

# GÖRSEL KÜLTÜR EKSENİNDE MÜZELERDE ÇAĞDAŞ YAKLAŞIMLAR: TEKNOLOJİ KULLANIMI VE DİJİTAL ÖĞRENME

## Contemporary Approaches In Museums In Visual Culture Axis: Technology Use And Digital Learning

Merve EKİZ KAYA

Ondokuzmayıs Üniversitesi, Lisansüstü Entitüsü, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Samsun/TÜRKİYE

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-6323-3969>

Prof. Sevgi SOYLU KOYUNCU

Ondokuzmayıs Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Samsun/TÜRKİYE

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-3798-9185>

### ÖZET

Yirminci yüzyıl bilim ve teknolojinin dönüşüm geçirecek etkilerinin sosyal yaşama yansıdığı bir dönemdir. Özellikle bu dönemde teknolojinin kaynaklık ettiği görsel imgeler, hayatın her alanında karşımıza çıkmaktadır. Bu görsel imgelere ve görsel teknolojilere ilginin giderek artması, bakmak ve görmek üzerine kurgulanmış bir alan olarak görülen görsel kültür ve eğitimi söylemlerine odaklanılmasını gerekli kılmıştır. Bu amaçla araştırma konusu yapılan görsel kültür eğitimi, çağını yakalayabilen ve gelişimine ayak uydurabilen toplumdaki insanların görme ve bakma deneyimleri ile yakından ilişkilidir. Dolayısıyla pek çok disiplin ve kurum, insan yaşamını etkileyen bir alan olarak görsel kültür eğitimi ile yakından ilgilenmektedir. Bu kurumlardan biri de tarihsel, sosyal ve kültürel görsel kültür unsurlarının yoğun olarak kullanıldığı müzelerdir. Müzelerin işlevleri ve görevleri gereği geçmiş ile gelecek arasında köprü görevi görmesinin yanı sıra eğitim işlevine ağırlık verilmesi, görsel kültür öğelerinin teknoloji ile desteklenerek ziyaretçileriyle etkileşimli bir alan yaratmasını sağlamıştır. Bu bağlamda çalışmada, tarihi unsurlar içeren klasik müzelerden teknoloji kullanılarak öğrenme aracına dönüşen çağdaş müzeler ele alınarak görsel kültür eğitimi açısından değerlendirilmiştir. Çağdaş yaklaşımlar ve teknolojik donanımların kullanılarak müzelerin evrilmesi, örnekleri üzerinden eleştirel bir bakış açısı ile açıklanmaya çalışılmıştır. Araştırma konusuna bağlı olarak, müzelerin gelişmekte olan teknolojileri, sunum ve sergilemelerinde kullanarak kültür unsurlarını eğitim bağlamında destekleyen çağdaş yaklaşımları, görsel kültür eğitimi açısından değerlendirilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Görsel kültür, çağdaş müze

### ABSTRACT

The twentieth-century is a period in which science and technology transform and reflect their effects on social life. Especially during this period, visual images originating from technology appear in all areas of life. The increasing interest in these visual images and visual technologies made it necessary to focus on visual culture and education discourses, which are seen as a field based on visuals. For this purpose, visual culture education, which is the subject of research, is closely related to the visual experiences of people in society who can keep up with its age and development. Therefore, many disciplines and institutions are closely interested in visual culture education as a field that affects human life. One of these institutions refers to museums where historical, social, cultural and visual elements are used extensively. In addition to serving as a bridge between the past and the future due to the functions and duties of museums, the emphasis on the educational function has enabled visual cultural elements to create an interactive space with their visitors by supporting them with technology. In this context, contemporary museums, which are transformed from classical museums with historical elements into learning tools by using technology, are evaluated in terms of visual culture education. The evolution of museums has been explained with a critical point of view through examples by using contemporary approaches and technological equipment. With an emphasis on the research subject, contemporary approaches that support the cultural elements in the context of education were evaluated in terms of visual culture education by using the developing technologies of museums in their presentations and exhibitions.

**KeyWords:** Visual culture, contemporary museum



mekansallığın ve görselliğin anlaşılması, çözümlenmesi ve yorumlanmasını kapsamaktadır (Temizel, 2012, s.19). Dolayısıyla görsel kültürün kapsamı görüntüler yoluyla bilginin doğru kanallardan alınması, sorgulanması ve yeniden üretilmesinde etkili rol oynamaktadır. Ayrıca görsel kültürün, görsel bilgi odaklı sorgulama ve yorumlama pratiklerine yönelmesi, eğitim metodolojisine odaklanılmasına neden olmuştur. Özellikle 1960'lardan sonra yaşanan kültürel dönüşümler, yeni toplum yapısı ve ortaya çıkan kimlik ve kültürel yapılanma toplumsal olayları anlama ve görsel kuramların değerlendirilmesi çabası ile yeni yaklaşımlar ortaya çıkmıştır. 1970'lerden sonra ise incelenen toplum ve kültür konuları daha çok görsel kültür üzerinde temellendirilmiştir (Çığır, 2016, s.28). Toplumun sosyal yapısında meydana gelen değişimler, görsel kültürün de bu yönde evrilmesine neden olmuştur. Nitekim 1990'lerden sonra görsel kültürün artan önemi ve kültürel formlarının yeniden değerlendirilmesi, uzmanları eğitimin yapılandırılması için araştırmaya yönlendirmiştir. Eğitim metodolojisindeki yeniden yapılanma, eleştirel pedagojinin gelişimini sağlayan, bilginin keşfedilerek yorumlanmasına dayanan bir yaklaşıma dayanmaktadır. Postmodern dönemin eğitim yaklaşımlarından biri olarak eğitimin sosyolojik ve kültürel açılardan incelenmesine odaklanan görsel kültür, yaşamın her alanında bu kapsamda değerlendirilebilecek görsel formların anlamlarına ulaşma çabası şeklinde kendini göstermektedir. Hümanizm ve pozitivizmin ağırlık kazandığı postmodern dönemin, eğitim alanına yansımaları bireyin hayal gücünü ve entelektüel algısını etkilediğinden, eleştirel bakış açısı geliştirmesi ve yaşamlarını bu bağlamda sorgulayarak değişimler yaşamasını gerektirmiştir (Taylor, 2000, s. 349). Bu nedenle görsel kültür postmodernizmin eleştirel pedagoji temellerine dayanan farklı bakış açıları ve anlamların saptanması becerilerinin gelişimine yönelmektedir. Görünenin nasıl yorumlandığı, nasıl ve ne gördüğümüz gibi görme ve görseller ile ilgili paradigmaların değerlendirilmesi, eğitim alanında ayrıca cevaplanması gereken sorular olarak düşünülmüş ve "görsel kültür eğitimi", "görsel kültür kuramı" ya da "görsel kültür pedagojisi" yaklaşımları çerçevesinde ele alınarak sosyal ve kültürel açılardan değerlendirilmiştir (Süzen, 2019, s. 1501).

## 2. GÖRSEL KÜLTÜR VE MÜZELERDE POSTMODERN DÖNÜŞÜMLER

Görsel kültür kuramının ilgilendiği, görme ve bakma pratiklerinin yeniden biçimlendirilmesine odaklanan ve görmenin farklı biçimlerinin etkili bir şekilde sunulmasını sağlayan görsel teknoloji, toplumu etkileyen bir yapı sergilemektedir. Toplumu ilgilendiren kültürel konulara eğilen çeşitli disiplinler ve kurumlar farklı formasyonlarda görsel teknolojinin sunumun olanaklarından yararlanmıştır. Bu kurumlar içerisinde toplumsal ve kültürel içeriğin ağırlık kazandığı ve görsel kültür elemanlarının yoğun olarak kullanıldığı örneklerinden biri müzelerdir. Müzeler bu açıdan, geçmişin izlerinin bugüne taşınarak geleceğin biçimlenmesinde somut unsurların korunması ve sergilenmesi görevinin yanı sıra, kültürel açıdan toplumların temsil edilmesini sağlayan bir varlık göstermektedir. Üstelik eğitim işlevinde yapılan atılımlar, toplumun yönünü bulmasına hizmet eden bir eğilim göstermektedir.

Müzeler varolduğundan bu yana, çeşitli görevler üstlenerek varlığını sürdürmüştür. Geçmişin somut kanıtlarının toplanıp muhafaza edildiği ve uygun alanlarda bu görsel kültür envanterlerinin topluma buluşturulduğu, bilimsel araştırmalar ve eğitime kaynaklık eden müzelere ilişkin farklı tanımlar bulunmaktadır. Uluslararası Müze Konseyi (ICOM) müzeyi, kültür eserlerini koruyan ve bu eserleri araştırma, eğitim ve estetik amaçlarla toplu olarak teşhir eden, kamu yararına çalışan, sanata, bilime ve teknolojiye ait eserleri bulunduran kurumlar şeklinde tanımlamaktadır. ICOM'un tanımından da anlaşılacağı üzere müze kavramı, yalnızca tarihi ve kültürel nesnelere bulundurulduğu mekanlar değil, sosyal ve kültürel yaşama kaynaklık eden eserleri bünyesinde bulundurarak toplumun bilimsel, kültürel ve estetik geçmişini yansıtmayı ve geleceğini bu doğrultuda şekillendirmesi amacıyla hizmet eden kültür ve eğitim kurumlarıdır. Ayrıca ICOM'un 2019'da yenilediği müze tanımına göre, geçmiş ve geleceği eleştirel söylemlerle değerlendirebileceğimiz, demokratikleştirici, kapsayıcı ve çok sesli alanlar şeklinde belirterek, müzelerin sosyal konularda daha fazla eğilim gösterdiği ve kamusal alanda farklı bakış açıları geliştirerek güncellendiği görülmektedir (Brown, Mairesse, 2019, s.11).

Günümüzde çağdaş müzelerin sergileme ve sunum olanaklarını geliştirdiği, alternatif sergileme yöntemlerini kullandığı, farklı yaklaşımlar bulunmaktadır. Uluslararası örneklerine bakıldığında son yıllarda bu yaklaşımların postmodern çerçevede gelişim gösterdiği pek çok müze örneği olduğu görülmektedir. Ulusal olarak düşünüldüğünde ise, 2000 yılından bu yana Kültür Bakanlığı bünyesindeki müzelerin, teknolojik altyapısını oluşturmak için proje çalışmaları yürütülmektedir (Çıldır, Karadeniz, 2014, s. 547). Bu amaçla yürütülen çalışmaların yanı sıra ülkemizde klasik sergileme yöntemlerine bağlı kalan müzelerin bulunduğu görülmektedir. Sergileme ve sunum yöntemlerinin teknoloji ile desteklenerek

geliştirilen sunum yöntemlerinin kullanıldığı girişimler, artan bir hızla ülkenin geneline yayılarak ziyaretçi potansiyelde ve görsel unsurların öğreticiliğinde önemli görülmektedir.

## 2.1. ÇAĞDAŞ MÜZE YAKLAŞIMLARI

20. yüzyılın ortalarından itibaren müzelerin koleksiyon odaklı, yaşamdan soyutlanılarak sunulan bir mekan tanımlamalarının ötesine geçilmiş, müzelerin bilgi ve kültür merkezi olarak kurgulandığı çağdaş müzecilik gelişim göstermiştir. Kültürel çeşitlilik, toplumsal ve kültürel konularda sosyolojik bir eğilim gösteren bulguların izleyicisine/ziyaretçisine daha iyi ulaşabilmesi amacıyla hareketle, yeni anlatım ve sunum yöntemleri kullanılarak müzelerin sergileme alanları durağan bir mekan olmaktan çıkarılmış ve bilgiye kaynaklık eden kültür merkezleri haline gelmiştir. Böylece klasik koleksiyon sergileme yöntemlerinin yerine, teknolojik ve dijital destekli yöntemlerin kullanılması sonucu, müzelere olan ilgi artmaya başlamıştır. Bilgi teknolojilerinin kullanımı, müzelerde görsel kültür envanterinin etkili sunumu için geliştirilebilir bir zemin hazırlamıştır. Müzelerde eserlerin sunum ve sergilenmesinde kullanılan projeksiyonlar, lcd ekranlar, sersörler, mikrofonlar, mobil uygulamaları ve internet erişimi gibi olanaklar serginin sunumunu zenginleştirmiştir. Böylece ziyaretçi deneyimine önem veren müze sergileme donanımları, dijital teknolojilerle geliştirilmiştir.



Şekil 1. Penn Museum -Native American Voices/ Amerika

Müzelerde, eser hakkında bilginin zenginleştirilmesi amacıyla görüntü, ses ve videolarla desteklenen araçlar bulunmaktadır. Örneğin, touchscreen özelliğine sahip kioksların kullanımı oldukça yaygındır. Yüzey teknolojisinin kullanıldığı dijital ekranlar, ziyaretçinin eser hakkında daha fazla bilgi edinmesini kolaylaştırması için, vitrin içinde sadece bilgi etiketine sahip klasik sergileme yönteminin yerine bilginin görsel işitsel olarak desteklediği bir platformda sunulmasını sağlamıştır.



Şekil 2. Louvre Museum/ Fransa



Etkileşimli alanların çoğalması ve interaktif müze alanlarının genişlemesi nedeniyle nitelikli insan gücüne ihtiyaç duyan rehberli geziler yerini dijital ekran ya da dil destekli kulaklıkların kullanımı almıştır. Böylece hem müzelerin iş yükünde azalma hem de grup müze gezilerinden bağımsız bireysel öğrenmeyi destekleyecek araçlar kullanılmaktadır.



Şekil 3. Historium Brugge Museum /Belçika

Çağdaş müze yaklaşımı, hem somut hem de somut olmayan kültürel mirasın sayısallaştırılması, gelecek ve geçmiş arasındaki köprünün kurularak yaşayan mirasın korunmasında günümüz teknolojisini etkin bir şekilde kullanmaktadır. Özellikle dijital ekranlar sayesinde geçmişteki yaşantılara dair bilgi edinilmesini sağlarken o günkü maddi kanıtların bir arada sergilenmesi ziyaretçiyi kurgusal olarak o dönemde hissettirmektedir. Bu şekilde eserlerin, karakterlerin yada olayların ilgi çekici hale getirilerek geçmişin kültürel ve sosyal izlerinin etkili bir şekilde sergilenmesi söz konusudur. Ayrıca müzelerde gerçeğin olası görüntülerinin aktarılmasının somut olarak mümkün olmadığı durumlarda artırılmış teknoloji ile desteklenen uygulamalarla gerçeklik hissi verilmeye çalışılmaktadır.



Şekil 4. Smithsonian The National Museum of Natural History /Amerika

Müze sunum ve sergilemelerinde kullanılan uygulamalar aracılığıyla gerçeklik hissi verilmeye çalışılmaktadır. Sanal gerçeklik VR (Virtual Reality), artırılmış gerçeklik AR (Augmented Reality) ya da karma gerçeklik MR (Mixed Reality) uygulama teknolojileriyle gözle görülebilen şeylerin üzerine görüntüleri, metinleri veya sesleri yerleştirerek anlatım desteklenmektedir. Böylece gerçeklik hissini verilmeye çalışıldığı sunumlar, akıllı telefon ya da tabletlerdeki uygulamalar kullanılarak gerçeğin değiştirilmiş bir versiyonu ziyaretçiye/izleyiciye gösterilmektedir.



Şekil 5. Streetmuseum, augmented reality app created by The Museum of London/ İngiltere

Tablet ve telefonlarda kullanılan özel uygulamalar sayesinde, artırılmış gerçeklik teknolojisinin kullanılması görülmesi istenilen görüntünün sunumunu gerçekleştirmesinin yanı sıra herhangi bir konuda yıllar arasında yolculuk yapılabilmesini mümkün kılmaktadır. Böylece GPS verilerinin kullanıldığı uygulamalarda, tarihi yerlerin geçmiş görünümüne ulaşılması imkanı, geçmiş ile bugün arasında bir bağlantı kurulmasını sağlamaktadır. Ayrıca bu teknolojilerin, farklı araçlarla bir arada kullanılarak yine görüntünün tasarlanarak sunulması söz konusudur. Örneğin, müzelerde kullanılan VR gözlükler, gerçekliğin farklı boyutlarını bir arada sunmaktadır.



Şekil 6. Historium Brugge Museum /Belçika

Gerçeklik hissinin sanal olarak verildiği VR gözlükler, başka bir döneme ait görüntüler sağlamanın yanı sıra bazı uygulamalarda ziyaretçinin kendisini hikayenin içinde hissedebileceği şekilde tasarlanmıştır. Dijital öğrenmenin sağlandığı bu araçlar aracılığıyla kullanıcı kendisini konunun bir parçası olarak görmekte, olayı ya da hikayeyi görsel ve işitsel olarak deneyimlemektedir. İnteraktif uygulamaların gerçekle ilişkilendirilmesi amacıyla tasarlanan araçların ve uygulamaların yanı sıra, fiziksel mekandan bağımsız dijital ortamda sunulan sanal müze uygulamaları da söz konusudur.





Şekil 7. Rijksmuseum, Amsterdam /Hollanda

Müzelerin koruma ve arşivleme amacıyla fotoğrafın olanaklarını kullanılmasıyla yeniden sunumu da gerçekleştirilmiştir. Önceleri her türlü bilgi ve nesnenin görüntüsü fotoğraflanarak kitaplarda yer alırken, bugün internet üzerinden görsellere ulaşılmaktadır. Bu açıdan müzelerin teknolojik olarak geldiği noktada sanal müzelerin büyük bir katkısı vardır. Sanal müzeler, gerçek müze deneyimine yeni anlamlar katmış ve gelişimini sağlamıştır. Müzelerin sanal uygulamaları öğrenciler, üniversite araştırmacıları ve genel kullanıcılar gibi oldukça geniş bir kitleye hitap etmektedir (Marty, Twidale,2004). Böylece müzelerdeki eserlerin bilgisi, sadece o alandaki uzmanlar ya da araştırmacılar için değil, isteyen herkese açık hale getirilerek ulaştırılması kolaylaştırılmıştır. Böylece müzeler ile ilgili her türlü bilgiye ulaşarak yaygınlaştırılmaktadır (Tekin, 2010,s.90). Bu durum müzenin sahip olduğu birikimin, dünya mirası olarak kabul edilmesini ve evrenselleşmesini de sağlamıştır (Sarsılmaz, 2010, s. 53). Müzelerin sanal sergileri aracılığıyla fiziksel mesafeler ortadan kaldırılmış ve duvarsız sanal mekanlar oluşturulmuştur. Böylece müzelere erişim, müze web siteleri üzerinden 360 derece panoramik görüntüler ve sanal gezilerle sağlanabilmektedir. Sanal müzeler dünyanın farklı yerlerinden bilgi edinmeyi kolaylaştırmak için hazırlanmış müze uygulamaları sayesinde, ulaşım konusundaki sınırları ortadan kaldırarak koleksiyonların ziyaretçisiyle etkileşimli bir alan yaratmasını kolaylaştırmıştır. Fiziksel bir mekana gerek duymadan gezilmesi ve görülmesi sağlanan müzeler kullanımı ve erişimi bakımından bilginin daha kolay elde edilmesini sağlamaktadır. Ayrıca uzaktan eğitim ve hayat boyu öğrenmede, eğitim aracı olarak müzelere erişimi kesintisiz hale getirmektedir.

Sanal müzeler zaman ve mekan sınırlaması olmaksızın gerçek müzelere erişim imkanı olmayan ya da zaman sorunu olanlar için ekonomik bir çözüm olarak görülmektedir. Önceleri sadece bazı öncü müzelerin sanal olarak erişim sağlanabilirken bugün pek çok müzeye ulaşılmaktadır. Hatta bazı müzeler koleksiyonlarına erişim izni vererek eserlerine ulaşım imkanı sağlamaktadır. Böylece müzeler kullandıkları fiziksel mekanlarının dışında müze eserlerine ulaşılmasını sağlamaktadır. Ayrıca gerçek müze mekanı içerisinde sanal müze verilerinin kullanıldığı uygulamalarda mevcuttur. Bu uygulamalarda müze içerisindeki bir nesnenin ya da eserin bilgisine ulaşılmaktadır.

Günümüzde çağdaş müzeler, yaşamdan ayrı olarak bilginin sadece nesnesi ile ilgilenmemekte, eğitim işlevini yerine getirmek için gelişimini sürdürerek yaşamın bir parçası haline gelmektedir. Müzeler sunum dışında içerinde pek çok birim ve bölümlerle farklı yaş gruplarına farklı deneyimleri bir arada sunarak yaşamın bir parçası haline getirilmektedir. Müzelerin eğitim işlevinden hareketle pek çok müze içeriğinde eğitici müze turlarına, seminerlere ve müze eğitimi aktivitelerine yer vermektedir (Örneğin, British Museum, London Museum, MoMa vb.). Bu tür müzelerin postmodern döneme uygun, müze deneyim alanlarında eğitici aktivite alanları bulunmaktadır.

Çağdaş müze anlayışı, modernist müzelerden postmodernist müzelere evrilmenin bir sonucu olarak çoğulcu ve eklektik bir yapıyı içerisinde barındırmaktadır. Bu anlamda postmodern müzeler, nesnelere yaşımsal özelliklerine dikkat çekmektedir (Karadeniz, 2018, s.106). Postmodern çağın izlerini yansıtan çağdaş müzelerde yaparak yaşayarak öğrenmeyi aktif kılan uygulamaların bulunduğu ve sergileme dışında pek çok alanın olduğu görülmektedir.



Şekil 8. The Museum of Modern Art, MoMa /Amerika

Toplumun kültürel mirasının sergilendiği ve görülerek deneyimlenen müzeler, son yıllarda eğitim işlevlerine ağırlık vererek "nasıl daha iyi öğretiriz?" sorusunun cevabını aramakta, bilginin iletilmesi için nesnelere ve koleksiyonların nasıl daha verimli kullanılacağına odaklanmaktadır. Müzelerde sergilenen görsel kültür öğeleri, görüntü teknolojilerinin gelişmesiyle ve her gün yenilerinin eklenmesiyle geniş bir alana yayılmaya devam etmektedir. Her bir görsel kültür ürünü, belirli bir amaç taşıdığından toplumun kültürel yapısını şekillendiren yapıdadır. Bu nedenle müzelerin eğitim işlevine daha çok eğilerek bu amaçtan hareketle toplumun geneline kapsayacak nitelikte sergileme ve sunum yöntemleri geliştirilmektedir.

Müzeler, modern toplumdaki bireyin fikirlerini canlandırarak ve çağına ayak uydurarak gelişimlerini sağlayan kültürel sembollerin bir arada sunulduğu kurumlar olarak görülmektedir (Artun, 2006). Bu nedenle görsel kültürün çokkültürlülük, kimlik inşası, sınıfsal farklılıklar gibi toplumun ilgilendiği kültürel konularla ilişkilendirilmesi, müzelerinde bu alanda çalışmalar yapmasını gerekli kılmaktadır. Müze ziyareti sırasında etkisi altında kalınan görsel imgelerin alımlanmasına yönelik yeni anlamlar ve işlevler üstlenmektedir. Bazen doğrudan bazen ise dolaylı olarak yapılan bu öğretici anlatımlar, görseller aracılığıyla bilincin şekillenmesi ve yeni imgelerin zihinde yer edinmesinde rol oynamaktadır. Müzelerin üstlendiği eğitim işlevinin işlerlik kazanması için ziyaretçileri buldukları etkileşimli alan içerisinde eserleri okuma ve anlama yetisine sahip olmalıdır. Öğrenme sürecini etkileyen etkileşimli alanlara yer vererek farklı duyu organlarından bir arada yararlanan bir öğrenme süreci sağlamak ve deneyimleri ilgi çekici hale getirerek öğrenme üzerindeki etkisini artırmaktadır (Acar, 2017, s.4). Bu deneyimlerin zihinde doğru şekilde yer edinmesi toplumun yönünü belirleyecek zihinlere ulaşılmasını sağlamaktadır.

#### 4. SONUÇ ve ÖNERİLER

Müzelerin başlangıçta kurulma amacı, eski eserlerin korunması ve sergilenmesine yönelik olsa da günümüzde pedagojik, sosyolojik ve psikolojik etkiler içeren farklı görevleri bulunmaktadır. Bu nedenle sergileme alanları dışında yaşamın bir parçası olarak deneyim alanları sunan, yaparak yaşayarak öğrenmeyi destekleyici eğitim metodolojisine uygun bir şekilde tasarlanmaktadır. Farklı yaş gruplarına uygun olarak öğrenmenin kalıcı kılınması için etkileşimli alanlar, uygulama ve aktivite alanları ile bir kompleks halinde oluşturulmaktadır. Ayrıca uzaktan eğitim ve yaşam boyu öğrenmeyi destekleyici uygulamaları sayesinde informal eğitim kurumları olarak görülmektedir.

Müzelerde, görsel kültür unsurlarının dijital uygulamalar kullanılarak desteklenmesi, gelişen ve değişen teknolojiye ayak uydurması açısından önemli görülmektedir. Ziyaretçisi ile iletişim kurabilen müzeler, bireyin gelişimine katkıda bulunarak toplumun farklı bakış açıları kazanmasını sağlamaktadır. Hangi sergileme yönteminin hangi kitleye uygun olduğu ve verilmek istenilen mesajın hangi kanaldan aktarılacağı konusunda çalışmalar yaparak yenilikleri ve gelişmeleri takip etmektedir. Çağına uygun gelişmeler ekseninde düzenlenen sergiler, aktif öğrenmenin sağlandığı, farklı duyu organlarına hitap eden öğrenme



ortamları sunmaktadır. Bu ortamlarda disiplinlerarası bir yaklaşımla ısı, ışık, ses ve görüntü interaktif donanımlarla tasarlanmakta ve ziyaretçi odaklı sunumlar gerçekleştirilmektedir.

Ayrıca müze eserlerinin sanal ortamda sunularak, zaman ve mekan sınırlamasının ortadan kalkmasıyla bilgiye daha kolay ve güvenilir bir şekilde erişim sağlandığı görülmektedir. Müzelerin fiziksel bir mekanda bulunmayı zorunlu kılmaksızın koleksiyonlarına erişim imkanı sağlaması, sanal turlar ya da eserler hakkında bilgi verici web sitelerinin kullanımı alanında uzman ya da araştırmacı olmaksızın isteyen herkesin ulaşabileceği bir platformda olduğundan bilginin benimsenmesi ve evrenselleşmesini de sağlamaktadır.

Çağdaş müzelerin sergileme alanları, duvarlar ve stantlar ile sınırlı bir mekan yaratmaktan ziyade pek çok alanda deneyim imkanı sunan imgeler kümesinden meydana getirilmektedir. Bu amaçla yenilenen müze yaklaşımları, teknolojiyle zenginleştirilmiş sunum teknikleriyle müze ve ziyaretçisine/izleyicisine arasında iletişimin kurulmasını sağlamaktadır. Klasik müze anlayışının vitrin içerisinde yada stant üzerinde sunduğu sergileme yerine bilgisayar destekli sergiler, dokunmatik ekranlar, simülasyonlarla anlatım ve sunum gerçekleştirilmektedir. Ayrıca yaşamın bir parçası haline getirilmesi için ziyaretçisine/izleyicisine deneyim sunması, dia-film gösterileri, rehberli geziler, seminer ve atölye eğitimleri bulunmaktadır. Müzeler bu yapıyla postmodern döneme uygun eklektik ve çoğulcu bir yaklaşım sergilemektedir. Postmodern dönem müzelerin çağdaş kültürel dönüşümlerinin birey ve toplum odaklı kültürel konulardan beslenerek görsel kültür unsurlarını etkili bir şekilde sunum yoluna gittiği görülmektedir. Bu anlamda günümüz müzelerinin çağına uyum sağlayabilen toplum ve bireyler yetiştirmek amacıyla, yeni eğitim fikirlerini uyguladığı görülmektedir. Çağdaş müzelerin ulusal ve uluslararası alanda yaygınlık kazanarak görsel kültür unsurlarını destekleyen nitelikte yöntemler geliştirmeli ve bilgi toplumuna uyum sağlayabilen bireyler yetiştirmesine katkıda bulunmalıdır.

#### KAYNAKÇA

- Acar, A. (2017). "Müze Ve Sergilemelerde Etkileşimli Tasarım Çözümleriyle Bilgiyi Görselleştirmek", Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Yazıları, Mayıs 2017, (36): 139-155.
- Artun, A. (2006). Sanat Müzeleri 2- Müze Ve Eleştirel Düşünce, İletişim Yayınları, İstanbul.
- Barnard, M. (2010), Sanat Tasarım Ve Görsel Kültür, Ütopya Yayınevi, Ankara.
- Brown, K.E. & Mairesse, F. (2019). "The definition of the museum through its social role", *The Museum Journal*, 61(4): 525-539.
- Çığır, E. (2016). "Görsel Sanatlar Öğretimine Yönelik Sosyal Ağ Odaklı Görsel Kültür Uygulamalarının İncelenmesi", Yayınlanmış Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Çıldır, Z. & Karadeniz, C. (2014). "Museum, Education and Visual Culture Practices: Museums in Turkey", *American Journal of Educational Research*, 2(7): 543-551.
- Dale, E. (1969). *Audio-Visual Methods in Teaching*, 3rd ed., Dryden Press, New York.
- ICOM, International Council of Museums, <https://icom.museum/en/news/icom-announces-the-alternative-museum-definition-that-will-be-subject-to-a-vote/>
- ICOM, International Council of Museums, Definition of a Museum, <http://icom.museum/the-vision/museum-definition/>
- Karadağ, C. (2004). *Görme Kültürü*. Doruk Yayınları, Ankara.
- Karadeniz, C. (2018). *Müze Kültür Toplum, İmge Kitabevi*, Ankara.
- Marty, P. & Twidale M. (2004). "Lost In Gallery Space: A Conceptual Framework For Analyzing The Usability Flaws Of Museum Web Sites", *First Monday Peer-Reviewed Journal On The Internet*, (9):9.
- Rosenblum, L.D. (2011). "See What I'm Saying: The Extraordinary Powers Of Our Five Senses", : W. W. Norton, New York.
- Sarsılmaz, Y. (2010). "Müzelerde Teknoloji Kullanımı", *ABMYO Dergisi*, (20): 45-53.
- Süzen, H.N. (2019). "Görsel Sanatlar Eğitiminde Görsel Kültür Kuramının Uygulanması", *International Social Sciences Studies Journal*, 5 (31): 1500- 1505.
- Tavin, K. (2004). "If You See Something, Say Something: Visual Events At The Visual Culture Gathering", *Visual Arts Research*, 32 (2): 2-6.
- Taylor, P. (2000). "Madonna And Hypertext: Liberatory Learning In Art Education", *Studies In Art Education*, 41 (4): 347-389.
- Tekin, N. (2010). "Andre Malraux'nun Hayali Müzesinin Çağdaş Sanat Politikaları Ve Güncel Sanat Projeleri Açısından Önemi", Yayınlanmış Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sinema-Tv Anasanat Dalı, İzmir.

Temizel, Ö.G. (2012). Sanat Eğitimi Alan Öğrencilerin Sanat Ve Estetik Tutumlarına Görsel Kültürün Etkisi", Yayınlanmış Doktora Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.

Toffler, A. (1981). Üçüncü Dalga. Altın Kitaplar, İstanbul.

### GÖRSEL KAYNAKÇA

**Şekil 1.** Penn Museum -Native American Voices/ Amerika. (Erişim Tarihi: 10.06.2020). Erişim: <https://wsimag.com/culture/46151-native-american-voices>

**Şekil 2.** Louvre Museum/ Fransa. (Erişim Tarihi: 13.07.2020). Erişim: <https://www.louvre.fr/en/louvre-audio-guide>

**Şekil 3.** Historium Brugge Museum /Belçika. (Erişim Tarihi: 15.07.2020). Erişim: <https://www.historium.be/en/discover-historium>

**Şekil 4.** Smithsonian The National Museum of Natural History /Amerika. (Erişim Tarihi: 20.07.2020). Erişim:

<https://www.inexhibit.com/case-studies/smithsonian-skin-bones-mobile-app-nmnh-washington/>

**Şekil 5.** Streetmuseum, augmented reality app created by The Museum of London/ İngiltere.(Erişim Tarihi: 10.06.2020). Erişim:

<https://www.museumoflondon.org.uk/discover/museum-london-apps>

**Şekil 6.** Historium Brugge Museum /Belçika. (Erişim Tarihi: 08.08.2020). Erişim:

<https://www.historium.be/en/discover-historium/vr>

**Şekil 7.** Rijksmuseum, Amsterdam /Hollanda. (Erişim Tarihi: 10.08.2020). Erişim: <https://artsandculture.google.com/partner/rijksmuseum>

**Şekil 8.** The Museum of Modern Art, MoMa /Amerika. (Erişim Tarihi: 10.08.2020). Erişim:

<https://www.moma.org/>