

# Teknoloji İle Büyüyen Yeni Nesil İçin İnteraktif Müzeler

## Interactive Museums For New Generation Who Grew Up With Technology

Doç. Yusuf KEŞ<sup>1</sup>  
Asena BAŞER AKYÜREK<sup>2</sup>

### Özet

Teknoloji hayatımızın her alanına girmekle birlikte onunla doğup büyüyen yeni nesil için hayatın ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Oynadıkları oyunlara, eğitim şekillerine kadar inen teknoloji yeni neslin dikkatini cezbetmektedir. Bu nedenle onlar ile buluşmak isteyen kurumlardaki tüm birimlerin yeniden tasarlanması gerekmektedir. Bu birimler arasında en önemlilerinden biri de müzelerdir. Toplumı şekillendiren müzelerin bireyler ile ilişki kurabilmesi, ortak kültür değerlerine sahip çıkılabilmesi ve bu değerleri gelecek kuşaklara aktarabilmesi son derece önemlidir. Bu bağlamda teknoloji ile büyüyen nesil ile bütünleşmek isteyen müzeler misyonlarını gerçekleştirebilmek için yeni gelişmelere de hâkim olmalıdır.

Bu araştırmada müzelerin tarihinden ve tanımından söz edilmiş, yeni nesil bireyler için kaçınılmaz olan teknolojinin müzelere dahil edilmesi gerektiğine değinilerek, interaktif kavram olarak ele alınmıştır. Türkiye’de ve dünyada bulunan interaktif müzeler incelenmiş, az sayıdaki “interaktif müzelerin sayısını artırarak, çocukların müze kültürlerini geliştirmek, onları müzelerin ziyaretçileri arasına katmak mümkün olabilir mi?” sorusunun cevabı aranmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Sanat, Bilim, Kültür, Eğitim, İnteraktif Müze

### Abstract

Technology, which is in every aspect of our life, became an inseparable part of our lives especially for the new generation who was born and grown with it. This new generation has lack of interesting in any games or education, except technology related materials. For this reason, all institutions need to redesign or update their educational curriculums and concepts according to the needs of this generation. One of the most important of these institutions is museum. It is important that museums help to improve and increase the knowledge and experiences of societies. It also contributes individual’s perception of beauty as well as spreads effective communication and cultural values among people. For this reason, the museum must embrace with the new technological material in order to fulfill their missions for new generation.

The history and the definition of the museums are mention in this research as well as the necessity of the new technological improvements in museum education where interactive media is a crucial role. Investigate the role of interactivity in learning and how it will affect the relation between museum and new generation. A lot of museum analyzed in the world and then compared.

**Keywords:** Art, Science, Culture, Education, Interactive Museum

<sup>1</sup> Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü, yusufkes@sdu.edu.tr

<sup>2</sup> Antalya Akev Üniversitesi Meslek Yüksekokulu Grafik Tasarım Programı, asena.akyurek@akev.edu.tr

## 1. GİRİŞ

Kelime kökeni olarak ilham perisi ‘muse’a dayanan müze kavramı Uluslararası Müzeler Konseyi’nin yaptığı tanıma göre; “toplumu ve onun gelişimi için çalışan, toplumun her kesimine açık, insanın yaşadığı her döneme tanıklık eden materyaller üzerine araştırma yapan, toplayan, muhafaza eden, bilgiyi yayan, inceleyen ve bunları eğitim amacıyla topluma estetik zevk verebilme doğrultusunda sergileyen, kar düşüncesinden bağımsız, sürekliliği olan kuruluşlardır” (Müzeler Konseyi’nden Akt. Alpagut, 2006, s. 117).

Müzecilik, 18. Yüzyılda Batı toplumlarında koleksiyonların kamulaştırılmasıyla, ülkemiz sınırlarında ise Osman Hamdi Bey’in bireysel gayreti ile başlamıştır. Cumhuriyet’in kurulduğu dönemde kültürel gelişime büyük önem veren Atatürk tarafından toplumun yeni yüzüne uygun hale getirilmiştir. Bu dönemlerde koleksiyonlar halktan kopuk sırça köşklerden çıkarılmış, müzeler geliri veya eğitim seviyesi ne olursa olsun tüm halkın yararlanabileceği, topluma karşı demokratik bir duruş sergileyen kurumlar haline almışlardır. 19. Yüzyılda müzeler, sanat, tarih, doğa ve teknik başlıkları altında dört ana kategoriye ayrılmıştır (Yücel, 2012, s. 5). 20. Yüzyıl ortalarında kendisini göstermeye başlayan çağdaş müzecilik ile birlikte “müzelerin toplumsal rolü” kavramı ortaya atılmıştır. Bu kavram müzelerin demokratik yeni halini vurgulamakla birlikte, tarihi eserlerin depolandığı bir mekan olmaktan çıkmasını hedeflemiştir. 21. Yüzyılda ise müzeler hayat bulmaya başlamış, doğduğu topraklarla bütünleşen, içerisinde barındırdığı eserlerin tarihini topluma aktararak, bireylerin estetik değerlerini arttıran birimler haline gelmişlerdir. (Altunbaş ve Özdemir, 2012, s. 5). Günümüzde, çağdaş eserleri kapsayacak şekilde genişleyen müze ve onun eğitim bölümleri, halka ulaşabilecek yayınları, sınıf içinde ve dışında öğrencilerle doğrudan etkileşim sağlayan yenilikçi materyalleriyle, online programlarıyla, teşvik eden yenilikçi özellikleriyle, konferans ve sempozyumlarıyla, aktivite ve katılımlarıyla kültür parçalarının olduğu yer olarak tanımlanmakta ve bireylerin yaratıcı güçlerini arttıran, estetik değerlerini, gözlem yeteneklerini geliştiren birer eğitim kurumu haline geldiklerini söylemek mümkün olur (Atagök, 1999, s. 137’den aktaran Mercin, 2006, s. 27).

Müzelerin yöntemleri zaman içerisinde değişmiş olsa da bu değişimin, iletişim ve bilgisayar teknolojilerinin hız kesmeden geliştiği 21. Yüzyılda, doğa, bilim, etnografya, askeriye, arkeoloji, tarih, müzik, plastik sanatlar gibi farklı alanlarda hizmet veren müzeler için yeterli olup olmadığı tartışılır. Değişen çağa ayak uydurmak, müzelerin misyonlarını gerçekleştirmelerini sağlayarak onları hayatta tutacak, daha geniş kitlelerle ve özellikle teknolojiyi hayatının bir parçası haline getiren yeni nesille bağlarını kuvvetlendirecektir (Yücel, 2012, s. 40).

Günümüzde, gelişen teknoloji ile paralel olarak insanlar da pasif konumdan aktif konuma geçmeye başlamıştır. Pasif olan hiçbir şey dikkatlerini çekemez haldedir. Buna bağlı olarak bilgiyi ezberleterek öğretmeye çalışan bir anlayış yerine yeni insan modeline uygun olabilecek yöntemler aranmaktadır. Böylece teknoloji ile iç içe yaşayan, onu hayatının bir parçası haline getirmiş yeni nesle hitap edebilecek müzeler tasarlamak da bir ihtiyaç haline gelmiştir. Küreselleşen dünyada hayatın her alanında yaşanan değişiklikler, insanla ilişki içerisinde olan tüm birimlerin kendilerini yenilemeleri gereksinimini ortaya çıkarmıştır. Bu bağlamda yenilenmeye ihtiyaç duyan birimlerden biri olan müzelerin kullanabileceği modern yaklaşımlardan biri de interaktivitedir.

“İnteraktivite” kelime karşılığı olarak, etkileme yoluyla yapılan iletişime verilen addır. İnsan yaşamaya başladığı andan itibaren interaktif deneyimler de edinmeye başlamıştır. İnteraktif tasarım, bilgiye ulaşmak için kullanıcı müdahalesine ihtiyaç duyan bir sistem ise tarih boyunca pek çok örneğine rastlamak mümkündür. Kullanıcı müdahalesi ile harekete geçen, insanoğlunun önemli keşiflerinden biri olan tekerleği ilk

interaktif tasarım olarak görmek mümkün olabilir. Bu gelişmeden sonra tarih boyunca bulunan, insan müdahalesi ile verimli hale gelen tüm mekanik ürünleri, interaktif tasarımlardan sayılabilirler (Özcan, 2008, s. 3).

“İnteraktivite” özellik olarak izleyiciyi pasif konumdan aktif konuma taşır. Bireylerin karakterlerinin oturduğu çocukluk dönemlerinde interaktif müzeler ile tanışmaları, tüm hayatlarının şekillenmesini ve aktif olmalarını sağlayacaktır. Teknolojinin desteği ile interaktif tasarımlardan oluşan müzeler şüphesiz ki daha çok ilgi çekerek, eğlendirirken öğretecek ve kültürüne, tarihine sahip çıkan bilinçli bireyler yetiştirilmesine büyük katkılarda bulunacaktır.

Müzelerin zaman içerisindeki dönüşümü ile birlikte, onlara yeni bir misyon yüklenmiş ve birer aktif öğrenme alanı haline gelmişlerdir. Böylece yeni bir kavram olan ‘müze pedagojisi’ tanımı yapılmaya başlanmıştır. Müze pedagojisinde hedeflenen; müzelerin bilinen nitelikleri ve amaçlarının dışında öğretme, tüm yönleri ile bireyi ve sonrasında toplumu geliştirme işlevinin gerçekleştirilmesidir (mmkd.org.tr).

Müze ve pedagoji kavramlarının bulunduğu müze pedagojisi; müzelerin kendileri ile temasta bulunan bireyler üzerinde sosyalleşme etkisini de içerisinde barındırır. Müze içerisinde gerçekleşen öğrenme, hayat boyu devam eden bir süreçtir, okul dönemleri ile sınırlandırılmaz. Öğrenme yöntemi gözlem üzerine olan müzelerde çocukların okulda yaşadıkları not kaygısını yaşamıyor olmaları da özgürce vakit geçirebilecekleri ve bu vakitten keyif alacakları bir sistem yaratmaktadır. Müzeler öğretirken sadece anlatarak değil, göstererek, hissettirerek akılda kalıcılığı arttırmaktadırlar (Adıgüzel, 2006, s. 34).

Müzelerin birer eğitim, kültür ve iletişim kurumu haline gelmeleri ya da kent ve turizm kültürüne eklenerek serbest ekonomi ortamında dahi başarılı olabilmeleri, toplumsal, sosyal ve kültürel dönüşümlerin yarattığı talep ve ihtiyaçlar doğrultusunda gerçekleşmiştir. Çağdaş müzeolojik yaklaşımları benimseyen müzeler, buldukları zaman-mekânsal koşullar çerçevesinde biçimlenebilen yapıları, imkanları ve gereksinimleri anlamaları ile öngörülü kavrayışları sayesinde başarılı kurumlar olabilmektedirler. Stephen Cohen (1993, s. 3), bilgi çağının yeni dünyasında kazananları ve kaybedenlerin olacağını belirtmekte, öncelikle kazananların bu değişim eğrisini anladıklarını, bireysel ve toplumsal kaynakları elverdiğince bunlara ulaşmaya adapte olabileceklerini ileri sürmektedir. Kaybedenlerin ise değişen ekonomik, sosyal ve siyasal davranışlara uyum sağlayamayarak, günce ve yeni koşulların gereksinimlerine cevap veremeyeceklerini belirtmektedir (Yücel, 2012, s. 40) Bu bağlamda oturmuş bir müze eğitiminin, müzeolog kadrosunun bile olmadığı Türkiye’de müzecilik ve dolayısıyla kültürel mirasın yeni nesillere aktarımı tehlike altındadır. Türkiye’de geleneksel müzeoloji kavramının gelişebilmesi için alanında uzman arkeologlara ve sanat tarihçilere destek olabilecek yeni teknolojilere hâkim, müzeciliğe farklı bir açıdan yaklaşabilen kadrolara ihtiyaç vardır (İnternet 1, Erişim Tarihi: 08.10.2018).

Teknoloji başlangıçta müzelerde envanter kaydı, eser takibi, sergileme, aydınlatma, iklim kontrolü alanlarında kullanılmış, 1990’lı yıllardan itibaren koleksiyonların internette sergilenmelerini, sanal müze kavramını ve müzelerin toplumla iletişim sağlamaya yönelik olarak internet kullanmalarını gündeme getirmiştir (Yücel, 2012, s. 28). Değişen sergileme yöntemleri ziyaretçiler ile yapılan iş birliği ile etkisini arttırmakta ve müzeye duyulan merakın da ivmelenmesine neden olmaktadır. Gelişen teknolojinin sağladığı yeni rehberlik hizmetleri, sanal canlandırmalar, ses ve görüntü efektleri müzelerin hedefindeki profili genişleterek, ziyaretçi çeşitliliğinde ve sayısında ciddi artışlar sağlamaktadır (İnternet 2, Erişim Tarihi: 08.10.2018). Dikkat çekici sergileme yöntemlerinin uygulandığı müzelerde sergilenen eserlerin fark edilme süreleri kısalar,

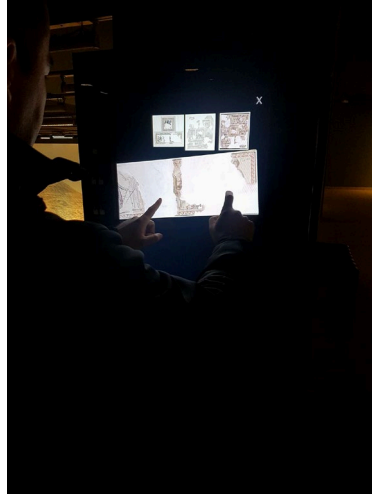
iletilmek istenilen bilgi ziyaretçi tarafından kolayca algılanır (Mercin, 2017, s. 209). Ziyaretçinin dikkatini ilk olarak nesne üzerine çeken multi-medya araçlar, ziyaretçiler için fiziksel, ruhsal ve duygusal bir alan yaratmayı mümkün kılmaktadırlar (Yücel, 2012, s. 41). Benzer yöntemlerden biri de pasif öğretme şeklini bir tarafa bırakıp izleyiciye deneyim yaşatmayı hedefleyen interaktif tasarımlardır. Bireyler deneyimledikleri şeyleri, pasif olduklarından daha çok hatırladıklarından, bu yöntem ile öğrenme eylemi eğlenceli bir şekilde kalıcı hale getirilmiş olur.

## 2. TÜRKİYE'DEN ve DÜNYA'DAN İNTERAKTİF MÜZE ÖRNEKLERİ

Dünyada ve Türkiye'de farklı alanlarda topluma hizmet veren birçok özel ve kamuya ait müze bulunmaktadır. Bu müzelerin asıl amaçları olan topluma ulaşmak ve toplum kültürünü oluşturmak konusunda ne kadar başarılı oldukları ise tartışma konusudur. Değişen dünyada, ancak yeni yöntemler uygulayan kurumlar amaçlarına ulaşabilir hale geleceklerdir. Bu açıdan bakıldığında yeni neslin en çok sevdiği her alanda aktif olma halini kullanıcıya yaşatan interaktif sergileme yöntemleri amaca ulaşmakta elverişlidir. Bu bağlamda Türkiye'den ve dünyadan interaktiviteyi kullanan müze örnekleri incelenmiştir.

### 2.1. Gaziantep Zeugma Mozaik Müzesi

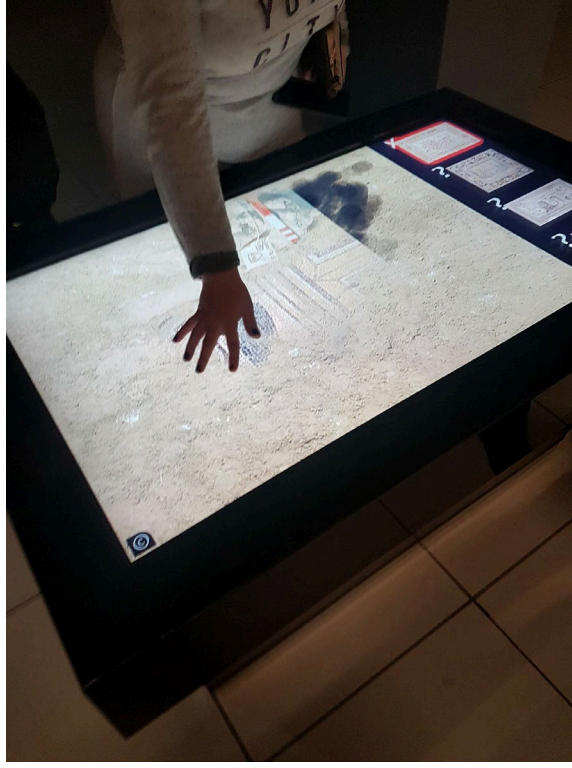
9 Eylül 2011 tarihinde resmi olarak açılan müze, Gaziantep'in Şehitkamil İlçesi'nde bulunmaktadır. Müzede o dönemdeki insanların kültürlerini, yaşayışlarını en iyi şekilde yansıtabilmek için birebir uygulamalar yapılmıştır. Roma ve geç antik döneme ait 2448 m<sup>2</sup> mozaik, 140 m<sup>2</sup> duvar resmi, 4 Roma dönemi çeşmesi, 20 sütun, 4 kireç taşından yapılmış heykel, tunç Mars Heykeli, mezar stelleri, lahitler ve mimari parçalar sergilenmektedir (İnternet 3, Erişim Tarihi: 15.10.2018). Sergi alanlarında az da olsa mozaikler hakkında bilgi verebilmek için interaktif ekranlardan yararlanılmıştır.



**Görsel 1.** Zeugma Müzesi'nde yer alan mozaiklerin yerlerini gösteren ekran.  
(Fotoğraf: Asena BAŞER AKYÜREK)

Ekranında hangi mozaığın nerede olduğunu gösteren bir harita bulunmaktadır (Bkz. Görsel 1). Haritada küçük şekilde gösterilen mozaikler, kullanıcının seçimi ile büyüyerek daha ayrıntılı olarak gösterilmektedir. Seçilen mozaik ile ilgili olarak, müzenin hangi

salonunda olduđu, o salona nasıl ulařılacađı hakkındaki bilgiler bu ekran aracılıđı ile kullanıcıya aktarılabilir. (Fotoğraf: Asena BAŐER AKYÜREK)



**Görsel 2.** Zeugma Müzesi'nde yer alan mozaikler kullanılarak hazırlanmış interaktif oyun ekranı. (Fotoğraf: Asena BAŐER AKYÜREK)

İnteraktif ekranlar aracılıđı ile hazırlanan oyunlarda, mozaikler toprađın altına gizlenmiştir ve kullanıcıdan bu mozaikleri dokunmatik ekranlar yardımı ile çıkarmaları beklenmektedir (Bkz. Görsel 2). Müzenin genel sergilemesine verilen özen göz önünde bulundurulunca bu interaktif ekranlar oldukça basit kalmış olsa da görüldüğü kadarı ile her yařtan ziyaretçinin ilgisini çekmektedir.

## **2.2. Çorum Arkeoloji Müzesi**

1968 yılından itibaren 33 yıl süreyle kullanılan müze binası, Çorum'da yapılan arkeolojik kazıların ve çıkarılan tarihi eserlerin sayılarının artması ile birlikte ihtiyaca karşılık veremez olmuştur. Bu ihtiyaçla birlikte müze Milli Eğitim Bakanlığı'ndan devralınan bir binada hizmet vermeye devam etmiş, müzenin kullanmakta olduđu bina Gayri Menkul Eski Eserler Anıtlar Yüksek Kurulu'nca koruma altına alınmıştır (İnternet 4, Erişim Tarihi: 18.10.2018). Yeni bina ile birlikte teknolojiyi içerisinde barındıran yeni sunum yöntemleri de müzede kendini göstermeye başlamıştır:

### **Savaş Arabası;**

Çorum Arkeoloji Müzesi'nin ziyaretçileri, kurulan sistem sayesinde Hitit İmparatorluğu'nun başkenti *Hattuş*'ta, o dönem savaş için kullanılan arabalardan biri ile gezinebilmektedir. Sistem, 2 eksenli bir at arabası simülatörü ve panoramik silindirik

ekrandan meydana gelmektedir. İnteraktif yöntemin kullanıldığı sistem ziyaretçilerin at arabasına binmeleri ve dizginleri tutmaları ile çalışmaya başlar. At arabasının üzerinde Hitit dönemindeki Hattuşaş sokaklarında gezinerek şehrin dokusuna yakından bakabilen ziyaretçiler, yöreye ait hayvanları, bitkileri, dönemin insanların kıyafetlerini, ayrıntılı şekilde gözlemleyebilmektedirler (Bkz. Görsel 3). Bu simülasyonun doğru şekilde gerçekleştirilebilmesi için konusunda uzman arkeoloğlardan yardım alınarak kullanıcıya en doğru bilgi verilemeye çalışılmıştır (İnternet 5, Erişim Tarihi: 18.10.2018).



**Görsel 3.** Savaş arabası simülatörü.

### **Hüseyin Dede Vazosu;**

Dönemin özelliklerini içerisinde barındıran Hüseyin Dede Vazosu, Çorum Müzesi tarafından sergilenmesinde teknolojinin desteği alınan eserlerden biridir. Vazo 3 boyutlu olarak ekrana aktarılmıştır ve dokunmatik ekran aracılığı ile bilgi aktarımı gerçekleştirilmektedir. Ekrana görüntüyü en doğru şekilde aktarabilmek için vazo 3 boyutlu tarayıcı ile taranmıştır (Bkz. Görsel 4). Vazoya ayrıntılı şekilde bakıldığında görülen figürler, tanrı ve tanrıçalar, önemli sahneler ışık yardımı ile ziyaretçinin dikkatini çekebilecek şekilde aydınlatılmıştır. Ziyaretçinin önemli noktaları gözden kaçırmaması için kullanılan ışık sistemi kullanıcı dostu bir yardım sunmaktadır (İnternet 6: Erişim Tarihi: 18.10.2018). Bu dokunmatik ekran yardımı ile kullanıcı vazonun üzerindeki her sahne, her figür ile ilgili kendi seçtiği sırada ayrıntılı bilgi alabilme olanağına sahip olmaktadır.



**Görsel 4.** Hüseyin Dede Vazosu.

### **Ölü Gömme Töreni;**

Çorum Müzesi'nin başka bir bölümünde yine dokunmatik ekran aracılığı ile Hattı Prensi'nin ölü gömme törenini ziyaretçiler birebir gerçekleştirebilmektedir. Uygulamada tören sırasındaki ritüellerin kullanıcı tarafından yapılması beklenmekte ve böylece deneyimlenen törenin akılda kalıcılığı artırılmaktadır. Kullanıcı müdahale etmediği sırada ekranda otomatik olarak prensin mezara götürüldüğü sahne yer almaktadır (Bkz. Görsel 5). Bu dramatik sahnenin gerçekleştirildiği mekân içerisinde Alacahöyük Bölgesi'nde yapılan kazılar sırasında çıkarılan eserleri görmek mümkündür. Kullanıcının müdahalesi ile aktif hale gelen ekranda prensin mezarına konulma anı gösterilmeye başlanır ve sahne içerisinde mezarın başında yer alan askerler, rahipler dönemin kıyafetleri ile töreni izlerken tasvir edilirler. Kullanıcı ekrana müdahale ettiği andan itibaren istediği açıdan olayı izleyebilir hale gelmektedir. Her ayrıntısı düşünülmüş sahne kullanıcı istediği kişiye, objeye, hayvana dokunarak onunla ilgili bilgi alabilme imkanına sahiptir.



**Görsel 5.** Dokunmatik ekranda ölü gömme töreninin yapıldığı alan.

### 2.3. Burdur Arkeoloji Müzesi

Eski bir kütüphane binasından meydana gelen müze, daha çok Sagalassos, Kibyra, Kremna, Hacılar, Kuruçay, Höyücek kazı alanlarında ortaya çıkan eserleri bünyesinde bulundurmaktadır. Eserler, modern müzecilik anlayışına göre dizayn edilmiş salonlarda tarihsel sıralandırma ile sergilenmektedir. İnteraktif uygulamalardan da faydalanan müzede, Kibyra antik şehri sanal olarak gezilebilmekte, çömlek ve heykel yapımının kullanıcı tarafından yapılmasını sağlayan sistemler bulunmaktadır. Müzenin bodrum, zemin ve 1. kattan oluşan kapalı alanı 1.275 m<sup>2</sup>, açık alanı ise 500 m<sup>2</sup>'dir (Harmanda ve diğerleri, 2014, s. 13).

#### Çömlek Atölyesi;

Burdur Arkeoloji Müzesi'ne gelen ziyaretçiler kioska dokundukları anda sanal bir çömlek çarkını çevirmeye ve çarkın üzerindeki kili biçimlendirmeye başlar (Bkz. Görsel 6). Sistem belli bir kalıp üzerinden gitmek yerine kullanıcıyı özgür bırakır ve onun kile istediği şekli, deseni vermesini sağlar. İlham almak isteyen kullanıcılar için kazı alanından çıkan çömleklerin görselleri de çarklı sistemde üretebilir haldedir. Sistem eserlerin orijinallerinden alınmış dokuları, kendi ürettiği forma uygulaması için kullanıcıya sunar. Kullanıcı bu esnada orijinal eserin aynısını yapma gayreti içerisine girerek eseri daha dikkatli incelemeye başlar ve bu bakış açısı neticesinde eser hafızada kalıcı olur. Kullanıcı artık eserin kullanım amacına, tarihine ve çömlek yapım yöntemine hâkim hale gelmiştir.



**Görsel 6.** Sanal çömlek atölyesi.



### Heykel Atölyesi;

Burdur Arkeoloji Müzesi'nin içerisinde bulunan Heykel Atölyesi'nde ziyaretçilerin heykel yapım teknikleri ile ilgili bilgi edinebilmeleri ve bu bilginin kalıcı hale gelmesi sanal bir deneyimle sağlanır. Kullanıcı dokunmatik ekran yardımı ile bütün halindeki malzemeyi kırarak altındaki heykeli meydana çıkarır (Bkz. Görsel 7). Bütün halindeki malzemenin altından ne çıkacağını merak eden kullanıcı dokunmatik ekrana doğru yönelir ve deneyimin sonunda bir heykeltıraşın aldığı hazzı bir nebze de olsa hissetmeleri sağlanır.



Görsel 7. Sanal heykel atölyesi.

### 2.4. Ankara Devlet Resim Heykel Müzesi

Müze Müdürlüğü, 1980 yılında tarihi bir bina olan Türk Ocağı'nın restore edilmesi ile çalışmalarına başlamıştır. Müzenin içerisinde sürekli sergilerin ziyaret edilebildiği altı adet salon, farklı zamanlarda farklı sergilerin görülebildiği üç adet salon bulunmaktadır. Plastik sanat atölyeleri ve bu alandaki ihtisas kütüphanesi, çeşitli gösterilerin yapıldığı 426 kişi kapasiteli çok amaçlı bir salonu bulunmaktadır (İnternet 7: Erişim Tarihi: 18.10.2018).

### Dijital Dürbün;

Müzedede bulunan dürbün, başkent Ankara'nın 1930'lardaki manzarasına hakimdir (Bkz. Görsel 9). Görüş açısı 180 derece olan dürbün, her açıdan farklı manzaralar sunarak Ankara'nın panoramik manzarasını seyretme olanağı vermektedir (Bkz. Görsel 8). Dürbünden bakan kullanıcı, panoramik manzarayı seyrettiği zaman Ankara'nın artık var olmayan, nostaljik halini görerek kentsel dönüşümün geldiği nokta konusunda fikir sahibi olabilir.



Görsel 8. Dijital dürbün.



Görsel 9. Dijital dürbünden bakıldığında görülen manzara.

## 2.5. Cleveland Sanat Müzesi (Cleveland Museum of Art)

Cleveland Sanat Müzesi, Amerika'nın Ohio eyaletinde 1916'da açılmıştır. Bina 1.25 milyon dolarlık bir maliyet ile, Hubbell&Benes firması tarafından tasarlanarak inşa edilmiştir. Müzede geniş bir kütüphane ve dokuz adet galeri bulunmaktadır (İnternet 8: Erişim Tarihi: 19.10.2018).

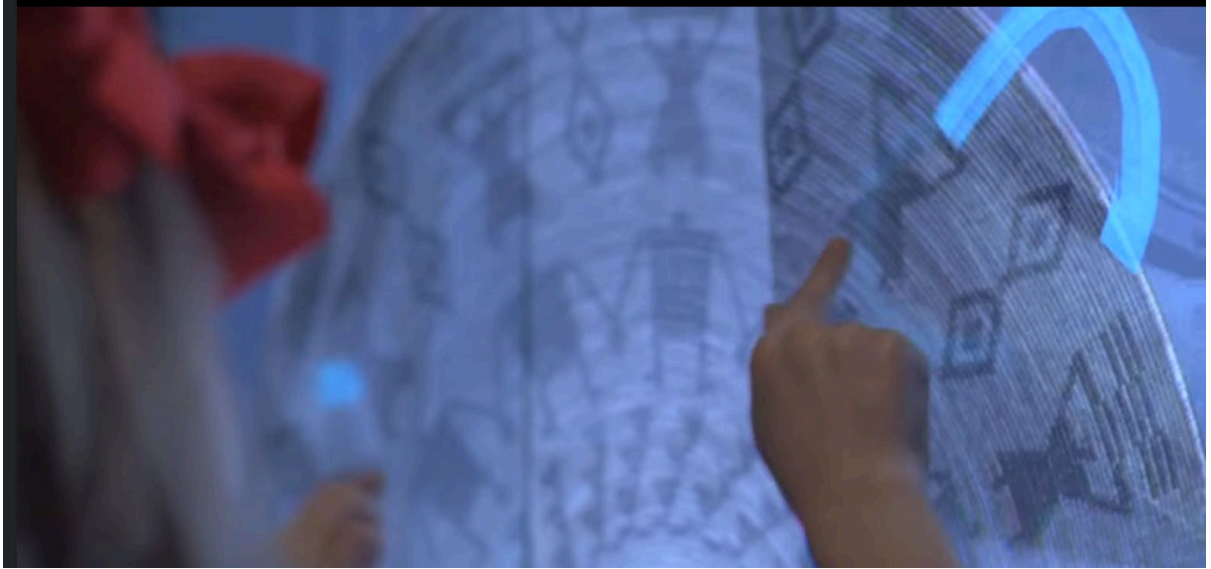
### Galeri 1 (Gallery One);

Birçok sanat eserinin sergilendiği ve aynı zamanda birçok interaktif oyunun yer aldığı Gallery 1'de, ziyaretçiler ekrana yerleştirilen kameraya poz vererek galerideki sanat eserlerinden kendi yüz ifadelerine en benzer olanı akıllı ekranın bulması ile eğlenceli bir oyun oynamış oluyorlar (Bkz. Görsel 10).



**Görsel 10.** Yüz ifadelerini algılayan interaktif ekran.

'Lines Play' adı verilen interaktif alanda, dokunmatik ekran üzerine çizilen her çizgi için akıllı ekran tarafından benzer dokuya sahip bir eser önerilmektedir (Bkz. Görsel 11). Bu görsel oyun ziyaretçilerin eserlere daha yakından bakmalarını ve eserlerin hafızalarına daha net kazınmasını sağlamaktadır.



**Görsel 11.** Çizilen çizgilerin yapısını algılayan dokunmatik ekran.

Gallery 1'in içerisindeki bir büyük duvarı kaplayan dokunmatik ekran bir görsel kütüphane gibidir. Müzedeki tüm eserlerin yer aldığı arşivde eserler kategorize edilerek kullanıcıya sunulmuştur. Renk, şekil, yapıldığı dönem özelliklerine göre eserler gruplar halinde depolanmış ve birden fazla ziyaretçinin aynı anda ekranı kullanabilmesi sağlanmıştır (Bkz. Görsel 12).



**Görsel 12.** Görsel arşiv ekranı.

Aynı ekranın altında bulunan alanlara tablet yerleştirebilen ziyaretçiler, aradıkları eseri kolayca bulup, yüksek çözünürlükteki görselini bilgisayarlarının hafızasına aktararak kendilerine ait bir arşiv oluşturabilmektedirler (Bkz. Görsel 13).

Gallery 1'in eğlenceli interaktif oyunlarından biri de; sanat eserlerinin ziyaretçiler tarafından taklit edilmesini isteyen ekranda yer almaktadır. Heykelleri anatomik olarak doğru şekilde taklit etmeye çalışan kullanıcı kendi deneyimini yaşarken, galerideki diğer ziyaretçilerin de ilgisinin ekranda toplanmasını sağlamaktadır (Bkz. Görsel 13).



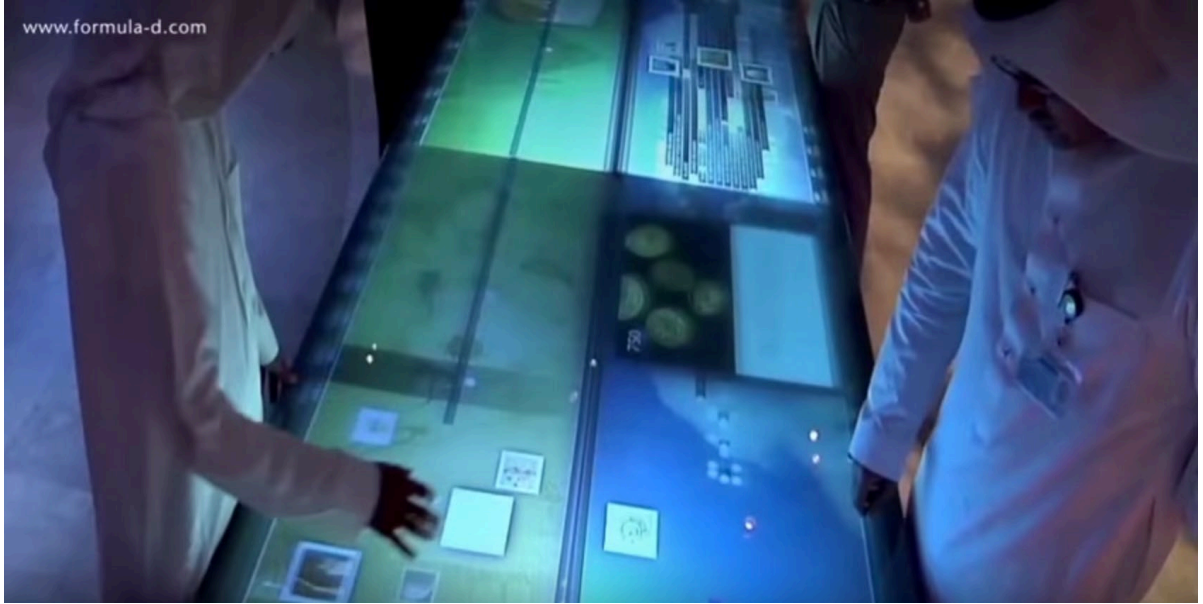
**Görsel 13.** Anatomik yapıyı analiz eden interaktif ekran.

## 2.6. MOSTI (Museum of Science and Technology of Islam in Saudi Arabia)

Bilim ve teknoloji müzesi olan MOSTI Suudi Arabistan'da kurulmuştur. Müzenin içerisinde 21 adet interaktif sistem bulunmaktadır (Bkz. Görsel 14-15). Bu sistemlerdeki deneyimler aracılığı ile kullanıcılara Müslüman dünyada gerçekleşen matematik, botanik, kimya, tıp alanlarındaki gelişmelerin öğretilmesi amaçlanmıştır (İnternet 9: Erişim Tarihi: 19.10.2018).



Görsel 14. MOSTI'nin içerisinde bir görüntü.



Görsel 15. MOSTI'nin içerisindeki dokunmatik ekranlar.

### 3. SONUÇ

Farklı toplumlarda farklı yüzyıllarda başlamış olan, tanımı farklı şekillerde yapılırsa da misyonu toplumu bilinçlendirmek için bilgiyi saklayıp korumak olan müzecilik bu amacına ulaşabilmek ve yaşamını sürdürmek için zamana ayak uydurmak zorundadır.

Başladığı günden beri hitap ettiği döneme göre evrilen müzecilik, teknolojinin her alana girdiği günümüzde yine bir başkalaşım yaşamak zorundadır. Müzeler, gelişen teknolojiye ayak uydurmaları ile birlikte, toplumların kültürel, sanatsal, tarihsel bilinçlenmelerine olumlu katkılarda bulunmaya farklı bir yolla devam eden alternatif eğitim ortamları olmaya devam etmektedirler. Bunu yaparken yeni neslin hakim olduğu, onları aktif hale getiren interaktiviteden yararlanılmaktadır.

İnteraktifte, katılımcıları pasif halden aktif hale geçirmekte ve günümüz insanını bu bakımdan kendisine bir mükânatıs gibi çekebilmektedir. Yaşattığı deneyim sayesinde öğrenmeyi, akılda kalıcılığı arttıran bir yöntem olan interaktif ile müzelerin yeni nesli kazanarak hayatta kalmaları mümkün olacaktır.

Dünyada daha iyi bir noktaya gelmiş olan interaktif sunum yöntemleri Türkiye'deki müzelerde yeni yeni uygulanmaya başlanmıştır. Yapılan tasarımların daha dikkat çekici olabilmesi için içerisine eğlence unsurunun daha çok katılabileceği düşünülmektedir. Eğlence unsuru ile deneyimlenen tasarımların kullanıcılar tarafından sosyal ağlarda paylaşılma olasılığı da yüksektir. Ülkemizde yeni bir bakış açısı ile interaktif projeler üreten firmalar sayıları çok olmasa da bulunmaktadır. Birçok müze için çalışan reo-tek firması, Burdur Arkeoloji Müzesi, Alanya Arkeoloji Müzesi, Eskişehir Bilim Deney Müzesi, Urfa Kent Müzesi gibi birçok müzeyi yeni nesil yöntemlerle ziyaretçilerine keyifli deneyimler yaşatmak için tasarlamıştır.

Türkiye'de de sayıları artan interaktif uygulamaların yeni nesli müzelere çekeceğine kuşku yoktur. Bütün bu çabaların sonunda, geçmişini anlamış, kültürüne sahip çıkabilen bireyler yetiştirilmesine önemli ölçüde katkı sağlanmış olacaktır. Ülkemizde çok da gelişmemiş olan müze kültürü, interaktifin yardımı ile farklı bir yere oturtularak, gelecek nesillerin uğrak yerlerinden biri haline getirilebilir.

### Kaynakça

Yücel, E. (1999). Türkiye'de Müzecilik, İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları.

Koçak, N. (2006). M.E.B. 75. Yıl Cumhuriyet Eğitim Müzesi ve Eğitim Potansiyeli, Ankara: Ankara Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi.

Mercin, L. (2017). Müze Eğitimi, Bilgilendirme ve Tanıtım Açısından Görsel İletişim Tasarımı Ürünlerinin Önemi, Ankara: Milli Eğitim National Education, Sayı: 46.

Mercin, L., Alakuş, A. O. (2009). Sanat Eğitimi ve Görsel Sanatlar Öğretimi, Ankara: Pegem Akademi.

Mercin, L., (2006), Resim Dersini Müze Kaynaklı Oluşturmacı Öğrenme Yaklaşımı Etkinliklerine Göre Uygulamanın Erişime, Kalıcılığa ve Tutuma Etkisi, Ankara: Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Resim-İş Öğretmenliği Bilim Dalı, Doktora Tezi.

Altunbaş, A., Özdemir, Ç. (2012), Çağdaş Müzecilik Anlayışı ve Ülkemizde Müzeler, Ankara.

Yücel, D. (2012). Yeni Medya Sanatı ve Yeni Müze, İstanbul: İstanbul Kültür Üniversitesi.

Tomur, A. (2002). Müze Eğitimi Seminerleri 1: Akdeniz Bölgesi Müzeleri, "Müzecilikte Yeni Yaklaşımlar", Antalya.

Adıgüzel, Ö. (2006). Okul Dışında Farklı Bir Öğrenme Ortamı Olarak Çocuk Müzeleri, Bilim, Eğitim, Toplum.

Harmanda, Y., Ateşoğulları, S., Öztürk, T., Ongun, G., Dönmez, H. (2014). Türkiye'nin Müzeleri, Ankara: Kültür Bakanlığı.

İnternet 1: <http://mmkd.org.tr/zamanin-mekanlari-muzeler> - Erişim Tarihi: 18.10.2018.

İnternet 2: <http://mmkd.org.tr/zamanin-mekanlari-muzeler> - Erişim Tarihi: 18.10.2018.

İnternet 3: <http://www.gaziantepkulturturizm.gov.tr/TR-174046/zeugma-mozaiik-muzesi.html> - Erişim Tarihi: 15.10.2018.

İnternet 4: <http://www.corumkulturturizm.gov.tr/TR-58707/muzeler.html> - Erişim Tarihi: 18.10.2018.

İnternet 5: <https://www.reo-tek.com/corum-arkeoloji-muzesi> - Erişim Tarihi: 18.10.2018.

İnternet 6: <https://www.reo-tek.com/corum-arkeoloji-muzesi> - Erişim Tarihi: 18.10.2018.

İnternet 7: <http://www.guzelsanatlar.gov.tr> - Erişim Tarihi: 18.10.2018.

İnternet 8: <http://www.clevelandart.org> - Erişim Tarihi: 19.10.2018.

İnternet 9: <http://chezchiara.com> - Erişim Tarihi: 17.10.2018.

## **Görsel Kaynakçası**

Görsel 1. Zeugma Müzesi'nde yer alan mozaiklerin yerlerini gösteren ekran, Fotoğraf yazarın kişisel arşivindedir.

Görsel 2. Zeugma Müzesi'nde yer alan mozaikler kullanılarak hazırlanmış interaktif oyun ekranı, Fotoğraf yazarın kişisel arşivindedir.

Görsel 3. <http://reo-tek.com>, Savaş arabası simülatörü, Erişim Tarihi: 18.10.2018.

Görsel 4. <http://reo-tek.com>, Hüseyin Dede Vazosu, Erişim Tarihi: 18.10.2018.

Görsel 5. <http://reo-tek.com>, Dokunmatik ekranda ölü gömme töreninin yapıldığı alan, Erişim Tarihi: 18.10.2018.

Görsel 6. <http://reo-tek.com>, Sanal çömlek atölyesi, Erişim tarihi: 18.10.2018.

Görsel 7. <http://reo-tek.com>, Sanal heykel atölyesi, Erişim tarihi: 18.10.2018.

Görsel 8. <http://reo-tek.com>, Dijital dürbün, Erişim Tarihi: 18.10.2018.

Görsel 9. <http://reo-tek.com>, Dijital dürbünden bakıldığında görülen manzara, Erişim Tarihi: 18.10.2018.

Görsel 10. <http://clevelandart.org>, Yüz ifadelerini algılayan interaktif ekran, Erişim Tarihi: 17.10.2018.

Görsel 11. <http://clevelandart.org>, Çizilen çizgilerin yapısını algılayan dokunmatik ekran, Erişim Tarihi: 17.10.2018.

Görsel 12. <http://clevelandart.org>, Görsel arşiv ekranı, Erişim Tarihi: 17.10.2018.

Görsel 13. <http://clevelandart.org>, Anatomik yapıyı analiz eden interaktif ekran, Erişim Tarihi: 17.10.2018.

Görsel 14. <http://chezchiara.com>, MOSTI'nin içerisinde bir görüntü, Erişim Tarihi: 17.10.2018.

Görsel 15. <http://chezchiara.com>, MOSTI'nin içerisindeki dokunmatik ekranlar, Erişim Tarihi: 17.10.2018.