

**SERĐİ TASARIMININ DİJİTALE DOĐRU EVRİMLEŐEN
GÖRSEL ÖĐELERİ VE DENEYİMİ**

UĐURCAN KARAMAN

**IŐIK ÜNİVERSİTESİ
HAZİRAN, 2022**

SERGİ TASARIMININ DİJİTALE DOĐRU EVRİMLEŐEN GÖRSEL
ÖĐELERİ VE DENEYİMİ

UĐURCAN KARAMAN

IŐık Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Görsel İletiŐim Tasarımı
Yüksek Lisans Programı, 2022

Bu tez, IŐık Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü'ne Yüksek Lisans (MA)
derecesi için sunulmuŐtur.

IŐIK ÜNİVERSİTESİ
HAZİRAN, 2022

IŞIK ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

SERĞİ TASARIMININ DİJİTALE DOĞRU EVRİMLEŞEN GÖRSEL ÖĞELERİ
VE DENEYİMİ

UĞURCAN KARAMAN

ONAYLAYANLAR:

Dr. Öğr. Üyesi Pınar Yelmi Işık Üniversitesi
(Tez Danışmanı)

Doç. Dr. Sibel Tuğal Işık Üniversitesi

Doç. Dr. Doğan Arslan Medeniyet Üniversitesi

ONAY TARİHİ: 13/06/2022

VISUAL ELEMENTS OF EXHIBITION DESIGN EVOLVING TOWARDS DIGITAL AND EXPERIENCE

ABSTRACT

Exhibition and exhibition design is an understanding that has been going on for centuries and has always found a place in society and has managed to become one of the areas that people respect and attach great importance to. The beginning of the digitalization era with the developing technology has also affected the exhibition design and added a new dimension. The digital elements used in the exhibition design increase the bond between the audience and the exhibition, and most importantly, they remove the borders. Thanks to the digital exhibitions, viewers of different religions, languages, races or lives have the opportunity to examine the prominent values and exhibitions of different cultures through online platforms.

In this thesis titled "Visual Elements of Exhibition Design Evolving Towards Digital and Its Experience", he discussed the position of the exhibition in the digital world with technology, the great impact of technology in the field of exhibition and exhibition and its development along with it.

In this study, the variety of presentation techniques in digital exhibitions, depending on the interaction of research, technology and exhibition within the scope of digital exhibition designs, is conveyed with a few examples. In general, in this thesis study: Researches on exhibition, digital exhibition design and information transfer were carried out.

In addition, in the last part of the thesis, a project dealing with Galata, one of the important figures of our history; A digital exhibition project was prepared under the name of "Three Periods in Galata" based on communication, graphic design and information design.

Key words: Exhibition, Display Design, Digital Display

SERGI TASARIMININ DİJİTALE DOĞRU EVRİMLEŞEN GÖRSEL ÖĞELERİ VE DENEYİMİ

ÖZET

Sergi ve sergileme tasarımı yüzyıllardır süre gelen bir anlayış olup her zaman toplumda yer bulmuş ve insanların saygı duyup son derece önem verdiği alanlardan biri olmayı başarmıştır. Gelişen teknoloji ile dijitalleşme çağının başlaması, sergileme tasarımı da etkileyerek yeni bir boyut kazandırmıştır. Sergileme tasarımında kullanılan dijital öğeler izleyici ve sergi arasındaki bağı arttırmakta ve en önemlisi ise sınırları ortadan kaldırmaktadır. Dijital sergiler sayaesinde farklı din, dil, ırk veya yaşantıya sahip olan izleyiciler çevrimiçi platformlar üzerinden farklı kültürlerin öne çıkan değerlerini ve sergilerini inceleyebilme imkânına sahip olmaktadır.

“Sergi Tasarımının Dijitale Doğru Evrimleşen Görsel Öğeleri ve Deneyimi” adlı tez çalışmasında da serginin teknoloji ile dijital dünyadaki konumunu, teknolojinin sergi ve sergileme alanındaki büyük etkisini ve bununla birlikte gelişmesini ele almıştır.

Bu çalışmada, dijital sergi tasarımları kapsamında araştırmalar, teknoloji ve sergileme etkileşimine bağlı olarak dijital sergilemelerde sunum tekniklerinin çeşitliliği birkaç örnek ile aktarılmıştır. Genel olarak bakıldığı zaman bu tez çalışmasında: Sergileme, dijital sergi tasarımı ve bilgi aktarımı konuları üzerine araştırmalar yapılmıştır.

Ayrıca tezin son bölümünde tarihin önemli figürlerinden biri olan Galata’yı ele alan bir proje; “Galata’da Üç Dönem” adı altında iletişim, grafik tasarım ve bilgilendirme tasarımı temel alınarak bir dijital sergi projesi hazırlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Sergi, Sergileme Tasarımı, Dijital Sergileme

TEŐEKKÜR

Bu alıőmanın gerekleőtirilmesinde, iki yıl boyunca deęerli bilgilerini bizlerle paylaőan, saygıdeęer danıőman hocam; Dr. Öğr. Üyesi Pınar Yelmi' ye alıőmam boyunca benden bir an olsun yardımlarını esirgemeyen aileme ve alıőma süresince tüm zorlukları benimle göęüsleyen ve hayatımın her evresinde bana destek olan deęerli eőime sonsuz teőekkürlerimi sunarım.

Uęurcan KARAMAN

İÇİNDEKİLER

ONAY SAYFASI.....	i
ABSTRACT.....	ii
ÖZET.....	iii
TEŞEKKÜR.....	iv
İÇİNDEKİLER.....	v
TABLO LİSTESİ.....	vii
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	viii
GÖRSELLER LİSTESİ.....	ix
BÖLÜM 1.....	1
1.GİRİŞ.....	1
BÖLÜM 2.....	3
2. SERGİLEME TASARIMI.....	3
2.1. Sergi ve Sergileme Kavramının Tanımlanması.....	4
2.2.Sergileme Tasarımının Tarihsel Gelişimi	4
2.2.Sergileme Türleri.....	11
2.2.1. Tarihi Kent Sergilemeleri.....	12
2.2.2.Ticari Fuar Sergilemeleri.....	14
2.2.3.Sanat Galerileri Sergilemeleri.....	15
2.2.4.Mimari Anıt Sergilemeleri	19
2.2.5.Müze Sergilemeleri	21
BÖLÜM 3.....	24
3. SERGİLEME TASARIMINDA KULLANILAN TEKNİKLER.....	24
3.1.Sergileme Tasarımının Görsel Öğeleri.....	24
3.1.1.Uyum.....	25
3.1.2.Atmosfer	27
3.1.3. Mekân Düzeni.....	30
3.2 Duyusal Öğeler.....	33
3.2.1 Görme Duyusuna Yönelik.....	34

3.2.3 Koku Duyusuna Yönelik	38
3.2.4 Tat Duyusuna Yönelik.....	39
3.2.5 Dokunma Duyusuna Yönelik.....	40
3.3 Sergilemede Kullanılan Teknolojiler.....	41
3.4 Etkileşimli Sergiler.....	48
3.4.1 Fiziksel Etkileşim.....	50
3.4.2 Dijital Etkileşim.....	51
3.4.2.1. Karma Gerçeklik Teknolojileri.....	52
BÖLÜM 4.....	56
4. DİJİTAL SERGİLEME TASARIMI.....	56
4.1.Sergileme Tasarımının Dijitale Doğru Evrimleşmesi ve Gelişimi.....	57
4.2.Dijital Sergileme Türleri.....	60
4.3.Fiziksel Sergilerin Dijitale Dönüştürülmesi.....	61
4.4.Dijital Sergilerin Sürdürülebilirliği.....	63
BÖLÜM 5.....	68
5. DİJİTAL SERGİ UYGULAMASI.....	68
5.1 Dijital Sergileme Tasarımı Projesi Fikri, Çıkış Noktası ve Konsept Üretimi.....	68
5.2. Dijital Sergileme Projesinde Alınan Tasarım Kararları.....	69
5.3. Arayüz Değerlendirilmesi.....	70
5.3.1.Yapısal Çözümler.....	73
5.3.2.Etkileşimli Tasarım Fikirleri.....	76
5.4. Grafik Çözümlerin Üretilmesi.....	80
BÖLÜM 6.....	82
6. SONUÇ VE ÖNERİLER	82
KAYNAKÇA.....	84
ÖZGEÇMİŞ.....	87

TABLO LİSTESİ

Tablo 3. 1 Troya Müzesinin Karma Gerçeklik Yöntemi İle İncelenmesi, Çanakkale, 2019.....	54
--	----

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 3.1 Koridor Tipi Hareket Akışı.....	30
Şekil 3.2 Tarak Tipi Hareket Akışı.....	31
Şekil 3.3 Zincir Tipi Hareket Akışı.....	31
Şekil 3.4 Yıldız Tipi Hareket Akışı	32
Şekil 3.5 Blok Tipi Hareket Akışı.....	32

GÖRSELLER LİSTESİ

Görsel 2.1 Uffizi Galeri (İtalya, Floransa).....	5
Görsel 2.2 British Museum (İngiltere, Londra)	6
Görsel 2.3 Louvre Museum, Rijksmuseum (Hollanda, Amsterdam).....	7
Görsel 2.4 Londra Sergisi (London Expo).....	8
Görsel 2.5 Victoria/Albert Müzesi (Victoria & Albert museum)	9
Görsel 2.6 Londra Bilim Müzesi (İngiltere, Londra).....	10
Görsel 2.7 Casa Mila (İspanya, Barcelona)	12
Görsel 2.8 Safranbolu (Türkiye, Karabük).....	13
Görsel 2.9 Cumalıkızık (Türkiye, Bursa).....	14
Görsel 2.10 Cenevre Otomobil Fuarı (İsviçre, Cenevre, 2008).....	15
Görsel 2.11 Sean Kelly Gallery 2D (ABD, New York, 2020).....	16
Görsel 2.12 Yuki Matusueda, Yerinde Duramayanlar 3D (Japonya, Tokyo, 2013)..	17
Görsel 2.13 Henrique Oliveira – Transarquitetoni (Fransa, Paris, 2015)	18
Görsel 2.14. Kale Tasarım ve Sanat Merkezi, Karma(şık) Sergi (Türkiye, İstanbul).....	19
Görsel 2.15 Titus Takı (İtalya, Roma)	20
Görsel 2.16 Göbeklitepe (Türkiye, Şanlıurfa).....	21
Görsel 2.17 Osmanlı Bankası Müzesi, Bülent Erkmen (Türkiye, İstanbul)	23
Görsel 3.1 SAHA Studio, Border of Time (Türkiye, İstanbul, 2018)	25
Görsel 3.2 Koleksiyon Sergisi İstanbul Modern (Türkiye, İstanbul).....	26
Görsel 3.3 Selma Gürbüz: Dünya Diye Bir Yer, İstanbul Modern (Türkiye, İstanbul).....	27
Görsel 3.4 Van Gogh, The Siesta, 2019 (Fransa, Paris)	28
Görsel 3.5 Antony Gormley (Işık Çalışması)	29
Görsel 3.6 Sergileme Tasarımı Sürecinde Grafik Tasarımın Yeri (Bayar, 2011).....	33
Görsel 3.7 Görme Biçimleri, Arter (Türkiye , İstanbul, 2017)	35
Görsel 3.8 İstanbul'un Sesleri (2014)	36
Görsel 3.9 Duyduk Duymadık Deneyim (2014).....	37

Görsel 3.10 Koku ve Şehir (Türkiye, İstanbul, 2016).....	38
Görsel 3.11 Our Global Kitchen: Food, Nature, Culture (ABD, 2014).....	39
Görsel 3.12 Koç Tofaş Müzesi, Zaman Makineleri Saat Sergisi (Türkiye, İstanbul, 2013).....	40
Görsel 3.13 Kiosklar, Museum of Science & Industry (ABD, 2017).....	42
Görsel 3.14 Prag Forum Karlin (Çek Cumhuriyeti, 2021)	43
Görsel 3.15 Hologram, Saklı Liman, Yenikapı Kalıntıları (Türkiye, İstanbul, 2013).....	44
Görsel 3.16 Sanal Gerçeklik, Yapı Kredi Kültür Sanat (Türkiye, İstanbul, 2017)....	45
Görsel 3.17 Simülasyon, Konya Bilim Merkezi (Türkiye, Konya, 2021).....	45
Görsel 3.18 Dislokasyonlar, Singağur’un Düşüşünün Hafızası ve Anlamı Sergisi (Singapur, 2022)	46
Görsel 3.19 Deneyim Tasarımı, Theater of Electricity, Boston Museum of Science (İspanya, Madrid, 2018).....	47
Görsel 3.20 Yapay Zeka, Oxford Üniversitesi, Leeds Üniversitesi (Birleşik Krallık, 2019).....	48
Görsel 3.21 Bayer, Daha İyi Bir Yaşam İçin Bilim, (Türkiye, İstanbul, 2013).....	49
Görsel 3.22 Smigla-Bobinski’ nin “Sanat Yapma” Makinesi, OMM (Eskişehir, 2020).....	51
Görsel 3.23 Cooper-Hewitt Smithsonian Tasarım Müzesi (ABD 2015).....	52
Görsel 3.24 Troya Müzesi (Türkiye, Çanakkale, 2018)	53
Görsel 3.25 Troya Müzesi (Türkiye, Çanakkale, 2018)	53
Görsel 4.1 Pg Online (Türkiye, İstanbul, 2020).....	56
Görsel 4.2 Pg Online (Türkiye, İstanbul, 2020).....	57
Görsel 4.3 İş Bankası Müzesi (Türkiye, İstanbul, 1963)	59
Görsel 4.4 İş Bankası Müzesi (Türkiye, İstanbul, 2021)	60
Görsel 4.5 Pera Müzesi, “Kesişen Dünyalar: Elçiler ve Ressamlar” Sergisi, (Türkiye, İstanbul, 2020)	62
Görsel 4.6 Rijksmuseum (Hollanda, Amsterdam, 2020).....	62
Görsel 4.7 Palais de Tokyo, (ABD,Newyork, 2020)	63
Görsel 4.8 Rembrandt Harmenszoon van Rijn, (Hollanda, 1669).....	64
Görsel 4.9 Louvre Museum, (Fransa, Paris, 2019)	65
Görsel 4.10 Sakıp Sabancı Müzesi, (Türkiye, İstanbul, 2020)	66
Görsel 5.1 Dijital Sergi Afişi (Türkiye, İstanbul, 2022)	71
Görsel 5.2 Dijital Sergi Arayüz (Türkiye, İstanbul, 2022)	72
Görsel 5.3 Dijital Sergi Arayüz (Türkiye, İstanbul, 2022)	73
Görsel 5.4 Dijital Sergi Arayüz (Türkiye, İstanbul, 2022)	74

Görsel 5.5 Dijital Sergi Arayüz (Türkiye, İstanbul, 2022)	74
Görsel 5.6 Dijital Sergi Arayüz (Türkiye, İstanbul, 2022)	75
Görsel 5.7 Dijital Sergi Arayüz (Türkiye, İstanbul, 2022)	75
Görsel 5.8 Dijital Sergi Arayüz (Türkiye, İstanbul, 2022)	76
Görsel 5.9 Dijital Sergi Arayüz (Türkiye, İstanbul, 2022)	77
Görsel 5.10 Dijital Sergi Arayüz (Türkiye, İstanbul, 2022)	77
Görsel 5.11 Dijital Sergi Arayüz (Türkiye, İstanbul, 2022)	79
Görsel 5.12 Dijital Sergi Arayüz (Türkiye, İstanbul, 2022).....	79
Görsel 5.13 Dijital Sergi Arayüz (Türkiye, İstanbul, 2022).....	80

BÖLÜM 1

1. GİRİŞ

Sergileme tasarımı, sunma eyleminden doğan ve görsel tasarımlar ile birleştirilerek bu eylemi bir bütün olarak ortaya çıkaran; sergilenen üründen mekâna kadar tüm öğeleri tasarıma dâhil eden bir yapıya sahiptir. Bu bütüncül anlayış ile sergileme tasarımı, grafik tasarımın vazgeçilmez dallarından biri olmuştur. Sergileme tasarımları sergi içeriğine, öğelerine, mekânına, üstlendiği role ve izleyici aktarılmak istenen amaca göre değişiklik göstermektedir.

Günden güne gelişen teknoloji sergileme tasarımını da etkisi altına almıştır. Sergileme tasarımında kullanılan öğelerin dijitalleşmesinden, sergi alanının dijital ortama aktarılmasına kadar birçok alanda gelişen teknolojinin etkisini görmekteyiz.

Tarihi 1970'lere kadar uzanan dijital sanat ve dijital sergileme, ilk başlarda aykırı sanat olarak benimsenmektedir. Bunun nedeni ise heykel, resim gibi geleneksel sanat alanları ile örtüşmemesidir. 1990'lara gelinirken teknolojinin kullanım olanakların gelişmesi ve son derece hızlı yaygınlaşmasıyla beraber dijital sergileme küresel düzeyde bir teşhir imkânı yakalamıştır. Dijitalleşme önderliğinde farklılaşmaya başlayan sergileme tasarımı, sanat ve tasarımın ifade gücünü geliştirmiştir.

Sergileme tasarımı kapalı mekânlardan çıkarak, dijital ortam sergilemelerine geçiş yapmıştır. Bu teknolojik gelişmeler sayesinde daha fazla izleyiciye eserleri sunabilme imkânı elde eden sanatçılar daha özgür kılınmıştır. Farklı kültür, mezhep, ırk, din ve yaşantıya sahip izleyicilere eş zamanlı olarak dijital platformlarda sanatın ve serginin kapısı açılmıştır. Sergileme tasarımındaki bu dijitalleşme çağı, ulaşılabilirlik sayesinde sanata olan algıyı da güçlendirmiş ve sınırları ortadan kaldırmıştır. Gelecek yıllarda da teknolojik gelişmelerin etkisiyle, sergi ve sergileme tasarımları da yeniden şekillenecektir.

Bu bağlamda günümüzde ve gelecek yıllarda dijital dünya sanat ile iç içe geçeceğine tanıklık edileceği rahatlıkla düşünülebilir. Günümüzde sanatla ilgilenen kişiler dijital kültürün son derece yaygın olduğu bir dünya içerisinde yetişmiş olmanın vermiş olduğu teknoloji kullanım potansiyellerinden yararlanmaya ve bu potansiyeli sergileme alanının her aşamasında rahatlıkla kullanabilmektedir. Aynı zamanda farklı alt yapıları olan dijital sergilerin grafik ürünlerinin ve kullandıkları teknolojilerin incelenmesi konusu üzerine bir dijital sergi çalışması yapılmıştır.

Tez genel olarak dört bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde; sergileme tasarımının temelini oluşturan öğeler sergi kavramının tanımlanması, sergi tasarımının tarihsel gelişimi ve sergileme türleri olarak beş alt başlıkta gruplanarak açıklanmaktadır.

İkinci bölümde; sergileme tasarımında kullanılan teknikler başlığı altında sergileme tasarımının görsel öğeleri, duyuşsal öğeler, sergilemede kullanılan teknolojiler, etkileşimli sistemler olarak tasarımda önde gelen konuları dört alt başlık altında incelenmiştir.

Üçüncü bölümde; ilk kısmında dijital sergiye giriş aşaması olup bu bölümde dijital serginin tarihi ve bu süreçte evrimleşmesi işlenmiştir. Dijital sergileme türleri bu türlerden çıkarılan sonuçlar ve fiziksel sergilerin dijital sergilere dönüştürülme süreci ve bunların bu alanda gün geçtikçe daha fazla yer edinmesini ele almıştır.

Dördüncü bölümde; uygulama projesi başlığı altında dijital bir sergi çalışması yapılmış bu çalışmada sergi ve grafik tasarımın temel ilkelerine vurgulanmış, çağın getirdiği teknolojinin dijital sergiye azımsanmayacak katkısı etki etmiştir.

Çalışmanın sonuç kısmında, “Sergi Tasarımının Dijitale Doğru Evrimleşen Görsel Öğeleri ve Deneyimi” başlığı altında grafik tasarımın ve sergilemenin elde edilmesi için planlanan sürecin başlangıç ve gelişim boyutları incelenerek dijital bir sergi üretilmiştir. Bunun yanında çalışma kapsamında elde edilen bilgiler serginin oluşmasında önemli bir yol olmuştur. Çalışmanın ileride hayata geçecek çalışmalar için katkı sağlamak amacıyla bir dijital serginin oluşumundaki ana unsurların her biri sırasıyla ele alınmıştır.

BÖLÜM 2

2. SERGİLEME TASARIMI

Sergileme tasarımı; sunum eyleminin interaktif bir tarzda bütüncül olarak çalışmasıdır. Sergileme tasarımının 17. yüzyıldan günümüze dek süregelen değişik yöntemlerin etkisiyle farklılaşmaya uğradığı gözlemlenebilir. Önceki dönemlerde nesnenin korunması ve sunulması amacı ile kullanılmış olsa da, günümüzde sanat, tasarım ve sergileme alanında geniş bir alan olarak faaliyet göstermektedir (Demir, 2009). Temel anlamda birçok farklı bakış açısı tarafından açıklanan sergileme, ortak paydada iletişimi paylaşmaktadır. Başka bir deyişle iletişim kavramı olarak nitelendirilen sergileme, aynı zamanda iletişimin bir aracı şeklinde tanımlanmaktadır.

Atagök, sergileme mekânlarının işlevi, izleyicilerin görmeleri ve seçmeleri amacına yönelik olarak sergilenmiş eserlerin tamamı ve bu eserlerin sergilendiği yer olarak “uygun yere koyma” anlamına gelen hem mekânla hem de nesneyle olan ilişkisidir şeklindeki yaklaşımında şu düşüncelere yer vermektedir.

Galerilerde sergilemelerin eser-mekân-izleyici arasında pek çok unsuru içerdiği düşünüldüğünde; galeri tasarımlarında ilk belirleyici olan, mekân ve işlev ilişkisini daha da genişleterek, buna nesne-nesne, mekân-nesne ve insan-nesne ilişkilerinin dâhil edilmesidir (Atagök, 2002).

Sergileme tasarımı yıllar boyunca süre gelen bir maziye sahiptir. İlerleyen zamanlarda yeni nesil tasarımın, özgün ve önemli kollarından biri olmaya başlanmıştır. Görsel iletişim tasarımının yeni bir uygulama alanı olan sergileme tasarımı; ürünlerin, eserlerin veya düşüncelerin izleyicilere sunumunun yapılması, sergileme tasarımı kapsamında görsel bildirişim süreçleri ve tanıtım düzenlemelerini içermektedir.

2.1. Sergi ve Sergileme Kavramının Tanımlanması

Sergiler ve buna benzer olan tüm aktivitelerin hepsi sergileme uzmanlarının birbirleriyle tanışma ikili ilişkiler kurmak için etkili mekânlardır ve sonuç olarak aynı şeyi ifade ederler. Bazı araştırmalara göre bilinen en eski yöntemlerden biri olan sergileme çalışmaları, M.Ö. 3. yüzyıla kadar uzanmıştır (Boyraz, 2011).

Sergilerin tarih boyunca farklı şekillerde ve mekânlarda ortaya çıktığı söylenebilir. Sergileme, kişinin olan nesnelere ve tasarımlarını sunma eylemidir. Sergileme tasarımına bakacak olursak günümüzün sunma eyleminin görsel tasarım hali ile birleştirilmiş adıdır. Sergileme tasarımcılarının görsel iletişimi ve mesajı birleştirerek içeriği, mekân ve tasarım yoluyla ilettiği gözlemlenebilir. Sergileme kültürü neredeyse insanlık tarihi kadar eskidir. Birkaç yüzyıl geriye gidildiğinde bile insanların nesnelere satmak veya sunmak için insancıl bir dürtü ile çevrelerini kullanmaya başladıkları söylenebilir. (Çalışkan, 2016).

Sergileme; anlatılmak istenen, odaklanılmak istenen konuya, ulaşılmak istenen insanlara ve sergide olan eserlerin önemine göre farklılıklar gösterir. Sergileme tasarımı mekâna göre veya eserlerin nasıl bir tasarım uyumu içerisinde sergileneceğine göre değişir. Sergileme biçimlerinin belirlenmesi ve yukarıdaki gibi tasniflenmesi, sergi organizatörlerine büyük kolaylık sağlar. Sonuç olarak; sergilerin birbirinden farklı sunumlarla ayrılması, eserin çok farklı boyutlarda değer görmesi, ulaşmak istediği kitleye daha iyi aktarılması bunun üzerine sergilerin anlaşılabilir olabilmesi yani hedefin birden çok yönlü olarak izleyiciye aktarılması açısından kolaylık sağlar.

Sergileme Tasarımının Tarihsel Gelişimi

Sergi tasarımının gelişim süreci, yüz yıllardır insanlığın getirmiş olduğu yeniliklerden ilerlemiştir. Sergi mantığı daha benimsenmeden önceki zamanlarda genel anlamda toplumlar kendileri için önemli olan eşyaları, kendileri için kutsal saydıkları yerlerde toplamışlardır. Avrupa'da değerli eşyaların veya nesnelere güvenliği için sıklıkla tapınaklara emanet edildiği, Avrupa ve çevresinde kutsal saydıkları yerlerin hazinelerini ve dinsel nesnelere toplandığı bilinmektedir (Çolak, 2011).

15. yüzyılda Avrupa'da Rönesans döneminde; İtalya başta olmak üzere Rönesans dönemindeki sanatçıların yapmış olduğu eserler yavaş yavaş koleksiyon değeri görmeye başlamıştır, bu da dönemin sanat anlayışının ve galerilerinin kurumsallaşmalarına neden olmuştur (Çetin, 2015).

16. yüzyılda ticaretin gelişmesi ile varlıklarını daha güçlü hale getiren insanlar sanatçıların eserlerini satın almaya başlamasıyla koleksiyonculuk algısı toplumda gelişmeye başlamıştır. Toplanan eserler kişilerin özel koleksiyonu olduğu için halka açılması durumunda müzeciliğin ve sergilemenin gelişim sürecinde çığır açtığı söylenebilir.

1581’de Floransa’da sınırları içerisinde varlığını sürdüren en etkin ailelerden biri olan Medici ailesi sahip olduğu maddi güç ile sanat ve sergileme konusuna egemenliğini başlatmıştır. Medici ailesinin Floransa’da yaşamış üyelerinden, bankacı ve siyasetçi olan Büyük Cosimo 1440’larda inşaatını bitirdiği Uffizi Sarayı’nın (Görsel 2.1) ikinci katını, ressam Giorgio Vasari’nin Medici ailesinin özel koleksiyonunu sergilemesi için düzenlemesi günümüzdeki anlamıyla bilinen ilk sergileme mekânıdır (Artun, 2009).



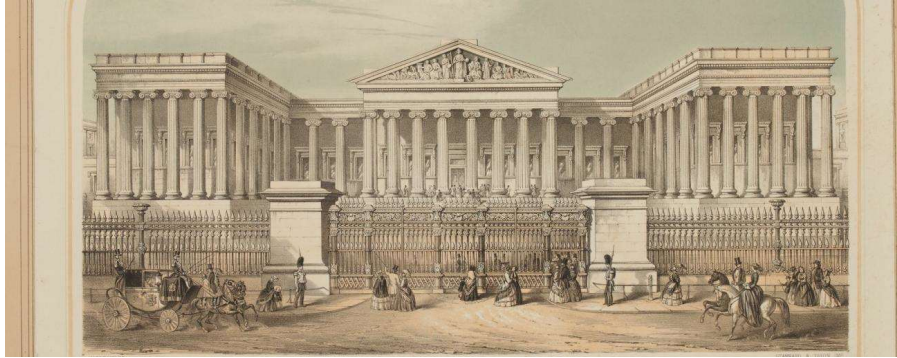
Görsel 2.1 Uffizi Galerisi (İtalya, Floransa)

<https://www.uffizi.it/en/artworks/ll-palazzo-degli-uffizi>

Sergileme tasarımının 17. Yüzyıldan güncel sergilere uzanan alışılmışın dışında olan düzenlemelerin etkisiyle farklılığa uğradığı gözlemlenebilir. Eski

zamanlarda eserleri savunma veya sunulma amacıyla kullanılsa da şimdiki zamanda modern sanat ve tasarım alanında aktif olarak fazlaca faaliyet göstermektedir. Bunlara örnek olarak Güler'in aşağıdaki alıntısını örnek verilebilir.

İnsanlar dünyayı dolaşmaya ve özel koleksiyonlarını sergilemeye başladıklarında, 17. yüzyılda merak dolapları resmileştirilmiştir. İnsanlar genellikle sürükleyici ortamlar olarak nitelendirilen dünyanın her yerinden nesnelere özel olarak sergilemeye ve sınıflandırmaya başlamıştır. 1700'lü yılların başlarına doğru tasarım merkezli alanlar geri planda kalarak insanla birlikte olan, paylaşmayı seven, eğitici ve öğretici tasarım şekillerini ön plana çıkmaya başlamıştır. Sanat ile ilgili alanların kendine yer bulamadığı dönemlerde kişiye ait ve ayrıcalıklı koleksiyonlar sadece müzayedeler vasıtasıyla izlenebilmiştir. Sanatın içinden olan insanlar, uğradığı bu mekânlarda sanat adına önemli olan eserleri görebilmişlerdir. Akabinde dönemin önemli yaşam ve ibadet yerleri, mozaiklerin ve resimlerin sunulduğu bir müze gibi çalışmaya başlamıştır. Bunlardan ilki 1759 yılında Londra'da açılan Britanya Müzesi (Görsel 2. 2) ve ikincisi 1793'te Paris'te açılan Louvre Müzesi'dir (Görsel 2.3). Louvre Müzesi, 12. yüzyılda kent kalesi olarak yapımı tamamlanmış, 14. yüzyılda V.Charles için saray haline getirilmiş ve 18. yüzyılda günümüzdeki gibi müze halini almıştır (Güler, 2008).



Görsel 2. 2 British Museum (İngiltere, Londra)

<https://www.britishmuseum.org/about-us/british-museum-story>



Görsel 2.3 Louvre Museum 1865-1880 (Hollanda, Amsterdam)

<https://artsandculture.google.com/asset/gezicht-op-de-arc-de-triomphe-du-carrusel-met-het-louvre-op-de-achtergrond-quinet-achille/7wFkXXaMIKQ1pw>

1800'lü yılların sonlarında ticari sergilerin yaygınlaşması ile sergileme tasarımında yeni fikirlerin doğuşu yaşanmaya başlamıştır. 1900'lü yıllarda reklamcılık alanlarının vizyonu ile gösterim şekillerine kattıkları farklılıklarla sergileme alanlarında çizgi, renk, hareket gibi örgün öğelerin ön planda olması yeni fikirlere sıcak bakmaya neden olmaktadır (Çolak, 2011). Sergileme duyguyu ve iletişimi çoğaltarak genellikle esere olan ilgiyi fazlalaştırır, sohbet anındaki eser ile olan bağı geliştirir, güçlendirir. Sergiler halk üzerinde farkındalık yaratarak, eğitsel yardım sağlamak amacını taşır.



Görsel 2. 4 Londra Sergisi (London Expo)

<https://collections.vam.ac.uk/item/O85637/the-transept-from-the-grand-print-mcneven-j/>

Görselde de (Görsel 2. 4) görülebilen gibi sergi anlamı; eserleri sunan ve sergi mekânına uygun bir şekilde konumlandırılarak sunmaktır. Günümüzde müze kavramı, sergilenen her eserin hikâyesini anlatan ve onunla duygu bütünlüğü yaşayan, insanların bu alanda gelişmesini sağlayan kurumdur (Harmankaya, 2018).

Sergileme tasarımı türlerinin, birbirlerine yakın olsalar da zamanla kendi içlerinde ayrışmalar olduğunu görülür. Bu durumun sergileme tasarımının birçok yeni ortamlarda kullanıldığına işaret ettiğini görülür. 2000 yılından sonra süratle büyüyen teknoloji birçok alanda olduğu gibi sergi ve müzecilik alanlarında da farklılıklar yaratacak büyüklükte değişikliğe sebep olmuştur. Alışlagelmiş sergileme mantığı teknoloji sayesinde, sanatın farkını başka bir boyutta ortaya koymayı başarmıştır. Bu bağlamda tüm değerler yeniden yorumlanır hale gelmiştir (Çolak, 2011).

Sergileme tasarımı gelişmekte olan bir tasarım disiplindir. Teknolojik gelişmeler doğrultusunda tepki göstererek iletişim yaklaşımlarını genişletmiştir. Müzelerin ve sergilemelerin hem doğrudan hem de dolaylı yoldan etkileyen Evrensel

sergiler veya günümüze ulaşan şekliyle Dünya Fuarları (World Expo) insanların ilgilerini çekmeye yönelik sergilemeleriyle vitrinlerini de etkilemiştir.

1851 Londra Evrensel Sergisi'nin gördüğü ilginin devamlılığını sağlamak için kurulan South Kensington Museum, şimdiki ismi ile Victoria & Albert Müzesi (Görsel 2.5), koleksiyonları toplumun bilinçlenmesine hizmet etmek için tutmak ve sergilemek gibi görevin ilkinin gerçekleştirmiştir. Bu müze toplumun yönlendirilmesi ve müzelerin kurumsallaşmasının ilk örneklerindedir. Sergilemesinde yoğunluk, fazlalık, sergilemedeki eşdeşlik gibi günümüzde monotonlaşan düzenlemelerden yola çıkmış olsa da aşağıdaki görselde de görüldüğü gibi çağının ilerisinde ve bilimsellik açısından 19. yüzyılın müze sergileme tipini yansıtmaması açısından da çok önemli bir yerdedir.



Görsel 2. 5 Victoria/Albert Müzesi (Victoria & Albert museum)

<https://www.vam.ac.uk/info/about-us>

20. yüzyılda ise müzelerde binaların mimari vurgusu veya sergileme düzenlemeleri göze çarpmaya başlamıştır. Sergilerin sadece koleksiyon veya sunumdan oluşan alanların olmadığı, eserlerle bağlantılı söylemlerin de dâhil edilmesi ile sunma eylemi zenginleştirilmiştir. Aşağıdaki görselde (Görsel 2.6) olduğu gibi Londra Bilim Müzesi'nde ışıklandırma, mobilyalar, renkler, grafik anlatımlar ve teknolojinin her alanda aktif kullanımı; sergilenen ürünün koleksiyon düzenlemesinin ötesinde olduğunu ve kurgusal öğelerle tasarlanmasının önemini gözler önüne sermiştir.



Görsel 2. 6 Londra Bilim Müzesi (İngiltere, Londra)

<https://learning.sciencemuseumgroup.org.uk/resources/mathematics-the-winton-gallery-guide/>

Sergileme tasarımları birçok sektörde kendine yer bulabilmektedir. Devamlı veya süreli olarak ikiye ayrılabilen; yapısı ve detaylarına göre de farklılık gösteren sergileme tasarımlarından devamlılığı olan sergiler genelde müzelerde daha sık rastlanırken, geçici sergiler çoğu zaman sanat galerilerinde izlenmektedir.

Bölüm kapsamında aktarılan bilgiler, sergilemelerin tarihsel süreçteki gelişimini açıklamaktadır. Sergileme anlayışı olarak aktarılan bilgiler doğrultusunda gösterme eyleminin koleksiyonculuk, müze ve sergileme türlerinin ifadelerinin kaynağını oluşturduğu vurgulanmaktadır. Müzelerin vitrini olan sergiler, bir depo görüntüsünden çıkarak iletişimin önce geldiği, esnek, ulaşılabilir bilgi aktarımı sağlayan düzenlemeler haline gelmiştir. Sergileme mekân tasarımında da aynı şekilde, müze sergileme sistemlerinde değişimi zorunlu kılan sebeplerden ötürü farklı yaklaşımlar ortaya çıkmaya başlamış. Bu yaklaşımlar da müze sergileme mekân tasarımlarını etkilemeye başlayarak, 21. yüzyılda çok farklı mimari tasarımlar kullanılarak oluşturulan müze sergileme mekanları yaratmıştır.

2.2. Sergileme Türleri

Sergileme türleri, kendi içerisinde “estetik sergileme ve duygusal sergileme” şeklinde ikiye ayrılmaktadır. Estetik sergilemelerin amacı, güzellik olgusunun ne olduğu ve güzelliğin kabulü teorisi şeklinde düşünülen estetik değerlerin yakalanmasıdır. Duygusal sergilemelerde ise izleyicilerin duygularının uyandırılması noktasında gelişen sergilemeler olarak gelişim göstermektedir (Poyraz, 2008). Sergileme türleri, izleyicilerin profillerine ve eserlerine dayalı olarak ayrıştırılmış ve bunlara ek olarak sergilemelere yönelik olarak oluşturulan sınıflandırma önerileri olmaktadır. Sergileme türleri konusunda tanımlama yapan önermelerin bazıları da şöyledir; Hissi Sergilemeler, Öğretici Sergilemeler ve Eğlendirici Sergilemeler (Atasoy, 1999). Sergilemeler, içerik ve ziyaretçi sınıflamasına göre ayrılabilir. Böylece yönetsel anlamda, temelinde bilgilendirme ve eğlendirme olan; sınıflandırma, içeriklerin ve sergileme bölümlerinin planlamasına etki edendir.

Hissi sergilemeler de bir konu ele alınırken, ziyaretçide ulaşmak istenilen hislerin üzerinde bir etki yaratmak için düzenlendiği görülür. Hissi sergilemeler, mekân ile ziyaretçileri ortak bir paydada buluşturarak beklentileri karşılamak amacıyla yapılan sergiler şeklinde tanımlanabilir. İzleyiciler üzerinde bırakılan duygusal açıdan etkileyici olması, sergiyi başarılı sonuçlara ulaştırır.

Eğlendirici sergilemelerin ise içerikleri ile eğlendirmenin yanı sıra etkileşimli uygulamalar ile ziyaretçilerine farklı deneyimler de yaşatan bir sergileme türü olduğu ifade edilebilir (Atasoy, 1999). Ziyaretçiyi eğlendirmek ve etkileşimde bulunmasını sağlamak amacıyla yapılan sergilemeler, farklı bir deneyim yaşatarak ziyaretçilerin sergi mekânında daha uzun ve etkili vakit geçirmelerini sağlamaktadır.

Öğretici sergilemeler; bilgilendirmeyi ve eğitim öğretimi konu alan sergi türleridir. Temelinde nesnenin kendisinin ikinci planda kalıp nesneye dönük bilgilerin üzerine yoğunlaşmaktadır. Asıl hedef bilgilendirilmesi ve nesnelerin yorumlanmasıdır. Eğitim açısından da oldukça önem arz eden bu sergilemelerin, bir sistemin içerisinde tasarlanması durumunda ziyaretçilerin ilgilerini ciddi oranda çekmeyi başarabilmektedir (Boyraz, 2008).

Özetleyecek olursak sergileme türleri, izleyici kitlesi ve eserlerin saklanabilir niteliklerine göre ayrıştırılmış önerileridir. Bu ayrıştırılmalar zaman zaman serginin yapıldığı müzenin kendi çıkarları için olurken, kimi zamanda izleyici veya eser odaklı

olmaktadır. Bundan dolayı sergileme türleri; tarihi, ticari, sanat, mimari ve müze sergilemeleri olarak da kendi içinde de birçok kollara ayrılmaktadır (Demir, 2009).

2.2.1. Tarihi Kent Sergilemeleri

Sergi ve sergileme birbirini tamamlayan ve müzecilik işlevinin temelini oluşturan olgulardır. Sergi; nesnelerin veya varlıkların sunulmasını anlatırken, sergileme; mimari boyut da içerir. Tecrübeli bir tasarım grubunun, şehirlerin kendine özgü değer ve kültürlerini etkili tasarımlarla insanlara sunması, kenti bir başka kentten ayırır ve o kentin daha zengin bir hale dönüşmesini oldukça hızlandırır.

Kent sergilemeleri, kent kimliği ile kentlilik bilincinin gelişmesine yardımcı olan yapılardır. Kent içerisinde hayatını sürdüren farklı etnik köken, din, kültür ve başka yaşayış biçimlerine sahip kişilerin bir arada olduğu bu kültürleri bir sivil toplum platformu oluşturmak ve sahip oldukları mirasları korumak maksadıyla kentliler tarafından oluşturulan, kültür merkezleri haline getirilerek ön plana çıkarma çalışmalarıdır (Demir, 2009).



Görsel 2. 7 Casa Mila (İspanya, Barcelona)

<https://architectuul.com/architecture/casa-mila>

“Tarihi kentler sergilemeleri, kenti mimari ve doğal çevresi ile tanıtmayı hedefleyen, geniş alan sergileme çeşididir” (Erbay, 2011, s. 9). Yukarıdaki görselde (Görsel 2.7) geçmişi bakımından zengin ve renkli bir ülke olan Barcelona’daki Gaudi tarafından yapılan Casa Mila, Erbay’ın bu tespitini destekler niteliktedir. Tarihi kent sergilemelerine Türkiye’den de örnekler verecek olursak; Safranbolu, Cumalıkızık gibi tarihi yaşanmışlıkları ve tasarımları ile ön plana çıkan kent sergilemelerine sahiptir. Aşağıdaki görsellerde (Görsel 2.8), (Görsel 2.9) Unesco dünya miras listesinde yer alan bu iki değerli tarihi kent sergilemesi bulunmaktadır. Bir kentteki müzenin kentin geçmişten günümüze uzanan tarihsel sürecini, o kentte yaşayan insanların günlük yaşantılarını, geleneklerini ve bunların dönüşümlerini de içeren birçok açıdan kültürel mirasını da yansıtabilecek şekilde kurgulanması gerekmektedir. Daha geniş perspektiften bakıldığı zaman mekânın ve objelerin birlikte sergi olabileceği de anlaşılmaktadır.



Görsel 2. 8 Safranbolu (Türkiye, Karabük)

<https://whc.unesco.org/en/documents/131119>



Görsel 2. 9 Cumalıkızık (Türkiye, Bursa)

<https://whc.unesco.org/en/documents/129875>

Türkiye’de ise kentsel sergileme anlayışının; öncelikle tarihî ve kültürel mirası korumayı amaçlayan, “modern bir kurum” olarak ortaya çıktığı söylenebilir. Müzenin markalaşma sürecinde olduğu ve beraberinde Türkiye’de müzecilik hareketlenmelerinin şekillenmesini etkileyen iki etkili kavram, “koruma” ve “modern bir kurum olma” algıları vurgulanmaktadır (Yaşayanlar, 2018).

Tüm bu söylemler ve görseller göz önünde bulundurulduğunda; iletişim alanında sosyal çabalara ve iletişime önem verilen bir kent için sergileme tasarımının dikkate alınması oldukça önemlidir. Bu nedenle, sergileme tasarımı temel bilgi ile insan arasındaki iletişimi sağlaması, sosyalleşmeyi ve çağdaşlığı bilinç olarak oluşturması açısından etkili bir araçtır.

2.2.2. Ticari Fuar Sergilemeleri

Endüstriyel fuar sergileri veya ticari sergiler olarak bir ürünü ya da eseri tanıtmak ve satış yapmak amacı ile hazırlanan sergileme türüdür. Bir ürünü tanıtmak, pazarlamak veya satışını yapmak için hedef kitlenin ilgisini çekecek ve sergilenen

ürünü pazarlamaya yönelik çalışmalarla ürün veya hizmetin ticari olarak tanıtımını sergilemektir. (Deniz, 2008).

Fuarlar sergileme tasarımının en yaygın kullanıldığı alanlarından biridir. Fuarlar günümüzde tecimsel ve tecimsel olmayan ürünlerin belirli bir alanda bir arada sergilenmesinin geldiği en son noktadır (Turgut, 2002, s.181).

Yukarıdaki alıntıdan yola çıkılarak fuar sergilemelerinin amacının ticareti geliştirmek ve satışları daha fazla alıcıya ulaştırmak olduğu söylenebilir. Üretim firmalarını, satışçıları ve sağlayıcıları dönemsel olarak bir araya getiren organizasyonlardır. Aynı zamanda aşağıdaki görselde (Görsel 2.10) görülebilen gibi burada öncelikli hedef satış olmasına rağmen, yeni ürün tanıtımı yapma, markalaşma veya marka algısını değiştirme fırsatı doğar. Bu tarz ticari fuar sergilemeleri şirketlere ve müşterilere farklı tarzlarda deneyim ve fırsatlar sunmaktadır.



Görsel 2.10 Cenevre Otomobil Fuarı (İsviçre, Cenevre, 2008)

<https://www.gims.swiss/gims-media-days>

2.2.3. Sanat Galerileri Sergilemeleri

Sanat galerisi sergilemeleri çerçevesinde, iki ve çok boyutlu veya enstalasyon gibi birbirinden farklı yapıtların belli olan bir zaman diliminde kadro alabilmeleri mümkündür. Bu sanat eserlerine konu bağlamında görsel ve açıklamalı olarak değinilmiştir. Sanat galerisi sergilemeleri, sanatçılar ve ziyaretçiler için ilgi çekici, eğitici bir etkinlik oluşturmaktadır. Sanat galerileri, sanat dünyası daha ulaşılabilir

kılar. Geleneksel olarak ise sanat nesnelerinin izleyicilerle buluştuğu alan olarak tanımlanabilir (Ayan, 2003).

2 boyutlu tasarımları en basite indirgemiş şekilde açıklamak gerekirse, çizgi öğelerinin birleştirici şekilde kullanılmasıdır. Bu tasarımlar bütünlük, farklılık, düzen, etkili, denge ve şekil ilişkisi gibi tasarım temellerini çizgi, renk, değer gibi farklı görseller aracılığıyla ifade eder (Görsel 2.11).



Görsel 2.11 Sean Kelly Gallery 2D (ABD, New York, 2020)

<https://www.skny.com/artists/hugo-mccloud>

3 boyutlu tasarımların en önemli etkileşimleri malzemeler ve fiziksel alanlardır. 2 boyutlu tasarımlarda kullanılan prensiplerin denge, hacim, kütle, renk vb. görsel unsurlarla ifade eden tasarımcı 3 boyutlu tasarımda ise tasarım prensiplerine mekân ve derinlik ekliyor.

3 boyutlu tasarımlarda ışık, düzlem, form, doku konularının da incelenmesi söz konusudur. 3 boyutlu tasarımlara örnek vermek gerekirse; mimari modeller, seramikler, figüratif/figüratif olmayan heykeller, metal işler, moda, mücevher gibi yaklaşımlar bulunmaktadır (Görsel 2.12).



Görsel 2.12 Yuki Matusueda, Yerinde Duramayanlar 3D (Japonya, Tokyo, 2013)

<https://www.yuki-matsueda.com/works.html>

Enstalasyon sözlük anlamıyla “Yerleştirme Sanatı” olarak bilinir. Alışılmış sanat eserlerinden farklı olarak serginin yapıldığı yeri de sergi içinde kullanarak yapılan farklı bir sanat çeşididir. Sergi ziyaretçileri bu sergileme tekniğinde ön plana çıkmaktadır. Enstalasyon sanatı için sergi mekânının açık, kapalı gibi ayırt edici bir özelliği bulunmasına gerek yoktur. Enstalasyon sergilerinde odak nokta mekândır. Mekânın net şekilde kullanılabilirdiği mimari ve iç mimari önemi yadsınamazdır.

Enstalasyon sergileme her çeşit ürünün kullanılmasına imkân vermektedir. Ses, resim, heykel, ışık, video vb. birçok ürünü enstalasyonun sanat malzemesi olarak kullanabilir. Aşağıdaki görselde de görüldüğü gibi (Görsel 2.13) sanat sergilemede kullanılan çeşitli malzemelerin sayesinde izleyicilerin yalnızca gözüne değil farklı duygularına da hitap edilebildiğini gözlemlemekteyiz.



Görnel 2.13 Henrique Oliveira (Fransa, Paris, 2015)

http://www.henriqueoliveira.com/portu/comercio2_i.asp?flg_Lingua=1&cod_menu=5&cod_Artista=7&cod_Serie=54



Görsel 2.14. Kale Tasarım ve Sanat Merkezi, Karma(şık) Sergi (Türkiye, İstanbul)

<https://sanatokur.com/farkli-disiplinlerden-sergi-karmasik/>

Görselde (Görsel 2.14) Kale Tasarım ve Sanat Merkezi'nin ev sahipliği yaptığı, Kale Grubu ve İstanbul Kalkınma Ajansı'nın "Karma(şık)" sergisi kapsamında farklı sanat disiplinlerine odaklanan Karma Sergi' ye ait görüntüler yer almaktadır. Grafik tasarım ve sanatın tüm alanlarında ürettiği işler sergi mekânı ve sergileme tasarımlarına uygun olarak; çini seramik ortada, resim ve fotoğrafçılık eserlerini duvarlara asarken üç boyutlu nesne tasarımlarını da kioskların üzerinde sergilenmektedir.

2.2.4. Mimari Anıt Sergilemeleri

Türk Dil Kurumu'na göre anıt, ciddi bir durumun veya önemli bir insanın gelecek yıllar ve tarih boyunca hatırlanması için yapılan oldukça büyük sembol niteliğinde yapılardır. İnsanlardaki anıt dikme ve onu sergileme içgüdüsünün çok eskiye dayandığı anlaşılıyor. Yüzyıllar öncesinde yapılan ve sayısı oldukça fazla olan anıtların günümüze kadar gelmiş olduğu söylenebilir. Anıtlar bir olayı anlatan veya bir dönemin sembolü olarak yaratılmış mimari eserler, yapılardır. Her birinin anlamı

zaman içerisindeki dönemsel olaylardan dolayı değişime uğrayabilmektedir (Peyzax, 2017).

Genellikle mimari anıtların kabartma ve heykel grupları ile süslediği görülebilir. Mimari anıtlar birçok anlam içeren yapıtlardır. Bu eserleri birkaç örnekte anlatmak gerekirse Orta Çağ'daki Gotik anıtlarının sıklıkla dini motiflerden oluştuğunu, Rönesans Çağ'ındaki yapıtların özellikle heykelli mezar anıtlarına özen gösterildiğini ve günümüzde savaş anıtlarının en başta geldiğini söylenebilir (Bayar, 2011).

Dünyada en yaygın olarak sergilenen anıtlar arasında savaşta ölen askerler için dikilen anıt bilinmektedir. Bunlara her dilde Meçhul Asker anıtı denir. Aşağıdaki görselde görülebilen gibi (Görsel 2.15) Eski Roma mimari anıtı Zafer Takı şeklindedir. Bu anıt hem mimari açıdan hem de kültürel açıdan sergilenen önemli eserlerdendir. 2018 yılında Unesco dünya mirası listesine giren aşağıdaki görselde (Görsel 2.16) yer alan Göbeklitepe Türkiye'nin sahip olduğu mimari anıtların başında gelmektedir.



Görsel 2.15 Titus Takı (İtalya, Roma)

<https://archives.saltresearch.org/handle/123456789/89563?locale=tr>



Görsel 2.16 Göbeklitepe (Türkiye, Şanlıurfa)

<https://artsandculture.google.com/asset/g%C3%B6bekli-tepe%E2%80%99s-circular-temples-g%C3%B6bekli-tepe/mQGTILn3iOm5gw>

2.2.5. Müze Sergilemeleri

Müzeler tarihe tanıklık etmiş, toplumun gelişmesine katkı sağlayan öğeleri; toplayan, koruyan, gelecek nesillere aktarılmasını sağlayan ve halka açık olmasıyla paylaşımcı ve eğitici kurumlardır. Müzelerin kuruluş amacı eserleri sergilemekten çok kormaktır. Bu koruma görevini yerine getirebilmek için çevre koşullarının sergilenen ürünlerde bozulmaya yol açmayacak şekilde olması gerekmektedir. Bu koşullar kimyasal, fiziksel ve biyolojik olarak sınıflandırılabilir. Uygun hava, sıcaklık, nem koşulları göz önüne alınarak müzelerde sergileme tasarımları yapılmaktadır. Orjinal eserlerin korunmasında tüm bu koşullara ek olarak vitrin de kullanılmaktadır.

Müze sergilemeleri müzenin gerek mimari yapısına gerekse koleksiyonuna göre kendine has özelliklere sahiptirler. Müze sergilemeleri müzenin türüne, hedef kitle profili, koleksiyon içeriği, vermek istediği mesaj, etkileşimi ve deneyimi ile çeşitlilik göstermektedir. Örneğin Osmanlı döneminden kalma eski bir bina “ev müze” haline getirilip sergilenabilir ve dönemine uygun hale getirilebilir. Kendi başına müze

olarak düşünölen yapılarıda, örneğın Ayasofya’da teşhir daha çok yapının kendisinde yoğunlaşır. Eski yapıları müzeye çevirmek zordur çünkü yapının mekânlarında değışiklik yapılamaz ya da kısmen yapılabilir ve sergilenecek eserleri de yapıya uydurmakta güçlük çekilir. Ancak yeni oluşuma girmiş müzelerde dikkat edilmesi gereken bazı noktalar vardır. En önemlisi ise bölgenin coğrafi şartları, iklimi ve sergilenecek eserlerin niteliğine göre mekân planlanmalıdır. Geçmişe bakılırsa 1950, 1960’lı yıllarda Türkiye’de "tek tip müze" anlayışı" olduđu gözlemlenir. Benzer tip ve mimari yapıda müze binası ihtiyaç görölen yerlerde oluşturulmuştur. (Temür, 2020).

Müze imar politikasına bakıldığında; her bölgenin iklimi, coğrafi yapısı ve eser grupları farklı olduğundan müze inşaatında da bu koşullar farklılık göstermektedir. Yeni bir müze inşa edilirken bölgenin kültürel yapısı ve malzemesi gibi birçok önemli unsur göz önünde bulundurulmalı, alt yapı raporlamaları ve müze sergilemelerine uygun şartlara göre oluşturulmalıdır. (Temür, 2020).

Yeni bir müze inşa edilirken en önemli hususlardan biri de müzedeki eserler ve bu eserlerin hangi yöntemlerle sergileneceğidir. Müzenin barındırdığı eserlere bakılarak bir proje geliştirilmeli ve mekânlar eserlerin boyutlarına göre imar edilmelidir ve imar planı ağırlıklı olarak sergilemeye yönelik olmalıdır. Ayrıca müzeye ulaşım ve güvenlik, iç mimaride de aydınlatma, ses düzeni, havalandırma gibi hususlara dikkat edilmelidir (Temür, 2020).

Bu bilgilerden yola çıkarsak sergileme tasarımları, müzeler için çok iyi bir iletişim aracı olarak kullanılmaktadır. Sıklıkla müzelerdeki yönlendirme tabelalarının da sergilemenin bir bölümü olduğü gözlemlenebilir. Müzelerin içeriğine bağılı olarak konseptler değışkenlik gösterebilir.

Bu açıklamalara örnek vermek gerekirse; 5 ile 15 yaş grubu ile ilgili bir müze sergilemesi hazırlanırken kullanılan adımlar daha eğlenceli ve hareketli tasarlanırken, askeri bir müze daha kurallı bir çerçeve bakış açısı ile tasarlanmaktadır. Müze sergilemeleri hem eğitici hem de öğretici sergiler olmaları ile beraber, reklam sergilemelerinde aktarmak istenilenden farklı olması nedeni ile teknik olarak ayrı tutulur. Erkmn, müze sergilerinin diğser sergilerden farkını anladığı zaman müze tasarımını örnekleyerek, hem görsel (Görsel 2.17) hem de yazı olarak şu şekilde açıklar.

Burası bir müze olmalıydı. Çok boyutlu ürünlerin az olduğü, hemen hepsinin iki boyutlu resim, çizim, belge ve yazıdan oluştuğü bir malzemeyi sergilemenin müzece dili bulunmalıydı. Bir müze ile bir sergi arasındaki, kalıcı olanla geçici

arasındaki ayrımın belirleyicisi olan bu dil, mekân kurgusundan sergileme tasarımına, aydınlatma anlayışından malzeme seçimine kadar yapılan her şey hem kendisinin hem birbirleriyle ilişkisinin görsel yapısıyla oluşmalıydı (Erkmen, 2004, s.65).



Görsel 2.17 Osmanlı Bankası Müzesi, Bülent Erkmen (Türkiye, İstanbul)

<https://saltonline.org/tr/1694/osmanli-bankasi-muzesi-koleksiyonu>

Sonuç olarak bu çağda müzelerde sergilemeler sadece bir bina ya da koleksiyon değildir. Müzeler tarihe tanıklık eden ve önem taşıyan öğelerin başta korunması amacıyla yola çıkarak, sergilenmesine olanak sağlayan, halka açık yapısıyla da toplumla paylaşılması ve eğitici rol üstlenmesinde etki eden yapılardır. Müzeler, tüm bu işlevleri kapsayan birer kültür merkezi veya kompleks olarak adlandırılabilir.

BÖLÜM 3

3. SERGİLEME TASARIMINDA KULLANILAN TEKNİKLER

Günümüzde sergileme tasarımında kullanılan teknikler olarak geleneksel yöntemlerden geçiş yaparak teknolojik araçlardan yararlanıldığı ve etkin kullanıldığı zamanlarda olunduğu söylenebilir. Algıya etki edebilecek, onu göz önünde olmasını sağlayabilecek nesnenin ya da olgunun kendi başına farklılık yaratabileceği durumda olmasının en önemli sebeplerinden bir tanesi de sergilemede kullanılan tekniklerdir (Erbay, 2004).

Sergileme; tasarımın ve mekânın, ziyaretçisinden bağımsız olarak düşünülmesini desteklerken; tasarım ve sergileme tekniklerinin ziyaretçinin bütün eserleri bağımsız ve birlikte algılayabilmesini sağlar.

3.1.Sergileme Tasarımının Görsel Öğeleri

Günümüze kadar geliştirilen sergileme tasarımları düzeninde, sergilenen sunuş biçimi insanların beğenisine ve görsel algılarına hitap edecek şekilde düzenlenmiştir. Eserlerin sağlıklı görülmesini sağlayabilmek için sergilenen eserlerde bu tür düzenlemeler yapılmıştır.

Sergilemede görsel tasarımın önemini vurgulamak açısından Erbay'ın söylemi örnek olarak verilebilir.

“Geleneksel gösterim tekniklerinde anlatımı kuvvetlendirmek ve her yaşta izleyici kitlesinin ilgisini uyandırabilmek için diatomalı gösterimler, maketler, mankenler ve mummyalı gösterimlerden de yararlanılabilmektedir” (Erbay, 1999, s.47)



Görsel 3.1 SAHA Studio, Border of Time (Türkiye, İstanbul, 2018)

<http://www.saha.org.tr/public/projeler/saha-neues-museumdaki-sergi-kapsaminda-ahmet-dogu-ipekin-uretilen-yayinina-destek-verdi>

Sergileme tasarımı tüm anlatımlardan da anlaşıldığı gibi çok planlı projelerdir. Sergileme tasarımının yolculuğuna bakıldığında ürünler, ilk fikrin ortaya çıkmasından sonuçlanana kadar pek çok tasarımsal aşamadan geçmektedir. Bu tasarımsal aşamalardan biri olan görsel öğelerin seçimi çok kritik bir öneme sahiptir. Sergileme tasarımında kullanılan görsel öğeler aktarılmak istenen hisle uyumlu bir şekilde tasarlanarak, sergi atmosferi ile birleştiğinde ziyaretçilerin aklında kalan bir serginin ortaya çıkması kaçınılmaz olacaktır. Yukarıdaki görselde (Görsel 3.1) görülen “Border of Time” sergisinde zaman kavramına odaklanan sanatçı Ahmet Doğu İpek, sergi tasarımında görsel öğeler kullanılarak izleyiciye aktarılmak istenen hissi pekiştirilmiştir.

3.1.1. Uyum

Genel anlamda sergileme tasarımının, büyük ölçekli alanlarda görülen ve daima birbirinden benzersiz yapıtlar çıkartan ama aynı zamanda birbirleri ile her zaman bir uyum içerisinde olan durumlar olduğunu görürüz. Uyumda ana kriter

serginin sahip olduđu ürünler ve işlenecek konusudur. Öncelikle sergilenecek olan ürünün ne olduđu bilinmelidir (Çayırılı, 1996).

Sergilemenin ilkeleri olarak vurgu, zıtlık, denge, harmoni, oran, ritimden bahsedilebilir. Bu ilkeler sergilerde izleyicinin odaklanması kolaylaştırır, aktarılmak istenilen duyguya netlik kazandırır ve sergilenen öğelerin dikkat çekici olması sağlamaktadır. Sergileme ilkelerini kullanırken sanatçı burada hem sergilenen ürün hem sergi mekanı hem de aktarılmak istenen duygu ile uyum ve ahenk içinde olmalıdır.

Sergi salonlarının uyum kazanması, iç düzenlemeler ve bu birimlerin diğere birimlerle bağlantıları planlamada çözülmesi gereken sorunlardır. Sergi salonlarında genel anlamdaki uyumunun bağlantılı olan durumları, sergilenecek eserlerin her işlevinde gerekli sirkülasyon alanları ve konunun işleniş tarzı ile bağlantılıdır (Çayırılı, 1996). Sergi salonlarının, özellikle zaman (sıkılma süresi) unsuru göz önüne alınarak bir araya getirilmesi gerekir. Konu farklılığı olan sergi salonları arası geçişler vurgulanır. Örneğin; aşağıdaki görsellerde yer alan (Görsel. 3.2), (Görsel 3.3) İstanbul Modern sergi alanlarının kendi içerisindeki uyumu ve geçişlerinde sahip olduđu renk uyumu, birbirini tamamlayan eserlerin devamlılığı ve bakıldığında ziyaretçiyi yormayan bir düzen içerisinde olduğunu böylece ziyaretçinin hem diğere öğelere hazırlanmasını hem de dinlenmesine olanak sağlanır.



Görsel 3.2 Koleksiyon Sergisi, İstanbul Modern (Türkiye, İstanbul)

https://www.istanbulmodern.org/tr/sergiler/sanal-turlar/koleksiyon-sergisi-sanal-tur_3163.html



Görsel 3.3 Selma Gürbüz: Dünya Diye Bir Yer, İstanbul Modern (Türkiye, İstanbul)

https://www.istanbulmodern.org/tr/basin/basin-bultenleri/selma-gurbuz-dunya-diye-bir-yer-sergisini-sanal-turla-kesfedin_2926.html

Konu bağlamında sergi mekânı, uyumlu ve etkileşimli bir mekân formu olarak tanımlanabilir. Dornie, kaliteli bir anekdotun okuyucuyu son derece etkilediği gibi uyumunu ve atmosferini iyi yansıtan bir sergileme tasarımının da ziyaretçiyi son derece etkileyeceği belirtmiştir (Dornie, 2006).

3.1.2. Atmosfer

Sergi tasarımları adına çoğu zaman arka planda kalmış diğer uğraş noktası ise atmosfer tasarımıdır. Tezin ilk kısımlarında da değinildiği üzere sergi ile uyumlu atmosferde gerçekleştirilmeyen bir sergi ya da eser ziyaretçinin ilgi odağı olmayı başarmakta zorlanmıştır. Diğer taraftan, bir serginin içerisinde gezinirken ziyaretçinin ruh halinin nasıl olduğu tasarımların yanı sıra atmosferle de doğrudan bağıntılıdır (Çayırılı, 1996).

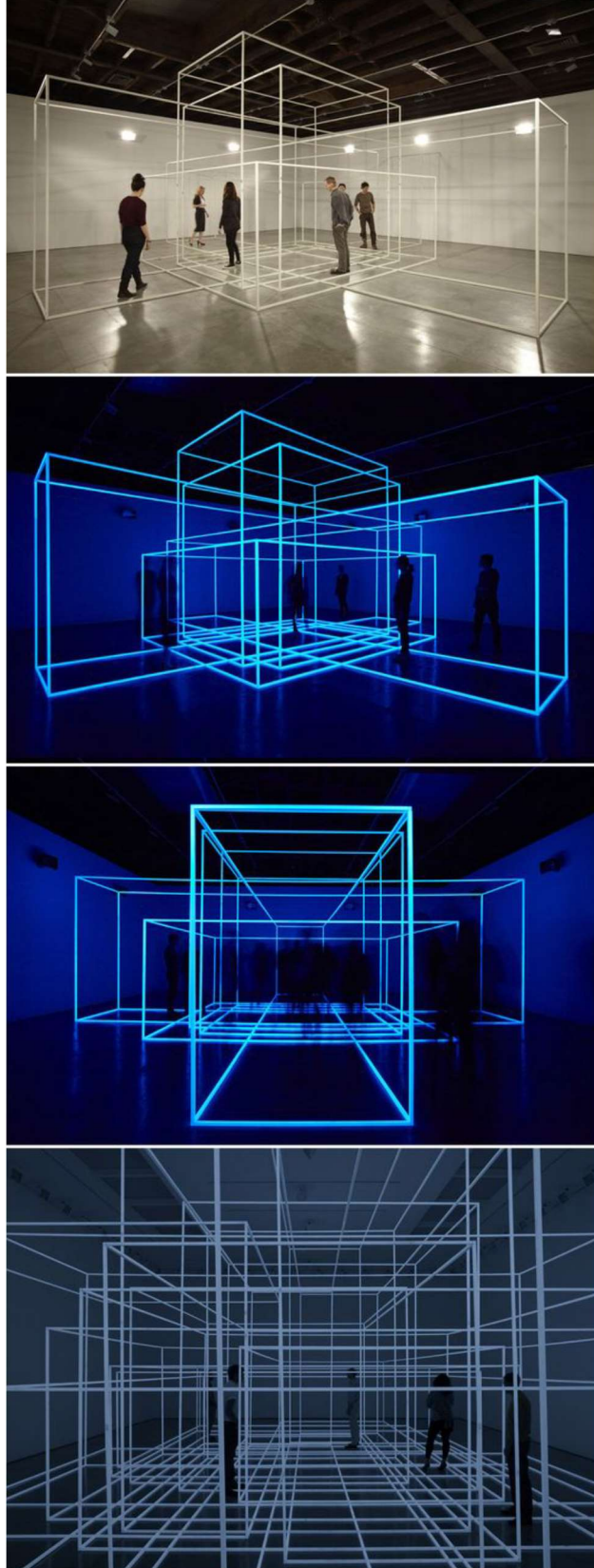
Görsel iletişim tasarımcıların yaratıcı ve etkili çözümler geliştirdiği sergileme tasarımı alanında grafik tasarım ile oluşturulan sergileme yöntemleri, nesnelerin teşhir edildiği ortamın vermek istediği mesajı; genel atmosfer ile izleyiciye doğru şekilde aktarmaya çalışılmıştır. Mekânda yer alacak tipografi, renk, malzeme seçimi ve metotlarına dikkat edilerek tasarlanmaktadır (Özkan, 2019). Bu bağlamda Van

Gogh'un Siesta Sergisi ve Antony Gormley'in ışık çalışması örnekler arasında en etkili olanlardır (Görsel 3.4).



Görsel 3.4 Van Gogh, The Siesta (Fransa, Paris, 2019)

<https://www.atelier-lumieres.com/fr/van-gogh>



Görsel 3.5 Antony Gormley (Işık Çalışması)

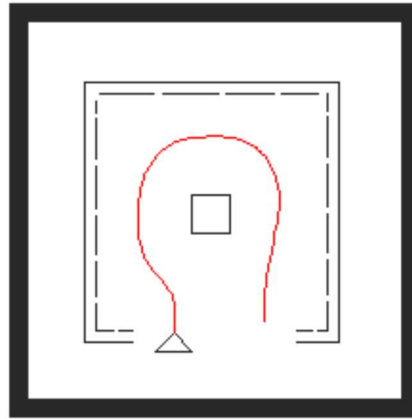
<https://collabcubed.com/2011/07/25/antony-gormley-body-as-place/>

Sergileme projelerinde kullanılan aktarım teknikleri, sınıflandırılması, ışıklandırılması gibi konular grafik tasarımın önemli tamamlayıcı unsurlarındandır. Mutluluk, heyecan, coşku, korku, gerilim gibi duygular sergilemede kullanılan bu unsurlar ile ziyaretçiye aktarılmaktadır. Bunlardan yola çıkarak başarılı sergileme örneklerine yukarıdaki görsel (Görse 3.5) örnek verilebilir. Antony Gormley'in bu sergi çalışmasında kullandığı ışıklandırmanın, 10 dakikalık aralıklarda aniden ve kör edici derecede yanması ve bu çalışmanın sergi atmosferi ile uyumu gözlemlenebilir.

3.1.3. Mekân Düzeni

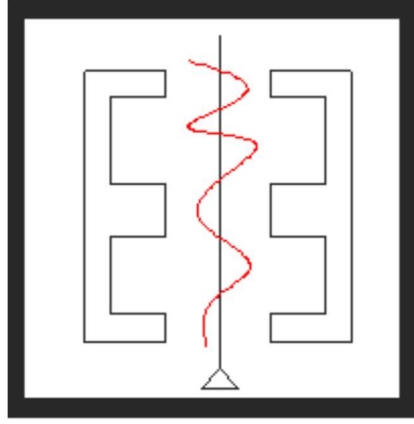
Sergileme tasarımı iletişim amaçlı bir proje olmasından dolayı, grafik tasarımcılar sergi katılımcıları ile olan görsel ilişkiyi kurmak için mekân düzenini ve konseptini sergileme tekniğine uygun olarak hazırlamaktadır.

Sergileme tasarımlarında mekânın sürekliliği, dinamikliği ve akışı olan aynı zamanda tasarıma uygun alanlar olması gerekmektedir. Bu sebeple sergileme alanlarının mekân yapılanmaları devamlılığı bulunan hizmete sahip ve uzun dönem süren projelere dayanabilecek yapıdadır. Zaman, teknoloji, moda ve yaşam süreçlerini de göz önünde bulundurduğunda düşünce, fiziksel düzen ve atmosfer gibi tercihleri etkileyen tüm bileşenler sergilemedeki tempo için geçerlidir (Çetin, 2016). Bunların ışığında sergileme galerilerindeki beş ana yönelim aşağıda verdiği gibidir.



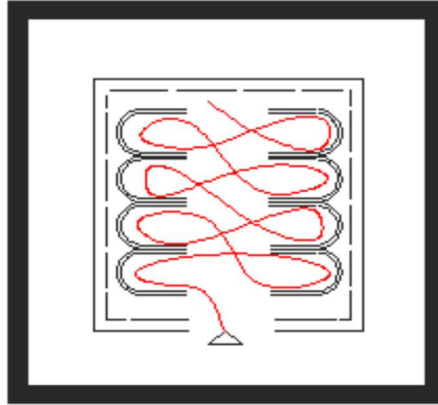
Şekil 3.1 Koridor Tipi Hareket Akışı

Deniz, 2008, uyarlanarak İlayda Çetin tarafından yeniden çizilmiştir.



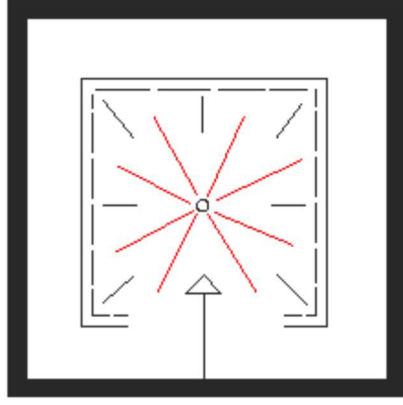
Şekil 3.2 Tarak Tipi Hareket Akışı

Deniz, 2008, uyarlanarak İlayda Çetin tarafından yeniden çizilmiştir.



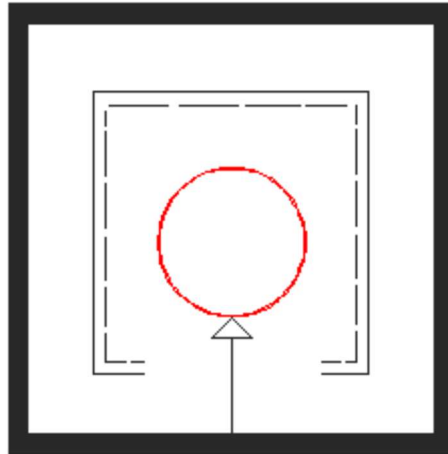
Şekil 3.3 Zincir Tipi Hareket Akışı

Deniz, 2008, uyarlanarak İlayda Çetin tarafından yeniden çizilmiştir.



Şekil 3.4 Yıldız Tipi Hareket Akışı

Deniz, 2008, uyarlanarak İlayda Çetin tarafından yeniden çizilmiştir.



Şekil 3.5 Blok Tipi Hareket Akışı

Deniz, 2008, uyarlanarak İlayda Çetin tarafından yeniden çizilmiştir.

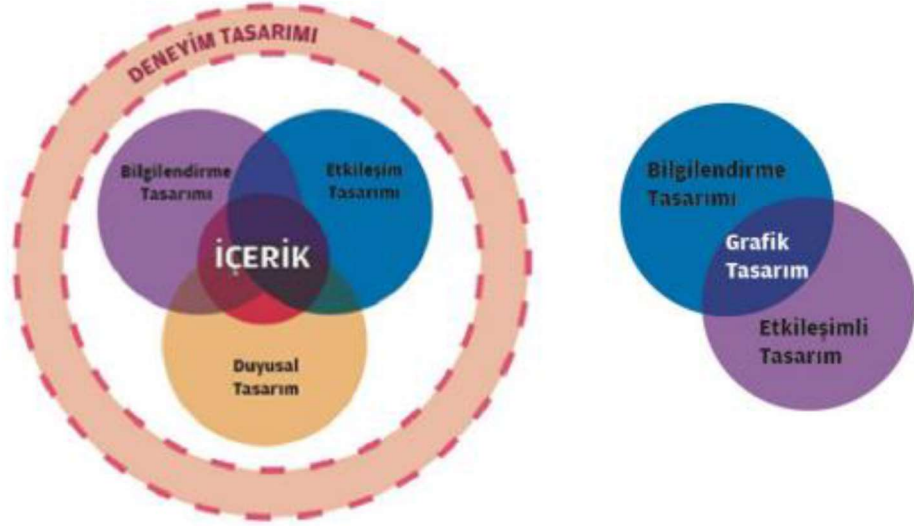
Koridor tipi hareket akışı akışın ortasında sahip olduğu bölücü ile tek bir akışa izin verir. Tarak tipi hareket akışında ayrı bölümler ile simetrik bir akış hattı oluşmaktadır. Zincir tipi akış ise çoğunlukla sanat galerilerinde kullanılan ayrı

bölümlerin birbiri ile bağlantılı olduğu akış tipidir. Yıldız tipi akışta merkezden sergi alanına doğru yönelim ile akış olanağı sunar. Blok tipi akış ise ziyaretçinin istediği tarafa yönelebildiği akış tipidir.

3.2.Duyusal Öğeler

Duyu organlarının tamamı ile içinde bulunulan mekân ve çevre hakkında bilgi sahibi olunur. Mekânı algımlarken etraf görsel bir boyutta değerlendirir ve davranışlar da ona göre belirlenir. İnsan mekânı sadece tek bir duyusu ile algılamamaktadır. İşitme, dokunma ve koku duyularıyla da mekânı algılayan insan için görme duyusunun önemi diğer duyulara göre oldukça fazladır (İlhan,1993).

Sergileme alanlarındaki grafik tasarım oldukça önemli unsurlardandır. Tasarımsal bir mesajı karşı tarafa iletmek veya hizmeti ön plana çıkartmak için kullanılmaktadır. Ayrıca grafik tasarımın başka bir amacı hayal gücü ile bilgiyi, izleyiciye net bir şekilde aktarmaktır. Bununla beraber görsellerin anlattığı hikayeleri ve bilgileri, insanların mekân içerisinde algılamasını sağlamaktadır (Evren, 2016).



Görsel 3.6 Sergileme Tasarımı Sürecinde Grafik Tasarımın Yeri (Bayar, 2011)

<https://9lib.net/document/4yr3vgpy-sergileme-tasariminda-buetuencuel-tasarimi-muezesi-erimtan-arkeoloji-muezesi.html>

Çevresel algının gerçekleşmesinde görsel algı diğer duylardan önce gelmektedir. Bu algı türü genel olarak mekânın anlanmasına ve kavranmasına yeterli olamamaktadır. Mekânı yaşarken hissedilen diğer duylar görülen, duyulan, koklanan birçok bileşenin bir bütün olarak algılanabilmesine imkan tanımaktadır (Aykut, 2017). Bunun sonucu olarak görselde de açıklayıcı bir şekilde görüldüğü gibi (Görsel 3.6) içinde bulunulan mekân, tüm duylar aracılığıyla beyinde şekillenerek aynı zamanda içsel olarak ilişkilendirebilen verilerin toplanmasına ortam sağlayabilmektedir. Mekânı kavrayabilmede etkili olan algı türleri ayrı başlıklar altında aşağıda incelenmektedir.

3.2.1 Görme Duyusuna Yönelik

Görsel uyarıcı kaynakların ışık enerjisine benzer biçimde beyne nakledilmesi sonucu, duyu organları tarafından daha önce alınan görüntülerle birlikte bir yargıya varılmasına görsel algı denir (Güngör, 2005). Batı düşüncesinin en önemli düşünürlerinden Plato ve Aristo görme duyusunu, insanın sahip olduğu duylar içerisinde birinci sırada olduğunu ifade etmişlerdir. Mekânın oluşumu açısından çok önemli bir yeri olan görme duyusu kelime olarak birçok anlam içermektedir (Demirarslan, 2007).

Aynı zamanda üstün özellikleri olan görme duyusu açık bir iletim ortamı sağlamasından öte dış dünyadaki objeler ve olaylarla ilgili sonsuz bilgi aktarmaktadır. Görme duyusunun sağladığı bu imkânlar aynı zamanda zihnin işleme için de son derece gereklidir. İşleyiş biçimi olarak son derece kusursuz çalışan bir mekanizma olan göz, mum ışığını 35-40 km uzaklıktan görebilecek hassasiyete sahip bir organdır. Göz çok yakındaki objeleri görebildiği gibi milyarlarca ışık yılı uzaklıktaki yıldızları da rahatlıkla görebilecek bir yapıdadır (Cüceloğlu, 2002).

Görsel algının gerçekleşebilmesi ışığın etkisiyle mümkün olmaktadır. Görme, ışık kaynağından çıkan ışınların doğrusal yolla yayılarak herhangi bir yüzey üzerine düşmesi ve bir kısmı ya da tümünün geriye dönmesiyle gerçekleşmektedir (Gürer, 1970). Nesnelerin görülebilmelerini sağlayan ışığın miktarına göre algılama da önemli ölçüde farklılık gösterebilmektedir. Göz insanı bazı durumlarda aldatabilmektedir. İçinde su olan bir bardaktaki kaşığın kırık gibi algılanması, insanın her zaman baktığı nesneyi doğru olarak görmediğini kanıtlayan bir örnek olarak gösterilebilir. Bu duruma bilimsel bir yaklaşımla şöyle açıklık getirilebilir: insanın

zihni uyarıcı kaynaktan gelen tüm uyarılarda bir anlam bulmaya programlanmıştır. Zihin bunu anlamlı bir çerçeve içerisinde değerlendirmek ister. Anlam içermeyen uyarıyı zihin ayırt edip onaylayamaz. Ancak daha önce biriktirdikleri üzerinden yorum yapabilir. Daha önce öğrenilen veriler, nasıl algılanması gerektiği konusunda önemli ölçüde yönlendirici olmaktadır. İnsanın gözü eksik ya da anlamsız kalıpları tamamlamaya ya da anlamlandırmaya meyillidir (Demirarslan, 2007).



Görsel 3.7 Görme Biçimleri, Arter (Türkiye, İstanbul, 2017)

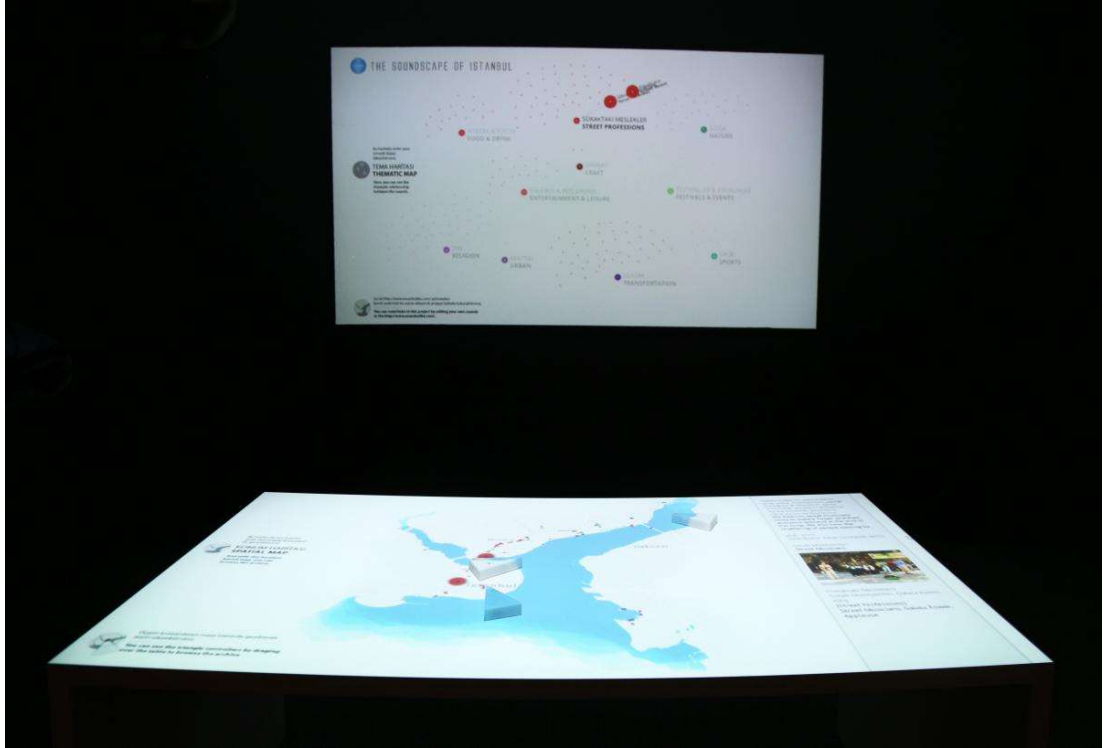
<https://www.artter.org.tr/gorme-bicimleri>

Eksik olanı tamamlama özelliğine sahip göz, bir objenin tamamının diğer obje tarafından görünmesinin engellendiği durumda bile görülebilen tarafıyla yetinmeyip görüntüyü tamamlamak ister. Algısal örgütlenme kendisini sınırlamayıp görülmeyen bölümleri eksik olarak kabul etmez. Örneğin yukarıdaki görselde (Görsel 3.7) olduğu gibi eksik olan bölümler daha önce kaydedilen verilerin de yardımıyla bütün olarak algılanarak zihinde canlandırılır. Beyin sürekli olarak eksilmiş parçaları olan nesnelere bütünleyerek belleğe kaydedilmesi üzerine işlevini yerine getirmektedir.

3.2.2 İşitme Duyusuna Yönelik

Bir mekânı algılamada gözlere oranla daha az gelişmiş olan kulakların da rolünün olduğunun farkına pek varamayız. Duyarak algılanabilinen mekân zihinde görülen bir mekân olarak kaydedilmeye çalışılır. Aslında derinlik ve yön, görülen mekânın tam aksine işitilen mekânı algımlarken de büyük ölçüde yardımcı olur. Mekânı algılamada görme duyusu kontrol edebilirken bunu kulakları için söylemek mümkün olmayacaktır. Çünkü kulaklar reflekle hükmedilemeyen, korunması kolay olmayan duyu organlarındandır.

Pınar Yelmi'nin gerçekleştirdiği “İstanbul’un Sesleri” projesi kapsamında tasarlanmış olduğu interaktif sergi ile (Görsel 3.8), ziyaretçiler günlük alışkanlıkların şehrin dokusu içindeki yerlerine ait işitsel bir deneyim yaşamaktadır. Sergide sesler ön plandadır, görseller en az miktarda ve yardımcı olarak kullanılmıştır. Bu tasarım ile ziyaretçilerin seslere odaklanmaları hedeflenmiştir.



Görsel 3.8 İstanbul'un Sesleri Projesi (Türkiye, İstanbul, 2014)

<https://soundscapeofistanbul.ku.edu.tr/news/istanbulun-sesleri-projesi-ve-soundslike-haritasi-gunluk-sesler-sergisinde/>

Bu proje kapsamında Pınar Yelmi, sesleri merkeze alan deneyimsel bir sergi daha tasarlamıştır. “Duyduk Duymadık Deneyim” isimli sergide (Görsel 3.9) hiç görsel öge kullanılmamıştır. Sadece ses ve metinlerin kullanıldığı bu sergide ziyaretçilerin seslere odaklanmaları amaçlanmıştır. Kültürel açıdan önemli olan sesleri vurgulayarak izleyicilere görsel açıdan değil işitsel açıdan bir deneyim sunulmuştur.



Görsel 3.9 Duyduk Duymadık Deneyim (Türkiye, İstanbul, 2014)

<https://soundscapeofistanbul.ku.edu.tr/news/deneyimsel-sergi-duyduk-duymadik-deneyim/>

Rasmussen, mekânı işitilebilmenin olanaklı olduğundan söz eder. Mekânı mimarinin yansıttığı ışık ile görerek ve aynı zamanda mimariden gelen ses yansımalarını da duyarak, biçim ve malzemeleri hakkında bilgi edinebileceğini ifade eder. Birbirinden farklı odalar, malzemeler sesi farklı yansıtmaktadır. Ayrıca yüksek tonda işitilen sesler ile mekânda akustik olarak yankı şeklinde gelen rahatsız edici seslere tepkiler gösterilebilir. Mekân aynı zamanda biçim ve malzemelerden dolayı hoşnut kalınmayan bir yer ise ve renkler keyif vermiyor ise bu anlamda yapılan iyileştirmeler rahatsız edici seslerin duyulmasını kısmen engelleyebilir. Yankılamayı ortadan kaldırmak için ses emici perde ya da halı kullanımı mekândan daha hoşnut kalmasını sağlayabilir (Aykut, 2017).

Diğer taraftan bir mekânda işitsel algıların kaynağına ek olarak dışardan duyulan sesler, içerdeki sürekli ve geçici olan sesler mekânın akustik özelliği

sayılabilir (Güngör, 2005). Bu gibi durumlarda ise akustik etkiye sahip mekanlar, kullanılan malzemelerin özellikleri doğrultusunda zenginleşmekte ve mekânın karakteristik olarak güçlenmesine destek olabilmektedir. Bunlar algısal olarak rahatsız etmediği sürece mekânla bir bütün olarak kabul edilebilmektedir. Mekân içinde görsel algılama ile duyumsanan sesleri ayırt etmeden kalıp şeklinde kaybeder ve benzer ya da aynı sesi duyulduğunda tıpkı kokusal algılamada olduğu gibi geçmişe gidilir..

3.2.3 Koku Duyusuna Yönelik

Araştırmalar koku duyusunun hafızada uzun süreli kalıcılık sağladığını göstermektedir. Aynı zamanda koku geçmişte yaşadınılan bir deneyime götürebildiği gibi bir duyguyu da tetikleyebildiği söylenebilir. Koku duyusu tasarımcılar tarafından sergilemelerde kullanılan önemli bir araçtır. Fakat bunun yanında sergilemelerde kullanılacak kokunun dağıtılması oldukça önemlidir. Aksi takdirde ziyaretçi bu durumdan rahatsızlık duyabilir.

Mekânı algımlarken alınan bazı kokular mekân ile bütünleşerek kokusal deneyim edinilmesine neden olur. Sözelimi çamaşırhaneden gelen buhar kokusu, mutfak kokusu, bodrumlardan gelen toz ve rutubet kokuları bu mekanların belirleyiciliği konusunda önemli etkiler kazandırır. Tüm bu etkiler mekânın hatırlanmasında önemli ipuçları veren deneyimlerin yaşanmasına neden olmaktadır (İlhan, 1993).

Görselde (Görsel 3.10) görülen “Koku ve Şehir” sergisi Anadolu topraklarının tarihsel koku dünyasını katılımcı ile buluşturmuştur. Bu sergi projesi için özel olarak hazırlanan düzeneklerle katılımcılar hem güzel hem itici kokuları deneyimle fırsatı yakalamıştır. Mekândaki güzel ya da istenmeyen bir kokunun algılamadaki etkisi çok önemlidir. Koku aynı zamanda görsel olarak algılabilen ortamda kimlik kazanarak mekânın atmosferi ile eşdeğer olarak beyine kaydedilmektedir. Böylelikle çoğu zaman mekân ile birlikte kokular da aynı şekilde hatırlanmakta hatta daha önce kaydedilen koku ile tekrar karşılaşıldığında mekânı çağrışım yapabilmektedir (Aykut, 2017).



Görsel 3.10 Koku ve Şehir (Türkiye, İstanbul, 2016)

<https://anamed.ku.edu.tr/events/koku-ve-sehir/>

3.2.4 Tat Duyusuna Yönelik

Tat, sergilemelerin genelinde insanların hijyen konusundaki endişelerinin, yiyeceklerin yenilenmesinin ve saklanma maliyetlerinden dolayı çok da sık görülebilen sergileme türleri değildir (Karagöz, 2020). Ancak bu durum seyrek görünse bile tat duyusunu temel alan sergilemelerde gelen ziyaretçide derin izler bırakan yaklaşımlar görülebilir.

Sergileme alanlarında tat duyusuna yönelik sınırlı bir bölüm olsa da tat, temelinde kültürün deneyimlenmesi kapsamında temel bir yapıya sahiptir. Her zaman en önemli duyu arasında olan tat, ziyaretçinin fiziksel olarak katılımı ile deneyimli bir anlayışı korumaktadır. Ziyaretçinin tat bağlamında o kültürü deneyimlemesi yazılı ve görsel bir iletişimden daha güçlü bir etkiye sahiptir (Karagöz, 2020).



Görsel 3.11 Our Global Kitchen: Food, Nature, Culture (ABD, 2014)

<https://www.graphis.com/entry/6f6ee99e-a943-11e2-9d11-f23c91dffdec/>

Görsele (Görsel 3.11) bakıldığında Amerikan Doğa Tarihi Müzesi (American Museum of Natural History)'nde sergilenen "Our Global Kitchen: Food, Nature, Culture" sergilemesi ziyaretçilere tat, doğa, kültür ve sağlık konularında bilgi

sunmaktadır. Geniş çaplı bakıldığında gıda sisteminin dünya çapında üretimin ve tüketimin ele alındığı bir sergidir. Bu sergide ziyaretçiler mevsimlik lezzetleri tatma, sanal yemek pişirme, ünlü isimlerin yemek salonlarına göz atma imkanına sahip oluyor. Bu sergiler mekânsal olarak ziyaretçilerin doğrudan tat duyusuna dokunan bir deneyim ortamı sağlamaktadır.

3.2.5 Dokunma Duyusuna Yönelik

Bir maddeye sahip olan ve dokunulduğunda pürüzlük hissi veren her objenin bir dokusu vardır. Bu nedenle her objeye dokunulduğunda farklı farklı duygular hissedilir (Güngör, 2005). Mekân içinde dokunulan her yüzey o cisim konusunda bilgi edinilmesine neden olduğu gibi davranışlara yön veren önemli bir algılama türüdür. Hatta hissedilen malzemenin dokusu mekânın biçimlenmesinde bile önemli rol oynamakta, estetik duruşuna etki etmektedir. Dokunsal duyular kendi içinde basınç duygusu, titreşim duygusu, dokunma duygusu olmak üzere üç ayrı şekilde ele alınabilmektedir. Basınç duygusu, deri altındaki hücrelerdeki zorlanmaların etkisiyle oluşan bir durumdur. Bu duygu ile malzemenin sertlik-yumuşaklık, plastiklik-elastiklik niteliği kavranabilmektedir. Titreşim duygusu, pürüzlü yüzey üzerinde dokunun algılanmasına neden olan mikro titreşimlerin hissedilmesi ile gerçekleşir. Elin sırtı ile bir yüzeye vurulduğunda çıkan ses ve titreşimler malzemenin arkasındaki doluluk-boşluk hakkında bilgi vereceği gibi cinsini tespit edilmesine de yardımcı olmaktadır. Dokunma duygusu ise elin bir yüzey üzerine sürülerek pürüzlü ya da pürüzsüz olma durumunun algılanmasıdır.



Görsel 3.12 Koç Tofaş Müzesi, Zaman Makineleri Saat Sergisi (Türkiye, İstanbul, 2013)

<http://www.matbilisim.com/bursa-saat-muzesi-coklu-dokunmatik-masa.html>

Yukarıdaki görselde (Görsel 3.12) bir saatin çalışma mekanizmasını tamamlamaya çalışan izleyiciler, çarkları uygun şekilde yerleştirdikten sonra saatin çalıştığını görmekte-dirler. Bu da insanların interaktif katılım ile dokunma duyusuna etki eden sergileme çeşididir. İnsanlar görsel olarak algıladıkları bir malzemeye dokunmak istemesi, onay verme içgüdü-sü olarak açıklanabilir (Güngör, 2005). Bir mekânı algılamada dokunsal ve görsel du-yusal deneyimleri birbirinden ayırmak mümkün değildir. Görme duyusuyla beraber algılanan dokunma duyusu yüze-yler ve dokularla ilgili bilgi edinilmesine yardımcı olmaktadır. Dokunsal olarak algılanan sert, yumuşak, pürüzlü, eğimli ve düz olan döşeme üzerinde yürürken veya ayakta dururken etkileşime geçilir ve ona göre hareketlere yön verilir. Müze sergilemelerinde objeler çoğu zaman görüntü olarak yeterli gelmediğinden dolayı ziyaretçiler dokunmak ve hissetmek ister. Objelere dokunulduğunda nitelikleri hakkında daha fazla bilgi sahibi olacağı düşünülür (İlhan, 1993). Böyle bir gereksinmeden dolayı öğrenmeyi de daha etkili kılan etkileşimli müze sergileme mekânlarının tasarlanmaya başladığı görülmektedir. Mekânın algılanmasında dokunun öneminin büyük olduğu yadsınamaz bir gerçektir. Mekân içindeki malzemelerin veya elemanların dokunsal algılanması mekânın genel özellikleri hakkında bilgi vermeye yeterli olabilir.

3.3 Sergilemede Kullanılan Teknolojiler

Sergileme tasarımının günümüze gelişlerinin en önemli sebeplerinden biri olan teknoloji ve dünya üzerinde varlığını kabul ettiren teknolojik projeler ve başka birçok gelişmeler; sergileme tasarımının ileriki yıllardaki yönelişleri ve farklılıkları üzerine büyük ölçüde bir tahmin sunmaktadır. Gelişen sergileme alanları gitgide daha fazla veriyi bir ortam içerisine sığdırmaktadır. Teknolojik gelişmeler sergileme tasarımlarına da yansıyor daha etkili deneyimler sunmaktadır.

Teknoloji kullanımının sergileme düzenlemelerinin ötesinde olduğunu, toplumun da tasarımları planlanmasında oldukça yaygın hale geldiği söylenebilir. Tasarımlar yapılırken sergi çeşidi göz önüne alınarak katılımcıya verilmek istenen mesaj ve hedef kitleyi göz önünde tutmak önem arz etmektedir. Sergilemede kullanılan

teknolojilere değinecek olursak aşağıda açıklamalı ve örnekler ile gösterilen teknoloji kullanımları, sergilemelerde olmazsa olmaz durumuna gelmiştir.

Kiosk: Kiosklar üstlendikleri fonksiyona uygun olarak uygulama ihtiyacına göre tüm teknolojik donanım bileşenlerini içermekte ve bunlara ilişkin özel yazılım uygulamaları geliştirilmektedir. Aşağıdaki görseli sergilemedeki kioska örnek olarak verilebilir (Görsel 3.13).



Görsel 3.13 Kiosklar, Museum of Science & Industry (ABD, 2017)

https://www.msichicago.org/fileadmin/assets/whats_here/exhibits/press_photos/science_storms/ScienceStorms_RippleTanks.jpg

Projektör: Işık denetiminin belirli bir yöntem ile paralel ışınlarını göstererek yansıtılmasını sağlayan ve çoğunlukla kendi çevresinde dönebilir olarak tasarlanmış büyük aygıtlara projektör denir. Kendi içerisinde de büyük alt grupları ve modeller olan projektörlerin büyük ve kapsamlı sergilerde kullanımı kaçınılmazdır. Bu durum zaman zaman izleyiciyi etkileşimle hem eğlendirip hem de öğretici bir sergi haline getirebiliyor. Projektör yardımı ile yapılan bir sergiye örnek olarak “Etkileşimli Duvar” sergisi verilebilir. Sergide kısa mesafeli projektörler veya bir projeksiyon ekranına arkadan yansıtma kullanarak, tüm gölgeleri ortadan kaldırabilir ve insanların

duvara kadar yürümesi ve onunla etkileşimi görülebilir (Görsel 3.14).



Görsel 3.14 Prag Forum Karlin, (Çek Cumhuriyeti, 2021)

https://storage.googleapis.com/file-presspondence/E697D6D31635405192/panasonic_projeksiyon.jpg

Hologram: Modern bir görüntüleme tekniği olan holografi birçok mühendis, fizikçi, matematikçinin çok sayıda araştırmaları ve çalışmaları ile yaratılmıştır. Hologram tekniğini geliştirmek için halan daha çalışmalar devam etmektedir. Holografi tekniğinin geliştirme çalışmaları ile ışığın ve sesin kaydedilmesi, depolanması hedeflenmektedir. Bu hedefin gerçekleşmesi ile depolanan ses ve ışığın başka bir yer ve zamanda yeniden oluşturulması beklenmektedir (Görsel 3.15).



Görsel 3.15 Hologram, Saklı Liman, Yenikapı Kalıntıları (Türkiye, İstanbul, 2013)

<http://www.filikatasarim.com/v2/portfolio/sakli-liman-yenikapi-kalintilari-hologram-ekran-2013/>

Sanal Gerçeklik (Virtual reality): Teknolojinin gelişmesi ile sergileme yöntemleri de teknolojik gelişmelerden payını almaktadır. Teknolojinin insan hayatındaki etkinliğini arttırması yeni sanat akımlarına yol açmıştır. Sanal gerçeklikte bunlardan biridir. Sanal gerçeklik sergileme yönetimi olarak kullanıldığında sergilerde iki boyutlu, hareketli görseller veya kısa süreli animasyonlar çıkmaktadır. Bu sergileme yöntemi izleyiciye çekici bir deneyim vaad etmektedir (Görsel 3.16).



Görsel 3.16 Sanal Gerçeklik, Yapı Kredi Kültür Sanat (Türkiye, İstanbul, 2017)

<https://sanat.ykykultur.com.tr/sergiler/esikler-thresholds>

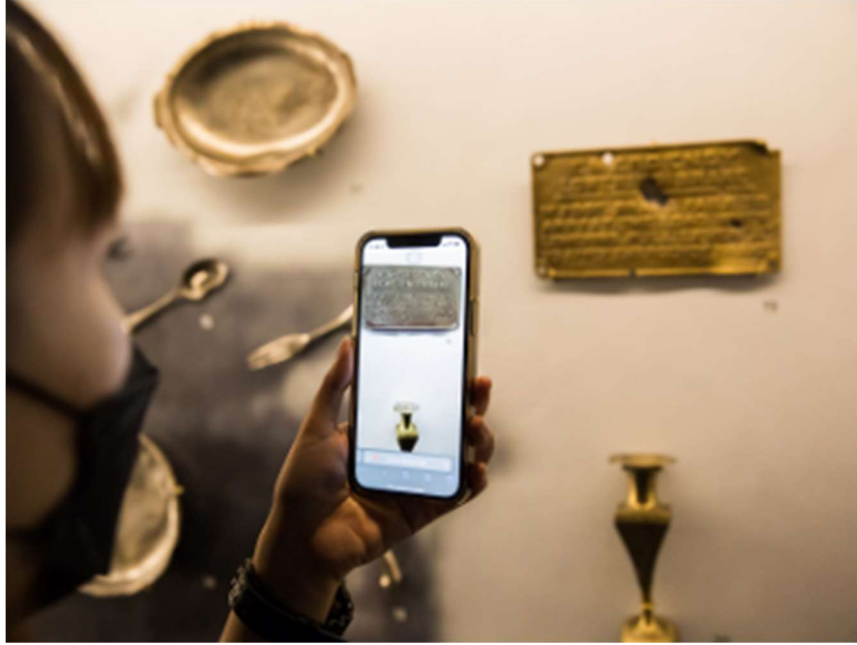
Simülasyon: Çeşitli teknolojik aletler yardımı ile gerçek hayatta yaşanan bir durumun canlandırılmasını sunmak için programlanan bir yazılımdır. Örneğin; Bir uçuş simülatörü uçağın nasıl kullanılacağını ve uçağın vereceği tepkileri bire bir taklit ederek herhangi bir risk altında olmaksızın kullanıcıya aynı his ve deneyimi yaşatabilir (Görsel 3.17).



Görsel 3.17 Simülasyon, Konya Bilim Merkezi (Türkiye, Konya, 2021)

<https://bilimmerkezleri.tubitak.gov.tr/konyabilimmerkezi>

Karma Gerçeklik (Mixed Reality -MR): Gerçek ve sanal dünyayı tek bir alanda birleştiren ve izleyicinin deneyimine sunan bir teknolojidir. Hem fiziksel hem de sanal neslerin etkileşimlerini eş zamanlı olarak izleyiciye aktaran bu teknolojinin alt kırılımlarından biri de Arttırılmış Gerçeklik (Augmented reality -AR)'dir. Teknolojinin sergileme yöntemlerini de geliştirdiği ve farklılaştırdığı bu dönemde artırılmış gerçeklik sergileme yöntemi de yeni sanat akımları arasında yerini almaktadır. Yeni nesil akıllı cihazlar kullanılarak iki boyutlu görseller ile sergilenmekte olan ürünleri hareketli veya animasyon şeklinde sunulması ile ilgi çekici sergileme yöntemi olan arttırılmış gerçeklik kullanılmaktadır (Görsel 3.18).



Görsel 3.18 Dislokasyonlar, Singapur'un Düşüşünün Hafızası ve Anlamı Sergisi (Singapur, 2022)

https://www.nhb.gov.sg/nationalmuseum/our-exhibitions/exhibition-list/dislocations?sc_lang=en

Deneyim Tasarımı Experience Design: Katılımcıların sergide aktif olarak rol alacağı ve deneyimleyebileceği olanakları sunan bu sergileme metodu çoğunlukla müze ve kamusal sergilemelerde kullanılmaktadır. Sergide deneyimlenen bilginin etkileşim ve deneyimi, katılımcıya aktarma yaklaşımı modern sergi anlayışını gelenekselden farklılaştıran bir özelliكتedir (Görsel 3.19).



Görsel 3.19 Deneyim Tasarımı, Theater of Electricity, Boston Museum of Science (İspanya, Madrid, 2018)

<https://www.mos.org/live-presentations/lightning>

Yapay Zeka Artificial intelligence: Özelleştirmiş bir tasarım olmaktan hariç, oldukça sağlam, tutarlı aynı zamanda hafıza konularına da hakimliğiyle yapay zeka ön plana çıkmaktadır. Yapay zekâ ileri seviyede olan ve son derece insana benzerliği ile bilinen robotlar hakkında ne kadar kötü izlenim aktarılmış olsa da yapay zekanın asıl amacı insanların yerini geçmek değildir. Yapılma amaçları insanoğlunun gelecekte daha iyi bir yaşama sahip olabilmesi için katkıda bulunmalarıdır (Görsel 3.20).



Görsel 3.20 Yapay Zeka, Oxford Üniversitesi, Leeds Üniversitesi (Birleşik Krallık, 2019)

<https://www.liverpoolmuseums.org.uk/stories/new-best-friend>

Yukarıda verilen çağdaş sergileme örneklerinde görüldüğü gibi teknoloji kullanımı sergileme anlayışını geliştirmekte ve değiştirmektedir. Geleneksel sergileme yöntemlerinin yanı sıra dönemin getirdiği teknolojik yenilenme ile çeşitlendiği ve yaratıcılığın ön planda olduğu tasarımlarla sergileme tasarımının farklılaştığı gözlenmektedir.

3.4 Etkileşimli Sergiler

Etkileşim kelimesine bakarsak, “*Birbirini karşılıklı olarak etkileme işi*” olarak açıklanmaktadır (TDK, t.y.). Etkileşim kelimesinin birçok farklı biçimi barındırması ise etkileşim ifadesinin çeşitli disiplinler tarafından farklı yorumlanmasından ve çeşitli bakış açılarından açıklamaya sahip olmasından kaynaklanmaktadır.

Etkileşim dönemin müzelerinde sıklıkla tercih edilen tekniklerdendir. Teknoloji ile iç içe olan etkileşim sistemleri, müzelerde izleyicilere ve sergilenen

ürünlere dayalı olarak tercih edilmektedir. Teknoloji yardımıyla izleyicilerin hayal ettiklerini hayata aktaracak bir ortam oluşturulmaktadır (Boyras, 2011).

Etkileşimsel sergilemelerin çalışma sisteminden kısaca bahsedecek olursak eğer: teknolojinin tam anlamıyla kullanıldığı bu ortamlarda kullanıcıya ulaşılması istenilen bilgiler aktarılır. Gelen verilerin analizlerini yapan kişiden alınan geri bildirimlerle oluşan birçok uygulama tipi de bilgi alışverişini pratik ve keyifli bir hale getirir (Boyras, 2011).

Bu bağlamda etkileşim üzerine getirilen perspektiflerden biri iletişimdir, bu iletişime örnek olarak Bayer'in aşağıda görseldeki "Daha İyi Bir Yaşam İçin Bilim" sergisini sunulabilir (Görsel 3.21). Bu serginin alışla gelmiş sergilerden ayıran özelliği ise; sergide bulunan mikroskoplar, termal görüntüleme kameraları, dijital reklamlar ve buna benzer birçok teknolojinin ziyaretçilerin dokunması ve deneyimlemesi için tasarlanmış olmasıdır. İzleyicilerin hem eğlence hem de etkileşime geçeceği bir ortam üzerine serginin kurulduğu söylenebilir (Ceylan, 2013).



Görsel 3.21 Bayer, Daha İyi Bir Yaşam İçin Bilim, (Türkiye, İstanbul, 2013)

<https://www.farmaskop.com.tr/bayerin-150-yil-sergisi-istanbulda/>

Genel bağlamda iletişim, insan bilgisayar iletişimi, sibernetik gibi disiplinler kapsamında çeşitli tanımlara sahip olan etkileşim; bilgisayar teknolojisindeki araştırmalar ve geliştirmelerle birlikte sürekli olarak iletişimin anlayışını genişleten bir ilerleme olarak devam etmektedir. Devam eden bu gelişmeler doğrultusunda ortaya çıkan fiziksel, dijital ve bunların hepsini içinde barındıran karma etkileşimler tez bağlamında incelenmiştir.

3.4.1 Fiziksel Etkileşim

Tarihsel zamanlama bağlamında sergilenen objelerin yanı sıra insan üzerinde yaratıcı bir etken olarak nitelendirilen deneysellik, yeni bir sistematik üretim formudur. Sergileme bağlamında ele alındığında ise Ashmolean Müzesi (1683) kapsamında deneyim tabanlı sergilemeler, iletişimden farklı olarak fiziksel etkileşimin temel adımları olarak değerlendirilmektedir (Karagöz, 2020).

Tarihsel bağlamdan söz edilmişken tez kapsamında da değinildiği gibi sergileme eylemi de oldukça derin bir tarihe sahiptir. Geleneksel bağlamda ziyaretçi mantığının henüz oluşmadığı zamanlardan, sergileme eyleminde izleyici yalnız gösterilen görüntü ile bir etkileşim almıştır. Değişen ve gelişen süreç kapsamında izleyicilerin sergiye dahil olduğu, uygulamalı sergilemelerde fiziksel etkileşimler söz konusu olmaya başlamıştır.

Örneğin, Nisan, 2020 yılında Karina Smigla-Bobinski' nin "Sanat Yapma" Makinesi olarak adlandırılan aşağıdaki görselde de (Görsel 3.22) görüldüğü gibi sergiler etkileşim üzerine temellendirilmiştir. Sergide Smigla-Bobinski' nin kinetik heykeli helyum gazıyla dolu, füzen uçlarla çevrelenmiş bir küre; bu durumda gelen izleyicilerin kendi isteği doğrultusunda sergi alanında gezinirken karşılaştığı yüzeylerde iz bırakıyor. Bu izlerin biçimi, hem katılımcı etkileşimi hem de "sanat makinesi" nin özerk kararları sonucunda ortaya çıkıyor. Nesne ile katılımcılar arasında oluşan etkileşimin sergi alanında bıraktığı izlerle görünüyor.



Görsel 3.22 Smigla-Bobinski' nin “Sanat Yapma” Makinesi, OMM (Türkiye, Eskişehir, 2020)

<https://www.omm.art/tr/sergi/ada>

Sergi katılımcılarının ilgisini çekebilen, duygu ve hisleri tetikleyici niteliklere sahip olması katılımcı ve sergi arasındaki etkileşimin ana unsurlarındandır. Sergi uygulamalarında katılımcı ve sergi arasındaki etkileşim, deneyim, duygu ve hislerin ortaya çıkışı yönüyle bakıldığında dijital serginin olumlu etkilerinin daha çok olduğunu düşünebilmekteyiz.

3.4.2 Dijital Etkileşim

Teknolojik araçlar, ziyaretçilerin sergilenen koleksiyonlarla ilgilenmeleri için önemlidir. Sergiyi izleyicilerin keşfetmesi, anlaması için hazırlanan mekânlar, teknolojik ürünlerin ve yorumların harmanlandığı mekânlar olarak ortaya çıkmaktadır.



Görsel 3.23 Cooper-Hewitt Smithsonian Tasarım Müzesi (ABD, 2015)

<https://www.cooperhewitt.org/2015/02/02/announcing-the-immersion-room-instagram-contest/>

Cooper-Hewitt Smithsonian Müzesinde (Görsel 3.23) yer alan bir dijital aplikasyon ile izleyiciler ürünleri incelerken aynı zamanda ürün hakkında güncel bilgiye ulaşabilmektedir. Sergi mekânında, değerli sanat eserleri ve dijital etkileşimler ziyaretçinin ilgilendiği alanlardır. Bundan dolayı ziyaretçi bir rehberle ihtiyaç hissetmeden eser hakkındaki tüm yönlendirmeler ve bilgiye erişerek dijital bir hizmet almaktan memnun olmaktadır. Bu tip etkileşimli sergiler, yöntemleri ve teknikleriyle geleneksel sergilemelerden ayrılmaktadırlar.

3.4.2.1. Karma Gerçeklik Teknolojileri

Gelişen teknolojinin ile sergileme alanlarının hemen hemen hepsinde herkesin dikkatini çeken değişiklikler olduğu söylenebilir. Eski ve alışlagelmiş klasik sergilerin yerini, teknoloji ile yapılan karma gerçeklikli görsel sergiler almıştır. Karma gerçeklik cümlesi ve anlamı, arttırılmış gerçeklik kavramını vurgulamak ve duyurmak için teknoloji ile kullanıldığı söylenebilir. Karma gerçeklik teknolojilerine birkaç örnek vermek gerekirse; Arttırılmış gerçeklik içeren 2D/3D görüntü ve sesli video sistemleri, hologram ve dijital oyunlar ile örneklendirilebilir. Araştırmalara göre karma gerçeklik teknolojisini kullanan sergiler diğer sergilere göre daha fazla vakit

geçirilen sergi olmakla beraber, destinasyonlar bakımından da seçim nedeni olduğu söylenebilir (Diker, 2019).



Görsel 3.24 Troya Müzesi (Türkiye, Çanakkale, 2018)

<https://muze.gov.tr/muze-detay?SectionId=TRO01&DistId=TRO>



Görsel 3.25 Troya Müzesi (Türkiye, Çanakkale, 2018)

2018 yılında tamamıyla ziyaretçisine açılan görseldeki Troya müzesi (Görsel 3.24), (Görsel 3.25) sahip olduğu arkeolojik zenginlikleri ile ülkedeki birçok müzeden farklılaşmaktadır. 12 dönüm kapalı alanı olan müzenin elindeki teknolojik altyapılarından dolayı alanında öne çıkmaktadır. Müzenin görselleri ve vitrinlerinin birçoğu arttırılmış gerçeklik ve arttırılmış görsellik teknolojisinin imkanlarını kullanmaktadır. Bunlara örnek vermek gerekirse interaktif videolarla, dokunmatik ekranlar ile seçilen görsellerin detayları büyütme imkanı ve farklı görsellere geçiş imkanı sunmaktadır. Ayrıca serginin birçok yerinde hologram kullanılarak görsellere derinlik kazandırılmıştır. Aşağıda Diker'in karma gerçeklikli müzeler için literatürde ön görülen şartların Troya müzesi için araştırması görülmektedir (Diker, 2019).

Fiziksel ve teknolojik objelerin hatasız şekilde kombin edilmiş olması	Uygun	Uygun Değil
Teknolojik yapı estetik görüntünün bağımsızlığını engellememeli	✓	
Teknolojik yapının işlevselliği fiziksel görselliğin önüne geçmemeli	✓	
Teknolojik yapı eserlerin görselliğine derinlik kazandıracak şekilde işlevsel olmalı	✓	
Gerçek zamanlı interaktif görüntü imkânı sunması		
İnteraktif video imkanının sunulmuş olması	✓	
Arttırılmış görsellik görüntü imkanının sunulmuş olması	✓	
Konsepte uygun oyun sistemleri ile bilgi aktarımını destekleme	✓	
Fiziksel çevrede farklı ses, görüntü ve ışık teknolojisi ile attırılmış gerçekli içeriğini deneyimlenmesi		
2D/3D görüntü ile arttırılmış gerçeklik teknolojisi	✓	
Holografik objeler gibi attırılmış görsellik nesnelere fiziksel alanlarda kullanımı	✓	
Işık karması ve/veya lazer sistemleri ile arttırılmış görselli vitrinlerin oluşturulması	✓	

Tablo 3. 1 Troya Müzesinin Karma Gerçeklik Yöntemi İle İncelenmesi, Çanakkale, 2019

“Karma Gerçeklikli Görsel Müze Olarak Troya Müzesinin Karma Görsellik Yöntemi İle İncelenmesi”, O. Diker

Değerlendirme sonuçlarına göre Troya müzesinin teknolojisi fiziksel yapı ile uyumludur. Başka bir taraftan ise teknolojik eserlerin görsellerine bir yandan destek sağlayacak şekilde tamamlayıcıdır. Sunulan bazı ayrıcalıklar müze ile ilgili sergilenen eserlerin uyum ve bütünlük olarak etkin, etkileşimli öğrenmeyi ziyaretçiye ulaştırır. Bu pencereden bakıldığında Troya müzesi, “karma gerçeklikli görsel müze” özelliklerine uyduğu görülebilir. Yeni nesillerin uygulayacağı çalışmalara ve teknolojinin yardımı ile ziyaretçinin tercihlerine, davranışlarına göre katkılarını öğrenmek gibi durumların ölçülmesi daha rahat olacaktır. Böylelikle karma gerçeklikli müzelerin ziyaretçi ile ilişkileri belirlenebilir (Diker, 2019).

BÖLÜM 4

4. DİJİTAL SERGİLEME TASARIMI

Dijital ve teknoloji ile iç içe olan toplumlarda dil, ırk gibi ayrımlarının giderek azaldığı gözlemlenmektedir. Bu bağlamda sergileme tasarım ürünleri her kesime ve her millete hitap eden alanlardan olmaktadır. Görülmektedir ki geniş kitlelerle iletişim bağları kuran sergiler, teknolojiyi sıklıkla ön planda tutarak toplumsal davranış modelleriyle aynı zamanda buluşmak adına çağın teknolojik gelişmelerini yakalama çabasındadır.

Türkiye’deki dijital sergilemeye ilk örnek olarak görsellerde de görüldüğü gibi (Görsel 4.1), (Görsel 4.2) Hakan Sorar’ın “Through the Skin” sergisi örnek verilebilir. Sergide kişi, beden, kimlik, deri, yara, cinsiyet, estetik, toplum, dokunmak, düşünmek ve bunun gibi birçok özellik üzerine görsel hikayeleri sergileyen Türkiye’nin ilk dijital sergisi telefon, tablet ve bilgisayar aracılığıyla da izlenebiliyor. Ziyaretçiler kendi kontrollerinde olan bu sergi gezisinde, dijital sergilenen öğelerin detaylarını inceleyebilme ve geçişleri yapabilmektedir. Bu deneyim ziyaretçilere sergide verilen tüm duyguları daha yoğun ve daha eğlenceli hale getirebilme imkânı sunuyor.



Görsel 4.1 Pg Online (Türkiye, İstanbul, 2020)

<https://www.instax.com.tr/blog/sanatci-hakan-sorar-dan-turkiye-nin-ilk-dijital-instax-sergisi>



Görsel 4.2 Pg Online (Türkiye, İstanbul, 2020)

<https://www.instax.com.tr/blog/sanatci-hakan-sorar-dan-turkiye-nin-ilk-dijital-instax-sergisi>

Teknolojinin gelişmesi ile beraber sergilemelerde, izleyicilerle kurulan iletişim bağı daha etkili olmuştur. Endüstrinin ilerlemesiyle teknolojiden faydalanılmaya başlanılmış bu sayede sergilemede yeni teknik ve gelişmeler uygulanmaya başlanmıştır. Bu teknikler, ziyaretçinin sanat eserleriyle kuracağı iletişime etkileşimli yöntemler kazandırmıştır (Gül, 2014).

Bu bağlamda sergilemeyi, dijitalleşmenin yardımıyla daha etkili bir hale getirmek oldukça yaygınlaşıyor. Teknoloji ile sergileme kavramlarının daha da farklılaşmış ve çeşitli halleri ile karşılaşılabilmektedir. Bahsedilen konular kapsamında sergileme kavramı, dijitalleşen sergilemeler, günümüz sergileri ve örnek bir sergi uygulaması incelenmiştir.

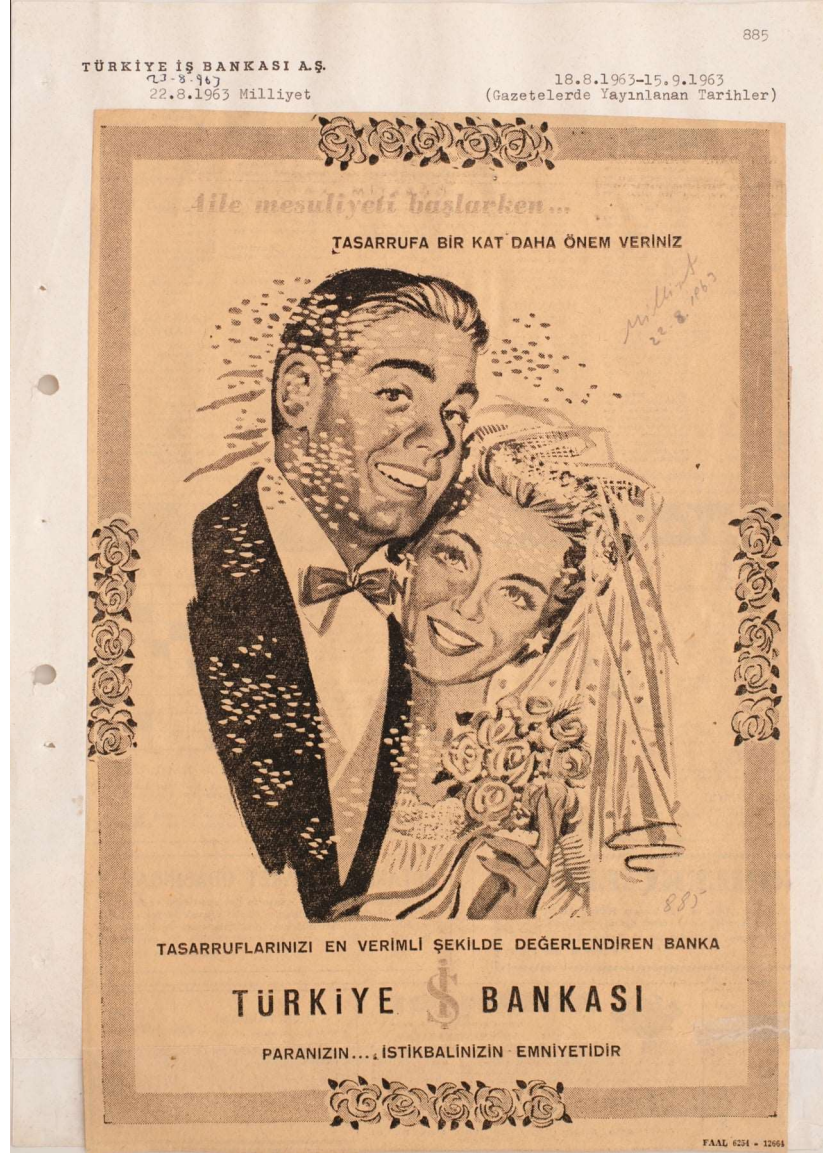
4.1.Sergileme Tasarımının Dijitale Doğru Evrimleşmesi ve Gelişimi

Gelişen teknoloji, değişen zaman ve insan yaşamı gelişen bir bilgi birikiminin geleceğinin önceden habercisidir. İlerlemenin sergilerle ortak alanda buluşmasından doğacak bu bilgi yığınının yenilikçi ve teknoloji odaklı yöntemlerle düzenlenmesi kaçınılmaz olacaktır. Şüphesiz yıllar içerisinde sergileme tasarımı projeleri her geçen gün değişerek gelişmiş ve teknoloji ile bilgiyi ziyaretçiye aktarma yolunda çok daha çeşitli yöntemler bulmuşlardır. Bulunan yenilikçi yöntemlerin ilerlemesinde müze

sergilerinin ve ticari sergilerin etkisi oldukça büyük olmuştur. Yıllar içerisinde birbirinden tamamen farklı alanlar ve konularda birçok çeşitli müzenin açılışı ve bu alanda büyüyen küresel pazar haline gelmesi ile ticari fuarın oluşumu ve bu tarz oluşumların yanında tasarım kelimesinin küresel çapta duyulmasına bir gelişim yolu açmıştır (Bayar, 2011). Bunların yanı sıra sergileme tasarımları yılların vermiş olduğu bilgi ve deneyimleri, teknoloji ile birlikte tasarım fikirlerini sorunsuz bir şekilde ziyaretçiye aktarmayı amaçlamıştır. Bunun içinde uygun yaklaşımlar ve yöntemler uygulamışlardır. Bu nedenle gelişim, sergileme tasarımı için hiçbir zaman bitmeyecek bir süreçtir.

Teknolojinin her gün gelişmesi ve değişmesi ile beraber günlük hayata giren birçok olanakların ve cihazların toplumun hemen hemen her alanında aktif bir şekilde kullanılmasını beraberinde getirmiştir. Teknoloji, yıllarca süren sergileme tasarımları gibi kültürel alanlardan uzak kalsa da günümüzde kendini hissettirmeye başlamıştır (Boyraz, 2011).

Sergilenen ürün, obje, koleksiyon ve ziyaretçi arasında bir bağ olabilmesi için teknolojik uygulamalarla desteklenen iletişim ve etkileşim birlikteliği sergileme tasarımında öne çıkmaktadır. Sergi alanları ve içerikleri kullanıcı kitlesi, kullanım şekli ve sürekli gelişen teknolojiler ile dijital bağ kurarak ziyaretçilerin ihtiyaçlarına cevap vermeyi amaçlamaktadır. (Boyraz, 2011). Buradan yola çıkarak İş Bankası'nın yıllar içerisindeki sergilerinden örneklerine bakıldığında sergileme tasarımındaki değişim ve dijital dönüşümün gelişim evreleri görülebilmektedir. (Görsel 4.3), (Görsel 4.4).



Görsel 4.3 İş Bankası Müzesi (Türkiye, İstanbul, 1963)

<https://bigumigu.com/haber/reklamcilik-tarihine-isik-tutan-bir-sergi-bankasi-iftiharla-sunar/>



Görsel 4.4 İş Bankası Müzesi (Türkiye, İstanbul, 2021)

<https://www.issanat.com.tr/hatirliyorum>

Yıllar boyunca süre gelen iletişim ve buna bağlı olarak birçok alanda kendi varlığını kabul ettiren teknoloji uygulamaları günümüzde kültürel alanlarda da vazgeçilmez bir araç olmayı başarmıştır. Genellikle bilgi aktarımı ve etkileşim gibi alanlarda kullanılan müze teknolojileri, bilgi aktarım sistemleri için kullanılan teknolojilerin çoğalmasi ile daha geniş bir kullanım alanı kazanmıştır.

4.2. Dijital Sergileme Türleri

Mart 2020'de yaşanan pandemi krizinden dolayı, tüm dünya evlerine hapsedildi ve teknolojinin de tam anlamıyla tüm alanlarda etkili bir şekilde kullanılması ile bu kriz yeni bir dönüşüme çevrilmiştir. Aynı zamanda pandeminin getirmiş olduğu durumdan dolayı, birden fazla kültür kurumu, koleksiyonlarını tanıtmak, ziyaretçiler ile buluşturmak amacıyla sergilerini sanal ortama taşımak için harekete geçtiler. Dijital sergileme mantığıyla kullanılan teknolojilere bakıldığında bu kurumların teknolojilerinin özelliğine ve bu özelliğe sadık olarak farklılaşan sergileme mantığına göre değiştiği görülür.

Dijital sergileme teknolojilerinin ele alınması gereken başka bir önemli yönü de izleyici ve sergiler arasında, simülasyon ara yüzü yardımıyla ile çoklu duyuşsal etkileşimi sağlayabilmesidir. Örnek vermek gerekirse, dijital sergilerin çoğunlukla kullandığı bir teknik olan Sanal Gerçeklik (VR), gerçek dünyayı simüle olarak sunulan bir deneyimle (sanal ortam) değiştirir. Artırılmış Gerçeklik (AR) gerçek dünyadaki

çevrenin ve içindekilerin, bilgisayar tarafından üretilen; ses, görüntü, grafik ve GPS verileriyle zenginleştirilerek meydana getirilen canlı veya dolaylı fiziksel görünümüdür.

Kısacası aynı türdeki teknolojiler, farklı alanlardaki sergilemelerde kullanılabilir. Önemli olan sergilemede kullanılan teknolojinin hangi biçim ve amaçla değerlendirileceğidir. Sonuç olarak sergilemelere bağlı olarak gelen izleyiciler amaçlarına göre farklılık gösterebilir. Bu farklılıklar ise serginin türüne ve bir sonraki olacak olan sergilemede seçilecek olan teknolojiye direkt etki etmektedir. Bu tür olayların yanı sıra çağdaş yaşam standartları içinde olabilmek ve var olduklarını kanıtlamak için yeni teknolojiye ayak uydurmak zorundadırlar (Sönmez, 1994).

4.3.Fiziksel Sergilerin Dijitale Dönüştürülmesi

Sanat tarihi boyunca belli başlı değişimlerin olduğu ve her değişimin sonucunda önemli kırılma noktaları olduğu söyleyebilir. Mart 2020’de pandemi süreci ile kırılmaların yaşanmaya başladığını gözlemlemekteyiz. Tüm dünyanın maruz kaldığı ve çok hızlı bir şekilde adapte olmaya mecbur bırakıldığı bu yeni sisteme bir anda geçişin köklü bir değişime neden olduğu söylenebilir. Dolayısıyla sergilerin tek bir yöntemle bağlı kalmadan gelecek dönemleri de kapsayacak şekilde yaşatılması gerekmektedir.

Pandemi etkisiyle, fiziksel mesafe kuralları ise gündelik hayatları son derece belirleyen etkenlerden biri olmaktadır. Sağlık sistemi, alım-satım, kargo ve kurye hizmetleri, vatandaşların beklentileri gibi birçok alanda yeni yaklaşımlara gidiliyor ve bunların her biri acil bir şekilde içinde bulunulan sistemlerin, tekrardan gözden geçirilmesinin sinyallerini veriyor.

Tabi ki de dünyadaki bu değişiklikleri göz önünde bulundurunca kültür ve tüketim rutinlerinde değişiklik yapmak kaçınılmaz oluyor. Kültür ve sanat ilişkilerini sınırlarla yeniden düşünenecek olursak; sanatın, sanatçının, ziyaretçinin, kurumun veya basının yıllardır süregelen birleşik bağlarını bir anda dijital ortama aktarım çalışmasıdır. Bu sayede dijital sergiler açarak teknolojinin sunmuş olduğu yeniliklerle, sanatının tüm dünyada görünürlüğünün artırılmış olduğu söylenebilir.

Dijital sergilemelere örnek vermek gerekirse; fiziksel tüm eserlerini dijital ortama aktaran müzelerden bazılarının örneklerini ve bu müzelerin geliştirdiği farklı sanal sergi deneyimleri aşağıda incelenmiştir.



Görsel 4.5 Pera Müzesi, “Kesişen Dünyalar: Elçiler ve Ressamlar” Sergisi (Türkiye, İstanbul, 2020)

<https://www.peramuzesi.org.tr/blog/salgin-ve-sanat-sanal-muze-pratikleri/1537>

Yukarıdaki görselde (Görsel 4.5); Pera Müzesi hem “Kahve Molası”, “İmparatorluktan Portreler”, “Düşlerin Kenti: İstanbul” gibi dünya çapındaki eserlerini, hem de geçmiş sergilerden bazılarını “Google Arts & Culture” yardımı ile ziyaretçilere aktarıyor. Müzenin en önemli sergilerinden “Kesişen Dünyalar: Elçiler ve Ressamlar” isimli sergisi diğerlerinden farklı olarak üç boyutlu gezilebiliyor.



Görsel 4.6 Rijksmuseum (Hollanda, Amsterdam, 2020)

<https://www.peramuzesi.org.tr/blog/salgin-ve-sanat-sanal-muze-pratikleri/1537>

Bir diğer görsel ise (Görsel 4.6); Hollanda’da bulunan Rijksmuseum ve Van Gogh Müzesi, İngiltere’de bulunan National Gallery ve British Museum, Fransa’da

bulunan Musee d'Orsay ve Palais de Tokyo gibi önemli kuruluşlar ve bir çok başka önemli kurumunda dahil olduğu Google Arts & Culture sisteminden, Google görüntüleme çeşitleri kullanılarak hazırlanan sergiler teknoloji aracılığıyla gezilebilen sanal müzeler arasındadır.



Görsel 4.7 Palais de Tokyo, (ABD, Newyork, 2020)

<https://www.peramuzesi.org.tr/blog/salgin-ve-sanat-sanal-muze-pratikleri/1537>

Son olarak, New York'ta bulunan Museum of Modern Art "Private Lives Public Spaces" (Özel Hayatlar Kamusal Alanlar) sergiyi dijital ortamda kullanıcılara açarak izleme fırsatı tanıyor (Görsel 4.7). Tate Modern sanatçı, sanat ve medya toplulukları gibi birbirinden ayrı bölümler bağlantısıyla sergilerinden birkaçını internet ortamına taşıyarak bir sanal müze deneyimi sunuyor. Guggenheim Müzesi diğerlerinden farklı olarak "Countryside, The Future" (Kırsal, Gelecek) sergisinin sesli rehberini Soundcloud müzik platformu üzerinden dinleyicilere açarak, sergiye ait geniş çaplı bilgiye ulaşabilecek bir kaynak sunuyor.

4.4.Dijital Sergilerin Sürdürülebilirliği

Günümüzde modern sanatın da etkisiyle daha özgün, benzerliklerden uzak, farklı sanat eserleri ile klasik sanatın buluşmasının yaşandığı dijital sergileme

platformlarında sürdürülebilirlik konusu da ön plana çıkmaktadır. Dijital sergileme platformları sayesinde yer, mekân, zaman fark etmeksizin sanata erişim imkanını arttıran projelerle sanatın sürdürülebilirliği korunmuş ve etki alanı da arttırılmıştır.

Teknolojinin getirdiği yenilikler, peşinden gelen büyük farklılıklar birçok çevreyi ve alanı sınırsız bir hale getirmiştir. Yaşanılan teknolojik gelişmelerle birlikte sanat dünyasının projeleri arasında dijital kültürler ve yapay zekalara da yer vermeye başlanmıştır. Bunun en büyük örneklerinden olan Google Arts & Culture, anlaşmalı kurumları sayesinde dünyanın her yerinden sanat eserlerini yüksek çözünürlükler ile çevrimiçi sistemlerde izleyici beğenisine sunma imkânı tanmıştır.



Görsel 4.8 Rembrandt Harmenszoon van Rijn (Hollanda, 1669)

<https://www.britannica.com/biography/Rembrandt-van-Rijn>

Dijitalleşmenin ne kadar önemli olduğuna örnek vermek gerekirse, yukarıdaki görseldeki (Görsel 4.8) Rembrandt'ın sanat eserleri bugün 17 ülkede sergilenmektedir. Bu eserleri görmek isteseydik; tüm bu ülkelere giderek, toplamda 40 müzenin ziyaret edilmesi gerekmektedir. Bunun için zaman ve maddi kayıplar yaşayabilirdik. Hatta maddi imkansızlıklardan dolayı bu eserleri göremeyecek sanatseverler de olabilir. Ama Google Arts&Culture sayesinde bu eserleri çevrimiçi görebilme imkanına sahip

olunur. TED Talks'a konuşmacı olarak katılan Google Arts & Culture direktörü dünya için önem taşıyan bu sanat eserlerini canlı ve gerçeğe oldukça yakın detaylarıyla keşfedilmesini sağlayan bu uygulama olmasaydı bu seyahat programının ortalama 53.000 km yol edeceğini söylemiştir.

Google Arts & Culture sayesinde dünyanın en büyük eserlerini bile çevrimiçi platformlarda tüm detaylarıyla; renk, desen, fırça darbelerine kadar inceleneyebilme imkana erişmiş olduk. Görmek istenilen sanat eseri seçilerek, platform o eserin bulunduğu sayfaya yönlendiriyor ve esere ait tüm detaylar net bir şekilde görülebiliyor. Bu sitenin dünya çapında kullanılabilen uluslararası bir platform olması sayesinde birçok ülkeye ait müzeleri gezme imkanına sahip olunur.

Yukarıdaki örneğin yanı sıra dijital sergilemelerin başka önemli bir alanına değinecek olursak eğer; dijitalleşen dünyada VR (Sanal gerçeklik) ve AR (Arttırılmış gerçeklik) teknolojilerinin gelişmesi, kullanımının yayılması ve sanat eserlerinde uygulanması ile çevrimiçi sergilerin ve dijital sanatın gelişimi ve devamlılığı açısından oldukça etkilidir.

Sanatı sunma eylemi ile dijitalleşen dünyayı birleştirerek deneyim kazandırma, devamlılığı olan bir sanat oluşturması amaçlanmaktadır. Sanal gerçeklik teknolojisinin sanatla buluşması ile sanatseverlerin istedikleri an çevrimiçi platformlarda bu deneyimi izleyicilerine sunuyor. Tüm bunlar göz önüne alındığında dijitalleşen dünya ve sanatın birleşmesinin ileriki yıllarda da gelişerek devam edebileceği görülebilir.



Görsel 4.9 Louvre Museum (Fransa, Paris, 2019)

<https://www.britannica.com/topic/Louvre-Museum>

Görseldeki (Görsel 4.9) dünyanın en büyük sanat müzesi olan Louvre Müzesinin bazı alanları ve eserleri ücretsiz olarak sergilendiği çevrimiçi bir platformlarda sanatseverlerle buluşturuluyor. Ortalama sekiz milyon eserin yer aldığı İngiltere’de bulunan ve antik çağ yapıtlarının bulunduğu The British Museum’da çevrimiçi sergiler yapan müzelerden biri olarak, çevrimiçi platformda izleyicileri 2 milyon yıllık bir yolculuğuna çıkarıyor.



Görsel 4.10 Sakıp Sabancı Müzesi (Türkiye, İstanbul, 2020)

<https://www.sakipsabancimuzesi.org/hakkimizda>

Türkiye’deki çevrimiçi sergi örneklerine bakılacak olursa (Görsel 4.10): Sakıp Sabancı Müzesinde 31 Ocak 2020 yılında sergilenmeye başlanan “Akış/Flux: Marina Abramovic + MAI” adlı sergisinin canlı performanslarını sosyal medya kanallarında izleyici ile buluşturuyor. Pera Müzesi’nin Google Arts & Culture çevrimiçi platformunda yer almakta olan Pera Müzesi gibi daha birçok müze de vardır. Özellikle pandemi döneminde çevrimiçi platform müzeleri sanatseverler için kurtarıcı rol oynamıştır. Özetlemek gerekirse dijitalleşen dünya sergi anlayışının değişmesi ve gelişmesinde önemli rol oynamaktadır. Sanatseverler bu çevrimiçi platformlar

üzerinden izleyicilere geçmiş dönemde sunulan ve günümüzdeki güncel sergilere aynı anda ulaşabilme imkanına sahip olmaktadır.

BÖLÜM 5

5. DİJİTAL SERGİ UYGULAMASI

Tez kapsamında incelenen dijital sergilemeler ve tüm tasarım disiplinlerinin, sağlıklı iletişim kurma çabası olduğu aşikârdır. Sergileme stillerinden biri ise dijitalleşen çağ ile çevrimiçi platform temellidir. Teknolojinin gelişmesi ile sanal ve sosyal alanlar aynı platformda buluşmuştur. Çevrimiçi platformların sunduğu sınırsız iletişim ile hem modern zaman sanatına hem de geleneksel sanatı inceleyebilme fırsatı yakalanmıştır.

Proje’ de kullanılan sergileme tasarımı kararlarının tez içinde yerleşimi geleneksellik ve yenilikçiliği bir arada sunan, çağdaş bir sergileme tasarımıdır.

5.1.Dijital Sergileme Tasarımı Projesi Fikri, Çıkış Noktası ve Konsept Üretimi

Yaşanılan bu zaman bir iletişim çağı ve geçmişten bugüne kadar gelen anların birçoğuna iletişim yardımı ile ulaşılabilmeye olanak sağlar. Metropol şehirlerinin merkezi olan İstanbul, bu konudaki örnekleri ile en çok ilgi ve bilgi biriktiren şehirlerdendir. İstanbul’da yaşayan insanları ele alacak olursak, burada iletişimin geçmişte ve günümüzde de her zaman çok aktif olduğu görülebilir. Tez kapsamında araştırılan dijital sergileme tasarımlarına bakıldığı zaman her birinin ortak amaçlarından en öne çıkanının iletişim kurma çabası olduğu söylenebilir. Geçmişten günümüze iletişimin son derecede önemli olduğu toplumlarda, dönemsel olarak o günün koşullarında yaşayan insanların günlük yaşantılarında kullandıkları iletişim yöntemlerinin farklılaşması kaçınılmaz olmuştur. Bu bağlamda kültür merkezi olan İstanbul’un en önemli ve tarihi bölgelerinden biri olan Galata ve çevresinin 3 farklı dönemine indirgeyerek inceleyeceğim tez projemde; 1900-1922 yılları Cumhuriyet öncesi, 1923-1999 Cumhuriyet dönemi ve 2000–2022 Cumhuriyet ve milenyum dönemi ele alacaktır. Farklı zaman dönemlerinde, aynı yerlerde yaşayan

insanların; yaşadığı dönemin günlük şartları ile farklı dönemlerde yaşanan değişiklikler veya benzerlikler ile karşı karşıya kalması, farklı dönemdeki hayatlara odaklanması konusunda dijital bir deneyim yaşatmak amaçlanmıştır.

Zahit Büyükişiyen'in sanat anlayışını varsıllaştıran ve öznel kılan soyut anlatımların kurduğu özgün düşüncesi, yine yaşamla ve yaşamı paylaşmayla kesişmektedir. Yaşam nedir? Yaşamın anlamı nedir? İnsanın dış görüntüsünden uzak belki ama evreni sorgulayan, sorular sorduran bir sistematik, yapıtlarında belirir (Button, 2016).

İnsanın çeşitliği, yaşamsal durumları, dönemin kılık kıyafetleri, mağazaları ve ulaşımı ön planda tutulan aynı zamanda gündelik yaşamının önemini ve dönemsel sürecin vurgulandığı soyut ve kendine özgü tarzları ile betimlendiği anlarının yaşanmışlıkla ele alarak yaşamı paylaşmayı sağlayan bir dijital deneyim ile anların ölümsüzleştirilmesi amaçlanmaktadır.

İnsanların paylaştıkları yaşam düşünüldüğünde bu farklı yaşamların sahip olduğu ortak bir noktanın olduğu anlaşılmıştır. İnsanlar yaşadığı ortamı ve hayatı, her zaman anı veya eylem olarak kendi içerisinde saklama dürtüsüne sahiptir. Bu dürtü insan yapısının içinde var olan yaşamı hissetmesinden gelmektedir. Teknoloji ile kişileri her zaman daha fazla anı biriktirmeye ve bunları saklamaya iten aletler sayesinde, kendi varlıklarını ve hislerini her zaman canlı tutmaktadır. Geçmişten günümüze biriktirilen anıları yaşamı paylaşma adı altında buluşturan projenin ismi "Galata'da Üç Dönem" olarak seçilmiştir. Proje kapsamında yapılan tasarımların tez içerisinde yerleşimi de eski dönem teknoloji ile şimdiki dönem arasındaki dijitalleşmeye bakılmaksızın ağırlıklı olarak sergileme tasarımının ana hatları ile tez bölümlerine yansıtılmıştır.

5.2.Dijital Sergileme Projesinde Alınan Tasarım Kararları

Dijital sergileme projelerinin tasarlanması ve üretilme sürecinde kazanılan bilgilerin yönlendirmesi ışığında geleneksel, modern ve gerçeklere uygun olacak şekilde ilerlenmiştir. Ana bakış açısı yaşamı paylaşmak ile yola çıkılarak, konsept yaratılması ve düşünce aşamasıyla başlayan süreç daha sonrasında somut adımlar ile yavaş yavaş vücut bulmaktadır.

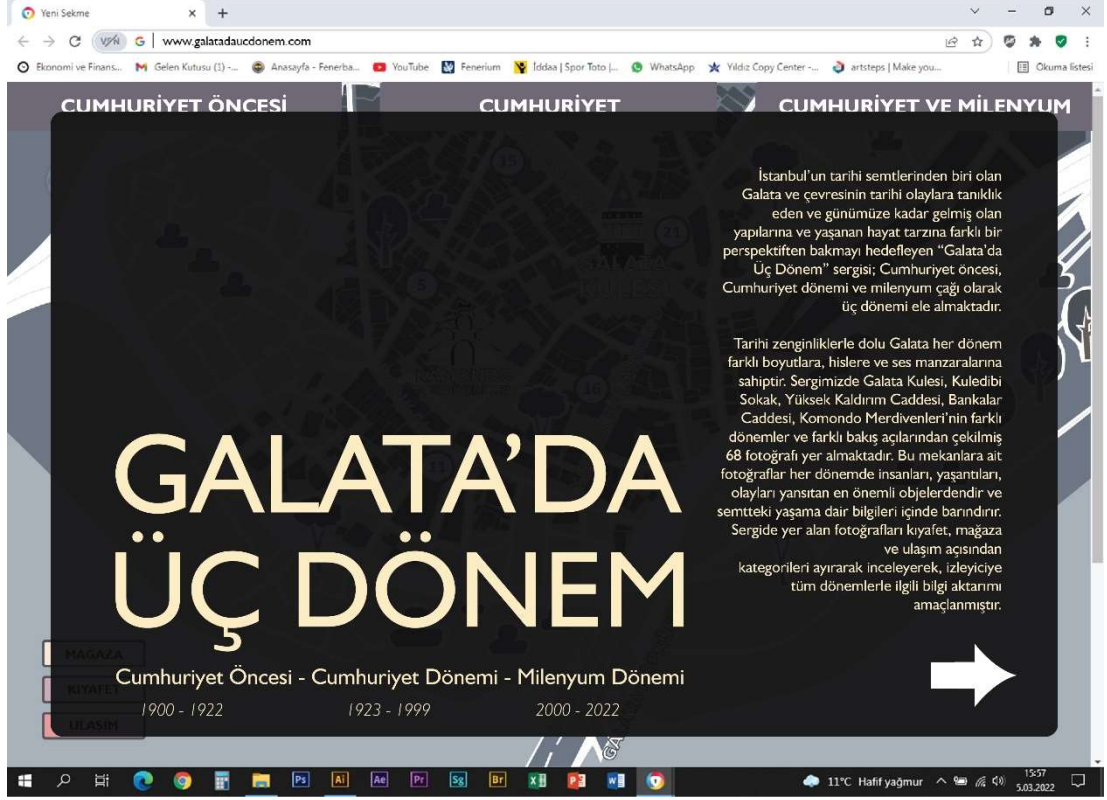
5.3.Arayüz Deęerlendirilmesi

Dijital sergileme tasarımlarında sergilenecek görsellerin tasarlanma ve yaratılma aşamalarında alınan kararların temelini grafik tasarım oluşturmaktadır. Tez kapsamında tasarlanan proje düşüncesi ve uygulanması aşamalarında da dijital birçok proje incelenmiş olup konu ile en uyumlu ara yüzler kullanılmıştır. “Galata’da Üç Dönem” projesi dijital bir sergileme tasarımı olarak planlandığı için web ortamına sunulduğu zaman olabildiğince rahat ve herkesin ulaşabileceği bir yapıda düşünülmektedir. Bu noktada kullanılan yazılım dili oldukça rahat okunur ve anlaşılır olmuştur. “Galata’da Üç Dönem” proje sergisinin, her noktadan ulaşılabilir ve herkesin kendinden bir parça bulabileceği bir dijital sergi olması amaçlanmıştır

Dijital bir serginin tasarımı ve düzeni, başarılı olması için kritik öneme sahiptir. Hızlı teknolojiadaki farklı ürünlerin ve yazılımların çeşitliliğini ön plana çıkarmaktadır. Bu tarz dijital sergileri uygulamak için sergiyi tamamlayacak özellikler ve araçlar eksiksiz olmalıdır. Bu nedenle çevrimiçi her platformdan izleyicilere ulaşabilmesi için (Görsel 5.1) görseldeki afiş çalışması yapılmıştır. Aynı zamanda kullanıcı deneyiminden ödün vermeden içerik konusunda serginin hedeflenen amaca ulaşıldığından emin olmak adına, düzenli olarak serginin gözden geçirilmesi esastır. Açılış sayfasında (Görsel 5.2) Galata’nın çizim krokisi üç döneme ait bilgiler ve serginin amacı detaylı bir şekilde yer almaktadır.

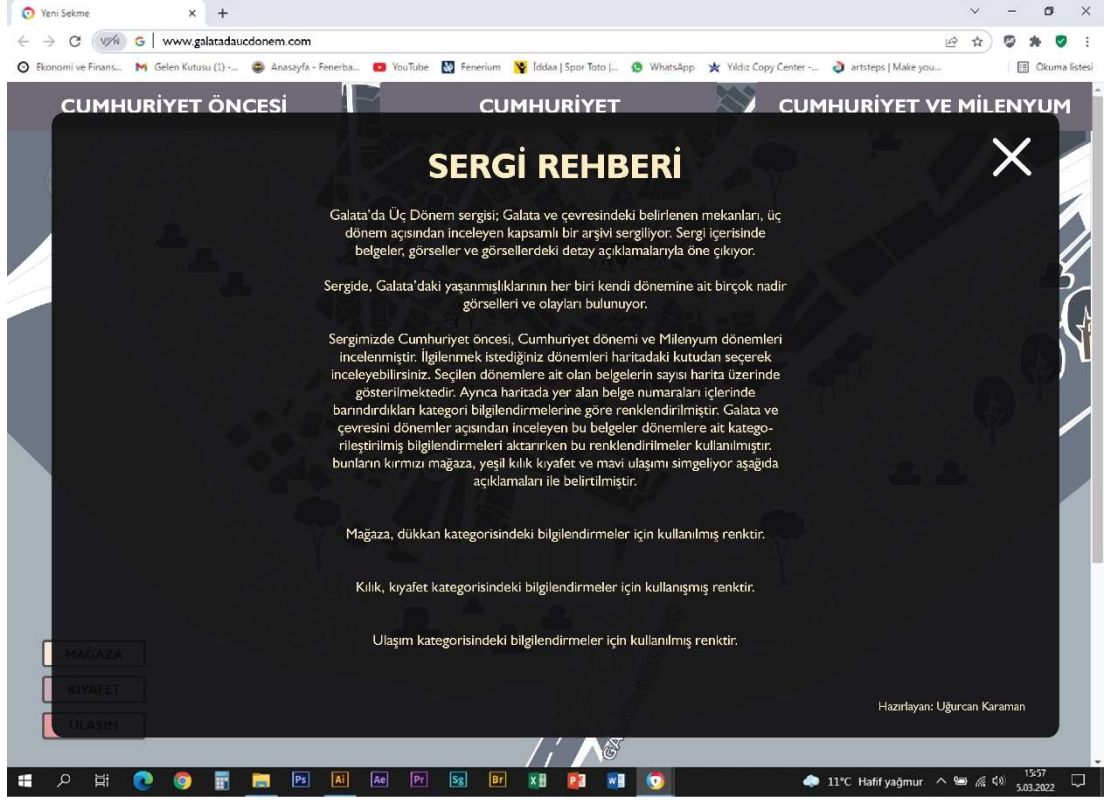


Görsel 5.1 Dijital Sergi Afiş (Türkiye, İstanbul, 2022)



Görsel 5.2 Dijital Sergi Arayüz (Türkiye, İstanbul, 2022)

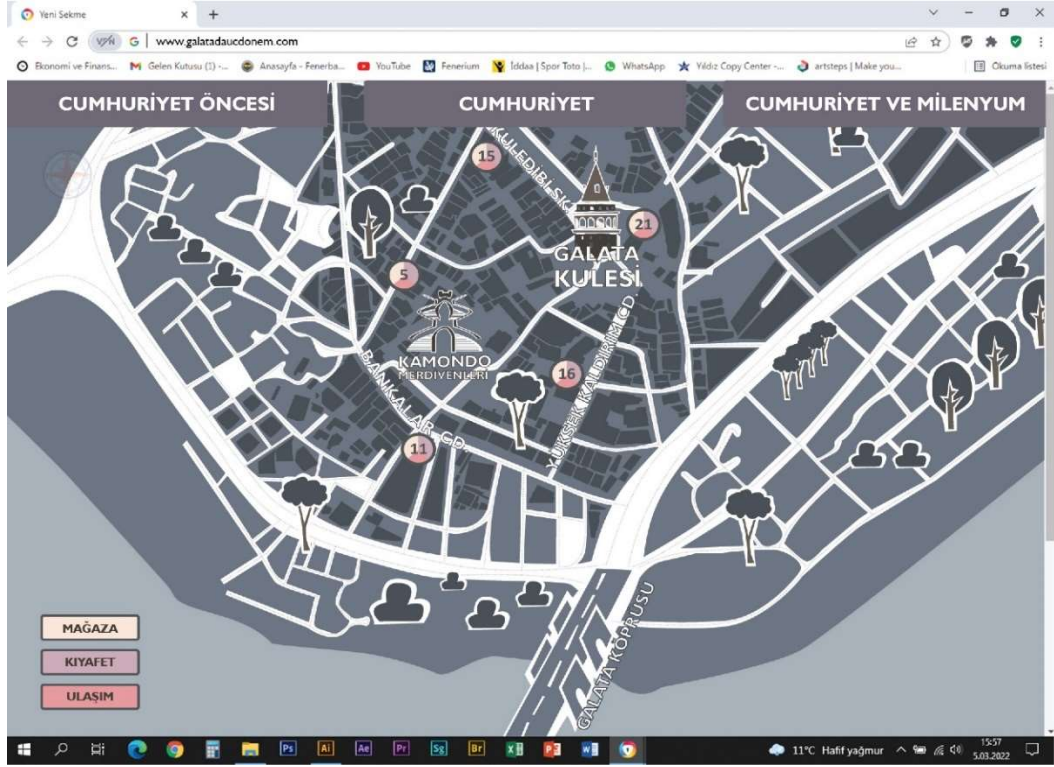
Serginin ikinci sayfasında (Görsel 5.3) ise arka plan üzerinden sergi rehberi adı altında ziyaretçinin dijital ortamda izleyeceği yol haritası, serginin ana fikrini ve tasarım adımlarını detaylı bir şekilde aktarmaktadır.



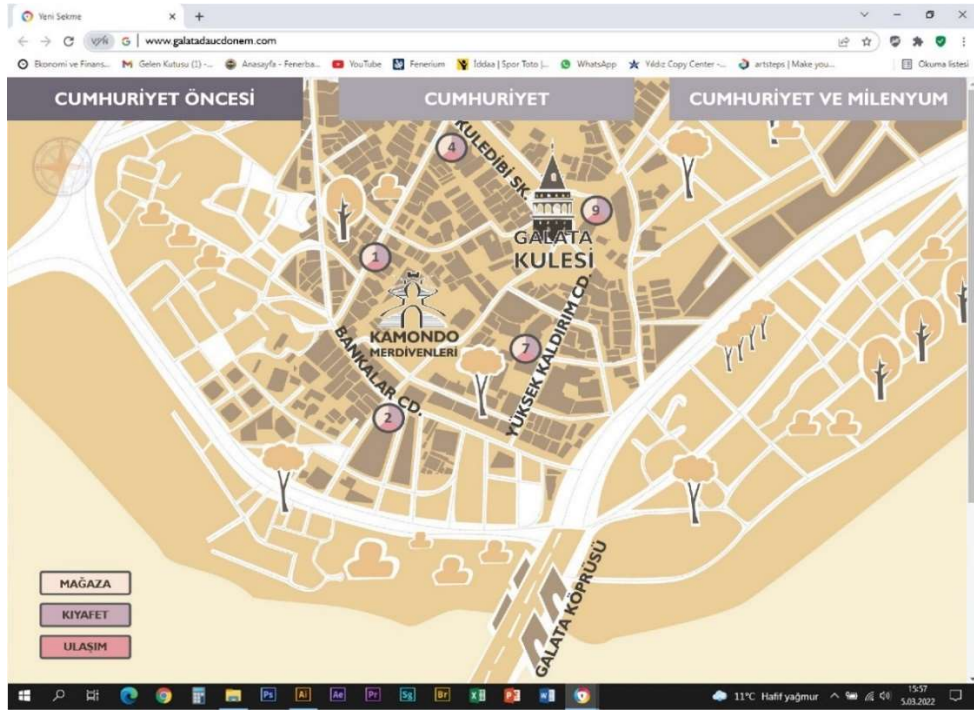
Görsel 5.3 Dijital Sergi Arayüz (Türkiye, İstanbul, 2022)

5.3.1. Yapısal Çözümler

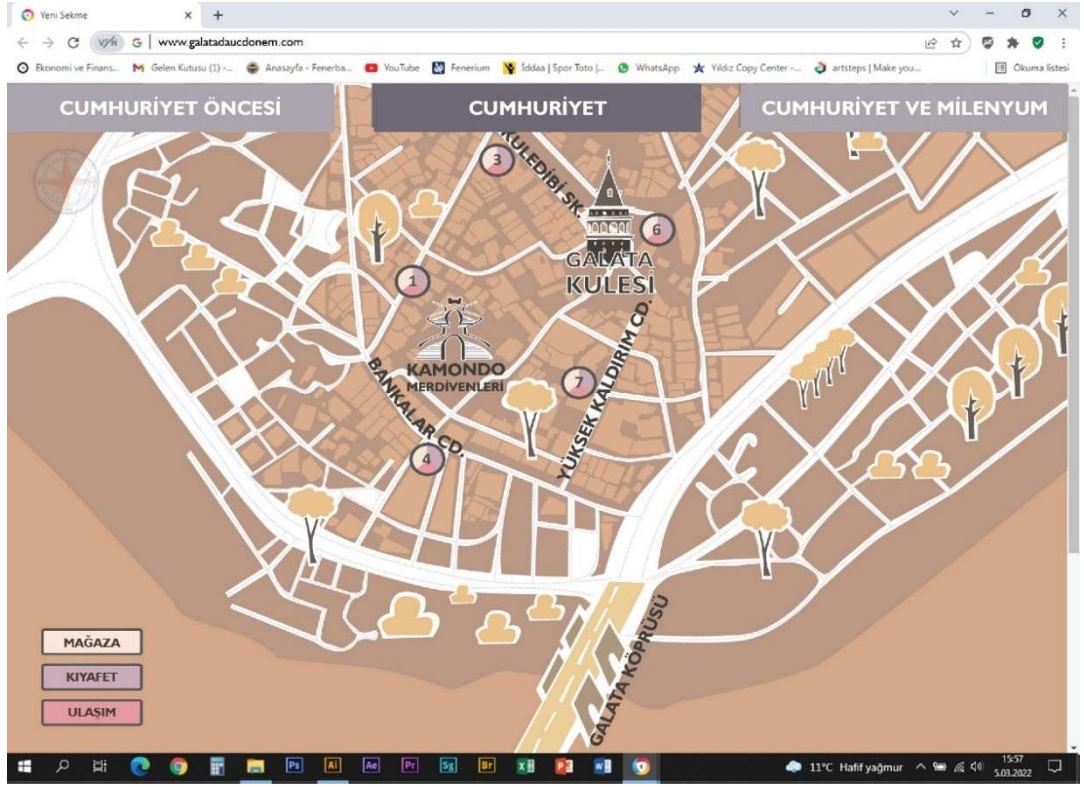
Dijital serginin, konsepti çerçevesinde belirlenen “Galata’da Üç Dönem” günlük hayat ile geçmişten günümüze gelen örneklerinin yolundan ilerlediğinde, çözülmesi gereken bir sonraki nokta; yaşanan hayatların başka zamanda aynı yerde olmasına rağmen nasıl farklı yaşanmışlıklar ve hisler barındırdığını görmek ve bu yaşamı paylaşabilmeyi farkındalık haline getirmektir. Bu noktada proje tasarlanma sürecinde birkaç dijital tasarım kararı ile ilerlenmesi fikri benimsenmiştir. Bu tasarım projelerinden birincisi, elde edilen ve izleyici ile paylaşılacak olan görsellerdeki bakış açısının ve yansıtılmak istenilen düşüncelerin hangi ara yüz ile sunulacağı kararının alınmasıdır. İkinci konu ise dijital sergileme altyapısının yöntemlerinin hazırlanmasını kapsamaktadır. Aşağıdaki görseller (Görsel 5.4), (Görsel 5.5), (Görsel 5.6), (Görsel 5.7) ana sayfa ve üç döneme ait tasarlanan ara yüzlerden oluşmaktadır. Bunları kısaca anlatacak olursak; Her tasarımın kendi dönemine ait olan beş seçilmiş mekân ve mekanlardaki yaşanmışlık, insanların kıyafetleri, mağazaların vitrinlerindeki reklam değişiklikleri, ulaşım yöntemleri gibi birçok değişen unsurlardan elde edilen görsel, video veya ses verilerinin detaylı görünümü mevcuttur.



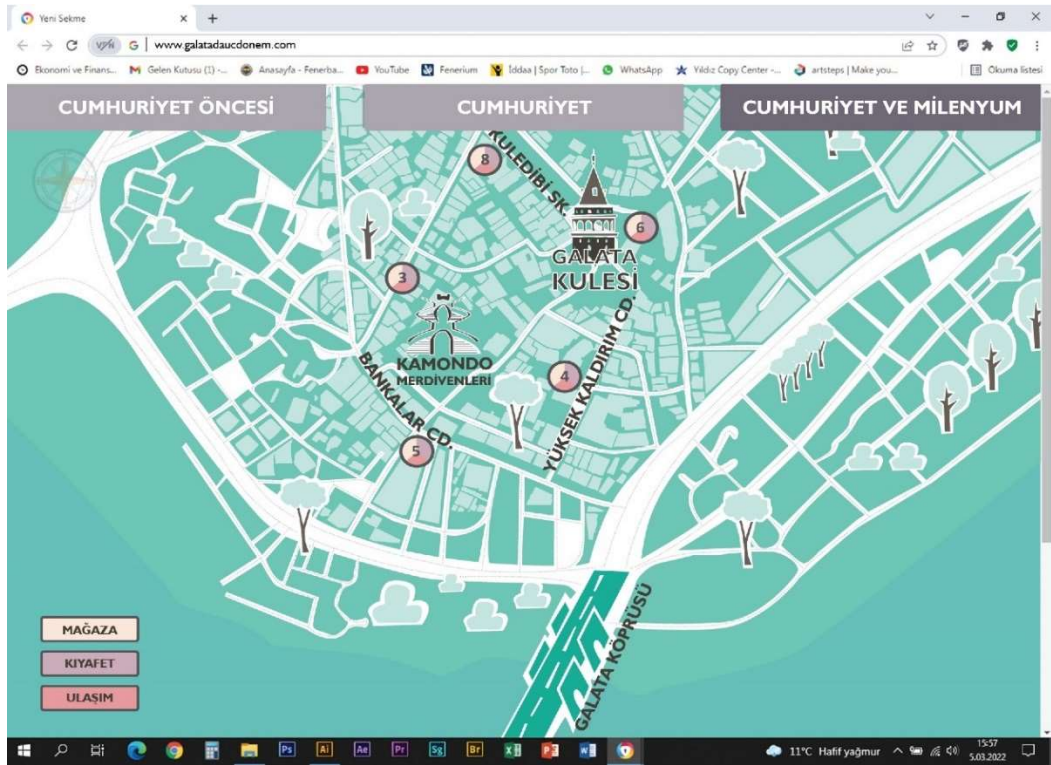
Görsel 5.4 Dijital Sergi Arayüz (Türkiye, İstanbul, 2022)



Görsel 5.5 Dijital Sergi Arayüz (Türkiye, İstanbul, 2022)



Görsel 5.6 Dijital Sergi Arayüz (Türkiye, İstanbul, 2022)

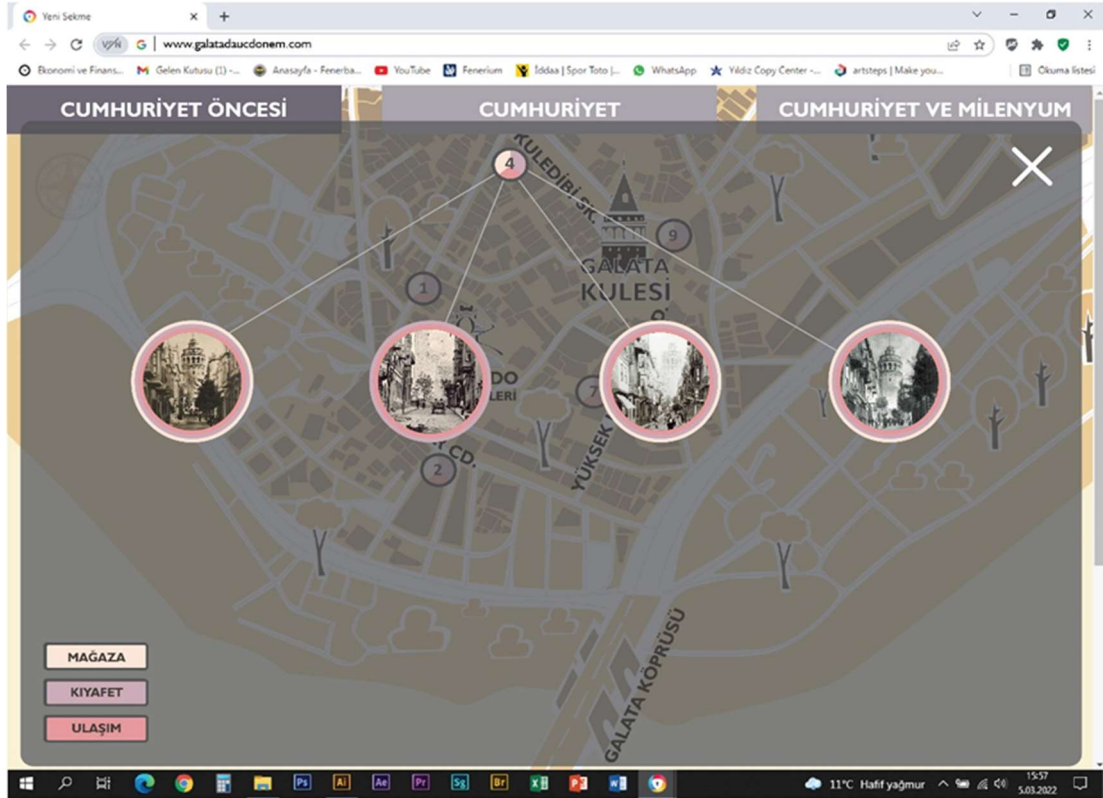


Görsel 5.7 Dijital Sergi Arayüz (Türkiye, İstanbul, 2022)

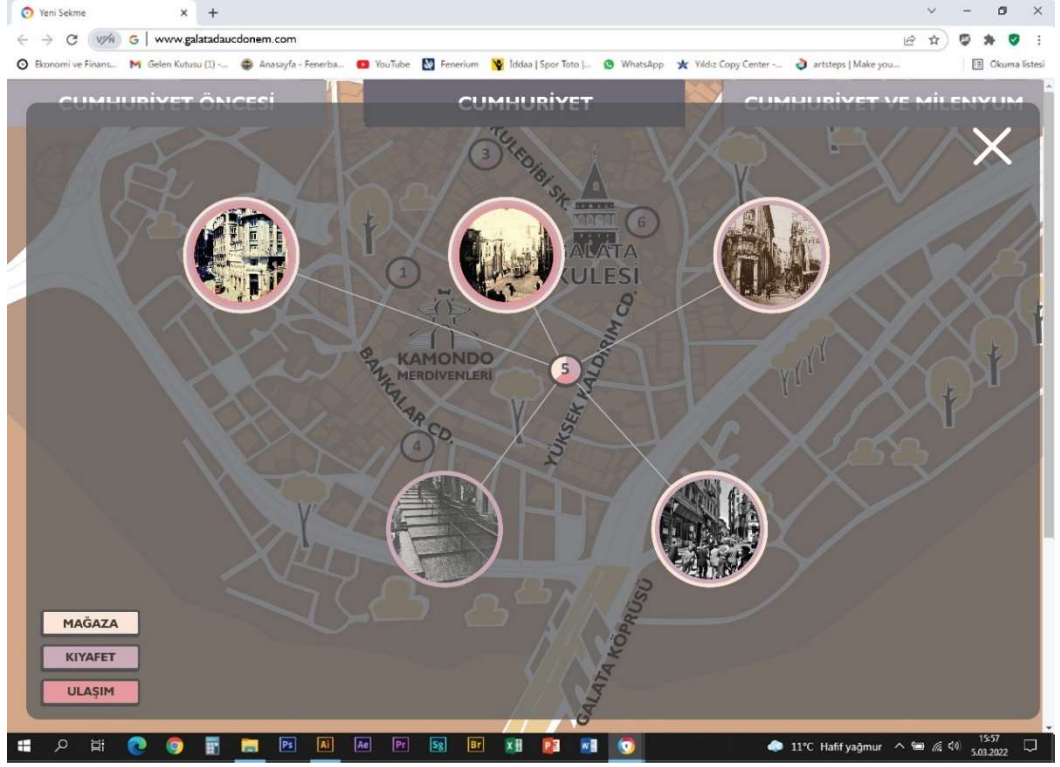
5.3.2. Etkileşimli Tasarım Fikirleri

Etkileşim tasarımı, basit (ancak basitleştirilmemiş) terimlerle anlaşılabilir; kullanıcılar, ürünler veya görseller arasındaki etkileşimin tasarımıdır. Aşağıdaki görselde de (Görsel 5.8), (Görsel 5.9), (Görsel 5.10) görüldüğü gibi izleyici herhangi bir döneme girmeye çalıştığı zaman etkileşime geçeceği bir sayfa ile toplanan tüm veriler, görseller veya döneme ait bilgiler ara yüzü çıkacaktır. Çoğu zaman insanlar etkileşim tasarımı hakkında konuştuğunda ürünler, uygulamalar veya web siteleri gibi yazılım ürünleri hazırlama eğilimindedir. Etkileşim tasarımının asıl hedefi, katılımcılara aktarılmak istenilen duygu, bilgi ve hislerin mümkün olduğunca ulaşmasını sağlayan ürünler, görseller, videolar ve sesler yaratmaktır.

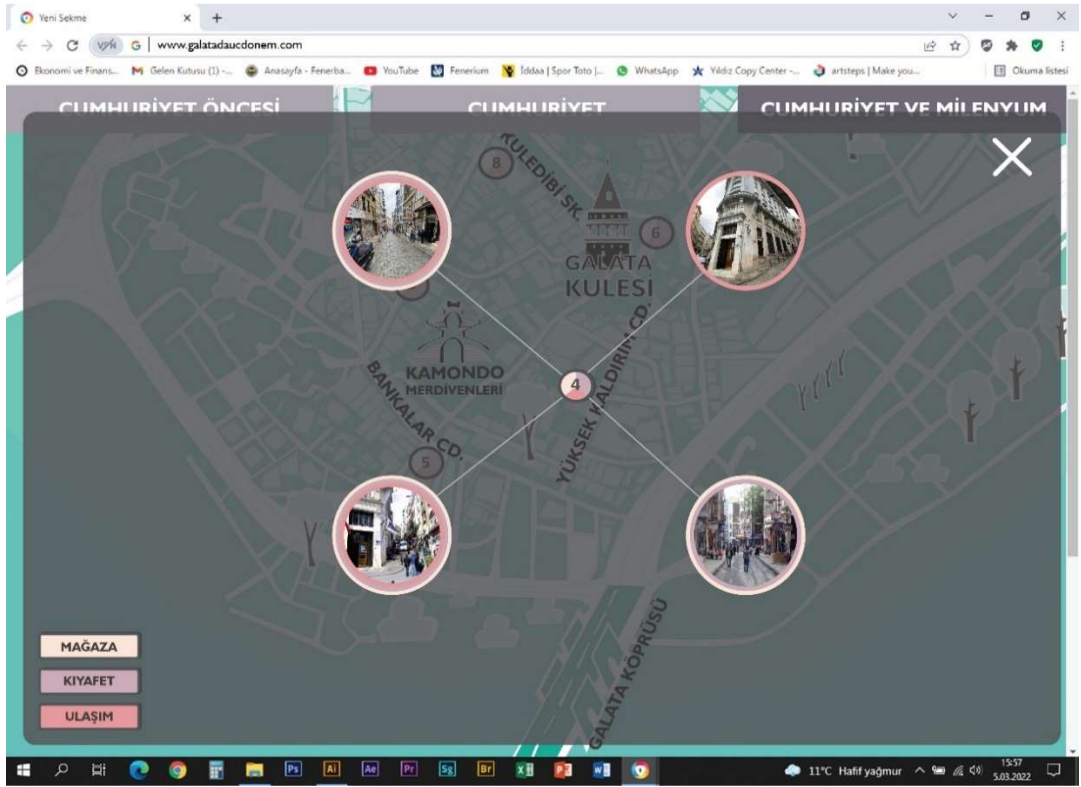
Bu projede bir kullanıcı ile bir görsel arasındaki etkileşim genellikle zaman içerisinde yolculuk, farkındalık ve daha pek çok ögeyi içerir. Proje kapsamında etkileşimli tasarım fikirlerinin 4(dört) boyutta incelendiği söylenebilir. Bunlar;



Görsel 5.8 Dijital Sergi Arayüz (Türkiye, İstanbul, 2022)



Görsel 5.9 Dijital Sergi Arayüz (Türkiye, İstanbul, 2022)



Görsel 5.10 Dijital Sergi Arayüz (Türkiye, İstanbul, 2022)

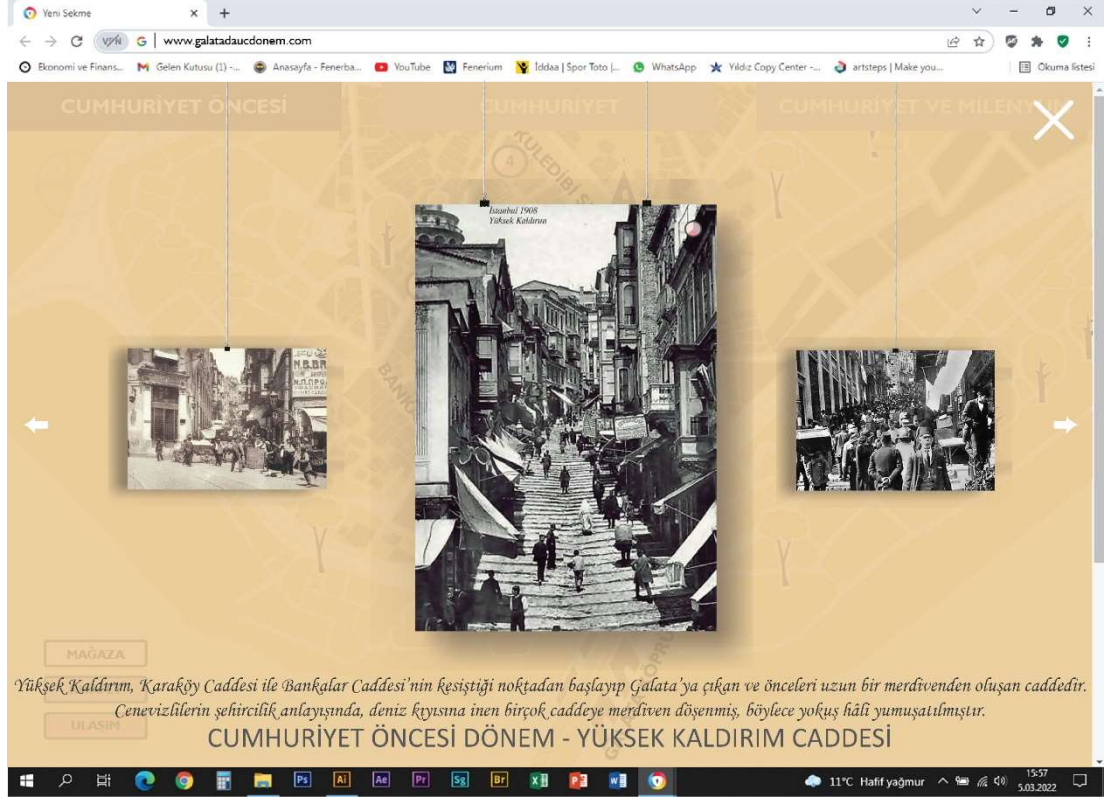
Kelimeler: Sözcükler anlam yüklü ve herkes tarafından anlaşılması kolay olmalıdır. Katılımcılara bilgi verici olmalı, ancak fazla bilgi yükü ile de bunaltıcı olmamalıdır.

Görsel Temsiller: Katılımcıların etkileşimde bulunduğu resimler, tipografiler, görseller vb. diğer grafik tasarım öğeleri ile ilgilidir. Bu görsel temsiller genel anlamda bilgiyi aktaran kelimeleri tamamlamak için kullanılmaktadır.

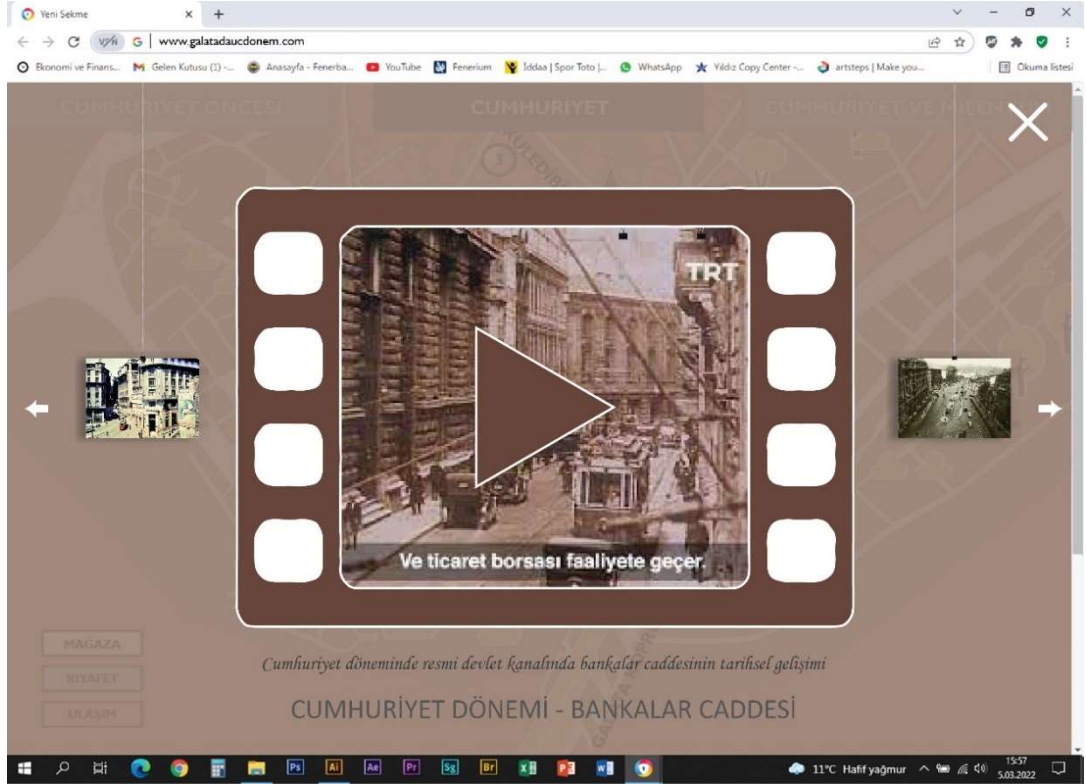
Zaman: Bu boyut biraz soyut gibi görünse de daha çok dijitalleşen dönemle değişime uğrayan ürünleri (animasyonu, videoları, sesleri) ifade eder. Bu medyadaki hareketler, ses dalgaları görsel ve işitsel açıdan katılımcı ile etkileşim kurmada önemli rol oynar.

Davranış: Bu bir ürünün mekanizmasını içerir, katılımcılar web sitesinde nasıl eylemler gerçekleştirir? Katılımcılar ürünü nasıl çalıştırıyor? Başka bir deyişle, bahsettiğimiz diğer boyutların bir ürünün etkileşimlerini nasıl tanımladığıdır. Aynı zamanda, katılımcıların bu sanat projesine olan tepkilerini (duygusal tepkiler veya geri bildirimler) içerir.

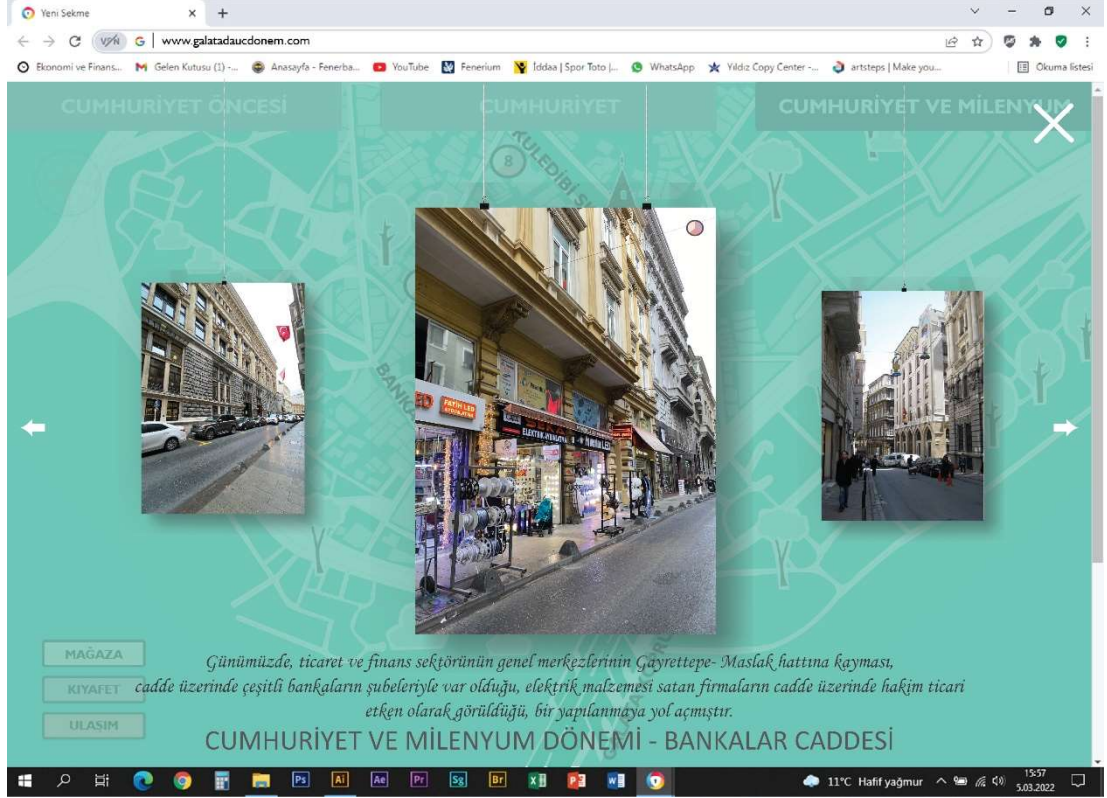
Serginin aşağıdaki görsellerdeki (Görsel 5.11), (Görsel 5.12), (Görsel 5.13) arayüzlerini inceleyecek olursak her görsel aslında bir etkileşim alanı olarak yürütülen ve aynı deneyim tasarımlarında olduğu gibi farklı biçimlerde tasarlanmıştır. Bunlar sırasıyla serginin ana düşüncesi olan fotoğraf paylaşmaya olanak veren, kullanıcıyı görüntü alma ve bu görüntüleri başka kişiler ile paylaşmaya iten tasarım fikirleridir.



Görsel 5.11 Dijital Sergi Arayüz (Türkiye, İstanbul, 2022)



Görsel 5.12 Dijital Sergi Arayüz (Türkiye, İstanbul, 2022)



Görsel 5.13 Dijital Sergi Arayüz (Türkiye, İstanbul, 2022)

Tasarım projesi kapsamında tasarlanan etkileşim fikirleri sonucunda modern tasarım örneklerinin gelişmiş penceresinden bakılması hedeflemektedir. Yarattığı farklı etkileşim deneyimleri ile proje; katılımcıya alışlagelmişin dışında farklı bir şekilde yaklaşarak, dijital sergilerin tasarımının temel fikrini ulaştırmak istediği hedef kitleye aktarmayı amaçlamaktadır.

5.4. Grafik Çözümlerin Üretilmesi

Sergiye geliştirirken içeriğe erişmek için kaç cihazın kullanılabileceğini düşünerek, bu cihazların cep telefonlarından bir dizi büyük bilgisayarlara kadar değişkenliğe sahip olması erişim için oldukça önemlidir. Projede grafik çözümlerinin tasarımını uygularken, web tasarımının ana sayfası ve birincil gezinmeyi oldukça basit kullanmak durumdayız.

Görsel kullanımı, sergi tasarımında büyük bir rol oynamaktadır. Bu nedenle görselin nasıl sergilenebileceği, biçimler ve boyutlar kullanıcının ekranını etkiler. Daha küçük dosya boyutları olması nedeniyle görüntü kalitesini göz önünde

bulundurarak, sıkıştırılmış dosya türleri üzerinde yoğunlaştık. Uygun görüntü boyutları, kullanıcıların yeterli ayrıntıyı görmelerine izin verecektir.

Yenilikçi ve teknoloji ile iç içe olan bu projede dijital sergileme süreçleri tez kapsamında incelediğinde, birçok araştırma ve web tabanlı programların ışığında sergi ürünlerinin hazırlanması ile ortaya çıkmaktadır. “Galata’da Üç Dönem” projesi dönemin getirdiği yenilikler eşliğinde kurgulanmıştır. Serginin son bölümü olarak bu noktaya kadar aktarılan tasarım proje düşünceleri çevrimiçi platformda ve grafik tasarım uygulamalarında birleştirilerek sonuca ulaştırılmıştır.

Seçilen proje ve onun ışığında tasarlanan iletişim altyapısı, grafik tasarım ürünlerin projelendirilmesi sürecinde bir rehber niteliği taşımıştır. Grafik tasarım düşünce ve etkileşim fikirleri birlikte uyumlu olarak tasarlandığında işlevselliğe kavuşmaktadır. Projenin bütünlüğünün temelini oluşturan etkileşim tasarımı deneyim tasarımı ağırlıklı olarak tasarlanmıştır.

Projedeki yansıtılan bilgilerden de anlaşılacağı üzere proje tasarımında katılımcıya aktarılmak istenilen bilgiyi destekleyici olarak samimi yaklaşım cümleleri ve tasarımları seçilmiştir. Bu samimi yaklaşımın kullanılmasında ise grafik tasarımın dijital sergi kullanıcılarının aklındaki fikirlerin yansıması niteliğinde oluşabilecek durumların incelemesine gidilmiştir. Seçilen tüm tasarım kararları ve paylaşılan görseller, her kesime hitap ederek kesintisiz iletişimi sağlamayı amaçlamaktadır.

BÖLÜM 6

6. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bir ürünü saklamak, biriktirmek veya göstermek tarih boyunca örnekleri ile beraber insanoğlunun içinde olan bir duygudur. Sergilemenin varoluşu ise bu sebeplerden dolayı yüzyıllardır hep hayatın içindedir. Sergileme ilk başlarda insanların kendi yöntemleri ile, sonrasında ise teknolojinin yardımı ile yıllar boyunca insanoğluna gerek yol gösterici gerekse ufuk açıcı deneyimler yaşatmıştır. Sergi yenilenen bir dal olduğundan dolayı her zaman yeni yaklaşımlarla ziyaretçilerine mesajları yeni yollarla vermeye gayret göstermiştir. Bulduğu her dönemin teknoloji ve sosyal çevresi bakımından da gelişmeler göstermiştir. Bu bağlamda sergi ve sergileme tasarımı ziyaretçi ve eser arasındaki bağı deneyim yoluyla kuvvetlendirme amacı gütmektedir.

Dijital sergi tasarım süreci, çoğu sergilemede ziyaretçiye bilgi sunmayı hedefleyen sistemlerin tasarımını içermektedir. Dijital sergileme görme, işitme, uyum, atmosfer, mekân düzeni, teknoloji araçları vb. birçok farklı disiplinlerden farklı çözüm araçlarını bir araya getiren çok yönlü bir yaklaşımdır. Teknolojinin gelişimi ile insan hayatına etkisi de bir hayli büyük olmuştur. Gelişen teknolojinin yarattığı yenilikler her mecrada kendine uygun formlarda alanlar bulmaya başlamıştır. Teknolojiye olan bu ilgi sergileme alanında da yenilikçi olayların hızla ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu gelişmelerin dijital mecralarda sınırların genişletilmesine büyük olanak sağladığı söylenebilir.

Tez kapsamında çalışılan dijital sergi tasarımı, kurgusu ve ara yüzleri bakımından Galata'nın tarihine rehberlik edebileceği düşünülmektedir. Sergi tasarlanırken araştırmalar sonucunda Galata'nın tarihi mimarisi çevre peyzajı veya yaşanmışlık üzerindeki değişim ve etkileşimlerin göz ardı edilmemiş olduğu gözlemlenmiştir. Dijital sergi ile seçilen konu üzerine tasarlanan görsel işitsel deneyimin en etkili şekilde olması hedeflenmiştir. Ziyaretçilerin görselleri art arda görüntüleyebilmesine ve kendi hızları ile ilerlemesine olanak verilmiştir. Bu dijital

sergi ile ziyaretçilerin yaşılan coğrafyadaki tarihi dokuyu benimsemeleri ve gerek mimarisi gerekse çevresi bakımından saygı ve sevgi ile yaklaşımları adına farkındalıklarının artırılması amaçlanmıştır.

KAYNAKÇA

- Artun, (2009) *Ali Çağdaş Sanat Konuşmaları 4, Koleksiyon, Koleksiyonerlik ve Müzecilik*, Yky, İstanbul
- Ahlat, Y. F. (2017) *Enstelasyon nedir*, İstanbul
<http://www.tasarimgunlukleri.com/2017/12/04/enstalasyon-nedir/>
- Alagöz, M. (2017) *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, İnönü Üniversitesi, Malatya
- Alemdar, S. (2014) *Bilgisayar Ortamında Sanat ve Tasarım*, Fen Bilimleri Fakültesi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul
- Avar, M. (2019) *İç Mimarlık Ana Bilim Dalı*, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul
- Ayan, B. E. (2013) *Akdeniz Sanat Yapıtı Sergileme Ve Sunum Çeşitleri*, Akdeniz Sanat Dergisi, Antalya
- Bayar, Z. (2011) *Grafik Ana Sanat Dalı Araştırması*, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir
- Benzel, K. F. (2007) *Kent Rehberi*, GRAFİST 11, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul
- Bunsuz, G. (2019) *Müzelerde Sergileme ve Sunuma Yönelik Bir Arttırılmış Gerçeklik Uygulaması*, Mimarlık Ana Bilim Dalı, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul
- Boyraz, B. (2011) *Müzecilik Yüksek Lisans Programı*, Sosyal Bilimler Enstitüsü
Sanat ve Tasarım Ana Sanat Dalı, Müzecilik Yüksek Lisans, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul
- Ceylan, B. (2013) *Bilime Dokunmaya Hazır mısın Sergisi*, İstanbul
<https://tekdozdijital.com/bilime-dokunmaya-hazir-misiniz-interaktif-sergi-istanbulda/>
- Çalışkan, C. (2016) *Sergileme Tasarımının Gelişimi Ve Müze İle Sanat Galerilerinin Karşılaştırılması*, İletişim Fakültesi, İstanbul Arel Üniversitesi, İstanbul
- Çayırılı, M. Z. (1996) *Müze Tasarımı ve Sergi Mekânları Üzerine Bir İnceleme ve*

Değerlendirme, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul

- Dernie, D. (2006) *Exhibition Design*, Laurence King Publishing, Londra
- Deniz, M. (2008) *Müze Sergileme Mekânlarında Güncel Gösterim Teknikleri İle Mimari Tasarım İlişkisi Üzerine Bir İnceleme*, Fen Bilimleri Fakültesi, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul
- Demir, Ç. (2009) *Türleri ve Londra'dan Sergileme Tasarımı Örnekleri*, Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü Günümüz Sergileme Tasarımı, Güzel Sanatlar Fakültesi, Gazi Üniversitesi, Ankara
- Diker, O. (2019) *Karma Gerçeklikli Görsel Müze Olarak Troya Müzesinin Karma Görsellik Yöntemi İle İncelenmesi*, Onsekiz Mart Üniversitesi, Çanakkale
- Erkmen, B. (2004) *Son İşler*, İstanbul
- Hoc, A. (2020) *Online sergiler ve sanatın dijital hali*,
<https://adhocdergi.com/online-sergiler-ve-sanatin-dijital-hali/>
- Gül, N. S. (2014) *Sanat Müzelerinde Etkileşimli Alanlar*, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Ana Sanat Dalı, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul
- Güler, T. (2008) *Grafik Tasarımda Yeni Bir Alan, Bilgilendirme Tasarımı ve bir Uygulama*, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı Sanatta Yeterlilik Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir
- Özer, I. (2020) *Dijital sanal ortamlarında yeni deneyimler*,
<https://www.gazeteduvar.com.tr/yazarlar/2020/05/30/dijital-sanat-ortamlarinda-yeni-deneyimler>
- Özkan, H. S. (2019) *Sanat ve Tasarım Müzelerindeki Sergileme Tasarımının Grafik Tasarım Açısından İncelenmesi*, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir
- Karagöz, M. (2020) *Grafik Ana Sanat Dalı*, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir
- Murat, C. (2017) *SDÜ Art*, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü, Süleyman Demirel Üniversitesi, Isparta
- Peyzax, (2017) *Anıt Mimarisi ve Dünyanın Önemli Anıtsal Mimarileri*, İstanbul
- Subaşı, M. (2019) *Müze Sergileme Tasarımında Bir Bütüncül Yöntem Olarak Hizmet Tasarımı Ptt Pul Müzesi Ve Erimtan Arkeoloji Ve Sanat Müzesi Örneği*, Tasarım Ana Bilim Dalı, TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi, Ankara
- Temür, A. (2009) *Müzecilik Uygulamaları*, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Samsun
- T. D. K. (2020) *Türk Dil Kurumu*, İstanbul

Yaşayanlar, İ. (2018) *Fen - Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Uludağ Üniversitesi, Bursa

ÖZGEÇMİŞ