

Cilt/Volume: III, Sayı/Issue: 1
Eylül 2021

MÜZELERDE HİBRİT DÜŞÜNCE TASARIMLARI

Hybrid Thought Design in Museums

Geliş Tarihi/Received: 25.05.2021

Kabul Tarihi/Accepted: 22.09.2021

Yaşar ÖZİRLİ*

Abstract

Humans penetrate all branches of science, economy, education, social life, and the post-industrial information age that affects society and the individual altogether. One of the new norms created by the global circulation of goods and services, cultural heritage, art and the 21st century is the hybrid thinking ability. The new situation arising from the developments caused by the mutual relations of different objects and concepts is generally called "hybridization". Hybrid thinking is the energy of synthesizing at least two different subjects and creating a new creation. The human mind is already equipped for Hybrid thinking. Hybrid thinking is also essential for people to achieve successful results in many areas. There are various ways to increase hybrid thinking. For this, it is necessary to feed from different disciplines. Like different perspectives, it is necessary to go beyond the field of expertise. With the transfer of hybrid thinking to art, richer contents can be obtained.

This study aims to examine how Hybrid art is perceived and experienced by museums and how they manage bilateral (cognitive and sensory) stimulation. In addition, the results of the objects and experiential tools used to dramatize the hybridization in museums are analyzed in the contemporary arts climate. Museums reveal hybridization not only in exhibitions and collections, but also in many activities. In the research, literature review, which is one of the general scanning models, and the observation technique, which is one of the qualitative methods, were used. In this context, the relevant literature has been scanned. In this study, which is handled from the axis of some museum examples in Europe, documents of Hybrid art applications on online platforms were visited, photographs were taken and observations were made. The increase in quality and quantity of contemporary art museums and art galleries in Turkey, hybrid art applications, which are one of the abstract expressions of conceptual arts, and their extraordinary positioning in contemporary art museums and art galleries, are among the results determined.

* Van Yüzüncüyıl Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat Tarihi ABD, Doktora Öğrencisi, Van-Türkiye.
yozrili@gmail.com 0000-0003-4495-0705

Keywords: Museum, Museology, Hybrid, Art, Exhibition.

Öz

İnsanlar, bilimin, ekonominin, eğitimin, sosyal hayatın tüm dallarına, toplumu ve bireyi etkileyen sanayi sonrası bilgi çağına topyekûn nüfuz etmektedir. 21. yüz yılda, mal ve hizmetlerin, kültürel birikimin, sanatın, küresel dolaşımının doğurduğu yeni normlardan biri de hibrit düşünme yeteneğidir. Farklı nesne ve kavramların karşılıklı ilişkilerinin doğurduğu gelişmelerden kaynaklanan yeni durum, genellikle “hibritleşme” olarak adlandırılmıştır. Hibrit düşünme, en az iki farklı konunun sentezlenerek yeni bir yaratım oluşturma enerjisidir. İnsan zihni zaten hibrit düşünmeye donanımlı haldedir. Hibrit düşünme aynı zamanda, insanların birçok alanda başarılı sonuçlar elde etmesinde de gereklidir. Hibrit düşünme yetisini arttırmanın çeşitli yolları bulunmaktadır. Bunun için farklı disiplinlerden beslenmek gerekmektedir. Farklı bakış açıları gibi uzmanlık alanının dışına çıkmak gerekmektedir. Hibrit düşünmenin sanata aktarımı ile daha zengin içerikler elde edilebilir.

Bu çalışma, melez sanatın müzeler tarafından nasıl algılandığını ve deneyimlendiğini ve ikili (bilişsel ve duyuşsal) uyarımı nasıl yönettiklerini incelemeyi amaçlamaktadır. Ayrıca müzelerdeki melezleşmeyi dramatize etmek için kullanılan nesnelere ve deneyimsel araçların sonuçları çağdaş sanat ikliminde analiz edilmektedir. Müzeler melezleşmeyi sadece sergi ve koleksiyonlarda değil, birçok etkinlikte ortaya koymaktadır. Araştırmada genel tarama modellerinden alan yazın taraması ve nitel yöntemlerden gözlem tekniği kullanılmıştır. Bu bağlamda ilgili literatür taranmıştır. Avrupa'daki bazı müze örnekleri ekseninde ele alınan bu çalışmada, çevrimiçi platformlarda Hybrid sanat uygulamalarının dokümanları ziyaret edilmiş, fotoğrafları çekilmiş ve gözlemler yapılmıştır. Türkiye'deki çağdaş sanat müzeleri ve sanat galerilerinin nitelik ve niceliklerinin artması, kavramsal sanatların soyut ifadelerinden biri olan melez sanat uygulamaları ve çağdaş sanat müzeleri ve sanat galerilerinde sıra dışı konumlanmaları belirlenen sonuçlar arasındadır.

Anahtar Sözcükler: Müze, Müzecilik, Hibrit, Sanat, Sergi.

Giriş

Çağdaş müzeler aynı zamanda halkevleridir (Onur, 2012: 17). Müzeler, kendi çağının değer yargılarının geçmişle bir bağ kurarak ilişkilendirmektedir (Shaw, 2004: 8). Müzeler, tanımlanmış coğrafi mekânlar olarak, kuruluşlarından bu yana yerleşik kurumlar olmuştur. Fikir alışverişinde bulunmak ve bilgi üretmek için topluluklara ve insanlar arasındaki karşılaşmalar için bir platform olarak işlev görmesine izin veren fiziksel ve teorik bir konum sağlarlar. Müzeler sosyal değişime katkıda bulunmaktadır. 21. yüzyılın ilk çeyreğinde müzelerin elle tutulur sınırları kaybolmaya yüz tutmaktadır. Fiziksel sınır çizgileri anlamını yitirmeye başlamaktadır. Müzeler, izleyicinin konumundan bağımsız olarak dijital platformlara genişleme ve ek içerik oluşturma eğilimindedir. Dijital dünya, bir müzenin gerçekliğine ve hatta ondan önce de izleyicinin gerçekliğine giderek daha fazla hâkim olmaktadır. Fiziksel olanla sanal olanı iç içe geçirmektedir. zamanın doğrusallığı gibi müzeyi hayata entegre eden boyutları zayıflamaya başlamaktadır. Bu koşullar altında, müze, aynı anda bir coğrafi konumu, çeşitli dijital platformları, çeşitli arabuluculuk yollarını, kapsamlı bilgi üretimini, katılımı ve değiş tokuşu kucaklayabilen hibrit bir varlığa dönüşmektedir. Bu karma müze deneyimini tanımlamanın yeni bir yoludur. Ancak müzelerin geniş bir toplum yelpazesinde üstlenebileceği roller ve müze alanı kavramı, sanal sanat platformlarının, bilgisayar tarafından üretilen teknolojinin ötesinde bir anlama sahip olduğu konusu yeni ve sıra dışı bir yaklaşımı ifade etmektedir (Ludwig Museum, 2021).

Müzeler, toplumun bilgi, inanç, ticaret, hukuk, sanat, vb. unsurların, yansımalarıdır (Karadeniz, 2018: 16). Müzeler, bir toplumun kültürel mirasını korumanın ötesinde modern toplumlarda aktif ve farklı roller oynamaktadır. Önemli bir öğrenme ortamı haline gelmekte ve hatta bazıları turistik cazibe merkezleridir. Ancak müzeler için metinlerden ve etiketlerden oluşan geleneksel tanıtım kartları artık yavaş yavaş terk edilen sergileme

tarzlarıdır. Güncel çalışmalara örnek vermek gerekirse, hikâye anlatımı (storytelling) denilen her bir kişisel zevke uyacak şekilde, sergilenen nesnelerin arka planında kalan geniş bilgiyi aktarmaya çalışan yeni uygulamalardır. Hem öğrenme hem de eğlence deneyimini zenginleştirmek için içeriği ziyaretçiye uyarlamak için kablosuz kişisel dijital asistanların kullanıldığı “Hibrit Müze” kavramı da yeni bir araştırma konusudur. Dijital uygulamalar vasıtasıyla, görüntülenen içeriklerin özelleştirilmesi ve kişiselleştirilmesi, kısıtlı zamanda bile müze içinde optimum güzergahlar bulmak için değiştirilmiş bir kısmi tahmin eşleştirme algoritması uygulanarak elde edilir (Javier, Bosch, Esteve, Mocholí, 2005).

Günümüz sanatçıları, bilimin olanaklarını, teknolojilerdeki gelişmeleri çözümlenerek çağdaş bir sanat hareketi bünyesinde kendilerini yeniden konumlandırmaktadırlar. Sanatçılar biyoloji, robotik, fiziksel bilimler, deneysel arayüz teknolojileri (konuşma, jest, yüz tanıma gibi), yapay zeka ve bilgi görselleştirme gibi alanlarla da çalışmaktadırlar. Yeni araştırma yöntemleri ve elde edilen verilerle sonuçları yeni yollarla görselleştirmek, somutlaştırmak bu yeniliklerden bazılarıdır. Pazarlama ve iletişim tasarımlarında ya da yaratıcı düşünme konusunda karşılaşılan problemlere çözümler üretme becerisi giderek artan bir ihtiyaçtır. Özellikle de gelecekte yapay zekâ projelerine dayalı sistemlerle donatılmış bir dünyada, insanlar için önemli rekabet unsurlarından biri olacağını düşünebilmek öngörüler arasındadır. Dünya çapındaki sanatsal topluluklar, kavramsal sanatların sınırsız bonkörlüğünden istifade ederek, keşfetmek için yeni tür arayış yolları denerler. Bir parça ekmek şeklinde tasarlanmış bir mandalina dilimi ile meydana getirilen yeni bir objeyi farklı ifade araçlarına dönüştürmek hibrit düşünebilmenin yaratıcılığa olan katkısını göstermektedir. İki farklı resmi birleştirerek örneğin, bir müzikal enstrüman ve bir yemek tabağının birleştirilmesinden yeni bir anlamlı nesne yaratmak, hibrit düşünebilen sanatçıların, tasarımcıların sıkça kullandığı bir yöntemdir. Bazı nesnelere tek bir odaktan algılamak değil üst düzey bir zeminde düşünmeye başlamak hibrit düşünmedir. Müzik ve kadın farklı güç kaynağı olarak işlenmiş pazarlama metalarıdır. Hibrit sanat eserlerini yorumlamak için bazen sıra dışı bir perspektiften bakmak analitik beceri, bakışıcısı gerektiren özel durumlardır.

Çağdaş sanat ortamındaki hibrit müze deneyiminin mekânsal ve toplumsal bakımdan yorumlanması, müze mekânının yersiz yurtsuzlaşma olasılığını aydınlatmayı ya da müze aracılığıyla katılımcı çözümler inşa etme yollarını anlamayı amaçlamaktadır. Müze, izleyiciye karşı aktif bir arabulucu olabilir. Ayrıca, müze deneyimlerinin ekosistemlerine nasıl ulaşılır veya görsel, kişisel deneyimin ötesinde hangi sürükleyici teknolojilerin barındırabileceği konusunda bir kavrayışa nasıl izin verilir? Kendi sınırlarının dışına çıkmaya gelince: Hibrit müze deneyimi, çağdaş sanatın toplumsal bağlamda kültürel arabuluculuktan daha fazla sorumlu işlevler kazanmasına yardımcı olabilir mi? (<https://www.ludwigmuseum.com>) gibi sorular müzelerin halkla bütünleşmesinde hibrit uygulamaların yeni görev tanımını ortaya çıkartmaktadır.

Müzenin dönüştürülmüş varlığı: Hibrit deneyimin çok disiplinli açılarının katılımıyla fiziksel, sanal, mekânsal ve sosyo-politik teşhirlerle nasıl yeniden yapılandırılacağı hâlihazırda üzerinde tartışılan bir meseledir (Ludwig Museum,2021).

MÜZELERDE HİBRİT TASARIMLARIN VAROLUŞ GEREKSİNİMİ

Günümüz müzeleri, eserlerin korunması, depolanması, sergilenmesi konularına daha az odaklanmaktadır. Daha çok kültürel mirasa karmaşık ve nüanslı bakış açıları ile hibrit, dijital (karma gerçeklik) tasarımları gibi bakış açılarını destekleyebilir niteliktedirler. Ancak sistematik bir anlayış eksikliği de mümkündür. Dolayısıyla, müzelerin birden çok alanı birbirine bağlayabilen ve üst üste bindirebilen deneyimleri nasıl yaratabileceğine dair anlatılar ve etkileşim biçimleri üretmesi kaçınılmazdır. Teknik kurulumların zaten var olan farklılıkları görmezden gelmesi, aksine onları geliştirmesi ve derinleştirmesi de önemlidir. Karma gerçeklik çözümleri, eserlerin ve müzenin sergileme çalışmaları noktasında birçok yol sunar. Müzenin mekânsal organizasyonu da belirli bir müze olarak kültürel kimliği, dijital içeriğin sunduğu alternatif yorumlar ve yörüngelerle kaplamıştır. Bu, çözüm üretmek adına gereklidir. Ziyaretçiler aktif olarak kendi anlatılarına katkıda bulunabilirler. Hibrit bir deneyim için merkezi bir tasarım düşüncesi, bu katmanların ne ölçüde ve hangi yollarla olduğudur. Anlatılarla bağlantılıdır (Back, Bedwell, Benford, Eklund, Løvlie, Preston, Rajkowska, Ryding, Spence, Thorn, Waern, Wray, 2018, s. 38).

Hibrit müzede nesnelere yorumlamak, müzelerin ayırt edici yorumlayıcı rolüne ilişkin politika kararlarının sonuçlarını vurgulamaktadır. Bu nedenle, müze ve miras araştırmaları, kütüphane ve arşiv bilimi, kültürel araştırmalar ve politika alanlarındaki akademisyenler ve öğrenciler dâhil olmak üzere bir dizi akademik ve profesyonel izleyicinin ilgisini çekmektedir. Ayrıca müze, miras, kütüphane, arşiv ve galeri sektörlerinde çalışan kültürel miras uygulayıcıları için de temel bir okuma alanı olmaktadır(Robinson,2019).

Müzelerin hibrit uygulamaları, müzelerin değişen rolünü yansıtmaktadır (Janes 2011). “Katılımcı müze” çağında bir kurum olarak müze: fiziksel ve dijital arşivlerde etkileşimli küratörlük uygulamalarına yönelik koleksiyonlar

da sunabilmektedir (Simon 2010). Hibrit anlayış aynı zamanda toplumsal mesajlar vererek eşitlikçi ve demokratik politikalar geliştirilmesine de katkıda bulunmaktadır (Cinsiyet, ırk, sosyo-ekonomik hareketlilik, milliyetçilik vb.) (Homer,2019). Dolayısıyla Hibrit düşünce ve sanata yansımaları birçok yeni müzenin gündeminde olan bir husuttur.

TEKNOLOJİ DESTEKLİ HİBRİT SANAT

Müzelerde hibrit çalışmalarını birçok etkinlikte ve aktivitede görülmektedir. Müzelerin mimari tasarımlarından, sergileme faaliyetlerine, sanatsal etkinliklerden, sosyal etkinliklere (eğlenme, eğitim, vb.) daha birçok alana kadar farklı bir yelpazede hizmet verebilmektedir. Bunlardan büyük bir bölümü dijital sistemlerle desteklenmektedir. Bu doğrultuda, her müzenin dijital katılım çözümlerini belirleme, geliştirme ve değerlendirme yaklaşımının ana hatlarını çizerek, dijital katılım araçlarına yatırım yapmak isteyen müze yöneticilerinin, göz önünde bulundurması gereken zorlukların ve sınırlamaların yanı sıra başarı faktörleri de değerlendirilebilir (Perrotet, 2012). Müzeler, izleyicinin konumundan bağımsız olarak dijital platformlara genişleme ve ek içerik oluşturma eğilimindedir. Dijital dünya, bir müzenin gerçekliğine ve hatta ondan önce de izleyicinin gerçekliğine giderek daha fazla hâkim olma gayreti içindedir. Müzeler, fiziksel olanla sanal olanı iç içe geçirir, zamanın doğrusallığı gibi müze kurumunu hayata çağırarak fiziksel boyutları algılamının sınırları anlamsızlaştırır. Bu koşullar altında, müze, aynı anda bir coğrafi konumu, çeşitli dijital platformları, çeşitli arabuluculuk yollarını, kapsamlı bilgi üretimini, katılımı ve değiş tokuşu kucaklayabilen hibrit bir varlığa dönüşmektedir. Hibrit müze deneyimini tanımlamanın yolu, ancak müzelerin geniş bir toplum yelpazesinde üstlenebileceği aktif rollerle, bilgisayarlar tarafından üretilen teknolojinin ötesinde bir anlama sahip olarak, hibrit deneyimi katılımcı gözünden yeniden ele almak girişimidir. Öğrenim ve araştırma alanları olarak müzeler, hem fiziksel müze alanında hem de dijital platformlarda çeşitli izleyicilerle etkileşim kurmayı amaçlamaktadır. Dijitalleştirilmiş koleksiyonlar ve sosyal medyanın sağladığı erişimin artmasıyla müzeler, müze ziyaretini farklılaştıran, kurum ve koleksiyonuyla etkileşimi arttıran, kişiselleştirilmiş deneyimler için daha fazla izleyici talebini karşılama zorluğuyla karşı karşıyadır. Bu talebe yanıt olarak, dünyanın dört bir yanındaki müzeler, yeni anlatım olanaklarının kilidini açmak ve müzenin ziyaretçi deneyimini serginin fiziksel sınırlarının ötesinde genişletmek için interaktif dijital araçların sağladığı olanakları geliştirme arayışlarını sürdürmektedir(Flanagan,2013).

Müzelerin artık klasik işlevlerinden uzaklaşarak farklılaşması, çalışmaların ana temasını oluşturmaktadır. Örneğin Schuster (1998) yaptığı çalışmasında müzelerin hibritleşmesini Amerikan müzelerinden yola çıkarak ele almıştır. Learning (öğrenme) faaliyetleri zamanla klasik eğitimin yapıldığı mekân olan sınıftan farklı olarak çocuklar için daha rahat bir ortam olan kafe, eğlence merkezleri, park, müze gibi okul dışı mekânlarda yürütülmeye başlanmıştır. Dolayısıyla bir oyun biçiminde kurgulanan bu mekânlar formal eğitimden informal eğitime geçişi sağlamakta ve hibrit bir tür olarak karşımıza çıkmaktadır (Anikina ve Yakimenko, 2015, s. 476, akt. Gürhan, 2021, s. 568). Bu hareketin ön saflarında, Cooper Hewitt Smithsonian Tasarım Müzesi, Cleveland Sanat Müzesi ve Eski ve Yeni Sanat Müzesi gibi kurumlar gelmektedir. Sergilenen somut nesnelere, daha geniş sanal medya dünyası içinde, ister etkileşimli dokunmatik ekranlar, mobil uygulamalar veya konum tabanlı sesli rehberler aracılığıyla olsun, ister koleksiyonun ziyaretçi deneyimini dönüştüren ve zenginleştiren bir şekilde fiziksel ve dijitalin bir arada var olmasını ve etkileşimde bulunmasını sağlayarak hibrit bir deneyim oluşturmak şeklinde olsun. Aynı zamanda, dijital etkileşim araçlarına yatırım yapan müzeler, teknolojinin geliştirilmesi ve uygulanmasıyla ilgili kritik konuları da dikkate almaktadır. Bunlar, maliyet, personel eğitimi ve altyapı gereksinimleri gibi kurumsal hususların yanı sıra bakım ihtiyaçları ve eskime için planlama gibi teknolojik gerçekleri içermektedir. Müzeler ayrıca, fiziksel deneyimi tamamen gölgelemeden geliştirmeye hizmet etmelerini sağlamak için etkileşimli araçlarla bir denge kurmaya çalışmaktadır (<https://www.artprocessors.net/projects/mona/>).

Müzeler, hem fiziksel alanda hem de dijital platformlarda çeşitli izleyicilerle etkileşim kurmayı hedeflemektedir. Dijitalleştirilmiş koleksiyonlar ve sosyal medyanın sağladığı erişimin artmasıyla müzeler, müze ziyaretini farklılaştıran, kurum ve koleksiyonuyla iletişimi arttıran etkileşimli, kişiselleştirilmiş deneyimler için daha fazla izleyici talebini karşılama olayı ile karşı karşıya kalmaktadır. Bu talebe yanıt olarak, dünyanın dört bir yanındaki müzeler, yeni anlatım olanaklarının kilidini açmak ve müzenin ziyaretçi deneyimini serginin fiziksel sınırlarının ötesine genişletmek için etkileşimli dijital araçların sağladığı olanakları araştırmaktadır. Bunların tümü sergilenen somut nesnelere birbirine bağlayan etkileşimli galeri içi araçlar uygulamalarıdır. Müze eğlence mekânı gibi ne müze ne de eğlence parkı olmayan, ancak her ikisinden de ödünç konular alan hibrit yapılar gibi ortaya çıkarmaktadır. Kültürel bir temanın (kültürel miras, ekosistemler ve tarihi olaylar) keşfine adanmış olan bu müzeler, büyük halkları eğlendirmek için deneyimsel pazarlama araçlarını kullanmaktadır. Aynı zamanda kültürel mirasın bütünlüğünü sürdürmektedir (Ducros, Euzéby, 2020).

Kültürel miras alanlarındaki somut ve soyut dijital nesnelere giderek daha fazla birbiriyle ilişkili hale gelmektedir. Somut olmayan multimedya nesnelere, sanatsal yaratıcı süreçlerin anlaşılmasına yardımcı olan bağlamsallaştırma

ve ek bilgiler sağlamaktadır. Bu tür birbiriyle ilişkili veriler bu nedenle, daha zenginleştirici bir deneyime sahip olabilmeleri için müze ziyaretçilerine sunulmaktadır. Hibrit müzeler, zamanı etkili kullanmak ve ziyaretlerin verimli bir şekilde sağlanması için arayışlarına devam etmektedir. İnsanları hayvanlardan ayıran en zenginleştirici ve heyecan verici deneyimlerden biri, duyuları harekete geçirmek ve bir dizi duyguyu deneyimlemek için sanatsal veya kültürel çalışmanın ifadelerini kullanma yeteneğidir. Kültürel alanda, sadece eski zamanların sanatsal ifadelerini değil, aynı zamanda bu ifadelerle ilgili yorumları, düşünceleri ve bilgi ilişkilerini de kurtarmak için bir görev vardır. Böylelikle geçmişini unutmak, hafızayı yok etmek gibi tehlikelerden kaçınılmaktadır. Bu bağlamda, dijital kültür önümüzdeki yıllarda bir dizi zorlukla karşı karşıyadır. Birincisi, hem somut hem de somut olmayan miras için yeterli multimedya ifadeleri sağlamak gerekliliği, ikincisi, bu yeni multimedya ve multimodal (çok modlu) kültür biçimlerini standartlara uygun olarak korumaktır. Üçüncüsü, hem somut hem de somut olmayan kültürel ifadelerin, farklı farkındalık bağlamları veya boyutları açısından uygun şekilde birbiriyle ilişkilendirilmesi konusudur. Sonuçta ortaya çıkan büyük miktarda dağıtılmış ve birbiriyle ilişkili kültürel bilgi, son kullanıcılara uygun şekilde iletilmelidir. Bu, sezgisel olan ve birbiriyle ilişkili mirasın farklı biçimlerinin içsel karmaşıklığını gizleyen basit gezinme veya keşif mekanizmalarıyla olabilecek bir durumdur (Mocholi,2006).

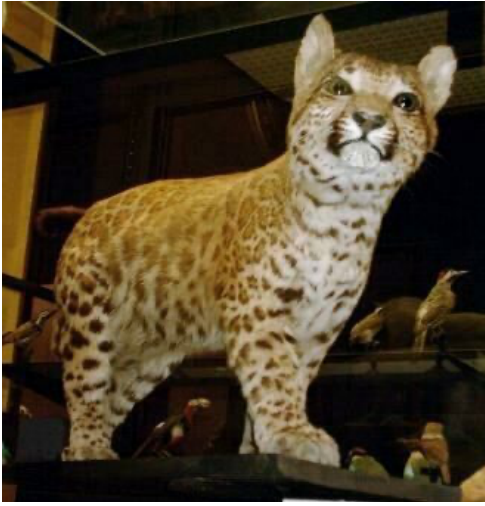
İnternetin ortaya çıkışı, internette dramatik değişikliklere yol açmaktadır. Şüphesiz en dikkat çekici olan vatandaşların kültürel alışkanlıkları, kültürel erişimin demokratikleşmesidir. Müze dünyası, yeni nesil bilgi sistemleri ve yerinde var olan duyuşsal zenginlik ile uyum sağlamakla yükümlüdür. Ziyaretler, sanal ağlarla aktif hale getirilmektedir. Böylece sanat eserlerine erişim kolaylaşmaktadır. Daha anlaşılır, dinamik içerik yönetimi hibrit müze kavramını sanal olarak tanıtan yeni iletişim araçlarıdır. Ziyaretçilerin bulunduğu fiziksel bir müzeden oluşan organizasyonlar da mevcuttur. Heterojen kaynaklar, koleksiyonu kataloglanmış sanat eserleri, her yerde bulunabilecek bir ara yazılım altyapısı ile bu kaynaklara ve kablosuz altyapıya erişimle, ziyaretçilere her an bilgi yayabilme potansiyeline sahiptir. Hibrit müzelerin farklı hizmetler sunması ve ağ (network) kullanması gerekmektedir. Diğer sanal ortamlarda başarıyla test edilmiş mimari model kuruluşlar, mimari özelliklerini tanımlama olarak, çok sayıda hibrit çalışmalara olanak sağlayan müze olan MoMA (Modern Sanatlar Müzesi)' da, devam eden her tür fikrin uygulanabilirliğini kanıtlamak için pazar tabanlı el bilgisayarları geliştirilmiştir(Martinez, Canos, 2003).

MÜZELERDE HİBRİT SANAT SERGİ TASARIMLARI

Yeni müzecilikte görülen en önemli atılımlarından biri, soyut sanat, kavramsal sanat vb. çağdaş sanatçı ve küratörlerin, en sıra dışı sanatsal ürünlerinin müzelerde ziyaretçilere sunulması ile göze çarpmaktadır. Bu çalışmalara örnek vermek gerekirse, İngiltere Tring Doğa Tarihi Müzesi, Hibrit Hayvanlar Müzesi bir sibirya kaplanının "jaglion" veya "jaguon" olarak nitelendirilen kalıntılarını sergilemektedir. Uzun yıllar boyunca, bu kedinin bir erkek jaguar ve bir dişi aslanın yavruları olduğuna inanılıyordu. Ancak yapılan son tetkiklerden sonra bugün, muhtemelen bir erkek jaguar ve bir leoparın melez bir ebeveyn karışımının yavruları olduğu tahmin edilmektedir. (Görsel 1) daha sonra kasıtlı olarak gerçekleştirilen deneyden elde edilen, bir aslan (Kongolu benekli aslan) olarak lanse edilen (zoolojide adlandırılan bu isim bir yavru üretmek için bilinçli olarak yetiştirilmişti) "Pumapard" olarak bilinen ve adından da anlaşılacağı gibi, bir puma ve bir leoparın hibrit yavruları olan bir başka fantastik kedide sergide yer almaktadır. (Görsel 2) Cücelik belirtileri gösteren bu özel hayvan da Almanya'da Hamburg'daki Tierpark Hayvanat Bahçesi'nde yetiştirilmişti ve burada ne yazık ki ölmeden ve Rothshild ailesi tarafından satın alınmadan önce büyük ilgi gören bir hayvandı. Bu hayvan türleri dışında, bir kutup ayısı ve bir boz ayının arasına sıkışmış, moka renkli "ursine" denilen bir ayı bulunmaktadır. Bu ayı, "ödüllü ayı" olarak adlandırılan bir kutup ve boz ayının hibrit türüdür. Bu tür hibrit örnekler, iki ayı türün iklim değişikliğinden kaynaklanan sebeplerden ötürü evrimleşmesi ile başkalaşmasını ifade etmek amacıyla oluşturulan bir hayvandır. Soyu tükenmiş bir zebra türünün ve yanında yatan toynaklı çeşitler galerilerde yer almaktadır. Bunun yanı sıra olağanüstü türden küçük bir at çeşidi olan bebek bir "zebroid" denilen çizgili küçük bir hibrit türdür. Evcil bir atın ve bir zebranın hibrit yavrusudur. Bu özel tay aslında, kraliçe Viktorya dönemine ait ilginç bir at arabasını çekmek için kullanılan evcilleştirilmiş bir zebra sürüsünü sahiplenen, Rothshild ailesi tarafından yetiştirilen hayvanlardır (Mictlan, 2021).



Görsel 1. Tring Doğa Tarihi Müzesi <https://www.atlasobscura.com/places/tring-natural-history-museum-hybrid-animals>



Görsel 2. Tring Doğa Tarihi Müzesi <https://www.atlasobscura.com/places/tring-natural-history-museum-hybrid-animals>

Stedelijk Müzesi koleksiyonundan “Hibrit heykel Sergisi,” (Hybrid Sculpture) heykelin 1990'dan bu yana ne kadar radikal bir şekilde değiştiğini gözler önüne seren bir seçki sunmaktadır. (Görsel 3 4) Sergide, çoğu büyük ölçekli on dokuz sanatçının yirmiden fazla objesi yer almaktadır. “Sınırları Bulmak” temalı “ Hibrit Heykel Başlığı,” eserlerin neredeyse hiçbirinin geleneksel anlamda bir heykelle benzemediği gerçeğine işaret etmektedir. Sanatçılar, heykel, resim, performans, video sanatı ve tasarım arasındaki sınırları kaldırmayı amaçlamaktadırlar. Bazı eserler müzede daha önce hiç sergilenmemiş olanlardan seçilmişlerdir. Hybrid Sculpture'daki sanatçılar için amaç, hacim ve mekân gibi klasik heykel özelliklerinden beslenen saf bir heykel yaratmak amacıyla değildir. Bunun yerine, müzedeki nesnelere ve uygulamaları, çeşitli medya organlarının ilgisini çekmek, onları bir araya getirmek, popüler kültürden ve günlük yaşamdan objeleri barındırarak kendine mal etmek maksatlıdır. Müzedeki hibrit uygulamalar, nesnelere boyutlarını, renklerini, formlarını veya malzemelerini değiştirerek onları dönüştürmeye odaklanmaktadır. Örneğin, “Marc Bijl'in Suicide Machine” (2003) “Ready to Crash and Burn” adlı bir motosikletten meydana gelen sergisi mevcuttur. Cerith Wyn Evans adlı sanatçı çalışmalarını beyaz neon boyadan sürdürmeyi tercih ederken, John Knight adlı sanatçı sanat enstalasyonlarını porselen plakalardan ve Dorothy' den oluşturmaktadır. Sanatçı, Akpene Amenuke, duvarı doldurarak tekstil parçalarından bir sanat eseri yaratmıştır. Jimmy Robert'in enstalasyonu, arka plan, sahne ve oda ayırıcı görevi gören on dokuzuncu yüzyıl altın kaplamalı katlanabilir ekran ve performans sırasında sanatçı tarafından takılan aynalar da dâhil olmak üzere geçmiş bir performansın çalışmalarından oluşturmaktadır. Abroath Smokie'de (2016) Magali Reus, mevcut nesnelere doğrudan atıfta bulunmasa da eyerler, motosikletler ve battaniyelerle ilişkileri çağrıştıran heykelsi formlar oluşturmak için kumaş ve deri işleme malzemeleri kullanmaktadır. (Görsel 5 8) Isa Genzken'in Schauspieler serisi, teatral pozlar ve dekorda abartılı giyimli mankenlerden oluşturmaktadır. Bu "şehirli kovboylar" ve "uzaylılar", kendi deyimiyle, fütürist bir filmde figüranlar diye nitelendirmektedir. Bu sergi için Genzken, kendi gardırobundaki kıyafetleri kullanarak ve sanatçı Schauspieler ile hem otoportrenin sınırlarını hem de özel kimlik

ile kamusal imaj arasındaki sınırı keşfetmektedir (www.stedelijk.nl/en/exhibitions/hybrid-sculpture#slideshow-48614).



Görsel 3 Cosima von Bonin, "Hibrit heykel Sergisi," Collection Stedelijk Museum Amsterdam. Photo: Peter Tjihuis, 2000.



Görsel 4 Jessica Stockholder, "Hibrit heykel Sergisi,". Collection Stedelijk Museum Amsterdam. Photo: Peter Tjihuis, 1998



Görsel 5, Magali Reus, 'Arbroath Smokie', Collection Stedelijk Museum Amsterdam. Photo: Peter Tjihuis, 2016.



Görsel 6, Marc Bijl, 'Suicide Machine', Collection Stedelijk Museum Amsterdam. Photo: Peter Tjhuis, 2003.

Hunt Müzesi, Limerick, İrlanda da bulunmaktadır. “Durumsal Hibrit Derlemeler” temalı kamu ortamlarında “SHAPE” adı verilen bir proje içinde bilgisayar destekli bir çalışmadır. Bu proje, müze ziyaretçilerinin deneyimlerini desteklemeyi amaçlamaktadır. Bu proje sergi haline getirilmiştir. Bu çalışmada sadelik ön plandadır. Ziyaretçiler, bilgi sağlamak için metin panellerini kullanmaktadır. Ziyaretçiler müze eserleri hakkında deneyimlemede bulunmak için kilitli cam içine alınırlar. Sergideki nesnelere etkileşimde bulunulmasına uygun olarak tasarlanmıştır. Kamu enstalasyonlarının etnoğrafik çalışmaları için işbirlikçi bir anlayışla çiftler ve aile gruplarının etkileşimi ön plana alınmıştır. Sergiler ve eserler hakkında müze rehberleri ve diğer bir takım görevliler bulunmaktadır. Ziyaretçiler, ortak katılım sağlayarak, müze deneyiminde işbirliği ve navigasyon yollarını galerilerin, sergilerin keşfini gerçekleştirerek, aynı zamanda bu deneyimin tadını çıkararak sonuçlar elde etmektedirler. Sosyal etkileşim hibrit serginin en temel gagesidir.

“SHAPE” projesi ilginç verilerini her yerde bulunabilen yeni teknoloji mekanizmalarıyla birleştirerek hibrit normlar elde etmektedir. Yeni ve ilgi çekici formlar oluşturmak için yeni medya ile müzelerdeki etkileşimli ve işbirlikçi deneyimler tasarlanmaktadır. “Geçmiş Yeniden Takip Etmek” hikâyeleri, nesnelere, gizemleri keşfetmek, “SHAPE” projesinin gayelerindedir. Hunt Müzesi, etkileşimli bilgisayarlar vasıtasıyla, yeni uygulamalar geliştirmek için tasarlanmış teknolojileri hassas bir şekilde bir müze ortamına adapte etmektedir. Bu teknolojik uygulamalar, sanata giden yolda bir araç görevi üstlenmekte ve mevcut eserlere değer katmaktadır. “Geçmiş Yeniden İzlemek” sergi tasarımı, bir dizi saha çalışmasıyla edinilen birikim ile (Ciolfi, Bannon, 2002, s. 311) ve bir dizi seri üretim tarafından desteklenmiştir. Bunun yanı sıra katılımcı tasarım oturumları, prototip oluşturma atölyeleri ve odak grupları da gerçekleştirilmektedir (Ferris, Bannon, Ciolfi, Gallagher, Hall, 2004, s. 205-207). Hunt Museum ‘un 2003 kataloğunda iki oda büyüklüğünde çalışma odası ve fikir odası gibi alanlar, oluşturulan etkileşimli (enstalasyon) yerleştirmeleri içermektedir. Müzenin geçici sergi alanı içinde(Görsel 7) kaynağı ve amacı bilinmeyen veya belirsiz gizemli nesnelere “RFID” denilen bir programla donatılmıştır. Nesne kartları teknolojisi, ziyaretçilere, kurulumlarda ve bilgi sunumu esnasında tetkik ve deneyim için birleştirici bir aktivite sağlamaktadır. Tarihsel av yaşamı sergisinde artırılmış gerçeklik uygulaması kullanılmıştır. Bu alan, ziyaretçinin heyecanını arttırmak için tasarlanmıştır. Katılımcıların hayal gücü, bu gizemli sergileri, anlamak için çeşitli perspektifler sunan ve bunları yorumlamak için kullanılacak sistemlerle donatılmıştır. Müzenin görüş odası, ziyaretçilerin eserlerinin kopyalarını yapmalarını sağlamak için kurgulanmıştır. Nesnelere ve onlar hakkında katılımcıların kişisel görüşlerinin kaydedilmesi, bu gizemli nesnelere dokunmak adına hazırlanmış bir alandır. Ziyaretçi verilerinin kayıtları toplanarak, görsel ve işitsel yollarla mekân duvarlarına yansıtılmaktadır. Ziyaretçiler, kendi ürettikleri, etkileşim kurdukları, bu çalışmaları yine kendileri izlemektedirler. Ayrıca, ziyaretçilere ait çalışmalar (görsel ve işitsel) diğer başka oturumlarda müzeyi ziyarete gelen tüm bireylere de gösterilebilmektedir.



Görsel 7, "SHAPE" projesi, "Geçmiş Yeniden Takip Etmek" (Cioffi, Bannon, 2002)

Winterthur Fotomuseum, fotoğraf ve görsel kültürü sunmanın ve tartışmanın ön saflarında yer almaktadır. Bireysel sanatçılara ve grup gösterilerine adanmış geçici sergi, repertuarının bir parçası olan müze, genç fotoğrafçıların yanı sıra tanınmış bir üne sahip olanların eserlerini de sergilemektedir. Buna ek olarak, fotoğraf fenomenlerini yeni teknolojiler ve dijital medya bağlamında inceleyerek bir takım eleştirilere maruz bırakmaktadır. Müzede, diyalog ve fikir alışverişine odaklanan çok çeşitli sanatsal, uygulamalı ve kültürel fotoğrafçılık biçimleri araştırılmaktadır. Kurum, medyanın düşünülmesi, özerk ve yaratıcı kullanımına kendini adanmıştır. Koleksiyonları (1960'a kadar uzanan), fotoğrafçılığın tarihini ve anlatılarını ve onun tüm farklı biçimlerinde bir araç olarak anlaşılmasına yardımcı olmaktadır. Müzede, 19 Nisan 2021'den itibaren yine rehberli turlar düzenlenmekte ve atölye çalışmaları yapılmaktadır. Ayrıca okullar için rehberli turlar ve atölyeler sunulmaktadır (<https://www.fotomuseum.ch/de/exhibitions-post/hybrid/Winterthur>). Fotomuseum'un sıra dışı sergilerinden biri de "Hibrit" sergisidir. 2000 yılında düzenlenen sergide, fotoğrafların farklı iki türün birleştirilmesinden oluşturulan yeni bir görselle kurgulanması ele alınmıştır. (Görsel. 8)



Görsel 8, Hybrid, Winterthur Fotomuseum, <https://www.fotomuseum.ch/de/exhibitions-post/hybrid/>

Türkiye'de müzeler dışında son zamanlarda sayıları gittikçe çoğalmaya başlayan sanat galerileri de çağdaş sanatların sıra dışı örneklerine ev sahipliği yapmaktadır. Bunlardan bazılarında hibrit temalı sanatsal konular işlenmektedir. Fransız sanatçı Raphaël Barontini, Türkiye'deki ilk kişisel sergisini Fatih-İstanbul'da bulunan "The Pill" sanat galerisi'nde gerçekleştirmektedir. "Bir Asteroid'ten Duvar Kilimi" adlı sergi, Raphaël Barontini adlı sanatçının tekstil kolajları ve portrelerinden oluşmaktadır. "Bir Asteroid'ten Duvar Kilimi" sergisi, Fransız sanatçı Raphaël Barontini'nin genç yaşlarda ürettiği çalışmalardandır. Dünya üzerinde pek çok önemli kuruma konuk olmuş, önemli koleksiyonlarda yer almış, tekstil ve portre kolajları düzenlemiştir. Daha önce "11. Afrika Fotoğraf Bienali"nde de eserlerini sergileyen Raphaël Barontini, farklı ve kendine has üslubuyla oluşturduğu bu kolaj çalışmalarını, mekân üzerinden sağladığı bütünlükle ortaya çıkarmaktadır. (Görsel 9, 10) Sergilenen iki büyük tekstil kolajı, sergi katılımcılarının ilgisini çekmektedir. Galeriye adım atıldığı anda, oluşturulmaya çalışan bir mekân – kurgu paralelliği dikkat çekmektedir. Devasa büyüklükte kumaş parçalarının üzerinde kullanılan figürlerin her biri, tarihsel, fütüristik ve hibrit niteliklidir. Oluşturulan karakterlerin gerçekçiliği ve gerçeklikten uzak halleri hemen hemen her çalışmada mevcut olan tezat bir duyguyu ifade etmektedir. Sanatçının kolajlarını üretirken geleneksel kolaj tekniğinden uzaklaşmamış olmasının yanı sıra, kullandığı baskı tekniğinin de dijitalmiş gibi bir algı oluşturmaya farklı bir görsel deneyim yaratmaktadır.

Sergide yer alan portreler; “Hibrit kimlikler,” tarihsel ve fütüristik olmaları dışında, doğu-batı sentezini de bünyelerinde barındırmaktadır. Zira bu doğrultuda yer alan “Hibrit kimlikler” aslında birer geleceğin muhayyilesi pozisyonundadır. Tüm bu hibrit portreler referans olarak alınırsa eğer, akıllarda “bir kültür kaç katmandan oluşabilir”? “böyle bir geleceğe gerek var mı”? Vb. gibi soruları çağrıştırmaktadır (Tarı, 2018).



Görsel 9, 10, Raphaël Barontini, Nermin Tarı (2018).

SONUÇ

Dijital devrimin üzerinden otuz yıl kadar bir zaman geçmiştir. Bugün gelinen noktadaki, ortak görüş, bilimin ve ekonominin tüm dallarına nüfuz eden, toplumu ve bireyi etkileyen sanayi sonrası bilgi çağına geçiş yapıldığı yönündedir. Bunun bir yönü kitlesel göç, insanların ve malların, hizmetlerin, simgelerin ve bilgilerin küresel dolaşımıdır. Bu olayların doğurduğu gelişmelerden kaynaklanan durumlar genellikle “hibritleşme” olarak nitelendirilmektedir. Genel olarak, bu terim ekili bitkilerin aşılınması diye tanımlanmaktadır. Oysa günümüzde sanatsal bir ifade biçimi olarak ta kullanılmaktadır. Bu bağlamda, doğaldan yapaya, gerçekten sanala, analogdan dijital, homojenden heterojene, alana geçişi gibi birçok disiplini ifade etmektedir. Bu kavram bir anlamda, insanların ontolojik, algısal, imajı bakımından ve etik tutumlarının yansımalarıdır. Hibrit bir yaşam tarzı geleceğe giden bir yol olabilir mi? yoksa karşılanacak bir kötülük mü? türünden sorular, sanatçıların vizyon, yetenek, felsefik düşünme, vb. yargıları ile yanıt arayarak sanatlarına yansıtılmaları sonucunda beliren sorulardır.

Farklı otoritelerin bir araya getirdiği sektörel pazarlama stratejilerinde, tasarımlarında ya da yaratıcı düşünme konusunda karşılaşılan problemlere yeni çözümler üretme becerisi giderek artan bir ihtiyaçtır. Hibrit düşünme yeteneği, özellikle de gelecekte yapay zeka projelerine dayalı sistemlere donatılmış bir dünyada insanlar için önemli rekabet unsurlarından biri olacağını tasavvur edebilmek öngörüler arasındadır. İki farklı kavramı birleştirerek, bu hibrit oluşumla bambaşka bir nesne meydana getirmek yeni bir ürün elde etmek, hibrit düşünebilen sanatçıların, sıkça kullandığı bir metottur. Bazı nesnelere tek bir odaktan algılamak yerine, üst düzey bir katmanda düşünmeye başlamak durumu hibrit düşünmedir.

Post-endüstriyel bilgi çağda gerçekleşmiş hibrit projeler, bilim ve ekonominin tüm dallarını, toplumu ve bireyi kucaklamıştır. Bu aynı zamanda kitlesel göçü, insanların ve malların, hizmetlerin, işaretlerin ve bilginin küresel dolaşımını da içermektedir. Bu gelişmenin bir sonucu olarak ortaya çıkan durumlara genellikle "hibritleşme" adı verilmektedir.

Hibrit düşünmenin sanata aktarımı ile daha zengin içerikler elde edinebilmektedir. Bir ekiple çalışabilmek sorular sormak, başkalarının deneyimlerinden ve fikirlerinden faydalanabilmek, daha iyisini düşünmek zihnin sınırlarını zorlamak, daha yaratıcı bir bireye dönüşebilmek için önemli parametrelerdir. Değişme adapte olmak, geleceği tasarlamak tasavvur etmek, yeni beceri ve yetenekler kazanmak, profesyonel destek almak gerekmektedir. Bu ilkeler kitlesel dönüşümler için son derece önemli adımlardır. Hibrit müzede nesnelere yorumlamak, müzelerin ayırt edici yorumlayıcı rolüne ilişkin politika kararlarının sonuçlarını vurgulamaktadır.

Müzeler, hem fiziksel alanda hem de dijital platformlarda çeşitli izleyicilerle etkileşim kurmayı hedeflemektedir. Dijitalleştirilmiş koleksiyonlar ve sosyal medyanın sağladığı erişimin artmasıyla müzeler, müze ziyaretini farklılaştıran, kurum ve koleksiyonuyla iletişimi arttıran etkileşimli, kişiselleştirilmiş deneyimler için daha fazla izleyici talebini karşılama zorluğuyla karşı karşıya kalmaktadır. Bu talebe yanıt olarak, dünyanın dört bir yanındaki müzeler, yeni anlatım olanaklarının kilidini açmak ve müzenin ziyaretçi deneyimini serginin fiziksel sınırlarının ötesine genişletmek için etkileşimli dijital araçların sağladığı olanakları araştırmaktadır.

Müzebilim literatüründe hibrit sergiler ve etkinlikler yeni yeni ortaya çıkmaya başlayan sanatsal atılımlardır. Batı ülkelerinde birçok müzede bir takım hibrit sergiler düzenlenmektedir. Özellikle müzelerin artık klasik işlevlerinden uzaklaşarak farklılaşması çağdaş sanatsal çalışmaların ana temasını oluşturmaktadır. Araştırmada genel tarama modellerinden literatür taraması ve nitel yöntemlerden biri olan gözlem tekniğinden yararlanılmıştır. Bu kapsamda ilgili literatür taranması yapılarak, Avrupa'nın farklı ülkelerindeki müzeler, çevrim içi platformlarda ziyaret edilmiş, fotoğrafları temin edilmiş ve gözlemler yapılmıştır. Hibrit sanatsal uygulama modellerinin incelendiği müze örneklerinden, İngiltere Tring Doğa Tarihi Müzesi, Hibrit Hayvanlar Müzesi, Stedelijk Müzesi, İrlanda da Limerick, Hunt Müzesi, Winterthur Fotomuseum'dan fotoğraf ve görsel kültür çalışmaları, Türkiye'de Fatih-İstanbul'da bulunan "The Pill" sanat galerisinin hibrit sanat faaliyetleri konu edinilmiştir. İncelenen müze örneklerinden yola çıkarak elde edilen bulgulara göre, 21. yüzyıl çağdaş sanatçıları yaşam felsefelerinden de ilham alarak, ideallerindeki düşsel dünyalarının, argümanlarını ve sıra dışı düşünme biçimlerini sanatlarına yansıtılmaktadırlar. Yeryüzünde insanlar arası problemleri ve insanoğlunun ekosistemdeki dejenerasyona sebep olmasından kaynaklanan problemlere karşı bir farkındalık yaratmak için sanatsal faaliyetlerini bir araç olarak kullanılmaktadırlar.

Bu çalışma, hibrit sanat alanında müzelerin kendilerini nasıl algıladıklarını deneyimlediklerini ve ikili (bilişsel ve duyuşsal) uyarımı nasıl yönettiklerini incelemeyi amaçlamaktadır. Müzelerin hibritleşmesini sadece sergi ve koleksiyon oluşturmada değil birçok aktivitelerinde nasıl ele aldıkları şekliyle çözümlenmeye çalışılmıştır. Hibrit müzeleri dramatize etmek için kullanılan deneyimsel araçları orijinal bir katılımcı deneyimine sunarak ta nitelikli bulgular elde edilebilir. Kuramsal sanatların soyut ifade biçimlerinden olan hibrit sanat uygulamalarının çağdaş sanatlar müzelerinde ve sanat galerilerinde sıra dışı konumlanmalarının sanatseverler nezdinde olumlu tepkiler doğurmaktadır ki özellikle Türkiye'de çağdaş sanatlar müzelerinin ve sanat galerilerinin niceliksel artışları son dönemlerde fark edilen bir gelişme olarak değerlendirilebilmektedir.

KAYNAKÇA

Back, J., Bedwell, B., Benford, S., Eklund, L., Løvlie, A., Preston, W., Rajkow, P., Ryding, K., Spence, J., Thorn, E., Waern, A., Wray, A. (2018). GIFT: Hybrid Museum Experiences through Gifting and Play, *Minutes of Cultural Informatics Workshop held in conjunction with EUROMED International Conference on Digital Heritage (EUROMED 2018)* Nicosia, Cyprus, November (p. 31-40).

Ciolfi, L., and Bannon, L. (2002). Designing interactive museum exhibits: Enhancing visitor curiosity through Augmented artifacts. *In Proceedings of the European Conference on Cognitive Ergonomics.* (Catania, Italy, Sept. 311-317)

Ferris, K., Bannon, L., Ciolfi, L., Gallagher, P., Hall, T., and Lennon, M.(2004). Shaping Experiences in the Hunt Museum: *A Design Case Study.* *In Proceedings of ACM Designing Interactive Systems Conference,*(Boston, MA, Aug 1-4, 205-214

Flanagan, R. (2013). *Tasmanian Devil, The New Yorker,* January 14, Erişim, <http://www.newyorker.com/magazine/2013/01/21/tasmanian-devil>.

Gürhan, N. (2021). Bir Müzenin Dönüşümü: Öğrence Mekânı Olarak Mardin Müzesi, *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, s. 11 c.17 s.33

Helena R. (2019). *Interpreting Objects in the Hybrid Museum: Convergence, Collections and Cultural Policy* (Museums in Focus), Routledge; 1st edition

Hamer, N. (2019). The hybrid exhibits of the story museum: The child as creativeartist and the limits to hands-on participation, *Museum & Society*, 17(3) 390-403 © 2019, ISSN 1479-8360

Janes, R. (2011) 'Museums and the end of materialism,' in J. Marstine (ed) *The Routledge Companion to Museum Ethics: Redefining Ethics for the Twenty-first Century* Museum, 4-69, London and New York: Routledge.

Javier, J., Vicente B., Jose M. E. and Jose A. (2005). *Mocholí, Polytechnic University of Valencia, Spain, MoMo: A Hybrid Museum Infrastructure*, Museums and the Web.

Javier, J., José A. M., (2006). *Visiting Hybrid Museums: A Colony of Ants in your Pocket* by Erişim, www.ercim.eu/publication/Ercim_News/enw64/jaen.html

Javier, J., Martínez J. H., Canós, A G. (2003). *Architecture for Building Hybrid Museums*, C.-W. Chung et al. (Eds.): HSI , LNCS 2713, pp. 312-322, 2003. Springer-Verlag Berlin Heidelberg

Karadeniz, C. (2018). *Müze Kültür Toplum*, Ankara, İmge Yayınevi.

Ludwig Museum, Erişim, <https://www.ludwigmuseum.hu/en/programme/hymex-hybrid-museum-experience>

Ludwig Museum, (2021). *Hybrid Museum Experience, Symposium Online Symposium* Erişim, <http://hymex2021.ludwigmuseum.hu/>

Mona Museum, *Off the Wall – MONA: The O., Art Processors*. Accessed May 10, 2019. Erişim, <https://www.artprocessors.net/projects/mona/>.

Monsieur M. (2021). *Tring Natural History Museum Hybrid Animals Tring, England A menagerie of curiously bred creatures*. Erişim, <https://www.atlasobscura.com/places/tring-natural-history-museum-hybrid-animals>.

Off the Wall – MONA, The O. *Art Processors*. Accessed , May 10, 2019. Erişim, <http://www.artprocessors.net/projects/mona/>.

Onur, B., (2012). *Çağdaş Müze Eğitim ve Gelişim, Müze Psikolojisine Giriş*, Ankara, İmge Yayın evi.

Passebois Ducros, J. and Euzéby, F. (2020), Investigating consumer experience in hybrid museums: a netnographic study, *Qualitative Market Research*, Vol. 24 No. 2, pp. 180-199. Erişim, <http://doi.org/10.1108/QMR-07-2018-0077>

Perrottet, T. (2012). *Nudity, Art, Sex and Death – Tasmania Awaits You.*, *Smithsonian Magazine*, Erişim, <http://www.smithsonianmag.com/travel/nudity-art-sex-and-death-tasmania-awaits-you-62034501/>.

Perret, T. (2012). *Nudity, Art, Sex and Death – Tasmania Awaits You.*, *Smithsonian Magazine*, Erişim, <https://www.smithsonianmag.com/travel/nudity-art-sex-and-death-tasmania-awaits-you-62034501/>

Schuster, J. M. (1998). *Neither public nor private: the hybridization of museums*. *Journal of Cultural Economics*, 22(2-3)127-150.

Shaw, W. M. K. (2004). *Osmanlı Müzeciliği, Müzeler, Arkeoloji ve Tarihin Görselleştirilmesi*, Soğancılar, E. (Çev.), İstanbul, İletişim Yayınları.

Simon, N. (2010) *The Participatory Museum*, Santa Cruz, CA: Museum 2.0 Stedelijk Müzesi, Erişim, www.stedelijk.nl/en/exhibitions/hybrid-sculpture#slideshow-48614

Tarı, N. (2018). *Tarihsel ve Fütüristik: Hibrit Kimlikler*, Erişim, <https://www.artfulliving.com.tr/sanat/tarihsel-ve-futuristik-hibrit-kimlikler-i-14769> www.stedelijk.nl/en/exhibitions/hybrid-sculpture#slideshow-48614 (Erişim: 18.03.2021).

<https://www.fotomuseum.ch/de/exhibitions-post/hybrid/> (Erişim: 12.03.2021).

<https://www.ludwigmuseum.hu/en/programme/hymex-hybrid-museum-experience>

Görsel Kaynakça

Görsel 1. Tring Doğa Tarihi Müzesi <https://www.atlasobscura.com/places/tring-natural-history-museum-hybrid-animals>, (Erişim: 10.02.2021).

Görsel 2. Tring Doğa Tarihi Müzesi <https://www.atlasobscur> (Erişim: 19.03.2021).

Görsel 3 Cosima von Bonin, “Hibrit heykel Sergisi,” Collection Stedelijk Museum Amsterdam. Photo: Peter Tjihuis, 2000. (Erişim: 19.02.2021).

Görsel 4 Jessica Stockholder, “Hibrit heykel Sergisi,”. Collection Stedelijk *Museum Amsterdam*. Photo: *Peter Tjihuis, 1998*, (Erişim: 17.02.2021).

Görsel 5, Magali Reus, ‘Arbroath Smokie’, Collection Stedelijk Museum Amsterdam. Photo: Peter Tjihuis, 2016., (Erişim: 19.01.2021).

Görsel 6, Marc Bijl, ‘Suicide Machine’, Collection Stedelijk Museum Amsterdam. Photo: Peter Tjihuis, 2003., (Erişim: 08.02.2020).

Görsel 7, “SHAPE” projesi, "Geçmişi Yeniden Takip Etmek” (Ciolfi, Bannon, 2002), (Erişim: 15.03.2021).

Görsel 8, Hybrid, Winterthur Fotomuseum, <https://www.fotomuseum.ch/de/exhibitions-post/hybrid/>

Görsel 9, 10, Raphaël Barontini, Nermin Tari (2018)., (Erişim: 09.09.2020). [a.com/places/tring-natural-history-museum-hybrid-animalsa](https://www.a.com/places/tring-natural-history-museum-hybrid-animalsa)