



2025, 14 (1), 337-361 | Araştırma Makalesi Müzelerde Nesne ve Anlam İlişkisi: Geşalt Perspektifinden Algısal Deneyimler

Burçe Kaplanlıoğlu ¹

Ceren Güneröz ²

Öz

Nesne çalışmaları, sosyal ve beşerî bilimler, eğitim bilimleri ve fen bilimleri gibi çeşitli disiplinlerin bir araya gelerek nesnelere çok boyutlu bir perspektifle ele aldığı kapsamlı bir araştırma alanı olarak öne çıkmaktadır. Bu disiplinler arası yaklaşım, nesnelere yalnızca fiziksel varlıklar olarak değil, aynı zamanda kültürel, sosyal, tarihsel, psikolojik ve bilimsel anlamlar içeren karmaşık yapılar şeklinde incelemeyi amaçlamaktadır. Bu çalışma, nesne çalışmalarını, müze bilim perspektifinden kuratöryel tasarımın algısal ve pedagojik boyutlarıyla birleştiren bir yaklaşımla ele almaktadır. Algısal boyut, nesnelerin sergi bağlamında nasıl algılandığını ele alırken, pedagojik boyut, bu algının öğrenme süreçlerindeki yansımalarına odaklanmaktadır. Bu bağlamda nesne bilgisi ile anlam arasındaki ilişkiyi; zihin-beden etkileşimi, post-müze kavramında nesnelerin kullanımına ilişkin antik ve meta deneyimler ve Geşalt psikolojisinin nesne algısı ile öğrenme süreçlerindeki rolü gibi unsurlar üzerinden kapsamlı bir kavramsal çerçeve ile sunmaktadır. Müzeler çeşitli ihtiyaçlara, ilgi alanlarına ve isteklere sahip ziyaretçilerin bulunduğu öğrenme yerleri olarak tanımlanmıştır. Müze eğitimi, ziyaretçilerin kendi öğrenme süreçlerini kontrol edebildikleri, aktif ve katılımcı bir deneyimdir. Bu deneyim, yapılandırmacı yaklaşım ve sosyokültürel yaklaşım gibi özgün eğitimsel nitelikler sayesinde gerçekleşir. Müzelerin eğitimsel işlevi ve deneyim odaklı yaklaşımları, nesnelere ziyaretçiler arasındaki ilişkiyi yeniden tanımlarken, bu bağlamda geliştirilen teorik ve pedagojik yöntemlerin önemi artmaktadır. Çalışma, nesne-insan ilişkisi bağlamında deneysel estetik, hikâye anlatımı ve Geşalt pedagojisinin birleşimini vurgulamakta ve müze sergilerinin yalnızca bilgi aktarma işlevini değil, aynı zamanda anlam inşası ve derinlemesine öğrenme süreçlerini nasıl teşvik edebileceğini göstermektedir. Bu perspektif, müzecilik ve eğitim alanlarında çok disiplinli bir yaklaşımı desteklerken, gelecekteki araştırmalar ve uygulamalar için de yol gösterici niteliktedir. Böylece, okuyucunun nesne çalışmalarının müze eğitimi ve sergi tasarımındaki rolü hakkında derinlemesine bir anlayış kazanması hedeflenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Müzede Nesne Çalışmaları, Müzede Ziyaretçi Çalışmaları, Müzede Öğrenme, Müze Eğitimi, Geşalt Algısal Örgütlenme Prensipleri

Kaplanlıoğlu, B., & Güneröz, C. (2025). Müzelerde Nesne ve Anlam İlişkisi: Geşalt Perspektifinden Algısal Deneyimler. İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi, 14(1), 337-361. <https://doi.org/10.15869/itobiad.1616579>

Geliş Tarihi	09.01.2025
Kabul Tarihi	10.03.2025
Yayın Tarihi	28.03.2025
*Bu CC BY-NC lisansı altında açık erişimli bir makaledir.	

¹ Yüksek Lisans Derecesi (YL), Ankara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Disiplinlerarası Müze Eğitimi Anabilim Dalı, Ankara, Türkiye, bkaplanlioglu@gmail.com, 0009-0002-3583-936X

² Doç. Dr., Ankara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Müzecilik Anabilim Dalı, Ankara, Türkiye, ckaradeniz@ankara.edu.tr, 0000-0001-5773-8557



2025, 14 (1), 337-361 | Research Article

The Relationship between Objects and Meaning in Museums: Perceptual Experiences from a Gestalt Perspective

Burçe Kaplanlıođlu ¹

Ceren Güneröz ²

Abstract

Object studies represent a multidisciplinary field uniting social sciences, educational sciences, and natural sciences to explore objects as multidimensional entities beyond their physical form. This approach examines objects as carriers of cultural, social, historical, psychological, and scientific meanings. From a museum science perspective, this study integrates perceptual and pedagogical dimensions of curatorial design. The perceptual aspect focuses on how objects are experienced within exhibitions, while the pedagogical aspect emphasizes how these experiences impact learning processes. In this context, it presents the relationship between object knowledge and meaning with a comprehensive conceptual framework through elements such as mind-body interaction, authentic and meta experiences regarding the use of objects in the concept of post-museum, and the role of Gestalt psychology in object perception and learning processes. Museums are defined as dynamic learning spaces accommodating visitors' diverse needs and interests. Museum education is positioned as an active and participatory process, enabling visitors to direct their own learning through constructivist and sociocultural methods. The shift towards experience-oriented museum practices redefines the object-visitor relationship, emphasizing the theoretical and pedagogical strategies that enhance this interaction. Combining experimental aesthetics, storytelling, and Gestalt pedagogy, the study demonstrates how exhibitions can transcend mere information delivery, fostering meaning-making and deep learning experiences. This interdisciplinary perspective advances museum studies and education, providing a framework for future research and applications. By examining the role of objects in museum education and exhibition design, the study offers insights into creating transformative learning environments that support critical thinking and emotional engagement, ensuring a holistic and impactful museum experience for diverse audiences.

Keywords: Object Studies in the Museum, Visitor Studies in the Museum, Learning in the Museum, Museum Education, Gestalt Perceptual Organization Principles

Kaplanlıođlu, B., & Güneröz, C. (2025). The Relationship between Objects and Meaning in Museums: Perceptual Experiences from a Gestalt Perspective, *Journal of the Human and Social Science Researches*, 14 (1), 337-361.
<https://doi.org/10.15869/itobiad.1616579>

Date of Submission	09.01.2025
Date of Acceptance	10.03.2025
Date of Publication	28.03.2025
*This is an open access article under the CC BY-NC license.	

¹ Master's Degree (MA), Ankara University, Institute of Educational Sciences, Department of Interdisciplinary Museum Education, Ankara, Turkey, , bkaplanlioglu@gmail.com, 0009-0002-3583-936X

² Doç. Dr., Ankara University, Faculty of Fine Arts, Department of Museology, Ankara, Turkey, ckaradeniz@ankara.edu.tr, 0000-0001-5773-8557

Giriş

Koleksiyonlar, bilimsel nesnelere veya sanat eserleri olsun, “studiolo” denen nadire kabineleri gibi çeşitli isimler altında bilginin depolanması ve yayılması, aristokrat ve soylu gücünün sergilenmesi, itibar ve kariyerlerin ilerlemesi gibi çeşitli işlevleri yerine getirmişlerdir. Bu nadire kabineleri, modern müzenin gerçek prototipi olarak kabul edilen benzersiz ve olağandışı nesnelere sergilendiği bir odacık veya aydınlatılmış bir koridordur (Stocking Jr. 1985, s. 6). Genellikle bu koleksiyonlar, “özel mülkiyet” ve “sınırlı erişim” prensiplerini paylaşmışlardır. Sergi kompleksinin oluşumu ise bu iki prensibe karşı bir kopuşu içermiştir. Çok sayıda kültürel ve bilimsel unsur, özel mülkiyetten halka açık mülkiyete geçirilerek, devlet tarafından idare edilen kurumlarda genel halkın yararına olacak şekilde muhafaza edilmiştir (Bennett, 2017).

Sergileme faaliyetlerinin daha geniş bir kültürel eğilimin parçası haline gelmesi kültürel ve felsefi ideal olan Hümanizm ile sıkı bir şekilde bağlantılıdır. Erken dönem kabineleri, hem hümanist idealin bir uzantısı olarak işlev görmüş, hem de öğrenme ve çalışma için yoğunlaşılacak mekanlar olarak işlevsel ve sembolik bir rol oynamıştır (Hopkins, 2021). Özellikle 1745 yılında Jardin du Roi’deki doğa tarihi kabinesinin baş küratörü olarak Buffon tarafından atanan Louis-Jean-Marie Daubenton, kabinelerin daha önce sadece seçkin kesime açık olan yapılarından, halka açık ve anlaşılır hale dönüştürülmesinde kilit bir figür olarak kabul edilebilir (Bennett, 2017, s. 162).

19. yüzyılda başlayan bu süreçte, İngiltere başta olmak üzere müzelerin eğitsel amaçlarla kullanımı, 1628 yılında kurulan Tradescant Ark’ın binasında bir araya getirilen merak koleksiyonu (Collins, 2022) ve Charles Hoole’un 1660 yılında yazdığı kitapta çocukların nesnelere eğitimine yaptığı vurgu (Gianoutsos, 2018) ile dikkat çekmiştir. 1979’da UNESCO’nun “Çocuk ve Müze” kitabı ile ICOM’un 1971 yılında Paris’te düzenlenen dokuzuncu genel konferansta müzenin güçlü bir eğitim aracı olarak tanımlanması, bu alanda önemli dönüm noktaları olmuştur. Amerika’da ise John Dewey, eğitim kuramında müzeyi deneyimin tamamlayıcı bir parçası olarak ele almış ve müze eğitimi alanındaki öncüler arasında yer almıştır (Onur, 2012).

1903 Mannheim Konferansı’nda, müzelerin geniş kitlelere hitap etmesi ve popüler kültürün mekânları olarak yeniden yapılandırılması tartışılmış; sergilerin hem araştırma hem de uzman olmayan ziyaretçiler için daha erişilebilir ve düzenli hale getirilmesi gerektiği vurgulanmıştır. Konferanstaki önemli noktalar arasında, nesnelere daha iyi organize edilmesi, bilgilendirici etiketlerin ve rehber dokümanların geliştirilmesi, ayrıca ziyaretçi ilgisini çekmek için özellikle fotoğraf gibi popüler medya araçlarının kullanılması gerekliliği öne çıkmıştır (Mandelli, 2019). Bu gelişmeler, müzelerin ve sergilerin eğitim amacıyla kullanılmasının daha fazla önem kazanmasına yol açmıştır.

20. yüzyılın ortalarında ise, yeni müzelerin ortaya çıkmasıyla birlikte, müzeler hem halka yönelme konusunda hem de özel fonlama ve sponsorluk uygulamalarında yoğun bir rekabete girmiş; daha popüler hale gelmiş, aynı zamanda filantropi temelli vakıfların eğitim ve toplumla ilişkisi çerçevesinde daha sık kullanılmaya başlanmışlardır (Bautista, 2014). Amerikan Müzeler Derneği’nin 1992 tarihli Mükemmellik ve Eşitlik: Müzelerin Eğitim ve Kamusal Boyutu başlıklı politika belgesi, eğitimin müzeciliğin merkezi bir unsuru olduğunu vurgulamış ve müzelerin keşif, gözlem, eleştirel düşünme ve diyalog gibi kavramlara odaklanması gerektiğini savunmuştur.

21. yüzyılda müzelerin eğitim rolü, temel kimlikleriyle daha fazla bütünleşmiştir. İlk olarak Müzelerin eğitim rolünün tanınırlığı artmıştır; ikinci olarak, müzelerde bilgi aktarımından kişisel bağın kurulmasını olanaklı kılmaya doğru daha güçlü bir gelişme olmuştur (Hooper-Greenhill, 1999). Hein (1998), çağdaş müze ve eğitim arasındaki ilişkiyi açıklarken, sergileme aracılığıyla “ziyaretçi ile iletişim” konusuna özellikle vurgu yapmıştır. İletişime ilişkin vurgulardan biri de Wittlin’in 1949’da yayımlanan çalışmasıdır. Çalışma, müzenin bilgi ve deneyimi, görsel araçlar ve sergiler yoluyla iletişim kurarak eğitim gereksinimlerini karşılayabileceği ve iletebileceği potansiyeline sahip olduğuna inanma düşüncesini ortaya koymaktadır (Hein, 1998). Müze sergilerinin eğitim ve iletişimdeki rolünün tarihsel evrimi, nesnelerin müzelerdeki konumunun ve öneminin zamanla değiştiğini göstermektedir. Bu değişimin en belirgin sonuçlarından biri, ziyaretçi deneyimine dayalı nesne çalışmalarıdır. Hooper-Greenhill (1994), nesne tabanlı bir müze dersi geliştirmek için duyuşal keşif, nesnenin anlamı, kullanımı, tasarımı, üretimi ve bileşenleri yani malzemeleri üzerine tartışma ve analiz, nesneyi bilinen şeylerle ilişkilendirme ve diğer nesnelerle karşılaştırma, nesneyi farklı bağlamlara yerleştirme ve tüm ders alanlarıyla bağlantı kurma gibi yöntemleri içeren bir metodoloji önermektedir. Nesne tabanlı müze dersinin amacı, özellikle duyuşal algı, düşünme ve dil gelişimi olmak üzere beceri geliştirmektir. Müzelerin koleksiyonlarındaki çeşitlilik göz önüne alındığında, bu nesnelerin eğitim ve algısal süreçlerde nasıl bir rol oynadığı sorusu merak konusudur. Dolayısıyla, bu sorunun derinlemesine incelenmesi için nesne çalışmalarına yakından bakmak gerekmektedir. Özellikle Geştalt ilkeleri bağlamında nesne-algı ilişkisini sistematik olarak ele alan çalışmalar sınırlıdır. Bu çalışma, nesnelerin müze ziyaretçilerinin algısal ve pedagojik deneyimlerine nasıl katkıda bulunduğunu Geştalt algısal örgütlenme prensipleri ve Geştalt pedagojisi bağlamında analiz ederek, bu alandaki literatüre bir katkı sağlamayı amaçlamaktadır.

1. Nesne Bilgisi

Geleneksel olarak müzelerin merkezinde yer alan nesnelere, günümüzde daha çok birer araç olarak görülmektedir. Bu araçlar, ziyaretçilerin farklı anlamlar üretebileceği, deneyimleyebileceği ve kendi hikayelerini oluşturabileceği platformlar haline gelmiştir. Nesnelerin anlamı, artık sadece nesnenin kendisinden değil, çevresindeki anlatılardan, ziyaretçilerin yorumlarından ve müzenin kurduğu bağlamlardan ortaya çıkmaktadır (Roberts, 1997; Alberti, 2005). H. Dudley’in (2010) çalışmasında, sergilerde nesnelerin anlam taşıyıcıları olarak ele alındığı durumda, insanların nesnelerle etkileşimleri sırasında nasıl bilgi ürettiklerinin anlaşılması gerektiği vurgulanmaktadır. Bu bağlamda, “nesne bilgisi” öne çıkmaktadır. Dudley’e (2010) göre, *nesne bilgisi bedenlenmiş bir bilgidir*; yani, bir nesneyle karşılaştığımızda onun boyutunu, şeklini, yakınlığını, renklerini ve dokusunu gözlemlenebilir. Eğer nesneye dokunulabiliyorsa, nesnenin ağırlığı ve dokusu kaydedilir, hatta tadı bile algılanabilir. Bu duyuşal etkileşimler karşılaştırmalı ve ilişkiseldir; insan yeni duyuşal verileri mevcut bilgisiyle karşılaştırarak anlamlandırır. Bu bağlamda nesnelere, dünyanın sadece görünüşü değil, aynı zamanda hissi, kokusu ve tadı hakkında da bilgi sağlamaktadır.

Paul Carter’ın (2004) “*nesnelere üzerinden düşünme*” kavramı, nesnelere arasında ilişkiler kurarak anlam üretme süreci olarak tanımlanmaktadır. Örneğin, Avustralya Yolculukları sergisinin küratöryel ekibi, sergi düzenleme sürecinde “*nesne biyografileri*” ve “*nesne bilgisi*” üzerine yürüttükleri entelektüel ve yaratıcı tartışmalarla bu bilgiyi küratöryel süreçlerle yeniden ilişkilendirmiştir (Dudley, 2010). Frost (2009) ise, dijital bilgi teknolojilerinin nesne odaklı öğrenmeyi geliştirme potansiyelini incelemiş ve bu

teknolojilerin, nesnelere zengin bağlamsal bilgilerle çevreyerek, benzetmeler yoluyla düşünmeyi teşvik edip öğrenenlerin yeni bilgi kaynakları ve kendi bilgi nesnelere oluşturmalarına olanak tanıdığını vurgulamıştır.

Merleau-Ponty'ye göre (1962), bir nesne; renklerin, kokuların, seslerin ve dokunsal algıların bir bileşimi olarak tanımlanabilirken, beden de bu duyuşsal uyarılara açık başka bir nesne olarak düşünülebilir. Bedensel bilgi, yalnızca beş temel duyuşdan ibaret olmayıp, zaman, mekân ve sosyal ilişkiler gibi diğer duyuşsal unsurları da kapsar; bu faktörlerin tümü, bireyin deneyimlerine anlam kazandırır (Wood ve Latham, 2014; Hâkim, 2015). Benzer bir bakış açısıyla, Greenhill (1991), nesnelere etkileşimde duyuşların kullanımının öğrenme motivasyonunu artırdığını ve bir nesneye ilk tepkinin bakma, dokunma, hissetme, dinleme, koklama ve tatma yollarıyla tetiklenebileceğini savunmuştur. Bu yollar hem deneyimin kendisini zenginleştirmekte hem de özümlenen bilgiyi derinleştirmektedir. Falk ve Dierking (1992) ve Dudley vd. (2012) detaylı vaka çalışmaları, bilginin fiziksel ve psikolojik olarak yapılandırılmış ortamlarda edinildiğini, müzelerin çoklu duyuşsal yapısıyla anlamlı öğrenme için ideal bir ortam sunduğunu belirtmektedir.

2. Nesne, Beden, Zihin ve Anlam İlişkisi

Greenhill (1991), nesnelere özellikle dokunma yoluyla, bireylerin bedensel ve zihinsel deneyimleriyle şekillenen, öğrenme süreçlerini aktif olarak destekleyen bir doğaya sahip varlıklar olarak tanımlamaktadır. 4 Kasım 1976'da Londra'daki Tate Gallery'de, görme engelliler için düzenlenen özel bir heykel sergisi, Britanya'da insanların sergilenen nesnelere dokunmasına izin verilen ilk örnek olarak kabul edilmektedir ve benzer sergilere öncülük etmiştir. Müzelerde nesnelere dokunmak, genellikle nesneyi riske atabileceği için teşvik edilmez, yine de nesnelere etkileşime geçme arzusu vardır. Dokunma hissini kullanarak ziyaretçilere nesne deneyimleme oturumları sunman, (Candlin 2010; Pye, 2007, akt, Levent ve Pascual-Leone, 2014, s.331) (fiziksel veya sanal olarak) nesnelere dokunulmasını sağlayan dokunsal gösterimlerle (hands-on) ve haptik gibi teknolojilerle koleksiyonlar oluşturmanın, ziyaretçiyi nesneye ve onun hikayesine bağlaması nedeniyle müze süreçlerinde fayda sağladığı bilinmektedir. Haptik teknolojisi, dokunma hissini dijital cihazlarda deneyimleme yeteneğidir ve özellikle video oyunları oynayan kullanıcılar için fiziksel titreşimlerin en yaygın biçimini oluşturur. Saunderson'a (2012, s. 159-170, akt. Dudley vd.) göre geleneksel olarak, bir nesneye dokunmak müzede özel bilgiler elde etmek için önemli kabul edilmektedir. Günlük deneyimlerde dokunma ve görme gibi duyuşlar, koku, tat ve ses gibi diğer uyumlu bilgilerle eşleştirilir. Benzer şekilde, müzelerde de bu durum geçerlidir. Bir sanat eseri veya müze nesnesiyle karşılaşmanın çeşitli yönleri, duyuşsal deneyimlerden etkilenenektir veya onlara etki edecektir, bu durum *duyuşları, belleği, dikkati ve algıyı* içermektedir.

Zengin (2022), koku tabanlı yer anılarının hatırlama sürecini nasıl pekiştirdiğini ve bu anıların duyuşsal çağrışımlar, yer anlamı ve bağlanması üzerindeki etkisini incelemiştir. Çalışma, koku algısının yer anılarıyla ilişkili olumlu, nötr veya olumsuz duyuşları tetikleyerek anlam yaratma sürecinde rol oynadığını ortaya koymuştur. Ingebretsen Kucirkova ve Stray Gausel (2023), Norveç'teki Vitenfabrikken müzesinde Wenger'in (1998) sosyal öğrenme teorisi çerçevesinde koku kullanımının potansiyelini değerlendiren "Üç Küçük Domuz" masalını koku entegrasyonu ile zenginleştirerek, çocuklara yönelik duyuşsal bir deneyim oluşturmayı amaçlayan bir çalışma gerçekleştirmiştir. Sergi, 3-7 yaş arası çocuklar için hikâye, koku kutuları ve sergi

alanından oluşan üç temel bileşen üzerine kurulmuştur. Gözlemler, hoş olmayan kokuların çocuklarda algıyı olumsuz etkilediğini ve kokuların sabit bir sırayla sunulmasının yararlı olabileceğini ortaya koymuştur. Ayrıca, sergi tasarımında başlangıçta hafif hoş kokular kullanılarak çocukların bunalmasından kaçınılması ve renk-koku ilişkilerinin algıya etkisinin test edilmesi gerektiği vurgulanmıştır. Boston Bilim Müzesi'nin duman kokusuna odaklanan "*Mesaj Nedir*" isimli sergisi ve Chicago'daki Field Müzesi'nde T-Rex dinazorun nefesini taklit eden sergi dışında, koku odaklı sergiler nadirdir. Benzer bir görüş, L. Perry (2012) tarafından ifade edilmiştir. Bu görüşe göre, geleneksel olarak müzeler, algısal deneyimleri zenginleştirmek amacıyla koku ve tat kullanmaya daha az istekli olmuşlardır. Ancak, çeşitli yaşam tarihi alanlarının ve yaşayan müzelerin (Örneğin, Londra Kent Müzesi), ziyaretçilerin ilgisini çekmek ve daha yakından incelemelerini teşvik etmek amacıyla taze pişmiş ekmeğin kokusu gibi kokuları veya bir demirci dükkânından çıkan ateşin kokusunu kullanmış oldukları da bilinmektedir.

Ses, müze sergilerinde önemli bir iletişim aracı olarak kullanılmaktadır. Sesli rehberler ve sergi içi sesler, sembolik değerlerin anlatımı ve olayların yeniden canlandırılması için kullanılır. Bu uygulamalar, ziyaretçilerin yalnızca "*sessiz izleyiciler*" ve okuyucular olmaktan öteye geçerek, "*sessiz dinleyicilere*" dönüşmelerine neden olmuştur (Bubaris, 2014). Ses, sanat eserlerinin tematik boyutunun ötesine geçerek resimden enstalasyona kadar küratörlük ve üretim sürecinde önemli bir rol oynamaktadır. 21. yüzyılda, küratörler sesin potansiyelini sürekli olarak değerlendirmiş ve onu *akustik sanatın bir aracı* olarak görme eğilimi sergilemişlerdir. Levent vd. (2014), sesin mekanları birbirine nasıl bağladığını, müze nesneleri arasındaki görünmeyen ilişkileri nasıl aydınlattığını, mimarinin farklı bir yönünü gözler önüne serdiğini ve farklı küratöryel stratejileri teşvik ettiğini vurgulamıştır (Levent, Pascual-Leone, 2014). Ertek'in (2023) Pera Müzesi'nde sergilenen "*Akustik Ufuk*" başlıklı interaktif ses yerleştirmesi, geleneksel sanat anlayışını multimodal bir yaklaşıma dönüştürmüş, ziyaretçilerin koleksiyondaki eserlerden ilhamla üretilen sesleri dinleyerek sanat nesnesiyle daha kapsayıcı ve etkileşimli bir deneyim yaşamalarını sağlamıştır. Elwick, Burnard, Huhtinen-Hildén, Osgood ve Pitt (2019) ise, müze ortamının çocuklar ve ailelerin müzik ve ses etkinliklerini keşfetmeleri ve mekân içindeki nesnelere etkileşime girmeleri için ideal bir zemin sunduğunu gösteren bir araştırma yayımlamıştır. Bu araştırma, müze uygulayıcıları, eğitimcileri ve küratörleri duyulara seslenen sergilerde yenilikçi müze metodolojilerini kullanmaya ve geliştirmeye teşvik etmektedir.

Tat duygusu, genellikle maliyet, hijyen ve muhafaza endişeleri nedeniyle halka açık sergilerde yaygın olarak yer almamışsa da son yıllarda bu duyuyu sergi deneyimlerine dahil eden başarılı örnekler görülmektedir. Washington'daki Ulusal Amerikan Kızılderili Müzesi'nin Mitsitam Yerli Yiyecekler Kafesi, yerli kültürlerle özgü yiyecekler sunarak ziyaretçilere bu kültürlerin mutfak geleneklerini daha yakından tanıma imkânı sağlamaktadır (McKenna-Cress ve Kamien, 2013). Wei (2023), sanat eserlerinin görsel içeriğinin tat alma deneyimine nasıl dönüştürülebileceğini ve görsel estetiğin tat alma deneyimine dönüştürülmesinin izleyicinin belirli bir sanat eserine olan ilgisini ne ölçüde artırabileceğini araştıran bir proje yürütmüştür. Araştırma, sanat eserlerini tat alma deneyimlerine dönüştürmenin sanat eserinin algılanabilir boyutunu genişletmesine yardımcı olabileceğini göstermiştir.

3. Post-Müze ve Nesnelerin Kullanımı

Greenhill (2000), müzelerin nesne birikiminden ziyade kullanımına odaklanan bir “post-müze” modeli tanımlamıştır. Bu model, nesnelerin fiziksel özelliklerinden çok, taşıdıkları anlatılar ve bağlamsal ilişkiler üzerinden değerlendirilmesini vurgular. Gurian’ın (1999) incelemesi, insanların nesnelere algılamasında dikkate değer bir gerçeği vurgulamaktadır: Nesnelerin toplanması, çoğunlukla fiziksel özelliklerinden ziyade “hikayelere” dayanır. Örneğin, Holokost bölgelerinde bulunan nesnelere, başka yerlerde sıradan olan nesnelere ancak bağlamlarıyla anlam kazanırlar. Örneğin, Auschwitz Birkenau’dan gelen bir kâse, fiziksel olarak diğer kaselere benzer; çünkü o dönemde Almanya’nın dört bir yanındaki mağazalarda ucuz sofrta takımlarının parçası olarak satılmıştır. Ancak kâseyi özel kılan şey, fiziksel özelliği değil, tarihi ve hikayesidir. Vergo (1989)’ya göre, sergilerin başarısı, eser seçimi, sergi düzenlemesi ve tasarımı gibi unsurların yanı sıra “*hikâye anlatma*” işlevinin önemine dayanmaktadır. Bu işlev, serginin izleyiciye sunulma biçimi ile yakından ilişkilidir.

Markham’a göre (1938), her sergi bir öykü anlatmalı ancak bir amaç doğrultusunda aktarılmalıdır. Bu bağlamda, sergileme tasarımlarında bütünsel algıyı teşvik eden düzenlemeler ve anlatılar kullanılarak ziyaretçilerin dikkatini çekmek ve ilgilerini sürdürmek olanaklıdır (akt. Hooper-Greenhill, 1991). Aynı şekilde Roberts (1997, akt. Hein, 1998), müzedeki sergi gelişiminin, bilgi aktarım çabalarından ziyaretçilerin sergi içeriğini kendi geçmişlerine ve deneyimlerine göre yorumlama yeteneklerine odaklanarak, ilgi çekici hikayeler anlatma yönelimine doğru nasıl evrildiğini ayrıntılı bir şekilde değerlendirmiştir. Nesnelerin insanlar üzerindeki etkisi, psikoloji literatüründe geniş bir şekilde incelenmiştir. Bower, Czikszenmihalyi ve Rochberg-Halton, (1981, akt. Falk and Dierking, 1992) gibi araştırmacılar, nesnelerin duygusal bağlar, hafıza ve kimlik oluşumu üzerindeki etkilerini vurgulamıştır. Bu çalışmalarla, müze ziyaretçilerinin nesnelere yükledikleri anlamların, sadece nesnelerin fiziksel özelliklerine değil, aynı zamanda ziyaretçilerin kişisel deneyimleri, duyguları ve belleğiyle de yakından ilişkili olduğu söylenmektedir. Bu perspektif, Hein’in (2006, s.10, akt. Bautista, 2014) ifade ettiği biçimde deneyimlerin müzelerde öncelik kazanmasıyla birlikte koleksiyonlar ikincil planda kalmış ve “*deneyimsel müze*” kavramı ortaya çıkmıştır. Deneyimsel müze kavramıyla birlikte müzeler, deneyimlere odaklandıklarında nesnelere olan bağlarını genişletmekte ve nesnelere “*deneyimi sunan araçlar*” olarak değerlendirmektedir. Roppola (2012, s.4), ziyaretçilerin karşılaştıkları bir nesne veya olayın anlamını, zihinlerinde mevcut olan daha geniş bilgi ve deneyim yapılarıyla ilişkilendirerek anlamlandırdıkları bu süreci “*algısal rezonans*” olarak tanımlamaktadır.

Benjamin’e göre (akt. Lansberg, 2004) yeni teknolojiler bir kültürün görme şeklini, algılama biçimlerini ve duygu yapılarını kökten değiştirebilecek yeteneklere sahiptir. Bu teknoloji, literatürde “*meta-deneyim*” olarak müzelerde nesnelerin yerini alan deneyimlerin oluşturulması üzerine farklı bir kavram tanımlanmıştır. Benton (akt. Reynolds, 2010, s.137: Anderson, 1997), müzelerde teknolojinin kullanımının bir meta-deneyim olarak nesnelerin yerini almasının endişesini taşımaktadır. Aynı zamanda teknolojinin bilgi aktarımında kullanıldığı durumları bu bilginin nesnelere aynı mekânda erişilebilir olması gerektiğini savunarak, bu endişesini otantik nesnelere olan bağlılığı korumanın önemine vurgu yaparak, ortaya koymaktadır.

Değişen ihtiyaçlara cevap verebilmek için teknolojinin doğru bir şekilde entegre edilmesi ve *otantik deneyim ile meta-deneyimler* arasında bir denge sağlanması gerektiğini

değerlendiren bir başka çalışmada Bain ve Ellenbogen'e (akt. Paris, 2002, ss. 153-170) göre, otantiklik tarihçiler için hem nesnenin doğruluğunu yansıtmak hem de tarihi anlamak için kullanılan bir araç olarak önem kazanır. Bilimde ise otantiklik, nesnelere çok fikirler ve teorilere bağlıdır. Cam arkasında duran elektron mikroskobu bilim insanı için daha otantik olsa da elektron mikroskobunun bilgisayar simülasyonu çoğu ziyaretçi için gerçektir. Bir nesnenin yorumu ve sonrasındaki deneyimi, nesnenin kendisinden daha gerçek olabilir. Bu karşılaştırma, tarih müzeleri bağlamında teknolojinin kullanımının gerçek nesnelere önemini göz ardı etmemesi gerektiğini vurgulamaktadır. Frost (akt. Paris, 2002, ss. 79-95) dijital deneyim ile fiziksel deneyimin farklı olduğu ve bu farklılıkların önemli olduğunu vurgulamaktadır. Dijital ortamda sunulan sanat eserlerinin, gerçek eseri görme deneyiminden farklı bir deneyim sunduğu belirtilmektedir. Özellikle çevrimiçi müzeler aracılığıyla daha fazla nesneye erişme olanağı sağlansa da dijital deneyim görsel ve diğer duyuşsal deneyimleri işleyerek müze ziyaretinin sosyal deneyimini de etkilemektedir.

Baudrillard'a (1983) göre, çağdaş dünyada insanlar "gerçekten" kopmuştur. Başka bir deyişle, postmodern toplum "gerçek" deneyimin yokluğuyla karakterizedir. Yine de bu iddiada bulunabilmek için, Baudrillard reddettiği bir şeye dayanır: "gerçeğin varoluşu". Baudrillard'ın çağdaş toplumu karakterize ettiği "gerçekten kopuş" kavramı, Dudley'in (2012, s.1) şu ifadesiyle benzerlikler taşımaktadır:

"Müzeler, genellikle kabul edildiği üzere, nesnelere duvarların içine girdikten sonra yaşadıkları yaşamın gerçek yansıması değildir."

Dudley'in örneğinde, bir etnografya müzesinde sergilenen ritüel kabı, geçmişteki işlevlerinden uzaklaşmıştır. Bir zamanlar törenlerde elden ele dolaşmak, ağza götürülmek, seremoniyi simgeleyen sıvıyla doldurulmak, içildikten sonra tekrar doldurulmak yerine artık aktif olarak kullanılmamakta, hareket etmemekte ve işlevini yitirmektedir. Müze vitrininde sergilenen nesne, izleyiciler tarafından pasif bir şekilde izlenmekte, dokunulmamakta, artık kullanılmamaktadır. Bu bağlamda, Dudley'in ifadesindeki örnekle Baudrillard'ın "gerçekten kopuş" kavramı arasında benzer bir anlayış vardır ve nesnelere müze ortamında yaşadığı "ölü bir gerçeklik" deneyimine vurgu yapılabilir. Simülasyon teknolojileriyle müze deneyiminde, nesnelere işlevsiz halde olduğu düşüncesi aşılır ve farklı bir gerçeklik boyutunda aktif bir deneyim sunulur. Nesnelere geçmiş işlevlerini simüle etmek, gerçeklik kavramının tanımını değiştirme konusunda anlayışımızı zenginleştirmektedir. Tanımlanan bu *simülasyon gerçeklik*, müzelerin toplumsal kabulünü ve değişim süreçlerini etkilemektedir. Teknoloji ve simülasyonlar sayesinde müzelerdeki nesnelere geçmişlerindeki canlılığı ve aktif işlevleri ziyaretçi katılımıyla canlandırılabilir. Bu, ziyaretçilere "diri bir düşünce" deneyimi sunmakta ve sergilenen nesnenin geçmişteki aktif işlevini sanal olarak deneyimleme olanağı vermektedir. Yeni teknolojiler, gerçek bir nesneyi görme veya ona dokunma deneyiminin yerini tutmaz, ancak hikayeleri anlamayı ve nesnelere alınan zevki büyük ölçüde artırabilir.

Yeni teknolojilerin müzelerdeki sergileme yöntemleri alanındaki deneyim yaklaşımlarına etkisini "protez-bellek" terimiyle genişletilebilir. Kuramın sahibi Landsberg'e (2004) göre, protez bellek, öznelğin üretilmesi ve entegrasyonu için gereken anıların üretimini ve yayılmasını kapsamaktadır. Landsberg (2004), anıları neden protez anılar olarak nitelendirdiğini şöyle açıklar:

"Doğal değerler, yaşanan deneyimin ürünü değiller ya da 19. yüzyılın kalıtsal anlamında "organik" değiller ama

dolayımı bir temsille (bir film izlemek, bir müzeyi ziyaret etmek, bir televizyon dizisini izlemek) ilişkiden türerler.”

Protez bellek kavramı, müze sergilerinin etkinliği açısından önemli bir noktayı vurgulamaktadır. Etkin bir protez bellek oluşturulması, ziyaretçilerin kendi yaşantılarına ait olmayan anlatılarla daha derin bağlar kurmalarını sağlayarak müze sergilerinin tasarımsal gücünü ortaya koymaktadır.

Müze sergileriyle etkileşim, müze deneyiminin temel bir bileşeni olarak kabul edilmektedir. Bu temel yaklaşım, ziyaretçileri sergilemenin ayrılmaz bir parçası olarak kabul eden ve onların deneyimlerini, yorumlarını ve tepkilerini “*sergilenen anlatının tamamlanması*” sürecinde önemseyen bir yaklaşımdır. Yahudi Paskalya Bayramı, “*hafıza teknolojisi*” işlevi gören ritüel haline gelmiş bir törendir. Bu kutlamada, İsrailoğullarının Mısır’daki kölelikten çıkışı, sadece anlatı yoluyla değil, *sembolik nesnelere aracılığıyla* da temsil edilmektedir. Kavrulmuş yumurta, koyun kemiği, acı otlar, charoset (doğranmış elma, tarçın ve şarap), maydanoz ve tuzlu su gibi nesnelere, katılımcılarda yaşamadıkları tarihi olayların duysal temsillerini oluşturmakta, böylece geçmişin belleği aktarılmaktadır. Acun (2021), farklı ülkelerden örneklerle hafıza mekânlarını ele aldığı çalışmada, görsel, işitsel ve diğer duysal algıları harekete geçiren etkileşimli öğrenme ortamlarının oluşturulmasının, ziyaretçilerin sunulan anlatılarla anlamlı bir bağ kurmasını sağlamada büyük önem taşıdığını belirtmektedir. Anlatı, duysal deneyimi elverişli kılan sergilenme biçimleriyle desteklenirken, ziyaretçilerin de bu anlatıların pasif alımlayıcıları olarak değil, aktif yorumlayıcıları olmaları hedeflenir demekte ve söz konusu katılımın olabilmesi için protez bir bellek aracıyla sağlanan iletişim ve öğrenme alanına dikkat çekmektedir.

4. Nesne Algısında Geştalt Psikoloji

1871 yılında Fechner, Hans Holbein’in Dresden Müzesi’ndeki “*Burgomaster Meyerli Madonna*” eserinin iki farklı versiyonunu ziyaretçilere sunarak, bu eserlerden hangisinin gerçekten ressama ait olduğunu izleyicilerin tepkileri üzerinden incelemeye çalışmıştır. Çalışmada, katılımcılara hangi eseri daha çok beğendikleri sorulmuş ve estetik tercihler bilimsel bir temelde araştırılmıştır (Freeman, 1929, akt. Kabaş, 1981). Fechner’in bu deneysel estetik çalışmaları, sonraki araştırmalara zemin hazırlamış ve nesne çalışmalarının temelini oluşturan bir referans noktası olmuştur. Bu açıdan Fechner için “*deneysel estetiğin*” kurucusu denir. Aynı şekilde Dewey, müze temelli sanat anlayışının boğucu etkisini kırmanın yolunun, eserin fiziksel varlığından ziyade, insan deneyimi içerisinde yarattığı etkileşimden geçtiğini belirtmiştir. Bu nedenle, sanat eseri yalnızca bir nesne olarak değil, deneysel bir süreç olarak ele alınmalıdır (Shusterman, 1997).

Fechner’in geliştirdiği üç temel yöntem, estetik değerlendirme süreçlerini anlamlandırmak için kullanılan önemli yaklaşımlar arasındadır. Birinci yöntem olan “*seçim yöntemi*”nde, katılımcılara çeşitli nesnelere sunulmuş, bu nesnelere arasında hoşlanma ya da beğeni odağında seçim yapmaları istenmiştir. Bu yöntem, geniş kitlelerin estetik tercihlerini deneysel olarak ölçmeye olanak tanımıştır. İkinci yöntem olan “*üretim yöntemi*”, katılımcılara serbestçe çizim yapma veya bir nesneyle oynayarak hoşlarına giden bir form oluşturma fırsatı vermiş ve bu üretimler estetik değerlendirme amacıyla kullanılmıştır. Üçüncü yöntem ise “*işlev yöntemi*” dir ve toplumların belirli nesnelere arasından hangilerini daha çok benimsediklerini, nesnelere kültürel işlevleri ve sembolik anlamları üzerinden anlamaya yöneliktir. Fechner’in deneysel yöntemleri, nesne çalışmalarında estetik yargıların bireysel tercihler üzerinden nasıl oluştuğunu deneysel olarak incelemektedir. Fechner’in bu araştırmaları, daha sonraki aşamalarda,

algının aşağıdan yukarıya-yukarıdan aşağıya bilgi işleme modeliyle şekillendiğini savunan Geştalt yaklaşımlarla benzer bir doğrultuda gelişmiştir (Freeman, 1929, akt. Kabaş, 1981).

Wertheimer'in bütünden-parçalara doğru olan bilgi işleme modeli yaklaşımı günümüzde algısal psikolojide "yukarıdan-aşağı" yaklaşımı olarak bilinir (Sarris, s. 184, akt. Spillmann, 2012). Yukarıdan aşağıya işlemede, gördüklerimizi yorumlamak için arka plan bilgimizi ve beklentilerimizi kullanırız. Aşağıdan yukarıya işlemede ise herhangi bir önyargı olmaksızın uyarının kendisinin algıyı şekillendirmesine izin verilir. Bu uyarıların anlamlandırmanın iki farklı yoludur (Spillmann ve Dresch, 1995).

Geştalt teorisinin doğuşundan önce Christian von Ehrenfels (1890/1988), melodi algısı veya görsel bir nesnenin şekli gibi algısal deneyimlerin bağımsız bileşenlerinin sadece toplamından daha fazlasını içerdiği gerçeğini öne sürmüştür. Bu algısal deneyimleri açıklamak amacıyla von Ehrenfels, Geştalt Niteliği (Gestaltqualität) olarak adlandırdığı yeni bir öge türüne dikkat çekmiştir (Wagemans, Feldman, Gepshtein, Kimchi, Pomerantz, van der Helm, van Leeuwen, 2012, ss.1219-1220). Gestalt psikolojisi, 1912 yılında Wertheimer'in phi fenomeni üzerine yaptığı araştırmayla başlamıştır. Max Wertheimer'in "Hareket Görme Üzerine" (1912) ve "Geştalt Algısının İlkeleri" (1923) çalışmaları, Avrupa'da Wilhelm Wundt'un yapısalcılığına ve daha sonra dönemin hâkim psikoloji okullarına karşı bir tepkiyi başlatmıştır.

Geştalt Psikolojisinin temel kökleri, fenomenolojidir. Brentano ile Husserl'in çalışmaları bu yaklaşımın ana kaynaklarıdır (Hamlyn, 1957, s.42). Bu yaklaşıma göre algı, temel nesnelere türetilen bir olgu değil, beyin dinamik fiziksel süreçleriyle (Ash,1995) çevredeki nesnelere ve öğeleri en basit ve en düzenli şekilde organize etme eğilimiyle şekillenen bir olgudur (Hatfield ve Epstein, 1985). Görsel algı, harici uyarıcıların sinirsel işleme ile karmaşık ve bağlantılı bir süreçte gerçekleşir ve tanıdık desenler-şekiller arayışını içeren algısal-sinirsel evrensel temsillerini oluşturur (Koffka, 1922). Bu düşünce bizi Köhler'in "izomorfizm" kavramını ortaya atarak daha ileriye taşıma çabasına yani psiko-fiziksel eş-biçimlilik ilkesine yönlendirir (Mungan, 2020).

Geştalt algı teorisi, görsel organizasyonun ilkelerini açıklamak için kısım-bütün ilişkileri, görsel gruplama prensiplerini ve izomorfik anlamı vurgulamaktadır (Behrens, 1970, s. 12). Algısal organizasyon, bir kişinin görsel alanındaki unsurların algısal olarak gruplandığı ve ayrıldığı süreçtir. Bu süreçte, gelen uyarım, nesnelere gibi tutarlı birimlere düzenlenir. Algısal örgütlenme süreci iki bileşeni içerir: gruplandırma ve ayrıştırma. Gruplandırma, bir görsel sahnedeki unsurların tutarlı birimler veya nesnelere halinde bir araya getirildiği süreçtir. Gruplandırma süreci, ayrıştırma ile birlikte çalışır; ayrıştırma, bir alanı veya nesneyi diğerinden ayırmak sürecidir (Bruce Goldstein, Cacciamani, 2022). Bu prensiplerden Pragnanz prensibi, algının mevcut koşullar altında en basit ve en anlamlı organizasyonu sağlama eğilimini vurgular; buna basitlik, düzenlilik ve simetri gibi "iyi form" özellikleri dahildir. Şekil-zemin prensibi, görsel sahnelerin belirgin elemanlar (şekil) ve arka plan (zemin) olarak düzenlenmesini ifade eder. Yakınlık prensibi, birbirine yakın olan elemanların algısal olarak gruplanma eğilimini tanımlarken; benzerlik prensibi şekil, renk, doku gibi benzer özelliklere sahip elemanların gruplanmasını tanımlamaktadır. Süreklilik prensibi, kesintiye uğramış elemanların sürekli bir bütün veya akış olarak algılanmasına dayanır. Son olarak, tamamlama prensibi, eksik veya kesintiye uğramış elemanların algısal olarak bir bütün olarak değerlendirilmesine izin verir; modal (görünür) ve amodal (görünmeyen ancak

algılanan) konturlar bu süreçte önemli rol oynarlar. Bu ilkeler, özellikle görme gibi farklı duyuusal biçimlerdeki algısal süreçleri yönlendirmektedir (Koffka, 1922, 1935; Wertheimer, 1923/2012; Köhler, 1925).

5. Nesne-Öğrenme İlişkisinde Geşalt Psikoloji ve Yapılandırmacı Yaklaşım

Hein ve Alexander (1998), müzeleri çeşitli ihtiyaçlara, ilgi alanlarına ve isteklere sahip ziyaretçilerin bulunduğu "öğrenme yerleri" olarak tanımlamıştır. Müze eğitimi, ziyaretçilerin kendi öğrenme süreçlerini kontrol edebildikleri, aktif ve katılımcı bir deneyimdir. Bu deneyim, yapılandırmacı yaklaşım ve sosyokültürel yaklaşım gibi özgün eğitimsel nitelikler sayesinde gerçekleşir. Katılımcı kültür kavramı, Jean Piaget'in 1960'larda önerdiği yapılandırmacı öğrenme teorisine dayanır ve 1990'ların başında George Hein tarafından müzelere uyarlanmıştır. Yapılandırmacı yaklaşım, müze ziyaretçilerinin küratörler ve eğitimciler tarafından sunulan anlamları pasif bir şekilde kabul etmeleri yerine, kendi anlamlarını aktif olarak inşa ettiklerini savunmaktadır. Yapılandırmacı müze tabanlı öğrenmenin öğrenci öğrenme çıktılarında ölçülebilir ve önemli iyileştirmeler sağladığı, 1990'larda İngiltere müzelerinde yapılan çalışmalar ve Leicester Üniversitesi'ndeki Müzeler ve Galeriler Araştırma Merkezi'nin araştırmalarıyla kanıtlanmıştır (Staats, 2011).

Piagetçiler ile Geşaltçılar arasında benzerlikler bulunmaktadır. Her iki yaklaşım da deneyimlerin organize olduğunu ve psikolojik bir denge için doğuştan gelen bir ihtiyaç bulunduğunu kabul etmektedir (Yahya, 1997). Yapılandırmacı yaklaşım, Geşalt teorisinin öğrenme sürecine ilişkin temel anlayışını yansıtmakta ve öğrenme deneyimleriyle derin, anlamlı bir etkileşimi teşvik etmede üretken düşüncenin önemini vurgulamaktadır. Geşalt psikolojisi nesne-özne ilişkisini dikkate alarak algısal organizasyon süreçlerini ve bu süreçlerin öğrenme üzerindeki etkilerini incelemektedir. Bu yaklaşım, Curzon'un (1985) öğrenmenin organize varlıklar içindeki ilişkileri algılamayı içerdiği görüşüyle örtüşmekte olup bütün-alan yaklaşımında olduğu gibi (Galli 2007) yalnızca nesnenin yapısına odaklanmak yerine, nesnenin deneyimlenme sürecindeki algısal yapıyı, bu yapının organizasyonunu ve organizasyonun bireyde nasıl yapıldığını bir bütün olarak ele almaktadır. Geşalt teorisinde içgörü olarak tanımlanan bu aktif süreç, Geşalt teorisinin temel taşlarından biri olup, Köhler'in (1925/1952) maymunların zihniyeti üzerine gerçekleştirdiği deneylere dayanmaktadır ve öğrenme ile problem çözme süreçlerinde kritik bir rol oynamaktadır. Gochenor (1993, akt. McLauchlan 2013), deneysel öğrenmenin yalnızca eylem, pratik uygulamalar, bilişsel yansıma ve somut unsurlarla sınırlı kalmadığını; aynı zamanda hayal gücü, Geşalt içgörüsü, varoluşsal kavrayış ve duyuusal yansıtma süreçleri aracılığıyla da tanımlanabileceğini öne sürmektedir. Bu bağlamda, müze ortamında deneysel öğrenmenin, parçaların bütünle ilişkisini kuran yorumsal bir yapı aracılığıyla temsil edilmesi gerektiğini ifade etmektedir. Geşalt öğrenme burada, deneyimin çeşitli parçalarının bütünsel bir algı oluşturacak şekilde birleşmesini sağlayan bir süreç olarak ele alınmakta ve bu süreç, öğrenen bireyin bilişsel ve duyuusal katılımını zorunlu kılmaktadır. Benzer şekilde, Filipiski ve Cuznetov (2022), sanat müzelerindeki eğitim süreçlerinde bilişsel-yapılandırmacı paradigmaların etkinliğini artırma hedefiyle sundukları önerilerinde, Geşalt ilkelerinin kullanımına dayalı içgörü süreçlerinin önemini vurgulamışlardır.

6. Müzelerde Geşalt Algısal Örgütlenme ve Geşalt Pedagojisi Bağlamında Nesne Algısı ile Anlam İnşasına Yönelik Teorik ve Uygulamalı Yaklaşımlar

Müze bilim alanında, özellikle post-müze anlayışı çerçevesinde nesne ve anlam ilişkisi üzerine yapılan araştırmalar Geşalt psikolojisinin karşılaştırmalı olarak ele alınmasına yönelik literatürdeki sınırlılığa işaret etmekte ve bu eksiklik, müzelerde nesne algısı ve anlam inşası süreçlerinin derinlemesine anlaşılmasını zorlaştırarak önemli bir araştırma probleminde zemin hazırlamaktadır.

Bu çalışmanın temel amacı, literatürdeki bu boşluğu doldurarak, Geşalt psikolojisinin müze deneyimindeki rolünü yapılandırmacı bir yaklaşımla incelemek ve müze sergilerinin eğitsel tasarımında bu ilkelerin nasıl uygulanabileceğine dair bir çerçeve sunmaktır. Bu doğrultuda, nesne-insan ilişkisi, deneyimsel öğrenme ve algısal örgütlenme gibi kavramlar arasındaki etkileşimleri analiz ederek, müze eğitimine yönelik yeni bir bakış açısı geliştirmek hedeflenmektedir.

Araştırmada, müze nesnelere ilişkin algısal ve pedagojik boyutlarını incelemek amacıyla nitel araştırma yöntemi olarak doküman analizi kullanılmıştır. Müze bilimleri, eğitim bilimleri ve algı psikolojisi alanlarında yayımlanmış teorik ve uygulamalı çalışmalar sistematik olarak analiz edilmiştir. Geşalt psikolojisinin müze eğitimine entegrasyonu başta olmak üzere, Geşalt algısal örgütlenme ilkeleri ve pedagojisi ile doğrudan ilişkili ve benzerlik kurulabilecek çeşitli disiplinlerden (mimari, tarih, sanat, coğrafya, fen bilimleri vb.) çok sayıda akademik makale, müze raporu ve kitap incelenmiştir. Veriler içerik analizi yöntemiyle değerlendirilmiş ve Geşalt algısal örgütlenme ilkelerinin müze deneyimi bağlamında kullanımı tematik olarak kategorize edilmiştir.

Bu bölümde ele alınan Geşalt algısal örgütlenme prensipleri, müze sergilerinde nesnelere nasıl algılandığını ve pedagojik anlam inşasının nasıl desteklenebileceğini açıklamaktadır. Özellikle figür-zemin ilişkisi, pragnanz, tamamlama ve süreklilik ilkelerinin müze deneyimi bağlamında nasıl uygulandığını vurgulamak, bu teorik çerçevenin pratik kullanımı açısından önemlidir. Bu bağlamda aşağıdaki örnekler, Geşalt pedagojisi ile müze eğitimi arasındaki bağlantıyı daha net bir şekilde açıklamaktadır. Geşalt pedagojisi üzerine yapılmış çalışmalar sınırlı sayıda olmakla birlikte, bu alandaki bazı araştırmacılar tarafından incelenmiş ve eğitimdeki kullanım alanlarına dair önemli sonuçlar ortaya koymuştur. Örneğin; Soff (2012) çalışmasında öğretmen adaylarının Geşalt ve alan teorilerine yönelik tutumlarını ve kazanımlarını ortaya koyarken, Jarc (2018) ise mesleki ve teknik eğitim programlarındaki öğretim elemanlarının Geşalt pedagojisi ve örgütsel gelişim kuramlarıyla uyumlu öğretim stratejilerini nasıl uyguladıklarını incelemiştir. Bu çalışmalar, Geşalt pedagojisinin eğitim pratiklerine uygulanabilirliğini vurgulamakta ve öğretmen eğitimi süreçlerine entegre edilmesinin önemini desteklemektedir.

Geşalt pedagojisinin müze deneyimindeki uygulamalı örneklerine geçecek olursak Ankara Oyuncak Müzesi'nde yürütülen araştırmada, 7-12 yaş aralığındaki 60 çocuk katılımcı, müzedeki altı farklı temaya sahip vitrin sergilemelerini inceleyerek, bu sergilerin algılanma süreçlerindeki yapısal özellikleri sözel metinler aracılığıyla ortaya koymuştur. Geşalt psikolojisi kapsamında sözel metinlerin yapısal analizi literatürde yaygın olarak ele alınmamıştır. Hellmuth Metz-Cöckel'in şaka metinlerini Geşalt yapılarını kullanarak analiz etmesi ve Galli'nin romanlar ve diğer metinleri sahne, rol ve

referans sistemi kavramlarıyla incelemesi önemli örnekler olarak gösterilebilir (Metz-Göckel, 2008). Arnheim (2023), bir formdan diğerine aktarma anlamına gelen transpozisyon kavramını ele alırken, bir metindeki anlamların görsel bir dilde yeniden üretilmesi sürecinde, metnin yapısal öğelerinin görsel kompozisyonda korunmasının önemini vurgulamaktadır. Bu duruma göre, başarılı bir transpozisyonda, metnin parçalarının işlevleri görsel yapıda da aynı şekilde korunmalıdır (Galli, 2007). Araştırmada ise çocuklardan, gözlemedikleri vitrinin anlatısını oluşturmaları amacıyla hikâye yazmaları, vitrinlere isim vermeleri ve renk atamaları istenmiş; böylece ortaya çıkan sözel metinlerin, sergilerdeki nesnelere ve nesnelere arasındaki ilişkilerin yapısal özelliklerini nasıl karşıladığı Gestalt algısal örgütlenme prensipleri aracılığıyla değerlendirilmiştir (Kaplanlıoğlu, 2025). Çalışma, müze sergilerindeki figür-zemin ilişkilerinin dinamik yapısını vurgulayarak, nesnelere algılanan anlamının ve işlevinin, sergiyi çevreleyen bağlama ve izleyicinin bireysel deneyimlerine bağlı olarak nasıl değişebileceğini göstermiştir.

Çocukların müze deneyimlerindeki algısal süreçleri ele alan bir başka araştırma ise Annechini vd. (2020), müze mimarisi ve tasarımının eğitimle ilişkili estetik deneyim üzerinde, ziyaretçilerin zihinsel ve duygusal olarak kendilerini yenilemelerine, streslerini azaltmalarına ve genel refahlarını artırmalarına katkıda bulunma potansiyeline sahip olan onarıcı etkiler yarattığını hipotezlemiştir. Bu kapsamda, Trento ve Rovereto Modern ve Çağdaş Sanat Müzesi'nde (MART) 8.3 yaş ortalamasına sahip 41 çocukla (20 erkek, 21 kız) yapılan vaka çalışması, müzenin onarıcı bir ortam olarak algılanmasını ve çocukların müze deneyimiyle etkileşimini araştırmıştır. Nitel araştırmada, Pekarik, Doering ve Karns (1999) tarafından geliştirilen dört boyutlu müze deneyimi çerçevesi kullanılmıştır. Bu çerçeve, Nesne Deneyimleri (nesneye odaklanma), Bilişsel Deneyimler (bilgi edinme), İç Dönük Deneyimler (kişisel duygular ve anılar) ve Sosyal Deneyimler (diğer bireylerle etkileşim) başlıklarında sınıflandırılmıştır. Çalışmanın bulguları, içe dönük deneyimlerin yüksek oranda görüldüğü ve bunu bilişsel deneyimlerin izlediğini göstermiştir. Ayrıca, müze çevresindeki fiziksel unsurların (örneğin, köprü) çocukların duygusal deneyimleri üzerinde anlamlı bir etkisi olduğu belirlenmiştir. Veri toplama sürecinde, çocukların "müzeyi düşündüğümde..." ifadesi ile oluşturdukları sözel anlatımlar ve görsel kolaj tasarımları, özellikle içe dönük ve bilişsel süreçler üzerinden Gestalt kuramı perspektifinden açıklama yapılabilecek önemli noktalar sunmaktadır. Nesnelere ve mekânsal ilişkiler, çocukların zihninde geçmiş ve yeni öğrenmelerin birleşmesiyle birlikte Pragnanz ilkesi doğrultusunda anlamlı bir düzlem oluşturarak deneyimin yeniden organize edilmesine katkı sağlamaktadır. Örneğin, araştırmada yer alan "Müzedeki korkuğumu düşünüyorum" ve "Müzedeki ünlemler ve sorular hakkında düşünüyorum!" şeklindeki tamamlamalardaki "korku" ve "ünlemler ve sorular" gibi ifadeler, çocukların deneyimlerini en sade ve anlamlı şekilde (Pragnanz) ortaya koymaktadır. Gestalt prensipleri yalnızca biçimsel örgütlemeyi değil, aynı zamanda görsel dizinin daha derin anlamlarını ve algılamalarını içeren hedeflerin ötesine geçer. Bir köprü, yürünebilecek bir şey olarak algılanırken, bir çekiç, kavranıp sallanacak bir nesne olarak algılanır. Müze ve köprü unsurlarının betimsel özelliklerine odaklanıldığında, her iki unsurun da keşif, gözlem, geçiş, erişim eylemleriyle şekillenen merak, heyecan, bilinmezlik ve hatta korku gibi duyguları harekete geçirdiği söylenebilir. Tamamlama prensibine ait bu bağlantı, farklı nesne deneyimlerinin benzer psikolojik süreçleri tetiklemesi ve algısal anlamda benzer bir yapı oluşturmaları olarak değerlendirilebilir. Araştırmada, müze deneyimi ve köprü unsurunun etkinliklerde bir arada kullanımının, algıda bütüncü bir etki yaratarak eğitsel ve tasarımsal bakımdan

öğrencilere kapsayıcı bir deneyim sunduğu ortaya konmaktadır. Bu birliktelik, katılımcıların yaratıcı düşüncelerini geliştiren ve yeni algısal bağlamlar sunan bir yapı oluşturmaktadır.

Müze ortamının genel etkilerinin yanı sıra, nesnelere doğrudan etkileşimin öğrenme süreçlerindeki rolünü inceleyen bir çalışma da Barton ve Willcocks (2017)'nin öğrencilere nesne okuması üzerinde tam bir özerklik tanıdığı araştırmadır. Bu araştırma, herhangi bir küratör müdahalesi olmaksızın, öğrencilerin nesnelere doğrudan etkileşime geçerek, nesnelere fiziksel özellikleri ve tarihsel, kültürel ve sosyal bağlamlarını kendilerinin inşa ettiği bir sorgulama sürecini içermektedir. Nesne analizi sırasında öğrencilerin yönelttiği sorular, nesnenin içsel özelliklerine (fiziksel yapısı, malzemesi vb.) ve dışsal bağlamlarına (tarihsel arka planı, üretim amacı vb.) ilişkin bilgilerin entegre edilmesini sağlamaktadır. Öğrencilerin nesnelere fiziksel ve bağlamsal yönleri hakkında yönelttikleri soruların sınıflandırılması, nesneye yaklaşım tarzlarını ve bilgiyi yapılandırma biçimlerini ortaya çıkarmıştır. Böylece öğrenciler kendi öğrenme stillerini ve zihinsel modellerini daha iyi anlamıştır. Nesne odaklı öz-inceleme sürecinde öğrenciler, nesnelere kurdukları etkileşim aracılığıyla bütüncül bir anlam inşa ederler. Bu süreç, Gestalt psikolojisinin pragmatizm yaklaşımı ile yakından ilişkilidir. Öğrenciler, nesnenin farklı özelliklerini bir araya getirerek, nesne hakkında en iyi şekilde ve en anlamlı bütüne ulaşmaya çalışırlar. Bu süreçte, öğrencilerin geçmiş deneyimleri, duygusal tepkileri ve çoklu duyuşsal algıları gibi faktörler rol oynar. Öğrenciler, bu deneyimleri ve algıları kullanarak, nesneye ilişkin kişisel bir anlam dünyası oluştururlar. Bu süreçte, öğrencilerin sorduğu her soru, nesnenin figür olarak öne çıkmasını sağlayan örüntüde bir figür-zemin ilişkisi oluşturur. Bu zemin, öğrencinin geçmiş deneyimleri, kültürel arka planı ve kişisel inançları gibi faktörlerden etkilenir. Özellikle, katılımcıların kişisel deneyimleri ve algılarının bu süreçteki belirleyici rolü, öğrenmenin öznel bir deneyim olduğunu gösteriyor.

Nesne deneyimlerinin algısal boyutlarını inceleyen bir başka araştırma da Wei (2023), müze ve galeri deneyimlerine yönelik önemli bir örnek sunarak, Gestalt izomorfizm temelinde nesne ve ziyaretçi deneyimi arasındaki ilişkiyi deneysel olarak araştırmıştır. Bu ilke, belirli bir durumda deneyimin organizasyonunun ve temel fizyolojik gerçeklerin aynı yapıya sahip olmasını gerektirir. Bu çalışmada, Kandinsky'nin "Gri Daire" adlı tablosunun görsel ipuçlarından bir yemek deneyimine nasıl çevrileceğini öneren çalışmada Köhler'in "Kiki ve Bouba" modelini kullanarak, katılımcıların farklı şekilleri beş temel tatla nasıl eşleştirdiği incelenmiştir. Katılımcılar, köşeli veya dikenli şekilleri ekşilik veya acı gibi nispeten sert tatlarla (Kiki etkisi) ve yuvarlak şekilleri ise tatlı veya umami gibi nispeten yumuşak tatlarla (Bouba etkisi) eşleştirme eğiliminde olmuştur.

Gestalt ilkelerinin farklı eğitim materyallerindeki uygulamalarına geçecek olursak harita okuryazarlığının geliştirilmesi için önemli bir teorik temel oluşturarak, öğrencilerin haritaları daha etkili bir şekilde anlamalarına katkı sağlayan Koç ve Bulut'un (2014) araştırmasına göre, haritalarda algısal organizasyon üç aşamadan oluşmaktadır. Birinci aşama, şekil-zemin ilişkisine dayanmakta; ikinci aşama ise Gestalt kuramının algısal örgütlenme yasaları olan gruplandırma süreçlerini (yakınlık, benzerlik, süreklilik, tamamlama ve basitlik) içermektedir. Son aşama ise ayırt etme ve değerlendirme süreçlerinden oluşmaktadır. Bu araştırma, müze sergileme pratiklerinde ve müze eğitim materyallerinde, özellikle harita okuma becerilerinin geliştirilmesinde önemli bir uygulamadır. Müzelerde coğrafi ya da tarihi haritaların kullanıldığı sergilerde, Gestalt kuramının bu ilkelerine dayalı algısal organizasyon süreçlerinin hem sergileme

düzenlemelerinde hem de eğitim materyallerinde yer alması, ziyaretçilerin haritaları daha etkin bir şekilde anlamalarına yardımcı olabilir. Özellikle şekil-zemin ilişkisi ve gruplandırma ilkeleri, ziyaretçilerin haritaları parça-bütün ilişkisi içinde algılamalarına ve kavramalarına olanak sağlayarak hem öğrenme süreçlerini zenginleştirmekte hem de sergi deneyimini güçlendirmektedir. Koç ve Bulut'un (2014) önerileri dikkate alındığında, müze eğitimlerinde bu yaklaşımın harita okuma becerilerini ve algısal farkındalığı artırma potansiyeli taşıdığı söylenebilir. Benzer şekilde karmaşık diyagramların okunması ve yorumlanması da bu ilkelerle desteklenebilir. Filogenetik ağaçlar, canlılar arasındaki evrimsel ilişkileri görselleştiren ve biyolojik çeşitliliğin anlaşılmasında kritik rol oynayan diyagramlardır. Novick ve diğerleri (2014), müze sergilerinde filogenetik ağaçların etkili tasarımına yönelik bir çalışma yürütmüşlerdir. Bu çalışmada, Novick ve Catley'in (2007) Geşalt süreklilik ilkesine dayanan hipotezleri doğrultusunda, diyagonal ve dikdörtgen formatların kullanımı incelenmiştir. Araştırmacılar, serginin orijinal öğrenme hedeflerini koruyarak ziyaretçilerin diyagramları daha iyi anlamalarını sağlamak amacıyla dikdörtgen formatın tercih edilmesinin, parça-bütün ilişkisini kavramayı kolaylaştırdığını saptamışlardır. Diyagonal formatta dallar çapraz veya eğik düzenlenirken, dikdörtgen formatta yatay ve dikey çizgilerle düzenlenir. Bu kuramsal çerçeveden hareketle, dikdörtgen formatın evrimsel ağaçların algılanmasını ve yorumlanmasını kolaylaştırdığı sonucuna varılmıştır. Bu çalışma, bilim müzelerinde, özellikle biyolojik çeşitlilik sergileme diyagramlarında algılama ve öğrenme kalitesini artırmak üzere büyük önem taşımaktadır. Araştırmacılar, bu sergileme tasarımlarının müzelerin 21. yüzyıl bilimsel okuryazarlığı teşvik etme rolünü desteklediğini belirtmektedir.

Arkeoloji ve psikoloji disiplinlerinin kesiştiği noktada ise Wenger (1997), kazı alanında karşılaştığı karmaşık görsel verileri Geşalt psikolojisinin ilkeleri doğrultusunda nasıl yorumladığını ayrıntılı biçimde ortaya koymuştur. Bu yaklaşım, "Geşalt okuma" olarak adlandırılmakta ve tipik bir arkeolojik alanda, uzaktan bakıldığında bir bütün olarak algılanan atık kabuk yığınları ve ateşte kararmış nehir taşlarının, yaklaştıkça karmaşık bir düzenin izlerini açığa çıkarması üzerine temellenmektedir. Görsel karmaşıklık içinde, arkeolog en az bozulmuş düzenlemeleri belirleyerek bu düzeni, benzerlik, süreklilik, yakınlık ve kapanma gibi Geşalt ilkeleri çerçevesinde şekil, boyut, renk ve yönelim açısından yeniden yapılandırmaya çalışmıştır. Örneğin, taşlar Pragnanz ilkesi doğrultusunda "dağınık yapı" olarak adlandırılabilir ayrı bir grup oluşturularak birlikte algılanır. Geşalt psikolojisinin müze eğitimine entegrasyonu, özellikle arkeoloji alanında öğrencilere derinlemesine bir öğrenme deneyimi sunmaktadır. Simüle edilmiş bir kazı alanında öğrenciler, Geşalt ilkeleri temelinde buluntuları gruplandırır, ilişkilendirir ve yorumlar; böylece karşılaştıkları karmaşık durumları analiz ederek çözüm önerileri geliştirir, farklı olasılıkları değerlendirerek üretken düşünce süreçlerine ulaşma becerilerini pekiştirirler.

Geşalt psikolojisinin ara yüz eğitim materyali tasarımı ve öğrenme süreçleri üzerindeki somut etkilerine odaklandığımızda, Chang, Dooley ve Tuovinen (2002) tarafından yürütülen bir çalışma dikkat çekmektedir. Bu çalışma, hemşirelik öğrencileri için geliştirilen "WoundCare" adlı multimedya eğitim programının görsel tasarımını incelemiş ve on bir Geşalt ilkesinin eğitim materyalleri geliştirmede faydalarını araştırmıştır. Araştırmada, programın kullanıcı ara yüzünün revize edilmesi gerektiği belirlenmiş ve görsel tasarımda Geşalt ilkelerinin daha etkin kullanılması önerilmiştir. Sonuçlar, bu ilkelerin eğitimsel içeriklerin anlaşılabilirliği ve öğrenme etkinliğini

artırıldığını göstermiştir. Bu örnek, eğitim materyallerinde ve sergileme tasarımlarında kullanılan Geşalt ilkelerinin ne kadar kritik bir rol oynadığını ortaya koymaktadır. Bu bağlamda, eğitim materyallerinin ara yüz tasarımları gibi teknolojik ortamlarda sunulan müze nesnelere bilgi panelleri, katılımcıların bilgi yapılandırma süreçlerini doğrudan etkileyen önemli bir değişken olarak değerlendirilebilir.

Dijital teknolojilerin kullanımı, nesnelere hakkında iletişim ve paylaşımı kolaylaştırarak gerçek ve sanal nesne odaklı öğrenme deneyimine katkıda bulunmaktadır. Müzeler, dijital programlar geliştirerek bu deneyime yanıt vermiştir. Hopkins'a (2021) göre, bu programlar arasında müzelerin kendi başlarına veya Google Arts & Culture gibi çevrimiçi platformlarla iş birliği yaparak dünyanın dört bir yanındaki müzelerin nesnelere yüksek çözünürlüklü dijital görüntülerle erişim sağlaması gibi çeşitli yenilikçi yaklaşımlar yer almaktadır. İleri teknoloji eğitim materyallerinin tasarımı ve kullanımı konusunda ilgili literatürde yer alan bu yaklaşıma ait bir çalışmada Hong vd. (2021), öğrencilerin sanat eserlerinin görsel temsilleri üzerinden, bir resmin parçası olan unsurları ve bu unsurların bütünsel bir yapıda nasıl çözümlenebileceğini keşfetmelerine olanak tanıyan "Görsel-Belirginlik (VSG)" adını taşıyan bir Gestalt algı oyunu tasarlamıştır. Araştırmada, oyun sırasında öğrencilerin öğrenme hedeflerine hizmet etmeyen bilgilerin veya dışsal bilişsel yükün, oyun zorluğu ve başarı beklentisiyle olumsuz duygulara yol açma ilişkisi incelenmiştir. Sonuçlar, eğitimcilere, Gestalt algısıyla ilgili becerileri geliştirmek için benzer mobil içeriklerin entegrasyonunu önermektedir.

Kelvingrove Müzesi'nde ise Geşalt psikolojisinin temel ilkelerinden biri olan bütünlük yapı yaklaşımı, Vincent Van Gogh'un portrelerinin bir yapboz şeklinde düzenlenmesiyle vurgulanmıştır. Net biçimde tanımlanmış hatlara sahip bu bütünlük yapılar, izleyicinin parçalanmış bir resmi eksiksiz bir portreye dönüştürme yeteneğini sergilemektedir. Ayrıca, Geşalt "tamamlama" eğilimi, Hollanda Galerisi'nde sergilenen resimlerde karakterlerin düşüncelerini ziyaretçilerin elektronik panolar yardımıyla tamamlaması yoluyla yansıtılmıştır. Bu yöntem, izleyicinin resmin bütünsel imajını oluşturmasına ve algısal bir bütünlük sağlamasına olanak tanımaktadır (Pervushina, 2018).

Falk ve Dierking'in (1992) değerlendirmesine göre, Londra Doğa Tarihi Müzesi'nin Hall of Human Evolution sergisi, insan evrimine dair ilişkileri soyut bir kavram olmaktan çıkarıp ziyaretçiye somut ve anlaşılır bir başlangıç sunmaktadır. Burada temel soru şudur: İnsan evrimine dair bu ilişkilere genel bir bakış nasıl sağlanabilir ve bu genel bakış, sergi haline gelmeden önce nasıl sunulabilir? Sergi düzenlemesi, bu sorulara gruplandırma yoluyla Geşalt ilkelerinin sergileme tasarımında dolaylı olarak nasıl etkili kullanıldığına bir yanıt sunmaktadır. Sergi, çeşitli hayvan türlerini başlangıçta bir arada sunarak "Bütün hayvanlar bunlardır" etiketiyle genel bir bağlam oluşturmuş, bu sayede Geşalt'ın Prägnanz ilkesine uygun bir şekilde, karmaşık yaşam yelpazesini en basit ve anlamlı biçimde sunmayı başarmıştır. Sonraki aşamalarda organizmalar omurgasız ve omurgalı olarak ayrılmış, ardından omurgalılar memeli ve memeli olmayan, daha sonra memeliler ise primatlar ve primat olmayanlar şeklinde kategorize edilmiştir. Bu kademeli sınıflama ile Geşalt'ın benzerlik ve yakınlık ilkeleri devreye girmekte; böylelikle, antropoid maymunlar ile diğer yaşam biçimleri arasındaki morfolojik farklılıklar belirgin bir biçimde sergilenmektedir. Bu, ziyaretçilerin dikkatini belirli bir sıra doğrultusunda yönlendirmesine, sergiyi bir düzen içinde taramasına olanak tanımakta ve sergiye yönelik anlamlı bir etkileşim oluşturmaktadır (Bitgood, 2014). Geşalt ilkelerinin müze sergilerinin yapılandırılmasında kullanılması halinde, algısal süreçlerin

etkinleştirilebileceği, bilgi işleme mekanizmalarının desteklenebileceği ve öğrenme sürecinin niteliğinin artırılabilmesi ifade edilmektedir (Filipski, 2021). Falk ve Dierking'in (1992) aktarımı da serginin düzenlemesindeki belirli ve net yön algısını vurgulamaktadır. Sergide nesnelere arası ilişkileri ve gruplamaları açıklarken kullanılan metinsel anlatım, okuyucuyu, sergideki görsel sıralamayı takip eder gibi, belirli bir bilgi sırasını ve yönü izlemeye yönlendirmektedir. Bu doğrultuda, Geşalt ilkelerinin özellikle benzerlik, yakınlık ve süreklilik, yalnızca sergide değil, sergiye dair yapılan bu yazılı aktarımda da dolaylı olarak yansıdığı ifade edilebilir. Nagasaki Müzesi'ndeki eski saatlerin sergilenmesi örneği de bu kavramı destekler niteliktedir. Müzedeki saatlerin tamamı, 11:02'de durmuştur, bu da zamanın beklenmedik sonunu yani ölümü çağırıştır. Bu anlam yüklü soyutlama, aynı müzede sergilenen dehşet verici fotoğrafların etkisinden daha güçlü bir duygusal tepki oluşturur. Bu bağlamda, nesne üzerinden çıkarılan hikâyede belirli organizasyon ilişkilerinden bahsederek, soyutlamanın temel bir yön oluşturabileceği anlatılabilir. Sergileme tasarımı, ziyaretçilerin kendi bireysel deneyimlerine dayanarak saatlere bir işlev atayıp hikayeler oluşturmalarına izin vermek yerine, iletilmek istenen mesajın sınırlarını korumaktadır. Atom bombasının patladığı ve hayatın durduğu zamanın belirli bir saatte sona erdiği bilgisiyle birlikte, sergileme tasarımcısı izleyiciye hikâyenin yönünü ve tamamlanması gereken boşlukları iletiyor. Bu şekilde, geşalt tamamlama, benzerlik ve devamlılık gibi prensipler belirlenen hedef doğrultusunda etkinleşir. Sonuç olarak, uyumlu bir deneyim sağlanır ve deneyimin kendisi, iletilmek istenen mesajı destekleyici bir şekilde örgütlenmiş olur.

May ve Achiam'ın (2019) Helsinki Doğa Tarihi Müzesi'ndeki kaplan dioraması üzerine gerçekleştirdikleri çalışmada ise, Geşalt tamamlama ve iyi devamlılık prensipleri ele alınmaktadır. Çalışmada, anlam inşasının farklı olanakları ve görsel sahnelerin temel şemaları ile perspektif ve profil seçimi arasındaki tercihler incelenmiştir. Bu bağlamda, 'anlam inşasının farklı olanakları' ifadesi, izleyicilerin görsel sahneyi kendi bilgi birikimleri, deneyimleri ve bakış açılarına göre farklı şekillerde yorumlayabileceklerini ifade etmektedir. 'Görsel sahnelerin temel şemaları' ise, izleyicilerin zihinlerinde önceden var olan ve yeni karşılaştıkları görsel bilgileri anlamlandırmalarına yardımcı olan zihinsel çerçeveleri ifade etmektedir. 'Perspektif ve profil seçimi arasındaki tercihler' ifadesi ise, diorama'nın farklı açılardan sunulmasının (örneğin, kaplanın veya ceylanın bakış açısından) izleyicilerin sahneyi algılama ve yorumlama biçimlerini nasıl etkilediğini ifade etmektedir. Bu durum, izleyicilere sahneye ilişkin çeşitli sorular sorma, diyalog kurma ve öğrenme açısından zengin bir bağlam sunmaktadır. Statik bir görsel sunum olmasına karşın, izleyici kaplan ve ceylan arasındaki etkileşimi dinamik bir olay olarak algılamaktadır. İzleyici, sahneyi zihinsel olarak tamamlayarak hareketi canlandırır. Farklı açılardan yapılan incelemelerde, dilsel ifadelerde de farklılıklar ortaya çıkar. Örneğin, kaplanın perspektifinden bakıldığında "Kapan ceylana saldırıyor" ifadesi uygunken; ceylanın perspektifinden bakıldığında "Ceylan kaplan tarafından saldırıya uğruyor" şeklinde edilgen yapı kullanılır. Bu çok katmanlı algılama ve anlamlandırma süreci, izleyiciyi yalnızca görsel bir deneyimle sınırlı bırakmaz, aynı zamanda olayın kendisi, sahnedeki türler, çevre ve av-avcı ilişkisi gibi daha geniş kavramsal sorgulamalar yapılmasına olanak tanır. Bu çalışmalar, nesnelere ve arasındaki ilişkiler üzerinden şekillenen algısal ve eğitsel süreçlerin, sergi düzenlemelerinde ve nesne odaklı çalışmalarda kritik bir unsur olarak ele alınması gerektiğini ortaya koymaktadır.

Sonuç

Farklı teorik perspektiflerden, disiplinlerden ve müze türlerinden derlenen vaka analizleriyle sentezlenen bu çalışma, nesne bilgisi ve anlamının nasıl oluştuğunu, otantik ve meta deneyimlerle nasıl genişlediğini; özellikle nesneyle kurulan anlamın hikâye anlatımı işleviyle müze bilim ve materyal kültür ilişkisi çerçevesinde nasıl bağlantılı hale geldiğini incelemiştir. Tüm bu yaklaşım ve işlevler, deneysel estetik alanında köklenmiş olup nesne-insan ilişkisi perspektifinde değerlendirilmektedir. Bu doğrultuda çalışma, nesne-insan ilişkisine ait deneyimin oluşumunu anlamada Gestalt psikolojisinin algısal örgütlenme yasaları ve içgörü süreçlerinin analizi, nesneyle kurulan anlamın derinleşmesine katkı sağlarken hem pedagojik uygulamalarda hem de etkili sergileme tasarımlarının üretiminde değerli bir kaynak oluşturmaktadır. Çalışmadan elde edilen temel çıkarımlar şunlardır:

Nesnelerin Çok Yönlü Anlamı:

Nesneler, yalnızca fiziksel varlıklar olarak değil; aynı zamanda kültürel, tarihsel, sosyal ve psikolojik anlamlar barındıran karmaşık yapılar olarak değerlendirilmelidir. Bu anlam, nesnenin kendisinden ziyade, sergilendiği bağlam ve müze anlatılarıyla şekillenir.

Bağlamın Kritik Önemi:

Anlamın bağlama nasıl bağımlı olduğunu ve bağlamın nesneyle kurulan ilişkiyi nasıl şekillendirdiğini açıklar. Bir nesnenin anlamı, tek başına değil, bulunduğu sergi ortamı, diğer nesnelerle olan ilişkisi gibi fiziki ve ziyaretçilerin kişisel deneyimleri, duyguları ve belleğiyle ayrıca sosyal deneyimleriyle birlikte şekillenir. Bağlam, nesneye verilen anlamı çerçeveyen ve yönlendiren bir yapıdır.

Hikâye Anlatımının Gücü:

Hikâye anlatımı, bağlamın ötesine geçerek nesnelerin anlamlandırılmasında kritik bir rol oynar. Nesnelerin yalnızca sergilenmesi değil, onların bir hikâye içinde sunulması, ziyaretçilerin dikkatini çekmek ve duygusal bir bağ kurmalarını sağlamak için önemlidir. Anlatılan hikâyeler, ziyaretçilerin nesneleri bireysel ya da toplumsal bir tarih içinde konumlandırmasına olanak tanır. Bu, sadece bilgi aktarmakla kalmaz, aynı zamanda ziyaretçilerin kişisel deneyimlerine anlam katar.

Ziyaretçilerin Etkin Katılımı ve Deneyimsel Öğrenme:

Görsel, işitsel ve diğer duyuşsal algıları harekete geçiren etkileşimli öğrenme ortamlarının oluşturulması ziyaretçilerin sunulan anlatılarla anlamlı bir bağ kurmasını sağlamada büyük önem taşımaktadır. Ziyaretçilerin, nesnelerin fiziksel, tarihsel, kültürel ve kişisel anlamlarını keşfetmeleri ve bu keşif sürecinde otantik ve meta deneyimler aracılığıyla bedensel ve zihinsel bir sorgulama yapmaları desteklenmelidir. Bu süreç, ziyaretçilerin kendi öğrenme stillerini ve zihinsel modellerini daha iyi anlamalarını sağladığı bütünlük anlamlı bir öğrenme süreci yaratır.

Gestalt Algısal Örgütlenme ve Gestalt Psikolojisinin Pedagojik Rolü:

Gestalt psikolojisi, müze sergilerinde algısal ve pedagojik süreçleri bütüncül bir yaklaşımla ele alarak ziyaretçilerin anlam oluşturma süreçlerini derinleştirmektedir. Bu kuramsal çerçeve, sergilerin düzenlenmesinde nesneler arası ilişkilerin sistematik incelenmesini kolaylaştırırken, parça-bütün ve süreç inşası ilişkisine dayalı pedagojik uygulamalarla öğrenme süreçlerini zenginleştirmektedir. Böylece, problem çözme ve

yaratıcı düşünce gibi bilişsel becerileri destekleyen etkili öğrenme ortamları oluşturulmakta ve serginin genel anlatısıyla estetik bir bağ kurulması sağlanmaktadır.

Bu çalışma, müze sergilerinin tasarımında Geştalt ilkelerinin kullanımının, ziyaretçilerin algısal ve bilişsel süreçlerini destekleyerek daha etkili bir öğrenme deneyimi sunabileceğini göstermektedir. Bu çerçevede doğrultusunda, Geştalt psikolojisi, nesne çalışmalarında küratöryel tasarımın algısal ve pedagojik boyutlarını bütünleştirerek çok disiplinli bir yaklaşımın geliştirilmesinde müzelerin eğitim ve kültürel aktarım rollerini güçlendirme potansiyeline sahiptir. Nesnelere ve arasındaki ilişkiler üzerinden şekillenen algısal ve eğitsel süreçler, sergi düzenlemelerinde ve nesne odaklı çalışmalarda kritik bir unsur olarak ele alınmalıdır. Müze sergilerinin doğru şekilde yapılandırılması durumunda etkili algılama, bilgi işleme uyarımı ve öğrenme sürecinin kalitesi artırılabilir. Bu öneriler doğrultusunda gelecekteki araştırmalar, deneysel çalışmalarla bulguları genişleterek dijital müze ortamlarında ve müzelerde Geştalt pedagojisinin uygulanabilirliğini test edebilir. Özellikle çocukların ve öğrencilerin müze deneyimlerini nasıl anlamlandırdıkları, duygusal tepkileri ve bellek oluşumları Geştalt ilkeleriyle derinlemesine incelenebilir. Müze mekânı ve koleksiyon temelli nesne odaklı öğrenme etkinliklerinin yaratıcı düşünme ve problem çözme becerilerine etkisi, çok duyulu deneyimlerin anlam inşasındaki rolü ve sergi tasarımında kullanılan materyallerin ziyaretçi algısı üzerindeki etkileri Geştalt ilkeleriyle ilişkilendirilerek araştırılabilir. Bu çalışmalar, müze deneyimlerinin zenginleştirilmesi ve eğitimsel değerinin artırılması için önemli katkılar sağlayabilir.

Değerlendirme	İki Dış Hakem / Çift Taraflı Körleme
Etik Beyan	<p>* Bu çalışma Burçe Kaplanlıoğlu tarafından Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Disiplinlerarası Müze Eğitimi Anabilim Dalı'nda Doç. Dr. Ceren Güneröz danışmanlığında tamamlanan "Ankara Oyuncak Müzesi'nde Geşalt Algısal Örgütlenme Prensiplerine Göre Sergileme Tasarımları ve Öğrenme Süreçleri" başlıklı yüksek lisans esas alınarak hazırlanmıştır.</p> <p><i>Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduğu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiği beyan olunur.</i></p> <p>*(Ankara Üniversitesi Rektörlüğü, Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yayın Etiği Kurulu Başkanlığının 06.11.2023 Tarih, 217 Nolu kararı ile Etik Kurul Kararı alınmıştır.)</p>
Benzerlik Taraması	Yapıldı – İthenticate
Etik Bildirim	itobiad@itobiad.com
Çıkar Çatışması	Çıkar çatışması beyan edilmemiştir.
Finansman	Bu araştırmayı desteklemek için dış fon kullanılmamıştır.
Yazar Katkıları	<p>Çalışmanın Tasarlanması: 1. Yazar (%70), 2. Yazar (%30)</p> <p>Veri Toplanması: 1. Yazar (%70), 2. Yazar (%30)</p> <p>Veri Analizi: 1. Yazar (%70), 2. Yazar (%30)</p> <p>Makalenin Yazımı: 1. Yazar (%70), 2. Yazar (%30)</p> <p>Makale Gönderimi ve Revizyonu: 1. Yazar (%70), 2. Yazar (%30)</p>
Peer-Review	Double anonymized - Two External
Ethical Statement	<p>* This study was prepared by Burçe Kaplanlıoğlu based on the master's degree titled "Exhibition Designs and Learning Processes According to Gestalt Perceptual Organization Principles in Ankara Toy Museum" completed under the supervision of Assoc. Prof. Dr. Ceren Güneröz at Ankara University, Institute of Educational Sciences, Department of Interdisciplinary Museum Education.</p> <p><i>It is declared that scientific and ethical principles have been followed while carrying out and writing this study and that all the sources used have been properly cited.</i></p> <p>*(Ankara University Rectorate, Institute of Educational Sciences Ethics Committee Decision was taken with the decision dated 06.11.2023, numbered 217 of the Presidency of the Publication Ethics Committee.)</p>
Plagiarism Checks	Yes - İthenticate
Conflicts of Interest	The author(s) has no conflict of interest to declare.
Complaints	itobiad@itobiad.com
Grant Support	The author(s) acknowledge that they received no external funding in support of this research.
Author Contributions	<p>Design of Study: 1. Author (%70), 2. Author (%30)</p> <p>Data Acquisition: 1. Author (%70), 2. Author (%30)</p> <p>Data Analysis: 1. Author (%70), 2. Author (%30)</p> <p>Writing up: 1. Author (%70), 2. Author (%30)</p> <p>Submission and Revision: 1. Author (%70), 2. Author (%30)</p>

Kaynakça / References

- Acun, C. (2021). Hafıza Mekânlarında Sanatın Bir İletişim ve Öğrenme Biçimi Olarak Kullanılması. *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi* (7), 6-33.
- Alberti, S. J. (2005). Objects and the Museum. *Isis*, 96(4), 559-571.
- Anderson, D. (1997) *A Commonwealth: Museums and Learning in the United Kingdom*. London, Department of National Heritage.
- Andrew, J., Pekarik., Zahava, D., Doering., David, A., Karns. (1999). Exploring Satisfying Experiences in Museums. *Curator: The Museum Journal*, 42(2):152-173. doi: 10.1111/J.2151-6952.1999.TB01137.X
- Annechini, C., Menardo, E., Hall, R., & Pasini, M. (2020). Aesthetic Attributes of Museum Environmental Experience: A Pilot Study with Children as Visitors. *Frontiers in psychology*, 11, 508300.
- Arnheim, R. (2023). *Visual thinking*. Univ of California Press.
- Ash, M. G. (1995). *Gestalt psychology in German culture, 1890—1967: Holism and the quest for objectivity*. Cambridge University Press.
- Barton, G., & Willcocks, J. (2017). *Object-based self-enquiry: A multi- and trans-disciplinary pedagogy for transformational learning*.
- Baudrillard, J. (1983). *Simulations*. Semiotext(e).
- Bautista, S. S. (2014). *Museums in the digital age: changing meanings of place, community, and culture*. United Kingdom: AltaMira Press.
- Behrens, R. (1970). Gestalt and the Visual Arts. *Design*, 10-12. doi:10.1080/00119253.1970.10744254
- Bennett, T. (2017). *Museums, Power, Knowledge: Selected Essays* (1st ed.). Routledge.
- Bitgood, S. (2014). Exhibition design that provides high value and engages visitor attention. *Exhibitionist*, Spring 2014, 6-11.
- Bubaris, N. (2014). Sound in museums – museums in sound. *Museum Management and Curatorship*, 29(4), 391–402.
- Collins, P. (2022). Telling stories at the Ashmolean Museum. *The Oxford Handbook of Museum Archaeology*, 435.
- Candlin, F. (2010). *Art, Museums and Touch*. Manchester: Manchester University Press.
- Carter, P. (2004). *Material thinking: The theory and practice of creative research*. Melbourne University Publishing.
- Chang, D., Dooley, L. S., & Tuovinen, J. (2002). Gestalt theory in visual screen design: a new look at an old subject.
- Curzon, L. B. (1985) *Teaching in Further Education: An Outline of Principles and Practice*.
- Dudley, S., Barnes, A.J., Binnie, J., Petrov, J., & Walklate, J. (Eds.). (2012). *The Thing about Museums: Objects and Experience, Representation and Contestation* (1st ed. pp. 1-11). Routledge.

Dudley, Sandra H., ed. (2010). *Museum Materialities. Objects, Engagements, Interpretations*.

Elwick, A., Burnard, P., Osgood, J., Huhtinen-Hildén, L., & Pitt, J. (2019). Young children's experiences of music and soundings in museum spaces: Lessons, trends and turns from the literature. *Journal of Early Childhood Research*, 18(2), 174-188.

Ertek, Ö. (2023). Akustik Ufuk. <https://www.peramuzesi.org.tr/sergi/akustik-ufuk/1294>

Falk, J., & Dierking, L. (1992). *The Museum Experience*. Washington DC: Howells House.

Filipski, T. (2021). Valorizing the Museum Education through Organizing and Doing Exhibitions for Students in Context of Interaction between Museum-Family-Community-Educational Institution.

Filipski, T., & Cuznetov, L. (2022). Some pedagogical aspects of museum education of pupils and students from the perspective of collaboration between the art museum and learning institutions. *Creative Education*, 13(3), 794-802.

Freeman, G. C. An experimental study of the perception of objects, *Journal of Experimental Psychology*, 1929, 12, 341-358.

Frost, O. C. (2009). When the Object is Digital: Properties of digital surrogate objects and implications for learning. R. Parry (Ed.), *Museums in a Digital Age* (1st ed.). Routledge.

Galli, G. (2007). Relations and Structures - Gestalt theory as a theory of phenomenal relations [2007]. *Gestalt Theory - An International Multidisciplinary Journal*, 29(3), 206-212.

Goldstein, E. B., & Cacciamani, L. (2022). *Sensation and perception* (11th ed.). Cengage.

Gurian, E. H. (1999). What Is the Object of This Exercise? A Meandering Exploration of the Many Meanings of Objects in Museums. *Daedalus*, 128(3), 163-183. <http://www.jstor.org/stable/20027571>

Gianoutsos, J. (2018). 'A new discovery' of Charles Hoole: method and practice in seventeenth-century English education. *History of Education*, 48(1), 1-18. <https://doi.org/10.1080/0046760X.2018.1516810>

Hamlyn, D. W. (1957). *The Psychology of Perception: A Philosophical Examination of Gestalt Theory and Derivative Theories of Perception* (1st ed.). Routledge.

Hatfield, G., & Epstein, W. (1985). The status of the minimum principle in the theoretical analysis of visual perception. *Psychological Bulletin*, 97(2), 155-186.

Hein, G. E (1998). *Learning in the Museum*. London: Routledge.

Hein, G. E., & Alexander, M. (1998). *Museums, places of learning*. American Association of Museums Education Committee.

Hong, J.-C., Hwang, M.-Y., Chen, M.-S., & Tai, K.-H. (2021). Explorative and Exploitative Learning Affected by Extraneous Cognitive Load and Gameplay Anxiety in a Gestalt Perception Game. *Journal of Educational Computing Research*, 59(2), 209-229.

Hooper-Greenhill, E. (1991). *Museum and Gallery Education*. Leicester: Leicester University Press.

- Hooper-Greenhill, E. (1994). *Museums and their visitors*. Routledge.
- Hooper-Greenhill, E. (1999). *The Educational Role of the Museum*. London, UK: Routledge.
- Hooper-Greenhill, E. (2000). *Museums and the Interpretation of Visual Culture* (1st ed.). Routledge.
- Hopkins, O. (2021). *The Museum: From its origins to the 21st century*. Frances Lincoln.
- Kaplanlıođlu, B. (2025). *Ankara Oyuncak Müzesi'nde Geřtalt Algısal Örgütleme Prensiplerine Göre Sergileme Tasarımları ve Öđrenme Süreçleri* (Yayımlanmamıř yüksek lisans tezi). Ankara Üniversitesi Eđitim Bilimleri Enstitüsü Disiplinlerarası Müze Eđitimi Anabilim Dalı, Ankara.
- Koffka, K. (1922). Perception: An introduction to the gestalt theory. *Psychological Bulletin* 19:531-585.
- Koffka, K. (1935). *Principles of Gestalt psychology*. Harcourt, Brace.
- Koç, H., & Bulut, İ. (2014). Gestalt kuramının öđrencilerin harita okuma ve yorumlama beceri düzeyleri üzerine etkisini belirlemeye yönelik bir inceleme (An investigation into the impacts of Gestalt theory on learners' map literacy skills). **Marmara Cođrafya Dergisi**, 30, 1-19.
- Köhler, W. (1925). *The mentality of Apes*. New York, NY: Harcourt, Brace & Company Inc.
- Köhler, W. (1929). *Gestalt Psychology*. Birleřik Krallık: H. Liveright.
- Kucirkova, N. & Gausel, E. S. (2023) Incorporating smell into children's museums : Insights from a case study in Norway. *Curator: The Museum Journal*, 66(4), 547-559. 10.1111/cura.12573
- Landsberg, A. (2004). *Prosthetic Memory: The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture*. Columbia University Press.
- Levent, N., & Pascal-Leone, A. (Eds.). (2014). *The multisensory museum: Cross-disciplinary perspectives on touch, sound, smell, memory, and space*. Rowman & Littlefield.
- Mandelli, E. (2019). *The Museum as a Cinematic Space: The Display of Moving Images in Exhibitions*. Edinburgh University Press. <http://www.jstor.org/stable/10.3366/j.ctvnjhb8k>
- May, M., Achiam, M. (2019). Educational Mechanisms of Dioramas. In: Scheersoi, A., Tunncliffe, S. (eds) *Natural History Dioramas – Traditional Exhibits for Current Educational Themes*. Springer, Cham.
- McKenna-Cress, P., & Kamien, J. A. (2013). *Creating exhibitions: Collaboration in the planning, development, and design of innovative experiences*. Wiley.
- McLauchlan, R. K. (2013). *The essential architecture of the learning experience in history museums: A phenomenological study* (Doctoral dissertation). University of Technology, Sydney.
- Merleau-Ponty, M. (1962). *Phenomenology of perception*. Routledge.

Metz-Göckel, H. (2008). Closure as a joke-principle. *Gestalt Theory*, 30(3), 331-336.

Mungan, E. (2020). Geştalt Kuramı: Bir "Nazariye"nin mazisi, akameti ve akibeti... *Nesne*, 8(18), 585-618. DOI: 10.7816/nesne-08-18-15

Novick, L. R., & Catley, K. M. (2007). Understanding phylogenies in biology: the influence of a Gestalt Perceptual Principle. *Journal of experimental psychology. Applied*, 13(4), 197–223.

Novick, L. R., Pickering, J., MacDonald, T. et al. Depicting the tree of life in museums: guiding principles from psychological research. *Evo Edu Outreach* 7, 25 (2014).

Onur, B. (2012). *Çağdaş Müze Eğitim ve Gelişim Müze Psikolojisine Giriş*. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.

Paris, S. G. (Ed.). (2002). *Perspectives on Object-Centered Learning in Museums* (1st ed.). Routledge.

Perry, D. L. (2012). *What makes learning fun? Principles for the design of intrinsically motivating museum exhibits*. AltaMira Press.

Pervushina, N. A. (2018). Visual perception of artefact: Significance of museum in bioethical education. *The European Proceedings of Social & Behavioural Sciences (EpSBS)*. Future Academy.

Reynolds, R. (2010). *Museums and Design Education: Looking to Learn, Learning to See* (B. Cook, Ed.) (1st ed.). Routledge.

Roberts, L. C. (1997). From knowledge to narrative: Educators and the changing museum.

Roppola, T. (2012). *Designing for the Museum Visitor Experience* (1st ed.). Routledge.

Shusterman, Richard. (1997). The End of Aesthetic Experience. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*. 55. 10.2307/431602.

Soff, S. (2012). Contribution to the 1st GTA-Symposium in Helsinki, Finland, also celebrating 100 Years of Gestalt Psychology, September 29th, 2012.

Spillmann, L., & Dresch, B. (1995). Phenomena of illusory form: can we bridge the gap between levels of explanation? *Perception*, 24(11), 1333–1364.

Staats, J. (2011). *Hands and Minds on History: Transferring Best Practice in Object-based Learning from the UK Museum Education Sector to Australian Schoolrooms. Building Bridges for Historical Learning: Connecting Teacher Education and Museum Education. A National Symposium*, University of Canberra.

Stocking, G. W., Jr. (Ed.). (1985). *Objects and Others: Essays on Museums and Material Culture* (Vol. 3). *History of Anthropology*. University of Wisconsin Press.

Vergo, P. (1989). *THE NEW MUSEOLOGY*. London: Reaktion Books Ltd.

Wagemans, J., Feldman, J., Gepshtein, S., Kimchi, R., Pomerantz, J. R., van der Helm, P. A., & van Leeuwen, C. (2012). A century of Gestalt psychology in visual perception: II. Conceptual and theoretical foundations. *Psychological Bulletin*, 138(6), 1218–1252. Washington, DC: Smithsonian Institution Press.

Wei, M. (2023). An inclusive approach to art appreciation through visual-taste cross-sensory design by exploration with Kandinsky's Grey Circle. OCAD University (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi) Inclusive Design. Toronto, Ontario, Canada.

Wenger, E. (1998). *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity*. Cambridge: Cambridge University Press.

Wenger, R. (1997). Visual Art, Archaeology and Gestalt. *Leonardo*, 30(1), 35–46.

Wertheimer, M. (2012). On perceived motion and figural organization (L. Spillmann, Ed.; with contributions by M. Wertheimer, K. W. Watkins, S. Lehar, R. Sekuler, V. Sarris, & L. Spillmann). Cambridge, MA: MIT Press. (Orijinal çalışma 1923'te yayımlanmıştır)

Wood, E., & Latham, K. F. (2014). *The Objects of Experience: Transforming Visitor-Object Encounters in Museums* (1st ed.). Routledge.

Yahya, I. (1997). Museum learning, the museum visitor, the museum visit: An investigation into their understanding and its implications for the effective exhibition development in Indian science museums (Doktora tezi). University of Leicester, Department of Museum Studies.

Zengin, D. (2022). *Smell Based Memory of Place and Person-Space Relations* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İhsan Doğramacı Bilkent Üniversitesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, Ankara.