

Etkileşimli Müze Sergilerinde İzleyici Odaklı Yaklaşımlar

Viewer-Oriented Approaches in Interactive Museum Exhibitions

Cumhur COŞKUN 

Bülent Ecevit Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü, Zonguldak, Türkiye



ÖZ

Bilgi çağının ilerlemesi ve teknolojinin kullanımıyla beraber müzelerde sergileme yöntemlerinde yaratıcı çözümlerin geliştirildiği ve sergi sunumlarında büyük değişikliklerin gösterildiği bilinmektedir. Bu değişimde müze ziyaretçilerinin sergi izleme biçimlerine yönelik talep ettiği fiziksel ve dijital etkileşimin yarattığı bir değişim de söz konusudur. Sanat eserlerini yorumlayabilmek ve etkileşim kurmak yeni sanatsal ifade biçimlerinin ortaya çıkmasını da sağlamıştır. Bu çalışma, müzelerde gerçekleşen dijital ve fiziksel etkileşimli sergileme örneklerini inceleyerek sanat eserlerine yönelik gerçekleşen dokunsal kısıtlamaya alternatif olarak tasarlanan ziyaretçi ve eser deneyimlerini ortaya koyan nitel bir araştırmadır. Araştırma ayrıca müzelerde etkileşimli sergi deneyiminin nasıl geliştirileceği konusunda değerlendirmeler ve müzelerin daha fazla ziyaretçi deneyimi sağlamak için kullandığı sergileme yöntemlerini göstermeyi amaçlamaktadır. Araştırma içerisinde incelenen etkileşimli sergileme yöntemlerinin izleyiciye klasik müze ziyaretine göre daha zengin olanaklar sunması aynı zamanda müzelere daha fazla ziyaretçi çekmeye yardımcı olarak yaygın bir etkiye sahip olduğu görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Müze, sergileme yöntemleri, etkileşimli sergiler, dijital ve fiziksel etkileşim

ABSTRACT

It is known that with the advancement of the information age and the use of technology, creative solutions have been developed in the exhibition methods in museums and great changes have been made in the exhibition presentations. In this change, there is also a change created by the physical and digital interaction that museum visitors demand the way they view exhibitions. Being able to interpret and interact with works of art has also led to the emergence of new forms of artistic expression. This study is a qualitative research that reveals the visitor and artifact experiences designed as an alternative to the tactile restriction on artworks by examining the examples of digital and physical interactive exhibitions in museums. The research also aims to evaluate how to improve the interactive exhibition experience in museums and to show the exhibition methods museums use to provide a greater visitor experience. It is seen that the interactive exhibition methods examined in the research provide the audience with richer opportunities compared to the classical museum visit, and also have a widespread effect by helping to attract more visitors to the museums.

Keywords: Digital and physical interaction, exhibition method, interactive exhibitions, museum

Geliş Tarihi/Received: 26.02.2023

Kabul Tarihi/Accepted: 15.03.2023

Sorumlu Yazar/Corresponding Author:

Cumhur COŞKUN

E-mail: cumhur.coskun1@gmail.com

Cite this article as: Coşkun, C. (2023).

Viewer-oriented approaches in

interactive museum exhibitions.

Journal of Art and Iconography,

4(1), 30-36.



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Giriş

Sergi terimi, müze galerilerinden, sanat enstalasyonlarına ve fuarlara kadar geniş bir çevre ve uygulama alanı için kullanılmaktadır. Sergiler süreli veya kalıcı, etkileşimli veya durağan, sanal veya gerçek ortamda yapılan ve küçük veya büyük ölçekli olmak üzere de sınıflandırılabilir. Sergi kelimesi incelendiğinde ilk olarak büyük ölçekli sergileri tanımlamak için kullanıldığı ve kökenlerinin Fransızca olduğu ortaya çıkmaktadır. Paris, 1848 ile 1937 yılları arasında en unutulmaz sergilerin çoğuna ev sahipliği yapmıştır. Sergi için kullanılan Fransızca kelime olan (expositions), bu türden büyük ölçekli etkinliklerle eşanlı hale gelmiş ve 1928'de Bureau International des Expositions - Uluslararası Sergiler Bürosu (BIE) Paris'te kurulmuştur. O zamandan beri BIE, uluslararası sergiler için yaptırım organı olarak kabul edilmiştir. "Expo" adı ilk olarak BIE tarafından 1960'larda,

uluslararası ölçekte büyük halka açık sergiler için yaygın olarak kullanılan bir kısaltma olarak kullanılmaya başlanmıştır (Locker, 2011, s. 11).

Müzeler toplumların geçmişle olan bağlarını yansıtan, kültürlerin izlerini barındıran, estetik anlayışına dair izlenimler sunan önemli sergileme mekanlarıdır. 24 Ağustos 2022 tarihinde Prag'da düzenlenen 26. Uluslararası Müzeler Konseyi (ICOM) Genel Konferansı çerçevesinde, ICOM Olağanüstü Genel Kurulu yeni bir müze tanımını onaylamıştır. Bu tanıma göre; "Müze, somut ve somut olmayan mirası araştıran, bir araya getiren, koruyan, yorumlayan ve sergileyen, kâr amacı gütmeyen topluma hizmet eden kalıcı bir kurumdur. Halka açık, erişilebilir ve kapsayıcı yapılarıyla müzeler, çeşitliliği ve sürdürülebilirliği teşvik eder. Etik ve profesyonel bir anlayış ve toplulukların katılımıyla şekillenen iletişim ve işleyişleriyle, eğitim, keyif, düşünce ve bilgi paylaşımı içeren çeşitli deneyimler sunarlar" (ICOM, 2022).

Bugün bildiğimiz şekliyle müzelerin kökenleri, zengin ve güçlülerin garip, genellikle doğal nesnelere "harika şeylerle dolu" özel odalarda veya daha yaygın olarak "cabinets of curiosities" (kabine odaları) bir araya getirdikleri Rönesans'a dayanmaktadır. Koleksiyonlardaki nesnelere, onları birbirine bağlayan özelliklere göre düzenlenen taksonomiler halinde gruplandırılmıştır. İlk başlarda boyut, renk gibi sınıflandırılmalarla başlayan bu gruplamalar daha sonraları koleksiyonlar arttıkça karmaşıklaşmış ve çeşitlenmeye başlamıştır. Koleksiyonların içerisinde resim heykel gibi sanat eserleri de yer almaya başlamıştır.

19. yüzyılda Avrupa'nın sanayileşmesi, müze binalarının genişlemesini ve mevcut eski koleksiyonlar için devlete ait yeni "evler" terimini getirdi. Özel koleksiyonlar nasıl sahiplerinin eğitimini, zenginliğini ve statüsünü simgeliyorsa, artık kamuya ait olan ve büyük neoklasik binalarda yer alan koleksiyonlar da bir ulus adına aynı önemi taşımaya başlamıştı (Locker, 2011, s. 20). Artık belli odalarda koleksiyon için tutulan eserler kamuya ait olmaya devletin en üst değerlerini yansıtmaya ve halka açılmaya başlamıştır. Koleksiyonların sınıflandırılması ve halka açılması günümüz modern müzelerinin de oluşmasını sağlamıştır. Tarihsel olarak, sanat koleksiyonları da kamuya ait hazineler olarak gelişirken, pazarlar birbirine bağlanarak genişlemiş böylece müzeler türleri ve sorumlulukları bakımından değişim geçirmiştir.

Çeşitli işleve ve sorumluluğa sahip birçok müzede sanat eserlerine dokunmak genellikle yasaktır. Sanat eserlerinin kirlenmesi, zarar görmesine dair endişeler ve sanat nesnesinin zamanla önem kazanarak değerli hale gelmesi gibi nedenler dokunmanın sınırlandırılmasına yol açmıştır. Clintberg (2014)'e göre; 18. yüzyılın sonlarında ve 19. yüzyılın başlarında, müze ziyaretçilerin davranışlarının koleksiyon nesnelere bakımını ve korunmasını üzerindeki etkisi konusundaki endişelerin artması nedeniyle dokunma sınırlandırılmıştır. "Müze ve toplum ilişkisi incelendiğinde ziyaretçilerin en fazla eserlere dokunamadıklarından şikâyet ettikleri görülür... Dokunmak anlamak için o kadar önemli ki, belki de müze toplum ilişkisini güçlendirmek için müzelerin dokunarak deneyimleme konusuna daha fazla önem vermesi gerekiyor" (Küçük, 2022, ss. 179-180).

Sanat eserine belirli bir oranda yaklaşabilmek ve bazı sınırların konulması ziyaretçi ve eser arasında gerçekleşen etkileşimi de etkilemektedir. "Ziyaretçilerin çoğu British Museum'da bulunan III. Amenhotep'in dev granit koluna dokunmadan, yumruk atmadan, parmaklarını okşamadan geçemiyorlar ya da Truva atı

yanında poz verirken atın bacağına dokunmayı tercih ediyorlar" (Küçük, 2022, s. 179). Sanat eserlerine neden dokunma ihtiyacı duyarız sorusunun cevabını duygusal dokunuş üzerine çalışmaları bulunan Critchley'in araştırmasında bulabiliriz. Critchley'e göre çevremizi dokunma yoluyla keşfetmemiz, beyindeki motivasyonel ve duygusal sistemlerle bağlantılıdır. Öğe için bir anlam ve his elde etmek için nesneyi kullanma süreci, nesneye belki de işlevselliğinden bağımsız bir şekilde karakter, anlam ve duygusal renk katabilir (Critchley, 2022). Duygusal dokunuş, yalnızca görsel olarak değil nesnelere fiziksel etkileşimin değeri de için güçlü destek sağlamasından dolayı müze sergileri için önem arz etmektedir. Høffding vd.'e göre günümüzde müze, yalnızca sergilenen nesnelere değil, aynı zamanda içerik bağlamında veya çevresinde başkalarıyla paylaşmaya da odaklandığımız bir sosyal alan olarak yeniden tasarlanıyor. Böylece, sergilenen nesnelere sadece bakmak için değil, aynı zamanda deneyimlemek, bağlanmak ve etkileşimde bulunmak için oradalar (Høffding ve ark., 2020).

Dünyanın dört bir yanındaki müzeler, ziyaretçilerin koleksiyonlarıyla etkileşime girmesini sağlayan gelişmiş teknolojileri benimsemeye başlamıştır. Artırılmış ve Karma gerçeklik uygulamaları ve beş duyu organına yönelik etkileşim sağlayan sensörler müze sergileme alanlarında kullanılan teknolojilerden bazılarını oluşturmaktadır. Müzeler, benzer etkileşimli uygulamalar sayesinde ziyarete ek bilgi katmanları sunabilmektedir.

Etkileşimli Müze Sergileri

Sergi tasarımı ve uygulamalarındaki son değişimler, artık müzelerin geleneksel anlamda sadece sanatın toplandığı, korunduğu ve sergilendiği yerler olmaktan çıkarak ziyaretçi deneyimleri ve etkileşiminde sanat nesnesi kadar önemli olduğu izleyici odaklı kurumlara dönüşmektedir. Geleneksel olarak tanımlayabileceğimiz sanat sergileri fiziksel olan resim, heykel gibi nesnelere sergilemek için bazı kısıtlamaların bulunduğu fiziksel sergi salonlarını kullanır. Sanatı bu şekilde izleme fikri müzelerde uzun zamandır kullanılan yöntemlerden biridir. Etkileşimli sanat sergileri ise seyirci katılımı yapının ayrılmaz bir parçası olduğunda anlam kazanır böylece sanat etkileşimli hale gelir. Seyircinin vermiş olduğu davranışsal tepki ve yaşamış olduğu deneyim etkileşimli sanatın göstergeleridir.

Ahmad'a göre etkileşim sosyolojik anlamda iki kişi arasındaki karşılıklı ilişkiyi, bilişim anlamında ise insan ve makine arasındaki ilişkiyi ifade etmektedir. Sosyal bilimlerde etkileşim iki insan arasında olduğu için iletişim olmadan etkileşim olması mümkün değildir. Bilişimde etkileşim ise ancak bir kullanıcı bir makine ile etkileşime geçtiğinde gerçekleşir ve iki insan arasında olmaz, dolayısıyla insan-insan iletişimi olmadan da etkileşim (makine ile) mümkündür (Ahmad, 2018, s. 247).

Dijital etkileşimli sanat eseri veya etkileşimli dijital sanat eseri, etkileşimli olan ve dijital teknolojinin sanat eserinin yaratılması için temel bir bileşen olduğu bir sanat eseri türünü ifade eder. Adı ne olursa olsun, dijital etkileşimli sanat veya etkileşimli dijital sanat, iki terimin birleşimini ifade eder. Etkileşimli sanat, hareket eden ve konuşan insanlar gibi dış uyaranlara yanıt olarak dinamik davranışla ayırt edilir. Seyirci katılımı sanat eserinin ayrılmaz bir parçası olduğunda sanat etkileşimli hale gelir. Seyirci davranışı, sanat eserinin kendisinin değişmesine neden olabilir. Etkileşimli sanat yaparken, sanatçı yalnızca sanat eserinin bir gözlemciye nasıl görüneceğini veya kulağa nasıl geleceğini değil, aynı zamanda izleyiciyle nasıl etkileşime gireceğini de onun özünün önemli bir parçası olmaktadır (Edmonds, 2011).

Etkileşimli sergiler bağlamında ziyaretçi deneyimini geliştirmek için Artırılmış Gerçeklik, Karma Gerçeklik ve diğer dokunsal teknolojilerin kullanımında ilerlemeler görülmektedir. Etkileşimli sergileri sadece teknolojilerin sağladığı imkanları kullanarak bir deneyimin oluşturulduğu ortamlarla sınırlamamak gerekmektedir. Müzede yer alan klasik eserlere yönelik gerçekleştiremeyen birçok çağdaş sanat müzesinde ziyaretçilerin dokunabildikleri, hissedebildiği ve müdahale edebildikleri sanat sergileri de yer almaktadır. Araştırma kapsamında teknolojik imkanlar yoluyla dijital etkileşimin sağlandığı örneklerin yanı sıra fiziksel olarak etkileşimin sağlandığı sanat projeleri de incelenmektedir.

Yakın zamanda yeni nesil ekranların, akıllı cihazların ve giyilebilir cihazların ortaya çıkmasıyla Sanal, Artırılmış ve Karma gerçeklik teknolojileri hızla genişliyor, dönüşüyor ve ana akım pazara doğru ilerliyor. Aynı zamanda, çeşitli alanlardaki uygulamaları da olgunluğa ve pratik kullanıma ulaşıyor. Kullanıcı deneyimi açısından bu teknolojiler farklı kaynakları birleştirerek bilgiler sunarken, etkileşim ve bilişsel yükü azaltma olasılıkları vaat ediyor (Chen and Fragoneni, 2022).

Kullanıcıların gerçek zamanlı olarak sanal unsurları algılayarak bulunulan ortamı net bir şekilde görebildikleri bir deneyim olan Karma Gerçeklik etkileşimli sergilerin oluşturulmasında başarılı bir çözüm olarak karşımıza çıkmaktadır.

Kullanıcıların sanal ve gerçek içeriği beraber algıladıkları, etkileşime girdikleri ve belirlenen amaca yönelik zenginleşen öğelerin kullanılması sonucu ortaya çıkan Artırılmış ve Karma Gerçeklik teknolojileri birbirinden bazı temel özellikler açısından ayrılmaktadır. Marr'a göre Karma Gerçeklikte kullanıcı sanal öğeleri sanki tam önlerindeymiş gibi hareket ettirebilir veya manipüle edebilir. Bu, kullanıcının üst üste binen nesnelere veya bilgilerle etkileşime giremediği Artırılmış Gerçeklikten farklıdır (Marr, 2021, s. 21).

Araştırma içerisinde belirtilen dijital etkileşim, sanal dünya ve izleyicilerin bulunduğu çevre arasında gerçekleşen deneyim olarak tanımlanabilir. Deneyimlenen sanat öğelerinin hareketlerini sensörler ve belirli cihazlar yoluyla yakalanmakta, sanal ve gerçek dünyayı da içine alan bir ortam oluşturulmaktadır.

French National Museum of Natural History “Revire” Karma Gerçeklik Sergisi

Müze içerisinde yaklaşık 7.000 hayvan türüne ait sergilemeler mevcuttur. Karma Gerçeklik teknolojisi ve deneyimiyle soyu tükenmiş veya tükenme tehlikesi altında bulunan 11 hayvan animasyon tekniğiyle canlandırılmış ve hayata döndürülmüştür. Yaratılan Karma Gerçeklik deneyimiyle ziyaretçilerin neredeyse hiç bulunamayan veya görülemeyen türlerle iletişime geçmesi ve farkındalık yaratılması sağlanmaktadır. Gerçek ortam üzerine yerleştirilen sanal unsurlarla zenginleştirilen etkileşimli sergileme yöntemi nesli tükenen hayvanların 3 boyutlu olarak yeniden yapılandırılması ve hareket ettirilmesiyle zengin bir görünüme kavuşmaktadır. Ortama yerleştirilen sanal türlere dokunuluyor hissi verilmesi de bu zenginliği ve etkileşimi artırmaktadır (Görsel 1).

Ziyaretçiler Microsoft Hololens başlıklarını giydikten sonra kendilerini hayvanların yaşamış olduğu farklı kıtalara, günlük yaşamlarına, bazen denizin altında bazen bir Tayland ormanının kalbinde veya Afrika otlaklarında hissedebilmektedirler (Görsel 2.) Müze ortamında canlandırılan bu türlerin nasıl yaşadıkları ve yok olmalarının sebeplerini anlatan bir seste hayvanların insanlıkla etkileşimlerini anlatmaktadır. 20. yüzyılın başında yok olan bir yolcu güvercini müze ziyareti boyunca rehber olarak eşlik etmektedir. Yolculuğun sonunda ise canlandırılmış türler bir araya gelerek ziyaretçilere son bir veda görüntüsü vermektedir. Bu deneyim aynı zamanda insan kaynaklı baskıdan muzdarip mevcut türlere de ışık tutmaktadır.

Karma Gerçeklik gibi teknolojiler günümüzde ziyaretçilerin müzelerde ilgisini çekecek yeni ufuklar açmak için etkileşimli sanat ve bilim müzelerinde yerini almaktadır. French National Museum of Natural History Karma Gerçeklik teknolojilerinden faydalanan “Revire” isimli etkileşimli bir sergi ortamı oluşturmuş ve bu bağlamda nesli tükenmekte olan türleri anlamak için yepyeni ve ilgi çekici bir yol ortaya çıkarmıştır. Karma Gerçeklik teknolojisi ile önemli türlerin yeniden bir araya getirilmesi ve kayda değer bir birleşmesi sağlanmaktadır. Belirtilen örnekte de görüldüğü üzere müzeler etkileşimli sergiler sağlamak için, Karma Gerçeklik teknolojilerinden önemli bir ölçüde yararlanmışlardır.



Görsel 1.
Revire Karma Gerçeklik Sergisi



Görsel 2.

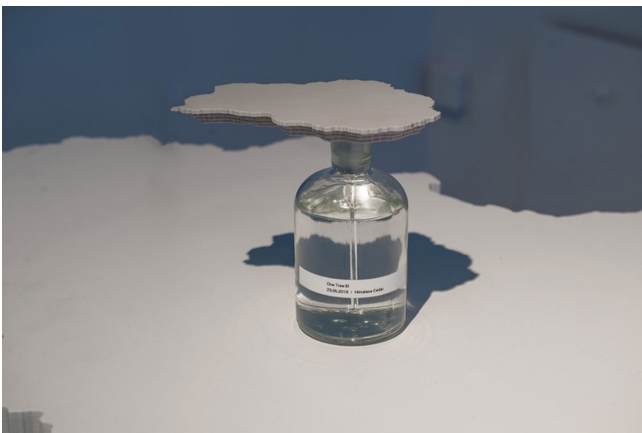
French National Museum of Natural History, "Revire" Karma Gerçeklik Sergisi

Sensoria, The Art & Science of Our Senses (Duyularımızın Sanatı ve Bilimi) Sergisi

"Sensoria, Duyularımızın Sanatı ve Bilimi" sergisi farklı ülkelerden katılım sağlayan dokuz sanatçının katılımıyla oluşturulan 8 adet farklı çalışmayı içermektedir.

Sanatçı Agnes Meyer Brandis, "One Tree ID" (Bir Ağacın kimliği) ve "Have a tea with a Tree" (Ağaçla Çay İçelim) sergisinde ziyaretçiler ağaçtan üretilen organik parfümü vücutlarına sürerek, dokunup koklayabilmektedirler. Sanatçı ağacın özünden üretilerek sergilenen ve ziyaretçilerin etkileşime geçtiği koku ve dokunma duyularını kullanarak bir etkileşim sağlamaktadır (Görsel 3).

Sanatçı ayrıca Covid 19 döneminde evde çalışmaya ve kapanmaya vurgu yapmak için 16 farklı ağacın canlı olarak yayınlandığı bir konferans görüşmesine ziyaretçilerin bağlantı yapmanıza izin veren bir çalışmada oluşturmuştur. İnternet sitesi üzerinden kayıt yaptırılan çalışmada farklı türde ve bölgelerde bulunan ağaçların canlı yayınlanan görüntüleri konferans görüşmesine aktarılmaktadır (Görsel 4).



Görsel 3.

Sensoria Sergisi Agnes Meyer-Brandis, One Tree ID (Bir Ağacın kimliği) isimli çalışması

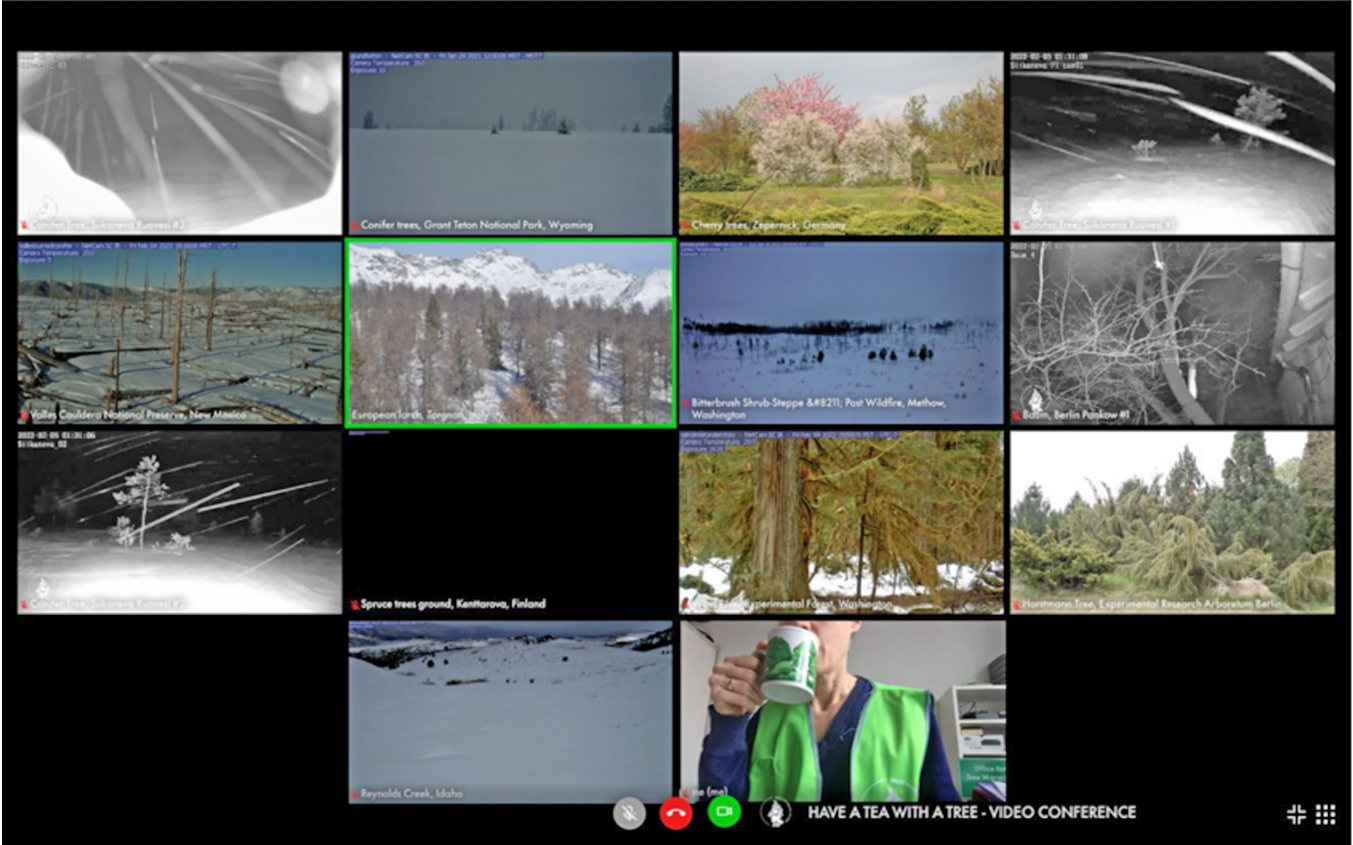
Bir diğer çalışma ise Karolina Halatek'in Ascent (Yükseliş isimli ışık enstalasyonudur. "Yükseliş" mikroskobik gözlemler, elektromanyetik dalga dinamikleri ve bir kasırganın atmosferik fenomenlerinden manevi bir aydınlanmaya kadar çeşitli fiziksel çağrışımları bünyesinde barındıran, mekâna özgü bir ışık enstalasyonudur (Görsel 5). Sanat eseri, izleyiciyi merkez noktası olmaya davet ediyor ve izleyicinin algısını duyuşsal bir düzeyde dönüştürüyor. Halatek'in enstalasyonu, tek bir izleyiciyi yalnız, ruhani bir ışık ve sis baloncuğu içinde saran yukarı doğru bir girdap ile bir girdap veya kasırğa biçiminden ilham almaktadır. Sanatçı, "Işık, sis ve katılımcıları odak noktasına alarak yeni bir boyut açan ve dikkati açık ortamdaki bedensel duyuşlara yönlendiren anıtsal, dinamik bir alan yaratmaktadır (Nair, 2022)

"Sensoria, The Art & Science of Our Senses" (Duyularımızın Sanatı ve Bilimi) sergisinde ziyaretçi binayı terk ettikten ve dışarı çıktıktan sonra, bir anlamda daha kırılğan ve yumuşaktır ve çevresinde bulunan dünyayı daha yoğun ve daha derin bir şekilde hisseder. "Sensoria" gibi sergiler, duyuları anlamamıza ve onların doğasını ve çevresini yeniden düşünmemize yardımcı olabilir mi? (Juskowiak, 2022).

Tate Modern- Tate Sensorium Sergisi

Araştırma kapsamında incelenen ve dijital olarak sınıflandırılan Karma Gerçeklik deneyimlerin aksine Tate Sensorium da bulunan Flying Object's (uçan nesnelere) isimli sergi beş duyuşdan (Görme, dokunma, tat, koku ve ses) gelen uyarıları birleştirerek izleyicilerin sanatı deneyimleme biçimlerini etkilemektedir. İzleyicilerin duyu organlarıyla sanat eser arasında daha fazla etkileşim sağlanmasına yönelik hazırlanan bu sergi de küratörler Tate Modern'in koleksiyonundan dört farklı resim seçmişlerdir. Bu resimler David Bomberg'in "In The Hold," Francis Bacon'ın "Image in a Landscape," John Latham'ın "Full Stop" ve Richard Hamilton'ın "Interior II" isimli eserleridir.

David Bomberg's In the Hold isimli eserinde resmi çağrıştırdığı düşünülen koku ve bazı sesler eserin önünde bulunan platform sayesinde deneyimlenebilmektedir. Ziyaretçiler normal müze sergilerinde olduğu gibi eseri izledikten sonra klasik müze deneyiminden farklı olarak eserle bağlantılı öğeler



Görsel 4.

Sensoria Sergisi Agnes Meyer-Brandis, *Have a tea with a Tree' (Ağaçla Çay İçelim)* isimli çalışması.

ve çağrışımlarla etkileşime girmektedir (Görsel 6). Çınlama ve bağırışlardan oluşan ses düzlemi, bir geminin seslerini yansıtmaktadır. Bu esere koku da dahil edilmiştir, kokunu resmin renk paletini ve soyut doğasını çağrıştıran ferah bir koku olduğu belirtilmiştir.



Görsel 5.

Sensoria Sergisi Karolina Halatek, *Ascent (Yükseliş)* isimli çalışması

Francis Bacon'ın "Image in a Landscape" isimli eseri ise daha az canlı renklere sahip bir tablodur ve İngiltere Hyde Park'ta bir koltuğa yaslanmış yorgun bir figürü tasvir etmektedir. Eser yapıldığı döneme vurgu yapan savaş dönemini yansıtmakta ve ağır kasvetli bir atmosferi izleyenlere sunmaktadır. "Bu tablonun, Bacon'ın sevgilisi Eric Hall'un Hyde Park'ta bir koltukta pazen takım elbisesiyle uyuklayan bir fotoğrafına dayandığı düşünülüyor. Vücudun önemli bir bölümünün üzeri boyanmış, bu da siyah bir boşluk olduğunu ve bir boşluk oluşturduğunu düşündürmektedir" (Tate Modern, 2023).



Görsel 6.

David Bomberg'in *In the Hold* isimli eseri ve oluşturulan etkileşimli platform.



Görsel 7.

Francis Bacon'ın "Image in a Landscape" isimli eseri ve oluşturulan etkileşimli platform.

Ziyaretçiler, eseri izledikten sonra kurulan platform üzerinde bu eser için özel olarak oluşturulan yenilebilir odun kömürü şeklindeki deniz tuzunun da aromaya katıldığı bir çikolata sayesinde eserde bulunan öğeleri ve karanlık hissiyatını tadarak deneyimleyebilmeleri istenilmiştir (Görsel 7). Projenin kurucu ortağı Tom Pursey serginin "beynin görme dışında kalan duyarını harekete geçirmeyi, kişisel anılar oluşturmalarını ve bir sanat eseriyle bağlantıyı derinleştirmeyi amaçlayan bir deneyim olduğunu belirtmiştir" (Brown, 2015).

Bir başka etkileşim unsurun sağlandığı eser ise John Latham'ın Full Stop isimli tablosudur. Eser beyaz bir arka plan üzerinde büyük, karanlık bir küreyi tasvir etmektedir. Ziyaretçiler kulaklıklarını taktıklarında yağmurun sakinleştirici sesini ve buna tezat bir şekilde duyulan kükreme ve çan seslerini dinlemektedir. Sesler yoluyla oluşturulan bu zıtlık eserde yer alan siyah beyaza vurgu yapmaktadır. Ziyaretçiler ayrıca platform üzerinde yer alan alana ellerini koyduklarında hava ile elde dokunma hissini oluşturmuşlardır (Görsel 8).

Sanatı deneyimlemeye yönelik bu yeni yaklaşım, ziyaretçilerin duyarını harekete geçirirken hem hafızayı hem de hayal gücünü



Görsel 8.

John Latham'ın Full Stop isimli eseri ve oluşturulan etkileşimli platform.

harekete geçirerek onların sanat eserleriyle tamamen bağlantı kurmalarına yardımcı olmuştur (Péborde, 2018)

Sonuç

Müzelerde sanat eserlerinin keşfedilmesiyle ilgili genel kural, ziyaretçilerin bunlara dokunmasına izin verilmemesidir. Bu nedenle, en değerli eserler, müze vitrinlerinde, ziyaretçilerin önceden tanımlanmış noktalarda, farklı açılardan izlenilerek hayranlık duymalarına olanak sağlayacak bir şekilde korunmaktadır. Dokunma yasağı, müze eserleriyle etkileşimde bulunulurken en yaygın sınırlamalardan biridir. Bu kısıtlama, oldukça mantıklı bir şekilde, öncelikle benzersizliği ile karakterize edilen kültürel rezervin bütünlüğünü korurken, zararları önlemeyi amaçlamaktadır. Ancak bu sergileme yöntemi, ziyaretçilerin deneyim ihtiyaçlarını tamamen göz ardı eder ve sergiler ile ziyaretçiler arasındaki ilişki durağandır. Müzelerde etkileşimli sergi yöntemlerinin kullanılması izleyicilerin sergileri izleme yollarını ve fikirlerini genişletmek anlamına gelmektedir.

Bu çalışma, incelenen örneklerden yola çıkarak müze uygulamalarının katılımcı olması ve serginin planlanmasından tasarımına ve değerlendirilmesine kadar ziyaretçi seslerini içermesi gerektiği sonucuna varmaktadır. İlgili literatür ve incelenen örneklerden ziyaretçilerin dokunsal etkileşimden memnun olduğu ve sergilere yönelik gerçekleşen fiziksel ve dijital etkileşimin müze ziyaret etmelerini sağladığı söylenebilmektedir. Sergileme yöntemlerinde gerçekleşen yenilikçi yaklaşımlar sanat sergisi ile izleyici arasındaki ilişkiyi güncellemekte ve yeniden tanımlamaktadır. Etkileşimli sergileme yöntemlerindeki amaç geleneksel müze sergisinin yerini tamamen almak yerine, sergi hakkında aktarılan bilgileri daha geniş, daha çeşitli bir izleyici kitlesine yönelik oluşturmak ve dokunsal etkileşimin vermiş olduğu deneyimleme ve bağlanma hissini oluşturmak olarak açıklanabilir.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Çıkar Çatışması: Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir.

Finansal Destek: Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmişlerdir.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Declaration of Interests: The author has no conflicts of interest to declare.

Funding: The author declared that this study has received no financial support.

Kaynaklar

- Ahmed, S. U. (2018). Interaction and interactivity: In the context of digital interactive art installation. In M. Kurosu (Ed.). *Human-computer interaction. Interaction in context* (pp. 241–257). Springer.
- Candy, E. E. (Ed.). *Interactive art* (pp. 18–32). Libri Publishing, .
- Chen, & Fragomeni, G. (2020). *Virtual, augmented and mixed reality. industrial and everyday life applications*. Springer.
- Clintberg, M. (2014). Where publics may touch: Stimulating sensory access at the National Gallery of Canada. *Senses and Society*, 9(3), 310–322. [CrossRef]
- Critchley, H. (2020). Emotional touch: A neuroscientific overview. *Touch in Museums*, 61–71. [CrossRef]
- David Bomberg'in In the Hold isimli eseri ve oluşturulan etkileşimli platform. <https://www.healingplaces.nl/post/2018/03/12/multisensory-exhibition-spaces-connecting-art-with-our-senses>, Erişim tarihi: 25.01.2023
- Edmonds, E. (2011). *Interacting: Art, research and the creative practitioner*. Linda.
- Francis Bacon'ın "Image in a Landscape" isimli eseri ve oluşturulan etkileşimli platform. <https://www.theguardian.com/artanddesign/2015/aug/25/chocolate-with-bacon-tate-britain-feast-senses>, Erişim tarihi: 25.01.202
- French National Museum of Natural History, "Revire" Karma Gerçeklik Sergisi. <https://www.visionfountain.com/2022/07/13/augmented-reality-paris-french-national-museum-of-natural-history/>, Erişim tarihi: 05.01.2023
- French National Museum of Natural History, "Revire" Karma Gerçeklik Sergisi. <https://www.mnhn.fr/en/experience/revivre-extinct-animals-in-augmented-reality>, Erişim tarihi: 05.01.2023
- Høffding, S., Rung, M., & Roald, T. (2020). Participation and receptivity in the art museum – A phenomenological exposition. *Curator: The Museum Journal*, 63(1), 69–81. [CrossRef]
- ICOM (2022). *Museum definition*. Retrieved from <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>.
- John Latham'ın Full Stop isimli isimli eseri ve oluşturulan etkileşimli platform. <https://www.healingplaces.nl/post/2018/03/12/multisensory-exhibition-spaces-connecting-art-with-our-senses>, Erişim tarihi: 25.01.2023
- Juskowiak, M. (2022). Navigating through the world of human senses with sensoria, a polysensory exhibition at CCA Laznia. Retrieved from <https://contemporarylynx.co.uk/navigating-through-the-world-of-human-senses-with-sensoria-a-polysensory-exhibition-at-cca-laznia>.
- Küçük, M. (2022). *Müze Tarih kavram deneyim*. İletişim.
- Locker, P. (2011). *Basics Interior Design 02 Exhibition Design*. Ava Publishing Sa.
- Marr, B. (2021). *Extended reality in practice: 100+ amazing ways virtual, augmented and mixed reality are changing business and Society*. Wiley.
- Nair, S. (2022). *Curator Nina Czegledy discusses 'sensoria', an exhibition that awakens the senses*. Retrieved from https://www.stirworld.com/see-features-curator-nina-czegledy-discusses-sensoria-an-exhibition-that-awakens-the-senses?trk=organization_guest_main-feed-card_feed-article-content.
- Pagotto, M. B. (2022). Interpretation design in art exhibitions: Review of literature and design of a practice cycle. *Museum Management and Curatorship*, 37(5), 471–490. [CrossRef]
- Péborde, I. (2018). *Multisensory exhibition spaces: Connecting art with our senses*. Retrieved from <https://www.healingplaces.nl/post/2018/03/12/multisensory-exhibition-spaces-connecting-art-with-our-senses>
- Sensoria Sergisi Agnes Meyer-Brandis, One Tree ID (Bir Ağacın kimliği) isimli çalışması. <https://contemporarylynx.co.uk/navigating-through-the-world-of-human-senses-with-sensoria-a-polysensory-exhibition-at-cca-laznia/>, Erişim tarihi: 20.01.2023
- Sensoria Sergisi Karolina Halatek, Ascent (Yükseliş) isimli çalışması. https://www.stirworld.com/see-features-curator-nina-czegledy-discusses-sensoria-an-exhibition-that-awakens-the-senses?trk=organization_guest_main-feed-card_feed-article-content, Erişim tarihi: 20.01.2023
- Sensoria Sergisi Karolina Halatek, Ascent (Yükseliş) isimli çalışması. https://www.stirworld.com/see-features-curator-nina-czegledy-discusses-sensoria-an-exhibition-that-awakens-the-senses?trk=organization_guest_main-feed-card_feed-article-content, Erişim tarihi: 20.01.2023
- Tate Modern (2023). *Figure in a landscape*. Retrieved from <https://www.tate.org.uk/art/artworks/bacon-figure-in-a-landscape-n05941>