

SERGİLEME TASARIMINDA YENİLİKÇİ YAKLAŞIMLAR INNOVATIVE APPROACHES IN EXHIBITION DESIGN

Cumhur COŞKUN

Doç Dr., Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümü
cumhurcoskun@beun.edu.tr, ORCID: 0000-0001-5958-0300

ÖZET

Müzeler ve sanat galerileri, yalnızca sanatı temsil etmenin yeni yollarını keşfetmek için değil, aynı zamanda sergilenen eserlere daha fazla kişinin ilgisini arttırmak, birden fazla insan duygusunu birleştirmek ve canlandırmak için çoğunlukla ön planda olmuştur.

Teknolojinin müzelerde kullanılmaya başlamasıyla birlikte insanların gündelik hayat ve ritimleri içerisinde birçok teknolojik ürün ve hizmetlerle yaşadığı deneyimlerin sergileme ortamlarına da taşındığını görmek mümkündür. Bu deneyimin kullanılan etkileşimli öğelerle nasıl bir ilişki oluşturduğu ise etkileşim tasarımının böylece sergileme tasarımında işlevselliğini ortaya çıkarmaktadır. Bu çalışma da sergileme tasarımında yenilikçi yaklaşımlardan bahsedilirken teknoloji kullanımından ve bunun yansımalarından örnekler üzerinden sıkça bahsedilirken sadece teknolojinin sergileme tasarımını yenilikçi kıldığından bahsedilmemiştir. Günümüzde sanat yapıtının ana fikri, izleyicinin sanatla etkileşimini sağlamaktır. İzleyicinin sanat eserine katılımının sağlanması, katılım faaliyetinin sanat eserinin bir parçası olması şeklinde de gerçekleşmektedir. Bu tarz etkileşimli uygulamalarda sanatın tamamen dijital olması da gerekmemektedir.

Yapılan araştırmada müzelerde gerçekleşen sergileme tasarımları belirlenen örnekler üzerinden nitel araştırma yöntemi kullanarak incelenmiştir. Geleneksel sergileme anlayışının teknoloji ve toplum beklentilerinin değişmesiyle bir dönüşüme uğradığı görülmektedir. Bilgi teknolojileri daha uygun fiyatlı hale geldikçe, müzelerde yeni teknolojilerin entegrasyonu için çalışmalar yapmakta, sergileme yöntem ve tasarımlarında değişikliklere devam etmektedir.

Anahtar Kelimeler: Sergileme Tasarımı, Etkileşimli Sergiler, Yenilikçi Sergileme Yaklaşımları. Dijital Teknolojiler.

1

ABSTRACT

Museums and art galleries have often been at the forefront, not only to explore new ways of representing art, but also to increase the interest of more people in the works on display, to unite and stimulate multiple human senses.

With the introduction of technology in museums, it is possible to see that the experiences that people have with many technological products and services in their daily lives and rhythms have been transferred to exhibition environments. How this experience creates a relationship with the interactive elements used reveals the functionality of interaction design and thus the functionality of exhibition design. In this study, while talking about innovative approaches in exhibition design, while the use of technology and its reflections are frequently mentioned through examples, it is not mentioned that only technology makes exhibition design innovative. Today, the main idea of the work of art is to enable the audience to interact with art. The participation of the viewer in the work of art is also realized in the form of the participation activity becoming a part of the work of art. In such interactive applications, art does not have to be completely digital.

In this research, the exhibition designs realized in museums were examined using qualitative research method through the examples determined. It is seen that the traditional understanding of exhibition has undergone a transformation with the change in technology and societal expectations. As information technologies become more affordable, museums are working to integrate new technologies and continue to change their exhibition methods and designs.

Keywords: Exhibition Design, Interactive Exhibitions, Innovative Exhibition Approaches. Digital Technologies.

1. GİRİŞ

Sergiler masaüstü ekranlardan küçük kent boyutuna kadar büyüklüklerde değişimler göstermektedir. Yerleştirme ve sergilemenin uygulanabileceği çok sayıda sergi alanı bulunmaktadır. Misyona ve yetkileri ile finansal, yönetim yapılarına göre ayrılmış sergileme alanları ve sistemlerine yer verilmektedir. Sanat müzeleri de sergilemenin gerçekleştiği önemli alanlardan biridir. Müzenin barındırdığı eserlerin zenginliği ve çeşitliliği kadar müzenin yapısı, sergileme ortamı ve sergileme yöntemi de etkili olmaktadır. Eserlerin nasıl sergilendiği ve daha etkili bir sunum nasıl yapılabilir sorusu müzeler kurulduğundan beri cevaplandırılan ve güncellenen bir soru olarak kendini göstermektedir. “Yeni müze ve sergileme pratikleri, değişen izleyici beklentilerine denk düşmektedir. Kültürel bilgi ciddiyet ve titizlikle edinilecek yerde, giderek daha çok sayıda seyirci abartılı deneyimler, anlık aydınlanmalar, parlak olaylar ve çarpıcı gösteriler gibidir” (Huysen, 2006, s. 261).

Frey (2006, s. 6)’e göre, sergileme tasarımı her şeyden önce yorumlayıcı alanların planlanmasıyla ilgilidir. Sergi tasarımı, sözel-kavramsal ve görsel-temsili teknikler arasında, birbirine bağlı olarak bir diyalog içinde eş zamanlı olarak gelişen, mantıksal bir süreçtir. Bu düşünme sürecinin odak noktası birey ve onun entelektüel ve fiziksel algılama yetenekleridir. Bir serginin başarısı sadece nesnelerin estetik, mekânsal düzenine değil, aynı zamanda bu nesnelere ve ziyaretçi arasındaki ilişkiye de dayanmaktadır. “Sergileme tasarımı, görsel hikâyeye anlatımı ve çevre yoluyla bilgi aktarma sürecidir. Bir tema veya konu etrafında çok katmanlı anlatımlar oluşturmak için mimarlık, iç tasarım, grafik tasarım, deneyim ve etkileşim tasarımı, multimedya ve teknoloji, aydınlatma, ses ve diğer disiplinleri birleştiren, bütünleştirici, çok disiplinli bir süreç olarak görülmelidir” (Avar, 2019, s. 11).

Sergileme tasarımı; sanatçı, küratör veya grafik tasarımcılar gibi bir dizi uzmanı veya daha fazlasını içermekte ve sergilemenin olduğu birçok yerde, sanat müzelerinde belirtilen mesleklerle ilişkili bir şekilde sürmektedir. Alloway (1996, s. 221)’e göre küratörün rolü farklı müze türlerinde farklı anlamlara gelmektedir. Bu bağlamlarda, bir küratörün rolü öncelikle müzenin veya bölümün genel yönetiminden sorumlu karakter niteliğindedir. Diğer bağlamlarda, bir küratör müzenin genel yönetiminden ayrı olarak belirli bir koleksiyonun araştırılmasıyla ilgilenmektedir.

Küratör Germano Celant şöyle diyor: "Sergi yerleştirmesi artık orijinallik iddiası taşıyor. Sergi yerleştirmesi başlı başına bir modern eser formudur. Ne olursa olsun, bir sanat müzesinin temel amacı, sanat eserlerini uyandırdıkları estetik ilgi için teşhir etmektir” (Barker, 2006, s. 244). Müze teşhirindeki köklü değişiklikler genelde, sanatın kendi içindeki gelişmeler sonucunda ortaya çıkmıştır. 20. Yüzyıl boyunca sanatçılar, eserlerinde de somutlaşan ilkeleri yansıtan ortamlar talep etmiş, bu tür ortamlara sahip olmuşlardır (Grunenerg, 2006, s. 90).

Çağdaş müzecilikte teknolojinin ve kavramsal düşünmenin sunduğu avantajlarla şekillenen görsel anlatım düzenlemeleri, aktarılan bilginin tutarlılığı kadar sunumun sıra dışılığına da önem yüklemekte; iletişim verimini arttıran bir unsur olarak müze/sergi ziyaretlerini, izleyici için keşfedilebilir deneyimler haline getirmektedir (Acar, 2017, s. 2). Geleneksel sergileme anlayışının teknoloji ve toplum beklentilerinin değişmesiyle bir dönüşüme uğradığı görülmektedir. Dönüşüm izleyici ve deneyime yönelik yaşanmaktadır. Bilgi teknolojileri daha uygun fiyatlı hale geldikçe, müzelerde yeni teknolojilerin entegrasyonu için çalışmalar yapmakta, sergileme yöntem ve tasarımlarında değişikliklere devam etmektedir. Bu gelişmeler ve daha fazlası sergileme tasarımında yer alan bütün elemanlar için günümüz müzelerine hem fırsatlar hem de zorluklar sunmaktadır.

Yapılan araştırmada sergileme tasarımında yenilikçi yaklaşımlardan bahsedilirken teknoloji kullanımından ve bunun yansımalarından örnekler üzerinden sıkça bahsedilirken sadece teknolojinin

sergileme tasarımını yenilikçi kıldığından bahsedilmemiştir. Günümüzde sanat yapıtının ana fikri, izleyicinin sanatla etkileşimini sağlamaktır. İzleyicinin sanat eserine katılımının sağlanması, katılım faaliyetinin sanat eserinin bir parçası olması şeklinde de gerçekleşmektedir. Bu tarz etkileşimli uygulamalarda sanatın tamamen dijital olması da gerekmemektedir.

Yapılan araştırmada müzelerde gerçekleşen sergileme tasarımları belirlenen örnekler üzerinden nitel araştırma yöntemi kullanılarak incelenmiştir.

2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Sergileme Tasarımında Yenilikçi Yaklaşımlar

Howes (2014, s. 260)'a göre; müze koleksiyonlarındaki nesnelere dokunmak, seçkin toplumun nesnelere arasında dolaşmasına, onları tutması ve hissetmesi için onları toplamasına izin verdiği 17. ve 18. Yüzyılın başlarında teşvik edilen bir pratiktir. Eserlere dokunulması, nesnelere hakkında daha fazla bilgi edinmek, nesnelere orijinal yaratıcıları ile yakınlık hissi kurmak ve antik çağda bazı görünmeyen güçlerinin kendilerine geçmesi ya da dokunan kişilere daha iyi bir duygu vermesi umuduyla yapılmaktadır.

Clintberg (2014)'e göre; 18. yüzyılın sonlarında ve 19. yüzyılın başlarında, müze ziyaretçilerin davranışlarının koleksiyon nesnelere bakımı ve korunması üzerindeki etkisi konusundaki endişelerin artması nedeniyle dokunma sınırlandırılmıştır. Eserlere dokunmanın sınırlandırılmasıyla beraber ziyaretçilerin eserlere yaklaşmaması için kabinler ve korkuluklar oluşturulmuştur. Belirlenen uygun bir uzaklıktan daha fazla yaklaşma ve etkileşime girilmesine de izin verilmemiştir. Oluşan bu durumda sanat nesnesi yüksek bir önem ve otorite duygusu kazanmaktadır. “Geleneksel ve Modern galeriler, sanat eserlerini sergileme tarzlarında farklılık gösterse de hem sanat nesnesinin önemini yükseltir hem de sanat eserinin çok önemli olduğu bir alan yaratır ve izleyici yalnızca ikinci konumdadır” (Huysen, 2006, s. 260).

Modernist teşhir olarak ortaya çıkan ‘Beyaz Küp’ eserlerin simetrik düzenlemelerde sergilendiği, süslenmemiş, kare- dikdörtgen ve insanlar tarafından bozulamayan bir mekânı tarif etmektedir. “O’Doherty, çok katı kurallara göre inşa edilecek Beyaz Küp’ü bulur. Bu kurallar dış dünyanın beyaz küpün içine girmesini yasaklar, pencereler genellikle kapalıdır ve tavan ışık kaynağı olur, tüm duvarlar beyaza boyanır.” (Grunenerg, 2016, s. 98). Foster (2015)'de belirttiği üzere: “Modern sanat soyutlaştıkça ve özerkleştikçe, içinde bulunduğu durumu yansıtacak bir mekân arar oldu; bu mekân sonradan “beyaz küp” olarak anılacaktır”.

Sergileme yöntemlerindeki yenilikçi yaklaşımların çağdaş ve güncel sanat ortamını hazırlayan etmenlerden biri olan ‘Beyaz Küp’e yöneltilen eleştirilerle başladığı görülmektedir. Beyaz küpe yöneltilen eleştirilerden biri, ‘Beyaz Küp’ün saflaştırılmış ve özerk sanat eserlerini öne çıkardığı, öte yandan daha az biçimsel bütünlük taşıyan eserlerin aleyhine işlev görmesidir. “Sanatçılar izleyiciyi daha önemli bir rol üstlenen sanat eserleri üretmeye başladıkça, dinamikler değişti ve katılımcı galeri doğdu. Modern galeriden 70 katılımcıya hareket, post modern bir düşünce tarzına hareketin göstergesidir.” (Huysen, 2006, s. 260). Pop Art Sanatçısı Claes Oldenburg 1960’ta New York’taki Judson Galerisi’nde gerçekleşen Sokak isimli sergisinde, “Bodrum katındaki bir galeriyi, tozlu kent ortamını yücelten bir mekâna dönüştürmüştü. Oldenburg mekânı, duvarları kaplayan, tavandan sarkan, zemine saçılmış, siyaha boyalı büyük ve biçimsiz karton şekillerle doldürmüştü” (Grunenerg, 2006, s. 98) (Görsel 1).



Görsel 1. Oldenburg Sokak Sergisi, 1961.

Modern sanat müzesinin tam zıddı bir mekân çıkmıştı sonuçta ortaya: Kirlî, kaotik, fragmanlara ayrılmış; soyut güzellik kavramlarından ya da yüce ideallerden ziyade günlük hayatın derinliği ve heyecanı ile ilgili bir mekân-Oldenburg'un 1961'deki meşhur açıklamasında dile getirdiği gibi: Ben müzede kışının üzerinde oturmaktan başka bir şey yapan bir sanattan yanayım. Ben, sanat olduğunun farkında bile olmadan gelişen bir sanattan yanayım. Ben gerektiğinde günün pisliğine bulaşan, yine de üste çıkan bir sanattan yanayım. Ben insanı taklit eden, yani gerektiğinde komik ya da sert ya da ne gerekiyorsa o olan bir sanattan yanayım. Ben formunu hayatın çizgilerinden alan, imkânsız ölçüde bükülüp uzayan ve biriktiren ve tüküren ve damlatan ve hayatın kendisi kadar tatlı ve saçma olan bir sanattan yanayım (Grunenberg, 2006, s. 98).

Modernist 'Beyaz Küp' galeri alanı, sanat nesnesindeki önem ve otoriteyi öne çıkarıp, estetik güzelliği takdir etmeyi sağlayabilecek bir alan oluştururken, katılımcı sergiler artık buna izin vermemektedir. Aksine, katılımcı sergilerle etkileşime geçmek, izleyicinin rutin yaşamış olduğu gerçekliği sergi alanlarında bulmasını sağlamaktadır. 1961 yılında Oldenburg tarafından gerçekleştirilen Sokak sergisinden sonra yaşanan değişimleri Grunenberg şu şekilde anlatmaktadır:

Bazı müze yöneticileri bu gelişmelere tepki vermekte gecikmedi ve çağdaş sanatçıları müzenin kutsal mekanlarına davet etti. Örneğin, 1962'de Amsterdam'daki Stedelijk müzesi'nin müdürü Willem Sandberg, Dylaby (Dinamik Labirent) başlıklı bir sergi düzenledi. Bu sergi sadece sanatçı ile müze arasındaki ilişkiyi yeniden tanımlamakla 71 kalmadı daha da önemlisi, ziyaretçiyi mesafeli bir gözlemciden ziyade etkin bir katılımcı haline getirmeyi denedi. Sanatçılar (Jean Tinguely, Niki de Saint Phalle, Daniel Spoerri, Martial Raysee, Robert Rauschenberg ve Per Olof Ultvedt) büyük bölümünü sonradan atılacak ıvır zıvır eşyayla oluşturdukları ortamlarını yaratmakta tamamen özgür bırakılmışlardı. Spoerri'nin doksan derece yan yatmış galerisi ziyaretçilerin labirentteki deneyimine işaret ediyordu; bu eser, müze ziyaretinin, sanat ile günlük hayat arasındaki uçurumunu kapatacak, insanı düşünmeye sevk edecek, esinleyici ve zevkli bir deneyim olması gerektiğini anlatıyordu. Sanatın buradaki amacı, büyük fikirler ifade etmek değil, tasasız bir neşe ve oyun duygusu yaratmaktı: Eserlere bakan ya da dokunan izleyicilerde (gerçekten de eserlere dokunmaları için teşvik ediliyorlardı) neredeyse anarstisçe bir keyif duygusu uyandıracak, müzelerdeki tüm geleneksel kuralların askıya alınmasını sağlayacak duyumlar sunmaktı amaç. Dylaby sonraki yirmi yıl içinde müzeleri tanımlayacak fikirleri hayata geçirdi: Sanat ile toplum arasında anlamlı bir ilişkinin yeniden kurulması yönündeki fikirlerdi bunlar (2016, s. 101).

"Müzeye biçilen rol, elitist bir koruma merkezi, geleneğin ve yüksek kültürün kalesi iken, giderek bu durum değişmiş, müze bir kitle iletişim aracına, seyirlik bir mizansene ve abartılı bir gösteriye dönüşmüştür" (Huysen, 2006, s. 260). Müzeye biçilen rolün değişim göstermesiyle beraber sergileme politikalarında da değişim görülmektedir. Sanatçılar izleyicilerle iletişim kurmak için yeni yöntemler aramış ve izleyicilerin rolü pasif durumdan aktif duruma doğru bir değişim göstermiştir. Harris (2013)'e göre teknolojinin baskın rolü, izleyicilerin aktif katkısı ve yaşam ile sanat arasındaki sınırları kırma arzusu, sergileme alanında yaşanan bu değişimlere yol açan unsurlardır.

2.1.2. Dijital Teknolojiler

“Sanat ve teknoloji yeni bir birlik”, bu ifade, sanatçılar ve tasarımcılar topluluğu olan Almanya’daki ünlü Bauhaus’un kurucusu Walter Gropius tarafından ortaya konan bir özdeyiştir. Bu özdeyiş sanat işçiliği ve endüstriyel üretimi, sanat eğitimi ve uygulaması içerisinde disiplinler arası bir yaklaşımla birleştirmiştir. Bununla birlikte, okulun modern sanat, mimari ve tasarım üzerindeki derin etkisine rağmen, bu cesur açıklama hemen kök salmamış ve iki disiplin büyük ölçüde ayrı kalmaya devam etmiştir. 30 yıl sonra, İngiliz bilim adamı ve yazar C.P. Snow 1959’da “İki Kültür” başlıklı, 1959’da Cambridge Üniversitesinde gerçekleşen bir sunumunda sanat bilimleri ile bilim arasındaki artan entelektüel uçurumdan dert yanmıştır (Kaganskiy, 2015, s. 46). Bilgisayarlar ve akıllı telefonlar artık çok yaygındır ve günümüzün kalıcı bir parçası olan teknolojiyle sanat arasındaki bağlantı artık katı ve geçirgen olmayan bir biçimde gözükmemektedir. Manovich (2001, s. 56)’e göre bir nesne bir bilgisayarda görüntülendiğinde, otomatik olarak etkileşimli hale gelir. Bu nedenle, bilgisayar ortamında bulunan her şeyi etkileşimli olarak adlandırmak anlamsızdır. Bu sadece bilgisayarlar hakkındaki en temel gerçektir. Bu sebepten ötürü bilgisayar ortamları sanatın etkileşimli yollarını desteklerken bilgisayar ortamında görülen her sanat eserini de etkileşimli olarak değerlendirmemek gerekmektedir.

Bilgisayarlar yardımıyla ve sıklıkla dijital araçlar, yazılımlar ve platformlardan yararlanma yoluyla sanat ve tasarım üretme biçimleri şekillenmektedir. Aynı şekilde, disiplinler arasındaki bağlantılar da giderek daha güçlü görünmeye başlamıştır. Bu bağlantıyı makalenin ilgili bölümlerinde de incelediğimiz yaratıcılık ve teknik gerektiren eserlerin ve çalışmaların çoğalmasına bağlayabiliriz. Sanat ve teknolojinin dijital birliktelikleriyle yeni yaratıcı olanaklar ve sanatsal ifade biçimleri oluşmuştur. Kaganskiy (2015, s. 47)’e göre dijital olarak etkinleştirilmiş yaratıcı uygulamanın mevcut hareketi uzun zamandır sürüyor. Neredeyse bir yüzyıl sonra, Walter Gropius’un sözlerinin hiç bu kadar doğru olmadığı vurgulanmıştır. İngiliz sanat organizasyonu Tate (<http://www.tate.org.uk>), dijital sanat terimini “dijital teknoloji kullanılarak yapılmış veya sunulan sanat” olarak tanımlamaktadır.

Bir teknolojik ürünün amaçlanandan farklı bir işlevi yerine getirecek şekilde değiştirilmesiyle oluşan yeni sanatsal oluşumlara Kinect oyun konsolunun kullanılması örnek olarak verilebilir. Konsolun, sanatçı ve tasarımcılara video ve etkileşimli enstalasyonlar yoluyla eserler üretmesini sağlaması nedeniyle dijital sergilerde gerçekleşen kullanımını görmek mümkündür. Kinect, üç boyutlu bir alanda bir insan vücudunun hassas bir şekilde izlenmesine olanak tanıyan gelişmiş derinlik algılama özelliklerine sahiptir. Kullanıcılar Kinect destekli bir ekranın önünde dururken, dijital olarak dönüştürülmüş bir versiyonlarıyla görülmekte ve etkileşimde bulunabilmektedir.

Chris Milk - The Treachery of Sanctuary (Mabede İhanet, 2012) bir sanat eserinde kullanılan Kinect örneğidir. Doğum, ölüm ve rejenerasyon yoluyla yaratıcı süreci temsil eden üç panele ayrılmıştır. Etkileşimli panellerin önünde sırasıyla durulduğunda belirtilen yaratıcı süreçleri içeren dönüşümler meydana gelmektedir. İlk panelde, vücudun yükselen kuşlara dönüştüğü görülmektedir. İkinci panele geçildiğinde, aynı kuşlar saldırıya geçmektedir. Üçüncü ve son panelde, vücudun dev kanatlar açtığı ve kolların çırpıldığında sanal formun uçarak, yerden yükseldiği ve gökyüzüne doğru harekete geçtiği görülmektedir (Görsel 7).



Görsel 7. Chris Milk, Mabeđe İhanet, 2012.

Kinect teknolojisinin artırılmış gerçeklik uygulamasına da katkıları olduğu söylenebilmektedir. Papagiannis (2017, s. 12)'e göre “Kinect'ten önce, Artırılmış Gerçekliğin vücudunuzda görünmesi için, kendinizi iki boyutlu işaretçilerle örtmeniz, elbisenizde bir resim yazdırmanız veya bir AG dövmesi yaptırmanız gerekirdi” diye belirtmiştir. Vermeeren vd. (2018, s. 2)'e göre ziyaretçiler dijitalleşme girişimlerdeki artış nedeniyle müze ziyaretlerine daha anlamlı bir şekilde katılmaya başlamıştır. Bu, ziyaret sırasında deneyimsel katılım derinleşmiş ve müze deneyimi fiziksel ziyaretin ötesine geçmiştir. Son yıllarda, bilgisayar teknolojisinin mevcudiyeti, erişilebilirliği ve geliştirilmesinin artması nedeniyle teknolojiye bağlı sanat eserlerinin sayısı artmaktadır. Ahmad (2018, s. 241)'de belirttiği üzere sanat ile teknoloji arasında farklı iş birliklerini mümkün kılan araç ve teknolojilerin ortaya çıkmasıyla, sanat ve teknolojinin kesişiminin de çeşitli yeni sanat türleri ve türevlerini görmekteyiz. Örnek olarak; dijital sanat, bilgisayar sanatı, internet sanatı, yazılıma bağlı sanat, dijital aktif sanat, üretken sanat, interaktif sanat enstalasyonları vb. bu konulardan sadece birkaçıdır.

Bir kurum olarak müze, çağdaş zamanın getirilerine ayak uydurmalı çağın teknoloji ve yenilikleriyle kendini güncel tutmalıdır. Müzeler, geçmişin izlerini gelecek nesillere nasıl daha etkili sunarım kaygısı ile kendini sorgulamalıdır. Geliştirilen teknolojiler pek çok alana adapte edilebilir, burada önemli olan müzenin teknolojiyi kullanma konusundaki istekli ve yenilikçi olma durumudur.

3. BULGULAR

3.1. Etkileşimli Sergi Örnekleri

Araştırmada müzelerde gerçekleşen etkileşimli sergi örnekleri teknoloji, dokunma, tat, koku ve oyun gibi unsurlar nitel içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir.

Howes (2014, s. 260)'a göre yeni müzecilikte belki de en göze çarpan eğilim dokunma duyusunun rehabilitasyonu olmuştur. Dokunmanın rehabilitasyonu, geleneksel olarak temel duyarlar olarak sınıflandırılan duyarların yeniden devreye sokulması için bir ortam yaratmıştır. Görme ve işitme duyarlarının ortaya çıkardığı estetik ve entelektüellik gibi terimlerin karşısında koku ve tat duyarları (kötü kokular veya iğrenç gözükseler bile) sansürlenmek yerine aktif olarak talep edilir olmuştur.

Etkileşimli sanat eserleri, geleneksel izleyicinin galeri alanıyla ve işin kendisi ile ilgili rollerini değiştirmektedir. Etkileşimli sanat eserleriyle birlikte katılımcı sanat pratiği de ortaya çıkmaktadır. Hegenbart (2016) katılımcı sanat pratiği kavramını “müze duvarlarında asılı sanat eserlerine pasif bir şekilde hayran olan izleyicilerden ziyade aktif katılımcı izleyicileri gerektiren” bir deneyim olarak tanımlamaktadır. Vermeeren vd. (2018, s. 3)'e göre etkileşimli uygulamalar, ziyaretçilerin müze

deneyimlerini ve hatta müze sergilerini birlikte tasarlamada küratör veya ortak olarak yer aldıkları modellere ulaşmıştır. Örneğin, 2010 yılında Hollanda'daki Kröller-Müller Müzesi, daha genç bir izleyici kitlesini katılımcı olarak dâhil etmiştir. *Expose: My Favourite Landscape* (En sevdiğim manzara) Sergisi; müze tarafından belli bir koleksiyon içerisinde sergilenmek üzere sanat eserlerini seçen çocukların küratörlüğünü ortaya çıkarmıştır (Görsel 2). Bu tür girişimler kademeli olarak ziyaretçilerin müzelere katılımını ve katılımcılar arasındaki sosyal etkileşim düzeyini artırmıştır.



Görsel 2. *Expose: My Favourite Landscape* Sergisi, Katılımcı Çocuklar Tarafından Belirlenen Eserler.

2011 yılında açıklanan Kröller-Müller Müzesi raporunda, 2008'den bu yana ziyaretçi sayısında katılımlı uygulamalar ve koleksiyonun bir kısmını yurt dışında sergileme gibi politikardan dolayı düzenli bir artış sağlandığı belirtilmiştir (<https://krollermuller.nl>). Önemli fonların mevcudiyeti ve aynı zamanda dijital teknolojilerdeki gelişmelerden yola çıkılarak, sergileme tasarımı alanı çeşitli medya tasarımları açısından zengin ve son derece yorumlayıcı bir manzara haline gelmektedir. Bu yatırım ve genişlemenin, birçok müze ve galerinin, etkileşimli sergiler aracılığıyla daha geniş bir ziyaretçi yelpazesine tutarlı, anlamlı ve akılda kalıcı deneyimler sunma becerisi üzerinde önemli bir etkisi olduğu görülmektedir.

Vermeeren vd. (2018, s.4)'e göre müzeler, halkın gelip izlemesi için açık olan nesnelere toplamaya ve korumaya odaklanan kurumlar olarak başlamıştır. Ziyaretçilerin müzeye gelmesindeki asıl amaç orijinal nesnelere görmek istemesidir. İlk kayda değer değişim, müzelerin bir koleksiyon odağından bir ziyaretçi odağına, nesnelere korunması ve erişim sağlama misyonundan, topluma anlamlı katılımlar sunma ve halk için ödüllendirici öğrenme deneyimleri sunma misyonuna geçtiği görülmektedir. Geleneksel müze ortamlarında, ziyaretçiler sergi boyunca gezer, işaretler ve bilgi grafiklerini okur ve tarihi eserlere hayran kalırlar. Yeni dijital deneyimlere erişimi olan müzeler, sergileri keşfetmenin ve deneyimlemenin çeşitli yollarına sahiptir.

Müzelerin ziyaretçiyi daha uzun süre sergide tutmak tüm eserleri görmesini sağlamak için doğru yönlendirme ve etkileşimli unsurları en etkili şekilde tasarlaması gerekmektedir. Karmaşık ve fazla işlevi bulunan ortamların yerine anlaşılabilir ve yalın ortamların kolaylık sağladığı söylenebilir. Bir izleyici tarafından açıkça anlaşılacak mesajları ileten ortamlar yaratmak, sergi tasarımcısının rolünün önemli bir parçasıdır (Locker, 2011, s. 7). Kullanıcı davranışlarının ve isteklerinin bir anahtar olarak etkileşim

tasarım çözümlerine aktarılması, uygun davranış ve çözümlerinin tasarlanması, başarılı etkileşim tasarımı sonuçlarını doğurmaktadır. Etkileşim tasarımı estetik bir disiplin olmakla beraber insan davranışlarını ve isteklerini içermekte olduğundan sistematik bir yaklaşım söz konusu olmaktadır. Bu nedenle etkileşim tasarımı disiplini içerisinde kullanıcı deneyimi sağlamak, kullanıcıların arzu edecekleri ve kullanımından haz duyacakları ürünlerin üretiminde yararlı olacak metotlar ortaya sürülmektedir (Copper vd., 2007, s. 30). Etkileşimin temelinde insan davranışını değiştirme ve davranışı yapmaya güdüleme olduğunu düşündüğümüz de sanat yapıtının etkileşimli hale getirilmesi de sanatçının uyandırmak istediği etkinin geçmesinde en etkili elemanlardan biri olarak hizmet etmektedir. Etkileşimli sergiler, genellikle zor bilgilerin bir kısmını açıklamak için değerli bir mekanizma sağlamaktadır. Bir sergiyle fiziksel ve entelektüel olarak etkileşime girmek, pasif bilgi almak yerine, sergi ile öğrenmeyi kolaylaştırmayı amaçlayan izleyici arasında bir etkileşim oluşturmaktadır. Edmonds (2011, s. 6)'e göre seyirci katılımı yapıtın ayrılmaz bir parçası olduğunda sanat etkileşimli hale gelmektedir. Hedef kitle davranışı, yapıtın kendisinin değişmesine neden olmaktadır.

Teknolojinin müzelerde kullanılmaya başlamasıyla birlikte insanların gündelik hayat ve ritimleri içerisinde birçok teknolojik ürün ve hizmetlerle yaşadığı deneyimlerin müze ortamına da taşındığını görmek mümkündür. Bu deneyimin kullanılan etkileşimli öğelerle nasıl bir ilişki oluşturduğu ise etkileşim tasarımın işlevselliğini ortaya çıkarmaktadır. “Kullanıcı birebir ürün ile karşı karşıya kaldığı zaman doğru form işlevsellik tarafından dikte edilen olmayabilir. Bunun yerine, işlevselliği kullanıcıların psikolojisi ve davranışları yönetebilir veya yönlendirebilir” (Garrett, 2010, s. 8). Sanatçıların teknolojistlerle iş birliği yaptığı ya da teknolojiyi tek başlarına bilmiyorlarsa sanat eserlerinin teknik bölümünü geliştirmek için bazı uzmanlıklar aldıkları durumlarda söz konusu olmaktadır. Harris'in (2013, s. 14)'de belirttiği gibi bilgisayarların ve teknolojinin günlük hayatı ele geçirmesinden ve entegrasyonundan bu yana, sanatçılar sanat eserlerinde çeşitli medyaları denemişlerdir.

Etkileşimli sanat, izleyicilerin katılımını sağlamak ve doğrudan iletişim kurmak için teknolojiyi kullanmaktadır. Yaratma süreci artık yalnızca sanatçının iç yaratıcılığının bir ifadesi olarak değil, aynı zamanda sanatçı ve gözlemci arasındaki iş birliğinin bir sonucu olarak da anlaşılmaktadır. Bilgisayar bileşenleri, duyarlı cihazları kontrol edebilecekleri hız ve esneklik nedeniyle etkileşimli sanat sistemlerinin yapımında sıklıkla kullanılmaktadır. Bilgisayar teknolojisi temelde genel bir araçtır ve aynı zamanda ne tür bir etkileşim gerekli olursa olsun kolayca uyarlanabilmektedir. Günümüzde çamaşır makinesinden arabaya ve sanat sistemine kadar hemen hemen tüm etkileşimli sistemler bilgisayarlar tarafından kontrol edilmekte ve yazılımlarla gerçekleştirilmektedir. Bilgisayarın, karmaşık ve muhtemelen değişen kurallara göre etkileşimleri ele alan bir kontrol cihazı olarak kullanılması, katılımcı sanatı değişime uğratmıştır. Sanatçılar bilgisayarı kullanarak ve yapıtın davranışını tanımlayan kurallarla programlayarak, başka türlü kurgulaması imkânsız ve ilk başta düşünmesi çok zor olan önemli dinamik etkileşimli sanat sistemleri kurabilirler (Edmonds, 2011, s. 8).

Çok duyulu etkileşimli müze deneyimlerine örnek olarak İngiltere'nin York şehrinin Viking geçmişiyle ilgili bir turun varlığını zenginleştirmek için çok sensörlü uyarıcıların kullanıldığı “Jorvik Viking Center” da görülmektedir. Bir müze ve ziyaretçi merkezi olan bu alanda ziyaretçilerin tarihi Viking Çağı nesnelere dokunmalarına, Viking diyetinin tuzsuz ve kurutulmuş morinalarının tatlarına karşılık gelen nesnelere aromasını koklamalarına, Viking şehrinin hayvanlarını, sakinlerini görme ve Viking sagalarını (destan) dinlemelerini sağlayan etkileşimli bir sergidir (Görsel 3).



Görsel 3. Jorvig Viking Müzesi. <https://www.dayoutwiththekids.co.uk/>.

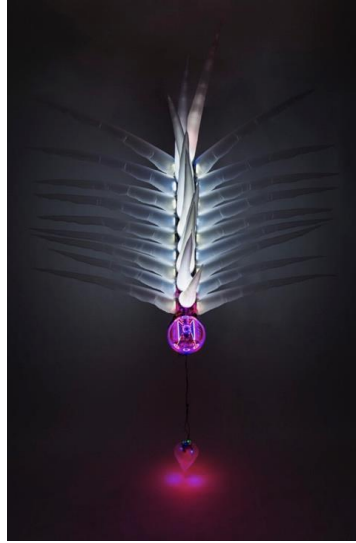
Duyuların aktif olduğu, birden çok duyunun uyarıcıya maruz kaldığı bir sergi oluşturularak, ziyaretçide daha kalıcı bir etki bırakmak amaçlanmıştır. Bunun bir açıklaması da insanın gündelik yaşantısında farkında olmadan maruz kaldığı görsellere çoğu zaman tepkisiz ve ilgisiz bakışlarında yatmaktadır. Görülenlerin çoğu hatırlanmamaktadır. Ama görmek tek başına gerçekleşmez hem tat hem duyma hem görme bir arada olursa farkındalık ve ilgi o anı daha derin ve anlamlı hale getirerek kalıcı yapmaktadır.

Etkileşimli sergilere bir diğer örnek, Türkiye’de 2018 yılında Erimtan Arkeoloji ve Sanat Müzesinde açılan Koku ve Şehir sergisidir. Anadolu topraklarında yaşamış medeniyetlerin tarihsel kokularının deneyimlendiği etkileşimli bir sergi olarak izleyicilerin karşısına çıkmaktadır. Günümüzde bilinen kokulardan, geçmiş dönemlere ait buhur amber gibi kokulara, kanalizasyon gibi şehir kokularına kadar 50’ye yakın koku bu sergide keşfedilebilmektedir (Görsel 4).



Görsel 4. Erimtan Müzesi, Koku Sergisi.

Etkileşimli öğelerin kullanımı sadece eserler üzerinde sınırlı kalmamaktadır. Ziyaretçilerin ilgisini çekmek ve sergi hakkındaki bilgilerini artırmak için tasarlanmış etkileşimli etkinlikleri de içerebilmektedir. 2017 yılında Worcester Sanat Müzesi’nde açılan Shih Chieh Huang’ın bir sergisi olan Reusable Universes (Tekrar Kullanılabilir Evrenler) isimli sergisinde de bu yaklaşım görülebilmektedir (Görsel 5).



Görsel 5. Reusable Universes. Shih Chieh, 2017.

Sergi ile ilgili olarak, serginin hemen dışında bulunan Sanat Sepeti bölümünde sanatçı Shih Chieh Huang'ın sergisini oluşturmak için kullandığı materyallerin keşfedilmesi sağlanmıştır. Böylelikle Sanat Sepeti'nde sergiyi gezmeden önce sergiye ait öğelere dokunabilme, hissedebilme dolayısıyla serginin ana temasını anlayabilme olanağı sunulmaktadır (Görsel 6)



Görsel 6. Reusable Universes. Shih Chieh, 2017.

Worcester Sanat Müzesi direktörü Kaczowka Tüm yaş gruplarını eğlendirecek ve ilgisini çekecek, “Yeniden Kullanılabilir Evrenleri” anlamaları için ziyaretçilere ilham verecek ve nesnelere sanat yapmak için kullanılabilecek çeşitli yolları hakkında yaratıcılıklarını teşvik edecek etkinlikler tasarladık diye belirtmiştir (Kaczowka vd., 2017, s. 21). Etkileşimli sergilerde izleyici ile eser arasında bir değişim biçiminin gerçekleştiğine ve bu değişimin izleyicinin dikkatinin çekilmesine yol açtığını görmek mümkündür. Etkileşimli sergiler izleyicilerini içeriği açığa çıkaran bir dizi etkileşime sokar ve aktif olarak eserle kendi anlatılarını veya ilişkilerini oluşturmaya yönlendirir. Birçok sanatçının interaktif sanatta oyunun doğası ile ilgilendiği görülmektedir. (Castello ve Edmonds 2007, s. 21) oyunun doğasının en iyi şekilde sanat taksonomisinde anlaşılabilirliğini ve uygulanabilirliğini savunarak bunu “zevk çerçevesi” olarak nitelendirmişlerdir. Sanatın konusu oyun ve zevktir, eserler seyirciyi eğlenceli davranışlarla meşgul etmektedir.

Etkileşimli oyunlar ve bulmacalarla çağrıştırılan bir “oyun” olsa da öğrenen unsur, yalnızca çocuklar tarafından beğenilmemiştir. Oyun ve oyuncak tasarımında olduğu gibi, sergi tasarımcısının da etkileşimin amacı hakkında net olması gerekmektedir. Oyuncular nasıl ‘kazanır’ ya da etkileşimli olduğunda, mesajı nasıl alırlar? En iyi oyunlar sadece kısa bir açıklama ile çok hızlı bir şekilde anlaşılabilir. Bu nedenle talimatlar minimumda tutulmalı, etkileşim ögesinin kullanımı ve sıfırlanması kolay olmalıdır. Eserde kullanılan etkileşimli unsurlar hızlı bir şekilde iletişim kurmazsa, ziyaretçi vazgeçecek ve serginin başka bir bölümüne geçecektir (Locker, 2011, s. 9). İnteraktif sergiler, sergiye katılımın daha sürükleyici bir deneyime dönüştüğü, oyunun doğasında olduğu gibi ziyaretçilerin bir görevi başardıklarını hissettikleri anlar yaratmaktadır.

4. SONUÇ ve ÖNERİLER

Teknolojiler ziyaretçilerin dikkatini çekmek ve katılımlarını teşvik etmek için değerli bir kaynak olarak kabul edilmektedir. Sergileme kurumlarını yöneten uzmanlar ilgili kurumları çağdaş zamanın getirilerine ayak uydurarak çağın teknoloji ve yenilikçi sergileme biçimlerini kullanmaya yönelmelidir. Sanatçılar yapmış oldukları sanat eserleri yoluyla bir mesaj vermek istemekte ve eserlerini bir ifade biçimi olarak kullanmaktadırlar. Teknoloji ve yazılımı benimseyen veya yenilikçi dediğimiz sergileme biçimlerinden faydalanan sanatçılar da geleneksel sanatçılardan farklı değildir ve mesajlarını yeni teknolojiler aracılığıyla ifade etmek için bu teknolojileri fırsat olarak görmektedirler.

Sergileme tasarımında görülen önemli değişimlerden bir tanesi müzelerin koleksiyon saklama barındırma, koruma misyonundan ziyaretçi odaklı misyona doğru yönelmesidir. İzleyiciler için etkileşimli, dijital ve ödüllendirici öğrenme deneyimleri sunma misyonuna geçtiği görülmektedir. Geleneksel müze ortamlarında, ziyaretçiler sergi boyunca gezer, işaretler ve bilgi grafiklerini okur ve tarihi eserlere hayran kalırlar. Yeni dijital deneyimlere erişimi olan müzeler, sergileri keşfetmenin ve deneyimlemenin çeşitli yollarına sahiptir.

Sonuç olarak geleneksel sergileme anlayışının teknoloji ve toplum beklentilerinin değişmesiyle bir dönüşüme uğradığı görülmektedir. Dönüşüm izleyici ve deneyime yönelik yaşanmaktadır. Bilgi teknolojileri daha uygun fiyatlı hale geldikçe, müzelerde yeni teknolojilerin entegrasyonu için çalışmalar yapmakta, sergileme yöntem ve tasarımlarında değişikliklere devam etmektedir. Bu gelişmeler ve daha fazlası sergileme tasarımında yer alan bütün elemanlar için günümüz müzelerine hem fırsatlar hem de zorluklar sunmaktadır.

5. KAYNAKÇA

- Acar, A. (2017). Müze ve Sergilemelerde Etkileşimli Tasarım Çözümleriyle Bilgiyi Görselleştirmek. Hacettepe Sanat Yazıları, 36, s. 139-155.
- Ahmed, S. U. (2018). Interaction and Interactivity: In the Context of Digital Interactive Art Installation. Masaaki Kurosu (Ed.). Human-Computer Interaction. Interaction in Context, s. 241-257. Las Vegas, Springer International Publishing.
- Alloway, L. (1996). The great curatorial dim out. Greenberg, R., Ferguson, B.W., Nairne, S. (Ed.). In Thinking about exhibitions, s. 221-230. London, Routledge Press.
- Clintberg, M. (2014). Where publics may touch: Stimulating Sensory Access at the National Gallery of Canada. The Senses and Society, 9(3), 310–322. <https://doi.org/10.2752/174589314x14023847039755>
- Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D. (2007). About Face 3: The Essentials of Interaction Design. Indianapolis: Wiley Publishing.

- Edmonds, E. (2011). *Interacting: Art, Research and the Creative Practitioner*. Linda Candy, Ernest Edmonds (Ed.). *Interactive Art*, s. 18–32. Oxfordshire, Libri Publishing.
- Foster, H. (2006). *The Bauhaus Idea in America*. Achim Borchardt-Hume (Ed.). Albers and Moholy-Nagy: *From the Bauhaus to the New World Connecticut: Yale University Press*.
- Garrett, James Jesse. (2010). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. California, New Riders Press.
- Grunenberg, C. (2017). *Modern Sanat Müzesi*. Ali Altun (Ed.). *Tarih Sahneleri Sanat müzeleri 2 Müze ve eleştirel düşünce*, s. 22-22. İstanbul, İletişim Yayınları.
- Harris, Shane. (2013). *The Cowboy of the NSA*. *Foreign Policy Magazine*. Erişim: 20.04.2018. <http://foreignpolicy.com/2013/09/09/the-cowboy-of-the-nsa/>.
- Hegenbart, S. (2016). *The Participatory Art Museum: Approached from a philosophical perspective*. *Royal Institute of Philosophy Supplement*, 79, 319–339. <https://doi.org/10.1017/s1358246116000400>
- Howes, D. (2014). *Introduction to sensory museology*. *The Senses and Society*, 9(3), 259–267. <https://doi.org/10.2752/174589314x14023847039917>
- Huysen, A. (2017). *Bellek Yitiminden Kaçış: Kitle İletişim Aracı Olarak Müze*. Ali Altun (Ed.). *Tarih Sahneleri Sanat müzeleri 2 Müze ve eleştirel Düşünce*, s. 22-22. İstanbul, İletişim Yayınları.
- Kaganskiy, J. (2015). *A new unity: celebrating the potential of artist-led innovation*. *Digital Revolution*, s. 46-59. London, Barbican Press.
- Kaczowka, A., Higuera, J. C., Howard, M., Borsari, N. G. (2017). *Interactive Activities for the Worcester Art Museum*. Erişim: 24.04.2019. <https://digitalcommons.wpi.edu/iqp-all/1556>.
- Locker, P. (2011). *Basics Interior Design 02 Exhibition Design*. Lausanne, Ava Publishing Sa.
- Papagiannis, H. (2017). *Augmented Human*. California, O'Reilly Media Press.
- Tate (2023) *Digital Art*. Erişim: 10.09.2023. <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/d/digital-art>
- Vermeeren, A., Shih, H. C., Laan, R. (2018). *Designing Trajectories of Experiences: In Museums, Around Museums, or Including Museums*. Arnold Vermeeren, Lica Calvi, Amalia Sabiescu (Ed.). *Museum Experince Design Crowds, Ecosystems and novel Technologies*, s. 301-324. Cham, Springer International Publishing.
- Görsel 1.** Oldenburg Sokak Sergisi, 1961. cdn.nybooks.com. (Erişim Tarihi: 06.05.2020)
- Görsel 2.** *Expose: My Favourite Landscape Sergisi Katılımcı Çocuklar Tarafından Belirlenen Eserler*. editie1.kmmexpose.nl 74 (Erişim Tarihi: 11.09.2020)
- Görsel 3.** Jorvig Viking Müzesi. <https://www.dayoutwiththekids.co.uk/>. (Erişim Tarihi: 12.09.2020)
- Görsel 4.** Erimtan Müzesi, Koku Sergisi. www.erimtanmuseum.org
- Görsel 5.** *Reusable Universes*. Shih Chieh, 2017. www.worcesterart.org. (Erişim Tarihi: 10.05.2020)
- Görsel 6.** *Reusable Universes*. Shih Chieh, 2017. www.worcesterart.org. (Erişim Tarihi: 10.05.2020)
- Görsel 7.** *Chris Milk, Mabede İhanet*, 2012. andrewcarr102.wordpress.com (Erişim Tarihi: 06.03.2020)