Journal of Architecture, Arts and Heritage (JAH) – Vol. 2, Issue 1, March 2023
e-ISSN: 2822-437X

Teknolojik Yenilikler Doğrultusunda Müzelerde Sergileme Yöntemlerinin Değişimi

Ebru Ecer[1*]
Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat ve Tasarım Bölümü
ebru_ecer@hotmail.com
ORCID No: 0000-0002-7708-7533

Submission Date: 17.01.2023 / Acceptance Date: 20.01.2023

ÖZET
Hızla gelişen ve hayatımızın vazgeçilmez bir parçası olan dijital dünya sanatta da yeni yöntem ve gelişimleri beraberinde getirmiştir. Böylece günümüzde teknoloji de müze sergilemelerinde önemli bir rol almaya başlamıştır. Bu çalışmada da teknoloji ve sergileme ilişkisi incelenmiştir. Sergilemelerde müze türüne, hedef kitlelere ve kullanım amacına bağlı olarak birtakım farklılıklar göstermektedir. Bu sebepten müzelerin işlevlerine göre ve kullanılan dijital yöntemlerine göre durum çeşitlilikler gösterebilir. Makale içinde "Teknolojik Yenilikler Doğrultusunda Müzelerde Sergileme Yöntemlerinin Değişimi" başlığı altında incelenen konularda müzelerin işlevlerine göre sergileri ve çeşitli teknolojik yöntem örneklerine değinilmiştir.

ANAHTAR KELİMELER
Müzecilik, Müze, Teknoloji, Sergileme, İletişim.

ABSTRACT
The rapidly developing digital world, which is an indispensable part of our lives, has also brought new methods and developments in art. Thus, technology has started to play an important role in museum exhibitions today. In this study, the relationship between technology and exhibition was examined. The exhibitions show some differences depending on the type of museum, target audiences, and purpose of use. For this reason, the situation may vary according to the functions of the museums and the digital methods used. In the article, the exhibitions of museums according to their functions and various technological method examples are mentioned on the subjects examined under the title of "Change of Exhibition Methods in Museums in Line with Technological Innovations".

[*] Corresponding author.

KEYWORDS
Museology, Museum, Technology, Exhibition, Communication.

GİRİŞ

Müzeler, başlangıçta eserlerin saklanması, korunması ve sergilenmesi için tasarlanmış fiziki mekânlar olsalar da bugün, bilgiye dayalı eğitim ve öğretim işlevlerinin yanı sıra kişisel deneyime olanak sağlayan, iletişimlere dayalı, dijital tasarlanmış ortamlara doğru dönüşmektedir. Hızla gelişen ve hayatımızın vazgeçilmez bir parçası olan dijital dünya sanatta da yeni yöntem ve gelişimleri beraberinde getirmiştir.

ICOM(Milletlerarası Müzeler Konseyi)'un 2004 yılında müze tanımı: "toplumun ve gelişiminin hizmetinde olan, halka açık, insana ve yaşadığı çevreye tanıklık eden malzemelerin üzerinde araştırma yapan, toplayan, koruyan, bilgiyi paylaşan ve sonunda inceleme, eğitim ve beğeni doğrultusunda sergileyen, kâr düşüncesinden bağımsız sürekliliği olan bir kurumdur" (ICOM, 2004) şeklinde iken 2019 yılında ICOM (Milletlerarası Müzeler Konseyi) Tüzüğüne dâhil edilen ve resmileştirilen en son müze tanımı: "Müzeler, geçmiş ve gelecek hakkında kritik diyaloglar için demokratikleştirişi, kapsayıcı ve çok sesli (polifonik) alanlardır. Bugünün çatışmalarını ve zorluklarını kabul edip ele alarak, toplum adına korumakla yükümlü oldukları eserleri ve örneklerini gelecek nesiller için güvence altına alır, her kesimden insanın bu kültürel mirasa erişimi için eşit haklar sağlar. Müzeler kâr amaçlı değildir. Katılımcıdır, şeffaftır ve insan onuruna, sosyal adalete, küresel eşitlik ve küresel refah düzeyine katkıda bulunmayı amaçlayan dünya anlayışlarını toplamak, korumak, araştırmak, yorumlamak, sergilemek ve geliştirmek için çeşitli topluluklarla aktif ortaklıklar içerisinde çalışırlar." (ICOM, 2019) olarak daha kapsamlı bir şekilde değişmiştir. Bu tanımda da anlaşıldığı üzere müzeler günümüzde sadece bir sergileme alanı olmanın ötesinde toplumsal, sosyal, kültürel ve bilimsel konulara da katkıda bulunmayı amaçlayan alanlara dönüşmüştür. Bu doğrultuda da müzelerde sergileme yöntemlerindeki değişimlere ve dijital dönüşümlere yer

verilemeye başlanıldığı gözlemlenmektedir. Aynı şekilde sanat eserleri de üretim şekilleriyle bu dönüşüme uyum sağlamışlardır.

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

Zaman içinde çağa ayak uydurmak alıntıda da belirtildiği üzere müzeleri insanları her zaman çekim alanında tutacak ve sosyal hayattaki yerini korumasını sağlayacaktır.

Müzelerin işlevleri üzerinden, teknolojinin kullanımıyla değişen müze mekanlarına ve sergileme biçimlerindeki değişimler karşılaştırılarak bu değişim daha net olarak görülecektir. Müzelerin koruma işlevi birbirinden farklı birçok faaliyeti bünyesinde barındırmaktadır bunlar:

- bozulmaların ve zararın önlenmesi,
- bilimsel inceleme ve araştırma,
- belgeleme,
- depolama-koruma ve onarım,
- mekân ve mimari tasarım,
- sergileme ve ödünç almada/vermede risk yönetimi,
- eğitimdir (Irmak, 2013).

Eğitim işlevli müzeler ve sergileme işlevli müzeler üzerinden değerlendirmeler yapılmıştır.

EĞİTİM İŞLEVLİ MÜZELER

Müzelerin yaygın işlevlerinden biri de bilgi paylaşımı, görsele dayalı eğitim ve öğretim görevi üstlenen; eğitim işlevidir. Müze eğitimi, insanları görsel iletişim kaynağı ile anlamlı deneyimler sonucu öğrenmeye teşvik eder ve yeni ufuklar açar.Müzeler yoluyla sanat eğitimi Batı'da 19. yüzyılda ortaya çıkmıştır. Gelişmiş ülkelerde gerek sınıf gerek sanat öğretmenlerinin sıklıkla başvurdukları ve çok yararlandıkları müze ve galeriler, öğrenciler ve halk için özel eğitim programları gerçekleştirmektedirler (Özsoy, 2002).

Müzelerde, eski uygarlıklarda yaratılan eserler ve yaşam biçimleri ile ilişki kurma, sorgulama, yorumlama, oyun veya canlandırmayla o anı yaşama, sınıfa göre daha aktif bir eğitim ortamı oluşturmaktadır. Okulun devamı olarak, müzede yapılan etkinlikler tarih bilincinin, estetik beğeninin oluşmasına ve düşünmeyi öğrenmeye yardımcı olmaktadır (Maccario, 2002).

Birçok ülkede müzeler önce, okullara ödünç malzeme ve ürettikleri kopya eşyaları vererek okullarda müze köşesinin oluşmasına katkıda bulunmuşlardır. Gönüllü öğretmenlere müze bilimi ve kendi müzeleri hakkında bilgiler vererek müze eğitim ilişkisini başlatmışlardır.

1894-1895 yıllarında İngiltere'de ilk eğitsel müze açılmıştır (Haslemere Müzesi). Okulların bu müzeyi ziyaret etmeleri ile okul-müze iş birliği gerçekleşmiştir. (San, 444) İlk müze örneklerinde sergiler, ziyaretçilere doğrudan sergilenmektedir veya bir anlatıcı tarafından bilgilendirme sağlanmaktadır. Örnek olarak, Şekil 1 de Haslemere Müzesi'nden kuş türlerinin sergilendiği köşe ve Şekil 2 de yer alan 1841–1845 yılları arasında kurulmuş, tarihteki en eski ikinci üniversite müzesi olan Ashmolean Müzesi'nden bir gravür eklenmiştir.



Şekil 1. *Haslemere Müzesi'nden kuş türlerinin sergisi (Museum, 2021).*



Şekil 2. *Ashmolean Müzesi'nden bir gravür (Oxford History, 1999).*

Değişen sergileme yöntemleri ziyaretçiler ile yapılan iş birliği ile etkisini arttırmakta ve müzeye duyulan merakın da ivmelenmesine neden olmaktadır. Gelişen teknolojinin sağladığı yeni rehberlik hizmetleri, sanal canlandırmalar, ses ve görüntü efektleri müzelerin hedefindeki profili genişleterek, ziyaretçi çeşitliliğinde ve sayısında ciddi artışlar sağlamaktadır. Dikkat çekici sergileme yöntemlerinin uygulandığı müzelerde sergilenen eserlerin fark edilme süreleri kısalır, iletilmek istenilen bilgi ziyaretçi tarafından kolayca algılanır (Mercin, 2017, s. 209). Ziyaretçinin dikkatini ilk olarak nesne üzerine çeken multi-medya araçlar, ziyaretçiler için fiziksel,

ruhsal ve duygusal bir alan yaratmayı mümkün kılmaktadırlar (Yücel, 2012, s. 41). Şekil 3'de Londra'da yer alan Bilim Müzesi atmosfer sergisinde dijital sergileme yönteminden yararlanarak ziyaretçilere daha zengin bir sergi deneyimi sunulmaktadır.



Şekil 3. *Londra Bilim Müzesi Atmosfer Sergisi (Ealovega, 2014).*

SERGİLEME İŞLEVLİ MÜZELER

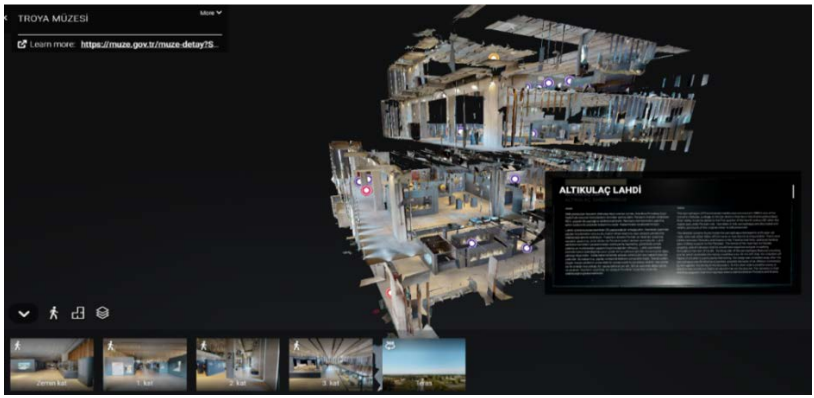
Müzelerin en yaygın kullanım işlevlerinden bir tanesi de sergileme işlevidir. Sergileme, beli bir tema ve etiket altında bir düzene göre nesnelerin doğrudan, görseller ve dijital cihazlar gibi birçok tasarım öğesi ile insanlara sunulması ile gerçekleştirilmektedir.

Çankırı'nın İnandık Köyü'nde bulunan İnandık Vazosu, Hitit döneminde bir düğün törenine ışık tutma özelliğine sahip çok değerli bir tarihi eserdir. Vazo yüzeyinde müzisyenler, krallar, tanrılar, tanrıçalar resmedilerek kutsal evlilik töreninin her aşamasına yer verilmiştir. Bu eserin sergilenmesinde birçok sergileme yöntemi bir arda kullanılmaktadır. Eserin orijinali Ankara'da yer alana Anadolu Medeniyetler Müzesi'nde doğrudan cam bir fanus içinde sergilenmektedir. Bunun yanı sıra Şekil 4'de de görüldüğü üzere, müzede bir ekran üzerinde, vazo yüzeyindeki figürler tek tek anlatılarak, ziyaretçilerin daha detaylı bilgi sahibi olması sağlanmaktadır.



Şekil 4. *Anadolu Medeniyetler Müzesi - İnandık Vazosu (TRT2, 2021).*

İnteraktif sergileme biçimleri ile ortaya çıkan sanal müzeler, yeni bir müzecilik türü olarak gelişimine devam etmektedir.2019 yılı sonrası pandemi ile de daha fazla üzerinde durulmaya başlanmıştır. Müzeler böylece sadece kendi ülkeleri değil dünyanın her yerindeki insanlara bir internet sitesi uzaklığındadır. Bu şekilde müzeler hem etkinliklerinin tanıtımını kolaylıkla yapmakta, koleksiyonları ve sergilerini geniş kitlelere hızlı bir şekilde ulaştırmaktadır. Bu siteler müzeleri saydamlaştırarak, insanlığın ortak mirası olan ürünleri tüm insanlıkla paylaşmaktadır. Bu yeni sergileme yöntemi, sanal müze-sergi küratörlüğü gibi yeni bir mesleği de ortaya çıkmıştır. T.C Kültür ve Turizm Bakanlığı sanalmuze.gov.tr web sitesinde Türkiye'de yer alan birçok müzeye ait sanal müze uygulamaları mevcuttur. Şekil 5'te Çanakkale Troya Müzesi'nin gezilebildiği arayüz görülmektedir.



Şekil 5. *Çanakkale Troya Müzesi (Sanal Müze, 2021).*

SERGİLEMEDE TEKNOLOJİK YÖNTEMLER

Eğitim ve sergileme işlevinde de görüldüğü üzere interaktif sanat ürünleri, sanata daha etkileşimli, ulaşılabilir ve dinamik bir hava katmıştır. Müze sergilemelerine yeni bir boyut getirmiştir. Bu yöntemler ile eserler bireysel deneyimlere dönüşmektedir. Artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik bu etkileşimde görev alan günümüzde en çok kullanılan interaktif yöntemlerdir.

Artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik arasında ayırt edici çizginin bulanıklaştığı alanlardır. Sanal gerçeklik, artırılmış gerçekliğin öncüsü olarak düşünülmektedir; bazı parçalar her ikisinde birden örtüşmektedir. İki teknoloji arasındaki en büyük fark, gerçek dünya ile kurdukları ilişkilerdir. Sanal gerçeklikte gösterilen her şey ya animasyonlar ya da önceden kaydedilmiş film parçalarıdır (Raghav, 2012). Artırılmış gerçeklikte ise gerçek dünya ve onun üzerine eklemlenen metin veya görüntü katmanları iç içedir.

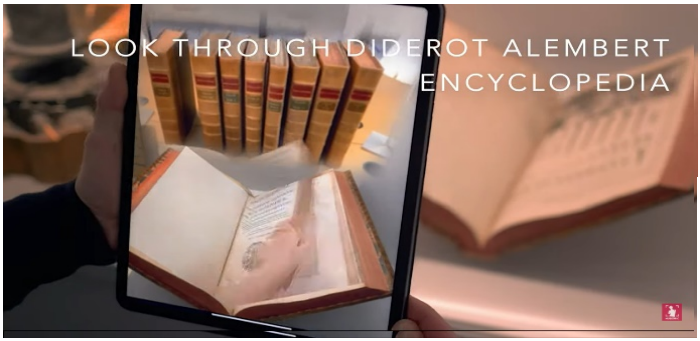
Artırılmış Gerçeklik

Artırılmış gerçeklik, bir akıllı telefon veya tablette bulunan kameradan yararlanarak, çevremizdeki ürünlerin üstünde doğrudan video, fotoğraf ve ses biçiminde dijital bilgi katmanlar eklenebilmesidir (Mathew, 2014).

Gelişen teknoloji neticesinde, artırılmış gerçeklik uygulamaları daha ulaşılabilir ve geliştirilebilir olmuştur.

Akıllı telefon ve tabletlere indirilen uygulamalar sayesinde artırılmış gerçeklik ile oluşturulan veriler yani ses, grafik, yazı, görüntü gibi etkileşimli unsurlar görüntülenebilmektedir ve ayrıca eğitim, tıp gibi daha önemli alanlarda da etkin olarak kullanılabilmektedir.

Paris'te yer alan El Sanatları Müzesi'nde artırılmış gerçeklik teknolojisinden son derece güzel yararlanılmıştır. Şekil 6'da ciltlenmiş ve bir kısmı kapalı sergilenen kitaplara, ziyaretçiler dokunmadan telefon veya tabletleri aracılığı ile sayfaların çevirme deneyimini yaşayabilmektedir. Şeklin yanında bulunan kare kod okutularak, müze boyunca nasıl kullanıldığı video da daha ayrıntı görülebilmektedir.



Şekil 6. *Paris Musée des Arts et Métiers Artırılmış Gerçeklik Yöntemi ile Sergileme (MuseoPic, 2021).*

Sanal Gerçeklik

Sanal, var olmayan nesnenin, algı yönlendirilmesiyle, kişide var olduğu yanılsamasını, yaratması durumunu ifade eden bir kavramdır. Latince virtualis kökünden gelen sanallık, kavram olarak var olmayan ancak bir yanılsama yoluyla var olduğu algılanan şeyler için kullanılır. Sanal gerçeklik ise

kişinin oluşturulmuş bir görüntü uzamında, düzenlenebilir bir zaman yapısı içerisine dahil olması ve onunla etkileşmesi temel ilkesi üzerine kurulu çeşitli veri girdi ve çıktı teknolojilerini içeren bir oluşumdur (Kuruüzümcü, 2010). Günümüzde sanal gerçeklik uzay araştırmaları, havacılık eğitimleri, araç kullanım eğitimleri ve film sektörü gibi çeşitli alanlarda yaygın olarak kullanılmaktadır. Katılımcı bir gözlük yardımı ile bir sahnenin içinde kendisini bulabilir. Olayları deneyimleyebilir.

Günümüzün teknoloji odaklı yaşam biçimi içerisinde sanat ve bilim, kaçınılmaz bir şekilde bu değişime ayak uydurmak zorundadır. Sanatçılar, yeni medya ortamının gelişiminde, sadece değişen duyarlılıkların ve algılama biçimlerinin ifadesiyle dönüşen araçların uygulayıcısı olarak değil; etkileşim ve analiz tasarımının yeni biçimlerinin oluşturucusu olarak da bilim adamlarıyla ve teknisyenlerle yakın ilişki içerisinde etkin rol almaktadırlar (Kuruüzümcü, 2010).

Paris'te yer alan Great War Müzesi sanal gerçeklik sergileme yöntemini kullanan müzeler arasında yer alıyor. Müzede ziyaretçilerin bir gözlük yardımı ile Birinci Dünya Savaşı sırasında Isonzo cephesini ziyaret etmelerini sağlamaktadır. Şekil 7 de görüldüğü gibi ziyaretçiler oturdukları yerde, oradaymış gibi, saldırılar esnasında siperleri, İtalyan ve Avusturyalı askerlerin günlük yaşamlarını, askeri hastanelerde yaralıların bakımını görebilmektedir. Daha fazlası şekillerin yanında yer alan kare kod okutularak, müzeye ait videoda izlenebilmektedir.



Şekil 7. *Museum of the Great War Sanal Gerçeklik Yöntemi ile Sergileme (IKON, 2018).*

SONUÇ

Geleneksel müzecilik daha çok toplama, koruma, bakımını yapma ve sergileme anlayışı ile sınırlıyken; çağdaş müzecilik, iletişim kurma ve eğitme işlevlerini de üstlenmiştir. Sonuçta etkin, dinamik, etkileşimci ve katılımcı bir müzecilik anlayışına geçilerek, kitlelerin gereksinimleri ve ilgi alanları doğrultusunda ilişki kurulmuştur. Günümüzde müzeler artık sadece bir bina ya da koleksiyon değil aynı zamanda bir iletişim, eğitim, etkileşim ve deneyim merkezlerine dönüşmüştür. Teknolojik devriminin insanoğlunu getirdiği yeni durumda algılama biçimlerimizin farklılaşması, düşünce kalıplarının değişmesi ve eylemlerde esnekliğin artması gerek düşünsel üretiminde gerekse bunların uygulamaya geçirilmesinde, yepyeni olanaklar sağlamaktadır.

Bu kendini de sürekli yenileyen gelişimler yeni araçlar, yöntemler, süreçleri de beraberinde getirmektedir. Çağımız, değişimin sürekliliğini zorunlu kılmaktadır. Teknolojik araçlarla uyumlu çalışmak bireysel deneyim ve etkileşimi kolaylaştırmakta ve zenginleştirmektedir. Bu teknolojiler, müzelerin işlevlerine, sergilenen nesnelerin içeriği ve verilmek istenen mesaj gibi hedefler göz önünde bulundurarak oluşturduğu hedef kitleye göre farklılıklar gösterebilir ve o doğrultuda dijital araçlar kullanılabilir.

KAYNAKÇA

Ealovega, B. (2014). *The Atmosphere Gallery at the Science Museum*. London. https://www.sciencemuseum.org.uk/

ICOM. (2019, 06 25). icom.museum: https://icom.museum/en/news/icom-announces-the-alternative-museum-definition-that-will-be-subject-to-a-vote/ adresinden alındı

IKON. (2018, 09 2018). IKON. Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=fbH9P83uKjI adresinden alındı

Irmak, E. (2013). Müzelerin Araştırma İşlevi ve Müzelerde Araştırma Faaliyetleri Yönetimi Üzerine Bir Değerlendirme. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi.

Kuruüzümcü, R. (2010). Bir Dijital Ortam ve Sanat Formu Olarak Sanal Gerçeklik. *Sanat Dergisi*, 93-96.

Maccarıo, N. K. (2002). Müzelerin Eğitim Ortamı Olarak Kullanımı. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 275-285.

MuseoPic. (2021, 06 21). MuseoPic. Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=7qzz1DvjQkk adresinden alındı

Museum, h. (2021). haslemeremuseum. https://www.haslemeremuseum.co.uk/collections/natural-history/natural-history.html adresinden alındı

Oxfordhistory. (1999). 06 23, 2021 tarihinde oxfordhistory: http://www.oxfordhistory.org.uk/broad/buildings/south/museum_histsci.html adresinden alındı

Özsoy, V. (2002). Sanat (Resim) Eğitiminde Müzelerin Kullanılmasında İlgili Kurum ve Kurulların Karılıklı Görev ve Yükümlülükleri. Ankara: Milli Eğitim.

Raghav, S. (2012). *Pro android augmented reality*. New York: Apress.

San, İ. (444). Müze Eğit Bilimi Nasıl Gelişti. *Milliyet Sanat Dergisi*, 21.

sanalmuze. (2021, 06 26). TROYA MUZESI. sanalmuze: https://sanalmuze.gov.tr/TR-259960/troya-muzesi---canakkale.html adresinden alındı

TRT2. (2021, 3 2). TRT2. Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=_1Pbef_Ncic adresinden alındı

Yücel, D. (2012). D. Yücel içinde, *Yeni Medya Sanatı ve Yeni Müze* (s. 40). İstanbul.