



**MÜZE MEKAN KURGUSUNDA BAĞLAMSAL ÖĞRENME DENEYİMİ
İLE ZİYARETÇİ-MÜZE İLİŞKİSİ**

Hilal KAYA DİLMEN

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
MİMARLIK ANA BİLİM DALI**

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

OCAK 2023

ETİK BEYAN

Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada;

- Tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
- Bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu,

bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

Hilal KAYA DİLMEN

25/01/2023

MÜZE MEKAN KURGUSUNDA BAĞLAMSAL ÖĞRENME DENEYİMİ İLE ZİYARETÇİ-MÜZE İLİŞKİSİ

(Yüksek Lisans Tezi)

Hilal KAYA DİLMEN

GAZİ ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Ocak 2023

ÖZET

Müzeler topladıkları önemli eserleri korumanın yanı sıra, sergiler aracılığı ile koleksiyonları hakkında ziyaretçilerine bilgi veren kültürel eğitim ortamlarıdır. Bu çalışmada müzenin eğitici rolü göz önüne alınarak eğitim anlayışındaki değişimlerin sergileme yöntemleri ve mimari mekan tasarımlarına yansımaları incelenmiş, müze mimarisinin ve müze eğitiminin 21. yüzyılda geldiği seviye ortaya koyulmuştur. Barındırdığı değerli nesneleri korumak ve gelecek nesillere aktarma misyonunu ön planda tutan müzelerin, didaktik bir öğretme yöntemi tercih ederek nesneleri dokunulmaz kılıp ziyaretçisi ile mesafeli ilişki kurduğu izlenmiştir. Çalışmanın ana problemi bu tür müzelerde, müze ziyaretçi ilişkisinin ziyaret tamamlandığında büyük ölçüde kesilmesidir. Günümüzde ziyaretçisi için çekim merkezi olmayı önemseyen, ziyaretçi odaklı yenilikçi müzelerin ise aktif öğrenme deneyimi sunmaları dikkat çekmektedir. Araştırma sorusu, nesnelerin dokunulmazlığından ziyade ziyaretçinin deneyimini ön planda tutan müzelerin çoklu duysal tasarım yaklaşımlarının mimari kurgu ve sergileme yöntemlerini nasıl etkilediği olarak seçmiştir. Bu amaçla tezin literatür çalışması olarak, müze, müzecilik ve öğrenme yöntemleri incelenmiştir. Çalışmada Bağlamsal Öğrenme Yöntemlerinin bir parametresi olan Fiziksel Bağlam, müzelerin inceleme yöntemi olarak uygun bulunmuştur. 2000 yılından sonra inşa edilen veya yenilenen örnekler arasından müzik, casusluk, sanat ve eğlence gibi popüler kültüre hizmet eden farklı konulu müzeler literatürün yanı sıra ziyaretçi ve araştırmacının gözlemine dayalı olarak incelenmek üzere seçilmiştir. Çalışma sonucunda müzenin temasına paralel olacak şekilde mimari mekanda bağlam yaratıldığı, ziyaretçiye bağlamın içinde öğrenme deneyimi sunulduğu, bu sırada Pallasma'nın da mimari mekan zenginliği olarak savunduğu üzere 5 duyunun harekete geçirildiği sergi, nesnesi, dekoru, hacmi sunulduğu izlenmiştir. Ziyaretçinin önceden kestirilmiş zorunlu rotalar yerine kendi ilgisine göre mekanlar arasında geçişinin özgürleştirildiği izlenmiştir. Ziyaretin tekrar edilebilmesi için yenilenen kültürel ve deneyimsel programlar sunulduğu anlaşılmıştır.

Bilim Kodu : 80112

Anahtar Kelimeler : Müzede eğitim, aktif öğrenme, deneyim, kullanıcı.

Sayfa Adedi : 89

Danışman : Prof. Dr. Nazan KIRCI

CONTEXTUAL LEARNING EXPERIENCE IN MUSEUM SPATIAL DESIGN AND VISITOR-MUSEUM RELATIONSHIP

(M. Sc. Thesis)

Hilal KAYA DİLMEN

GAZİ UNIVERSITY

GRADUATE SCHOOL OF NATURAL AND APPLIED SCIENCES

January 2023

ABSTRACT

In addition to being the place where important artifacts are preserved, museums are cultural educational environments that provide information to visitors about the collections through exhibitions. In this study, considering the educational role of the museum, the reflection of the changes in the understanding of education on the exhibition methods and architectural space designs has been examined, and the level of museum architecture and education in the 21st century has been revealed. A didactic teaching method is preferred in museums where prioritize the mission of preserving the valuable objects they contain and transferring them to the future generations. In addition, objects in museums are inviolable, and it has been observed that a distant relationship is established between the visitor and objects. The main issue of the study is that in such museums, the relationship between the museum and visitor is severely interrupted when the visit is completed. It is noteworthy that innovative visitor-oriented museums, which are considered important centers of attraction for their visitors today, offer an active learning experience. The research question has been chosen as how the multi-sensory design approaches of museums, which prioritize the visitor's experience rather than the inviolability of objects, affect architectural fiction and exhibition methods. For this purpose, museum, museology and learning methods were examined as the literature study of the thesis. In the study, the Physical Context, a parameter of Contextual Learning Methods, was found suitable as a method to examine the museums. Among the examples built or renovated after 2000, museums with different themes serving popular culture such as music, spying, art, and entertainment were selected for examination based on the observation of the visitor and researcher, as well as literature. As a result of the study, it was observed that a context was created in the architectural space in parallel with the theme of the museum, and the visitor was presented with a learning experience in the context, while the exhibition, its object, decor, and volume, in which the 5 senses were activated, as Pallasma advocated as the richness of architectural space. It has been observed that the routes chosen by the visitor while passing through the places of his/her own interest, instead of the pre-chosen compulsory routes, are freed while visiting the museum. It was understood that renewed cultural and experiential programs were offered to repeat the visit.

Science Code : 80112

Key Words : Education in museum, active learning, experience, user.

Page Number : 89

Supervisor : Prof. Dr. Nazan KIRCI

TEŞEKKÜR

Yüksek Lisans eğitimim boyunca değerli bilgileri, yönlendirmeleri ve destekleri ile tezimin tamamlanmasını sağlayan değerli hocam Prof. Dr. Nazan KIRCI'ya teşekkürlerimi sunarım. Tezimi yazarken beni yalnız bırakmayan sevgili eşim Muhammed DİLMEN'e ve yaptığım her işte beni destekleyen aileme, çeviri yaparak bana yardımcı olan kardeşime teşekkürlerimi sunarım.

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
ÖZET	iv
ABSTRACT.....	v
TEŞEKKÜR.....	vi
İÇİNDEKİLER	vii
ÇİZELGELERİN LİSTESİ.....	ix
ŞEKİLLERİN LİSTESİ.....	x
RESİMLERİN LİSTESİ	xi
SİMGELER VE KISALTMALAR.....	xiii
1. GİRİŞ.....	1
2. MÜZE.....	5
2.1. Müzenin Tarihsel Gelişimi.....	6
2.2. Müzenin Eğitim Rolü	13
2.2.1. İzleterek öğreten pasif müzeler	14
2.2.2. Yaptırarak öğreten aktif müzeler.....	15
3. MÜZEDE AKTİF ÖĞRENME YÖNTEMLERİ	19
3.1. Yapılandırıcı Öğrenme Yöntemi	20
3.1.1. Bireysel yapılandırıcı yaklaşım.....	21
3.1.2. Sosyo-kültürel yapılandırıcı yaklaşım	21
3.2. Deneyisel Öğrenme Yöntemi.....	22
3.2.1. Çoklu Duyusal Deneyim	23
3.2.3. Bağlamsal Öğrenme Modeli.....	24

4. AKTİF DENEYİM SUNAN ÖZEL KONULU MÜZELERDE BAĞLAMSAK İNCELEME	29
4.1. Popüler Kùltür Müzesi (Museum of Pop Culture/MoPOP)	31
4. 2. Uluslararası Casusluk Müzesi (International Spy Museum/SPY)	36
4. 3. Mississippi Sanat ve Eğlence Deneyimi Müzesi (The MAX).....	40
4. 4. Lindt Çikolata Müzesi Evi (Lindt Home of Chocolate Museum).....	44
4. 5. Muzeiko Çocuk Bilim Keşif Müzesi (Muzeiko Children's Science Discovery Center).....	48
4. 6. Tasarım Müzesi (The New Design Museum of London)	54
4. 7. Corning Cam Müzesi (Corning Museum of Glass/CMoG).....	59
4. 8. Anderson Abruzzo Albuquerque Uluslararası Balon Müzesi	64
5. BULGULAR.....	69
6. SONUÇ	77
KAYNAKLAR	79
ÖZGEÇMİŞ	89

ÇİZELGELERİN LİSTESİ

Çizelge	Sayfa
Çizelge 3.1. Müzelerde kullanılan aktif öğrenme yöntemleri.....	27
Çizelge 4.1. Tez kapsamında incelenen müze örnekleri listesi	30
Çizelge 4.2. Proje (Yeni Müzeler) ve Müze (Geleneksel Müzeler) Karşılaştırması	31
Çizelge 4.3. Popüler Kültür Müzesi aktif deneyim sunan sergiler	34
Çizelge 4.4. Uluslararası Casusluk Müzesi aktif deneyim sunan sergiler	38
Çizelge 4.5. Mississippi Sanat ve Eğlence Deneyimi Müzesi aktif deneyim sunan sergiler	42
Çizelge 4.6. Lindt Çikolata Evi Müzesi aktif deneyim sunan sergiler	46
Çizelge 4.7. Muzeiko Çocuk Bilim Keşif Merkezi aktif deneyim sunan sergiler	50
Çizelge 4.8. Tasarım Müzesi aktif deneyim sunan sergiler	56
Çizelge 4.9. Corning Cam Müzesi aktif deneyim sunan sergiler.....	62
Çizelge 4.10. Anderson Abruzzo Uluslararası Balon Müzesi aktif deneyim sunan sergiler.....	66
Çizelge 5.1. Örneklem grubu plan şemaları.....	70
Çizelge 5.2. Örneklem grubu galeri boşlukları	72

ŞEKİLLERİN LİSTESİ

Şekil	Sayfa
Şekil 3.1. (a-b) Bağlamsal Öğrenme Modeli Şeması.....	24
Şekil 3.2. Aktif öğrenme yöntemlerinin tez içerisindeki sınıflandırması	26
Şekil 3.3. Bağlamsal Öğrenme Modelinin ve Fiziksel Bağlamın tez içerisindeki sınıflandırması	26
Şekil 4.1. MoPOP kat planları	33
Şekil 4.2. Uluslararası Casusluk Müzesi kat planları	37
Şekil 4.3. Mississippi Sanat ve Eğlence Deneyimi Müzesi kat planları.....	41
Şekil 4.4. Lindt Çikolata Evi Müzesi kat planları.....	45
Şekil 4.5. Muzeiko Çocuk Bilim Keşif Merkezi kat planları	49
Şekil 4.6. Tasarım Müzesi kat planları	55
Şekil 4.7. Corning Cam Müzesi kampüs vaziyet planı.....	59
Şekil 4.8. Corning Cam Müzesi kat planları.....	61
Şekil 4.9. Anderson Abruzzo Uluslararası Balon müzesi zemin kat planı	65

RESİMLERİN LİSTESİ

Resim	Sayfa
Resim 2.1. Antiquarium Galerisi İç Mekan	6
Resim 2.2. (a) Durand plan tipi, (b) Etienne-Louis Boullée plan tipi	7
Resim 2.3. Glyptothek Zemin Kat Planı	8
Resim 2.4. Altes Müzesi Zemin Kat Planı ve iç mekan.....	8
Resim 2.5. Le Corbusier ‘Museum of Unlimited Growth’ modeli.....	9
Resim 2.6. Philip L. Goodwin and Edward D. Stone. Proposed design for The Museum of Modern Art, New York, 1937, zemin kat planı.....	10
Resim 2.7. Phaeno Bilim Merkezi kat planı	12
Resim 4.1. (a) Sonsuz Bilim Kurgu Dünyaları Sergisi (b) Sonsuz Bilim Kurgu Dünyaları Sergisi (c) Bağımsız Oyun Devrimi Sergisi (d) Fantezi Sergisi (e) Korkudan Ölmek Sergisi (f) Korkudan Ölmek Sergisi (g) Ses Laboratuvarı (h) Ses Laboratuvarı.....	35
Resim 4.2. (a) Sırları Çalmak Sergisi (b) Sırları Anlamak Sergisi (c-d-e) Gizli Eylem Sergisi (f) Tarihi Şekillendiren Casusluk Sergisi (g-h).....	39
Resim 4.3. (a) Sandal Sergisi (b) Çanak Çömlek Sergi (c) Çanak Çömlek Sergisi (d) Ev Sergisi (e) Ev Sergisi (f) Ev Sergisi (g) Ev Sergisi (h) Topluluğu Paylaş Sergisi (i) Topluluğu Paylaş Sergisi	43
Resim 4.4. (a-b-c) Kakao Ekimi Sergisi (d) Kakao Ekimi Sergisi (e) Çikolata Tarihi Sergisi (f-g) Üretim Sergisi (h) Çikolata Evreni Sergisi (i) Çikolata Evreni Sergisi.....	47
Resim 4.5. (a) Paleontoloji Sergisi (b) Paleontoloji Sergisi (c) Geçmiş Ortaya Çıkar Sergisi (d-e) Geçmiş Ortaya Çıkar Sergisi (f) Bulgaristan Kayaları Sergisi (g) Bulgaristan Kayaları Sergisi (h) Bulgaristan Kayaları Sergisi (i) Bulgaristan Kayaları Sergisi (j) Bulgaristan Kayaları Sergisi	52
Resim 4.5. (k) Doğal Dünya Sergisi (l) Doğal Dünya Sergisi (m) Doğal Dünya Sergisi (n-o) İnşa Edilmiş Dünya Sergisi (p) İnşa Edilmiş Dünya Sergisi (q) İnşa Edilmiş Dünya Sergisi (r) İnşa Edilmiş Dünya Sergisi (s) Uzay Kovalamaca Sergisi (t) Uzay Kovalamaca Sergisi.....	53

Resim	Sayfa
Resim 4.6. (a) Tuhaf Hisler Sergisi Plan (b-c-d-e) Tuhaf Hisler Sergisi (f) Yaşlanmanın Geleceği Sergisi Plan (g-h-ı) Yaşlanmanın Geleceği Sergisi.....	57
Resim 4.6. (j-k-l) Elektronik Sergisi (m) Marsa Taşınmak Sergisi (n) Marsa Taşınmak Sergisi (o) Marsa Taşınmak Sergisi (p) Marsa Taşınmak Sergisi.....	58
Resim 4.7. Corning Cam Müzesi Çağdaş Sanat ve Tasarım Kanadı	60
Resim 4.8. (a) Optik Galerisi (b) Optik Galerisi (c) Optik Galerisi (d) Pencere Galerisi (e) Pencere Galerisi (f) Kap Galerisi (g) Kap Galerisi (h) Kendi Camını Yap	63
Resim 4.9. (a.b) Yükseklik İstasyonu Sergisi (c) Yükseklik İstasyonu Sergisi (d) Yükseklik İstasyonu Sergisi (e) Yükseklik İstasyonu Sergisi (f-g) Kutup Havası Sergisi (h) Hava Laboratuvarı.....	67
Resim 5.1. (a) Victoria&Albert Müzesi giriş cephesi (b) Mississippi Sanat Eğlence Deneyimi Müzesi avlu cephesi.....	71
Resim 5.2. Örneklem grubunun cephe tasarımları	71
Resim 5.3. (a) Museum Folkwang sirkülasyon alanı, Almanya (b) Mississippi Sanat ve Eğlence Deneyimi Müzesi sirkülasyon alanı.....	73
Resim 5.4. (a) Metropolitan Sanat Müzesi galeri yüzeyleri (b) Corning Cam Müzesi galeri yüzeyleri	74
Resim 5.5. Örneklem grubunun çoklu duyuşal deneyim sergileri	76

SİMGELER VE KISALTMALAR

Bu çalışmada kullanılmış simgeler ve kısaltmalar, açıklamaları ile birlikte aşağıda sunulmuştur.

Simgeler

Açıklamalar

ft²

Fitkare

m²

Metrekare

Kısaltmalar

Açıklamalar

AAM

Amerikan Müzeler Birliği

ABD

Amerika Birleşik Devletleri

CECA

Committee for Education and Cultural Action

CMoG

Corning Museum of Glass

ICOFOM

International Committee for Museology

ICOM

International Council of Museums

MoMA

Museum of Modern Art

MoPOP

Museum of Pop Culture

OMA

Office for Metropolitan Architecture

SPY

International Spy Museum

THE MAX

Mississippi Arts + Entertainment Experience

UNESCO

United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization

1. GİRİŞ

Müzeler, insanlığın soyut ve somut mirasını gelecek nesillere aktaran önemli yapılardır. Orta çağdan itibaren toplama, koruma ve sergileme fonksiyonları ile bilinen müzeler çoğunlukla sahip oldukları koleksiyonlar ile ön plana çıkmaktadır. Böylece mimari olarak daha dışarıya kapalı, kendi içinde özel güvenlik önlemleri alan tapınak benzeri korunaklı bir tasarım anlayışına sahip olmuştur. Klasik müzecilik olarak ifade edilen bu anlayışın eğitim yönü, toplama-koruma ve sergileme amaçlarının gerisinde kalmaktadır. Öğretme yöntemi olarak didaktik metot kullanan müzeler sergi objelerini uzaktan izleterek korunaklı ve durağan bir tutum sergilemektedirler. Bu bağlamda müzeler ve izleyicileri arasındaki mesafeli ilişki ziyaretlerin sürekliliğini korumanın önündeki engel olarak göze çarpmaktadır.

21. yüzyıla doğru müzecilikte eğitim alanındaki yeniliklere paralel bir anlayış geliştirildiği gözlenmiştir. Müzecilik tarihinde bu yenilikçi bakış açısı ile ziyaretçinin aktif öğrenme yöntemlerinden olan yapılandırmacı ve deneysel metodların kullanabileceği, daha çok ziyaretçi odaklı bir anlayış geliştirdiği söylenebilir. Bireylerin kendi deneyimlerine, eski tecrübelerine ve sosyal çevreleriyle ilişkilerine dayanarak öğrenmeyi içselleştirmelerini sağlamak üzere hareketli, dokunulabilen ve duyuları aktive eden sergilerin arttığı dikkat çekmiştir.

Müzelerde öğrenme üzerine uzmanlaşan Falk ve Dierking'in Bağlamsal Öğrenme Modeli aktif öğrenmenin gerekliliklerini açıklamaktadır. Bu model kendi içerisinde ziyaretçilerin kendilerine özgü bilgi ve deneyimlerine dayanan Kişisel Bağlam, topluluk içerisindeki davranışlarını öne çıkaran Sosyo Kültürel Bağlam ve sergilenen mekan ve nesnelerin özelliklerini kapsayan Fiziksel Bağlamın kesişiminden meydana gelmektedir. Kişisel ve Sosyo Kültürel Bağlamın daha çok bireylerin öznel yorumlarına bağlı olması sebebiyle tez içerisinde daha çok mimari ile ilişkili olan Fiziksel Bağlamın müzelerdeki uygulanması üzerinde durulmuştur. Mekanın formu, kullanılan malzemelerin özellikleri, nesnelerin konumları gibi parametreler fiziksel bağlamın mekansal yönünü; renk, koku, hareket gibi duyuları aktive ederek belirli hisler uyandıran sergi özellikleri ise duysal yönünü ortaya koymaktadır.

Bağlamsal Öğrenme Modelini bünyesine alarak ziyaretçiler için çekim merkezi haline gelmeyi hedefleyen yenilikçi müzeler, zamanla spesifik bir konu üzerine yoğunlaşarak geleneksel anlayışa sahip müzelerden farklı olmayı amaçlamıştır. ‘Özel konulu müze’ olarak sınıflandırılan bu müzelerin sayısı 21. yüzyıla doğru artmış, ziyaretçiler için merak uyandıran mekanlar haline gelmiştir.

Farklı temalara göre özelleşen yenilikçi müzelerin tasarımında küratörlerin rolü artmaya başlamıştır. İlk müze örneklerinde küratör, koleksiyonları araştıran, sınıflandıran ve galerilerin hangi nesneleri sergileyeceğini belirleyen müze personeli olarak görev yapmaktadır. Değişen müzecilik anlayışı ile beraber, temalara göre sergileri organize eden, yorumlayan ‘sergi küratörleri’ olarak önem kazanmıştır. Böylece mimarların yanı sıra müze projelerinde etkileşimli ve deneysel açıdan konuya özel sergiler tasarlayan küratörler kişi veya firma olarak karşımıza çıkmakta, temaya uygun hikayeleştirilmiş galeriler için teknolojik gelişmelerden de yardım alarak fikir üretmektedir.

Araştırmanın amacı ve önemi:

Yapılan araştırmanın amacı, müze mimarisinin ve müze eğitiminin 21. yüzyılda geldiği seviyeyi anlamak ve müzelerin gelecekte nasıl bir ilerleme kaydedeceği hakkında fikir edinmektir. Buna bağlı olarak eğitim bilimlerinin müze mimarisinde kendisini nasıl gösterdiği ve ziyaretçilere neler vadettiği konuları gündeme gelmiştir. Ziyaretçilerin deneyimlerini öğrenme yöntemleri ile beraber anlamlı hale getirmek ve mimari ile bütünleştirmek adına tez çalışması önem kazanmaktadır.

Problem durumu / Konunun tanımı/ Araştırma sorusu:

Tez kapsamında belirlenen ana problem, klasik müzecilikte takip edilen didaktik eğitim anlayışının yetersiz kalması ve ziyaretçilerin müzelerle olan bağının kopuk olmasıdır. Öğrenmenin doğasında var olan deneyim kavramının müzelerde nasıl uygulanacağı konusu problemin çözümü için önemlidir. Bu nedenle araştırmada yaptırarak öğreten müzelerin deneysel öğrenme metotlarını müze mimarisinin mekan kurgusunda ve sergi tasarımında nasıl kullandığı araştırmanın sorusu olmuştur.

Yöntem:

Tez çalışması kapsamında “Gözlemlere Dayanan Araştırmalar” kullanılmıştır. Bu yöntemin içinde yer alan “alan çalışması ve ya örnek çalışma yöntemi” bağlamında seçilen örnek müzeler incelenmiştir. Seçilen müze örnekleri Falk ve Dierking’in 1992’de Etkileşimli Deneyim Modeli olarak ortaya attığı ve daha sonra 2000 yılında Bağlamsal Öğrenme Modeli adıyla literatüre geçen model baz alınarak değerlendirilmiştir. Her müze Bağlamsal Öğrenme Modelinin bir parametresi olan Fiziksel Bağlam bakımından ‘mekansal’ ve ‘duyusal’ açılardan ele alınmıştır.

Sınırlılıklar:

Seçilecek müzelerin yapım veya yenilenme tarihi olarak Bağlamsal öğrenme modelinin ortaya çıkışı olan 2000 yılı ve sonrası belirlenmiştir. Yine aynı yıllarda popüler olmaya başlayan ‘özel konulu müze’ tipi baz alınarak dünyanın farklı konumlarından olacak şekilde müzik, casusluk, sanat ve eğlence, çikolata, çocuk, tasarım, cam, balon temalı 8 müze seçilmiştir. Bu müzelerin yıl içerisinde yoğun olarak ziyaret edilen müzeler olmasına özen gösterilmiştir. Böylece tez çalışmasının önemli bir parçası olan ziyaretçi-müze ilişkisini yansıtmayı amaçlanmıştır.

Varsayımlar / Sayılılar:

Deneyimsel müzelerin ziyaretçisi ile daha güçlü bağ kurduğu ve değişen güncellenen sergi konuları ile ziyaretin sürekliliğini sağlama bakımından daha başarılı olduğu varsayılmaktadır. Özel konulu müzelerin ziyaretçiler için çekim merkezi olma amacı taşıdığı, mimari biçimlerini ve sergi sunumlarını deneysel bakış açısına sahip Bağlamsal Öğrenme Modelinden yararlanarak kurguladığı düşünülmektedir.

Tanımlar:

Tez içerisinde geçen ‘izleterek öğreten izleyicisi pasif müze’ kavramı klasik eğitim metodu kullanan müzeleri, ‘yaptırarak öğreten ziyaretçisi aktif müze’ tanımı ise yeni eğitim metodları kullanan müzeleri ifade etmektedir.

2. MÜZE

Müze kelimesi, Yunancada ilham perilerinin (*muses*) düşünme yeri ya da tapınağı anlamındaki ‘*mouseion*’ kelimesinden gelmiştir. Fransızcada *musée*, İspanyolcada *museo*, Almancada *museum*, İtalyancada *museo*, Portekizcede *museu* olarak kullanılmaktadır. Müze kavramı, yüzyıllar boyunca insanlığın somut-soyut mirasını seçmek, incelemek ve sergilemek üzere tasarlanmış yer anlamı taşımaktadır (Desvallées, 2010). Doğan Hasol’un Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğünde ise müze, sanat, kültür, bilim ve teknik yapıtların görülmesi ve değerlendirilmesi için korunup sergilendiği yerdir (Hasol, 2017:144).

Müze kelimesinin kullanım alanları zaman içerisinde değişiklik göstermiştir. Kelime ilk ortaya çıktığı 15. Yüzyıl döneminde Floransa’da Medici ailesinin bir üyesi olan Lorenzo’nun koleksiyonunu isimlendirmek için kullanılmıştır. 17. Yüzyıla doğru bu koleksiyonlarda toplanan değerli antik eserleri ifade etmiştir. 18. Yüzyıl ise müze kelimesinin günümüzdeki anlamına ulaşmasına adım olarak eserlerin, koleksiyonların halka açılarak sergilendiği kuruluş haline gelmesi gerçekleşmiştir. Süreç içerisinde müze kelimesinin taşıdığı anlam, sergilediği koleksiyondan ziyade kültür mirası ile ilgili eserleri depolamak ve sergilemek amacı ile kullanılan yapı halini almıştır (Onur, 2012: 20).

Bekir Onur, müzelerin bireyler arasındaki iletişimi güçlendiren kültürel bir görevi olduğunu dile getirmiştir (Onur, 2012: 25). Özdemir’e göre müzeler toplumu yansıtan bir kurum olması sebebiyle sürekli değişken bir yapıdadır. Bu sebeple obje koruma ve sergileme amacına hizmet eden müzeler zaman içerisinde sergileme yöntemleri, uyguladıkları programlar ve eğitime yapılan katkıları ile gündeme gelmiştir (Özdemir, 2017).

Müzelerin anlaşılabilmesi ve gelişmesi amacıyla ‘Uluslararası Müzeler Konseyi (ICOM), ICOM’un Uluslararası Müzecilik Heyeti (ICOFOM), Amerikan Müzeler Birliği (AAM)’ gibi topluluklar kurulmuştur. Böylece uzmanlar tarafından müzeler hakkında bilimsel çalışmalar yapılmıştır.

2.1. Müzenin Tarihsel Gelişimi

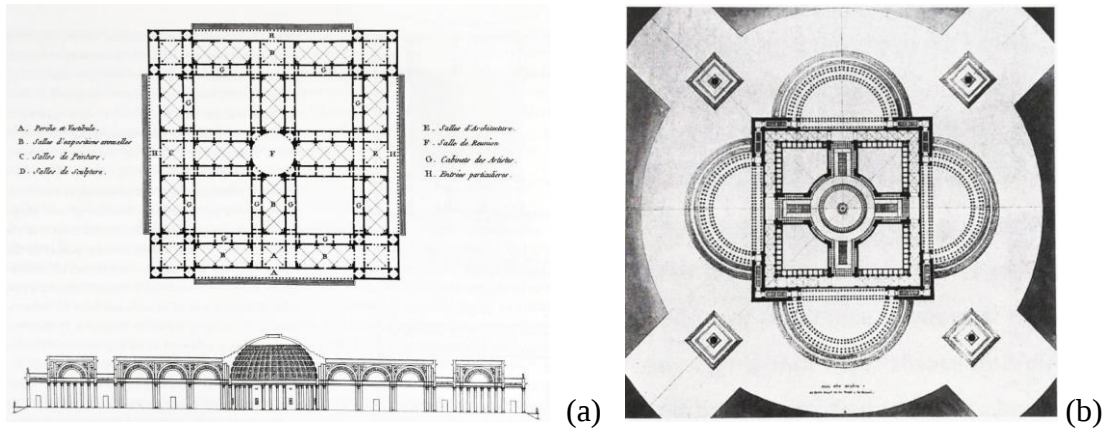
Müzelerin tarihi ve mimarisi, değerli nesneleri toplayan koleksiyonculuk etkinliğine dayanmaktadır. Koleksiyonlar ilk olarak Antik Çağda, Yunan tapınaklarında tanrılara sunulan adaklardan oluşmaktadır. Olympia’da bulunan Hera Tapınağı bunların en çok bilinen örneğidir. Ortaya çıkan bu yapıların sergileri ganimetler ve hazinelerden meydana gelmektedir. Orta çağda koleksiyonculuğun daha seçici hale gelmesi sonucunda sergilenen eserler saray ve kiliselere yerleştirilmiştir (Artun, 2006: 18,22). Bu koleksiyonlar dini bir sembol sayılmakta ve aynı zamanda devletin gücünü vurgulamaktadır (Giebelhausen, 2006).

Müze mimarisinin ilk örneği, 1508 yılı Rönesans döneminde Donato Bramante tarafından tasarlanan, sanat eserlerinin sergilenmesi için inşa edilen heykeller avlusudur. 16. Yüzyılda kale veya saraylarda, heykel, resim gibi objeleri sergilemek için pencereler ile aydınlatılan belirli bir oda (galeri) tipolojisi ortaya çıkmıştır. Bu odaların en ünlüsü Münih Residenz Antiquarium’dur. (Resim 2.1) Bu Rönesans odası, diğer galerilerden farklı olarak düz bir tavan yerine geniş bir geniş tonozdan oluşmaktadır. Üç boyutlu heykeller ise duvarların yukarısına yerleştirilen pencereler ile aydınlatılmıştır. Bir diğer örnek ise Roma’da 1675-78 yıllarında yapılan Palazzo Colonna’da bulunan Galleria’dır (Naredi-Rainer, 2004:19).



Resim 2.1. Antiquarium Galerisi İç Mekan (URL-1)

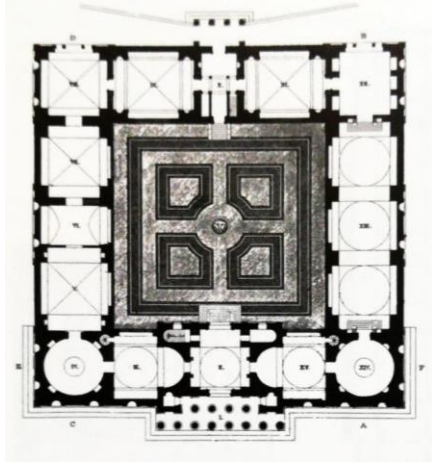
18. yüzyılda koleksiyonların halka açılması ile beraber Avrupa’da sanat akademileri için de müze veya resim galerisi tasarlama çalışmalarını başlamıştır. Örneğin Jacques-Nicolas-Louis Durand, Yunan haçı ve merkezi kubbeli bir kareden oluşan, dört kanatlı bir müze planı (şeması) tasarlamıştır (Resim 2.2.a). Bu çalışma Avrupa’da pek çok müzenin oluşmasında etkili olmuştur (Giebelhausen, 2006). Bir diğer müze şeması ise Etienne-Louis Boullée'nin 1783’teki tasarımıdır (Resim 2.2.b). Bu tasarım zeminde yunan haçı bulunan, dört yonca yaprağı şeklinde genişletilmiş sütunları olan kare bir yapıdır. Tasarımın boyutları inşa edilemeyecek kadar büyük olsa bile ilham perilerinin tapınağı anlamında müzelerin sembolü olabilecek bir öneme sahiptir. 1769-1777 yılları arasında inşa edilen Simon Louis Du Ry’ın tasarımı olan “Müze Fridericianum” ise neoklasik tarzda iyonik sütunlarla kaplı cephesi ve üçgen alınlıklı bir çatıya sahiptir. Sadece kütüphane ve müzeden oluşan bu yapı Aydınlanma döneminin eğitim yönünü yansıtmakta ve on dokuzuncu yüzyıl müzelerine referans olmaktadır (Naredi-Rainer, 2004:21).



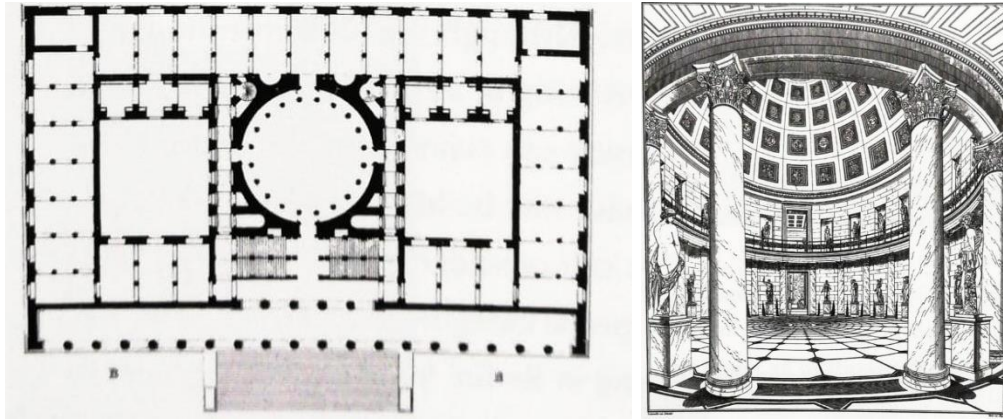
Resim 2.2. (a) Durand plan tipi (b) Etienne-Louis Boullée plan tipi (Naredi-Rainer, 2004:21)

19. yüzyılın başlarında Alman Bavyera Krallığı (1806-1918 yılları arasında var olan bir Alman devleti) içerisinde birçok müze inşa edilmiştir. Ayrıca Avrupa’nın belli başlı birçok kentinde müzeler açılmaya başladığından, bu dönem “müzeler çağı” olarak adlandırılmıştır. 1814’te Yunan ve Roma heykellerin sergilenmesi için yapılacak Glyptothek (Münih) (Resim 2.3) müzesinin tasarım yarışmasını Leo von Klenze kazanmıştır. Bir başka örnek ise Karl Friedrich Schinkel’in Berlin’de tasarladığı yükseltilmiş zemin, düz bir merdiven ve sütunlardan oluşan büyük bir girişe sahip olan Altes Müzesi’dir (1823-30) (Resim 2.4). Daha sonra bu müzenin etrafında “Neues Müzesi (1841–59), Ulusal Galeri (1866–76), Kaiser Friedrich Müzesi (şimdi Bode Müzesi, 1904) ve Bergama Müzesi (1930)”ndan oluşan bir kültür kompleksi gelişmiştir. Berlin ve Münih’teki bu yapılar ile koleksiyonlar ile uyumlu

bir müze mimarisinin gelişmesi mümkün olmuştur. Bu mimaride ziyaretçilerin somutlaştırılarak canlandırılan tarih sahnelerinin içinden geçerek birer kültür anıtıyla karşılaşması istenmiştir. Yani 19. Yüzyılda müze mimarisi mevcut koleksiyona göre tasarlanarak değişim ve genişleme konusunda esnek olmayan bir anıt olarak tasarlanmıştır (Giebelhausen, 2006).



Resim 2.3. Glyptothek Zemin Kat Planı (Naredi-Rainer, 2004:22)

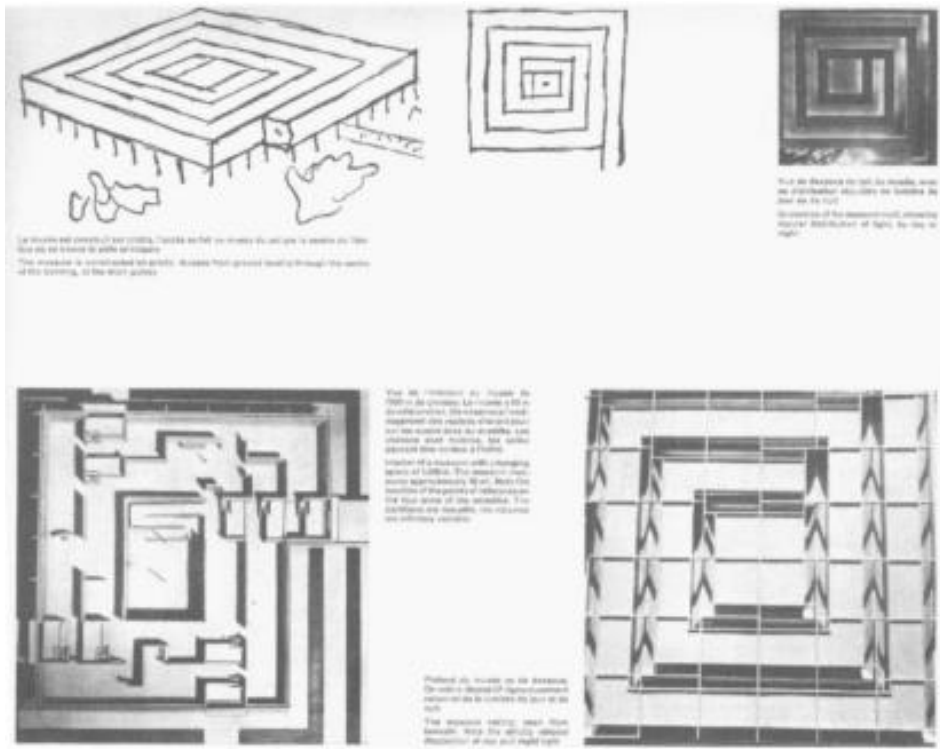


Resim 2.4. Altes Müzesi Zemin Kat Planı ve iç mekan (Naredi-Rainer, 2004:22)

İkinci Dünya Savaşından sonra mimarlık üzerinde Bauhaus Okulu'nun etkilerin gözlenirken müzelerde de yalınlaşma, modernleşme, şeffaflaşma ve esneklik başlamıştır. Bunun ilk örneği ise 1851'de Londra'da Crystal Palace'ta düzenlenen Büyük Sergi (*Great Exhibition*)'dir (Atagök, 2002). Kolayca değişebilen birimlerden oluşan prefabrike yapısı, geniş bir cam ve demir kütleden oluşan Crystal Palace sergilerin esneklik ihtiyacına yanıt vermiştir. Bu sergiden etkilenerek yapılan Victoria and Albert Museum, çağdaş el sanatları ve endüstriyel ürünler için tasarlanmıştır. Ardından Viyana, Berlin ve Hamburg'da

uygulanmalı sanat müzeleri ortaya çıkmaya başlamıştır. Müzeden beklenti artık esneklik ve uygulanabilirlik anlamlarına gelmektedir (Giebelhausen, 2006).

Le Corbusier müze kavramı için geliştirdiği “Museum of Unlimited Growth (1939)” model ile spiralden oluşan galeriler tasarlamıştır (Resim 2.5). Buradaki tasarım kriteri, binanın gerektiğinde sarmal yapıya ekleme yapılarak büyümesine olanak sağlamaktır. Corbusier bu plan tipi ile ziyaretçilerin müze içerisinde tek bir yönde yürümesini sağlamıştır. (Shih ve Huang, 2014) Bu model ile modern müze mimarisinin temelleri atılmıştır.

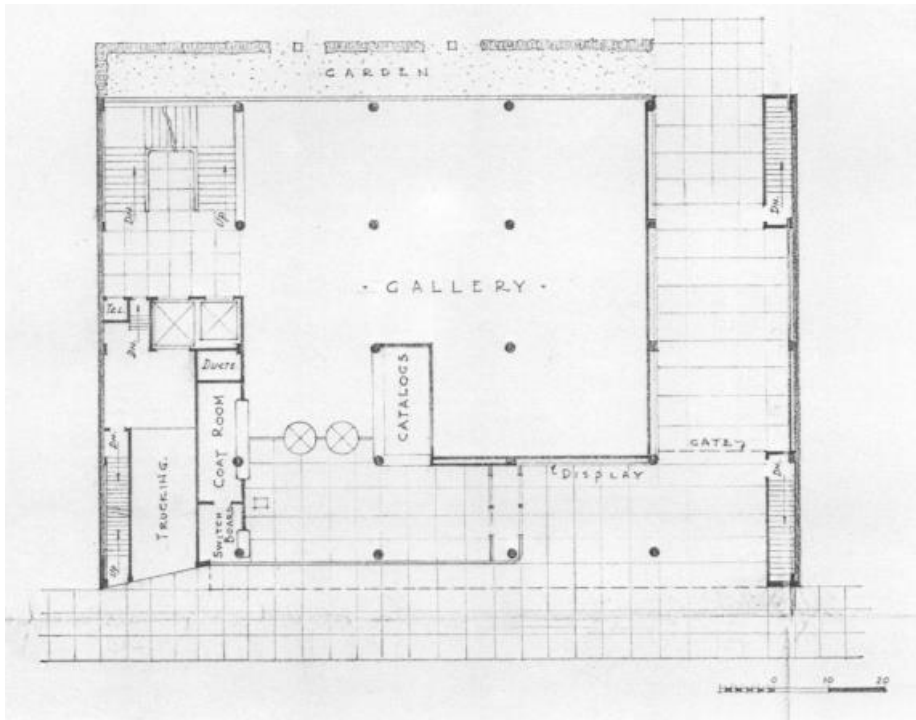


Resim 2.5. Le Corbusier ‘Museum of Unlimited Growth’ modeli (Colomina, 2009)

20. yüzyılda “beyaz küp” kavramı ile beraber sergilenen mekanların beyaz duvarlar, monokrom zeminler ve süssüz tavanlardan oluşması hedeflenmiştir. Sanat eserleri, herhangi bir zaman özelliği bulundurmaması, beyaz, temiz ve gölgesiz duvarlara asılarak teşhir edilmektedir. Böylece sergilenen iç mekandan ziyade sanat eserlerine odaklanmayı arttırmayı hedeflemektedir. Sergiyi gezen kişi ise izleyici konumunda belirli bir mesafeden, göz hizasına yerleştirilmiş objeleri incelemektedir (O’Doherty, 2019:31,33).

Dış dünyayla her türlü temas engellenmelidir, dolayısıyla pencereler genelde yok edilir. Duvarlar beyazdır. Ana ışık tavadadır. Ahşap parkeler kendi ayak sesinizi duyabileceğiniz kadar cilalıdır ya da sessizce adım atabileceğiniz şekilde halı kaplıdır, gözler duvarlardadır. ... Gerçekten de orada burada duran sıradan bir nesne, hatta insanın kendi bedeni bile sanki fazlalıktır burada, davetsiz misafir gibidir. Gözler ve zihin girebilir de mekanı işgal eden beden olmasa da olur sanki, adeta incelenmek için orada duran kinestetik bir manken gibidir (O'Doherty, 2019:31,33).

20. yüzyılda moderniteyi güçlü bir şekilde temsil eden önemli yapılardan biri olan Museum of Modern Art (MoMA) 1929'da inşa edilmiştir (Resim 2.6). Daha sonra tasarlanacak müzelere öncülük eden MoMA'ya 1939'da eklenen yeni binasının mimari ile adını daha çok duyurmuştur (Lorente, 2016:119). Sergileme mekanlarının beyaz ve yalın duvarlardan oluştuğu, mimari olarak dış dünyadan soyutlaşan bu yapı 'beyaz küp' anlayışının bir örneğidir.



Resim 2.6. Philip L. Goodwin and Edward D. Stone. Proposed design for The Museum of Modern Art, New York, 1937, zemin kat planı (Ricciotti, 1985)

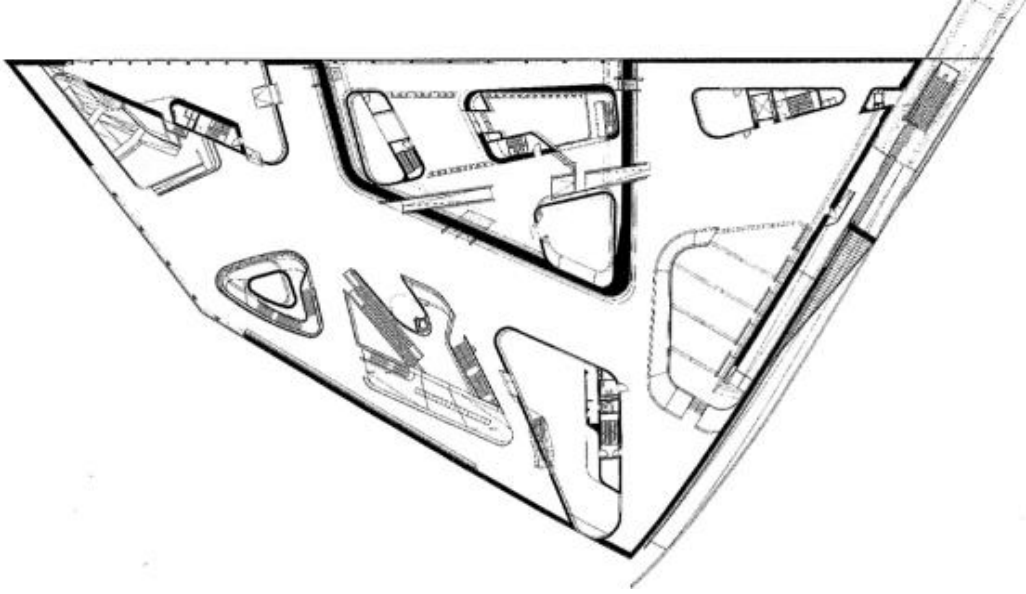
20. yüzyılın ilk yarısında beyaz küp sergileme anlayışı ile yapılan önemli müzelerden biri de 1959 yılında New York'ta açılan Guggenheim Müzesidir. Frank Lloyd Wright tarafından tasarlanan müze, ikonik tasarımı ve heykelsi kütlesi ile modern müze anlayışına yeni bir bakış açısı kazandırmıştır.

Renzo Piano ve Richard Rogers'ın Centre Pompidou (1977) için tasarladıkları çalışmalar ile müzenin kapsayıcı özelliği gelişmiş ve geleneksel müzenin tekrar düşünülmesine sebep olmuştur. Bu yeni bakış açısı ile sergi alanlarına ek olarak tiyatro gösterileri ve konserlerin yapılacağı etkinlik mekanları, sinema salonu, videotek, kütüphane, kitapçı, kafe ve restaurant gibi fonksiyonların müze planlamasında yer aldığı görülmektedir. Bu yardımcı mekanların müzelere katılımının artması ile ziyaretçilerin müzelerle kurdukları iletişim güçlenmeye başlamıştır (Kırcı, 2005).

1983 yılında Richard Meier'ın tasarladığı Yüksek Sanat Müzesi'nde Le Corbusier modelinden etkiler görülmüş ve müze binası özelliklerinin ön plana çıktığı tarzı devam ettirmiştir. Müze yapılarının pazarlama stratejisi ile eserlerin önüne geçtiği bu dönemde Frank Gehry'nin Bilbao Guggenheim Müzesi zirve olmuştur. (Matthews, 2006) Dikkat çeken cephesi ve mimari strüktürü ile ün kazanan müze, 'Bilbao etkisi'nin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Böylece birçok ünlü mimarın sıra dışı anıt-yapı formundaki müzeleri artmaya başlamıştır (McClellan, 2008).

1960 ve 1970'lerde "beyaz küp" modeli eleştirilmeye başlamıştır. James Stirling'in Staatsgalerie (1977-84) genişletme çalışması postmodern düşüncede müze tasarımı örneği olmuştur (Lorente, 2016:219). Postmodern anlayış ile beraber sergileme mekanlarında dokunsal ve yüzeysel özelliklerin çeşitlenmesi, mekan algısının güçlenmesine neden olmuştur. Artık sergi alanları düzen ve hiyerarşi ekseninde tasarlanmak yerine hareketli ve farklı düzlemlerden oluşan düzensiz geometrilerde kurgulanmıştır. Ayrıca bu anlayışa sahip yeni müzelerin cephesinde kullanılan açıklıklar sayesinde dışa dönük bir yapıda olması önemsenmiştir (Çolak, 2010).

21. yüzyılın başlarında müzelerde öğrenme ve uygulamaya yönelik yaklaşımların, serbest plan kurgusuna dayalı tasarımların arttığı dikkat çekmektedir. Örneğin 2005 yılında Zaha Hadid tarafından tasarlanan Phaeno Bilim Merkezi ziyaretçinin kendi rotasını çizmekte özgür olduğu ve nesneleri keşfettiği deneysel sergi alanları sunmaktadır. Bunlara ek olarak oditoryum, dükkan, kafe, atölye gibi sosyalleşme mekanlarının da müze programına eklendiği görülmektedir (Resim 2.7) (Christian, 2016:37).



Resim 2.7. Phaeno Bilim Merkezi kat planı (Christian, 2016:38)

Müzelerin tarihsel süreçteki mimari kurgu değişimleri kadar özelleştikleri konular da çeşitlenmiştir. 1950 yılına kadar müzelerin çoğu sanat, arkeoloji, doğa tarihi gibi sınırlı konularda açılırken, bu tarihten sonra ortaya çıkan müzelerin tek ve özel bir konuya sahip koleksiyonlar ziyaretçilerin kısa zamanda gezebilecekleri büyüklükte tasarlanmıştır (Karadeniz, 2018:77).

Müzeler üzerine çalışmalar yapan Ambrose ve Paine (2006), müzelerin koleksiyonlarına göre sınıflandırmasını şu şekilde ifade etmiştir: “Genel Müzeler, Arkeoloji Müzeleri, Sanat Müzeleri, Tarih Müzeleri, Etnografya Müzeleri, Doğa Tarihi Müzeleri, Bilim Müzeleri, Jeoloji Müzeleri, Sanayi Müzeleri ve Askeri Müzeler” (Ambrose ve Paine, 2006). Fakat bu sınıflandırmaların dışında sürekli değişimlerin meydana gelmesi ile müzik, spor, tanınmış kişiler, tasarım, oyun gibi belirli bir konuya ait koleksiyonlar içeren ‘özelleştirilmiş müzeler’ bulunmaktadır (Karaoğlu Can ve Fitoz, 2021).

Son zamanlarda artan özel konulu müzelere örnek olarak, Almanya Stuttgart’ta bulunan Mercedes-Benz Müzesi, Fransa Biarritz’de tasarlanan Okyanus ve Sörf Müzesi, Almanya Stralsund’da inşa edilen Ozeaneum Oşinografi Müzesi verilebilir (Kolektif, 2019:106,126).

2.2. Müzenin Eğitim Rolü

Günümüzde bilginin büyük oranda artması ve teknolojinin gelişmesi ile bilginin erişilebilirliği kolaylaşmış ve araştırmayı destekleyen kurumlar çoğalmıştır. Müzelerin yeterince ziyaret edilmeyen ve belirli bir kesime hitap eden yapısı eleştirilmeye başlamıştır. 1950lerin sonuna doğru uzmanlar tarafından müzelerin yeni fikirlere ihtiyacı olduğu ve dönüşmesi gerektiği tespit edilmiştir. Dolayısıyla müzeyi ilham perilerinin tapınakları olan mekanlardan eğitim mekanlarına doğru değiştirme fikirleri oluşmuştur (Naredi-Rainer, 2004). Bu duruma paralel olarak, önemli eserleri toplayıp güvenli bir şekilde sergileyen müzeler, bilgi ve deneyim kazandırma görevi üstlenerek ‘eğitme ve yorumlama’ işlevlerine sahip bir disiplin haline gelmiştir (Onur, 2012). Başka bir deyişle müzeler artık, soyut ve somut insanlık mirasını koruyup araştıran, iletip sergileyen, topluma ve toplumsal gelişime hizmet eden birer araştırma, kültür ve eğitim merkezlerine dönüşmüştür (Kandemir ve Özlem, 2015).

19. yüzyılda Avrupa ve Kuzey Amerika’da uygulanan eğitim yöntemi insanların nesneleri keşfederek öğreneceği “nesne dersleri” dir. Sergilenen nesnelerin gerçek dünyanın bir parçası ve bilgi kaynağı olarak görülmesi ile müzeler okullar ile çalışan önemli bir eğitim alanı haline gelmiştir. Ayrıca bilgi edinme ortamı olarak görülen kütüphane, konferans salonu, laboratuvar gibi mekanlar müzelerin içine girmeye başlamıştır (Hooper-Greenhill, 1999b). Her ne kadar bu dönemde müzeler eğitim kurumları olarak görünse de örgün eğitimden çok farklı olmayan kısıtlayıcı yapısıyla yetersiz kalmıştır (Hein, 2006).

19. Yüzyıl sonlarındaki sosyo-politik gelişmeler ve yapılan araştırmalar ile beraber müzelerde eğitim konusunda profesyonel faaliyetler uzmanlar tarafından yönetilmeye başlamıştır. Ardından 20. Yüzyılın başından itibaren ‘müzedeki eğitim’ kavramı gelişmiştir (Hein, 2006). 1946’da UNESCO’nun kurul toplantısında kurulan Uluslararası Müzeler Konseyi’nin (ICOM) ilk müze tanımında halka açık koleksiyon olarak tanımlansa bile, 1971 yılından itibaren müzelerin eğitim özelliği vurgulanmıştır. 1976’ ise Uluslararası Eğitim ve Kültürel Eylem Komitesi (CECA)’nin kongresinde dünya çapında müzenin eğitim yönü tartışılmıştır (Onur, 2012: 166).

Hooper-Greenhill'e göre müze-seyirci ilişkisi zaman içerisinde değişmektedir. Bu değişim otoriter öznenen pasif alıcıya iletmeye dayalı biçimden yapılandırmacı ve yorumlayıcı yaklaşımlar ile aktif izleyiciye aktarılan yöntemlere doğru gerçekleşmektedir. Böylece müzeler yeni roller üstlenmiştir (Hooper-Greenhill, 2000).

Hooper-Greenhill son yirmi yılda değişen müzelere rağmen insanların zihninde imaj yapan müze tanımını ifade etmiştir. Mit haline gelen bu müzeye British Museum'un klasik sütunları, üçgen alınlığı ve girişte bulunan merdivenlerini tarif etmektedir. Bu tanımdaki müzeler görevliler tarafından korunan, yerli yerinde ve düzenli, temizlenmiş ve sahnelenmeyi bekleyen nesnelerle doludur. Fakat (20. Yy sonundaki sosyal-politik ve kültürel) sosyal-kültürel ve kişisel kimliklerdeki değişimler ile bilginin aktarım doğası da farklılaşmaya başlamıştır. Günümüzde müzeler de değişen değerler bağlamında yeniden düşünölmeye başlanmıştır. Bu düşönceler içerisinde müzelerin istihdam sağlama ve eğitimde nasıl bir rol üstleneceğı de yer almaktadır (Hooper-Greenhill, 2000).

Hooper-Greenhill müzelerin fonlarındaki azalmalar ile izleyicileri daha çok çekme ihtiyacının doğmasından söz etmektedir. Böylece müzenin pazarlama yöntemlerine eğilmesi ile ziyaretçilere duyduğu ihtiyaç artmıştır. Bu eğilim sonucunda müzenin üstlendiğı rollerden biri iletişimci olmasıdır. Müze iletişimi ise bilginin aktarım süreci ile ilgili olduğı için eğitim kuramları ile ilişkilendirilebilir (Hooper-Greenhill, 2000).

2.2.1. İzleterek öğretöen pasif müzeler

Modernleşen müzelerde uygarlık tarihinin en üstün eserleri ve sanatı sergilenirken, müze izleyicisi olarak ziyaretçinin, sanat, bilim gibi konularda öznel bir estetik algısı geliştirebilmeleri hedeflenmektedir. Sergilenen eserler lineer bir gezi rotası ve belirli zaman sınırları içerisinde sunulurken, izleyicinin müzenin bu planlamasına göre hareket etmesi beklenmektedir. Bu anlayıştaki müze mimarisi, esnek olmayan ve disiplinli bir sergileme ile ziyaretçiye kurallar çerçevesinde izleme seçeneğı sunmaktadır (Artun, 2006).

19. Yüzyıl'ın müzeleri bilginin üretildiğı ve yayıldığı bir misyon üstlenmiştir. Bu modern müze kavramı ansiklopedik olması, eksiksiz bir koleksiyon barındırması ve koleksiyonları bir araya getirmesi, evrensel bir arşiv niteliğı taşıması ile bilinmektedir. Bu müze imajı 20. Yüzyılın son çeyreğine kadar baskın olarak devam etmiştir. Bu müzeler tek yönlü bir iletişim

modeli kullanmaktadır. Bu tür bir iletişim davranışçı öğrenme yöntemine dayanmaktadır. “Davranışçılık, öğrenmenin bir uyarıcıyı takip eden bir tepki yoluyla gerçekleştiğini öne sürer.” Bilgi bir gönderici veya vericiden bir alıcıya bir ortam aracılığı ile aktarılan tek yönlü bir mesajdır. Bu aynı zamanda ‘aktarım modeli (*The transmission model*)’ olarak bilinmektedir (Hooper-Greenhill, 2000).

20. yüzyıla kadar, müzelerin izleyicisine görsel ağırlıklı sergiler aracılığı ile hizmet sunduğu bilinmektedir. Bu yöntemle bilgi müzeden ziyaretçiye formal (tek yönlü) olarak sunulur ve ziyaretçinin sergi kurgusu ile etkileşim kurması beklenmemektedir. Müzenin eğiticiliği ve sunuş şekli didaktik ve ziyaretçi ile arasındaki bağ oldukça resmidir. Başka bir deyişle ziyaretçinin sergi ile etkileşimi zayıf ve ilişkideki rolü oldukça pasiftir.

2.2.2. Yaptırarak öğreten aktif müzeler

Bilginin bir bireyden diğerine değişmeden iletilen tek bir olgu olmadığı, çoğul ve akılcı olduğu keşfedilmiştir. Bilgiyi aktaran ve öğrenen arasında deneyimi anlamlandırarak aktif oldukları iddia edilmektedir. Zihinsel ve bedensel bu deneyimi anlamak için öğrenme stratejileri geliştirilmiştir. Etkili bir öğrenme ortamı içerisinde çeşitli öğrenme stillerini barındırmaktadır (Hooper-Greenhill, 2000).

1990’larda müzeler ziyaretçi deneyimlerini incelemeye başlayarak “ziyaretçi merkezli” öğrenme üzerine yoğunlaşmaktadır (Burnham ve Kai-Kee, 2020:100). Zamanla ziyaretçilerin müzeden beklentisi günlük deneyimler, gezinti, eğlence, duysal farkındalıklar gibi kitle iletişim araçlarıyla bilgiyi aktarması olmuştur. Atagök, ziyaretçilerin müzeye gelme nedenlerini sosyalleşme, boş zaman değerlendirme, rahat hissettiği bir ortamda olma, yeni deneyimler kazanma, aktif katılım sağlama ve zorunlu olmayan bir öğrenme ortamı bulma olarak ifade etmiştir (Atagök, 2002). Böylece müze mimarisi miras ve tarihin korunması gereken yerden ziyaretçilerin dolaşıp eğlendiği, oyunlar ile öğrendiği yeni bir tasarım anlayışına doğru şekil almıştır (Naredi-Rainer, 2004).

21. yüzyılın başında müzeyi ziyaret eden kişilerin sosyal katılımını ifade eden “ziyaretçi, izleyici, dinleyici, tüketici, kitle, ortaklar, katılımcı, kullanıcı, seyirci ve müşteri” kavramları ortaya çıkmıştır (Reeve ve Woollard, 2006). Ziyaretçilerin öğrenme deneyimi, ilgileri ve bireysel özelliklerine göre gruplara ayrılması önem kazanmıştır (Hooper-Greenhill, 1999a).

Her yaştan ziyaretçi aktif katılımcı olarak görülmeye başlanmış ve ziyaretçilerin ihtiyaçlarına cevap verebilecek kapsayıcılıkta müze olanaklarının sunulmasına çalışılmıştır. İzleyicinin artık “yapan kişi” ye dönüşmesi ile kişinin deneyimi önem kazanmıştır (Karadeniz, Okvuran, Artar, ve Çakır İlhan, 2015). Bu gelişmeler sonucunda ziyaretçiler aktif yorumlayan ve anlam arayan kişiler olarak görülmeye başlanmıştır (Hooper-Greenhill, 2006).

Müze ziyaretçisi yeni rolleri sayesinde sentez yapma, esinlenme, yeni fikirler üretme ve teknoloji konularında yeteneklerini geliştirmiştir (Karadeniz, 2018). Bu rollerin sürekliliği için müzelerde koleksiyonların etkin kullanımı ve kaynakların ziyaretçilere sunulması konusunda daha eğlenceli ve değişik öğrenme yöntemlerinden oluşan çekici fikirler üretilmesi hedeflenmektedir (Hooper-Greenhill, 1999b).

Müzede aktif eğitiminin amacı “yorum, açıklama ve programlar sunarak ya da anılar, duygular ve düşünceler yaratma yoluyla, izleyenlerin yaşantılarıyla ilgili anlam çıkarmalarını sağlayarak, koleksiyonlardan öğrenme süreci” olarak açıklanabilir (Woollard ve Moffat, 1999). Bir başka deyişle, gerekli imkanları sunarak, farklı ziyaretçi gruplarının koleksiyon ile dinamik bir ilişki kurmasına, deneyim yaşamasına ve eserleri anlamasına yardımcı olmaktır (Burnham ve Kai-Kee, 2020:28). Bu nedenle müze ve galeri eğitmenleri standart bir ders müfredatının aksine yaratıcı ve merak uyandırıcı çalışmalar yaparak ziyaretçiye deneyim sunmayı hedeflemektedir. Müzelerde gerçek nesnelerle çalışma sayesinde karşılaştırma yapmak, anımsamak, ilişki kurmak, sorgulamak gibi düşünsel boyutta somut gözlemler soyut kavramlara dönüşür (Hooper-Greenhill, 1999b).

Müzenin eğitsel rolünü anlamak için ziyaretçilerin müzelerden ne öğrendiği, nasıl öğrendiği gibi sorular sorulmuştur. Müzelerde eğitim kavramı hem öğrenme ortamlarının hem de ziyaretçilerin deneyimlerinin çeşitliliğinden etkilenmektedir (Hooper-Greenhill ve Moussouri, 2000).

Falk, müzede aktif öğrenme sürecinin, ziyaretçilerin kimlik ve kişisel ihtiyaçları ile uyum içerisinde olmasıyla doğru orantılı olduğunu ifade etmiştir. Aynı zamanda sosyo-kültürel bir öğrenme ortamı olan müzelerde farklı kültür ve deneyimleri olan ziyaretçilerin birbirlerinden çok farklı kazanımlar elde edeceğini belirtmiştir (Falk, 2016).

Müzelerin salt koruma mekanları olmaktan öteye geçip sergilerken eğiten bir misyon üstlenmesi eğitim bilimleri alanı ile müze tasarımı ilişkisinin birlikte ele alınması gerektiğini düşündürmektedir. 1920'lerden itibaren, Watson, Thorndike, Skinner, Piaget, Dewey, Lewin, Kolb gibi kuramcı ve bilim adamlarının ortaya attığı davranışçı, bilişsel, yapılandırmacı ve deneysel öğrenme yöntemleri (Kırcı, 2013), arasından aktif olan yapılandırmacı ve deneysel kuramlar incelenmiştir.

3. MÜZEDE AKTİF ÖĞRENME YÖNTEMLERİ

Pedagojik araştırmalara göre zeka türleri ve öğrenme yöntemleri insanlar arasında farklılıklar göstermektedir (Atagök, 2002). Bu sebeple insanın öğrenme yetisinin nasıl gerçekleştiğini anlamak üzere birçok kuramsal çalışma yapılmıştır. Zihni bir kara kutu olarak gören, bilgileri doğrudan aktarma düşüncesi çağın değişimi ile yetersiz kalmıştır. Aynı şekilde öğrenmeyi sadece uyarıcı-tepki davranışlarına göre açıklama çabası da faydalı olmamıştır. Zamanla öğrenmenin bilişsel ve duyuşsal boyutu olan zihinsel bir süreç olabileceği tartışılmıştır. Yeni yaklaşımlar ile bireyin zihinsel modellerden ve yeni deneyimlerden yola çıkan, anlam oluşturan ve yorum yapan aktif bir öğrenen olduğu keşfedilmiştir (Aydınlı, 2015). Aktif öğrenme yöntemleri ise tez kapsamında yapılandırmacı ve deneysel öğrenme olarak sınıflandırılmıştır.

Eğitim bilimlerinde insanların öğrenme stillerinde farklılıklar olduğunu gösteren bu gelişmeler, müze ziyaretçilerinin de farklı öğrenme stillerine sahip olabileceği, sergi oluşumunda farklı stillerde öğrenenlere nasıl hitap edilebileceği sorusu ortaya çıkmıştır. Müzelerde aktif öğrenme yöntemlerini kullanmak üzere kurgulanmış sergiler ve programlar sayesinde, ziyaretçinin kolayca öğrenmesi amaçlanmıştır. Aynı zamanda ziyaretçilerin kendi kendilerine öğrenme doğaları ve karakterlerini ortaya çıkarması önemsenmiştir (Falk ve Storksdieck, 2005).

Müzelerde genellikle okul temelli olmayan, informal, serbest seçimli öğrenmenin gerçekleşmesi beklenmektedir. Serbest seçimli öğrenme, sıralı olmayan, gönüllü, kendine özgü tarzı olan bir öğrenmedir. Bu bakış açısına göre yorumlanan müzeler, kitaplardan öğrenilen soyut bilgilerden farklı olarak nesne ve sergilerin somut ortamlarında çeşitli yöntemler kullanarak ziyaretçilerin aktif öğrenme beklentisini karşılamaktadır (Hooper-Greenhill ve Moussouri, 2000). Bu nedenle müzelerde aktif öğrenmenin nasıl uygulanabileceğini açıklamak için çeşitli teori ve modeller ortaya atılmıştır (Gioftsali, 2005).

3.1. Yapılandırmacı Öğrenme Yöntemi

Yapılandırmacı öğrenmenin temelleri Gestalt yaklaşımı ile atılmış ve ardından Piaget'in çalışmaları ile gelişmiş, günümüzde ise yapıbozum yaklaşımları ile devam etmiştir. Bu yöntemin önde gelen kurucularından olan Piaget'e göre, keşfederek öğrenme, bilginin yapılandırılmasında çocuklar ve yetişkinler için önemlidir (Aydınlı, 2015). Piaget yapılandırmacı eğitimi "anlamlandırmayı kolaylaştırmak" olarak tanımlamaktadır (Onur, 2012:175). Aktif bir öğrenme yöntemi olan yapılandırmacılık, okumak ve dinlemek ile sınırlı kalmayıp, tartışmayı, hipotezler üretmeyi, keşfederek yeni bakış açıları geliştirmeyi hedeflemektedir (Özdemir, 2017).

Hein (2006) Müzede Eğitim isimli yazısında, davranışçı odaklı araştırmanın geride kalması ile yapılandırmacı öğrenme yöntemlerinin uygulanmaya başladığını belirtmiştir. Bu anlayış ile eğitim kavramı "tanımlanmış içerik sonucu" olmak yerine "anamlı deneyim" olarak değişmiştir (Hein, 2006). Müzelerde yapılandırmacı kuramın uygulanması ile bilgiyi doğrudan aktarmak yerine dinamik bir yol izlenmiştir. Ayrıca bu müzelerin odak noktası, sergi veya konu içeriğinden ziyade öğrenen kişi üzerine yoğunlaşmaktadır. Ziyaretçilerin öğrenme sürecinde kendi bakış açıları ve deneyimlerinin etkili olmasına önem vermektedir (Gibbs, Sani, ve Thompson, 2007).

Yapılandırmacı yöntem ile hazırlanan müze sergisi, ziyaretçilerine yeni bakış açıları kazandırmayı, bilgileri bağlantı kurarak aktarmayı ve geniş bir anlama potansiyeli sunmayı hedeflemektedir. Yani duvarda sabit olarak sergilenen eserler yerine farklı tasarımlara sahip dinamik yöntemler aramaktadır. Bu sergilerde ziyaretçinin anlam çıkarması, kendi yorumunu yapması ve bu yorumları genişletmesi beklenmektedir (Onur, 2012:174,175).

Yapılandırmacı teoriye göre öğrenen kişinin geçmiş bilgileri önemlidir. Yani kişiler öğrenirken boş bir kap olarak düşünülmez ve sahip olduğu ön bilgisi büyük bir önem taşımaktadır. Böylece yeni gelen bilginin var olan bilgi ile bağlantılar kurması ile anlamlı bir öğrenme gerçekleşmektedir (Jeffery-Clay, 1998). Bu yöntem ezbere dayalı öğrenmeden çok daha kararlı ve kalıcı olmaktadır.

Müzelerde sergilerin, ziyaretçilerin sahip olduğu eski bilgi ve deneyimleri ile bağlanması sayesinde bilginin yapılanması sağlanmaktadır (Jeffery-Clay, 1998).

Yapılandırmacı öğrenme yöntemi bireysel ve sosyokültürel olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Bireysel yaklaşım içerisinde Piaget'in Bilişsel Kuramı (evre kuramı) ve Gardner'ın Çoklu Zeka Kuramı bulunmaktadır. Sosyokültürel yaklaşım ise Vygotsky'nin Sosyal Gelişim Kuramı ve Csikzentmihayli'nin Akış Kuramı'ndan oluşmaktadır (Sivrikaya, 2017).

3.1.1. Bireysel yapılandırmacı yaklaşım

Bireysel (Bilişsel) Yapılandırmacı kuram Piaget tarafından oluşturulan, öğrenen kişinin geçmiş ve şimdiki bilgilerine dayanan yaklaşımdır (Erkan Yazıcı, 2010). Bu teori çocukların öğrenme süreci ile ilgili araştırmalar yapmıştır (Gioftsali, 2005).

Gardner'ın Çoklu Zeka Kuramı insanların zekalarını “dilsel, mantıksal-matematiksel, uzamsal, müziksel, bedensel-kinestetik, kişilerarası, içsel ve natüralist” olarak gruplandırmaktadır. Bu teorinin müzelerdeki karşılığı, müze profesyonellerinin ziyaretçilerin farklı zeka türlerine sahip olabileceklerini bilerek sergilere çeşitli uyaranlar eklemeleri gerektiğini göstermektedir (Gioftsali, 2005).

Bruner'in Buluş Yoluyla Öğrenme Teorisi de bireysel yaklaşımların içinde yer almaktadır. Bu yaklaşımda keşfederek öğrenme vurgulanmıştır ve ziyaretçilere bireysel olarak deneyimlere katılmaya teşvik etmeyi amaçlamaktadır (Gioftsali, 2005). Hein (1998)'e göre bu yöntemi özellikle açık uçlu deneyimler ve keşifler kullanan bilim müzeleri kullanmaktadır (Hooper-Greenhill ve Moussouri, 2000).

3.1.2. Sosyo-kültürel yapılandırmacı yaklaşım

Vygotsky öğrenmeyi sosyokültürel olarak inceleyen kuramcılarının başında gelmektedir. Öğrenmenin gelişimsel olması bakımından Piaget ile benzer fikirlere sahip olsa da kişilerin bilgiye ulaşmasında daha bilgili kişilerden yardım almasını etkili olduğunu belirterek ondan ayrılır (Onur, 2012:177).

Vygotsky bir ortağın yardımıyla ulaşılabilen bilgi anlamında ‘proksimal gelişim bölgesi’ (zop-ed veya ZPD) kavramını kullanmıştır. Yani bir yetişkin veya yetenekli bir akranla işbirliği halinde (sohbet ederek, tartışarak) problem çözme ile bağımsız olarak problem çözme arasındaki mesafeyi ifade etmektedir (Gioftsali, 2005).

Müzelerde sosyokültürel öğrenmeden bahseden Gioftsali “katılım modeli” kavramını ortaya atmıştır. Müzelerdeki personeller, öğretmenler, öğrenciler, ebeveynler gibi katılımcılar arasındaki etkileşimi vurgulamıştır. Müzelerin ziyaretçilere bir topluluğa katılma imkanı sunduğunu ifade eder (Onur, 2012: 176). Gioftsali’ye göre katılım modeli, aktif katılımcılar arasındaki işbirliğine dayanan müze etkinliklerine katılarak, topluluk içinde öğrenme sürecidir (Gioftsali, 2005).

3.2. Deneyisel Öğrenme Yöntemi

Yaşam boyu sürecek öğrenmeyi amaçlayan kuram ise deneyisel öğrenme yöntemidir. Deneyisel öğrenme yöntemini diğer yöntemlerden ayıran özellik öğrenme sürecinde vurgulanan deneyim faktörü olmuştur. Bu sebeple duygulanım üzerinde bilişi vurgulayan bilişsel teori ve öğrenme sürecinde deneyimi reddeden davranışsal teoriden ayrılmıştır. John Dewey’e göre, yapılan eylemlerin devamlılığı deneyimin gelişimini etkilemiştir. Deneyimin devamlılığı ilkesi ile oluşan alışkanlıklar sayesinde her deneyim daha önceki deneyimlerden bir şeyler alması ve gelecek deneyimlerin niteliğini değiştirmesi ile bireylerde farklılık yaratmıştır (Dewey, 2007).

Kolb, öğrenmeyi ‘deneyimin dönüştürülmesi yoluyla bilginin yaratıldığı süreç’ olarak tanımlamış ve bu süreci “Dört Aşamalı Döngü” olarak adlandırmıştır. Bu yöntem, somut deneyimleri kavramlara dönüştürerek yeni deneyimlerin kazanılmasında kullanılmıştır. Dört aşama ise somut deneyim, yansıtıcı gözlem, soyut kavramsallaştırma ve aktif deneyimden oluşmaktadır (Kolb, Boyatzis, ve Mainemelis, 2001).

Müzelerde ziyaret sonucu edinilen bilgiler kadar ziyaret boyunca yaşanan deneyimler de önemlidir (Gibbs vd., 2007). Hooper-Greenhill deneyimlerin sonucunda oluşan somut niteliklerin, müze ziyareti boyunca anlama ve öğrenme sürecinde etkili olduğunu ifade ederek bu görüşü destekler. Müzede deneyisel öğrenme nesnelerin keşfedilmesi ve bedensel olarak ilişki kurulması ile sağlanmaktadır. (Onur, 2012).

3.2.1. Çoklu duyuşal deneyim

Görsel algı, içerisinde dokunsal özellikleri bulundurduğu ölçüde deneyim oluşumunu güçlendirmektedir. Tadao Ando'nun deneyimi, görme gücünün etkisinden ziyade dokunsal farkındalığın oluşumuna bağlaması (Frampton, 2002) bu fikri desteklemektedir. Pallasmaa'ya göre dokunma duyusundan bağımsız olan deneyim, mekan ve bedenden kopuktur. Salt görmenin aksine; içerisinde sertlik, yüzey dokusu, ağırlık ve sıcaklık hakkında bilgi veren görsel algı, deneyimde önemli bir yere sahiptir. Beş ana duyunun dışında birbiri ile etkileşen birçok duyuşal deneyim sayesinde mekan, madde ve ölçek arasında güçlü bir bağ oluşmaktadır (Pallasmaa, 2019).

Her ne kadar duyular, görme, işitme, koklama, dokunma ve tatma olmak üzere sınıflandırılrsa da Ponty bu duyuların ayrı ayrı değil, beraber değerlendirildiğinde duygulanımsal bir anlam kazandığını ifade etmiştir (Ponty, 2005). Böylece duyuların çoklu durumları hakkında araştırmacılar ve fikir adamları farklı sınıflandırmalar yapmıştır. Örneğin Gibson (1950) duyuları, 'görsel sistem, işitsel sistem, tat-koku sistemi, temel yön bulma sistemi ve dokunsal sistem' olarak beş sistemde incelemiştir. Aynı şekilde Juhani Pallasmaa en az on iki duyu sistemi olduğunu varsaymaktadır. Bunlar; dokunma, hareket, denge, koku, tat, görme, ısı, işitme, dil, yaşam, kavramsal duyu ve ego duygusudur (Pallasmaa, 2019).

Bachelard (1994)'e göre mimarlık görsel nesnelere ek olarak anlam yaratma sanatıdır. Böylece anlamlı mimari bedensel ve ruhsal deneyim oluşumunu destekler, benlik duygusunu güçlendirir (Soltani ve Kirci, 2019). Yine benzer bir şekilde Pallasmaa, bu deneyimin kişinin dünyada var olma duygusu ile güçlü bir bağ kurduğunu ifade eder (Pallasmaa, 2011). Bu görüşlere ek olarak Vygotsky (1978) de çok duyulu etkileşimin kimlik duygusu ve öz farkındalığın artmasında etkili olduğunu savunur (Chatterjee ve Hannan, 2016).

Son yıllarda meydana gelen teknolojik gelişmelerle beraber ortaya çıkan "sanal gerçeklik-virtual reality (VR)" kavramı, müzelerin sergileme tekniklerinde deneyimi arttırmak amacıyla kullanılmaya başlanmıştır. Dijital çağa ayak uyduran müzeler teknolojik içerikler üreterek ziyaretçilerle kurdukları etkileşimi güçlendirmiştir. Bu etkileşimler özellikle artık erişilemeyen bir alanı deneyimlemek veya zamanda yolculuk yapmak üzerine kurgulanmıştır. Ayrıca ziyaretçilerin hislerini harekete geçirerek empati duygusunun gelişmesini hedeflemektedir (Shehade ve Stylianou-Lambert, 2020).

olması, aile veya okul gruplarından oluşan farklı yaş gruplarının davranışları bu bağlam içerisindedir.

Fiziksel Bağlam müze eğitiminde önemli bir yere sahiptir. Müzenin mimarisini, içerisinde bulunan sergi ve nesnelerin özelliklerini kapsamaktadır. Mekan, malzeme veya eserlerin fiziksel özellikleri de ziyaretçilerin deneyimlerini etkilemektedir (Falk ve Dierking, 2016). Bu bağlamda fiziksel etkileşime giren ziyaretçiler birçok bilgiyi deneyimleyerek öğrenmektedir (MEB, 2019:45).

Bağlamsal Öğrenme Modeline göre bu 3 bağlam her bir ziyaretçi için kişiye özgüdür ve sürekli olarak yenilenmektedir. Ziyaretçi müzede kişisel, sosyal ve fiziksel bağlamların etkileşimi sayesinde deneyim yaşamaktadır. Müze yapıları ve koleksiyonlar fiziksel bağlamı sunarak kendi kişisel bağlamı olan ziyaretçileri içine davet eder. Bu deneyimi ise her bir ziyaretçi kendi sosyal bağlam içerisinde başka insanlarla paylaşmaktadır. Bu model şematik olarak her üç bağlamı birbirleri ile kesişen üç ayrı küre olarak ifade edilmiştir (Falk ve Dierking, 2016).

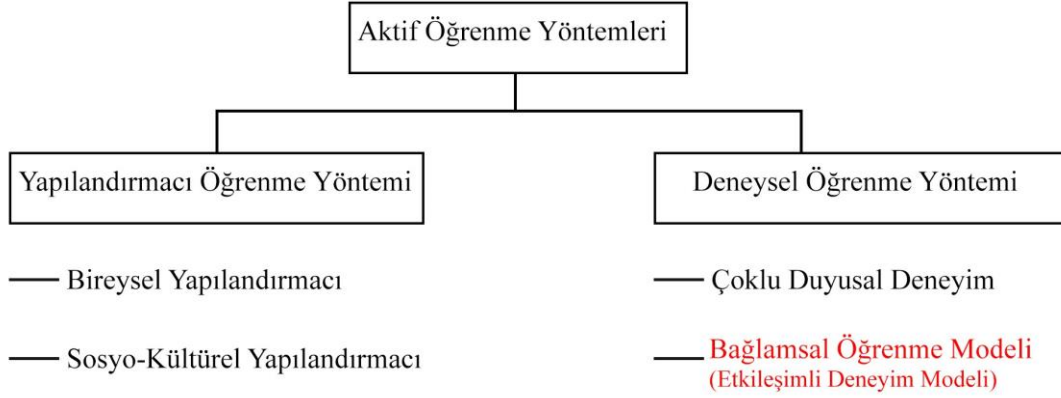
Bağlamsal Öğrenme Modeli, yapılandırmacı bilişsel ve sosyokültürel öğrenme yöntemlerinden etkilenmiştir. Ek olarak bu model daha çok bağlamlar üzerine yoğunlaşmıştır (Falk ve Storksdieck, 2005).

Falk ve Storksdieck (2005), şu sözleri sarf etmektedir:

“Öğrenme her zaman fiziksel bir çevrede gerçekleşmekte ve her zaman fiziksel çevreyle gerçekleştirilen diyalog olarak tanımlanmaktadır. Müzeler genellikle serbest seçime dayalı öğrenme oluşumları olduklarından, deneyim genellikle gönüllülük esaslı, sıralı olmayan, oluşumun gücünün yettiği oranda etkinleştirir. Bu yüzden ziyaretçinin öğrenmesi; ziyaretçinin mekân içinde nasıl başarılı bir biçimde yönlendirilebildiğiyle, karmaşık üç boyutlu çevre içerisinde güvenle dolaşabilmesiyle ilişkilidir. Araştırmalar ayrıca göstermektedir ki, aydınlatma, kalabalık, renk, ses ve mekân gibi mimariye ve de sergi tasarımına yönelik oluşumların pek çoğu kurnazca ziyaretçinin öğrenme eylemini etkilemektedir” (Falk ve Storksdieck, 2005).

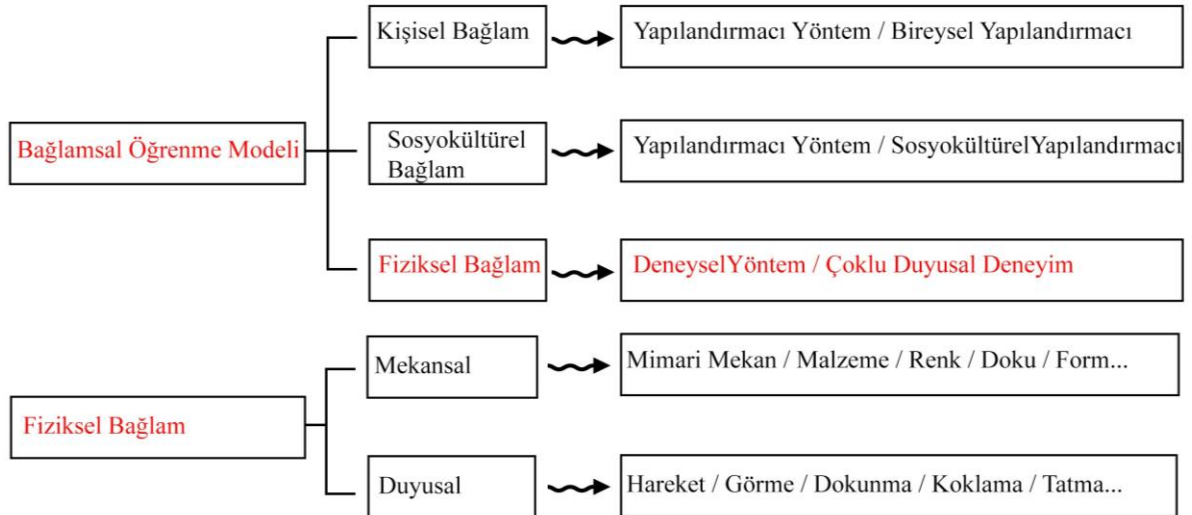
Aktif öğrenme yöntemlerine genel olarak bakıldığında yapılandırmacı ve deneysel öğrenme yöntemleri ve onların Piaget, Kolb gibi savunucularının kuramları incelenmiştir. Eğitim Bilimleri alanında yapılan bu çalışmalar Hein, Greenhill gibi araştırmacılarla beraber müzeler bağlamında düşünülmüştür. Ayrıca Falk ve Dierking’in sadece müzelerdeki

öğrenme üzerine yaptığı çalışma olan Bağlamsal Öğrenme Modeli de tez kapsamında aktif yöntemler arasında incelenmiştir (Şekil 3.2). Yöntemlerin çoğu benzer dönem ve benzer düşünürlerin birbirleri ile etkileşiminden doğmuş ve bazı ortak yönleri ile birbirine benzemektedir.



Şekil 3.2. Aktif öğrenme yöntemlerinin tez içerisindeki sınıflandırılması

Yapılan sınıflandırmada Bağlamsal Öğrenme Modelinin aktif yöntemlerden olan yapılandırmacı ve deneyisel kuramlarla ilişkili olduğu ortaya çıkmıştır (Şekil 3.3). Tez çalışması içerisinde aktif öğrenme yöntemleri örnek müzeler üzerinde Bağlamsal Öğrenme Modelinde yer alan Fiziksel Bağlama göre incelenecektir. Fiziksel Bağlam ise çalışma kapsamında Mekansal ve Duyusal olarak iki bölüme ayrılmıştır.



Şekil 3.3. Bağlamsal Öğrenme Modelinin ve Fiziksel Bağlamın tez içerisindeki sınıflandırılması

Tabloda belirtilen Fiziksel Bağlamın ‘Mekansal’ yönü olarak tez kapsamında müzelerin mimari formları, boyutları, kütle özellikleri, cepheadeki doluluk boşluk oranları, plan şemaları, sergi mekanları için tasarlanan galerilerin biçimsel özellikleri, dizilimleri, sirkülasyon tasarımları, kullanılan malzemelerin dokuları ve renkleri gibi kriterler bulunmaktadır. ‘Duyusal’ bağlamda ise yine müze içerisinde ziyaretçilere sunulan sergi tasarımlarının, görme, duyma, tatma, dokunma, hareket etme, çevirme, döndürme gibi duyuları aktive etmesi üzerine yoğunlaşmaktadır.

Bölüm içerisinde incelenen öğrenme yöntemlerinin tanımları ve müzelerdeki karşılığı aşağıdaki tabloda verilmiştir (Çizelge 3.1).

Çizelge 3.1. Müzelerde kullanılan aktif öğrenme yöntemleri

Öğrenme Yöntemi	Tanım	Müzedeki karşılığı
1) Yapılandırmacı Öğrenme (<i>Piaget-1972</i>)	Tartışma, hipotez üretme, keşfetme, yorum yapma	Sergiden ziyade öğrenen kişiye odaklanır. Kişilerin geçmiş bilgileri ile bağlantı kurulur. (<i>Hein-2002</i>)
Bireysel Öğrenme (<i>Piaget, Gardner Bruner</i>)	Bireylerin geçmiş ve şimdiki bilgileri önemlidir. Bireylerin Çoklu Zeka türleri vardır.	Sergilerde çeşitli zeka türlerine göre farklı uyaranlar kullanılır. (<i>Hein-2002</i>)
Sosyo-Kültürel Öğrenme (<i>Vygotsky Csikzentmihayli</i>)	Bir yetişkin ve ya bilgili biri ile sohbet etmek veya tartışmak, topluluk içinde öğrenmektir.	Müzedeki personel, öğretmen, öğrenci, ebeveynler gibi katılımcılar arasındaki etkileşim. (<i>Gioftsali-2005</i>)
2) Deneyisel Öğrenme (<i>Kolb-1984</i>) (<i>Dewey-1938</i>)	Deneyim, keşfetmek, bedensel keşif, duyular	Sergilerde nesnelerin beden ile etkileşimde bulunması (<i>Hooper-Greenhill-1992-2000</i>)
Çoklu Duyusal Deneyim (<i>Pallasmaa, Ponty, Gibson, Bachelard</i>)	Görme, duyma, dokunma, işitme, tatma, hareket Yüzey dokusu, sıcaklık, ağırlık, sertlik	Sergilerde çoklu duyulara hitap eden deneylerin olması
(Etkileşimli Deneyim Modeli-1992)	Tamamen müzeye özel bir modeldir. Üç bağlamın etkileşimi ile deneyim oluşur.	1)Kişisel Bağlam, 2)Sosyal Bağlam, 3)Fiziksel Bağlam
Bağlamsal Öğrenme Modeli-2000	(<i>Falk ve Dierking</i>)	(<i>Falk ve Dierking-1992-2000</i>)

4. AKTİF DENEYİM SUNAN ÖZEL KONULU MÜZELERDE BAĞLAMSAK İNCELEME

Çağdaş sanat müzeleri temaları gereği çeşitli konular seçerek özelleştirilmiş koleksiyonlar oluşturan müzelerdir. Bu tür müzelerin yaygınlaşmasıyla izleyiciler tek bir konuya odaklanan sergileri ziyaret etme fırsatı bulmaktadır. Tez kapsamında inceleme alanı olarak bu tür özel temalı müzeler konu edinmiştir. Bağlamsal öğrenme kapasiteleriyle irdelenmek üzere 2000 yılından sonra yapılan veya yenilenen müzeler seçilmiştir. Bunu yapabilmek için oluşturulan tablolar fiziksel bağlamın mekânsal ve duysal özellikleri ayrıştırılarak irdelenmiştir. Araştırma, müzelerin resmi web sitelerinden, sergi tasarımlarını yapan ofislerin verilerinden ve müze kullanıcıların sosyal medya, gezi sayfaları, Youtube gibi platformlarda yayınladıkları kişisel deneyimlerini anlatan video, fotoğraf ve yorumlardan toplanan verilere dayanarak oluşturulmuştur.

Seçilen müzeler sırası ile şu şekildedir (Çizelge 4.1):

- 1) Popüler Kültür Müzesi
- 2) Uluslararası Casusluk Müzesi
- 3) Mississippi Sanat Eğlence Deneyimi Müzesi
- 4) Lindt Çikolata Evi Müzesi
- 5) Muzeiko Çocuk Bilim Keşif Merkezi
- 6) Tasarım Müzesi
- 7) Corning Cam Müzesi
- 8) Anderson Abruzzo Uluslararası Balon Müzesi

Çizelge 4.1. Tez kapsamında incelenen müze örnekleri listesi

Müze	Tema	Konum	Yıl	Mimar	Alan	Görsel
Popüler Kültür Müzesi	Müzik	Seattle Washington ABD	2000	Frank Gehry	Taban Alanı: 13.000 m ²	
Uluslararası Casusluk Müzesi	Casusluk	L'Enfant Plaza Penn Quarter Washington ABD	2002	Rogers Stirk Harbour Partners	140.000 ft ² (13.006,43 m ²)	
Mississippi Sanat/Eğlence Deneyimi Müzesi	Sanat ve Eğlence	Mississippi Meridian ABD	2018	Gallagher LPK Architects	58.000 m ²	 
Lindt Çikolata Evi Müzesi	Çikolata	Kilchberg SWITZERLAND	2020	Christ Gantenbein Atelier Brückner	21.540 m ²	
Muzeiko Çocuk Bilim/Keşif Merkezi	Çocuk	Sofya Bulgaristan	2015	Skolnick Architectur e Design Partnership	35 000 ft ² (3,250 m ²)	
Tasarım Müzesi	Tasarım	Kensington Londra UNITED KINGDOM	(1989) 2016 Tekrar Açıldı	John Pawson OMA Willmott Dixon Interiors	110.000 ft ² (10.219,33 m ²)	
Corning Cam Müzesi	Cam	Corning Newyork ABD	(1951) 2015 Son Yenile me	Thomas Phifer and Partners/ Harrison Abramovitz	100.000 ft ² (9.290,304 m ²)	
Anderson-Abruzzo Uluslararası Balon Müzesi	Balon	Albuquerque ABD	2005	Gerald A.Martin Ltd.	59 000 m ²	

4.1. Popüler Kültür Müzesi (Museum of Pop Culture/MoPOP)

2016 yılına kadar Deneyimsel Müzik Projesi (Experience Music Project, EMP) olarak da isimlendirilen Popüler Kültür Müzesi (Museum of Pop Culture, MoPOP), Frank Gehry tarafından Seattle Center adı verilen bir sanat kompleksi içerisine tasarlanmıştır. Yapım yılı 1995-2000'dir. Müze, Seattle doğumlu Rock müzisyenleri hatırlatmak ve ziyaretçilere müzik deneyimi sunmak amacıyla yapılmıştır. Friedmen (1999), Gehry'nin tasarımında Rock Müzisyen Jimi Hendrix'in müziği ve felsefesi ile ilgilendiğini, ayrıca elektronik müzikten ilham aldığını ifade etmiştir. (Keskinalemdar, 2011).

Müze tasarımında kullanılan düzensiz formlar, geçirgen plan kurgusu, sürekli yenilenen ve birbiri ile kesişen mekanlar sayesinde ziyaretçilere birer eğlence evi deneyimi sunulmaktadır. Müze, müziğin devingen yapısını tasarımında kullanarak kelimeler ile ifade edilemeyen duyguları işitsel bir deneyim ile aktaran yeni bir dil oluşturmayı hedeflemektedir (Myhre, 2005). Böylece Popüler Kültür Müzesi, geleneksel müze tanımından farklı, yenilikçi fikirlere açık, çağdaş öğrenme yöntemlerini uygulayan bir yapı olmuştur (Bruce, 2006).

Çizelge 4.2. Proje (Yeni Müzeler) ve Müze (Geleneksel Müzeler) Karşılaştırması (Bruce, 2006)

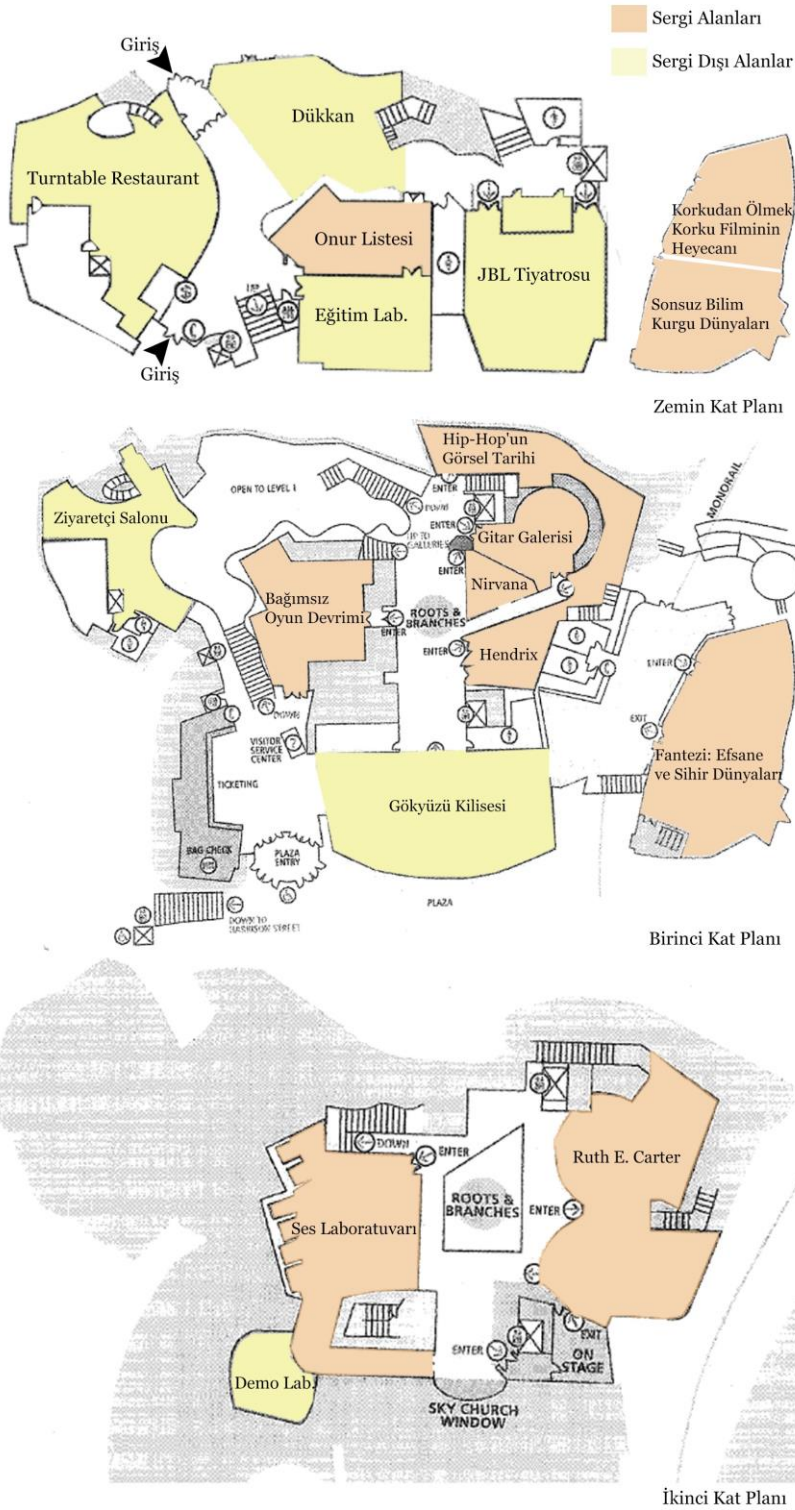
	PROJE	MÜZE
DEĞERLER	Popüler	Seçkin
	Deneysel	Sabit
	Eğlence	Ciddi
	Eğlenceli	Eğitici
	Oyun	İş
ZİYARETÇİ DENEYİMİ	Etkileşimli	Düşünceli
	Duyusal	Zihinsel
	Sürükleyici	Pasif
	Katılımcı	Gözlemci
	Kutlama	Düzenleme
	Sosyal	Yalnız
KURUMSAL SUNUM	Yenilikçi	Geleneksel
	Yüksek Teknoloji, Medya	Eserler
	Keşif/Çoklu Bakış Açıları	Yetkili/Kurumsal Bakış Açısı
	Gürültü	Sessizlik

Bruce (2006) Popüler Kültür Müzesi hakkındaki incelemesinde yeni ve eski müze üzerine bazı farklılıklar tespit etmiştir (Çizelge 4.2). “Proje” olarak isimlendirilen yeni müzeyi ‘popüler, deneysel ve eğlenceli’ olarak tanımlarken, geleneksel müzeyi ‘statik, ciddi ve seçkin’ olarak yorumlamıştır. Bu tanımlara göre ziyaretçinin rolünü ise yeni müzede ‘katılımcı, sosyal ve duyuşsal’ olarak, eski müzede ‘zihinsel, pasif ve yalnız’ olarak gözlemlemiştir. Bunlara ek olarak, yeni müzenin tapınak yerine bir cazibe merkezi olarak sunulduğunu tespit etmiştir (Bruce, 2006).

Zemin kat planı incelendiğinde (Şekil 4.1) müze ziyaretçileri için ana cadde girişi ve grup girişi olarak uzmanlaşmış çeşitli erişim alternatifleri görülmektedir. Müze içinden ve dışından kullanılabilen dükkan ve restoran bu katta bulunmaktadır. Restoran ikinci katta da devam etmektedir ve içerisindeki sahne çeşitli performanslar için kullanılmaktadır. Tur grupları için tasarlanan girişin hemen karşısında ‘Onur Listesi (Hall of Fame)’ sergisi bulunur. Eğitim Laboratuvarı ise sergilere ek olarak müzik bilgisini geliştirmek isteyen ziyaretçiler için tasarlanmıştır. Müzenin alt katında film gösterimleri için oditoryum ve dersler için iki adet sınıf bulunmaktadır (URL-2). Ziyaretçiler zemin katta bulunan ‘Onur Listesi’ sergisini gezdikten sonra ikinci kata çıkmaktadır.

İkinci katta ‘Kökler ve Dallar (Roots and Branches)’ isimli, kullanılmayan müzik aletlerinden oluşan enstalasyon çalışması ziyaretçileri karşılamaktadır. Gökyüzü Kilisesi bölümü ise Jimmy Hendrix’in her insanın müziğin çatısı altında bir araya gelme felsefesinden esinlenerek tasarlanmıştır. ‘Bağımsız Oyun Devrimi (Indie Game Revolution)’ sergisinde ziyaretçiler kırktan fazla bağımsız video oyunu geliştiricisi, tasarımcısı, kodlayıcısı, bestecisi ve eleştirmeninin hikayelerine tanık olmaktadır. Yeni bir tür oyuncunun oyun tarihinde nasıl iz bıraktığını keşfetmektedirler. İkinci katta bulunan ‘Fantezi (Fantasy)’ sergisinden inilerek ulaşılan ‘Sonsuz Bilim Kurgu Dünyaları (Infinite Worlds of Science Fiction)’ sergisinde ise ziyaretçiler uzay medeniyetlerini ve çok sayıda alternatif evrenleri keşfedebilirler. Bilim kurgu hikayelerinin nasıl oluştuğunu gözlemleyebilir, uzayla ilgili sırları ortaya çıkarmaya çalışabilirler. Devamında ise korku sinemasındaki en korkunç canavarların keşfedileceği ‘Korkudan Ölmek: Korku Filminin Heyecanı (Scared to Death: The Thrill of Horror Film)’ sergisine geçilmektedir. Üçüncü katta yer alan Ses Laboratuvarı ise “İçinizdeki müzisyeni dışarı çıkıp çalmaya davet edin” sloganı ile ziyaretçilere enstrüman çalma ve kendi yaptıkları müzikleri kaydetme fırsatı sunan bir bölümdür. Çeşitli multimedya kurulumları ve etkileşimli alanlarla elektrogitar, davul gibi rock’n roll araçlarını

tanıyabilmektedirler (Çizelge 4.3). Ayrıca şarkılarını stüdyoda kaydedip arkadaşları ile paylaşabilmektedirler (URL-3).



Şekil 4.1. MoPOP kat planları (Keskinalemdar, 2011) (Müze kat planları müzenin resmi web sitesindeki 2022 yılına ait haritalar (URL-4) ve Myhre (2005)'nin çalışmasında bulunan planlardan alınarak araştırmacı tarafından düzenlenmiştir.)

Çizelge 4.3. Popüler Kültür Müzesi aktif deneyim sunan sergiler

Sergiler	Aktif Deneyim Sunan Sergiler	Fiziksel Bağlam
Sonsuz Bilim Kurgu Dünyaları	Uzayın karanlığı, sergi mekanının karartılması ile yeniden üretilmiştir. Sergi objeleri aydınlatılarak hem çeperlerde hem de zemin üzerinde etrafından dolaşılacak şekilde yerleştirilmiştir.	Mekansal
(Infinite Worlds of Science Fiction)	Dokunma duyusunu aktive eden ekranlarda ziyaretçiler seçtikleri gezegenlerin görüntülerini üç boyutlu dönen bir kürenin üzerinde izleyebilmektedir. Ziyaretçiler sembolik bir uzay tünelinin içine girerek fiziksel olarak uzayda olmayı hissedebilmektedirler (Resim 4.1.a). Kinetik duyusunu harekete geçirerek gerçek boyutlu bir uzay gemisinin kokpitine girip kaptan olma hissini deneyimlemektedirler (Resim 4.1.b).	Duyusal
Bağımsız Oyun Devrimi	Karartılmış genel müze mekanının içerisinde irili ufaklı pikselleştirilmiş kübik formların havaya asılıp yere doğru indiği bulutsu düzenek içerisinde zemine yerleştirilmiş olan monitörler bulunmaktadır (Resim 4.1.c). Sergi mekanı sergilenen oyun temasını destekler nitelikte tasarlanmıştır.	Mekansal
(Indie Game Revolution)	Ziyaretçiler kendilerini bir bilgisayar oyunu içinde hissederek dünyanın dört bir yanından oyuncularla bilgisayar oyunlarını oynayabilirler.	Duyusal
Fantezi: Efsane ve Sihir Dünyaları	Sihir ve büyü dünyası temasına atıfta bulunularak sergi alanını karartılmıştır. Mekanın içinde birbirinden farklı kapılar ve geçitler yer almaktadır. Bölücü elemanlar olarak sabit duvarlar yerine farklı formlarda sergi objeleri kullanılmıştır. Örneğin pullarla kaplı Zırhlı Ağaç hem içindeki ayrılmış bölüme geçiş hem de büyü konulu bir sergi nesnesidir (Resim 4.1.d).	Mekansal
(Fantasy: Worlds of Myth and Magic)	Ziyaretçiler Seattle Opera tarafından tasarlanan bir ejderhayı besleyebilirler. Beden ile hareket duyusunu aktive edecek sergide tünelin içinden geçme eylemini deneyebilirler. İşitsel olarak sergiye doğa ve kuş sesleri eşlik etmektedir.	Duyusal
Korkudan Ölmek: Korku Filminin Heyecanı	Sergi alanı kendi içerisinde birden fazla küçük bölümlere ayrılmıştır. Bölücü olarak müzenin diğer sergilerinde olduğu gibi zemine yerleştirilen, etrafında dolaşılabilir ve içine girilebilen farklı formlarda sergi objeleri kullanılmıştır. Örneğin dairesel bir katedral alanı, yukarıdan aşağı sarkan cesetlerden oluşan bir katilin evi bunlardan bazılarıdır (Resim 4.1.e).	Mekansal
(Scared to Death: The Thrill of Horror Film)	Ziyaretçiler karartılmış ve yüksek sesli galeride dolaşırken heyecan ve korku duygularını hissedebilirler. Kinetik olarak bedenlerini kullanarak bir vampirin inine girebilir, zombilerin ve asılı duran cesetlerin içinden geçebilirler. Bir tabutun içine girerek kendilerini vampir gibi hissedebilirler (Resim 4.1.f).	Duyusal

Çizelge 4.3. (devam) Popüler Kültür Müzesi aktif deneyim sunan sergiler

Sergiler	Aktif Deneyim Sunan Sergiler	Fiziksel Bağlam
Ses Laboratuvarı (Sound Lab)	Sergi alanı her biri kendi içinde farklı enstrümanlar sergileyen bölmelerden oluşmaktadır. Mekanın kendisinde müziği çağrıştıran bir özellik yoktur. Tasarım sadece objeleri taşımak ve birbirinden ayırtırmak amacı ile kurgulanmıştır (Resim 4.1.g). Dokunsal, işitsel ve görsel olarak enstrümanların dokusu, sesi ve özellikleri hakkında bilgi edinen ziyaretçilere müzik yapma deneyimi sunulmaktadır (Resim 4.1.h).	Mekansal Duyusal



Resim 4.1. (a) Sonsuz Bilim Kurgu Dünyaları Sergisi (URL-5) (b) Sonsuz Bilim Kurgu Dünyaları Sergisi (URL-6) (c) Bağımsız Oyun Devrimi Sergisi (URL-6) (d) Fantezi Sergisi (URL-7) (e) Korkudan Ölmek Sergisi (URL-8) (f) Korkudan Ölmek Sergisi (URL-6) (g) Ses Laboratuvarı (URL-9) (h) Ses Laboratuvarı (URL-6)

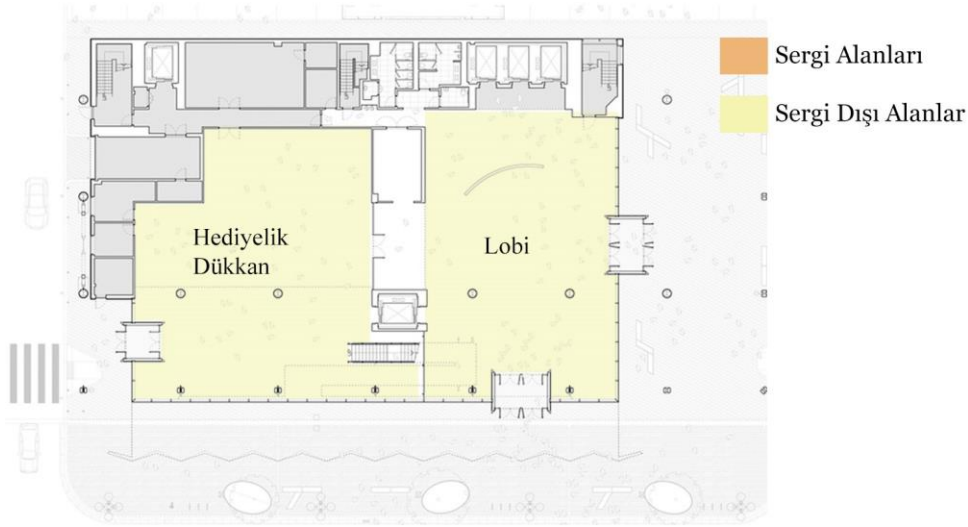
4.2. Uluslararası Casusluk Müzesi (International Spy Museum/SPY)

Uluslararası Casusluk Müzesi, 2002’de Washington DC’nin Penn Quarter semtinde açılmıştır. Daha sonra Rogers Stirk Harbour Partners tarafından yenilenerek L’Enfant Plaza’ya taşınmış ve 2019’da tekrar faaliyete geçmiştir. Alanı 140000 ft²’dir. Uluslararası Casusluk Müzesi, on yedi farklı dijital-fiziksel etkileşim ile ziyaretçilerini casusluk faaliyetlerine katılmaya ve casusluk tarihini keşfetmeye davet etmektedir. Ziyaretçiler müzede ilk olarak Casusluk Okulu sergisinde eğitim almakta ve ardından zaman yolculuğuna çıkarak casus olmayı deneyimlemektedir (Counts, 2009).

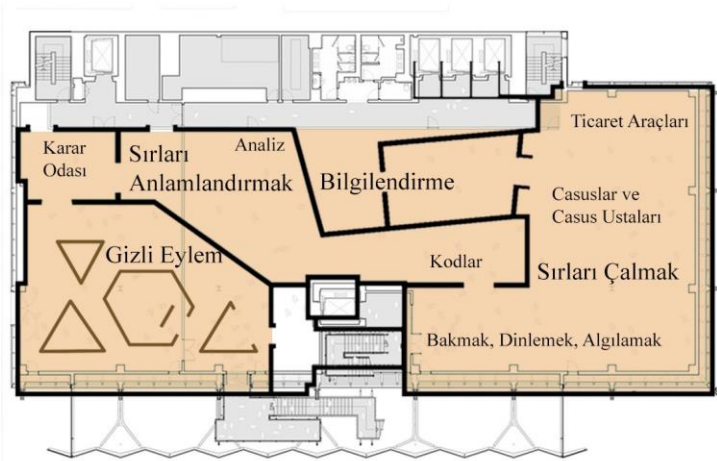
Mimari olarak yedi kattan oluşan müzenin güney-batı yönlerinde bulunan sergi mekanlarının cepheleri açılı bir formda yükselmektedir. Bu cephede yer alan ve katları birbirine bağlayan metal merdivenin etrafı cam bir atriyum ile kapatılmıştır. Sergi alanlarının dışında hediyelik dükkan, ofisler, etkinliklerin yapıldığı çatı terası ve zemin kata bağlı bir asma kat içerisinde konumlanan öğretmen ve öğrenciler için eğitim alanı olan atölyeler yer almaktadır. Kalıcı sergiler 3 ve 4. katlara dağıtılmıştır (URL-10).

Zemin katta bulunan girişler ile müzeye gelen ziyaretçiler lobide biletlerini alarak sergilerin başladığı 4. kata çıkmaktadır. İlk sergi olan ‘Bilgilendirme Merkezi (Briefing Center)’ ziyaretçilerin casusluk becerilerini test edecekleri müze yolculuğu için gizli görev rozetlerinin verildiği alandır. Devamında gizli bilgilerin nasıl toplandığını anlatan ‘Sırları Çalmak (Stealing Secrets)’ galerisi gelmektedir. Gezi rotasını takip ederek ‘Sırları Anlamlandırmak (Making Sense of Secrets)’ ve ‘Gizli Eylem (Covert Action)’ sergilerini de (Çizelge 4.4) deneyimleyen ziyaretçiler bir kat aşağı inerek diğer sergilere ulaşmaktadır (Şekil 4.2) (URL-11).

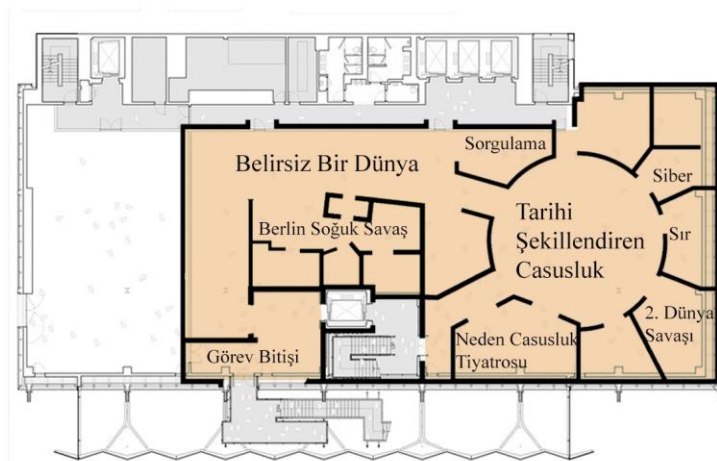
3. Kat planında kendi içerisinde küçük bölümlere ayrılmış ‘Tarihi Şekillendiren Casusluk (Spying That Shaped History)’ ve ‘Belirsiz Dünya (An Uncertain World)’ isminde iki adet kalıcı sergi yer almaktadır. Casusluk yolculuğunun son durağı ise bilgi alma merkezidir. Burada ziyaretçiler gizli görev rozetlerini alarak görevlerini kontrol edebilirler. Ayrıca en iyi iki casusluk becerilerini kendilerine e posta ile gönderebilirler. Sergiler bitince büyük bir merdiven ile zemin kattaki hediyelik dükkana geçen ziyaretçiler müze ziyaretlerini tamamlamaktadır (URL-11).



ZEMİN KAT PLANI



4. KAT PLANI



3. KAT PLANI

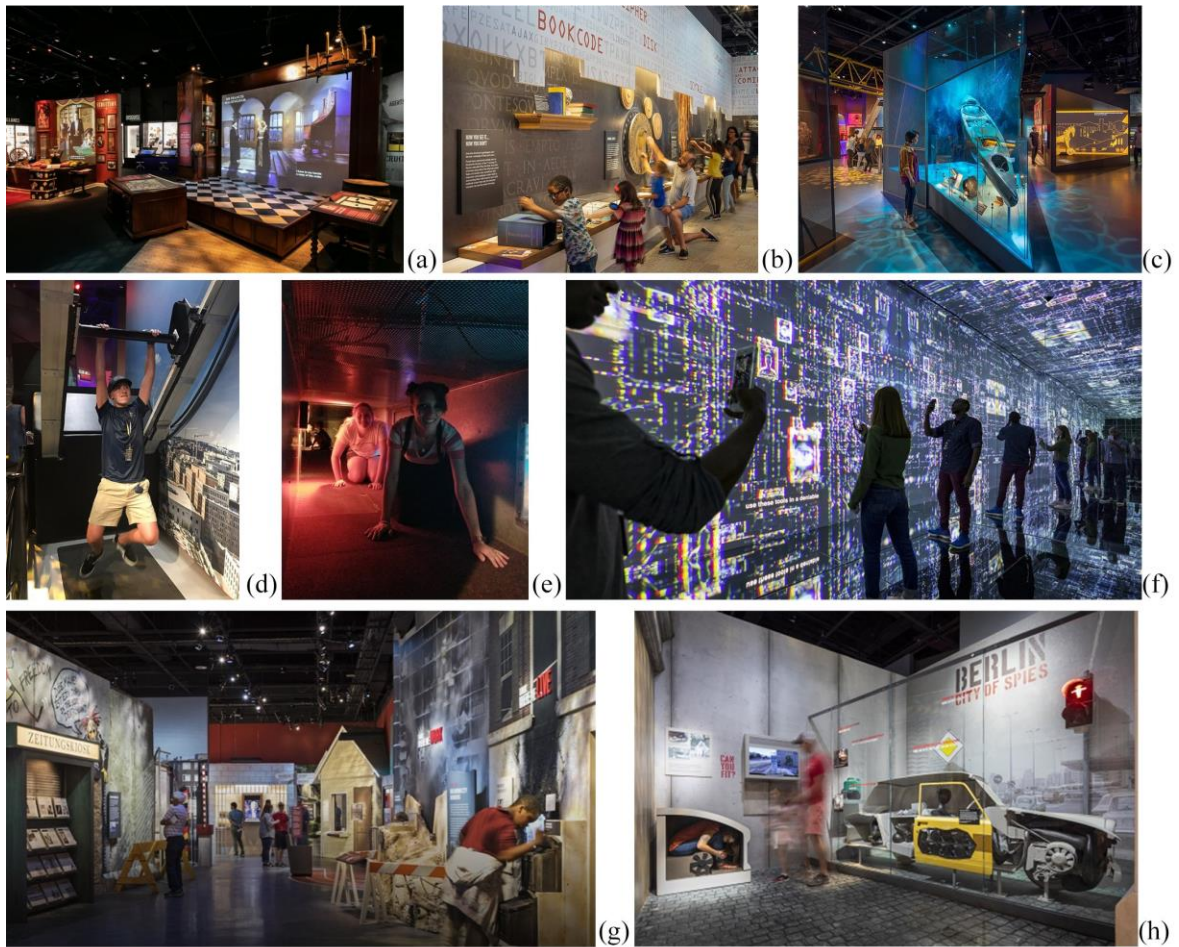
Şekil 4.2. Uluslararası Casusluk Müzesi kat planları (URL-10) (Kat planları, müzenin resmi web sitesinde bulunan şemalardan (URL-12) yararlanılarak araştırmacı tarafından düzenlenmiştir.)

Çizelge 4.4. Uluslararası Casusluk Müzesi aktif deneyim sunan sergiler

Sergiler	Aktif Deneyim Sunan Sergiler	Fiziksel Bağlam
Sırları Çalmak (Stealing secrets)	Sırların gizliliği temasına uygun olarak karartılmış bir mekandır. İki dikdörtgenin birleşmesi ile oluşan alanın içerisinde birbirine doğru akan, sınırları ayırtılamayan üç sergi bulunmaktadır. Sergi objeleri çoğunlukla düşeyde sunulmaktadır. Galeri içerisindeki boşluklarda zemine yerleştirilmiş, ziyaretçilere dolaşım rotası çizen sergi elemanları yer almaktadır (Resim 4.2.a).	Mekansal
	Görsel olarak izleyicinin dikkati hafıza testi ile ölçülmektedir. Dokunsal olarak elini bilinmeyen şüpheli bir kutunun üstüne koymak izleyicinin cesaretini arttırmaya yönelik bir deney olarak karşımıza çıkmaktadır. İşitsel olarak ise sergi boyunca ziyaretçilere çeşitli ses efektleri eşlik etmektedir.	Duyusal
Sırları Anlamak (Making Sense of Secrets)	Sırların ortaya çıktığı temaya uygun olarak daha aydınlık bir tasarıma sahiptir. Açılı ve tek yönlü formda olan sergide sırayla Kodlar, Analiz ve Karar Odasından oluşan akışkan ve tek yönlü bir dolaşıma sahiptir.	Mekansal
	Harekete bağlı olarak kurgulanan sergide ziyaretçiler, duvarlara ve çeşitli alanlara yerleştirilen gizli kodları nesneleri döndürerek, iterek, çekerek, yerinden oynatarak çözmeye çalışmaktadır (Resim 4.2.b). İşitsel olarak özellikle Karar Odasında yüksek ses efektleri kullanılmıştır.	Duyusal
Gizli Eylem (Covert Action)	Bir köşesi dışında kare formunda olan serginin içerisinde üçgen ve çokgen şeklinde küçük bölmeler yer almaktadır (Resim 4.2.c). Duvar çeperlerinde duran düşey sergilerin dışında zemine yerleştirilen üç boyutlu, etrafından gezilebilen kendi içerisinde aydınlatılmış objeler de bulunmaktadır.	Mekansal
	Fiziksel olarak kas gücü ve hareket gerektiren sistem ile ziyaretçiler, bir binada asılı kalmanın nasıl bir his olduğunu deneyimlemektedir. Böylece kendi fiziksel güçlerini ölçme fırsatı bulmaktadırlar (Resim 4.2.d). Bir diğer fiziksel deneyimde ise sergi içerisinde bulunan havalandırma kanalından çömelerek ve sessizce geçmeye çalışırlar (Resim 4.2.e).	Duyusal
Tarihi Şekillendiren Casusluk	Kare formundaki mekanın ortasında dairesel bir merkez ve merkezden dağılan odacıklarla beraber toplam 7 bölümden oluşmaktadır.	Mekansal
(Spying That Shaped History)	Bölmelerden biri olan Sonsuzluk Odası'nda ziyaretçiler fiziksel bedenleri ile internetin içinde olmanın nasıl bir his olduğunu duvar, zemin ve tavanda devam eden sanal görüntüler ile deneyimlemektedir (Resim 4.2.f).	Duyusal

Çizelge 4.4. (devam) Uluslararası Casusluk Müzesi aktif deneyim sunan sergiler

Sergiler	Aktif Deneyim Sunan Sergiler	Fiziksel Bağlam
Belirsiz Bir Dünya (An Uncertain World)	Köşeli formlardan oluşan galeride duvarlar ile ayrıışan daha küçük sergileme mekanları yer almaktadır (Resim 4.2.g). Görme duyusunu aktive etmek ve dikkati ölçmek için ziyaretçilerden Palast Otel odasındaki gizli kamerayı bulması istenmektedir. Bir casus gibi hissederek kontrol noktasındaki köpeği atlatmayı denerler. Kinetik olarak bedenlerini kullanarak gizlenmek amacıyla araba motoru boyutundaki kutunun içine saklanmayı deneyimlemektedirler (Resim 4.2.h).	Mekansal Duyusal



Resim 4.2. (a) Sırları Çalmak Sergisi (URL-13) (b) Sırları Anlamak Sergisi (URL-14) (c-d-e) Gizli Eylem Sergisi (URL-14) (f) Tarihi Şekillendiren Casusluk Sergisi (URL-15) (g-h) Belirsiz Bir Dünya Sergisi (URL-16)

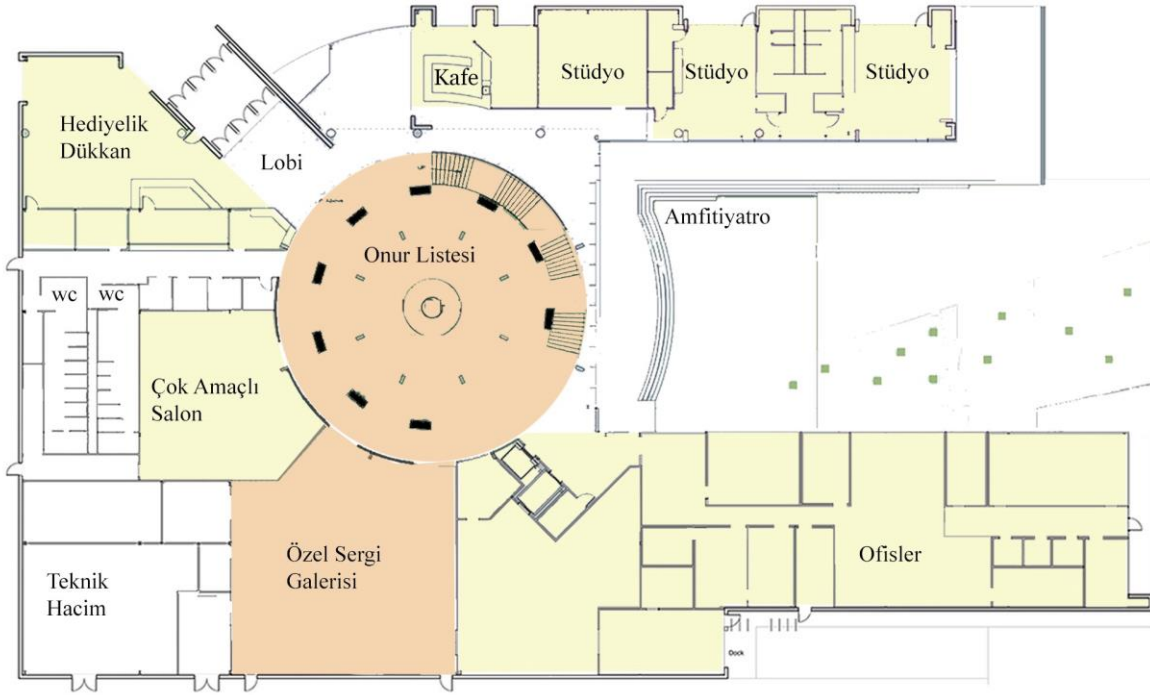
4.3. Mississippi Sanat ve Eğlence Deneyimi Müzesi (The MAX)

Mississippi Sanat ve Eğlence Deneyimi Müzesi 28 Nisan 2018’de Mississippi Meridian’da açılmıştır. 58.500 metrekarelik müze, Canizaro Cawthon Davis Architects ve Gallagher ve Associates ile birlikte LPK Architects tarafından tasarlanmıştır (URL-17). Müze isminde de belirtildiği gibi ziyaretçilerinin Mississippi sanatını ve sanatçılarını deneyimleyerek öğrenmesini önemsemektedir. İçerisinde bulunan etkileşimli sergiler ziyaretçileri dokunmaya ve diğer duyuuları kullanmaya yönlendirmektedir.

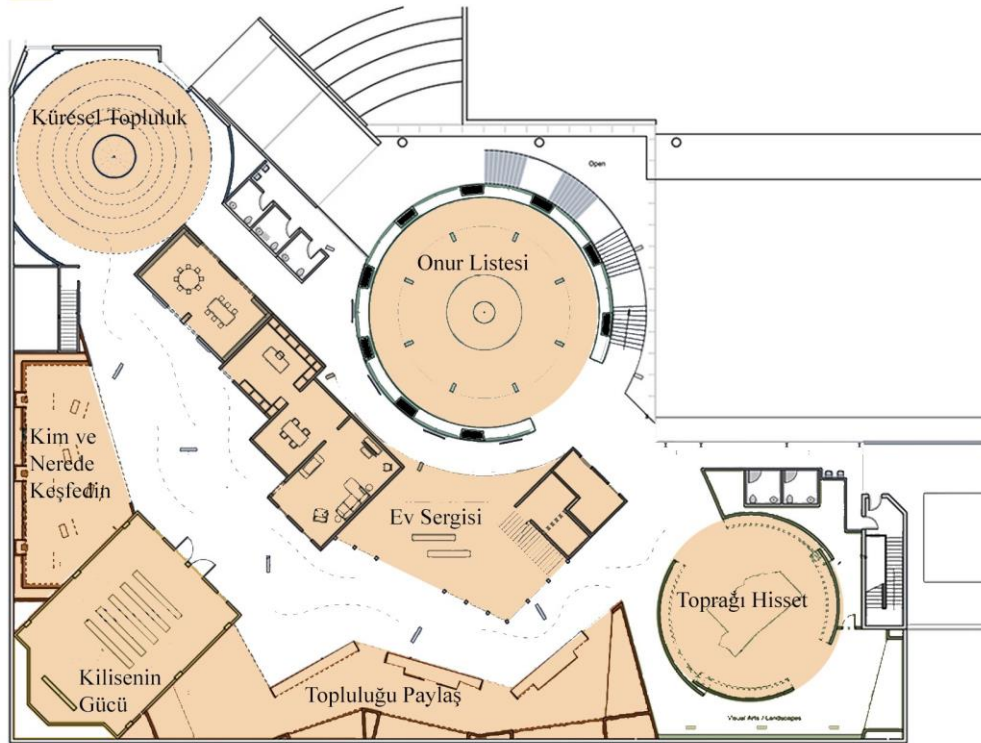
Müzenin mimari programında Mississippi’ye özgü “Arazi, Topluluk, Ev, Kilise, İnsanlar Yerler ve Küresel Topluluk” temalarından oluşan kalıcı sergiler ve iki galeriye ayrılmış geçici sergiler yer almaktadır. Sergilere ek olarak müze mağazası, yayın ve kayıt stüdyosu, üç boyutlu seramik ve çizim stüdyoları, çok amaçlı galeri, kat-çatı terası, avlusu ve açık hava amfi tiyatrosu bulunmaktadır (URL-18).

Zemin katta (Şekil 4.3) ilk olarak 16.000 metrekarelik interaktif bir alan olan ‘Onur Listesi (Hall of Fame)’ ziyaretçileri karşılamaktadır. 360 derecelik dairesel bu sergide dünyaca ünlü ve kökleri Mississippi’ye kadar uzanan sanatçıların yüzleri, eserleri ve hikayeleri ile multimedya bir ekran üzerinde aktarılmaktadır. İki kat yüksekliğinde olan bu rotunda içerisinde çoklu duyuusal etkileşimli deneyimler, dokunmatik ekranlar, sesler ve hareketli görüntüler bulunmaktadır (URL-19).

Birinci kata Onur Listesi sergisinden çıkılmaktadır. Üçgen formundaki kat planının bir köşesinde dairesel formdaki ‘Araziyi Hisset (Feel The Land)’ diğer köşesinde ise yine dairesel formda tasarlanan ‘Küresel Topluluk (The Global Community)’ yer almaktadır. Üçgenin dik köşesindeki sergi ise gerçek bir kilise görünümünde olan, içerisinde inançlarından ilham alan sanatçıların anlatıldığı ‘Kilisenin Gücü (The Power of Church)’dür. Çeperlere yerleştirilen ‘Kim ve Nerede Keşfedin (Explore Who and Where)’ ve ‘Topluluğu Paylaş (Share Community)’ galerileri bulunmaktadır. Tam merkezde yer alan ve etrafı sirkülasyon olarak düzenlenen ‘Ev (The Home)’ sergisi ise kendi içerisinde ayrılmış 3 odadan oluşmaktadır (Çizelge 4.5). Bu sergiye bitişik olarak el işi etkinliklerinin yapıldığı bir stüdyo mekanı vardır (URL-20).



Zemin Kat Planı



Birinci Kat Planı

Şekil 4.3. Mississippi Sanat ve Eğlence Deneyimi Müzesi kat planları (URL-17) (Kat planları yazar tarafından düzenlenmiştir.)

Çizelge 4.5. Mississippi Sanat ve Eğlence Deneyimi Müzesi aktif deneyim sunan sergiler

Sergiler	Aktif Deneyim Sunan Sergiler	Fiziksel Bağlam
Toprağı Hisset	Sergi alanı dairesel bir formdadır. İçerisinde sandal deneyimi için hazırlanmış bir kurgu yer alır. Sergi elemanı olarak sandal ve sandalın karşısındaki dairesel duvarda bulunan 360 derecelik ekranlar kullanılmıştır.	Mekansal
(Feel the Land)	Fiziksel olarak oturma eylemini gerçekleştiren ziyaretçilerin kinetik duyularını aktive etmektedir. Sandal yolculuğu sırasında işitsel, görsel ve dokunsal duyuların harekete geçeceği ses, görüntü ve gerçeklik hissi uyandıran rüzgar simülasyonu yapılmıştır. Böylece sanatçıların ilham aldıkları manzaralar gerçekçi bir şekilde ziyaretçilere sunulmuştur (Resim 4.3.a).	Duyusal
Sirkülasyon Alanı Sergisi	Sandal serginin çıkışında bulunan sirkülasyon alanı içerisinde kıvrımlı formda ayrııcı elemanlar yer almaktadır ve bu elemanların önünde sergileme objesi olarak interaktif ekranlar kullanılmıştır (Resim 4.3.b).	Mekansal
	Dokunsal olarak ziyaretçilere dijital bir ekran karşısında ellerini kullanarak çömlek tasarlama deneyimi sunulmaktadır. Yine bu ekranlarda ellerini kullanarak sandal sergisinden aldıkları ilham ile kendi eserlerini boyayıp şekillendirmektedirler (Resim 4.3.c).	Duyusal
Eve Geri Dön	Ev sergisinin girişinde içerisinde ikonik bir ağaç olan etrafı açık geniş bir hol bulunmaktadır. Serginin temasına uygun olarak tasarlanan mekanda insan ölçeğinde ahşap bir ev sunum objesi olarak kullanılmıştır. Hole küplerden oluşan oturma alanları ve çamaşır ipi şeklinde sergilenmiş dijital görüntüler yerleştirilmiştir (Resim 4.3.d).	Mekansal
(Go Back Home)	Holde yer alan büyük boy yumuşak oyun küpleri doğru bir şekilde birleştirildiğinde sanatçıların resimlerini oluşturmaktadır (Resim 4.3.e).	Duyusal
	Duvarlar ile bölümlere ayrılmış üç odadan oluşmaktadır. Bu bölümler ev konseptine uygun olarak mutfak, çalışma odası ve oturma odası mekanlarını ifade etmektedir. Üç oda birbiri içerisinden geçilerek gezilmektedir. Tavanda gerçek bir ev mimarisinde kullanılacak kırma çatı elemanı bulunmaktadır.	Mekansal
	Dokunsal olarak, mutfak bölümündeki interaktif masada aile yemeğini canlandıran ziyaretçiler, tabakların yerlerini değiştirebilir ve masada hareket oluşturabilirler (Resim 4.3.f). Diğer odada yer alan dijital daktilo sayesinde ziyaretçiler kendilerini yazar gibi hissedecekleri hikayeler kurgulayabilirler (Resim 4.3.g).	Duyusal
Topluluğu Paylaş	Zikzak şeklinde mekânsal bir forma sahiptir. Galeriye girmek için kullanılan kapılar ve bölücü duvarlar zemine yerleştirilen sergi elemanlarından oluşmaktadır.	Mekansal
(Share Community)	İşitsel ve dokunsal olarak deneyim sunan sergide bateri önüne oturan ziyaretçiler kulaklıklarını takarak istedikleri müzikleri çalabilmekte ve sevdikleri sanatçılara eşlik edebilmektedir (Resim 4.3.h). Ayrıca şehir tiyatrosu sahnesi şeklindeki sergide ziyaretçiler ellerini kullanarak kuklalar ile kendi oyunlarını tasarlamaktadır (Resim 4.3.i).	Duyusal



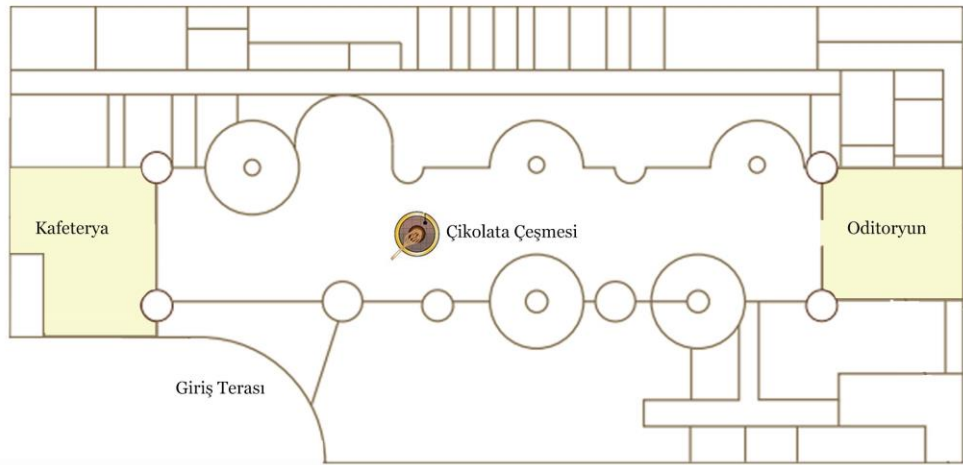
Resim 4.3. (a) Sandal Sergisi (URL-20) (b) Çanak Çömlek Sergisi (URL-21) (c) Çanak Çömlek Sergisi (URL-20) (d) Ev Sergisi (URL-22) (e) Ev Sergisi (URL-21) (f) Ev Sergisi (URL-20) (g) Ev Sergisi (URL-23) (h) Topluluğu Paylaş Sergisi (URL-24) (i) Topluluğu Paylaş Sergisi (URL-22)

4.4. Lindt Çikolata Evi Müzesi (Lindt Home of Chocolate Museum)

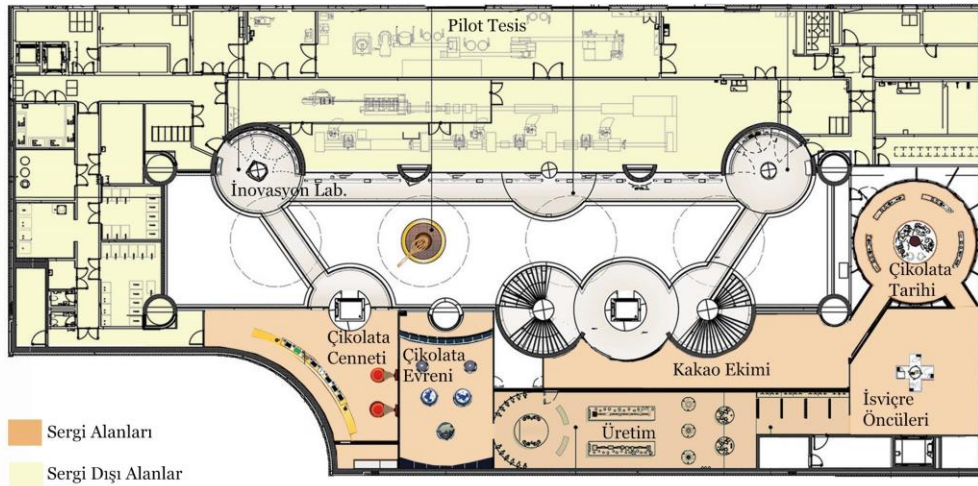
Lindt Çikolata Evi Müzesi, İsviçreli çikolata üreticisi olan Lindt ve Sprüngli'nin genel merkez kompleksinde fabrika, depo ve ofis binası yapılarının içerisinde bulunmaktadır. Lindt Çikolata Yetkinlik Vakfı (The Lindt Chocolate Competence Foundation) tarafından yaptırılmıştır. Çikolata müzesinin mimarları Christ ve Gantenbein'dir ve sergi tasarımı Atelier Brückner üstlenmiştir. 2020 yılında İsviçre Kilchberg'de açılan müze, kullanıcı odaklı ve deneysel sergileri ile ziyaretçileri kendisine çekmektedir. Etkileşimli sergilerin yanı sıra yeni çikolata tarifleri için araştırma ve geliştirme tesisi, üretim tesisi, çikolata dükkanı, kafe ve ofisler bulunmaktadır (URL-25). Ayrıca ziyaretçilerin uzman rehberler eşliğinde kendi çikolatalarını yapabilecekleri çikolata kursları düzenlenmektedir (URL-26).

Müze mimarisi, çevresindeki endüstri yapılarına uyumlu olacak şekilde dikdörtgen bir kütleyle sahiptir. Yapının güneydoğu köşesinde geriye çekilerek giriş tanımlanmış ve halka açık bir avlu oluşturulmuştur. Dikdörtgen kütlede 64 metre uzunluğunda, 15 metre yüksekliğinde ve 13 metre genişliğinde bir atriyum yer almaktadır. Atriyumun merkezinde Atelier Brückner tarafından tasarlanan dokuz metre yüksekliğinde çikolata çeşmesi şeklinde enstalasyon çalışması yer almaktadır. Atriyuma bakan iç çeperdeki yuvarlak taşıyıcı sütunlar ve duvarlar ile akışkan-esnek mekanlar oluşturulmuştur (URL-25).

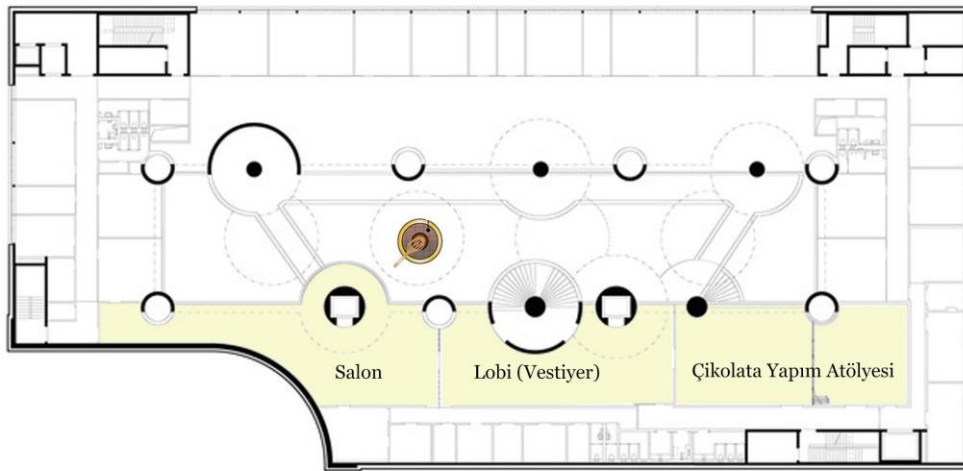
Zemin kattaki (Şekil 4.4) dairesel cepheden müzeye giriş yapan ziyaretçiler biletlerini alarak bütün sergilerin olduğu birinci kata çıkmaktadır. Bu sergiler ses, koku, medya istasyonları ve ziyaretçi katılım sistemleri ile izleyicileri bir yolculuğa davet etmektedir. İlk olarak kakao çekirdeklerinin yetiştirilmesi, hasadı, fermantasyonu ve kurutulması hakkında bilgilerin bulunduğu 'Kakao Ekimi (Cocoa Cultivation)' ziyaret edilmektedir. Ardından çikolatanın kökenine yapılan yolculuk ile kakaonun Avrupa'yı nasıl fethettiğini konu edinen "Çikolata Tarihi (Chocolate History)" galerisi gelmektedir. Devamında 'İsviçreli Çikolata Öncüleri (The Swiss Pioneers)' ile tanışan ziyaretçiler modern bir fabrika sisteminden oluşan 'Üretim Odası (Chocolate production)'na gelmektedir. Son olarak 'Çikolata Evreni (Chocolate Cosmos)' ve 'Çikolata Cenneti (Chocolate Heaven)' (Çizelge 4.6) ile yolculuklarına devam eden ziyaretçiler, fuayede bulunan köprüyü geçip İnovasyon Laboratuvarını izleyerek turlarını tamamlamaktadır (URL-27).



Zemin Kat Planı



Birinci Kat Planı

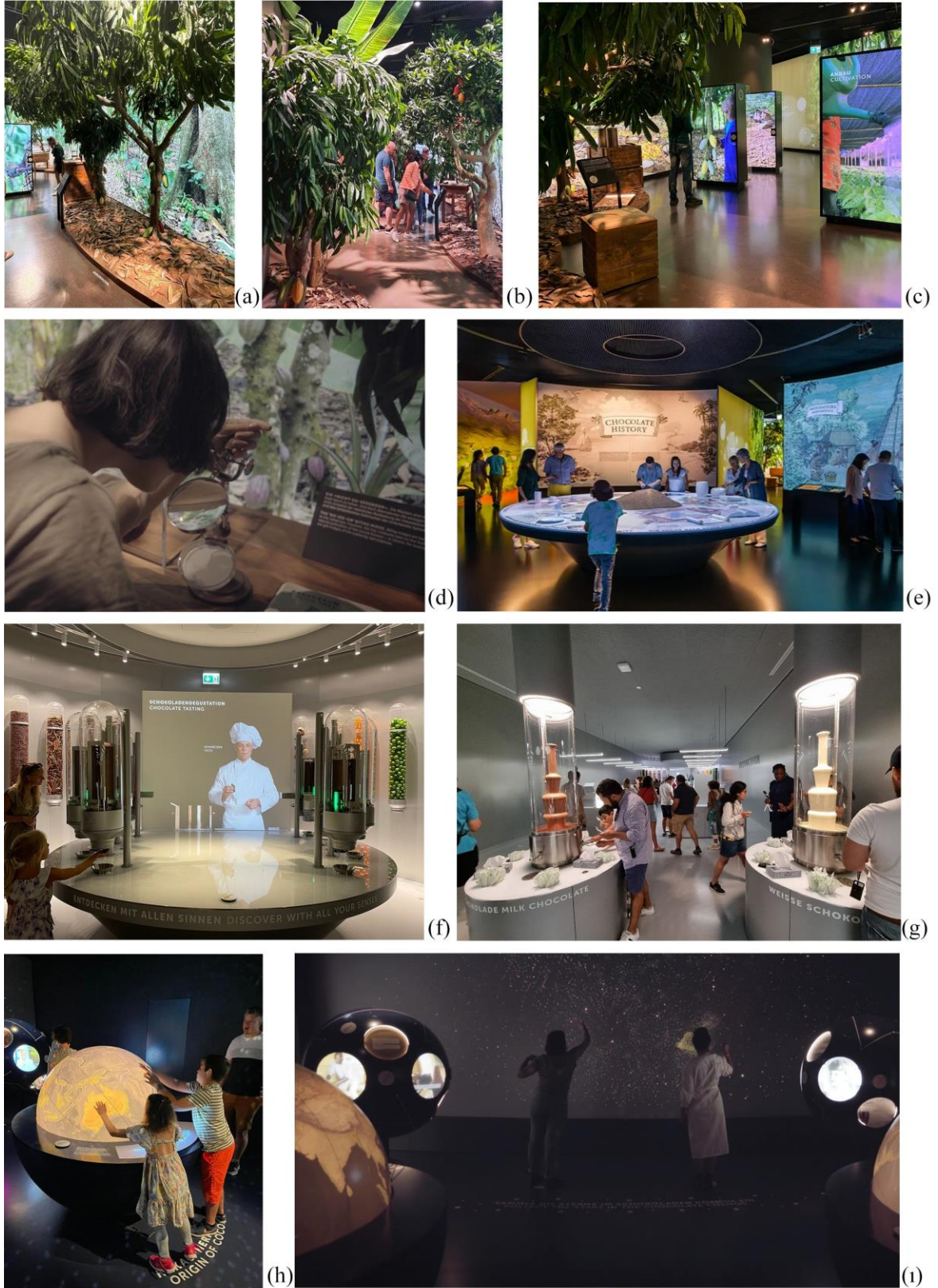


İkinci Kat Planı

Şekil 4.4. Lindt Çikolata Evi Müzesi kat planları (URL-25) (Kat planları Atelier Brückner'in şematik planı (URL-27) ve müzenin etkinlik broşüründen (URL-28) yararlanılarak araştırmacı tarafından düzenlenmiştir.)

Çizelge 4.6. Lindt Çikolata Evi Müzesi aktif deneyim sunan sergiler

Sergiler	Aktif Deneyim Sunan Sergiler	Fiziksel Bağlam
Kakao Ekimi (Cocoa Cultivation)	Ana formu dikdörtgen olan serginin bir kenarında dairesel duvarlar bulunmaktadır. Mekanın çeperlerine kakaonun yetiştiği botanik ortamı yansıtan ağaçlar yerleştirilmiştir. Duvarlarda ise boydan boya Gana'daki orman görüntüleri yer alır (Resim 4.4.a.b). Galerinin içerisinde zemine yerleştirilen insan boyutundaki dijital ekranlar da belirli aralıklarla sergi objeleri olarak yerleştirilmiştir (Resim 4.4.c).	Mekansal
	İşitsel olarak Gana'daki ormanlık ortam hissini uyandıracak şekilde kuş sesleri sergi boyunca devam etmektedir. Dokunma duyusuna izin veren sergide ziyaretçiler kakao ağaçların ve üzerlerinde bulunan kakaoların dokularını hissedebilirler. Görme duyusu ile mikroskopları kullanarak kakaoyu daha yakından inceleyebilirler (Resim 4.4.d).	Duyusal
Çikolata Tarihi (Chocolate History)	Dairesel bir alandır. Duvarların tamamı ve mekanın tam ortasına yerleştirilen dairesel formdaki masa sergileme elemanları olarak kullanılmıştır (Resim 4.4.e).	Mekansal
	Görsel ve işitsel olarak duvarda yer alan panoramik ekranda tarihsel görüntüler sesli bir şekilde hareket etmektedir. Dokunsal duyuyu aktive eden etkileşimli masada ise ziyaretçiler kakao öğütme deneyimini gerçekleştirmektedir.	Duyusal
Üretim (Production)	Bir koridordan geçerek ulaşılan çikolata üretim sergisi dikdörtgen formdadır. Sergi temasına uygun olarak gerçek bir fabrika ortamından ilham alarak tasarlanmıştır. Sergi objeleri zeminde etrafından izlenecek şekilde yerleştirilmiştir. Galeri dairesel bir formda sergilenen çikolata tüpleri ile son bulmaktadır (Resim 4.4.f).	Mekansal
	Tatma duyusunu öne çıkaran bu sergide ziyaretçiler, çikolata şelalelerinden ve içerisi çikolata dolu tüplerden kendi zevklerine göre tadım yapabilmektedir (Resim 4.4.g). Ayrıca dokunsal dijital ekranlarda istedikleri çikolatayı oluşturabilirler.	Duyusal
Çikolata Evreni (Chocolate Cosmos)	Evren ortamını oluşturmak için karartılan sergide sergi elemanları olarak gezegen formunda üç boyutlu objeler yerleştirilmiştir. Dikdörtgen formundaki mekanın kısa kenarlarına boydan boya dijital görüntü perdeleri eklenmiştir.	Mekansal
	Dokunsal ve kinetik olarak çikolata evreninde bulunan gezegenlere dokunmak ve onları döndürmek mümkündür (Resim 4.4.h). Bedensel hareketi aktive eden sergide etkileşimli duvarda ziyaretçilerin hareketlerine göre değişen ışıklar vardır (Resim 4.4.i).	Duyusal



Resim 4.4. (a-b-c) Kakao Ekimi Sergisi (URL-29) (d) Kakao Ekimi Sergisi (URL-27) (e) Çikolata Tarihi Sergisi (URL-26) (f-g) Üretim Sergisi (URL-29) (h) Çikolata Evreni Sergisi (URL-29) (i) Çikolata Evreni Sergisi (URL-27)

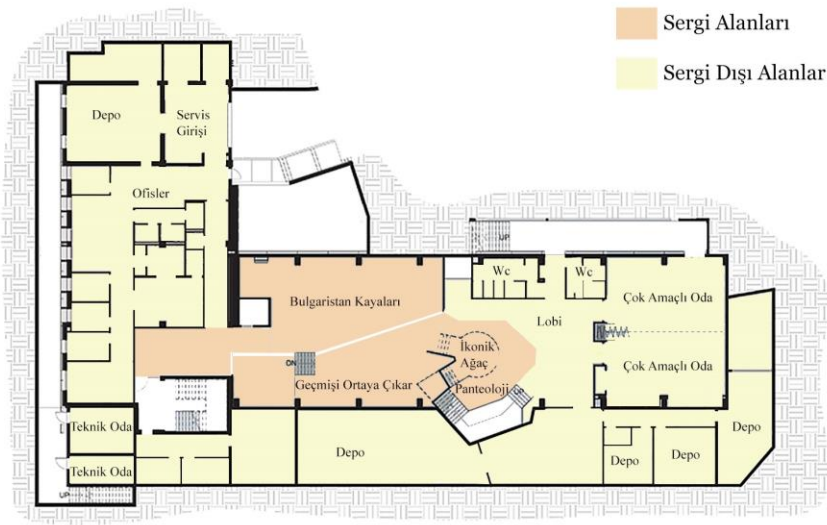
4.5. Muzeiko Çocuk Bilim Keşif Merkezi (Muzeiko Children's Science Discovery Center)

Bulgaristan'ın başkenti Sofya'da 2015 yılında inşa edilen müze Skolnick Architecture Design Partnership tarafından tasarlanmıştır. Alanı 35000 ft²'tir (3,250 m²). Kelime anlamı olarak Muzeiko “küçük müze” demektir. Bulgaristan'ın ilk çocuk müzesidir. Müze Amerikan Vakfı tarafından, aile ve çocukların eğitimini desteklemek amacıyla Amerika'da bulunan çocuk müzeleri örnek alınarak kurulmuştur. 2015 yılında “Yılın Eğitim Binası” ödülünü kazanmıştır (URL-30).

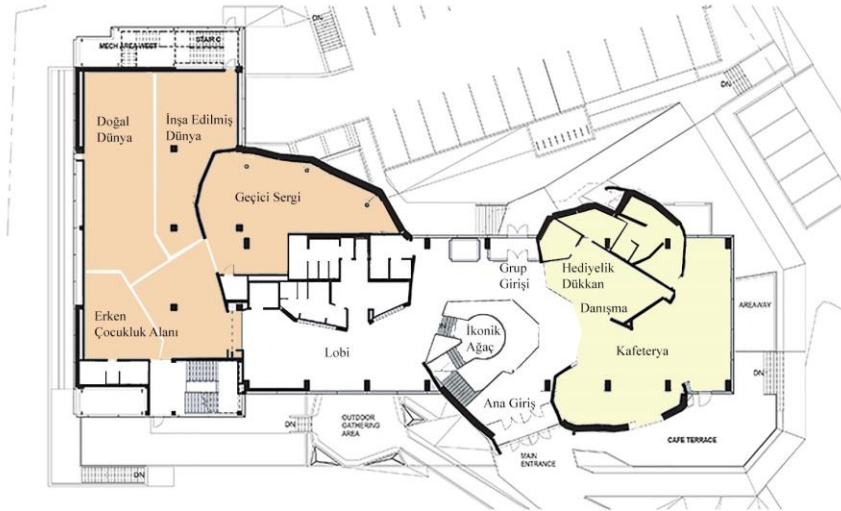
Eğitim felsefesi bakımından Muzeiko, John Dewey, Jean Piaget ve Maria Montessori gibi düşünürlerin çalışmalarından ilham alan sergiler bulunmaktadır. Özellikle çocuklarda merak uyandırmayı ve onları yaratıcığa teşvik etmeyi önemsemektedir. Öğrenmeyi oyun ve eğlence ile birleştirerek çocuklar kadar yetişkinlerin de keyif alabileceği sergiler içeren bir müze olmayı hedeflemiştir (URL-31).

Mimari açıdan müze, Bulgaristan'ın dağlık yapısından esinlenerek “küçük dağlar” teması ile tasarlanmıştır. Cephedeki soyut renk ve desenler, Bulgaristan'ın geleneksel zanaatlarından olan tekstil, seramik ve ahşap oymacılığına atıfta bulunmaktadır. Ayrıca iç mekanı dışarıya yansıtan şeffaf ve geniş camlardan oluşan cepheler sayesinde Bulgaristan'ın anıtsal ve heybetli müzelerinden ayrılarak ziyaretçilerine karşı açıklık hissi vermeyi amaçlamıştır (URL-32).

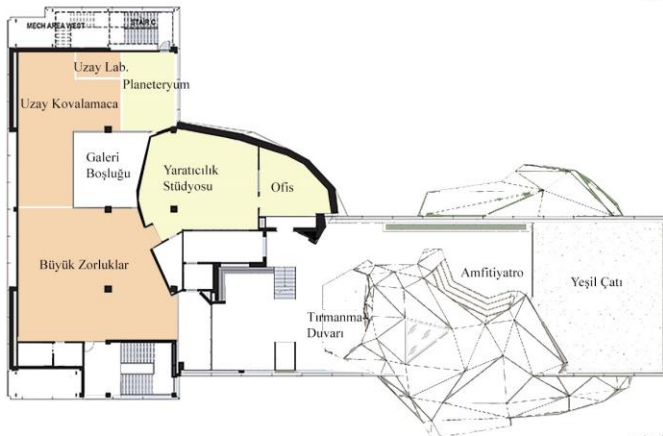
Zemin katta (Şekil 4.5) ana giriş ve grup girişi olarak farklılaşmış iki erişim alternatifi bulunmaktadır. Ziyaretçileri ilk olarak içerisinde gizli nesnelerin olduğu, üç katı birbirine bağlayan İkonik Ağaç enstalasyonu karşılamaktadır. Müze turuna ilk olarak bodrum katta bulunan, geçmiş zaman temalı sergilerinden başlanmaktadır (Çizelge 4.7). Bu kattaki üç sergide fosiller, arkeolojik kazılar, volkan patlamaları ve deprem gibi konular yer almaktadır. Zemin katta şimdiki zamanı ifade eden doğa ve şehir sergileri yer alırken birinci katta son teknolojik gelişmelerin keşfedildiği uzay ve gelecek temalı sergiler bulunmaktadır. Böylece ziyaretçiler binanın içerisinde zamanda ve mekanda yolculuk yapmaktadır (URL-33). Sergi alanlarına ek olarak bilim oyun alanı, yeşil bir çatı, tırmanma duvarı, yağmur bahçesi, açık hava etkinlik alanları ve amfi tiyatro gibi sosyalleşme alanları yer almaktadır (URL-32).



BODRUM KAT PLANI



ZEMİN KAT PLANI



BİRİNCİ KAT PLANI

Şekil 4.5. Muzeiko Çocuk Bilim Keşif Merkezi kat planları (URL-32) (Kat planları Muzeiko resmi web sitesindeki haritalar (URL-34) ile eşleştirilerek araştırmacı tarafından düzenlenmiştir.)

Çizelge 4.7. Muzeiko Çocuk Bilim Keşif Merkezi aktif deneyim sunan sergiler

Sergiler	Aktif Deneyim Sunan Sergiler	Fiziksel Bağlam
Paleontoloji	İkonik ağacın hizasında ve bodrum katta yer alan serginin sınırlarını zemin kata ulaşan merdivenler belirlemiştir. Sergi girişi, arkeoloji temasına uygun olarak hortumlu bir hayvan olan Deinotherium'un bacağı şeklinde tasarlanmıştır. Kapı yerine renkli sünger elemanlar kullanılmıştır.	Mekansal
(Paleontology)	Görsel dikkati aktive eden sergide ziyaretçiler kendi bacak boyları ile Deinotherium'un bacak boyunu karşılaştırabilirler (Resim 4.5.a). Dokunma duyusu ile öğrenmeyi destekleyen ve duvara yerleştirilen fosil şeklindeki puzzle parçalarını tamamlayabilirler (Resim 4.5.b).	Duyusal
Geçmiş Ortaya Çıkar	Sergi kendi içerisinde 4-5 basamaklı bir merdiven ile birlikte kademeli olarak tasarlanmıştır. Serginin iç mekanı geçmiş temasını yansıtacak şekilde tuğla ve ortaçağa ait görsellerin olduğu duvar kağıtları ile kaplanmıştır (Resim 4.5.c).	Mekansal
(Uncover Your Past)	Dokunma duyusu ile ziyaretçiler toprak altında kalan arkeolojik hazineleri kazarak çıkarmayı deneyimlemektedir (Resim 4.5.d). Roma dönemine ait kostümleri giyerek o dönemde yaşıyormuş gibi hissedebilirler (Resim 4.5.e). Kinetik duyusunu kullanarak Roma döneminden bir bulmacayı bir araya getirebilir, oyunlar oynayabilir ve tarih öncesi bir ev inşa edebilirler.	Duyusal
Bulgaristan Kayaları	Sergi konusu olan kayalıkları andıracak şekilde bir mağara içini andıran duvarlar ve tavanlardan oluşmaktadır. Sarkıtlar ve dikitler ile beraber yer altını aldırان bu alan aynı zamanda sergi elemanı olarak tasarlanmıştır (Resim 4.5.f).	Mekansal
(Bulgaria Rocks)	Kinetik duyusunu aktive eden sergide ziyaretçiler deprem oluşturmak için hazırlanan platformun üstünde zıplayarak karşılarındaki ekranda bulunan nesneleri devirebilirler (Resim 4.5.g). Yine zıplayarak volkan patlamasına sebep olabilirler. Dokunsal olarak ise bir volkan dağının yüzeyini tanıyabilirler (Resim 4.5.h). Kas güçlerini kullanarak kaya parçalarını raylı sisteme koyarak işlemden geçmesini sağlayabilirler (Resim 4.5.i.j).	Duyusal
Doğal Dünya	Dikdörtgen forma sahip, kahverengi ve yeşil gibi doğayı yansıtan renkler kullanılan bir alandır. Duvarlarda ağaç ve dağ formlarından oluşan kabartmalar sergileme elemanı olarak kullanılmıştır. Aynı şekilde kolonlar da ağaç formunda kaplanmıştır (Resim 4.5.k).	Mekansal
(Natural World)	İşitsel açıdan desteklenen sergide ziyaretçilere kuş ve doğa sesleri eşlik etmektedir. Kinetik duyusunu kullandıran alanda ise ziyaretçilerin zıplayarak bir puma, çekirge veya kaplumbağadan hangisi geçebileceğini test etmesi sağlanır (Resim 4.5.l). Empati kurarak öğreten sergi elemanları sayesinde bir böcek kabuğunun içine girebilir ya da hayvan kafası maketleri içinden etrafa bakabilirler (Resim 4.5.m).	Duyusal

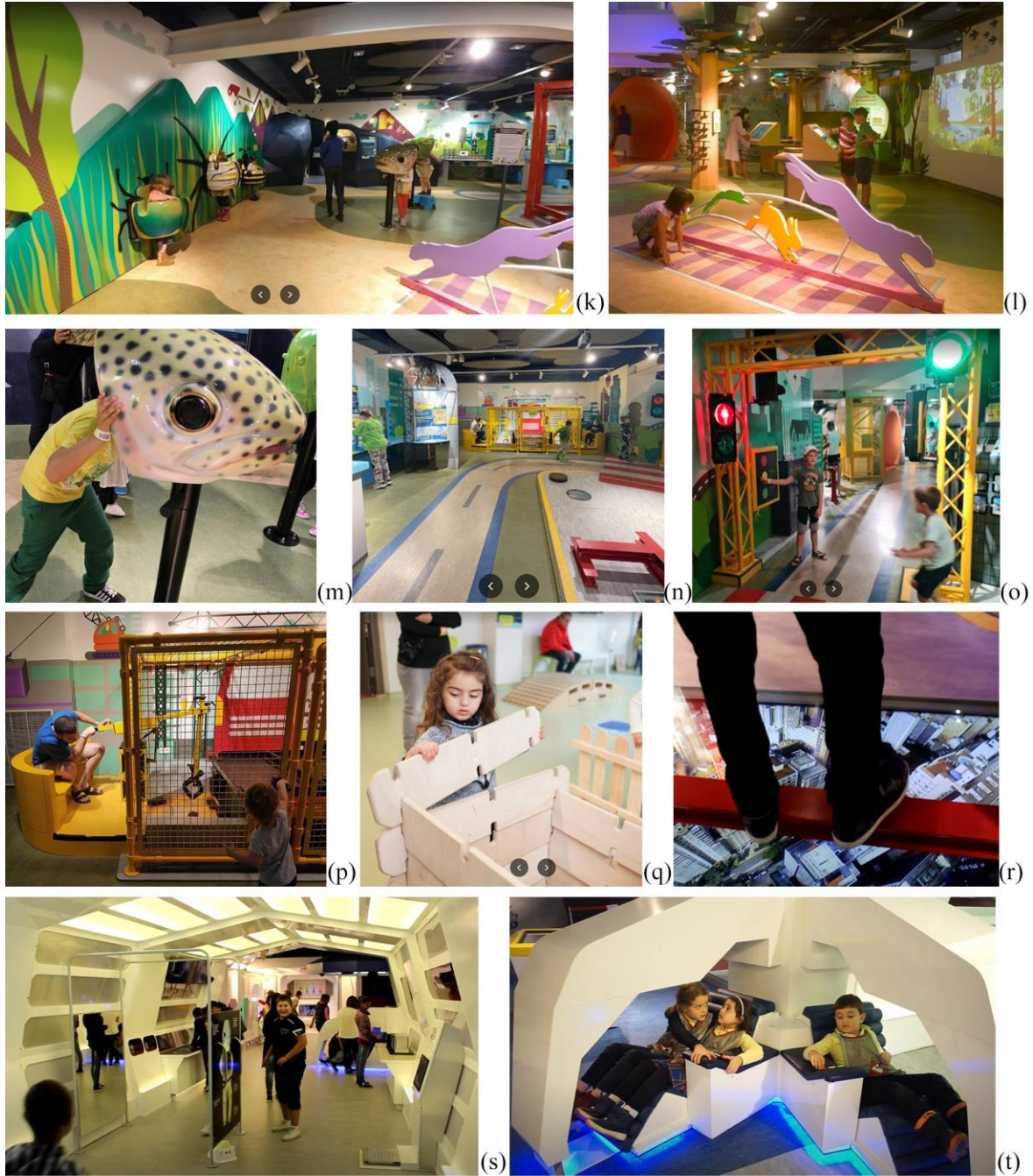
Çizelge 4.7. (devam) Muzeiko Çocuk Bilim Keşif Merkezi aktif deneyim sunan sergiler

Sergiler	Aktif Deneyim Sunan Sergiler	Fiziksel Bağlam
İnşa Edilmiş Dünya	Şehir temasına uygun tasarlanan serginin duvarları bina resimleriyle, döşemesi araba yolları görselleri ile kaplanmıştır. Sergi elemanı olarak sokak lambası, trafik ışıkları, inşaat alanı gibi objeler kullanılmıştır (Resim 4.5.n.o).	Mekansal
(Constructed World)	Ziyaretçiler binaların işlevlerini mümkün kılan ve suyu barajlardan şehirlere yönlendiren sistemleri deneyebilirler. Kas gücü gerektiren bölümde ziyaretçiler inşaat araçlarını kullanabilir ve oyunlar sayesinde kendi yapılarını inşa edebilirler (Resim 4.5.p.q). Kinetik olarak bacaklarını kullanan ziyaretçiler bir şehir görseli üstünde demirlerde yürümeyi deneyimlemektedir (Resim 4.5.r). İşitsel bağlamda sergi boyunca iş makineleri ve şehrin sesleri öğrenmeye destek olmaktadır.	Duyusal
Uzay Kovalamaca	Sergi alanı uzay ve gezegenler teması ile oluşturulmuştur. Beyaz plaklardan oluşan tünel uzay aracını simgeler (Resim 4.5.s). İçerisinde ayrı bir bölüm olarak Uzay Laboratuvarı bulunmaktadır. Planetaryuma geçiş bu sergiden yapılmaktadır.	Mekansal
(Space Chase)	Beden hareketi ile uzay araçlarına oturan ziyaretçiler kendilerini astronot gibi hissederek geleceğe notlar bırakabilirler. Aynı şekilde sergi objesi olan maketin içinden bakarak astronot kıyafeti ile kendilerini görebilirler (Resim 4.5.t).	Duyusal

Muzeiko'nun sergileri fiziksel bağlam kapsamında incelenirken öncelikle müzenin kendi web sitesinde yayınladığı bilgilerden yararlanılmıştır. Ardından gezi sitelerinde müzeyi ziyaret edip video ve fotoğraflarını paylaşan kişilerin deneyimleri esas alınmıştır. Aynı zamanda müzeye okul turu ile gelen kişilerin paylaştıkları videolar ile sergiler hakkında detaylı bilgiler elde edilmiştir.



Resim 4.5. (a) Paleontoloji Sergisi (URL-35) (b) Paleontoloji Sergisi (URL-36) (c) Geçmiş Ortaya Çıkar Sergisi (URL-35) (d-e) Geçmiş Ortaya Çıkar Sergisi (URL-36) (f) Bulgaristan Kayaları Sergisi (URL-36) (g) Bulgaristan Kayaları Sergisi (URL-35) (h) Bulgaristan Kayaları Sergisi (URL-37) (ı) Bulgaristan Kayaları Sergisi (URL-35) (j) Bulgaristan Kayaları Sergisi (URL-38)



Resim 4.5. (k) Doğal Dünya Sergisi (URL-35) (l) Doğal Dünya Sergisi (URL-39) (m) Doğal Dünya Sergisi (URL-36) (n-o) İnşa Edilmiş Dünya Sergisi (URL-35) (p) İnşa edilmiş Dünya Sergisi (URL-36) (q) İnşa Edilmiş Dünya Sergisi (URL-35) (r) İnşa Edilmiş Dünya Sergisi (URL-38) (s) Uzay Kovalamaca Sergisi (URL-38) (t) Uzay Kovalamaca Sergisi (URL-40)

4.6. Tasarım Müzesi (The New Design Museum of London)

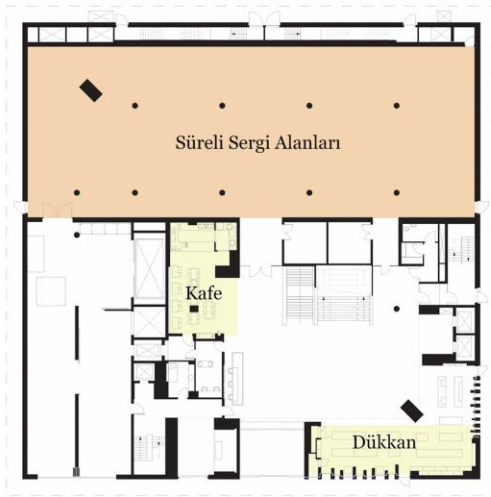
Tasarım Müzesi ilk olarak 1989'da Londra Shad Thames'da açılmıştır. Müzenin teması endüstriyel tasarım, grafik ve modadan oluşmaktadır. Müze 2016'da Robert Matthew / Sir Robert Matthew, Johnson-Marshall ve Partners (Allies and Morrison, John Pawson, OMA) tarafından yeniden tasarlanarak Kensington'da daha büyük bir konumda inşa edilmiştir. Bu yenileme çalışmasında müzenin alanı üç kat arttırılmış ve sadece çatısı korunarak binanın geri kalanı yeniden tasarlanmıştır. 2018 yılında ise Avrupa Yılın Müzesi Ödülü'nü kazanmıştır (URL-41).

Mimari olarak kare forma sahip olan yapının merkezinde, çatıya kadar geniş bir manzara sunan bir atriyum bulunmaktadır. Sergilerden önce ziyaretçileri karşılayan bu atriyum bekleme, duraklama, toplanma eylemlerine ve çeşitli etkinlikler için alan tanımaktadır. Müzenin ikonik beton çatısı altında galeriler, eğitim alanları, etkinlik alanı, oditoryum ve dükkan bulunmaktadır. İki adet geçici sergi alanı vardır (URL-42).

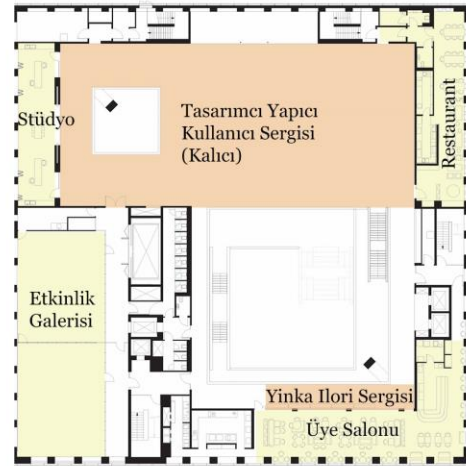
Zemin katta kafeterya, dükkan ve geçici sergi galerisi bulunmaktadır (Şekil 4.6). Bodrum katta oditoryum ve bir diğer süreli sergi alanı, birinci katta eğitsel işlevli kütüphane, arşiv ve stüdyolar yerleştirilmiştir. En üst katta ise müzenin "Tasarımcı, Yapıcı, Kullanıcı (Designer Maker User)" isimli kalıcı sergisi vardır (URL-43).

Müzeye ilk kez gelen bir ziyaretçi bodrum kattaki süreli sergilerden ikinci kattaki kalıcı sergiye kadar bütün müzeyi gezmektedir. Aşağıdan yukarıya doğru müze kendisini izleyicilere sergilemektedir. Bir ziyaretçi müzeyi daha önce görmüş ve eğitim amacıyla tekrar gelmiş ise birinci katta, süreli sergileri görmek için ise bodrum ve zemin katlarda vakit geçirebilmektedir. Böylece mekanlar arası değişen fonksiyonların girişe yakın konumlandırılması ile sirkülasyonda çakışmaları engellemek amaçlanmıştır. Kamusal ve özel alanlar birbirinden katlarla ayrılmak yerine kesişmeyecek şekilde tek bir kat içerisinde düşünülmüştür (Karaoğlu Can, 2019).

Aktif deneyim sunan sergiler ise Çizelge 4.8'de anlatılmaktadır.



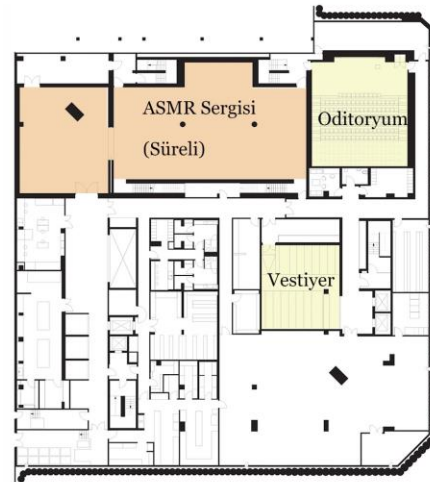
Zemin Kat Planı



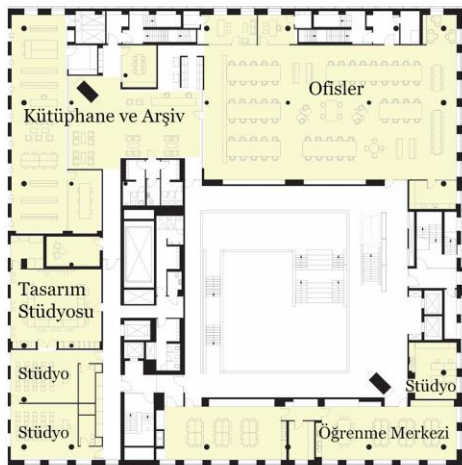
İkinci Kat Planı



Asma Kat Planı



Bodrum Kat Planı



Birinci Kat Planı



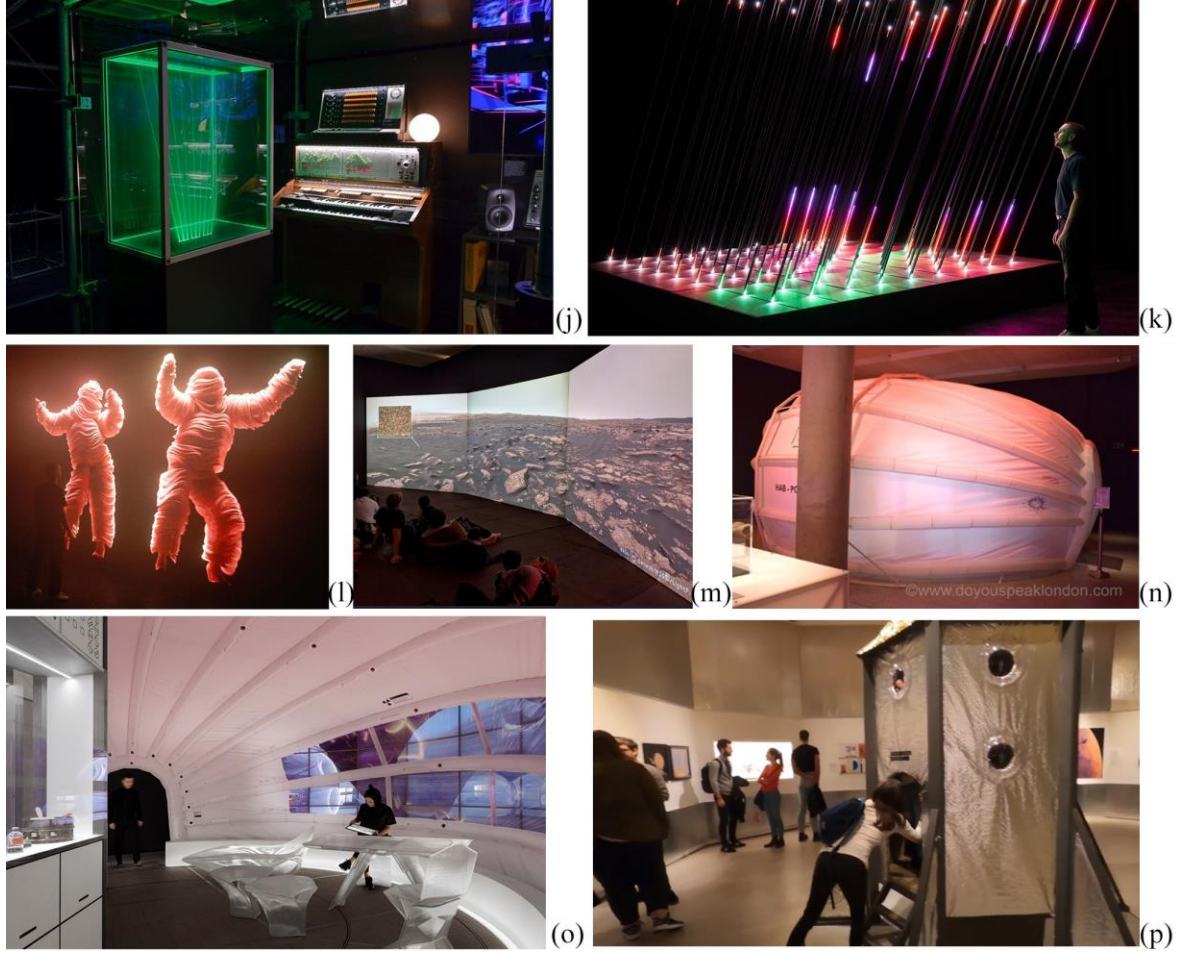
Şekil 4.6. Tasarım Müzesi kat planları (URL-43) (Kat planları, Karaoğlu Can (2009) kaynağı ve müzenin resmi web sitesinden alınan bilgiler (URL-44) aracılığı ile yazar tarafından düzenlenmiştir.)

Çizelge 4.8. Tasarım Müzesi aktif deneyim sunan sergiler

Sergiler	Aktif Deneyim Sunan Sergiler	Fiziksel Bağlam
Tuhaf Hisler İyi Hissediyor (Weird Sensation Feels Good: The World of ASMR) (Güncel Sergi-2023'e kadar)	Bodrum katta yer alan dikdörtgen formlu geçici sergi alanında bulunmaktadır. Galerinin ortasında ziyaretçilerin uzanabilecekleri, sürekli kıvrılan bir yastıktan oluşan bir alan bulunmaktadır (Resim 4.6.a.b). Zemini halı ile kaplanan bu alana ayakkabılar çıkarılarak girilir. Duvarlarda ise eğri formlu taşıyıcı platformlara dijital ekranlar yerleştirilmiştir.	Mekansal
Yaşlanmanın Geleceği (The Future of Ageing) (Geçmiş Sergi-2022)	Otonom Duyusal Meridyen Tepkisi (Autonomous Sensory Meridian Response) vücutta ses, dokunma veya karıncalanma gibi duyguların deneyimlenmesi anlamına gelir. Serginin tamamında ziyaretçilerde fiziksel coşku ve ya sakinlik hissi uyandıracak görsel, işitsel ve dokunsal elemanlar yer almaktadır. Dokunsal ve işitsel olan sergide ziyaretçiler fırça, seramik gibi nesnelere dokunarak sakinleştirici sesler çıkarabilirler. Yine işitme duyusunu aktive etmek için kumaş torbaları ezerek çığırdayan rahatlatıcı sesleri çıkarabilirler (Resim 4.6.c.d.e).	Duyusal
Elektronik Sergisi (Electronic: From Kraftwerk to The Chemical Brothers) (Geçmiş Sergi-2020)	Müzenin hemen girişinde atriüme yerleştirilmiş, kıvrımlı hatlarla oluşturulan etrafı açık bir sergi alanıdır (Resim 4.6.f.g). Ziyaretçiler yaşlılar için tasarlanmış ürünleri deneyerek gelecekte kendilerini nelerin beklediğini öğrenmektedir. Örneğin hareket etmekte zorluk çekenler için üretilen bir koltuğu, kargo taşıma robotunu ve ya işitme becerilerini test eden kuş sesleri içeren bir alanı deneyimleyebilirler (Resim 4.6.h.i).	Mekansal
Marsa Taşınmak (Moving To Mars) (Geçmiş Sergi-2020)	Nesneleri karartılmış ortamda kendi ışıkları ile sergilemektedir. Dijital büyük ekranlar yer alır. İçerisinde elektronik müzik temalı hayali bir stüdyo bulunmaktadır (Resim 4.6.j). Sergi bir kulüpte olma hissi vermektedir. Sese duyarlı görsel kurulumlar yer alır. Ziyaretçiler bedenlerini hareket ettirerek, sesli ve görsel şovla beraber dans edebilirler. Tavandan tabana dans eden şekiller ile gerçeklik duygusu uyandırmaktadır (Resim 4.6.k.l).	Duyusal
	Bodrum katta dikdörtgen geçici sergi alanındadır ve serginin içinden geçilen küçük odada sinevizyon gösterisi bulunur (Resim 4.6.m). Şişme malzemeden insan ölçeğinde Mars evi yapılmıştır (Resim 4.6.n). Ziyaretçiler içerisinde 3d printer ile üretilmiş mobilyaların bulunduğu mars evine girebilirler (Resim 4.6.o). İnsan ölçeğindeki bir roketin içindeki çizimlere bakabilirler (Resim 4.6.p). Büyük ekranlarda sesli bir şekilde Marstan görüntüleri izleyebilirler.	Mekansal



Resim 4.6. (a) Tuhaf Hisler Sergisi Plan (URL-44) (b-c-d-e) Tuhaf Hisler Sergisi (URL-45) (f) Yaşlanmanın Geleceği Sergisi Plan (URL-46) (g-h-i) Yaşlanmanın Geleceği Sergisi (URL-46)

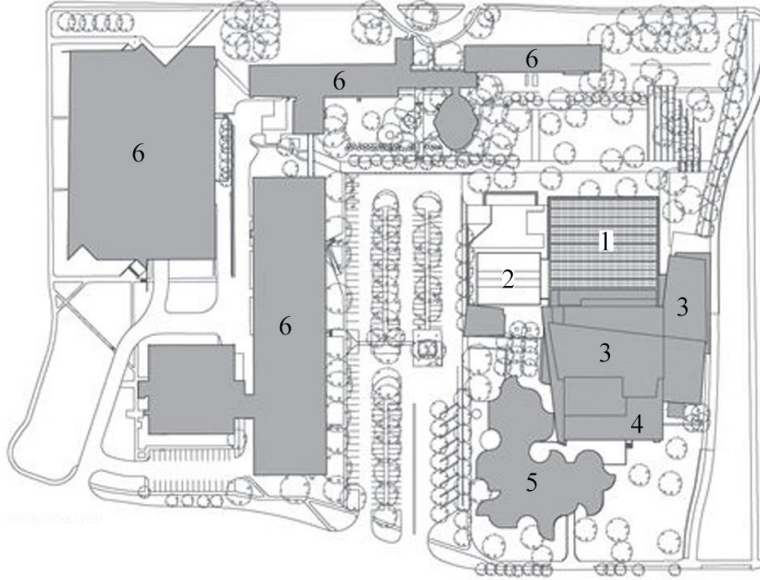


Resim 4.6. (j-k-l) Elektronik Sergisi (URL-47) (m) Marsa Taşınmak Sergisi (URL-48) (n) Marsa Taşınmak Sergisi (URL-49) (o) Marsa Taşınmak Sergisi (URL-50) (p) Marsa Taşınmak Sergisi (URL-51)

4.7. Corning Cam Müzesi (Corning Museum of Glass/CMoG)

Corning Cam Müzesi (Corning Museum of Glass) ilk olarak 1951 de Newyork Corning’de bir eğitim kurumu olarak açılmıştır. Müzenin orijinal tasarımını Harrison ve Abramovitz firması yapmıştır. L şeklinde, uluslararası tarzda, içerisinde fabrikası da yer alan cam bir yapıdır. 1976’da yapılan genişletme çalışmasında Gunnar Birkerts organik ve dalgalı formda yeni galeri alanları ve araştırma kütüphanesi eklemiştir. Ardından Smith-Miller / Hawkinson tarafından yapılan genişletme çalışmasında mevcut binanın doğusunda ve batısında olmak üzere iki önemli ekleme bulunmaktadır. Batı ekinde Cam fabrikası ile Birkerts’in binasını birbirine bağlayan Oditoryum, Kahve Barı ve cam geçit (Batı Köprüsü) yer alır. Doğu ekinde ise Ralph Appelbaum Associates'in tasarımı olan Kabul Lobisi, Kafe ve Yenilikler Merkezi bulunmaktadır. Araştırma kütüphanesi ise farklı bir binaya taşınmıştır. Müzeye son olarak 2015’te Mimar Thomas Phifer ve Ortakları tarafından tasarlanan ‘Contemporary Art /

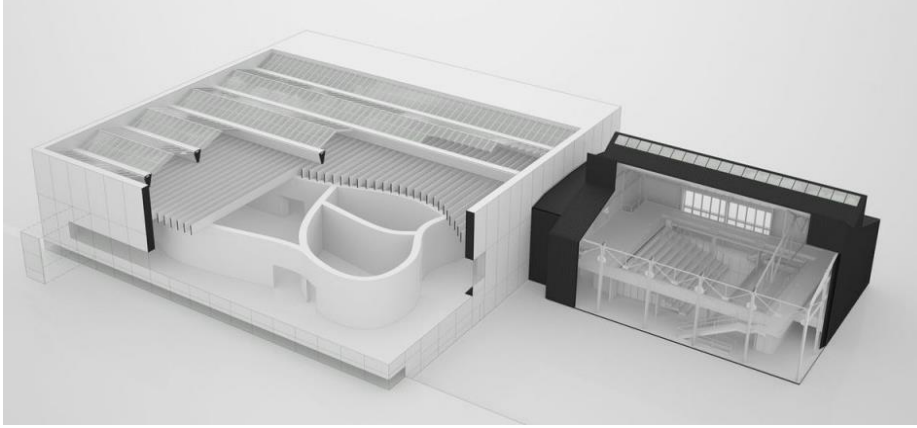
Design Wing' isimli galeri eklenmiştir (Şekil 4.7). Sergilere ek olarak cam üfleme gösterileri ve canlı cam tasarım oturumları için dünyanın en büyük tesislerinden biri haline gelmiştir (URL-52).



1. Thomas Phifer Eki / Çağdaş Sanat ve Tasarım Kanadı / 2015
2. Vantilatör Binası / Amfiteyatrosu / 2015
3. Smith-Miller Hawkinson Eki / 2001
4. Harrison&Abramowitz Orjinal Müze Binası / 1951
5. Gunnar Birkerts Eki / 1976

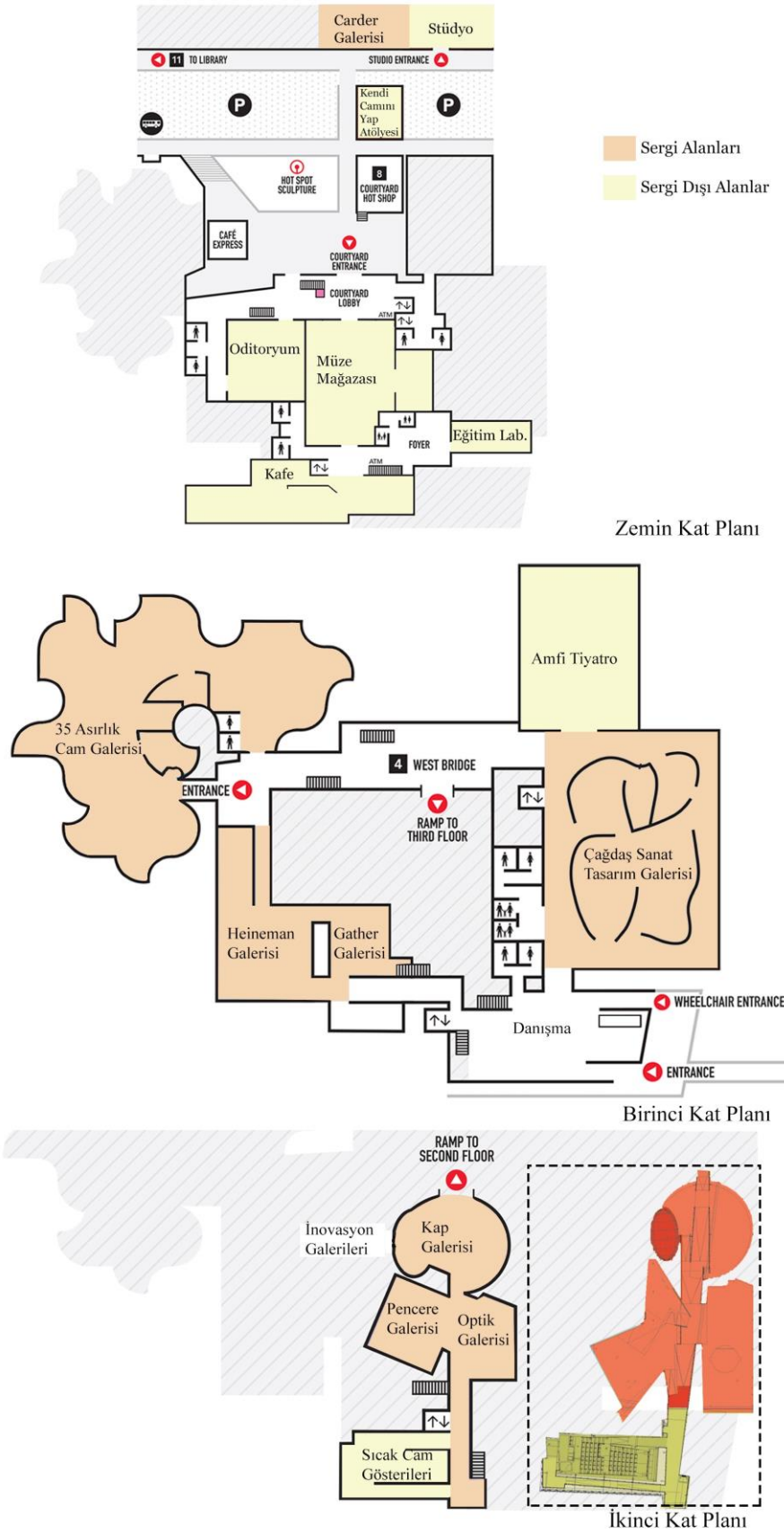
Şekil 4.7. Corning Cam Müzesi kampüs vaziyet planı (URL-53) (Vaziyet planı yazar tarafından düzenlenmiştir.)

Thomas Phifer'in müzeye yaptığı eklemede camın sergilenmesi için mimari olarak farklı çözümler üretilmiştir. Camın doğal ışık sayesinde daha etkili bir şekilde sergilendiğini keşfederek, yapının tavanında düşeyden ışık alacak cam bir tasarım uygulanmıştır. Kare formundaki mekanın içinde ise kıvrımlı duvarlar yer almaktadır (Resim 4.7). Bu tasarım, beyaz bir bulutun içinde yürüme deneyiminden ilham alarak eserleri daha etkili bir biçimde ziyaretçilere sunmayı amaçlamıştır. Işıktan korunan ve düz duvarlarda monte edilerek sergilenen klasik müze sisteminden farklı bir tasarım gerçekleştirilmiştir (URL-54). Thomas Phifer eklemesinin bir diğer önemli yapısı ise 500 koltuklu canlı cam gösteri tiyatrosudur. Ziyaretçiler cam üfleme gösterilerini 360 derecelik görünüm ile izleyebilmektedir (URL-55). Bu gösterilerde bir cam ustası, küre formundaki erimiş camları vazo, kase, heykel gibi cisimlere dönüştürmektedir. 20-40 dk arası süren bu gösteriyi müzeye gelen her ziyaretçi izleyebilmektedir (URL-56).



Resim 4.7. Corning Cam Müzesi Çağdaş Sanat ve Tasarım Kanadı (URL-54)

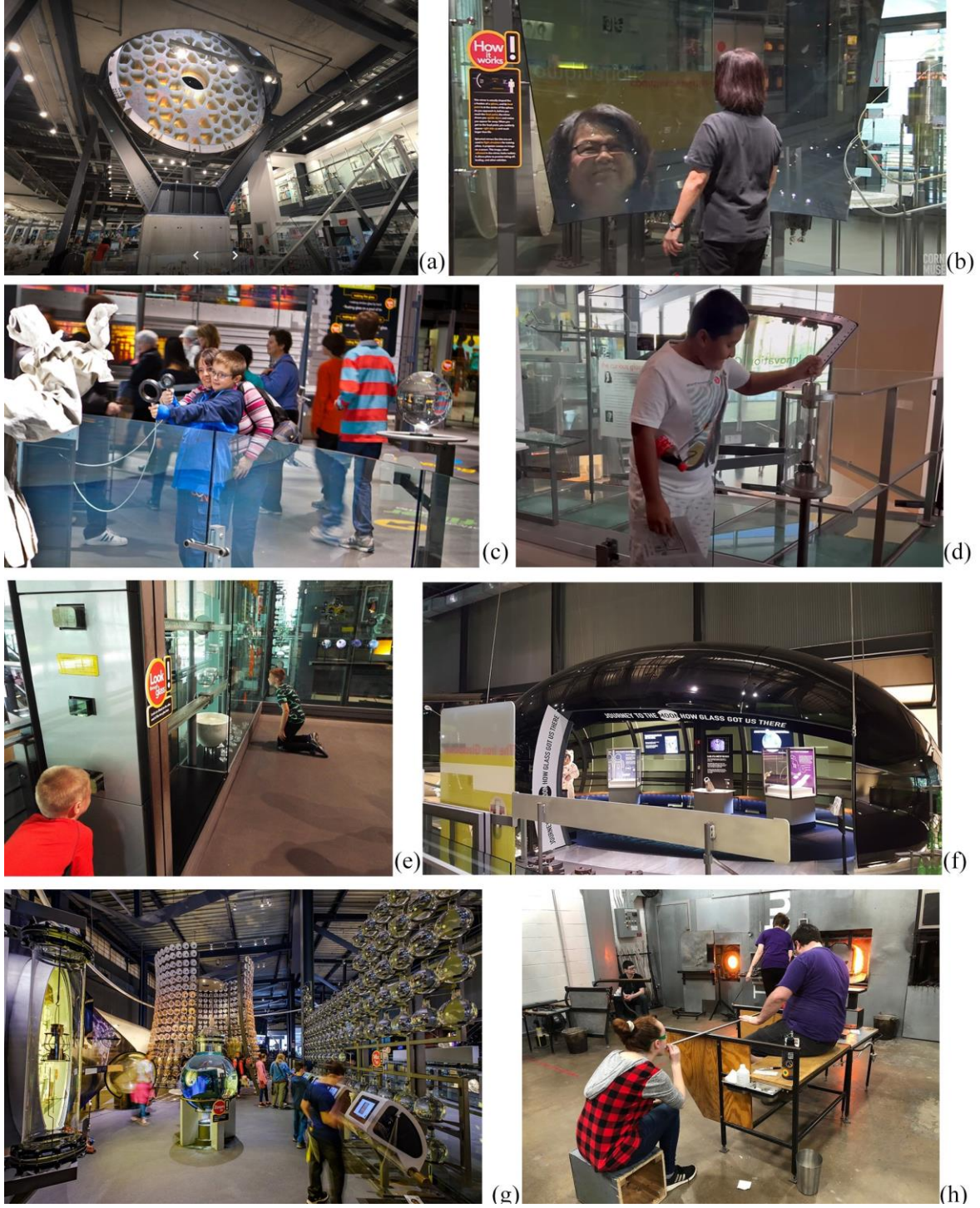
Müze mekansal olarak incelendiğinde zemin katta ilk olarak hediyelik dükkan bulunmaktadır. Sergilerin çoğunun bulunduğu birinci katta ise merkezden dağılan iki ayrı galeri alanı vardır (Şekil 4.8). Dikdörtgen dormundaki kanatta Çağdaş Sanat ve Tasarım sergileri yer almaktadır. Sergilenen camlar sadece duvarlarda değil, kirişlerden sarkıtılarak mekanın içerisinde çeşitli şekillerde de sergilenmektedir. Cam gösteri tiyatrosuna bu sergi alanından geçilmektedir. Kıvrımlı çöğherleri olan diğer kanatta ise antik çağdan günümüze kadar camın gelişimini anlatan 35 Asırlık Cam Galerisi gezilmektedir. Müzenin üçüncü katında 300 metrelik bir köprüden oluşan ve üç yüzer galeriyi birbirine bağlayan İnovasyon Merkezi yer almaktadır. Bu etkileşimli sergiler Optik Galerisi, Pencere Galerisi ve Kap Galerisidir (Çizelge 4.9).



Şekil 4.8. Corning Cam Müzesi kat planları (URL-57) (Kat planları mimarların resmi web sitesinde yayınladığı çizimden (URL-58) yararlanılarak yazar tarafından düzenlenmiştir.)

Çizelge 4.9. Corning Cam Müzesi aktif deneyim sunan sergiler

Sergiler	Aktif Deneyim Sunan Sergiler	Fiziksel Bağlam
Optik Galerisi (Optics Gallery)	İnovasyon Merkezinde bulunan üç sergiden biridir. Galerinin temasında önemli bir yere sahip olan 200 inçlik Palomar Dağı'ndaki Hale Teleskopu diski, zemine boşluk açılarak müze mağazasından görülecek şekilde ve sergi katında etrafında gezilecek şekilde yerleştirilmiştir (Resim 4.8.a).	Mekansal
	Görsel duyuyu aktive eden ve kavisli bir uçuş simülatörü aynasından oluşan sergi objesine doğru yürüyen ziyaretçiler, değişen yansımalarını gözlemleyebilirler (Resim 4.8.b). Ziyaretçiler elleriyle dokunarak tuttıkları büyüteçlerden bakabilirler (Resim 4.8.c).	Duyusal
Pencere Galerisi (Windows Gallery)	İnovasyon Merkezinde bulunan üç sergiden biridir. Farklı açılarla birleşen mekanlarda sergi elemanları ve cam kırma gösterilerinin yapıldığı bir alan bulunmaktadır.	Mekansal
	Ziyaretçiler kol kaslarını kullanarak temperli camın ne kadar güçlü ve kırılmaz olduğunu deneyimlemektedir (Resim 4.8.d). Görsel olarak bir pencerenin içindeki katmanları gösteren mekanizmalar tasarlanmıştır (Resim 4.8.e).	Duyusal
Kap Galerisi (Vessels Gallery)	Dairesel formdaki galerinin ortasından geçen rampalar mekanı ikiye ayırmaktadır. Bir tarafında tavandan havaya asılmış siyah renkli olips bir kütle yer alır (Resim 4.8.f). Bu kütle müze mağazasından görülmektedir. Dairenin diğer yarısının merkezinde ise cam-seramik güveç tabaklarından oluşan ve içerisine girilebilen kule şeklinde bir sergi objesi bulunmaktadır (Resim 4.8.g).	Mekansal
	Görsel algıyı harekete geçiren sergi alanının içine yerleştirilen cam küreye doğru yürüyen ziyaretçiler kendi görüntülerini seyredebilirler.	Duyusal
Kendi Camını Yap (Make Your Own Glass Pavilion)	Ana binadan çıkılarak geçilen bu bölüm dikdörtgen bir formdadır. Cam yapım aşamalarında kullanılan elemanlar kullanılmıştır.	Mekansal
	Ziyaretçiler rehberler eşliğinde kendi camlarını üfleme, döndürme, şekil verme gibi kinetik duyularını kullanarak yapabilmektedirler (Resim 4.8.h).	Duyusal



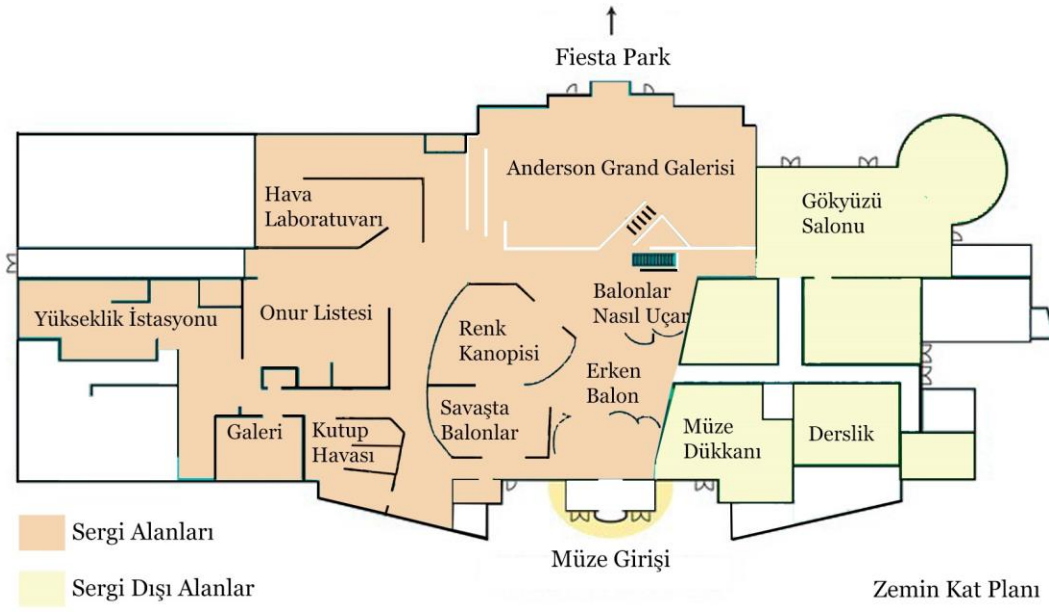
Resim 4.8. (a) Optik Galerisi (URL-59) (b) Optik Galerisi (URL-60) (c) Optik Galerisi (URL-61) (d) Pencere Galerisi (URL-62) (e) Pencere Galerisi (URL-63) (f) Kap Galerisi (URL-59) (g) Kap Galerisi (URL-63) (h) Kendi Camını Yap (URL-63)

4.8. Anderson Abruzzo Albuquerque Uluslararası Balon Müzesi

Anderson Abruzzo Albuquerque Uluslararası Balon Müzesi, balonculuk kültürüne, sanatına, tarihine, bilimine ve sanatına adanmış bir müzedir. 2005 yılında New Mexico’da açılan müzenin tasarımını Gerald A. Martin Ltd. Mimarlık Firması ve Studio Southwest Mimarlık üstlenmiştir. Konum olarak ise Albuquerque Uluslararası Balon Festivali’ne ev sahipliği yapan Balon Fiesta Parkı’nın yanında yer almaktadır. Dünyanın dört bir yanından ziyaretçiyi ağırlayan müzenin misyonu etkileşimli sergiler ve eğitim programları ile katılımcılara ilham vermektir (URL-64).

Müzenin cephesi, şişmeden önce yan yatmış bir balon formunda tasarlanmıştır. Ayrıca karşısında bulunan manzaraya bakacak şekilde şeffaf olan cephesi ile aydınlık ve ferah bir mekana sahiptir. 59 000 metrekarelik galerinin tavanında ise renkli balon ve hava gemisi maketleri sarkıtılmaktadır (Casselle, 2010: 103). Dikdörtgen formundaki müzenin bir kanadı dükkan, derslik, etkinlik salonu gibi bölümlere, diğer kanadı ise çoğunlukla kalıcı ve geçici sergilere ayrılmıştır. Sergilerde projeksiyon haritalama, dokunmatik masalar içeren etkileşimli oyunlar, uygulamalı etkinlikler ve sürükleyici deneyimler bulunmaktadır.

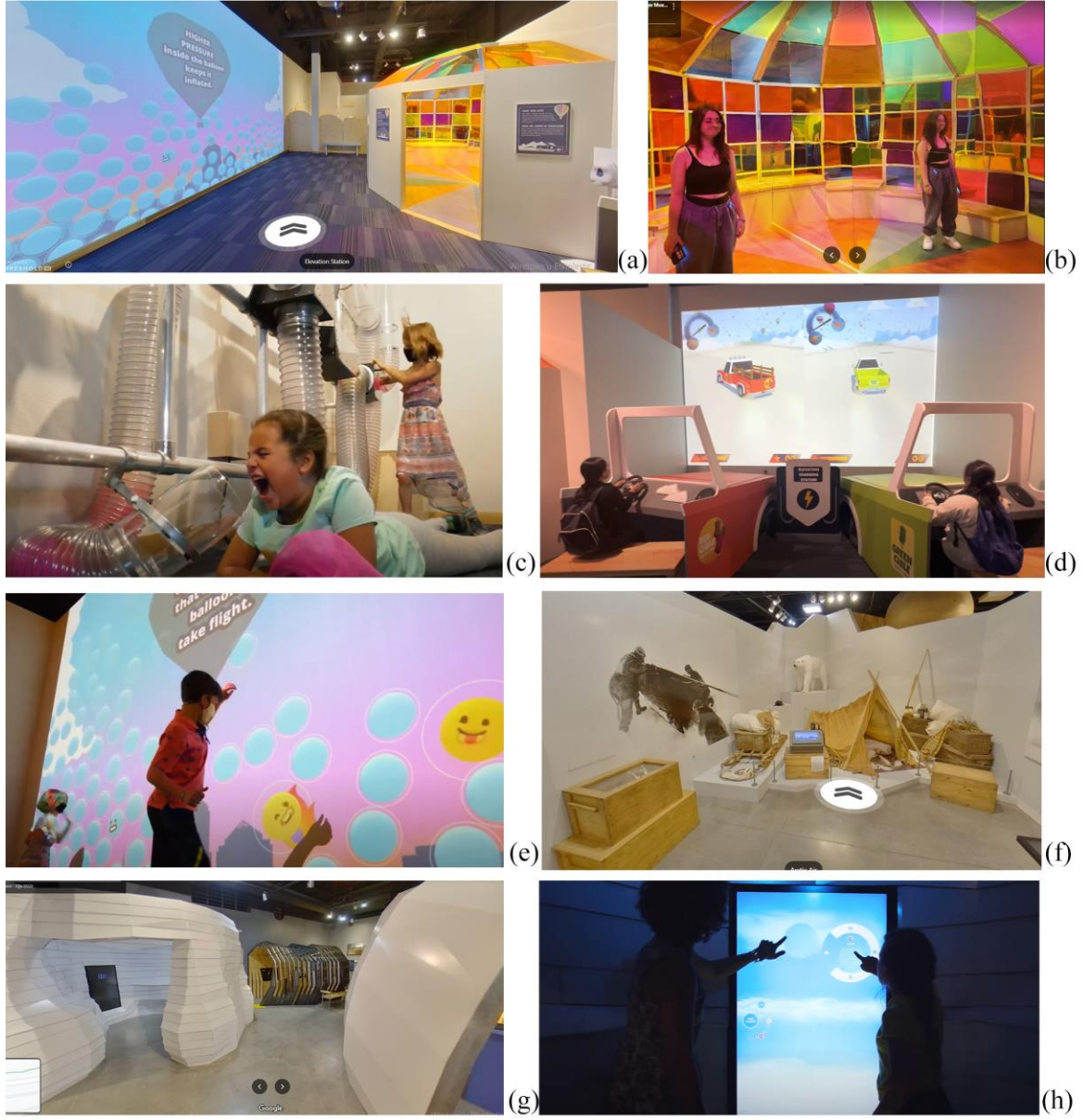
Zemin kat planında rüzgarlık ile tasarlanan geniş bir giriş lobisi bulunmaktadır (Şekil4.9). Bu alanda aynı zamanda sergileme objeleri farklı formlardaki bölücü elemanlara yerleştirilmiştir. Erken Balon konulu objelerin yer aldığı giriş galerisi iki kat yüksekliğindedir. Müze dükkanına buradan erişim sağlanmaktadır. Girişin tam karşısında yer alan Anderson Grand Galerisi ise aynı şekilde yüksek tavanlı ve cam cepheden ı ışık alacak şekilde zeminden 5-6 basamak alt kotta bulunmaktadır (Çizelge 4.10). Bu sebeple galerinin etrafı görsel olarak geçirgen olan korkuluklar ile çevrelenmiştir. İçerisinde akışkan ve sınırları birbiri içerisinde kaybolan 3 adet geçici sergi bulunmaktadır. Bu sergiler bir üst katta bulunan köprüden izlenebilmektedir. Ayrıca galerinin içinden dışarıya açılan kapı sayesinde Fiesta Parka geçilebilmektedir.



Şekil 4.9. Anderson Abruzzo Uluslararası Balon müzesi zemin kat planı (URL-65) (Yazar tarafından düzenlenmiştir.)

Çizelge 4.10. Anderson Abruzzo Uluslararası Balon Müzesi aktif deneyim sunan sergiler

Sergiler	Aktif Deneyim Sunan Sergiler	Fiziksel Bağlam
Yükseklik İstasyonu (Elevation Station)	Sergi dikdörtgen bir formdadır. Girişte ziyaretçileri karşılayan ve içeride bulunan bazı duvarlar boydan boya dijital görüntüler içeren bir sergi objesi olarak kullanılmıştır. Galerinin bir kenarına yaslanmış yarım daire formda içine girilebilecek ayrı bir alan yaratılmıştır. İçerisine yerleştirilen ayna sayesinde içerisi tam daire şeklinde görünmektedir (Resim 4.9.a).	Mekansal
	Bedensel ve görsel duyuları aktive eden dairesel alanda ziyaretçiler kısmen şişmiş bir sıcak hava balonunun içinde yürümeyi deneyimlemektedir (Resim 4.9.b). Dokunsal ve görsel duyular eşliğinde öğrenmeyi öne çıkaran elektrikli oyun alanında ziyaretçiler, içerisinden rüzgarın aktığı borulara nesneler koyarak hareketlerini seyretmekte ve rüzgarı hissetmektedirler (Resim 4.9.c). Kinetik kabiliyet gerektiren kısımda ise araba şeklindeki maketlere oturan ziyaretçiler balonların peşinden araba yarışı yaparak direksiyon kullanmaktadır (Resim 4.9.d). Bedensel hareket ile deneyimlenen bir duvarda ise sanal görüntüler harekete göre değişmektedir (Resim 4.9.e).	Duyusal
Kutup Havası (Arctic Air)	Sergi alanı ahşap konstrüksiyondan ile diğer mekanlardan ayrılmaktadır. Giriş cephesi sergi temasına uygun olarak 1896 yılında Danes Adasında kurulan prefabrik balon evi/hangarı şeklindedir. Kendi içerisinde tavana kadar ulaşmayan ayırıcı duvarlar ve 3 ayrı oda bulunmaktadır. Bu odalardan birinin içi 19. Yüzyılın sonlarına ait bir evini, bir diğeri balon evinin içini, üçüncüsü ise Kutup kampını temsil edecek şekilde tasarlanmıştır (Resim 4.9.f).	Mekansal
	Kutup Havası galerisi keşif gezisinin kampını tasvir etmektedir. İçerisinde etkileşimli dokunmatik ekranlar, videolar, fotoğraflar, metin panelleri, eserler, gazeteler bulunmaktadır.	Duyusal
Hava Laboratuvarı (The Weather Lab)	Dikdörtgen formdadır. Sergi objesi olarak farklı formlarda içerisine girilebilen kütleler zemine yerleştirilmiştir (Resim 4.9.g).	Mekansal
	İçerisinde hava durumu bölmeleri, eserler, etkileşimli dokunmatik ekranlar, videolar, resimler ve metin paneller bulunmaktadır. (Resim 4.9.h) Ziyaretçiler yağış bölgesinden geçerken yağmur, sulu kar, dolu gibi hava olayları hakkında bilgi edinmektedir. Aynı şekilde güneş, rüzgar, bulut, fırtına, iklim ve mevsimlerin anlatıldığı farklı bölmeler vardır.	Duyusal



Resim 4.9. (a.b) Yükseklik İstasyonu Sergisi (URL-66) (c) Yükseklik İstasyonu Sergisi (URL-67) (d) Yükseklik İstasyonu Sergisi (URL-68) (e) Yükseklik İstasyonu Sergisi (URL-67) (f-g) Kutup Havası Sergisi (URL-66) (h) Hava Laboratuvarı (URL-69)

5. BULGULAR

Tez kapsamında müze mimarisinin ve müzelerdeki eğitim anlayışının klasik düşünce yapısından uzaklaşarak yenilikçi yaklaşımlara yer vermesine dikkat çekilmiştir. Bu bağlamda 21. yüzyıla doğru ortaya çıkan yaptırarak öğreten, özel konulu müze örneklerinin, gözlemleyerek/izleterek öğreten pasif müzelerden farkları ve bu farklılıkların öğrenme yöntemleri ile olan ilişkileri değerlendirilmiştir. Çalışmanın deneysel kısmı bu eğitsel bakış açısını yansıttığı düşünülen ve örnek olarak seçilen özel konulu müzelerdeki mimari kurgunun irdelenmesi ve mekanın deneyimsel etkisini oluşturan sergi düzenlerindeki duyuşal tetikleyicilerin belirlenmesini kapsamaktadır. Bu irdellemelere ek olarak örnek olarak seçilen özel konulu müzelerin kendi aralarında karşılaştırmaları yapılmıştır.

Örnekleme grubunun mimari tasarım ile ilgili özellikleri;

- bina formu
- cephe düzeni
- görünürlük/galeri boşlukları
- sirkülasyon
- planlama
- sergi mekanı formu
- yüzeyler/boyut
- ekipman
- ihtiyaç programı

başlıkları ile beraber çoklu duyuşal deneyim parametreleri irdelenmiş olup, bulgularına aşağıda yer verilmiştir.

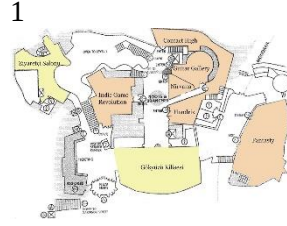
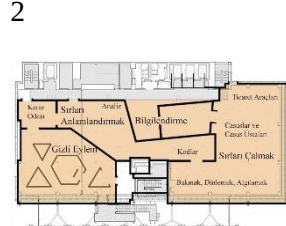
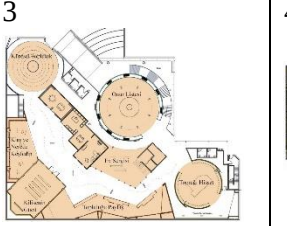
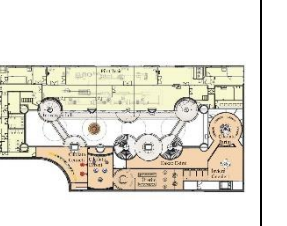
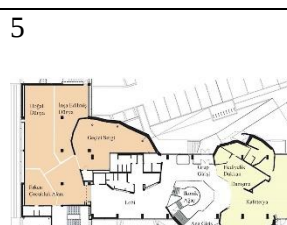
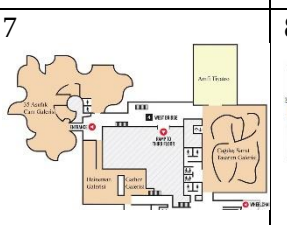
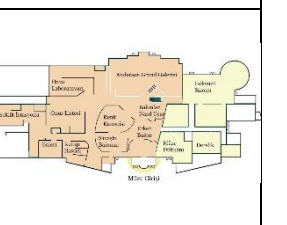
Bina formu

Müze bina formu olarak 18. Yüzyılda tasarlanan örneklerinde çoğunlukla kare ve dikdörtgen biçimler tercih edilmiştir. Özellikle dik açılarla birleşen mekanların ortaya çıktığı bu yapıların aksine 21. Yüzyıla doğru dairesel, çokgen, düzensiz biçimlerle, formal çeşitlilikle oluşan planlara rastlanmaktadır. Yapının çeperleri kadar içerisinde yer alan mekanların da birbirleri ile farklı açılarla bağlandığı gözlenmektedir. Örneğin Uluslararası Casusluk Müzesi tamamen dikdörtgen bir forma sahip olsa da içerisinde çokgen, dairesel, diyagonal

açılarla birleşen sergi alanlarından oluşmaktadır (Bkz. Şekil 4.2). Pop Kültür Müzesinin plan şemasına baktığımızda ise tamamen bina formunun düzensiz biçimlerden oluştuğu görülmektedir (Bkz. Şekil 4.1).

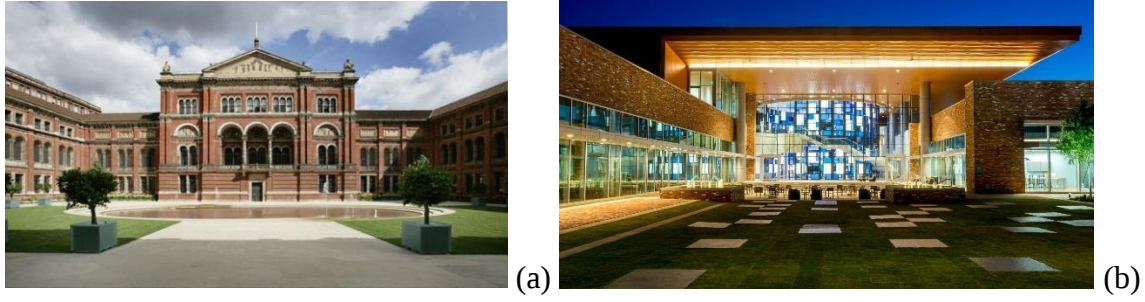
Örneklem grubunun kendi aralarında mimari formları karşılaştırıldığında, dört müzenin dikdörtgen/kare gibi dik açılı kütleye sahip oldukları gözlemlenmiştir. Diğer dördü ise amorf yapıyla hareketli/kıvrımlı formlara sahiptir. Sergi alanları ve sergi dışı alanların dağılımı ise Casusluk Müzesi (2 numara) ve Mississippi Sanat ve Deneyim Müzesinde (3 numara) katlar arası ayrılırken, diğer örneklerde bu alanlar kat içerisinde gruplanarak dağıtılmıştır (Çizelge 5.1).

Çizelge 5.1. Örneklem grubu plan şemaları

Müzelerdeki sergi ve sergi dışı alanları							
1	2	3	4	5	6	7	8
							

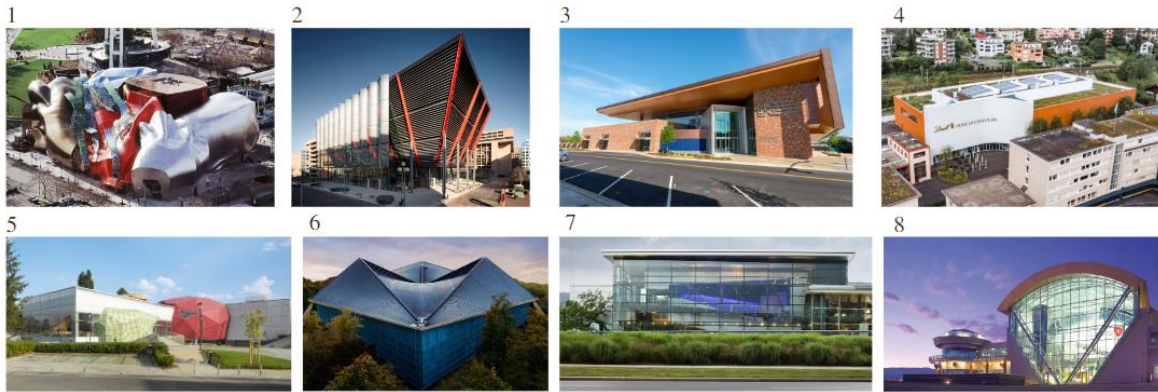
Cephe düzeni

Müze mimarisinin ortaya çıktığı dönemlerde cephe tasarımı olarak dışarıya kapalı, olabildiğince az ışık alan ve kendi içerisinde korunaklı tasarımlar tercih edilirken (Resim 5.1.a), değişen müzecilik anlayışı ile beraber dışarıdan görülebilen şeffaf cepheleri olan müzeler karşımıza çıkmıştır. Özellikle müzelere eklenen büyük giriş alanı, kafe, atölye, seminer salonu gibi aydınlık ihtiyacı olan sosyal mekanlar da bu değişimde etkili olmuştur. Örneğin tez içerisinde incelenen Mississippi Sanat/Eğlence Deneyimi Müzesinin avlu cephesindeki büyük şeffaf tasarımı sayesinde içeride bulunan dairesel formu ve iki kat yüksekliğindeki rotundaya dışarıdan da ziyaretçilerine sergilemektedir (Resim 5.1.b).



Resim 5.1. (a) Victoria Albert Müzesi giriş cephesi (URL-70) (b) Mississippi Sanat Eğlence Deneyimi Müzesi avlu cephesi (URL-71)

Örneklem grubunun cephelerine baktığımızda, şehir içerisinde çekim merkezi olacak şekilde dikkat çekici form, renk ve malzemelerin kullanıldığı gözlemlenmiştir. Örneğin Pop Kültür Müzesi dikkat çekici formlardan oluşan kütle ve cephesi ile ziyaretçisine kendisini dışarıdan izleterek merak uyandırıp kendisine davet etmektedir. Yine örneklem grubunda içeriye yeteri kadar ışık almak amacıyla cephede boşluklar açıldığı ya da çatı pencereleri kullanıldığı dikkat çekmektedir. Lindt Çikolata Müzesindeki çatı pencereleri galeri boşluğunu aydınlatırken, Corning Cam Müzesinde gösterilerin yapıldığı salon tamamen cam cephe olarak tasarlanmıştır (Resim 5.2).



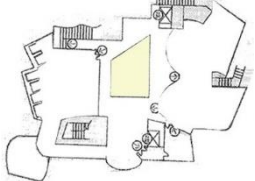
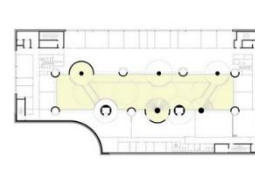
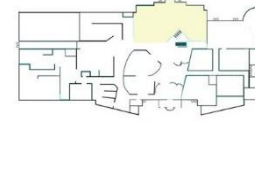
Resim 5.2. Örneklem grubunun cephe tasarımları

Görünürlük/galeri boşlukları

Müze mimarisinde sirkülasyon alanlarında olduğu gibi galeri boşluklarının da kullanılma amaçları ve formları çeşitlenmiştir. Galeriy boşlukları müzenin mimari karakterine uygun olarak bazen dairesel bazen de dikdörtgen formunda karşımıza çıkmıştır. İçeriye daha çok ışık almakla beraber bu boşluklar hareket halindeki ziyaretçilere katlar arasında henüz gezmedikleri sergi alanlarını veya sergi objelerini göstermektedir. Müzelerin çoğunda dikkat

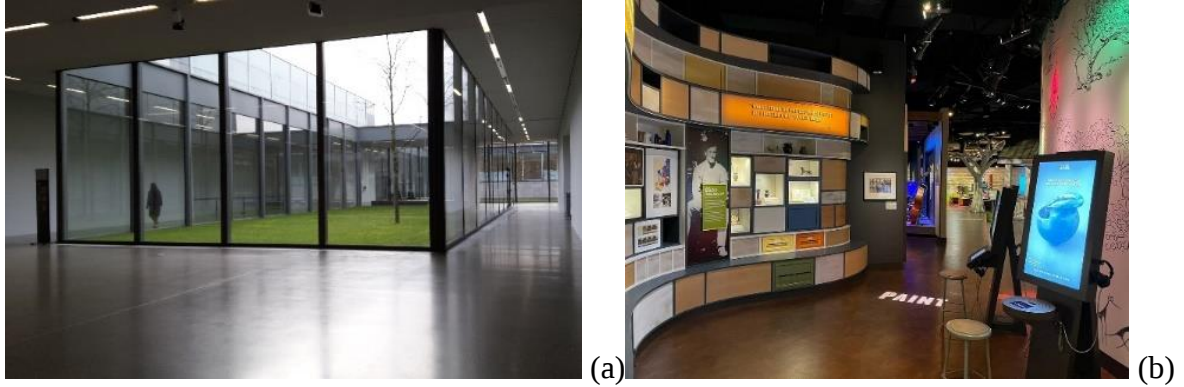
çeken enstalasyon çalışmaları ise çoğunlukla bu galeri boşluklarına yerleştirilerek tüm katları birbirine bağlamakta ve sergilerin sürekliliğini sağlamaktadır. Pop Kültür Müzesi, Muzeiko Çocuk Keşif Müzesi ve Lindt Çikolata Müzesinde görüldüğü gibi galeri boşluğunda katlar boyunca devam ederek ziyaretçilerin dikkatini çeken enstalasyon çalışmaları yer almaktadır. Çizelge x' te Casusluk Müzesi (2 numara) hariç 7 müze örneğinde katlar arası görülebilirlik sağlayan galeri boşlukları yer almaktadır (Çizelge 5.2).

Çizelge 5.2. Örneklem grubu galeri boşlukları

Müzelerdeki Galerî Boşlukları			
1 	2 	3 	4 
5 	6 	7 	8 

Sirkülasyon

Mimari plan kurgusunun bir diğer önemli unsuru olan sirkülasyon ise geleneksel anlayışlı müzelerde sadece sergileri birbirine bağlayan, içerisinde etkinlik veya obje içermeyen ve çoğunlukla dikdörtgen formlu mekanlar olarak karşımıza çıkmaktadır (Resim 5.3.a). Bunun tam tersi olarak incelenen deneysel müze örneklerinde sirkülasyon alanlarının sergi objeleri ile beraber düşünüldüğü ve mekansal olarak değişik formlarda tasarlandığı görülmüştür. Tez içerisinde bağlamsal açıdan irdelenen müzeler arasında sirkülasyon tasarımı dikkat çeken Mississippi Sanat ve Eğlence Deneyimi Müzesinin galerileri arasında kıvrımlı formlardan oluşan dolaşım kurgusu ve çanak çömlek yapımı konulu dijital sergileme alanları bulunmaktadır (Resim 5.3.b).



Resim 5.3 (a) Museum Folkwang sirkülasyon alanı, Almanya (Kaya Dilmel, 2016) (b) Mississippi Sanat ve Eğlence Deneyimi Müzesi sirkülasyon alanı (URL-21)

Planlama

Mimari plan kurgusu olarak geleneksel müzelerde sergi alanları kapalı yüzeyler ile çevrelenerek dışarıdan görüşe izin vermemektedir. Her bir sergi alanı keskin sınırlarla birbirinden ayrılmıştır. Didaktik anlayışı takip eden sergileme yönteminde izleyiciler objeleri belirli bir sıra ve düzende gezmektedir. Buna karşın deneysel müzelerde ise esnek sergi alanları, sınırları belirgin olmayan ve birbiri içerisine geçebilen akışkan mekanların çoğunlukta olduğu görülmektedir. Ziyaretçiler etraflarında bulunan diğer sergileri rahatça görerek istedikleri gibi yön değiştirmeye fırsat bulmaktadır. Böylece bağlamsal öğrenme metodunda önemli bir yeri olan geçirgenlik ve serbest dolaşım imkanları ziyaretçilerin öğrenme performansını olumlu yönde etkilemektedir. Bu bağlamda Uluslararası Balon Müzesinin planları incelendiğinde mekanların tamamen kapalı olmayan, akışkan, esnek formlarda tasarlandığı gözlenmiştir (Bkz. Şekil 4.9). Yeni dönem incelenen müzeler arasında bu tutumun dışında bir örnek olarak Lindt Çikolata Evi müzesinin ziyaretçilere temaya uygun hazırlanan bir hikaye bağlamında belirli bir rota çizilmiş, sergilerin konu sırasına göre deneyimlenmesi amaçlanmıştır. (Bkz. Şekil 4.4). Müze hikayesini, çikolatanın kakao üretim sürecinden başlayarak ziyaretçilerin ellerine ulaşma serüvenini sıralı bir biçimde gezilen sergi alanları sayesinde anlatmaktadır.

Sergi mekanı formu

Sergi alanlarının çoğunlukla eserleri büyük bir mekanın çeperlerine yerleştirilerek izleyicilerin uzaktan bakarak geçmesini zorunlu kılan tasarım anlayışı değişerek yerini birbirine daha yakın ve iç içe geçmiş nesnelerden oluşan mekanlara bırakmıştır. Bunun sonucunda ise ziyaretçiler ile sergi objeleri arasındaki mesafenin azaldığı ve nesnelerin her

açından görülebilir hale geldiği dikkat çekmektedir. İçi boş tek bir kütle yaklaşımı değişikçe sergi mekanı olarak farklı form ve büyüklüklerde tasarımlar kendini göstermeye başlamıştır. Örnek müzelerde görüldüğü üzere bir sergi mekanı kendi içinde farklı odacıklara ayrılmış veya kot farklı oluşturularak kademelenmiş şekillerde tasarlanmaktadır. Muzeiko Çocuk Müzesinde bodrum katta bulunan Geçmiş Ortaya Çıkar sergisinde bulunan basamaklar bu duruma örnek olarak gösterilebilir (Bkz. Şekil 4.5).

Yüzeyler/boyut

Sergi mekanlarının kartezyen geometride yüzey kullanımları bağlamında geleneksel müzelerde objelerin yan düzlemler ve döşemeye olmak üzere iki düzlemde konumlandırıldığı bilinmektedir (Resim 5.4.a). Deneyimsel müzelerde ise mekanın üç boyutlu olarak yanal yüzeyler tavan ve duvarlar olarak bütüncül ele alındığı görülmektedir. Bu tür müzelerde sergi nesnelerinin sadece duvarlarda değil, aynı zamanda zemine yerleştirip, tavana asılarak farklı boylamlarda sergilenmesi sayesinde fiziksel bağlamda öğrenmenin desteklendiği, ziyaretçilere yeni bakış açıları sunulduğu tespit edilmiştir. Örneğin Corning Cam Müzesi İnovasyon Merkezinde sergi yüzeyi olarak tavandan sarkıtılan bir kütle, zeminde boşluk açılarak yerleştirilen bir nesne veya etrafından dolaşarak değişen görüntülerin deneyimlenmesi çok yüzeyli sergi anlayışını göstermektedir (Resim 5.2.b).



(a)



(b)

Resim 5.4 (a) Metropolitan Sanat Müzesi galeri yüzeyleri (URL-72) (b) Corning Cam Müzesi galeri yüzeyleri (URL-63)

Ekipman

Mekanların içerisindeki ısı-ışık-ses-teknoloji gibi elemanlar tasarımın bir parçası olarak kullanılmıştır. Örneğin bazı mekanlar kısmen karartılarak sergi objelerine dikkat çekilmiş ya da tamamen aydınlık bir ortamda bir çok farklı alana dikkat çekilmesi amaçlanmıştır. Sergi tasarımında kutupların soğukluğunu veya sıcak iklimlerin ortamını aktarmak için sergi mekanlarında ısı farklı kullanılmıştır. Çoğu sergide temaya uygun özellikte yoğun ses efektleri kullanılmıştır. Teknolojik yenilikler müzeler tarafından takip edilmiş ve duvar, tavan ve zemin yüzeylerinde hareketli sanal görüntüler yansıtılarak sergilerin sunumları çeşitlenmiştir. Benzer şekilde projeksiyon haritalama yöntemi, etkileşimli ekranlar da sergi ekipmanları olarak kullanılmıştır.

İhtiyaç programı

Müzelerin mimari programlarında sergi alanları dışında atölyeler, stüdyolar, gösteri mekanları, planetaryum, hediyelik dükkan, kütüphane, konferans salonu, amfi tiyatro gibi mekanlar bulunmaktadır. Bu alanlar özellikle ziyaretçilerin sosyalleşmesi, keyifli vakit geçirebilmesi ve eğitim alanında çeşitli programlara katılarak yeni bilgiler edinmeleri amacıyla eklenmiştir. Ayrıca müzelerin varlıklarını devam ettirme amacıyla ticari fonksiyonların eklendiği, müze üyeleri ve bağışçıların artmaya başladığı gözlenmiştir. Müzelerin 21. yüzyılda taşıdığı bu kapsayıcı tutum ile birçok kültür merkezi, kütüphane, eğlence alanları gibi yapılara ulaştığı düşünülmektedir.

Çoklu duyuşal deneyim

İzleterek öğreten pasif müzelerin içerisinde bulunan eserlere dokunmak yasaktır. Çoğunlukla sessizliğin hakim olduğu, objelerin etrafı belirli bir şekilde çerçevelenerek izleyicilerden uzak tutulduğu bu mekanlarda, izleyicileri kontrol etmek ve eserleri korumak amacıyla güvenlik görevlileri bulunmaktadır. Bunun aksine yaptırarak öğreten aktif müzelerde çok duyuşal tasarım anlayışına uygun sergileme yöntemi ile dokunulabilen, döndürülebilen, içine girilebilen nesnelerin kullanımı tercih edilmiştir. Sesli ortamlar olarak da tasarlanabilen galerilerde güvenlik görevlisi yerine çoğunlukla ziyaretçilere bilgi verme amacıyla kendi alanında uzman müze görevlileri yer almaktadır (Resim 5.5). Örneklem grubunun tamamında çoklu duyuşal deneyimlere yer verilirken etkileşimli sergi sayısının en

çok Muzeiko Çocuk Keşif Müzesinde olduğu gözlemlenmiştir. Bunun nedeni ise müzenin teması gereği, içerisindeki neredeyse bütün sergilerin çocukların eğlenerek, uygulayarak ve keşfederek öğrenmesini hedeflemesi olmuştur.



Resim 5.5. Örneklem grubunun çoklu duyuşal deneyim sergileri

6. SONUÇ

Çalışmada 21. yüzyıla doğru eğitim anlayışının değişmesi ile korumacı tutumun değişmeye başladığı, ziyaretçi odaklı müzelerin hem mimari formlarının çeşitlendiği, bina programında atölye, kafe, restoran, mağaza vb. sosyal alanlara daha çok yer verildiği, görülebilirliğin ve erişilebilirliğin artırıldığı, serbest sirkülasyona izin verildiği ve sirkülasyona sergi fonksiyonlarının da eklenebildiği, gelişmiş techizat kullanılması ile sergi temalarında özelleştiği ve bununla beraber duyuların aktive edilmesine izin veren ziyaretçinin sergi tasarımlarının artışı dikkat çekmiştir.

Müzeler, ihtiyaç programına eklenen oditoryum, konferans salonu, dükkanı, davetiye ve yemek alanları ile birer kültür merkezi haline gelmiştir. Buna bağlı olarak bu sosyal alanlarda farklı zamanlarda gerçekleşecek seminer, dinleti, konser gibi etkinlikler düzenleyerek duyurmaktadır. Bunlara ek olarak süreli sergi mekanlarının artışı ile müze koleksiyonlarının sürekli güncellenmesi ile ziyaretçilerin sık sık müzeye gelmesi amaçlanmıştır.

Klasik anlayışın problemleri arasında değişime kapalı bir mimari tasarıma ve sergileme anlayışına sahip olduğu tespit edilmiştir. Bunun aksine yenilikçi müzelerin örnek incelemeleri sonucunda iç ve dış mekanlarda genişleyebilen, değişebilen mimari düzenler dikkat çekmiştir. Böylece sergiler değiştikçe, ziyaretçilerin beklentilerine büyümeye ve küçülmeye olanak sağlayan galeriler meydana gelmiştir. Aynı şekilde yapının kütlesi için büyüeyebilen, ek yapılmasına izin veren tasarımlar tercih edilmiştir.

Müze yeniliklerinde dikkat çeken bir başka konu ise küratörlerin, sergi tasarımcılarının rolüdür. Örneklem grubunun çoğunda mimarlar ile beraber çalışan, temaya uygun interaktif sergiler tasarlayan küratörler bulunmaktadır. Böylece farklı temaların en iyi nasıl sergi objesine dönüşebileceği ve bu sergilerin deneysel yönünün hangi yöntemlerle gelişebileceği uzmanlarla beraber çalışılmaktadır.

Günümüz örneklerinden yola çıkarak gelecekte sanal olarak hizmet edecek müzelerde; ses ve görüntü sistemlerindeki ilerlemelerin mekansal deneyime yakın tecrübeler ve biliş sağlayacağı ve bu yükselişe karşın mekansal deneyim sunan müzelerin de, ziyaretçinin

bağlantı kurma ihtiyacı nedeni ile aynı oranda ilgi göreceği ve buralarda da sergi deneyimini destekleyen sanal görüntülerin, etkileşimli ekranların giderek daha da artacağı tahmin edilmektedir.

Öneri olarak, yeni müzeler tez içerisinde incelenen bağlamsal öğrenme deneyimlerinin gerektirdiği esneklik kavramına uygun olarak büyüyebilir, değişebilir formlarda tasarlanmalıdır. İleride yapılabilecek eklemelere izin verecek şekilde düşünülmelidir. Ayrıca ihtiyaç programında sergileme mekanları kadar sosyal alanlar da düşünülmelidir. Ziyaretçi müze ilişkisini güçlendirmek amacıyla sürekli kendisini yenilemeli ve bu yenilikleri duyurmalıdır. Tez içerisinde değinilen çoklu duysal tasarım anlayışı ile ziyaretçilerin katılımını arttırmalı, yaşam boyu sürecek bir öğrenme sunmalıdır.

Sonuç olarak Bruce (2006)'un çalışmasında vurguladığı gibi geleneksel müzeler seçkin, sergisiyle sabit, ciddi, oldukça eğitici, sessiz bir düzene sahipken yeni projeler daha çok popüler, deneysel, eğlenceli, çocuk veya yetişkin her yaştan ziyaretçiyi eğlenceye davet eden, duysal, etkileşimli, gürültülü ve katılımcıdır (Bkz. Çizelge 4.2). Bu sonuçlar ışığında tezin hipotezinde varsayıldığı gibi özel konulu müzelerde bağlamsal öğrenme modelinin mekansal ve duysal olarak mimari kurguda çeşitli yansımaları olduğu ortaya koyulmuştur.

KAYNAKLAR

- Ambrose, T., Paine, C. (2006). *Museum Basics: The International Handbook* (2. edition). London: Routledge, 6.
- Artun, A. (2006). *Sanat Müzeleri-1 Müze ve Modernlik* (4. Baskı). İstanbul: İletişim Yayınları, 18-22.
- Atagök, T. (2002). Müzelerin Anlaşılır Kılınması, İç Mekan ve Sergi Tasarımları. *Mimarist Dergisi*, 4, 50-58.
- Aydınlı, S. (2015). Tasarım Eğitiminde Yapılandırıcı Paradigma: ‘Öğrenmeyi Öğrenme’. *Tasarım Kuram Dergisi*, 11(20), 1-18.
- Bruce, C. (2006). Spectacle and Democracy: Experience Music Project as a Post-Museum. *New Museum Theory and Practice: An Introduction*, 129-151.
- Burnham, R., Kai-Kee, E. (2020). *Müze Dersleri: Yorum ve Deneyim* (çev. A. Onacak, 2. Baskı), İstanbul: Koç Üniversitesi, 28-100.
- Casselle, T. (2010). *Insiders Guide Albuquerque*. USA: Morris Book Publishing, LLC, 103.
- Chang, E. J. (2006). Interactive Experiences and Contextual Learning in Museums. *Studies in Art Education*, 47(2), 170-186.
- Chatterjee, H. J., Hannan, L. (2016). *Engaging The Senses: Object-Based Learning in Higher Education*: London, Routledge, 1-21.
- Christian, S. (2016). *Museum Buildings: Construction and Design Manual*: Detail, 37-38.
- Colomina, B. (2009). The Endless Museum: Le Corbusier and Mies Van Der Rohe. *Log Journal* (15), 55-68.
- Counts, C. M. (2009). Spectacular Design in Museum Exhibitions. *Curator: The Museum Journal*, 52(3), 273-288.
- Çolak, B. (2010). Tarihsel Süreç İçerisinde Müzelerle Birlikte Değişen Sergileme Mekanları; New York Modern Sanat Müzesi (Moma) Ve Frankfurt Modern Sanat Müzesi (Mmk) Örneği. *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(30), 37-45.
- Desvallées, A. (2010). *Key Concepts of Museology*: Paris, Armand Colin, 56-60.
- Dewey, J. (2007). *Deneyim ve Eğitim*. Ankara: Odtü Yayıncılık, 39.
- Erkan Yazıcı, Y. (2010). *Bilişsel Farklılıkların ve Mekansal Deneyimlerin İlk Yıl Mimarlık Öğrencilerinin Tasarım Süreçlerine Etkilerinin Araştırılması*. Doktora Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul

- Falk, J. Storksdieck, M. (2005). Using the contextual model of learning to understand visitor learning from a science center exhibition. *Science Education*, 89(5), 744-778.
- Falk, J. H. (2016). *Identity and the museum visitor experience*. New York: Routledge, 157-161.
- Falk, J. H. Dierking, L. D. (1992). Redefining the museum experience: the interactive experience model. *Visitor Studies*, 4(1), 173-176.
- Falk, J. H. Dierking, L. D. (2016). *The museum experience*. New York: Routledge.
- Falk, J. H. Storksdieck, M. (2005). Learning science from museums. *História, ciências, saúde-Manguinhos*, 12, 117-143.
- Frampton, K. (2002). Corporeal experience in the architecture of Tadao Ando. *Body and Building: Essays on the Changing Relation of Body and Architecture*, 304-318.
- Gibbs, K. Sani, M., Thompson, J. (2007). *Lifelong learning in museums: a European handbook*: İtalya, Edisai, 18-33.
- Giebelhausen, M. (2006). Museum architecture: A brief history. *A Companion to Museum Studies*, 223-244.
- Gioftsali, K. (2005). *Families Visiting Museums as Communities of Learners; a Case Study*. University of Leicester. United Kingdom.
- Hasol, D. (2017). *Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü* (5. Baskı). İstanbul: Yem Yayın, 144.
- Hein, G. E. (2006). Museum education. *A companion to museum studies*, USA, John Wiley Sons, 340-352.
- Hooper-Greenhill, E. (1999a). *The educational role of the museum*: London, Psychology Press, 137-146.
- Hooper-Greenhill, E. (1999b). *Müze ve galeri eğitimi* (çev. Kapçı E. G. ve Örgü Evren, M.) Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, 20-54.
- Hooper-Greenhill, E. (2000). Changing values in the art museum: Rethinking communication and learning. *International Journal of Heritage Studies*, 6(1), 9-31.
- Hooper-Greenhill, E. (2006). Studying visitors. *A companion to museum studies*, USA, John Wiley Sons, 362-376.
- Hooper-Greenhill, E., Moussouri, T. (2000). *Researching Learning in Museums and Galleries 1990-1999: A Bibliographic Review*. Research Centre for Museums and Galleries. University of Leicester.

İnternet: Wikipedia, Antiquarium, URL-1:<https://en.wikipedia.org/wiki/Antiquarium>, Son Erişim Tarihi: 15.03.2022.

İnternet: Arkitektuel, MoPOP, URL-2: <https://www.arkitektuel.com/mopop/>, Son Erişim Tarihi: 20.03.2022.

İnternet: Museum of Pop Culture, URL-3: <https://www.mopop.org/>, Son Erişim Tarihi: 20.03.2022.

İnternet: Museum of Pop Culture, Museum Map, URL-4: <https://www.mopop.org/visit/museum-map/>, Son Erişim Tarihi: 20.03.2022.

İnternet: Bonjour a Francophile Blog, MoPOP, URL-5: <https://bonjourdarlène.com/2019/06/04/visiting-seattle-museum-of-pop-culture-mopop/>, Son Erişim Tarihi: 20.03.2022.

İnternet: Tripadvisor, MoPOP, URL-6: https://www.tripadvisor.com.tr/Attraction_Review-g60878-d146840-Reviews-Museum_of_Pop_Culture-Seattle_Washington.html, Son Erişim Tarihi: 25.03.2022.

İnternet: Museum of Pop Culture, Fantasy Worlds of Myth and Magic, URL-7: <https://www.mopop.org/exhibitions-plus-events/exhibitions/fantasy-worlds-of-myth-and-magic/>, Son Erişim Tarihi: 25.03.2022.

İnternet: Museum of Pop Culture, Take a 3-d Walkthrough of Scared to Death The Thrill of Horror Film, URL-8: <https://www.empmuseum.org/horror3d>, Son Erişim Tarihi: 26.03.2022.

İnternet: Museum of Pop Culture, Sound Lab Exhibition Reopens at MoPOP, URL-9: <https://www.mopop.org/about-mopop/the-mopop-blog/posts/2022/april/sound-lab-exhibition-reopens-at-mopop/>, Son Erişim Tarihi: 26.03.2022.

İnternet: Archdaily, International Spy Museum, URL-10: <https://www.archdaily.com/917246/international-spy-museum-rogers-stirk-harbour-plus-partners>, Son Erişim Tarihi: 04.04.2022.

İnternet: International Spy Museum, Exhibits and Experiences, URL-11: <https://www.spymuseum.org/exhibition-experiences/>, Son Erişim Tarihi: 04.04.2022.

İnternet: International Spy Museum, Maps, URL-12: <https://www.spymuseum.org/visit/at-the-museum/>, Son Erişim Tarihi: 04.04.2022.

İnternet: International Spy Museum, Gallery Stealing Secrets, URL-13: <https://www.spymuseum.org/exhibition-experiences/gallery-stealing-secrets/>, Son Erişim Tarihi: 05.04.2022.

İnternet: Tripadvisor, International Spy Museum, URL-14: https://www.tripadvisor.com/Attraction_Review-g28970-d254773-Reviews-International_Spy_Museum-Washington_DC_District_of_Columbia.html, Son Erişim Tarihi: 15.04.2022.

İnternet: International Spy Museum, Gallery Spying That Shaped History. URL-15: <https://www.spymuseum.org/exhibition-experiences/gallery-spying-that-shaped-his/>, Son Erişim Tarihi: 15.04.2022.

İnternet: International Spy Museum, Gallery An Uncertain World. URL-16: <https://www.spymuseum.org/exhibition-experiences/gallery-an-uncertain-world/>, Son Erişim Tarihi: 20.04.2022.

İnternet: LPK Architects, Mississippi Arts Entertainment Experience. URL-17: <http://lpkarchitects.com/index.cfm/projects/civic-cultural/mississippi-arts-entertainment-center/>, Son Erişim Tarihi: 20.04.2022.

İnternet: Wikipedia, Mississippi Arts and Entertainment Experience. URL-18: https://en.wikipedia.org/wiki/Mississippi_Arts_and_Entertainment_Experience, Son Erişim Tarihi: 24.04.2022.

İnternet: Mississippi Arts + Entertainment Experience, Hall of Fame. URL-19: <https://www.msarts.org/visit/whats-inside/hall-of-fame/>, Son Erişim Tarihi: 24.04.2022.

İnternet: Gallagherdesign, Mississippi Arts + Entertainment Experience. URL-20: <https://gallagherdesign.com/project/max/>, Son Erişim Tarihi: 24.04.2022.

İnternet: Tripadvisor, Mississippi Arts + Entertainment Experience. URL-21: https://www.tripadvisor.com/Attraction_Review-g43893-d14024231-Reviews-Mississippi_Arts_Entertainment_Experience-Meridian_Mississippi.html, Son Erişim Tarihi: 24.04.2022.

İnternet: Youtube, The Mississippi Arts + Entertainment Experience. URL-22: <https://www.youtube.com/watch?v=i7JCMhuQStw>, Son Erişim Tarihi: 05.05.2022.

İnternet: Segd, Mississippi Arts + Entertainment Experience Inside the Writer's Mind. URL-23: <https://segd.org/mississippi-arts-entertainment-experience%E2%80%94inside-writers-mind>, Son Erişim Tarihi: 05.05.2022.

İnternet: Youtube, Solomon Group, The Mississippi Arts + Entertainment Experience. URL-24: https://www.youtube.com/watch?v=z3KXQBx_r8o, Son Erişim Tarihi: 05.05.2022.

İnternet: Archdaily, Lindt Home of Chocolate / Christ Gantenbein. URL-25: <https://www.archdaily.com/947656/lindt-home-of-chocolate-christ-and-gantenbein>, Son Erişim Tarihi: 15.05.2022.

İnternet: Lindt Home of Chocolate Museum. URL-26: <https://www.lindt-home-of-chocolate.com/en/chocolate-museum-tour/>, Son Erişim Tarihi: 15.05.2022.

İnternet: Atelier Brückner, Lindt Home of Chocolate Museum. URL-27: <https://www.atelier-brueckner.com/en/projects/lindt-home-chocolate>, Son Erişim Tarihi: 15.05.2022.

İnternet: Lindt Home of Chocolate Museum, Events. URL-28: <https://www.lindt-home-of-chocolate.com/en/events/>, Son Erişim Tarihi: 15.05.2022.

İnternet: Tripadvisor, Lindt Home of Chocolate. URL-29: https://www.tripadvisor.com/Attraction_Review-g1079187-d20379233-Reviews-Lindt_Home_of_Chocolate-Kilchberg.html, Son Erişim Tarihi: 20.05.2022.

İnternet: Muzeiko, About us The Building. URL-30: <https://www.muzeiko.bg/en/pages/building-4.html>, Son Erişim Tarihi: 25.05.2022.

İnternet: Muzeiko, About us Muzeiko's Educational Philosophy. URL-31: <https://www.muzeiko.bg/en/pages/muzeiko-obrazovatelna-filosofiya-28.html>, Son Erişim Tarihi: 25.05.2022.

İnternet: Archdaily, Muzeiko Children's Science Discovery Center / Skolnick Architecture + Design Partnership. URL-32: <https://www.archdaily.com/777845/muzeiko-childrens-science-discovery-center-lee-h-skolnick-architecture-plus-design-partnership>, Son Erişim Tarihi: 05.06.2022.

İnternet: Skolnick Architecture Design Partnership, Muzeiko. URL-33: <https://www.skolnick.com/muzeiko>, Son Erişim Tarihi: 10.06.2022.

İnternet: Muzeiko, Plan Your Future Visit, Information. URL-34: <https://www.muzeiko.bg/en/pages/karta-20.html>, Son Erişim Tarihi: 17.06.2022.

İnternet: Google Fotoğraflar, Muzeiko. URL-35: <https://www.google.com/maps/place/Muzeiko/@42.659798,23.3433962,14z/data=!4m12!1m6!3m5!1s0x0:0x8db1514e223071a3!2sMuzeiko!8m2!3d42.659798!4d23.3550824!3m4!1s0x0:0x8db1514e223071a3!8m2!3d42.659798!4d23.3550824>, Son Erişim Tarihi: 17.06.2022.

İnternet: Tripadvisor, Muzeiko. URL-36: https://www.tripadvisor.com/Attraction_Review-g294452-d9997338-Reviews-Muzeiko-Sofia_Sofia_Region.html, Son Erişim Tarihi: 17.06.2022.

İnternet: Dezeen, Coloured "mountains" protrude from children's science museum by LHSA+DP. URL-37: <https://www.dezeen.com/2015/10/22/coloured-mountains-galleries-science-museum-lhsa-dp-sofia-bulgaria/>, Son Erişim Tarihi: 20.06.2022.

İnternet: Youtube, Muzeiko Tour, Marching Stars. URL-38: <https://www.youtube.com/watch?v=3WGJZxlyCuQ&t=211s>, Son Erişim Tarihi: 10.07.2022.

İnternet: Segd, Lee H. Skolnick Architecture + Design Partnership's Work at Muzeiko Honored. URL-39: <https://segd.org/tags/muzeiko>, Son Erişim Tarihi: 10.07.2022.

İnternet: Youtube, Visit to Muzeiko. URL-40: <https://www.youtube.com/watch?v=W1b9eW1avyU&t=1s>, Son Erişim Tarihi: 10.07.2022.

İnternet: Wikipedia, Design Museum. URL-41: https://en.wikipedia.org/wiki/Design_Museum, Son Erişim Tarihi: 17.07.2022.

İnternet: Archdaily, The Design Museum of London / OMA + Allies and Morrison + John Pawson. URL-42: <https://www.archdaily.com/799642/the-design-museum-of-london-oma-plus-allies-and-morrison>, Son Erişim Tarihi: 17.07.2022.

İnternet: Dezeen, London's new Design Museum by John Pawson and OMA unveiled. URL-43: <https://www.dezeen.com/2016/11/17/design-museum-opens-architecture-news-john-pawson-oma-kensington-london-uk/>, Son Erişim Tarihi: 17.07.2022.

İnternet: The Design Museum, Access, Weird Sensation Feels Good The World of ASMR. URL-44: <https://designmuseum.org/plan-your-visit/access>, Son Erişim Tarihi: 20.07.2022.

İnternet: The Design Museum, Weird Sensation Feels Good, The World of ASMR. URL-45: <https://designmuseum.org/exhibitions/weird-sensation-feels-good-the-world-of-asmr>, Son Erişim Tarihi: 20.07.2022.

İnternet: The Design Museum, The Future of Ageing. URL-46: <https://designmuseum.org/exhibitions/the-future-of-ageing>, Son Erişim Tarihi: 20.07.2022.

İnternet: The Design Museum, Electronic, From Kraftwerk to The Chemical Brothers. URL-47: <https://designmuseum.org/exhibitions/electronic-from-kraftwerk-to-the-chemical-brothers>, Son Erişim Tarihi: 25.07.2022.

İnternet: Flickr, The Design Museum. URL-48: <https://www.flickr.com/photos/stillunusual/with/49124486421/>, Son Erişim Tarihi: 25.07.2022.

İnternet: Do You Speak London, "Moving to Mars" at the Design Museum: a realistic future? URL-49: <https://www.doyouspeaklondon.com/moving-to-mars-design-museum/>, Son Erişim Tarihi: 25.07.2022.

İnternet: The Design Museum, Moving to Mars. URL-50: <https://designmuseum.org/exhibitions/moving-to-mars>, Son Erişim Tarihi: 25.07.2022.

İnternet: Youtube, Visite de l'exposition Moving to Mars au Design Museum de Londres. URL-51: <https://www.youtube.com/watch?v=WQ642vxYNOQ>, Son Erişim Tarihi: 25.07.2022.

İnternet: Corning Museum of Glass, Architecture. URL-52: <https://info.cmog.org/architecture>, Son Erişim Tarihi: 05.08.2022.

İnternet: Architectural Record, Corning Museum of Glass Contemporary Art Design Wing. URL-53: <https://www.architecturalrecord.com/articles/7528-corning-museum-of-glass-contemporary-art-design-wing>, Son Erişim Tarihi: 05.08.2022.

İnternet: Corning Museum of Glass, Architect Thomas Phifer Creates a Space in which the Art Can Live. URL-54: <https://blog.cmog.org/2015/03/14/architect-thomas-phifer-creates-a-space-in-which-the-art-can-live/>, Son Erişim Tarihi: 10.08.2022.

İnternet: Arup, Corning Museum of Glass Contemporary Art + Design Wing. URL-55: <https://www.arup.com/projects/corning-museum-of-glass>, Son Erişim Tarihi: 10.08.2022.

İnternet: Wikipedia, Corning Museum of Glass. URL-56: https://en.wikipedia.org/wiki/Corning_Museum_of_Glass, Son Erişim Tarihi: 17.08.2022.

İnternet: Corning Museum of Glass, Museum Floor Plan/Map. URL-57: <https://visit.cmog.org/plan-your-visit/floor-plan>, Son Erişim Tarihi: 17.08.2022.

İnternet: Smith Miller-Hawkinson Architecture, Corning Museum of Glass URL-58: <https://smharch.com/projects/corning-museum-of-glass#>, Son Erişim Tarihi: 20.08.2022.

İnternet: Google Fotoğraflar, Corning Museum of Glass. URL-59: https://www.google.com/maps/place/Corning+Museum+of+Glass/@42.1526422,-77.0548167,3a,75y,240h,90t/data=!3m8!1e1!3m6!1sAF1QipPz9_7WabHFissTRfzCO2T9Gj0eOwaAXeh_ExUX!2e10!3e11!6shttps:%2F%2Flh5.googleusercontent.com%2Fp%2FAF1QipPz9_7WabHFissTRfzCO2T9Gj0eOwaAXeh_ExUX%3Dw203-h100-k-no-pi-0-ya240-ro0-fo100!7i6912!8i3456!4m7!3m6!1s0x0:0x86187db0a73cfd52!8m2!3d42.1498045!4d-77.0541959!14m1!1BCgIgARICCAI, Son Erişim Tarihi: 20.08.2022.

İnternet: Youtube, Group Tours at The Corning Museum of Glass (Mandarin Chinese). URL-60: <https://www.youtube.com/watch?v=dpxFkKwcqE4&t=215s>, Son Erişim Tarihi: 06.09.2022.

İnternet: Corning Museum of Glass, Innovation Galleries. URL-61: <https://whatson.cmog.org/exhibitions-galleries/innovation-galleries>, Son Erişim Tarihi: 06.09.2022.

İnternet: Youtube, Corning Museum of glass. URL-62: <https://www.youtube.com/watch?v=tyrQfevU3Do&t=1228s>, Son Erişim Tarihi: 15.09.2022.

İnternet: Tripadvisor, Corning Museum of Glass. URL-63: https://www.tripadvisor.com/Attraction_Review-g47538-d295130-Reviews-Corning_Museum_of_Glass-Corning_Finger_Lakes_New_York.html, Son Erişim Tarihi: 15.09.2022.

İnternet: City of Albuquerque, Balloon Museum, About Us. URL-64: <https://www.cabq.gov/artsculture/balloonmuseum/about>, Son Erişim Tarihi: 10.10.2022.

İnternet: City of Albuquerque, Balloon Museum, Floor Plan. URL-65: <https://www.cabq.gov/arts/culture/balloonmuseum/plan-your-visit/floor-plan>, Son Erişim Tarihi: 10.10.2022.

İnternet: Google Fotoğraflar, Anderson Abruzzo Albuquerque International Balloon Museum. URL-66: <https://www.google.com/maps/place/Anderson+Abruzzo+Albuquerque+International+Balloon+Museum/@35.1897596,-106.5980501,15z/data=!4m5!3m4!1s0x0:0xa6203bc60c08c020!8m2!3d35.1897596!4d-106.5980501?hl=tr>, Son Erişim Tarihi: 01.11.2022.

İnternet: Youtube, Elevation Station- Opening Saturday, June 26th. URL-67: <https://www.youtube.com/watch?v=-oXZUd6hkn0>, Son Erişim Tarihi: 01.11.2022.

İnternet: Youtube, Albuquerque International Balloon Museum, New Mexico. URL-68: <https://www.youtube.com/watch?v=NnodkKcWwos&t=385s>, Son Erişim Tarihi: 05.12.2022.

İnternet: Youtube, Weather Lab Interactive Exhibits - The Anderson-Abruzzo International Balloon Museum. URL-69: <https://www.youtube.com/watch?v=iOcsiDl1w4o>, Son Erişim Tarihi: 05.12.2022.

İnternet: Victori and Albert Museum. URL-70: <https://kitaplikkedis.com/londrakedis/victoria-and-albert-museum/> Son Erişim Tarihi: 01.01.2023

İnternet: Canizaro Cawthon Davis, Mississippi Arts and Entertainment Experience. URL-71: <https://www.ccdarchitects.com/portfolio-item/mississippi-arts-and-entertainment-center/> Son Erişim Tarihi: 01.01.2023

İnternet: The Metropolitan Museum of Art. URL-72: <https://www.metmuseum.org/perspectives/videos/2021/2/a-new-look-at-old-masters> Son Erişim Tarihi: 05.01.2023

Jeffery-Clay, K. R. (1998). Constructivism in Museums: How Museums Create Meaningful Learning Environments. *Journal of Museum Education*, 23(1), 3-7.

Kandemir, Ö. Özlem, U. (2015). Değişen Müze Kavramı ve Çağdaş Müze Mekânlarının Oluşturulmasına Yönelik Tasarım Girdileri. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 5(2), 17-47.

Karadeniz, C. (2018). *Müze Kültür Toplum* (1. Baskı). Ankara: İmge Kitabevi.

Karadeniz, C., Okvuran, A., Artar, M., Çakır İlhan, A. (2015). Yeni Müzebilim Bağlamında Müze Eğitime Çağdaş Yaklaşımlar ve Müze Eğitimcisi. *Ankara University, Journal of Faculty of Educational Sciences*, 48 (2), 203-226

Karaoğlu Can, M. (2019). *Tasarım Müzelerinin Mekânsal Kalite Parametreleri Üzerinden Okunması ve Bir Rehber Önerisi*. Doktora Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

- Karaoğlu Can, M. Fitoz, İ. (2021) Design Museums Development Process and A Case Study in the Context of Spatial Quality. *Journal of Design Theory*, 17(33), 205-228.
- Keskinalemdar, H. (2011). *Ekspresyonizm Kavramı Ve Mimarlıkta Ekspresyonizm'in Frank Gehry Bağlamında İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Kırcı, N. (2005). Müzelerde Sentaktik ve Semantik Analiz. *Gazi Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projesi*.
- Kırcı, N. (2013). *How the Student Learns and How the Tutor Assesses*. Saarbrücken: Lambert Academic Publishing.
- Kolb, D. A., Boyatzis, R. E., Mainemelis, C. (2001). Experiential learning theory: Previous research and new directions. Perspectives on thinking, learning, and cognitive styles. Cleveland, Routledge, 1(8), 227-247.
- Kolektif. (2019). *Projeler Yapılar-5 Müzeler*. Türkiye: YEM Yayın, 106-126.
- Lorente, J. P. (2016). *Çağdaş Sanat Müzeleri* (Çev. Öztürk, Ş. 1. Baskı). İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları, 119-219.
- Matthews, H. (2006). New Museum Architecture: Innovative Buildings From Around The World, Mimi Zeiger. *The Art Book*, 13(3), 57-58.
- McClellan, A. (2008). *The art museum from Boullée to Bilbao*: London, University of California Press, 53-63.
- MEB. (2019). *Müze Eğitimi Kitabı*. Türkiye: Milli Eğitim Bakanlığı. Öğretmen Yetiştirme ve Geliştirme Genel Müdürlüğü, 34-58.
- Myhre, A. R. (2005). *Experience Music Project: Formalizing the Vernacular*. A Thesis. San Jose State University
- Naredi-Rainer, P. (2004). *A Design Manual Museum Buildings*: Berlin, Birkhäuser, 13-28.
- O'Doherty, B. (2019) *Beyaz küpün içinde. Galeri mekânının ideolojisi*. (Çev. A, Antmen 4. Baskı), İstanbul: Sel Yayıncılık, 31-33.
- Onur, B. (2012). *Çağdaş müze, eğitim ve gelişim: müze psikolojisine giriş*. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları, 20-177.
- Özdemir, N. (2017). *Öğrenme ortamı olarak üniversite müzelerinin mekânsal açıdan irdelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Pallasmaa, J. (2011). *Tenin Gözleri, Mimarlık ve Duyular* (Çev. Kılıç, A. U) İstanbul. YEM Yayınevi, 40-45.

- Pallasmaa, J. (2019). Design for Sensory Reality: From Visuality to Existential Experience. *Architectural Design*, 89(6), 22-27.
- Ponty, M. M. (2005). *Algılanan dünya*. (Çev. Aygün, Ö.). İstanbul: Metis Yayınevi, 25-38.
- Reeve, J. Woollard, V. (2006). The responsive museum: Working with audiences in the twenty-first century. *Ashgate Publishing*, 5-17.
- Ricciotti, D. (1985). The 1939 Building of the Museum of Modern Art: The Goodwin-Stone Collaboration. *American Art Journal*, 17(3), 51-76.
- Shehade, M. Stylianou-Lambert, T. (2020). Virtual Reality in Museums: Exploring the Experiences of Museum Professionals. *Applied Sciences*, 10(11), 4031.
- Shih, C.-M., Huang, K.-H. (2014). Le Corbusier's Modern Museum Prototype: The Transformation of Unlimited Growth Museums. *International Journal*, 1(1), 13.
- Sivrikaya, G. (2017). Müzelerin Keşif Alanı Olarak Kullanımı. *Milli Eğitim Dergisi*, 46(214), 123-135.
- Soltani, S., Kirci, N. (2019). Phenomenology and Space in Architecture: Experience, Sensation and Meaning. *International Journal of Architectural Engineering Technology*, 6, 1-6.
- Woollard, V., Moffat, H. (1999). *Museum and gallery education: A manual of good practice*. UK, Rowman/Littlefield, 27-43.



Gazili olmak ayrıcalıktır