

ÖĞRENME KAYNAKLI BİLGİLENDİRME TASARIMLARININ MÜZELERDE KULLANILMASI VE EĞİTİME KATKISI

THE USE OF LEARNING BASED INFORMATION DESIGNS IN MUSEUMS AND ITS CONTRIBUTION TO EDUCATION

Ayşegül GÜRDAL PAMUKLU¹

Başvuru Tarihi:19.09.2021 Yayına Kabul Tarihi: 22.01.2022 DOI: 10.21764/maeuefd.997373
(Araştırma Makalesi)

Özet: Müzeler, sanat, bilim ve kültürel eserlerin sergilendiği, geçmişimizi günümüze bağlayan en önemli kurumlardır. Müzelerin sergileme ve saklama görevlerinin yanı sıra ders dışı (informal) öğrenmeye de katkı sağladığı bilinmektedir. Güncel müze anlayışının yaygınlaşması ile müzelerde eserlerin çeşitliliğine göre iletişim tasarımlarına başvurulmaktadır. Bu çalışmada, dünyada ve Türkiye’de önemli bir yeri olan, kültürler arası köprü görevini üstlenen müzelerdeki bilgilendirme tasarımları incelenmiştir. Müzelerde sergilenen eserlerin bilgilendirme tasarımlarını kullanarak daha eğitici olduğu yönündeki katkısı üzerine durulmuştur. Bu amaçla sergiye sunulan eserlerin müze ziyaretine gelen her yaşta insana anlaşılır, ilgi çekici ve eğitici bilgileri görsel ve iletişimsel anlamda sunulması istenmektedir. Araştırmada literatür taraması yönteminden yararlanılmıştır. Ayrıca, araştırma verileri müzelerden gözlem yoluyla ve araştırma ile elde edilen bilgiler ve görsellerle elde edilmiştir. Bunlara ek olarak da TUIK’in istatistiklerinden yararlanılarak müzelerin yıllara göre ziyaretçi farkları da incelenmiştir. Toplanan veriler analiz edilerek bilgilendirme tasarımı katkılarında vurgu yaparak yorum ve önerilerde bulunulmuştur. Araştırma müzelerde bilgilendirme tasarımının önemini ortaya koymaktadır.

Anahtar Sözcükler: *Müze, Müze Eğitimi, Bilgilendirme Tasarımı, infografik*

Abstract: Museums are the most important institutions that connect our past to the present, where art, science and cultural artifacts are exhibited. It is known that museums contribute to informal learning as well as their exhibition and preservation features. With the spread of the current museum understanding, communication designs are used in museums according to the diversity of the works. In this research, information designs in museums, which have an important place in the world and in Turkey and also serve as a bridge between cultures, were examined. It is emphasized that the works exhibited in museums are more educational by using informational designs. For this purpose, it is aimed to present the works presented to the exhibition to people of all ages who come to visit the museum with understandable, interesting and educational information in a visual and communicative way. Literature review method was used in the research. Also, research data were obtained from museums through observation and information and visuals obtained through research. In addition to these, the visitor differences of the museums year by year were examined by using the statistics of TUIK. By analysing the collected data, comments and suggestions were made. The research reveals the importance of information design in museums.

Keywords: *Museum, Museum Education, Information Design, Infographic.*

¹ Öğr. Gör., Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü, E-Posta: aysegulgurdal@ibu.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0003-1782-7330>

Giriş

Müze, toplumların günümüze kadar gelen miraslarını koruyan, sergileyen ve bu eserleri insanlara eğitim amacıyla sunan kurumlardır. Müzeler, toplama, sergileme, arşivleme, koruma ve eğitim gibi işlevlere sahiptir. Geçmiş ve geleceği anlamının en iyi yollarından biri müzeleri gezmezdır. Bu bağlamda müzeler, her yaştan, dilden, dinden insana; tarihi, sanatı, kültürleri, savaşları, hayvanları, bitkileri ve bunlar hakkındaki birçok bilgiyi bize aktarmaktadır. Müzelerin bu konumundan dolayı eğitim önemli bir işleve sahiptir. Eğitimin her kademesindeki öğrenciler için müzede etkinliklere ağırlık vermelidir. Bunun yanı sıra sosyal sürdürülebilirliği erken aşılatabilmek için okul öncesi dönem çocuklarına da bir program hazırlanarak velilerin bilgilendirilmesi sağlanabilir. Bu sayede müzelerin uzun vadede eğitime katkısı ve sürdürülebilir olması sonucunda müzeleri ziyaret eden öğrenciler tam öğrenmeyi gerçekleştirmeleri beklenmektedir. Mercin'e göre, bir müzenin yaşaması ve sürdürülebilir olmasının en etkili yollarından biri, geleceğin yetişkinleri olacak öğrencilerin müzelerle tanıştırılması ve müze eğitimi ile onların eğitimine destek olunmasıdır (Mercin, 2017, s. 213).

Ülkeler, özellikle I. Dünya Savaşından sonra tarihi eserlerini -yağmalanmaya karşı- toplamaya ve korumaya başlamıştır. Yaşanan savaşların getirdiği ekonomik bunalımlar sonucu toplumlarda oluşan kötü durumların giderilmesinde eserlerin milli birlik ve beraberliği artırdığı düşünülmektedir. Özmen'e (2018) göre, İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra sanatsal değere sahip nesnelere toplamının, korumanın ve sergilemenin en önemli işlerden biri olduğu anlaşılmıştır. Özellikle de çocuk eğitimi ciddiyle ele alınmaya başlanmıştır.

Müze eğitimini daha planlı ve programlı hale getirerek müzelerin etkinliğini artırmak önem arz etmektedir. Erken yaşlarda müze bilincinin aşılması, gelecek nesilleri daha bilinçli, ülkesini ve tarihini tanıyan insanlar yetiştirmek için müze etkinliklerini arttırmak gerekmektedir. Bu sayede müze kültürü nesilden nesile aktararak müze eğitimi amacının gerçekleştirilmesine de katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Bu hedefe ulaşabilmek için önce müze ziyaretçi sayısını artırılması gerekmektedir ve bu araştırma ziyaretçi sayısının artırılmasında müze tasarım ilkelerinin güçlendirilmesinin faydalı olacağı kanısındadır.

Bilgilendirme tasarımı müze eğitiminde de yararlı bir görsel iletişim aracı olarak kullanılabilir. Bu sayede eserler daha anlaşılır ve ilgi çekici hale gelmektedir. Sergilenen eserlerin ne anlatmak istediği bilgilendirme tasarımı ile daha aydınlatıcı olacağı düşünülmektedir. Araştırmada şu sorulara cevap verilmeye çalışılmıştır.

1. Müze nedir? Türkiye'de müze tarihi
2. Türkiye'deki müze eğitiminin tarihsel gelişim aşamaları nelerdir?
3. Bilgilendirme tasarımı nedir?
4. Müze eğitiminde bilgilendirme tasarımının önemi nedir?

Bu araştırmanın amacı, ilgili literatür taraması yapılarak bulgulara ulaşmak ve bu bulguları doğru şekilde kullanarak bilgilerin aktarılmasına katkı sağlamaktır. Ayrıca beğeni ve algı düzeyine hitap eden bilgilendirme tasarımlarını inceleyip, yerli ve yabancı ziyaretçilerin anlayabileceği ortak bir

bilgilendirme tasarımının öğrenmeye ve eğitime katkısını ortaya koymaktır. Sonuçta ise, müzelerin varsa- sorunlarını belirlemek, belirlenen sorunların çözümü için öneriler sunmaktır.

Kavramsal ve Kuramsal Çerçeve

Müze Tanımı ve Türkiye’de Gelişimi

Bu araştırmada müze tanımı T.C Kültür ve Turizm Bakanlığı’nın yönetmeliğinden yararlanılarak bahsedilmiştir. Kültür varlıklarını tespit eden, ilmi metotlarla açığa çıkaran, inceleyen, değerlendiren, koruyan, tanıtan, sürekli ve geçici olarak sergileyen, halkın kültür ve tabiat varlıkları konusundaki eğitimini, bedii zevkini yükselten, dünya görüşünü geliştirmede tesirli olan daimî kuruluştur. (Müzeler İç Hizmetler Yönetmeliği, 1990). Müzeler bulunduğu ilin prestijini ve tanınırlığını artırmaktadır. Gelişimi sağlayabilmek için ise ilgili bakanlığın, müze yönetimi ve görevlilerin geziler, seminerler, eğitim ile ilgili çalışmaları eksiksiz yerine getirmesi gerekli görülmektedir. Diğer kurumlar, okullar ve üniversitelerle ortak çalışma yürütülerek insanların müzelere ilgi ve alakasını arttırmaları önemli bir planlamadır. İnsan doğası gereği toplama ve biriktirme iç güdüsüyle doğmaktadır. Bu birikimin temelinde yer alan toplama etkinliği, belli bir amaca yönelik, düzenli ve sistemli bir eyleme dönüştüğünde önce koleksiyonların sonra da günümüz müzelerinin çekirdeğini oluşturmuştur (Özkasım, 2018, s. 4).

Birçok medeniyetin yaşam sürmesi ile eserlerini miras olarak bıraktığı topraklarımızda müzecilik, Avrupa ülkelerinin tersine geç başlamıştır. Bu da ülkemizdeki eserlerin yurt dışına çıkarılmasına neden olmuştur. Türkiye’de bulunan eserlerin korunması amacıyla Osmanlı İmparatorluğu müzecilik girişimlerine başlamıştır. Bu yönelmenin en önemli sebebi, Batı’da “ulus-devletlerin ekonomik ve siyasi güçlerinin temsil aracı” durumuna gelmesi düşüncesidir (Ögel & Özkasım 2005). Osmanlı topraklarında yapılan kazılarda ortaya çıkan eserleri bünyesinde korumak yoluyla Batılılaşma çabalarını güçlendirmek istemiştir.

Türkiye’de Cumhuriyet dönemi ile müzecilik önemli bir hale gelmektedir. Mustafa Kemal Atatürk, Anadolu’daki eserlerin yurttan kalabilmesi için çaba sarf etmiştir. Bu bağlamda ülkemizde arkeoloji alanının gelişmesi desteklenmiştir. Atatürk, 1935-36 yıllarında Alacahöyük ve Ahlatlıbel kazılarında bu uğraşlarının sonuçlarını, Türk Tarih Kurumu’nun parasal yardımı ile almıştır. Araştırmalar sürdürülürken üniversiteler ve kurumlarla ortak çalışılmıştır. Bu bilgiler doğrultusunda ilk müzecilik hareketlerinin yine eğitim faaliyetleri üzerinde olduğu sonucu ortaya çıkmaktadır.

Müze Eğitimi ve Gelişimi

Müzecilikte eğitim çok önemli yere sahiptir. Özellikle Çağdaş müze eğitim anlayışında sergilenen nesnelerin çoklu ortamlar ve teknolojiler kullanılarak her türlü gösterimi müzelere gelen ziyaretçileri durağan bir katılımdan aktif katılıma geçirerek sergilemelerin eğitim amaçlı verilmesi hedeflenir. Bu hedefler gerçekleştirilirken iletişim tasarım metotları bilgi görselleştirme teknikleri kullanılmaktadır. Türkiye’de Müze eğitimi anlatıyı ders dışı (informal) öğretim kapsamında

yeniden ele alınmaktadır. MEB tarafından yenilenen müfredat programlarında ve Müzeler Genel Müdürlüğünün çağdaş müzecilik anlayışı ile yenilediği müzelerinde eğitime odaklanılmıştır. Müzelerde geleneksel eğitimin yerine modern öğretim yöntemleri ile çoğu dersin müze eğitim programlarına katılması tavsiye edilmektedir (Ed. Uzunöz, Seyitoğlu, Akbaş & Gençtürk 2012). Günümüz müzeciliğinde müzeler artık eserlerin depolandığı mekanlar değil toplumu eğiten bilgilendiren kurum kimliğine bürünmüşlerdir. “Philadelphia yaklaşımıyla” başlayan bu süreç günümüzde oldukça önem kazanmıştır (Keleş, 2010, s.8). Philadelphia yaklaşımı, dokunulabilir müzecilik anlamına gelmektedir. Dokunmak tüm insanlar için en önemli duyu organıdır. Müzelerde bu girişim her yaşta insanı bilgilendirip eğitmeyi amaçlamaktadır.

Müzeler koleksiyonlarını insanlara eğitim yoluyla tanıtmaktadır. Hooper-Greenhill’e (1999) göre, eserlerin çeşitliliği ve müzenin doğru yönetimi, ziyaretçileri müzeye bağlayan etkenlerdir. Eğitim için bu etkenler geniş bir alan sunmaktadır.

Müzeler sadece eserlerin gezildiği görsel ve işitsel kurumlar olmamalıdır. Okulların dışında bir atölye olarak kullanılabilir. Bu sayede öğrencilerin müzelere bakış açısı değiştirilebilir.

Bilgilendirme Tasarımı ve Müzeler Açısından Önemi

Bilgilendirme tasarımı, bir ürünün, eserin veya bilginin en iyi şekilde karşı tarafa aktarılması üzerinde çalışmaktadır (Taşçıoğlu & Aydın, 2015, s. 229). Bilgilendirme tasarımı grafik dili kullanılarak insanlara aktarılmaktadır. Okur yazar olan ya da olmayan, ülkenin dilini bilmeyen turistler gibi birçok insan grafik dilini kolayca anlayabilmektedir. Bilgilendirme tasarımı bilimsel bilginin sanatsal bilgiye dönüşmüş halidir. Sanatsal bilgi ise insanın pratik etkinliğinin amaçlı olarak biçimlendirmesini gerektirir ve gerçek ile çoğu kez estetik bir bağ kurmadır (Artut, 2006, s.23,24). Sonuç olarak bilgilendirme tasarımları bir sanattır ve görsel iletişim araçları arasında en yaygın kullanılanlardan biridir. Kullanım alanlarından birisi de müzelerdir. Bu çalışmada da bilgilendirme tasarımının müzelerde kullanılması incelenmiştir. Müzedeki eserlerin tanıtımında kullanılması görselliği olumlu derecede artırmaktadır.

Bilgilendirme tasarımı, topluluklara verilmek istenen bilgilerin özellikle kamusal alanda “herkes” e hitap etmesi ve “herkes”in anlayabileceği şekilde kullanılması gerekmektedir. Bu bilgilerin topluluklara doğru iletilmesi bilgilendirme tasarımını en iyi şekilde kullanılması için gereklidir (Aybay, 2017). Müzelerde, toplu taşıma araçlarının duraklarında, alışveriş merkezlerinde ve hastanelerde bilgilendirme tasarımlarının örneklerini görmek mümkündür.

Ziyaretçilerin dikkatini çekmenin bir yöntemi de bilgilendirme tasarımı kullanabilmektir. Toplulukların dikkatini çekmeyen bilgiler, infografik kullanılarak insanların algısını etkileyebilmektedir. Yazılı bilgiler zaman kaybı olarak görünebiliyor ancak infografik ile verilen bilgiler ilgi çekici hale gelmektedir (Denli, 2016, s.1478). İzleyicinin olumlu bir deneyim kazanması için ilgi uyandıran süreç hedef kitleye yönelik olmalıdır.

Yöntem

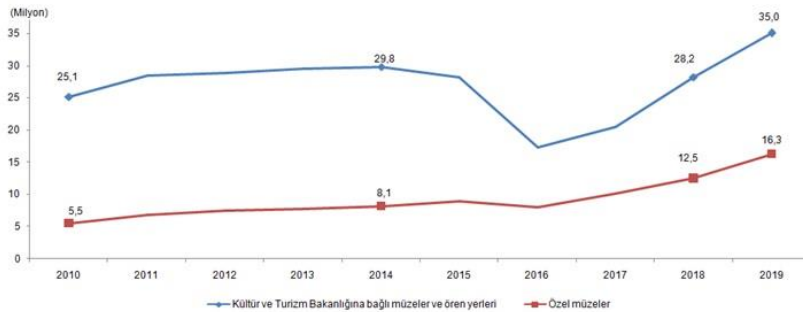
Bu araştırmada literatür tarama modeli ve Nitel araştırma yöntemlerinden gözlem tekniği kullanılmıştır. “Sosyal olguların gözlenerek anlaşılabilmesi varsayımına dayanan gözlem yöntemi nitel araştırmada, kendi içinde katılımcı, katılımcı olmayan gibi kategorilere ayrılır. Görüşmede olduğu gibi gözlemin bir bilgi toplama yöntemi olarak kullanılması, gerek görüşme öncesi gerekli hazırlıkların yapılması gerekse görüşmenin gerçekleştirilmesi konularında yoğun bir eğitimi gerekli kılar” (Yıldırım, 1999, s.10). Literatür taraması bir süreç şeklindedir ve sistematik olarak yapılır. Birincil ve ikincil kaynaklara dayalı olarak yapılan literatür taraması aynı zamanda konuyla ilgili olarak nelerin bilindiği, nelerin henüz bilinmediği nelerin araştırma ve çalışma konusu olduğu hakkında fikir verir (Tutar, 2020, s.442).

Veri Toplanması ve Analizi

Araştırmada veriler ilgili literatür taranarak elde edilmiştir. Müzelerdeki bilgilendirme tasarımı ile ilgili verileri telefon ile aranarak ve internet sitelerinden ulaşılarak bilgiler elde edilmiştir. Dünyada ve Türkiye’de bilgilendirme tasarımı ile ilgili bilgiler taranmış, bilgilendirme tasarımları kullanılan müzelere ait bilgiler resimleriyle incelenmiştir. İkincil kaynaklardan veriler toplanmıştır.

Bulgular

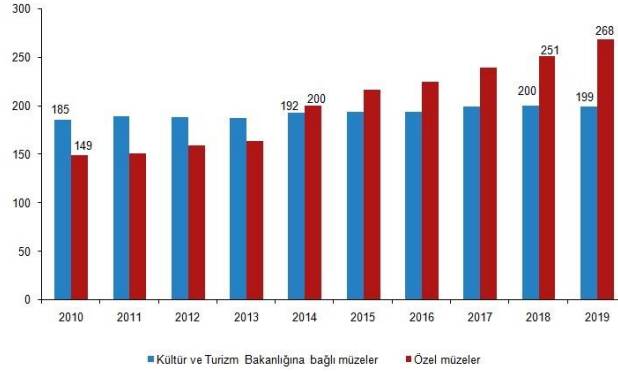
Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) ile Avrupa Birliği (AB) ve Avrupa İstatistik Ofisi (EUROSTAT) arasında iş birliği protokolü imzalanmıştır. Müzelerle ilgili istatistiksel bilgiler; AB ve EUROSTAT ile birlikte “kültürel miras” başlığında ele alınmaktadır. TÜİK ise, müzelerin istatistiksel bilgilerini yürütmektedir (TÜİK, 2020). Müzeler gün geçtikçe ziyaretçi sayılarını artırmaktadırlar. Türkiye İstatistik Kurumu bu ziyaretçi sayılarını veri olarak hazırlamaktadır.



Grafik 1. Kültür ve Turizm Bakanlığına bağlı ücretli müze ve ören yerlerinin ziyaretçi sayısı

Grafik 1’de görüldüğü üzere TÜİK’in verilerine göre müze ziyaretçi sayıları istatistiksel olarak belirtilmiştir. Müze ziyaretleri 2010-2019 yılları arasında inişli çıkışlı bir istatistiğe sahiptir. Mavi çizgi Kültür ve Turizm Bakanlığına bağlı müzeler ve ören yerlerini temsil etmektedir. Kırmızı çizgi ise özel müzeleri temsil etmektedir. Tabloya göre bakanlığa bağlı müzelerin ziyaret oranı özel müzelere oranla daha fazladır. Bunun sebeplerinden en önemlisi ören yerlerinin de sayıya dahil edilmesidir. Genel olarak müze ziyaretlerinde düzenli artış görülse de 2015 yılında başlayan düşüş

2016 yılında daha da arttığı görülmektedir. Bu düşüşte müze giriş ücretlerindeki artış önemli faktörlerden biri sayılabilir. TÜİK'in verilerine göre; Türkiye'de 2019 yılında müze ve ören yerlerini ziyaret edenlerin sayısı bir önceki yıla göre %18,2 artmıştır ve toplam ziyaretçi sayısı 21 milyon 873 bin 822 olmuştur. Aynı yılda ücretsiz müze ve ören yerlerini ziyaret edenlerin sayısı 13 milyon 174 bin 595 olmuştur.



Grafik 2. Türkiye genelinde müze sayısı

Grafik 2’de TÜİK verilerine göre Türkiye genelindeki müze sayıları belirtilmiştir. Tabloda belirtildiği üzere müze sayıları düzenli olarak artış göstermektedir. Tabloya göre özel müzelerin Türkiye genelinde açılma sayıları Kültür ve Turizm Bakanlığına bağlı müzelere oranla daha fazladır. Özel müzelerin sayısı fazla olmasına rağmen ziyaret sayıları bakanlığa bağlı müzelere oranla daha az görülmektedir. “Sayıları gün geçtikçe artan müzelerimiz, artık sadece eserlerin sergilendiği ve depolandığı mekânlar olmaktan çıkmış, halkın eğitimi için ulusal ve uluslararası konferansların, seminerlerin düzenlendiği, çeşitli sosyal ve kültürel faaliyetlerin gerçekleştirildiği, sergilerin açıldığı, bilimsel yayınların yapıldığı, ülkemizin tanıtımına katkıda bulunan eğitim ve kültür kurumları hâline gelmiştir” (Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü, 2021).

Yukarıdaki istatistik bilgiler doğrultusunda müzelerdeki sergilemelerin teknolojik olanaklar kullanılarak yeni müzecilik anlayışının içinde değerlendirilmelidir. “X” kuşağının teknolojik olanaklara sonradan dahil olduğu ve “y” kuşağının teknolojik olanaklar ile büyüdüğü düşünülürse klasik sergileme yöntemlerinin “y” kuşağı ve sonrasının ilgisini çekemeyeceği sonucunu çıkartmaktadır. Bu durum müze tasarımcılarını algıda seçiciliğin yüksek olduğu bilgiye hızlı erişim sağlayacak, aynı zamanda sosyal ve kültürel sürekliliğin devamı için disiplinler arası tasarımlara itmiştir. Müzeler giderek artan bir şekilde çeşitli öğrenme ortamları ve yöntemleri sunar: üç boyutlu görüntüler, bağlam içindeki gerçek şeyler, multimedya istasyonları, videolar, konuşulacak uzmanlar, etkileşimli sergiler, konferanslar ve gösteriler, kaynak odaları ve ele alınacak örnekler. (Griffin & Symington, 1997, s. 764). Sosyal ve kültürel sürekliliğin sağlanabilmesi açısından müzelerde yapılan bilgi görselleştirmeleri bilginin aktarılmasında son derece etkilidir.

Bilgilendirme tasarımı ilk çağlardan beri insanların birbirleriyle iletişim kurmalarını sağlamıştır. Temelde; çevresel grafik tasarım, yönlendirme ve işaretleme tasarımı, sergileme tasarımı, yer imleri, piktogramlar ve infografikler olarak birkaç çeşidi vardır. Müzelerde sıklıkla sergileme

tasarımları, Yönlendirme tasarımları ve infografikleri kullanılmaktadır. Bilgilendirme tasarımının içinde yer alan infografikler, mağara resimleri ile başlamış ve günümüzde bilgisayar tasarımlarına kadar uzanan bir iletişim türüdür. “İnfografik” kelimesi Türkçeye bilgi grafiği olarak çevrilmiştir. İnfografik; okuması sıkıcı veya yoğun olan bilgilerin grafiklerle, tablolarla, piktogramlarla, fotoğraflarla ve illüstrasyonlarla; yani görsel öğelerle dikkat çekici ve akılda kalıcı bir şekilde görselleştirilmesidir diyebiliriz (Gülrenk, 2015, s.45). Geniş bir kullanım alanı olan bu tasarım türü son yıllarda müzelerde de kullanılmaya başlanmıştır. Ziyaretçiler müzeleri gezerken genellikle baskı altındalardır. Her eseri hızlı gezmek isterler. Ziyaretçilerin dikkatini çekebilecek bilgilendirme tasarımları ile daha çekici hale getirilmelidir. Aksi halde müzeler hızlıca terk edilmektedir. Bilgilendirme tasarımı yaratıcısı anlatmaya çalıştığı görseli her yaşta insanın anlayabileceği şekilde tasarlamalıdır. Çeşitli teknolojiler ile anlatılmak istenilen konu görselleştirilir, ses ve animasyonlar ile desteklenebilir. Örneğin, Londra’daki Ulusal Müze koleksiyonunda bulunan 2200 resim, Microsoft’un sanat galerisine kopyalanmıştır. Sanat galerisi sadece resimlerin adlarını temalarını dönemlerini ve geldikleri yöreleri kapsamaz; aynı zamanda çizim tekniklerini kompozisyonda kullanılan araçları renk şemalarını ve ressamlarca kullanılan sembollerini de içerir. Resimlerin yukarıda bahsedilen yönleri açıklamak için canlandırma tekniklerinin kullanıldığı sanat galerisi izleyiciye ulusal müziği bir grup sanat tarihçisi ile beraber geziyor gibi bilgilendirir (Görsel 1).



Görsel 1. Londra Müzesi, Sergileme Tasarım Örneği

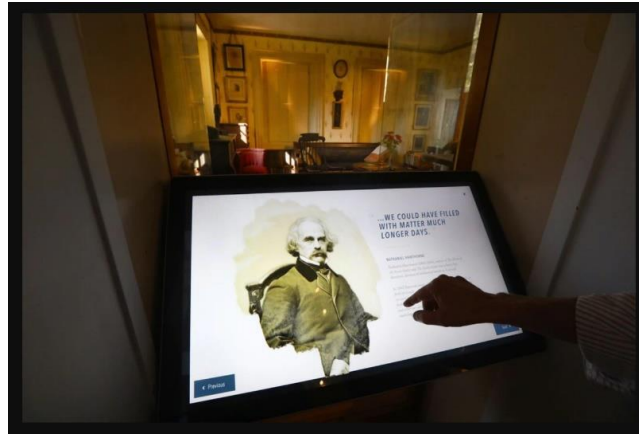
Erişim: 5.09.2021, https://artsandculture.google.com/streetview/the-natural-history-museum-hintze-hall/yOHjHCmSOMKyhQ?sv_lng=-0.1772773560487337&sv_lat=51.49691804186317&sv_h=315.97967784649825&sv_p=-8.97667683049653&sv_pid=58aVIzW8UgNxHiwpBF5_3w&sv_z=1.0000000000000004

Yine aynı müzede dokunmatik ekranlar oluşturulup seramikleri etiketlemek için yenilikçi bir yol yaratılmış ve ihtiyaç duyulan bilgiler hareketli tasarımlarla verilmiştir (Görsel 2). Bu tür tasarımlar teknolojik araçları kullanma becerisi gerektirdiği için daha çok ortaöğretim dönemi çocuklarına yönelik olmaktadır.



Görsel 2. Londra Müzesi Galerisi

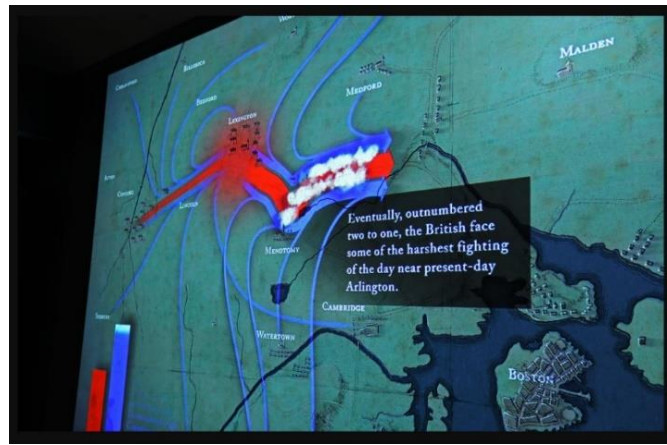
Müzelerdeki infografikleri sanat ürünü olarak değerlendirirsek yansıtma kuramının yanı sıra işlevsellik kuramı daha ağır basmaktadır. Yansıtma kuramı doğadaki gerçekçi hallerini işlerken işlevsellik kuramı eğitsel eserlerin tanımıdır. Artut'un tanımına göre yansıtma (taklit) kuramı, "doğadaki varlıkların, nesnelere olduğu gibi gerçekçi, yani figüratif bir anlayışla görüldüğü gibi yansıtılmasıdır. İşlevsellik kuramı eğitimsel veya diğer sosyolojik olgu ve olayları içeren amaçlı etkinlikleri kapsar" (Artut, 2006, s.99). Görsel 3'te görüldüğü gibi Concord Müzesi güncel müzecilik anlayışı ile dokunmatik ekranlar kullanarak müze yenilemesine gitmiştir. Dönemin sosyolojik olgu ve olayları görsellerle ve görsellere eşlik eden seslerle (kuş sesleri) aktarılmıştır. Bu müzedeki dokunsal tasarımlar okul öncesi müze eğitiminden daha ziyade orta öğretim veya velileriyle gelen okul öncesi çocuklarına hitap etmektedir.



Görsel 3. Güncel müzecilik anlayışına göre ve dokunmatik bilgilendirme tasarımları ile yenilenen Concord Müzesi. Erişim: 3.09.2021 <https://bostonglobe-prod.cdn.arcpublishing.com/resizer/PMFIY9kYBM--INt1ucFpIwadzuQ=/1024x0/cloudfront-us-east-1.images.arcpublishing.com/bostonglobe/5EMHE2DBF5K57ZIJFXCZPCGVKU.jpg>

Müzelerdeki bilgilendirme tasarımı diğer bilgilendirme tasarımı alanlarındaki gibi hedeflenen doğrultuda yalın ve net bilgiyi iletmeyi amaçlamaktadır. Grafik tasarımı ve bilgilendirme tasarımı

birbiriyle paralel ilerleyen alanlardır. Karaalioğlu'na (2015) göre; “bilgilendirme tasarımı, grafik tasarımın yerini almaz, aksine onu daha da değerli kılar”. Bu grafik anlatımlar bilgilendirme tasarımlarının içinde yer alan infografiklerle sıklıkla verilir. İnfografiklerin bu kadar ön plana çıkmasında, etkili bir iletişim ortamı oluşturmaları gelmektedir. Her kesim tarafından infografikler ilgiyle karşılanmaktadır. Yavuz'a (2020) göre ise; “infografik bir bilgilendirme tasarımı çalışmasıdır. İnfografiklerin tasarımları da her yaş ve eğitim durumuna göre kolaylıkla şekillendirilebilmektedir”, diyerek infografiklerin bilgilendirme tasarımının içinde değerlendirilmesi gerektiğine vurgu yapmaktadır. Görsel 3'te Concord Müzesi'nden bir dokümanik bilgilendirme tasarımına yer verilmiştir, Görsel 4'te ise bu anlatım şeridinin infografikler ile desteklendiği görülmektedir. Bu iki görselde Concord Bölgesinin yazınsal tarihi metinlerin görselleştirilerek daha kalıcı ve hızlı bilgiye ulaşmak için kullanıldığı söylenebilir.



Görsel 4. Concord tarihi olayı, 1775'te Minutemen'in Boston'dan Concord'a kadar izlediği yolu gösteren hareketli bilgilendirme tasarım haritası, Concord Müzesi. Erişim: 3.09.2021, <https://bostonglobe-prod.cdn.arcpublishing.com/resizer/3mh4xJuD-iOFyrfIY9F3Xo-gaoM=/1024x0/cloudfront-us-east-1.images.arcpublishing.com/bostonglobe/WIV7T7ZXJHJ3NKWE4AWLA6SZTY.jpg>

Müzeler okul dışındaki eğitim faaliyetleriyle öğrencilere yeni öğrenme ortamları hazırlamaktadır. “Hayvanat bahçeleri, botanik bahçeleri, planetaryumlar, sanayi kuruluşları, milli parklar, kütüphaneler, akvaryumlar ve daha birçok organizasyon ve kurum okul dışı öğrenme ortamları arasında yer almaktadır” (Walsh & Straits, 2014, s.54). Bu ortamlar genel izleyici imkanları sağlasa da çocuklara hitap eden müzeler genellikle doğa tarihi müzeleri, bilim müzeleri ve çocuk müzeleridir. Hooper- Greenhill'e (1999) göre çocuk müze modelleri çocukların ilgileri ve öğrenme biçimleri ile ilişkili müzeler iken; eğitim müzeleri eğitim tarihi ile çocuk müzelerinde çocukluğun tarihi ile ilgili müzeleridir. Çocuk müzelerindeki bilgilendirme tasarımları genellikle ders dışı öğrenme odaklıdır. Oyun alanları, sinema etkinlikleri, etkileşimli ortamlara sıklıkla başvurulur. Bu müzelerde çocuk odaklıdır, çocuk kendi çabası ile ziyaretini yapabilir. Koleksiyonlar ve sergilemeler çocuğun ilgisini çekebilecek şekilde düzenlenmelidir. Bu şekilde müzeler anlaşılır bir öğrenme yolu alternatifi sunmuş olacaktır. (Görsel 5).



Görsel 5. Brooklyn Çocuk Müzesi etkileşimli öğrenme ortamı

Bir müzedeki bilginin okulöncesi aralığındaki çocuklara aktarılmasının görselleştirme yoluyla daha etkili verileceği düşünülmektedir. Bu süre ortaöğretim çocuklarında biraz daha fazlalaştığı için bilgilendirme tasarımlarının görsellerle birlikte yazılarla beraber verilmesi daha uygun olacağından söz edilebilir. Bu bilgilendirme tasarımları durağan sergilemeler yerine hareketli ve dokunmatik şekilde yapılırsa müzede eğitim süresinin uzayacağı, eğitimin eğlenceli ve kalıcı hale geleceği sonucu çıkartılabilir. Ayrıca, çocukların öğrenme biçimleri de yetişkinlerinkinden biraz farklıdır. Çocukların öğrenme biçimleri görme, işitme ve dokunsal-kinetik (Fox & Schirmacher 2018, s.153-154) olarak temelde üç grupta incelenmektedir. Birçok deneyim birden fazla duyunun kullanımını gerektirir.

Bir diğer örnek ise Danimarka'da bulunan Lego Evi'dir. Buradaki görseller lego parçalarından oluşan nesnelere destekler şekilde tasarlanmıştır. Her çocuk dönemine hitap eden nesnelere (lego tuğlalarından oluşan dinazor ve onu anlatan bilgilendirme tasarımları) birbirleriyle uyumlu ama tamamen yapaydır (Görsel 6).



Görsel 6. Danimarka Lego Evi Bilgilendirme Tasarımı Örneği:

Sonuç ve Tartışma

Yukarıdaki ifade edilen müzede ders dışı öğrenmeye katkı sağlayan bilgilendirme tasarımlarının kullanımı ve kuramsal çerçeve ile birlikte değerlendirildiği zaman konunun eğitim ve öğrenmeye katkı sağlayacağı diğer yandan bu olanaklar kullanılmaz ise öğrenmenin zaman alıcı tek düze olabileceği sonucuna ulaşılmaktadır. Bilgilendirme tasarımları müzelerde sergilenen ürünü destekleyici, bilgi verici yardımcı teknolojiler olarak görülmelidir. İster durağan ister hareketli tasarımlar olsun bu tasarımların işlevleri yönünden eğitime katkı sağlaması beklenmektedir. Ayrıca hedef kitlesi doğru seçildiğinde öğrenmenin kolaylaştığı sonucuna varılabilir. Müzelerde kullanılan bilgilendirme tasarımlarında ilköğretim öğrencileri için daha az yazı kullanılıp daha çok ve büyük oranlı görsellere yer verilmeli, bilimsel araştırmalara ışık tutan tasarımlarda ise bilginin doğruluğu da söz konusu olmalıdır. Ayrıca bilgilendirme tasarımlarının onların görüş açlarına uygun yönlerde ve ışıklandırmalarda yerleştirilmelidir. Bilimsel bilginin görsellerle aktarılması olan bilgilendirme tasarımları değişik teknolojilerle desteklenirse bilginin kalıcılığı da olumlu yönde etkilenecektir. Sosyal ve kültürel aktarımın olduğu müzelerde sürdürülebilirliğe destek olan bilgilendirme tasarımlarının daha fazla kullanılması gerektiği ve TÜİK verilerine göre azalan ziyaretçi sayılarının çeşitli bilgilendirme tasarımları ile müzelere ilgi artırılabilir. Örneğin Avustralya Müzesinin, müzelere yardımcı olmak için “*MUSEUMS AND SUSTAINABILITY, Guidelines for policy and practice in museums and galleries*” (2003) başlıklı müze yönergesini yayınlamıştır. Bu belgede müzelerin temel rollerinin olduğu ve bunların başında eğitimin bulunduğu vurgu yapmaktadır. Eğitim bilgi aktarımından geçmektedir. Müzeler bu aktarımı merak uyandıran tasarımlarla ziyaretçileri kendilerine çekmektedir. Yetişkinlere göre çocuklarda odaklanma sürelerinin daha kısa olduğu düşünülürse bilgilendirme tasarımlarının okul öncesi döneminden başlayarak ortaöğretim dönemine kadar kullanılmasının müzelerde daha etkili olacağı düşünülmektedir. Bir müzedeki bilginin okulöncesi aralığındaki çocuklara aktarılmasının görselleştirme yoluyla daha etkili verileceği düşünülmektedir. Bu süre ortaöğretim çocuklarında biraz daha fazlaştı için bilgilendirme tasarımlarının görsellerle birlikte yazılarla beraber verilmesi

daha uygun olacaktır. Bu bilgilendirme tasarımları durağan sergilemeler yerine hareketli ve dokunmatik şekilde yapılırsa müzede eğitim süresinin uzayacağı, eğitimin eğlenceli ve kalıcı hale geleceği sonucu çıkartılabilir. Ayrıca, çocukların öğrenme biçimleri de yetişkinlerinkinden biraz farklıdır. Çocukların öğrenme biçimleri görme işitme ve dokunsal-kinetik (Fox & Schirmacher 2018, s.153-154) olarak temel olarak üç grupta incelenmektedir. Birçok deneyim birden fazla duyunun kullanımını gerektirir. Müzelerde çocuklar gezinirken görmeyi işitmeyi aynı zamanda nesneye dokunmayı arzular. Eğer müzelerde soyut bir olay veya olgu anlatılmak isteniyor ise orada iyi bir bilgilendirme tasarımına ihtiyaç duyulmaktadır. Bu bağlamda, çocukların duyularını kullanabilmesi için müze ziyaretleri iyi bir fırsattır. Çınar, “*Tabiat Tarihi Müzelerinde Eğitim Etkinliklerinin İncelenmesi*” başlıklı yüksek lisans tezinde ülkemizde ki doğa tarihi müzelerinin azlığına ve yetersiz olduğuna ayrıca bu müzelerin geliştirilmesi gerekliliğine vurgu yapmaktadır (Çınar, 2018). Çimen, “*Çağdaş Sergileme Kapsamında Türkiye’deki Doğa Tarihi Müzeleri*” tez çalışmasında ise yine özellikle doğa tarihi müzelerinin sayısındaki azlığa değinmiş sergilemelerin modern olmadığı ve klasik sergilemelerin bile yetersiz olduğu sonucuna varmıştır. Özellikle etkileşimli ve uygulamalı sergilemelerin olması gerekliliğine vurgu yapmıştır (Çimen, 2020). Bu araştırmalar sonucunda yenilenen müzelerde öğrenme odaklı gidilmesi üzerine eğitimler verilebilir. Yerinde öğrenme ve çoklu ortam öğrenmelerine olanak sağlanabilir. Okullardaki eğitim müfredatında ailelerin müze bilinci oluşturulması için etkinlikler düzenlenebilir. Müze tasarımları ders dışı öğrenmeyi destekleyecek şekilde çocuk odaklı olması tercihler arasında olabilir. Sergiler eski düze ortamlarından çıkartılıp izleyiciyi içine alan etkileşimli ortamlara dönüştürülüp, ücretsiz olarak sunulması önerilebilir. Ayrıca müzelere ihtiyacın açıkça görüldüğü ve müzelerin tanıtımlarının iyi yapılması gerektiği, gerekli yerlerde bilgilendirme tasarımlarının kullanılmasının etkili olacağı sonucu çıkmaktadır.

KAYNAKÇA

- Artut, K. (2006). *Sanat eğitimi kuramları ve yöntemleri*. Ankara: Anı
- Aybay, C., (2017). Bilgilendirme tasarımında disiplinlerarası tasarım iş birliği ve grafik tasarımın bu işbirliğindeki yeri. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication TOJDAC*, no.7, 454-461.
- Çıldır, Z. (2014). Türkiye’de bir eğitim ortamı olarak müzelerin kullanımına ilişkin eğitimciler tarafından hazırlanan raporlar. *Folklor/Edebiyat*, 20 (79), 179-188. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/fe/issue/26047/274325>
- Çınar, F. (2018). *Tabiat tarihi müzelerinde eğitim etkinliklerinin incelenmesi (Ankara MTA Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi örneği)*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi, Sosyal bilimleri Enstitüsü, Disiplinlerarası Müze Eğitimi Anabilim Dalı

- Çimen, H. (2020). *Çağdaş sergileme kapsamında Türkiye'deki doğa tarihi müzeleri*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Müzecilik Anabilim Dalı, Müzecilik Programı
- Denli, S. (2016). Görsel iletişimde infografik. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 9(42):1475-1479. DOI: [10.17719/jisr.20164216256](https://doi.org/10.17719/jisr.20164216256).
- Fox, J. E., Schirmacher R., (2018). *Çocuklarda sanat ve yaratıcılığın gelişimi*. (Çev. Ed. Aral, N. ve Duman, G.) Ankara: Nobel Akademi
- Goldstein, E.B. (2020) *Duyum ve algı*. (Malkoç, G., Çev. Ed.) Ankara: Nobel Akademik
- Griffin, J., Symington, D. (1997). Moving from task-oriented to learning-oriented strategies on school excursions to museums. *Science Education*, 81 (6), 764.
- Gülrenk, K. (2015). *Görsel iletişimde bilgi mimarlığı ve infografik tasarımlar*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Altınbaş Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Ana Sanat Dalı, Grafik Tasarımı Sanat Dalı
- Hooper-Greenhill, E. (1999). *Müze ve galeri eğitimi*. B. Onur (Editör). (Çev. M. Ö. Evren ve E. G. Kapçı). Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.
- Karaalioğlu, S. (2015). Görsel kültürde bilgilendirme tasarımı ürünleri: Üniversite Kampüsleri. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC*. 5(4), 87-97. DOI NO: 10.7456/10504100/008
- Keleş, V. (2010). Modern müzecilik ve Türk müzeciliği. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2 (1-2). <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ataunisobil/issue/2812/37813> (Erişim Tarihi: 13.08.2021).
- KÜLTÜR VARLIKLARI VE MÜZELER GENEL MÜDÜRLÜĞÜ
<<https://kvmgm.ktb.gov.tr/TR-69904/turkiye39de-muzecilik.html>>
- Mercin, L. (2017). Müze eğitimi, bilgilendirme ve tanıtım açısından görsel iletişim tasarımı ürünlerinin önemi. *Milli Eğitim Dergisi*, 46 (214), 209-237. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/milliegitim/issue/36135/405933> (Erişim Tarihi: 13.08.2021).
- Museums Australia,, *Museums and sustainability, Guidelines for policy and practice in museums and galleries*. (Developed 2001-2002; Adopted by MA National Council, Nov. 2002; Launched Jan.2003)

- Müzeler İç Hizmetler Yönetmeliği, (1990). <https://teftis.ktb.gov.tr/TR-263865/muzeler-ic-hizmetler-yonetmeli.html> (Erişim Tarihi: 13.08.2021).
- Özkasım, H. (2018). Müzecilik ve sergileme. *Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayını* No: 2958.
- Özkasım, H. ve Ögel, S. (2005). Türkiye’de müzeciliğin gelişimi. *İtü dergisi/b*, 2 (1), 98. Erişim:http://itudergi.itu.edu.tr/index.php/itudergisi_b/article/view/1077 (Erişim Tarihi: 13.08.2021).
- Özmen, S. (2018). Müze eğitiminin gelişimi. *HUMANITAS- Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 6 (11), 301-324. DOI: 10.20304/humanitas.404777
- Taşçıoğlu, M. ve Erdoğan Aydın, D. (2015). Grafik tasarımın bilgilendirme ve yönlendirme tasarımındaki rolü ve Londra-eskişehir örnekleri üzerinden bir inceleme. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 5 (2), 227-245. DOI: 10.20488/austd.19088
- Tutar, H. ve Erdem, A. T. (2020). *Örnekleriyle bilimsel araştırma yöntemleri ve SPSS uygulamaları*. Ankara: Seçkin
- Uzunöz, A., Seyitoğlu, A., Akbaş, Y. ve Gençtürk, E. (Ed.) (2012). *Doğa eğitimi ders dışı öğretim faaliyetlerine örnek. İçinde: Aktekin, S. (2012) Müze Eğitimi*. Ankara: Anı
- Walsh, L. ve Straits, W. (2014). Informal science learning in the formal classroom. *Science And Children*, 51(9), 54-58.
- Yavuz, V. (2020). İlköğretimde eğitim materyali olarak infografik kullanımı. *Erciyes İletişim Dergisi*, 7 (2), 749-766. DOI: 10.17680/erciyesiletisim.658844
- Yıldırım, A. (1999). Nitel Araştırma Yöntemlerinin Temel Özellikleri ve Eğitim Araştırmalarındaki Yeri ve Önemi. *Eğitim ve Bilim*, 23(112). <http://213.14.10.181/index.php/EB/article/view/5326/1485>

Extended Abstract

Purpose: The aim of this research is to reach the findings by scanning the literature related to the research area. As a result of these findings, it was requested to emphasize the necessity of informational designs that contribute to the correct transfer of scientific information in museums and appeal to the level of taste and perception of visitors. In addition, the research aimed to examine the effect of informational designs in museums on extracurricular learning as they contribute to learning.

Importance: It is thought that information designs will contribute to out-of-class learning in disciplines such as science, geography and history when students visit museums. Museums, zoos, botanical gardens, planetariums, industrial establishments, national parks, libraries, aquariums and many other organizations and institutions are among the out-of-school learning environments. Archeology, ethnography, natural history, art and science museums are among the main types of museums. Museums offer their visitors three-dimensional exhibitions, interactive and applied devices, multimedia stations, videos, visual presentations, brochures, etc. This research emphasizes the importance of information design environments in museums, which are learning environments.

Methodology: In this study, literature review model was used. Non-participant observation method, which is one of the qualitative research methods, is based on the assumption that social phenomena can be understood by observing.

Research Questions: The research will seek answers to the following questions.

1. What is a museum? What is the course of museum history in Turkey?
2. What are the historical development stages of museum education in Turkey?
3. What is information design?
4. What is the importance of information design in museum education?

Literature Review: When the literature review has done, many national and international sources have been reached with the titles of museum, museum education information design and museum information design. While some of these sources deal with the exhibitions in the museum as a whole, some of them examine their relationship with other disciplines. Since informational designs in museums are evaluated within the new period museology, articles written in this field are rare and it is predicted that they will be the subject of new period researches. In particular, articles on the contribution of informational designs to museum education can be found in a single source Mercin, L. (2017) made the greatest contribution to this field with his research titled "The importance of visual communication design products in terms of museum education, information and promotion". While talking about exhibition techniques in his research "Museum and exhibition", even if it is not so much, Özkasım H. (2018) gave place to the fields of information design. In other studies, exhibition factors in museums were examined, and museum education was

not emphasized. As a result of the literature review, it can be concluded that the contribution of information designs in museums to museum education is an area open to research.

Results and Conclusions: When evaluated through the theoretical framework, it is concluded that the use of informational designs that contribute to extracurricular learning in museums will contribute to education and learning. On the other hand, if these opportunities are not used, it is concluded that learning can be time-consuming and monotonous. Information designs should be seen as supportive and informative assistive technologies for the product exhibited in museums. Whether it is static or mobile designs, it is expected that these designs will contribute to education in terms of their functions. In addition, it can be concluded that learning becomes easier when the target audience is selected correctly. In the informational designs used in museums, less text should be used for primary school students and more and larger images should be included. In designs that shed light on scientific research, the accuracy of the information should be in question. Information designs should be placed in appropriate directions and lightings for their viewing angles. If information designs, which are the transfer of scientific knowledge with visuals, are supported with different technologies, it can provide a funny learning and a permanence knowledge. It is thought that informational designs that support sustainability should be used more in museums where there is social and cultural transfer. In addition, it can be concluded that the number of visitors, which decreases from time to time according to the data of TUIK, can be made more attractive and increased by using various information designs. For example, the Australian Museum has published a museum directive titled “MUSEUMS AND SUSTAINABILITY, Guidelines for policy and practice in museums and galleries” (2003) to help museums. This document emphasizes that museums have a fundamental role and that education comes first. Education goes through the transfer of knowledge. It has been concluded that museums benefit from visual design opportunities to make this transfer attractive. Considering that children have a shorter focusing time than adults, it is thought that the use of informational designs from the pre-school period to the secondary education period will be more effective in museums. While walking in museums, children desire to see, hear, and at the same time touch the object. If an abstract event or phenomenon is desired to be told in museums, a good information design is needed there. In this context, museum visits are a good opportunity for children to use their senses. Trainings on learning-oriented priorities should be given in the renovated museums. On-site learning and multimedia learning should be allowed. In the curriculum of schools, activities should be organized to create museum awareness of families. Museum designs should be child-centered to support extracurricular learning. Exhibits should be removed from their old-fashioned environments and transformed into interactive environments that involve the audience, and also It should be offered free.

ETİK BEYAN: Bu çalışma, klinik veya deneysel bir çalışma olmayıp insanlar veya hayvanlar üzerinde yapılmamıştır. Dolayısıyla TR Dizin 'in 2020 yılında zorunlu kıldığı "etik kurul kararı gerektiren klinik ve deneysel, insan ve hayvanlar üzerindeki çalışmalar için ayrı ayrı etik kurul onayı alınmış olmalı, bu onay makalede belirtilmeli ve belgelendirilmelidir" kriteri kapsamına girmemektedir. Bu nedenle bu çalışma için herhangi bir etik kurul iznine başvurulmamıştır. Sorumlu yazar, "Öğrenme Kaynaklı Bilgilendirme Tasarımlarının Müzelerde Kullanılması ve Eğitime Katkısı" başlıklı bu çalışmanın yazım sürecinde bilimsel, etik ve alıntı kurallarına uyulmuş olduğunu; toplanan veriler üzerinde herhangi bir tahrifat yapılmadığını; karşılaşılabilecek tüm etik ihlallerde Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi Yayın Kurulu'nun hiçbir sorumluluğunun olmadığını; tüm sorumluluğun kendisine ait olduğunu ve bu çalışmanın herhangi başka bir akademik yayın ortamına değerlendirme için gönderilmemiş olduğunu taahhüt eder.