadığı, genelde sergiyle bütünleşik ve geçici olarak düzenledikleri sonuçlarıyla ilgili açıklamalar yapmışlardır. Bunun yanısıra genellikle fon ve bütçe eksikliğinden bu tür sergiler düzenlememişlerdir. Aynı zamanda müze alanı ve personel eksikliği de aynı soruna yol açmaktadır. Zaman ve ekipman eksikliği ise daha az sorun teşkil etmektedir.

Sanat müzelerinin etkileşimli alanlarının nasıl görüldüğü, doğasının nasıl olduğu amaçları, hedefleri, sergileme stratejileri ve kullandıkları yöntemler açısından incelenmiştir.

Etkileşimli alanların amaçları incelendiğinde; ailelere ve çocuklara deneyim yaşatmak, koleksiyona bağlı olarak sanat tarihiyle ilgili bilgi sağlamak ve anlaşılır kılmak, sanat nesnesinin replikasıyla hands-on sergi deneyimi sunmak, müzenin eğitimsel hedefi doğrultusunda izleyiciye deneyim yoluyla tatmin, başarı ve güçlenme duygusu sağlamak ve dokunsal öğrenme deneyimine fırsat sağlamak olarak sıralanmıştır.

Etkileşimli alanların hedefleri; etkileşimli sergi yoluyla daha fazla bilgi sağlamak, keşfetme, inceleme ve yaratmaya yönlendirmek, sanat nesnesi hakkında konuşabilmek, sanatı keşfetmek ve sanat malzemelerini kullanarak sanat ürünü ortaya koyabilmek, dersleri pekiştirmek hedeflenmiştir.

Çoğunlukla hedef kitle merkezli amaçların ve hedeflerin yanında sanat nesnesi ya da sanat tarihi merkezli amaçlar da olduğu belirlenmiştir.

Müzelerdeki etkileşimli alanların çoğunlukla aileler, çocuklar ve yetişkinler için düzenlendiği tespit edilmiştir. Okul gruplarına ve araştırmacılara arka planda kalmıştır. Nadir olarak, öğrenciler ve kuşaklararası izleyici hedef kitle olarak gösterilmiştir. Son 20 yılda müzelerde artan aile izleyicisi sayısı ve aile izleyicileri ile ilgili yapılan araştırmalar sonucunda 'bu grupların kendilerine yönelik özel düzenlenmiş deneyim alanlarına gereksinimleri olduğu' nun anlaşılması aile grubuna yönelik etkileşimli alan düzenleme oranını arttırmış olabilir. Örneğin Marianna

Adams ve Theano Moussouri'nin (2010, 5) 'Sanat ve Tasarım Müzelerinde Etkileşimli Öğrenme' isimli makalesinin araştırma sonuçlarından biri olarak Speed Sanat Müzesi 'Art Sparks' galerisinde, hedef kitle aile olarak belirlenip, sonuçları incelenmiştir. Hedef kitleyi aileye yönelik belirlemeleri hem müzenin kalıcı koleksiyonuna olan ilgiyi arttırmış hem de aileleri etkilemeyi başarmıştır.

'Etkileşimli alanların kapsamına, neye odaklandığına bakıldığında çoğunlukla müzenin koleksiyonlarıyla paralel içerikte hazırlandıkları ve sanat tarihinin anlaşılmasına odaklandıkları görülmüştür. Aynı zamanda sanatın kuralları ve elemanlarını öğretme ve nesne kullanımında sanattan, zanattan ve tasarım nesnelerinden yararlanma söz konusudur.

Sanatçılar ve yapıtları bu mekânda taklit/replika veya orijinal olarak yer alabilmektedir.

Tasarım özellikleri bakımından etkileşimli alanlar incelendiklerinde, parlak renklerin tercih edildiği gözlemlenmiştir. Ancak tam tersi olarak geleneksel sergilerde parlak rengin kullanımına dikkat edilmekte ve pek tercih edilmemektedir. Bunun yanısıra pastel ve beyaz renk tercih eden müzeler de bulunmaktadır/tespit edilmiştir.

Daha önce de bahsedildiği üzere her sergide, izleyiciye yönelik metinler, sandalyeler, masalar ve oyunlar (talimatlarıyla birlikte) kullanılmaktadır.

Analizde etkileşimli sergilerin tasarımlarına yönelik en dikkat çekici faktör, izleyicidir. Etkileşimli araçlar da buna yönelik kullanılmaktadır ve bu yüzden çeşitlilik göstermektedir. 'İnteraktivitiyi Tekrar Düşünme' (2005, 5) isimli makalede de belirtildiği gibi etkileşimli araçlarda 'insan' faktörünün göz önünde bulundurulması hem müzenin hem de sergilerin daha kolay anlaşılmasını sağlamaktadır. Etkileşimli alanın teması, müzenin koleksiyonu ve eğitim modeli sergi geliştirme süreci için önem arz etmektedir.

Sanat müzelerinde hangi etkileşimli teknolojilerin kullanıldığına bakıldığında çoğunun etkileşimli teknolojilerden biri olan yüzey teknolojilerini tercih ettikleri görülmüştür. Yüzey teknolojileri, çoklu dokunmatik ekranlar ve terminaller ağırlıklı olarak etkileşimli alanlarda kullanılmaktadır aynı zamanda mobil teknolojiye de yer verilmektedir. Bunlar dışında nadir olarak sanal gerçekliği (mobil ve yüzey teknolojileriyle ilişkili) ve yeşil ekran teknolojisini kullanan müzeler olduğu

görülmüştür.. Sanat müzelerinde giyilebilir teknoloji ile ilgili bir kullanıma rastlanmamıştır. Ancak mobil teknolojilerle ilgili olarak ipad ve telefon kullanımının yaygın olduğu görülmüştür. Bunlardan başka tablet bilgisayarlar da tercih edilmektedir. Yüzey teknolojileriyle ilgili olarak müzeler, en yaygın biçimde dokunmatik ekranları kullanmaktadırlar. Bunların ikisi ise çoklu dokunmatik ekrandır. Yine sanat müzeleri tarafından konuşan video gösterim sistemi, paneller, dijital masalar, video gösterimleri ve bilgisayarlı gösterimleri kullanmakta oldukları tespit edilmiştir. Ortam teknolojileri olarak müzelerin, ses enstalasyonları ve video projeksiyonlar kullanmaktadırlar.

Analog etkileşimli araçlar etkileşimli alanların yanı sıra hands-on sergilerde görülmüştür. Bu bağlamda da etkinlik malzemesi olarak kullanılmakta oldukları tespit edilmiştir. Baskı resim, boyama ve çizim, analog etkileşimli araçlar olarak görülmektedir.

Müzeler *hands-on* faaliyetlerinin neler olduğu incelendiğinde genellikle replika ve bir döneme ait kostümleri bir hikâyeyi canlandırmak üzere kullanmaktadırlar. Aynı şekilde çizim istasyonları ve mıknatıslı tablolar (manipule edilebilen) yer verilmiştir. El becerilerini de geliştirmey yönelik ativiteler *hands-on* sergilerde çeşitlilik göstermektedir. Bunlardan; seramik çömlek dekore etme, boyama yapma, maske yapma, kukla oyunları, sanat malzemelerinden sanatsal bir çalışma üretme, çoklu oyunlar, tırmanma aktiviteleri, sandalye yapımı, mimari çizim, fotoğraf ve animasyon teknikleri öğrenmelerini sağlamaya yönelik faaliyetler olarak bahsedilmiştir. Sosyal hayata adapte olmayı sağlamaya yönelik az da olsa bir aktivite bir müze tarafından sunulmuştur.

Sanat müzeleri etkileşimli alanlarında yapılandırmacı öğrenme modelini temel alan ancak çeşitlilik gösteren çalışmalar mevcuttur. Dokunsal öğrenme ve katılımlı öğrenmeye vurgu yapılmıştır. Yine müzelerin yaratıcılığı ortaya çıkarmaya ve sanatı anlaşılır kılmaya yönelik bir eğitim yaklaşımları olduğunu ifade etmiştir. Bu sonuçlar da bazı müzelerin bu alanları eğitsel amaçlarla oluşturdukları bilgisini desteklemektedir (Tsitoura, 2010, 89).

Değerlendirme açısından bakıldığında, müzelerin genellikle etkileşimli alan geliştirme süreçlerine dair herhangi bir değerlendirme yapmadıkları gözlemlenmiştir. Nadir olarak kavramsal, gelişim, işlevsel ve değerlendirme aşamalarına yönelik

değerlendirmeler yapılmaktadır. Değerlendirme yapanların çoğu ön-uç (*front-end*) (%85.71) ve özetleyici (*summative*) (%57.14) değerlendirme yapmaktadır (Tablo 12). Ancak hedef kitleyi de değerlendirme sürecinin içine katan ve sergilerin daha etkili olmasını sağlayan biçimlendirici (*formative*) ve iyileştirici (*remedial*) değerlendirme yapan çok az sanat müzesi (%47,86) olduğu görülmüştür.

Müzeler etkileşimli alanda sanat nesnesinin orijinalini kullanmaktadır. Aynı oranda hem orijinal hem de taklit sanat nesnesi kullananların da sayısı az değildir. Sadece taklit sanat nesneleri En az oranda etkileşimli alanda kullanılmaktadır.

Katılımcılar, sanat müzelerde sanat nesnesinin kurulumu, gösterimi ve yorumlanmasıyla ilgili sınırlı düzeyde cevaplar vermişlerdir. Bu konuda daha detaylı araştırma yapılmasına ihtiyaç vardır.

Sanat müzelerinde sanat nesnesinin kurulumu açısından kullanılan araçlar incelendiğinde genellikle, duvar, platform ve rafı tercih ettikleri görülmüştür. Resim ve baskılar, çerçeveli ve duvara asılı, heykeller ise vitrinde gösterildiği belirtilmiştir. Bunların arasında tematik gruplandırma yaparak kurulum yapan müze de vardır. Yine duyu kullanımına yönelerek enstalasyon hazırlayan ve kurulumu buna göre yapan müze vardır. Enstalasyonlar sanatçı tarafından hazırlanmakta, mekâna kurulmakta ve mekân dönüştürülmektedir. Sanat nesnesinin gösterimi müzeler tarafından çocuklar ve tekerlekli sandalyedeki insanlara göre yapılmaktadır (Yine raf üniteleri, duvar ve kaideler sunum için tercih edilmektedir. Enstalasyon kullanan müze, tüm mekanı enstalasyon kullanımına ayırdığını belirtmiştir. Sanat nesnesinin yorumlanmasında, metin ve minimal bir yorumun tercih edildiği belirtilmiştir. Ancak izleyicinin kendisinin var olan etkileşimli araçlarla yorum yapması beklenmiştir. Yorumlayıcı panellerde yorumlama da kullanılmış ve bilgi içeren kartlara yer verilmiştir.

Etkileşimli alanda en çok imajlar ve kelimeler sanat nesnesinin izleyici ile etkileşimi sağlamak için kullanılmaktadır. Duyulara yönelik etkileşim, imaj ve kelimeler yönelik uygulamalardan daha azdır.

5. SONUÇ

Bu tez, sanat müzelerinde her geçen gün artan etkileşimli alanların doğasının nasıl olduğuna dair yeterli bilgi olmaması ve bu konudaki bilgileri derleme ihtiyacı nedeni ile gerçekleştirilmiştir. Sanat müzelerinin etkileşimli alanlarındaki sergileme stratejilerinin -müze deneyimi ile ilişkili bağlamsal öğrenme modelinin içinde tanımlanan, müze deneyimini etkileyen temel bağlamlardan biri olan- fiziksel bağlam açısından değerlendiren bu tez çalışmasında, etkileşimli alanlar ve sanat nesnesinin durumu incelenmektedir. Sanat müzelerinin hazırlamış oldukları etkileşimli alanlar ve bu alanlarda hedef kitle için sanat nesnesinin sergileme stratejileri; yorumlanma, gösterilme ve yerleştirilme süreçleri araştırılmış ve değerlendirilmiştir. Tezin amacı doğrultusunda ayrıntılı olarak; sanat müzeleri etkileşimli alanlarında kullanılan sergileme yöntem ve tekniklerinin tespiti, eğitsel durumu ve izleyici deneyimi ilişkisi araştırılmıştır. Müze alanında etkileşimli araçlarla hazırlanmış alanlar fiziksel etkileşim ile ilişkili olarak incelenmiştir.

İkincil kaynaklar üzerinden yapılan araştırma ve incelemelerin yanı sıra bu tez çalışmasında, web tabanlı anket yöntemi kullanılmış; Amerika ve Avrupa'daki 50 sanat müzesinden katılımcıların verileri analiz edilmiştir.

Katılımcıların verileri araştırmanın üç temel sorusu üzerinden analiz edilmiştir.

1. Sanat müzelerinin ne kadarı etkileşimli alanlara yer vermektedir? Yer vermiyorsa bunun nedenleri nelerdir?

Katılımcı sanat müzelerinin çoğunda (%58) etkileşimli alanların mevcut olduğu görülmüştür. Çoğunlukla etkileşimli alanlar, fon desteğiyle ya da müze bütçesiyle varlıklarını sürdürmektedir. Etkileşimli alanları olmayan müzelerin ise en büyük sıkıntısı müzenin fiziksel mekanının uygun olmayışı ve fon / bütçe eksikliğidir. Yeterli sayıda personelin olmaması da etkileşimli alanların olmamasına bir gerekçe olarak gösterilmektedir. 2000 yılından sonra sayılarının artmakta olduğu görülmüştür.

2. Bu etkileşimli alanlar nasıl görünmektedir? Sanat müzelerinin etkileşimli alanlarının doğası nasıldır? Amaçları, hedefleri, sergileme stratejileri ve kullandıkları yöntemler nelerdir?

Araştırma ile etkileşimli alanların çoğunluğunun müzenin koleksiyonu ve yapısı yanında aileler, çocuklara ve yetişkinlerin ilgi ve ihtiyaçlarına yönelik düzenlenmekte ve eğitimsel ihtiyaçlara cevap verdiği tespit edilmiştir. Bu alanların hem müze küratörü hem de eğitim küratörünün işbirliğiyle ama genellikle eğitim küratörü tarafından hazırlanmaları da bu alanların bu yaklaşımını doğrulamaktadır..

Etkileşimli alanların eğitimsel yönü çoğunlukla yapılandırmacı eğitim modeline dayandırılmaktadır ancak bu çeşitlilik gösterebilmektedir; izleyici odaklı öğrenme ve izleyicinin kendi kendine bir şeyleri ortaya çıkarması etkileşimli galerilerde önemlidir. Diğer taraftan, dokunsal ve katılımlı öğrenme etkileşimli sergilerde gözlemlenen bir durumdur. Bilgi kalıcı kılmak ve bunun için de izleyici ile nesneyi etkileşime sokmak bilim ve çocuk müzelerinin dışında günümüzde sanat müzeleri tarafından da uygulanmaktadır. High sanat müzesinin '*Sensation*' etkileşimli galerisi, çocuklar için dokunma ve duyma duyularına yönelik etkileşimli aktiviteler sunmasıyla buna örnek teşkil etmektedir.

Etkileşimli sergilerin amaçları çeşitlilik göstermektedir; müze koleksiyonuna bağlı olarak sanat tarihi hakkında bilgi sağlamak ve anlaşılır kılmak; eğitsel hedefler doğrultusunda, deneyim yoluyla bireyin benliğini güçlendirmek ve dokunsal deneyim sağlamak amaçlar arasında tespit edilmiştir.

Kullanılan teknoloji ve araçlar açısından baktığımızda, etkileşimli sergilerde çoğunlukla teknoloji tabanlı ya da mekanik tabanlı etkileşime olanak tanıyan araçların kullanıldığı görülmektedir. Dijital teknoloji bağlamında; çoğunlukla yüzey teknolojileri olmak üzere, mobil ve ortam teknolojileri kullanılmaktadır. Mobil teknolojiler bağlamında; telefonlar, ipadler, nadiren tablet bilgisayarlar kullanılmaktadır. Yüzey teknolojileri bağlamında; dokunmatik ve çoklu dokunmatik ekranlar ağırlıklı olarak kullanılmaktadır. Aynı zamanda paneller, dijital masalar, video gösterimler yer almaktadır. Ortam teknolojileri bağlamında ise; ses enstalasyonları (video projeksiyonla) kullanılmaktadır.

Mekanik (analog) etkileşimli araçlar ise çoğunlukla *hands-on* ve katılımlı sergilerde görülmektedir. Bunlar; kranklar (Doğrusal hareketi dairesel hareket çevirmek için kullanılmaktadır), tekerlekler, işleçler (*handles*), kaldıraçlar vb. örneklerdir. Aynı zamanda el becerilerini geliştirmeye yönelik faaliyetlerle analog etkileşim olarak görülmektedir. Bunlar; boyama, baskı resim, tırmanma ya da bir döneme ait replika giysiler giyerek o dönemi canlandırma olabilmektedir.

3. Sanat nesnesinin hedef kitle için yorumlanması, gösterilmesi ve kurulmasıyla ilişkili olarak sanat müzeleri etkileşimli alanlarında sergi tasarım stratejileri nasıldır? Bu alanlardaki sanat nesneleri etkileşimli hale nasıl dönüştürülmekte, hedef kitleye yönelik nasıl yerleştirilmekte, yorumlanmakta ve sergilenmektedir?

Falk ve Dierking'in '*The Museum Experience*' kitabında vurguladığı gibi, müzenin fiziksel bağlamında müzenin türü, müze binasının mimari ve tasarım özellikleri, nesnelerin yerleştirilme biçimleri ve tüm bunların izleyici üzerinde yarattığı etki önem arz etmektedir. Etkileşimli alanlarda bu bağlamda sanat müzeleri genellikle orijinal sanat nesnesini kullanılmakta olup, taklitleriyle birlikte de sık sık orijinal nesneleri tercih edektedirler. Sanat nesnesinin İzleyiciyle olan etkileşimi kelimeler ve imajlar üzerinden olmakta, nadir olarak duyular kullanılmaktadır. Etkileşimli sergilerde sanat nesnesinin kullanımına yönelik geleneksel sergileme anlayışı uygulanırken, replikalar yoluyla etkileşimli araçlar sergileme anlayışını farklılaştırmakta ve sergi ortamını daha deneysel kılmaktadır. Bazen bu bütün bir mekânı enstalasyona dönüştürmekte ve sergi ortamı kurgusal bir atmosfer kazanmaktadır. Etkileşimli sergiler hazırlanırken göz önünde tutulan bir şey de sanat nesnesi dışında izleyicidir. Çocuk ve tekerlekli sandalyedeki insanlar için bir düzenleme yapılmaktadır.

Etkileşimli bu alanlarda izleyicini dikkatini çekmek ve onu bir şeyleri deneyimlemeye süreklemek önem kazanmaktadır. Dolayısıyla bazen renkler bu işlevi görebilmektedir. sergi tasarımında pastel ve beyaz rengin yanı sıra özellikle parlak renklerin tercih edilmektedir. Tonlama, doku, denge, çizgi ve şekil gibi fiziksel tasarım elemanlarının içinden en çok renklere ağırlık verilmektedir. Falk ve Dierking'in '*The Museum Experience*' kitabında müze deneyimini görüntü, ses ve

kokü gibi duyuların etkilediğinden bahsetmektedir. Etkileşimli alanlar yoluyla da insanların duyularını uyarmaya yönelik düzenlemeler yapılmaktadır.

Sanat müzelerinin etkileşimli alanlarını, değerlendirmeye yönelik yaklaşımlarının zayıf olduğu görülmüştür. Ön-uç ve özetleyici değerlendirmeler az da olsa yapılmaktadır. Bu sergi ve galerileri geliştirmeye yönelik değerlendirmelerin yapılması gerektiğini ortaya koymaktadır.

Sonuç olarak, yukarıdaki elde edilen bilgilerde görüldüğü gibi sanat müzelerinde etkileşimli alanlar giderek artmaktadır. Sanat müzelerinin artan ilgisi sonucu bu tür sergiler müzenin çağdaş eğitim işlevi karşılama adına yapılmaktadır. Hedef kitle için sanat nesnesiyle beraber replikalarına da yer veren bazı sanat müzeleri, faaliyetlerinde de sanatı deneyim yoluyla kalıcı kılma peşindedirler.

Görüldüğü gibi, etkileşimli alanları olan müzeler hedef kitle merkezli amaç ve hedefler belirlemekte, sergileme strateji ve yöntemlerini hedef kitle ilgi ve ihtiyaçlarını dikkate alarak oluşturmaktadırlar. Bu şekilde toplumla da bütünleşmekte ve hem eğitim hem de sergileme işlevini yerine getirmekte; çağdaş müzecilik anlayışına uygun izleyici merkezli bir yaklaşım sergilemektedirler.

Kullandıkları teknolojik araç ve gereçler hedef kitlenin sanatı anlamasına yönelik fayda sağlamakta ve izleyicinin dikkatini sanat nesnesi üzerine çekmektedir.

Sanat nesnesinin bu alanlardaki yerleştirilmesinde sanat nesnesinden çok izleyici odaklı yaklaşımlara yer verildiği; daha çok eğitsel amaç ve hedeflerle yerleştirilmekte, yorumlanmakta ve sergilenmekte oldukları görülmüştür. İzleyici için sanat nesnesi etkileşimli araçlarla tekrardan yorumlanmakta ve izleyicinin eylemde bulunabileceği çeşitli aktiviteler sunmaktadır.

Etkileşimli alanların özellikle Amerika’da ailelere yönelik olması nedeni ile, bu konu sanat müzelerinde ayrı bir araştırma ile incelenebilir. Diğer taraftan ayrı bir çalışma olarak sadece bu alanlarda sanat nesnesi ve izleyici arasındaki etkileşimin sosyo kültürel boyutunu eğitimsel yönüyle ele alan detaylı bir çalışma ortaya konabilir.

Sanat müzelerinde sanat nesnesinin kurulumu, sergilenmesi ve yorumlanmasıyla ilgili olarak daha ayrıntılı izleyiciye yönelik deneyimlerin müzebilime katkısı açısından bir araştırma yapılabilir.

KAYNAKÇA

- Adams, Marianna, Jessica Luke, Jeanine Ancelet. 2010. Family Learning in Art Museum Interactive Spaces: a literature Review. **Family Learning**. 25: 19-30.
- Adams, Marianna, Jessica Luke, Theano Moussouri. 2004. Interactivity: Moving Beyond Terminology. **Curator: The Museum Journal**. c. 47. s. 2: 155-170.
- Adams, Marianna, Theano Moussouri. 2002. The Interactive Experience: Linking Research and Practice. **Interactive Learning in Museums of Art and Design Symposium, 17-18 Mayıs 2002**. UK: London:1-22.
- Alexander, Jane, Jake Barton, Caroline Goesser. [09.08.2013]. Tranforming the Museum Experience: Gallery One. <http://mw2013.museumsandtheweb.com/paper/transforming-the-art-museum-experience-gallery-one-2/>
- Bedno, Jane, Ed Bedno. 1999. **Museum Exhibitions: Past Imperfect, Future Tense**. Washington: The American Association of Museums.
- Bedno, Jane, Ed Bedno. Museum Exhibitions: Past Imperfect, Future Tense. [10.06.2013]. <http://mps.uchicago.edu/docs/articles/Past%20Imperfect,%20Future%20Tense.pdf>
- Belcher, Michael. 1991. **Exhibitions in Museums**. Leicester: Leicester University Press.
- Bitgood, Stephen. 1991 Suggested Guidelines for Designing Interactive Exhibits. **Visitor Behaviour**. c. 6. s. 4: 4-11.
- Black, Graham. 2012. **Transforming Museums in The Twenty-First Century**. New York: Routledge.
- Blumer, Herbert. 1986. **Symbolic Interaction: Perspective and Method**. California: University of California Press. c. 47.
- Caulton, Tim. 1998. **Hands-On Exhibitions**. Managing Interactive Museums and Science Centres. New York: Routledge.
- Chang, Eunjung. 2006. Interactive Experiences and Contextual Learning in Museums. **A Journal of Issues and Research**. c. 47. 2: 170-186.

Children's Exhibitions – The High Museum of Art, Mack Scogin Merrill Elam Architects, [20.01.2014]. <http://msmearch.com/type/museums-and-galleries/childrens-exhibitions-the-high-museum-of-art>

D.C.: Whalesback Books.

Dean, David. 1994. **Museum Exhibitions, Theory and Practice**. London, Routledge.

Developing Interactive Exhibitions at the Smithsonian. 2002. Washington: Smithsonian Institution.

Edwards, Rebecca. 2005. The Getty Family Room: Unpacking the Ideas and Assumptions behind the Development of an Interactive Space. **The J. Paul Getty Museum Symposium, From Content to Play: Family-Oriented Interactive Spaces in Art and History Museums, 4-5 Haziran 2005**. Los Angeles: The J. Paul Getty Museum: 1-9.

Exhibitions for the Whole Family. [20.06.2013]. <http://www.tamuseum.com/interactive-exhibition>.

Falk, John. 1998. Visitors: Who does, who does not and why. **Museum News**. s. 77: 21, 1-13, 38-43 Aktaran: Chang, Eunjung. 2006. Interactive Experiences and Contextual Learning in Museums. *A Journal of Issues and Research*. c. 47. 2:170-186.

Falk, John. H. & Dierking, D. Lynn. 1998. **The Museum Experience**. Washington, Forbes, Julia, Kathryn Hill, Marianna Adams. Understanding Audiences: The Creation of the High Museum of Art Family Learning Gallery, the J. Paul Getty Museum Symposium, **From Content to Play: Family-Oriented Interactive Spaces in Art and History Museums, 4-5 Haziran 2005**, 1-7.

Gammon, Ben, Alexandra Burch. 2008. Designing Mobile Digital Experiences. **Dijital Technologies and The Museum Experience**. Aktaran.: Loic Tallon, Kevin Walker. UK: Altamira: 35-60.

Greenhill, Eilean Hooper. 1992. **Museums And The Shaping Of Knowledge**, Routledge.

Hands-On Exhibits in the Galleries. [01.07.2013]. <http://www.vam.ac.uk/content/articles/h/hands-on-exhibits-in-galleries/>.

Haptic Interactive Technology Brings Visitors Closer to Museum Collections. [10.02.2014]. <http://www.museumsandheritage.com/>.

Haptic Interactive Technology Brings Visitors Closer to Museum Collections. [10.02.2014]. <http://www.museumsandheritage.com/advisor/news/item/2804>.

Hein, George E. 1998. **The Museum Experience**. London: Routledge.

Hein, Hilde S. 2000. **The Museum in Transition a Philosophical Perspective**, Washington: Smithsonian Institution.

- Hooper-Greenhill, E. 1994. **Museums and their visitors**, London: Routledge. (Aktaran: Chang, Eunjung. 2006. Interactive Experiences and Contextual Learning in Museums. A Journal of Issues and Research. c. 47. 2:170-186).
- Hooper-Greenhill, Eilean. 1999. **Müze ve Galeri Eğitimi**. çev. Meltem Öрге Evren, Emine Gül Kapçı. Ankara: Ankara Üniversitesi.
- ICOM. [01.06.2013]. Code of Ethics for Museums. <http://icom.museum/professional-standards/code-of-ethics/>.
- Jensen, Jens F. 'Interactivity' Tracking a New Concept in Media and Communication Studies, 1 July 1998. **Nordicom Review**. c. 19. s. 1: 185.
- Kennedy, J. 1994. **User Friendly: Hands-On Exhibits That Work**, ASTC. Washington, DC.
- Khan, N. 2000. Responding to cultural diversity: **Guidance for museums and galleries**. London: Museums and Galleries Commission. (Aktaran: Chang, Eunjung. 2006. Interactive Experiences and Contextual Learning in Museums. A Journal of Issues and Research. c. 47. 2:170-186).
- Koester, S. E. 1993. Interactive multimedia in American museums. **Archives and Museum Informatics Technical Report**.16: 353-361 (Aktaran: Witcomb, Andrea. Interactivity: Thinking Beyond. A Companion to Museum Studies. ed. Sharon Macdonald. Malden, Oxford, Victoria: Blackwell Publishing: 353-361).
- McLean, K. 1993. **Planning for People in Museum Exhibitions**. Wastington, DC: Association of Science-Technology Centers (Aktaran: Witcomb, Andrea. Interactivity: Thinking Beyond. A Companion to Museum Studies. ed. Sharon Macdonald. Malden, Oxford, Victoria: Blackwell Publishing: 353-361).
- McLean, K. 2005. **Planning for People in Museum Exhibitions**. 5.b. Wastington, DC: Association of Science-Technology Centers.
- Moreno, Cynthia, Beverly Dywan. 2005. They Are "Content to Play": Creating Responsive Interactive Spaces. **The J. Paul Getty Museum Symposium, "From Content to Play: Family-Oriented Interactive Spaces in Art and History Museums", 4-5 June 2005**. California: The J. Paul Getty Museum: 1-6.
- Özden, B. 2010. **Türkiye Müzeleri İçin Yönetim ve İşletim Modeli Öneri Raporu**. İstanbul. İstanbul 2010 Avrupa Kültür Başkenti Ajansı.
- Perkins, D. N. 1999. The Many Faces of Constructivism. **Educational Leadership**, ss: 6-11.
- Ramsay, Grahame. 1998. **Investigating 'interactives' at the Powerhouse Museum: Personal, social and physical context**. C. McBeath, R. Atkinson (Ed.), Planning for Progress, Partnership and Profit. Proceedings EdTech'98. Perth: Australian Society for Educational Technology. <http://www.aset.org.au/confs/edtech98/pubs/articles/ramsay.html> [13.10.2013].

- Russell, T. 1994. The enquiring visitor: usable learning theory for museum contexts. **Journal of Educational in Museums**.15: 19-21 (Aktaran: Witcomb, Andrea. Interactivity: Thinking Beyond. A Companion to Museum Studies. ed. Sharon Macdonald. Malden, Oxford, Victoria: Blackwell Publishing: 353-361).
- Schiele, Bernard & Emelyn H. Koster. Ed. 2000. **Science Centers for this Century**. Quebec, Editions Multimondes (Aktaran: Vom Lehn, D., Heath, C., Hindmarsh, J. (2005). Rethinking Interactivity: Design for Participation in Museums and Galleries, Work, Interaction and Technology Research Group, King's College London. Retrieved June 06, 2010, from Rethinking Technologies in Museums at <http://www.idc.ul.ie/museumworkshop/>
- Schubert, Karsten. **Küratörün Yumurtası**, London: One-Off Press: 65.
- Schuster, J. (1991). Introduction: Who are the visitors to an museums? **The audience for American art museums**. Washington: Seven Locks Press. (Aktaran: Chang, Eunjung. 2006. Interactive Experiences and Contextual Learning in Museums. A Journal of Issues and Research. c. 47. 2:170-186).
- Screven, C. G. 1992. Computers in exhibit setting. **Spectra**. 19. 1:7-11 (Aktaran: Witcomb, Andrea. Interactivity: Thinking Beyond. A Companion to Museum Studies. ed. Sharon Macdonald. Malden, Oxford, Victoria: Blackwell Publishing: 353-361).
- Sparacino, Flavia. 2002. The Museum Wearable: Real Time Sensor-Driven Understanding of Visitors' Interests for Personalized Visually-Augmented Museum Experiences. **Museum and the Web**, 17-20 Nisans 2002. Boston: 1-27.
- Stevenson, J. 1994. Getting to grips. **Museum Journal**. 94. 5: 30-32 (Aktaran: Witcomb, Andrea. Interactivity: Thinking Beyond. A Companion to Museum Studies. Aktaran: Sharon Macdonald. Malden, Oxford, Victoria: Blackwell Publishing: 353-361).
- Tehrani, Kiana, and Andrew Michael. [27. 04. 2013] Wearable Technology and Wearable Devices: Everything You Need to Know. Wearable Devices Magazine, WearableDevices.com, Mart 2014. Web. <http://www.wearabledevices.com/what-is-a-wearable-device/>.
- Tezcan Akmehmet, Kadriye. 2005. İlköğretim Sosyal Bilgiler Öğretiminde Arkeoloji Müzelerinin Nesne Merkezli Eğitim Etkinlikleriyle Kullanılması. Doktora Tezi. İTÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Tezcan Akmehmet, Kadriye. 2003. Müzeler ve Eğitim. **Müzecilik ve Sergileme**. ed. Erol Altınsapan ve Nurdan Küçükhasaköylü. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi: 128-154.
- The 1000 Journal Project**. [10.11.2013]. <http://www.1000journals.com/>
- The Cleveland Art Museum. [04.03.2014]. <http://www.clevelandart.org/gallery-one/interactives>.

The Cleveland Museum of Art, Gallery One [09.08.2013].
<http://www.clevelandart.org/gallery-one/about>.

The J. Paul Getty Museum Symposium. 2005. **From Content to Play: Family-Oriented Interactive Spaces in Art and History Museum, 4–5 Haziran 2005**. Los Angeles: The J. Paul Getty Museum. [08.01.2012].
http://www.getty.edu/education/museum_educators/content_play.html

Touch Screen Kiosks in Museums. [10.02.2014]. <http://wiki.fluidproject.org/>

Touch Screen Kiosks in Museums. [10.02.2014].
<http://wiki.fluidproject.org/download/attachments/11771580/Physical%20kiosk%20examples.pdf?version=1&modificationDate=1263568941000&api=v2>

Tsitoura, Angelina. 2010. Socio-Cultural Visions of Interactivity within Museums. **Sociomuseology IV, Cadernos de Sociomuseologia**. c. 38: 98-102.

Türk Dil Kurumu. [10.09.2013].
http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.52c87244cc7e69.96839619.

Vom Lehn, Dirk, Christian Heath, Jon Hindmarsh. 2005. **Rethinking Interactivity: Design for Participation in Museums and Galleries, Work, Interaction and Technology Research Group**, King's College London. Retrieved June 06, 2010, from Rethinking Technologies in Museums at <http://www.idc.ul.ie/museumworkshop/>.

EKLER

Ek 1. Anket Protokolü

Interactive Spaces and Art Object in Art Museums Survey

Dear

I would like to invite you to participate in “Interactive Spaces¹ and Art Object in the Art Museums” survey. This survey is a part of my graduate thesis in Museum Studies Program at Yildiz Technical University, Istanbul, Turkey.

The purpose of this research study is to gather data about the nature of art museums’ interactive spaces. More specifically, I would like to know the exhibition design strategies of art museums regarding the installation, display and interpretation of art objects for target audiences in interactive spaces. Your participation will contribute to the understanding of the physical context of museum display in interactive spaces.

The survey must be completed by an individual who is involved with designing, installing or managing exhibitions in your museum. **If you are not involved with designing, installing, or managing exhibition programs in your museum, please forward it to the most appropriate person.** Only one survey should be completed in each museum.

Your participation in this research study is *voluntary*. I will do my best to keep your information confidential. Data collected from this survey will be aggregated so that your responses included with the others’ will be reported together in a research report without revealing neither your own nor the museum’s identity individually. The result of this study will be used for scholarly purposes only.

¹Interactive space in this questionnaire means that an exhibition or a gallery provides/includes interactive devices in the museum area. It is related with physical interaction with a device; it doesn’t include “mental interaction”. Interactive exhibition prompts a response which changes the state of the exhibit; the change is under the control of the visitor (Stephen Bitgood, Suggested Guidelines for Designing Interactive Exhibits, 1991). (E.g. “Artsparks interactive family gallery” in Speed art museum or “Galery one” in Cleveland museums of art).

The survey has been divided into 4 sections:

- A. General Information
- B. Interactive Spaces
- C. Art Object and Interactive Space
- D. Contact Information

This 35-question survey will take approximately 20-30 minutes to complete. I thank you for taking the time to complete the survey. Although I would really appreciate an immediate response, the survey is open until January 28, 2014. After this deadline, I would like to have a brief conversation with some of you who self-identified themselves as volunteers to participate in this follow-up research.

Here is the address for the survey:

https://tr.surveymonkey.com/s/interactivespaces_artmuseums

You can either click on the link or cut and paste the address into your browser.

I'd like to thank you for your participation and I look forward to seeing your responses. Thank you very much for the support.

Please feel free to contact me if you have any questions or comments.

Best Regards,
Res. Assist. Saliha Nesli GÜL
Yıldız Technical University Faculty of Art and Design
Museum Studies Graduate Program Student
sngul@yildiz.edu.tr, ns1.gl@hotmail.com
Call: +902123835031
Cell Phone: +905385127094

Ek 2. Anket Formu

Interactive Spaces and Art Object in Art Museums		
A.CHAPTER ONE: GENERAL INFORMATION		
*1. Name of the museum		
*2. Location / State of the museum		
*3. The zip code of museum		
*4. Which of the following best describes the museum's governing authority? (The governing authority is the agency or organization that ultimately has legal responsibility for the operation of the museum)		
☐ Private-Non Profit	☐ Municipal	☐ Tribal
☐ College/University	☐ Federal	☐ Other
☐ State	☐ County/Regional	
If you selected other, please specify		
*5. What is the museum's estimated exhibition space?		
☐ 5,000 square feet or less / 0,5 square meters or less		
☐ 5,000-15,000 square feet / 0,5-1,4 square meters		
☐ 15,000 square feet or more / 1,4 square meters or more		
6. Please indicate the number of staff who are involved with designing, installing, or interpreting managing the museum exhibitions (please enter a positive number as 0, 1, 2, 17.. and do not leave blank to complete the survey)		
Full time		
Part time		
Volunteer		

Interactive Spaces and Art Object in Art Museums

B. CHAPTER TWO: INTERACTIVE SPACES

***7. Does your museum have any interactive space?**

☐ Yes

☐ No

Interactive Spaces and Art Object in Art Museums

***8. If yes, how many interactive space does your museum have?**

- ☐ One
- ☐ Two
- ☐ Three
- ☐ More than three

Interactive Spaces and Art Object in Art Museums

Think about the interactive space that your museum has. If your museum has more than one permanent interactive space, please select the most recent one. Please specify the following information about this interactive space.

***9. What is the name of the interactive space?**

10. When did this interactive space start functioning?

- ☐ Before 1960
- ☐ 1960-1969
- ☐ 1970-1979
- ☐ 1980-1989
- ☐ 1990-1999
- ☐ After 2000

***11. Please briefly describe the aim(s) of the interactive space.**

12. Please briefly describe the objectives of the interactive space.

***13. Which group of audiences does the interactive space target? (Please check all that apply)**

- ☐ Children
- ☐ Family
- ☐ School Groups
- ☐ Adults
- ☐ Researchers
- ☐ Other

If you selected other, please specify

14. Please briefly describe who is responsible for the installation, interpretation, and display of art objects in this interactive space.

Interactive Spaces and Art Object in Art Museums

15. Please briefly describe what the interactive space focuses on? (e.g. a special period of art history, a topic of art, a special artist / artists or an art object / a group of art objects, etc.)

16. Please briefly describe the exhibition design features of the interactive space.

***17. Which of the following interactive technologies are used in the interactive space? (Please check all that apply)**

- ☐ Wearable technologies
- ☐ Mobile technologies
- ☐ Surface Technologies/Multitouch/Terminals
- ☐ Ambient technologies
- ☐ Other

If you selected other, please specify

18. Which wearables technologies does your museum have in the interactive space? (e.g. (wearable computers) watches, glasses, audiphones...)

19. Which mobile technologies does your museum have in interactive space?(e.g. phones, personal digital assistants (PDAs) such as ipads...)

20. Which surface technologies does your museum have in interactive space?(e.g. multi touch screens, panels, tables...)

21. Which ambient technologies does your museum have in interactive space? (e.g. input devices, haptics...)

Interactive Spaces and Art Object in Art Museums

22. Which analogue interactive devices does the interactive space have?

23. Please briefly describe hands on activities of the museum in the interactive space?

***24. Is the interactive space based on an educational theory?**

- ☐ Yes
☐ No

25. If yes, please explain the theory?

***26. Has your museum been doing any kind of evaluation study throughout the development process (conceptual phase, development phase, functional phase, assessment phase) of this interactive space**

- ☐ Yes
☐ No

27. If "YES", what kind of evaluation study is this? (Please check all that apply)

- ☐ Front-end
☐ Formative
☐ Remedial
☐ Summative

Other (please specify)

***28. Does the interactive space have any sponsorship opportunities?**

- ☐ Yes
☐ No

Interactive Spaces and Art Object in Art Museums

***29. Please indicate the funding source(s) of the interactive space (Please check all that apply).**

- ☐ Museum's own budget
- ☐ Municipality
- ☐ Non Governmental Organisations
- ☐ Private Companies
- ☐ University/College
- ☐ Endowment Income
- ☐ Other

If you selected other, please specify

Interactive Spaces and Art Object in Art Museums

***30. If your museum does not have any interactive space, what are the reason(s) for this? (Please check all that apply)**

- ☐ Lack of time
- ☐ Lack of funds / budget
- ☐ Lack of space
- ☐ Lack of staff
- ☐ Lack of equipment
- ☐ Other

If you selected other, please specify

Interactive Spaces and Art Object in Art Museums

C. CHAPTER THREE: ART OBJECT AND INTERACTIVE SPACES

***31. Please indicate which of the following are related with the use of the art objects in the interactive space. (Please check all that apply)**

- ☐ Only replicas
☐ Both replicas and original art objects
☐ Only original art objects

Other (please specify)

***32. Please briefly describe how these art objects are installed.**

***33. Please briefly describe how these art objects are displayed**

***34. Please briefly describe how these art objects are interpreted.**

***35. Please indicate, in what ways the art objects in the interactive space interact with the audience? (Please check all that apply)**

- ☐ Words
☐ Sensations
☐ Images

Other (please specify)

Interactive Spaces and Art Object in Art Museums

D. CHAPTER FOUR: CONTACT INFORMATION

36. What is your position in the museum?

37. Which department do you work for in the museum?

38. Would it be okay if I connected you for a follow up research in order to learn more about your museum's interactive areas?

☐ Yes

☐ No

39. If "YES", please provide the following information (Note, contact information will not be shared).

Name

Email

Interactive Spaces and Art Object in Art Museums

Thank you very much for your time and sharing.

Please hit the "submit" button below to send us your responses.

ÖZGEÇMİŞ

23.07.1986 tarihinde İstanbul’da doğmuştur. 2009 yılında Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi, Sanat Yönetimi Anabilim Dalı’ndan fakülte birincisi olarak mezun olmuştur. 2010 yılında Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Müzecilik Yüksek Lisansına başlamıştır. Halen bu bölümde tez aşamasındadır. Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi, Sanat Yönetimi Anabilim Dalı’nda araştırma görevlisi olarak çalışmalarına devam etmektedir.

