T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI
SANAT VE TASARIM DOKTORA PROGRAMI

DOKTORA TEZİ

SERGİLEME TASARIMINDA İNSAN-BİLGİSAYAR ETKİLEŞİMİ, ALGI VE DENEYİM

CEREN ÇALIŞKAN
15721003

TEZ DANIŞMANI
Doç. Dr. MEHMET EMİN KAHRAMAN

İSTANBUL
2021

T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI
SANAT VE TASARIM DOKTORA PROGRAMI

DOKTORA TEZİ

SERGİLEME TASARIMINDA İNSAN-BİLGİSAYAR ETKİLEŞİMİ, ALGI VE DENEYİM

CEREN ÇALIŞKAN
15721003
ORCID NO: 0000-0002-4395-3368

TEZ DANIŞMANI
Doç. Dr. MEHMET EMİN KAHRAMAN

İSTANBUL
2021

T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI
SANAT VE TASARIM DOKTORA PROGRAMI

DOKTORA TEZİ

SERGİLEME TASARIMINDA İNSAN-BİLGİSAYAR ETKİLEŞİMİ, ALGI VE DENEYİM

CEREN ÇALIŞKAN
15721003

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih:
Tezin Savunulduğu Tarih:
Tez Oy Birliği / Oy Çokluğu ile Başarılı Bulunmuştur

Unvan Ad Soyad	İmza
Ceren ÇALIŞKAN	

Tez Danışmanı	**: Doç Dr. Mehmet Emin KAHRAMAN**
Jüri Üyeleri	**: Prof. Selahattin GANİZ**
	: Prof. Dr. Mehmet ÜSTÜNİPEK
	: Dr. Öğr. Üye. Mehmet NUHOĞLU
	: Dr. Öğr. Üye. Ertan TOY

İSTANBUL
ŞUBAT 2021

ÖZ

SERGİLEME TASARIMINDA İNSAN-BİLGİSAYAR ETKİLEŞİMİ, ALGI VE DENEYİM

Ceren Çalışkan
Şubat, 2021

Göstermek, biriktirmek ve bilginin paylaşılması eski zamanlardan günümüze insanoğlunun iç güdüsel bir eylemi olmuştur. Sergileme eyleminin 16. Yüzyıla dayanan bireysel girişimi ile ilk tohumlar atılmıştır. Süregelen yıllarda, bu eylem bir tasarım disiplinine dönüşerek kendine özgü yeni bir alan yaratmıştır. Bilgi ve birikimin bir iletişim aracı olmadan salt teşhiri, verilmek istenen mesajı yetersiz kılmaktadır. Sergileme tasarımı, çoklu disiplinlerle iş birliği kurarak mesajı doğru ve açık bir biçimde aktarmak için gerekli iletişim ortamları yaratır. Katmanlı iletişim kuran yapısıyla ziyaretçilere eş-zamanlı deneyimler yaratmayı amaçlamaktadır. Yeni yöntemlerin ve disiplinlerin dahil edilmesiyle birlikte sergileme tasarımının yeri, sahada ve gündelik yaşamda giderek yaygınlaşmıştır.

"Sergileme Tasarımında İnsan-Bilgisayar Etkileşimi, Algı ve Deneyim" başlıklı doktora tez çalışmasında, yerel ve ulusal çapta araştırmalar ve örnekler sonucunda, izleyici deneyiminin ve sürecin ne derece önemli olduğu saptanmış ve alandaki eksikliklerin giderilmesi hedeflenmiştir. Tez, altı bölüme ayrılmış olup, ilk bölümde giriş ve kapsam yer alırken, ikinci bölümünde sergileme tasarımının erken dönem örnekleriyle gelişimi analiz edilmiş, üçüncü bölümde sınıflandırılması ve uygulama yöntemlerine yer verilmiştir. Dördüncü bölümde ise tezin omurgasını oluşturan algı kavramı zaman, mekân ve görsel algı üzerinden verilmiştir. Algılama deneyim sürecinde, sergileme tasarımında ziyaretçilerin eser ve mekânla kurduğu ilişkileri belleğe aktarılmasında ve öğrenmenin gerçekleşmesinde köprü görevini üstlenmektedir. Tezin beşinci bölümü olan proje uygulamasının araştırması Almanya'da gerçekleşmiştir. Projenin çatısını Türkiye-Almanya göçü ve sergileme tasarımı oluşturmaktadır. Elde edilen veriler ve tezin araştırma bulguları doğrultusunda insan-bilgisayar etkileşimli deneyimsel bir sergi tasarlanmıştır. Tezin son bölümde ise sonuç ve öneriler ile çalışma tamamlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: İnsan-Bilgisayar Etkileşimi, Sergileme Tasarımı, Algı, Deneyim, Göç.

ABSTRACT

HUMAN-COMPUTER INTERACTION, PERCEPTION, AND EXPERIENCE IN EXHIBITION DESIGN

Ceren Caliskan

February, 2021

Showing, collecting and sharing Showing, collecting, and sharing knowledge has been an instinctive action of human beings since ancient times. The first seeds were sown with the individual initiative of the exhibition, dating back to the 16th century. Over the years, this action has transformed into a design discipline, creating a unique new field. The mere demonstration of knowledge without a communication tool makes the message to be given insufficient. The exhibition design collaborates with multiple disciplines to create the necessary communication environments to convey the message accurately and clearly. It aims to create simultaneous experiences for visitors with its multi-layered communication structure. The inclusion of new methods and disciplines has enabled the exhibition design to gain a place in the field and in daily life.

In this doctoral dissertation entitled "Human-Computer Interaction, Perception, and Experience in Exhibition Design", as a result of local and national researches and examples, the importance of the audience experience and the process in conveying the desired message was determined and it was aimed to eliminate the deficiencies in the field. The thesis consists of six chapters and the first chapter includes introduction and scope, while the second chapter analyzes the development of the exhibition design with early period examples, and the third chapter includes classification and field of application. In the fourth chapter, the concept of perception, which forms the backbone of the thesis, is given over time, space, and visual perception. Perception acts as a bridge in the process of experience, in the transfer of the relationships that the visitors establish with the work and space in the exhibition design, and in the realization of learning. The research of the project implementation, which is the fifth part of the thesis, was carried out in Germany. The project constitutes the roof of the Turkey-Germany migration and exhibition design. In line with the data obtained and the research findings of the thesis, an experimental exhibition with human-computer interaction was designed. In the last part of the thesis, the study has been completed with the results and recommendations.

Key Words: Human-Computer Interaction, Exhibition Design, Perception, Experience, Migration.

ÖN SÖZ

Sergileme Tasarımında "İnsan-Bilgisayar Etkileşimi, Algı ve Deneyim" adlı doktora tez çalışması, grafik tasarımın bir alt dalı olarak gelişmeye başlayan, ilerleyen yıllarda başlı başına bir tasarım dalı haline gelen sergileme tasarımı üzerine yazılmış bir araştırmadır. Tez araştırmasında üzerinde durulan ve tezin iskeletini oluşturan insan-bilgisayar etkileşimi, algı ve deneyim ilişkisi sergileme tasarımı bağlamında incelenmiştir. Sergileme tasarımlarında ziyaretçi çalışmalarının öneminin altını çizen tez çalışması, multidisipliner iş birliklerinin de alana katkısını vurgulamaktadır.

Uzun araştırmalar sonucunda tamamlanan bu tez çalışmasında öncelikle her konuda desteğini ve bilgisini esirgemeyen danışman hocam Doç. Dr. Mehmet Emin KAHRAMAN'a, fikirleriyle yol gösteren değerli hocalarım Prof. Selahattin GANİZ'e ve Prof. Dr. Mehmet ÜSTÜNİPEK'e, tezin proje uygulama aşamasında 12 ay desteleyerek Berlin Humboldt Üniversitesi'nde araştırma yapmama olanak tanıyan TÜBİTAK'a, göç ve diaspora konularında ufkumu geliştiren Prof. Dr. Liliana FEIERSTEN'a, beni her zaman motive eden değerli kuzenim Doç. Hakan DALOĞLU'na ve son olarak tüm başarılarımın kaynağı aileme sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum. Doktora tezi yazmanın ne kadar sabır ve meşakkatli bir yolculuk olduğunu ifade ederek, bu tezi yalnızca kendime ithaf ediyorum.

İstanbul; Şubat, 2021 Ceren ÇALIŞKAN

İÇİNDEKİLER

ÖZ ..... **iii**
ABSTRACT ..... **iv**
ÖN SÖZ ..... **v**
İÇİNDEKİLER ..... **vi**
ŞEKİLLER LİSTESİ ..... **x**
KISALTMALAR ..... **xiii**

1. GİRİŞ **1**
1.1. Problem 3
1.2. Araştırmanın Amacı 5
1.3. Araştırmanın Önemi 6
1.4. Çalışma Evreni ve Sınırlılıklar 7
1.5. Araştırma Yöntemi 8

2. SERGİLEME TASARIMI VE ERKEN DÖNEM SERGİLEME ÖRNEKLERİ **10**
2.1. Sergileme Eylemin Tanımlanması 10
2.2. Erken Dönem Sergileme Örnekleri 11
2.2.1. Nadireler Kabinesi 12
2.2.2. Uffizi Sanat Galerisi 18
2.2.3. Capitoline Müzesi 21
2.2.4. Halka Açık Müzeler ve Sergiler 22
2.2.4.1. Britanya Müzesi 23
2.2.4.2. Lüksemburg Müzesi 25
2.2.4.3. Louvre Müzesi ve Salon Sergileri 25

3. SERGİLEME TASARIMININ TÜRLERİ VE UYGULAMA YÖNTEMLERİ **29**
3.1. Sergileme Tasarımının Türleri 30
3.1.1. Tarih Sergilemeleri 30
3.1.1.1. Askeri ve Savaş Tarihi Sergilemeleri 31
3.1.1.2. Doğa-Tarih Sergilemeleri 38
3.1.1.3. Ulus ve Kent Tarihi Sergilemeleri 40

3.1.1.4. Tematik Tarih Sergilemeleri 44
3.1.2. Sanat ve Tasarım Sergilemeleri 46
3.1.3. Belgesel Sergilemeleri 53
3.1.4. Bilimsel ve Teknolojik Sergilemeler 57
3.1.5. Ticari Sergilemeler 66
3.1.5.1. Küçük Ölçekli Ticari Sergilemeler 67
3.1.5.2. Dünya Fuarları ve EXPO'lar 69
3.1.6. Anı Sergilemeleri 78
3.1.7. Arkeoloji Sergilemeleri 81
3.1.8. Açık Hava Sergilemeleri 83
3.1.9. Siber Sergilemeler 86
3.2. Sergileme Tasarımında Uygulama Yöntemleri 88
3.2.1. Durağan Uygulamalar 88
3.2.1.1. Vitrin Sergilemeleri 88
3.2.1.2. Çevresel Grafikler 90
3.2.1.3. Diaromalar, Modeller ve Maketler 92
3.2.2. Dinamik Uygulamalar 93
3.2.2.1. Hologramlar 93
3.2.2.2. Planetaryumlar 93
3.2.3. Etkileşimli Uygulamalar 94
3.2.3.1. Simülatörler 94
3.2.3.2. Deneyim Odaları 95
3.2.3.3. Dokunmatik Sistemler 96
3.2.3.4. Sanal ve Arttırılmış Gerçeklik Uygulamaları 97

4. SERGİLEME TASARIMINDA ZAMANSAL, MEKÂNSAL VE GÖRSEL ALGI 98
4.1. Algı 98
4.2. Sergileme Tasarımında Zamansal Algı 100
4.2.1. Zaman 100
4.2.2. Sergileme Tasarımında Zamansal Algının Türleri 103
4.2.2.1. Anlık Algılama 103
4.2.2.2. Sürekli Sergiler 105
4.2.2.3. Süreli Sergiler 110
4.3. Sergileme Tasarımında Mekânsal Algı 113
4.3.1. Mekân 113
4.3.2. Sergileme Tasarımında Mekânın Dönüşümü 115
4.3.3. Sergileme Tasarımında Mekân Türleri 117

4.3.3.1. Fiziksel Mekân 117
4.3.3.2. Siber Mekân 119
4.3.3.3. Melez Mekân 121
4.3.3.4. Gezici Mekân 123
4.3.3.5. Pop-up Mekân 124
4.3.4. Sergileme Tasarımında Mekân Dizim Yöntemi 125
4.4. Sergileme Tasarımında Görsel Algı 127
4.4.1. Gözün Yapısı 128
4.4.2. Görme Duyusunun Gerçekleşmesi 129
4.4.3. Görsel Algılama 131
4.4.4. Görsel Algılama Kuramları 131
4.4.4.1. Gestalt Kuramları 131
4.4.5. Sergileme Tasarımında Görsel Tasarım Prensipleri ve Görsel Algı 137
4.4.5.1. Işık 137
4.4.5.2. Renk 138
4.4.5.3. Hareket 140
4.4.5.4. Denge 141
4.4.5.5. Hiyerarşi 142
4.4.5.6. Tipografi 142

5. GÖÇ OLGUSU BAĞLAMINDA İNSAN-BİLGİSAYAR ETKİLEŞİMLİ DENEYİMSEL SERGİ ÖNERİSİ 144
5.1. Giriş ve Teorik Çerçeve 144
5.2. Problemin Tanımı 145
5.3. Proje Araştırmasının Amacı 145
5.4. Literatür Araştırması 146
5.4.1. Göç Olgusu 146
5.5. Türkiye - Almanya Göçü 147
5.5.1. Liminallik ve Komünitas Kavramları 150
5.5.2. Nesneler, Belgeler ve Aidiyet 152
5.5.3. Göç Sergilemeleri 156
5.6. Hipotezler 161
5.7. Bulgular ve Yorumlar 161
5.8. İnsan-Bilgisayar Etkileşimli Deneyimsel Sergi Önerisi: Geçiş Nesneleleri 164
5.8.1. İnsan-Bilgisayar Etkileşimi 166
5.8.2. Deneyim ve Algı 166
5.9. İnsan-Bilgisayar Etkileşimli Deneyimsel Serginin Tasarımı 170
5.9.1. Mekân 172

5.9.2. Görsel Tasarım 174
5.9.2.1. Tipografi 175
5.9.2.2. Renk 175
5.9.2.3. Üç Boyutlu Ürün Tasarımı 176
5.9.3. Uygulama 177

6. SONUÇ 179

KAYNAKÇA 186

EKLER 197
Ek 1. İnsan-Bilgisayar Etkileimli Deneyimsel Serginin Tasarımı 197

ÖZ GEÇMİŞ 202

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1: Nitel Araştırma Süreci 9
Şekil 2: Ferrante Imperato Kabinesi 12
Şekil 3: Dodo Kuşu ve Balık Türü. 13
Şekil 4: Ole Worm'un Kabinesi. 15
Şekil 5: Mary Somerset Bitki Koleksiyonu. 16
Şekil 6: Hans Sloane Koleksiyonu 1600'ler. 17
Şekil 7: Manfreda Settala Koleksiyonu. 17
Şekil 8: Uffizi Sanat Galerisi – Medici Ailesi Self-Portreleri. 19
Şekil 9: Uffizi Galerisi iç görünüm. 20
Şekil 10: Uffizi Galerisi iç görünüm. 20
Şekil 11: Capitoline Müzesi Sergi Düzeni. 21
Şekil 12: Britanya Müzesi İç Görünüm. 24
Şekil 13: Kraliyet Resim ve Heykel Akademisi Sergisi. 26
Şekil 14: Paris Salonu Sergileme Düzeni. 27
Şekil 15: Louvre Müzesi'nin Günümüzdeki Görünümü. 28
Şekil 16: Letonya Savaş Müzesi. 33
Şekil 17: Letonya Savaş Müzesi- I. Dünya Savaşı'nda Letonya'nın Sakinleri Sergisi. 35
Şekil 18: Budapeşte Terör Müzesi. 37
Şekil 19: Budapeşte Terör Müzesi Detay. 38
Şekil 20: Ta Papa Tongarewa Müzesi. 39
Şekil 21: Ta Papa Tongarewa Müzesi Detay. 40
Şekil 22: Berlin Yahudi Müzesi. 42
Şekil 23: Berlin Yahudi Müzesi Detay. 42
Şekil 24: Berlin Yahudi Müzesi "A Is for Jewish" Sergisi. 43
Şekil 25: Berlin DDR Müzesi. 44
Şekil 26: Alman Sinematek Müzesi. 45
Şekil 27: Alman Sinematek Müzesi Detay. 46
Şekil 28: Beyaz Küp Galeri Örneği Tracey Emin South Gallery II. 47
Şekil 29: Erste Internationale Dada-Messe Kapağı ve Berlin Dada Sergisi. 49
Şekil 30: Berlin Dada Sergi Açılışı. 50
Şekil 31: Bu Bir Aşk Şarkısı Değil Sergisi. 52
Şekil 32: Airways to Peace Sergisi. 55
Şekil 33: Arşivi Parçalamak: Bir Osmanlı Ailesinde Temsil, Kimlik Hafıza Sergisi. 56
Şekil 34: Viyana Toplum ve Ekonomi Sergisi. 59
Şekil 35: Viyana Toplum ve Ekonomi Sergisi Detay. 61
Şekil 36: Mathematica Sergisi ve Maketi. 62
Şekil 37: Mathematica Sergisi Detay. 62
Şekil 38: Mathematica Sergisi Detay. 63
Şekil 39: Exploratorium Sergisi Detay. 66
Şekil 40: Ferrari Sergisi. 69
Şekil 41: 1851 Londra Evrensel Sergi. 70

Şekil 42: Pressa Köln Sergisi Rus Pavyonu. 73
Şekil 43: Bauhaus Okulu Dessau. 74
Şekil 44: Regina Pavyonu. 75
Şekil 45: Gaz ve Su Sergisi İlan ve Dergi Kapağı. 76
Şekil 46: Gaz ve Su Sergisi. 76
Şekil 47: Tekel Pavyonu. 77
Şekil 48: Berlin Duvar Anıtı. 80
Şekil 49: Akropolis Müzesi Detaylar. 83
Şekil 50: Göbekli Tepe. 84
Şekil 51: Göbekli Tepe The Gathering" Sergisi. 85
Şekil 52: Turhan Selçuk Retrospektif Sergisi. 87
Şekil 53: Kaide Tipi Vitrin Uygulaması. 89
Şekil 54: Duvar Tipi Vitrin Uygulaması. 90
Şekil 55: Zürih Tasarım Müzesi Çevre Grafikleri. 91
Şekil 56: Berlin Madam Tussauds Müzesi. 92
Şekil 57: Sagmeister&Walsh Beauty Sergisinden Hologram Görüntüsü. 93
Şekil 58: Kopenhag Tycho Brahe Planetaryum'un İçinden bir Sergi Görüntüsü. 94
Şekil 59: Carleton Üniversitesi Tarafından Geliştirilen Çoklu Kabin Simülatörü. 95
Şekil 60: BJK Müzesi Desibel Odası. 96
Şekil 61: Heart of Iceland Segisininden Dokunmatik Uygulama Örneği. 96
Şekil 62: Barcelona Casa Batllo Evi Sanal Gerçeklik Uygulaması. 97
Şekil 63: Salt Galata Refik Anadol Arşiv Rüyası Sanal Gerçeklik Uygulaması... 97
Şekil 64: Algılama Süreci. 99
Şekil 65: 1930 Dresden Hijyen Sergisi. 107
Şekil 66: Cam Kadın Detay. 107
Şekil 67: Hijyen Sergisi Rus Pavyonu. 109
Şekil 68: Hijyen Müzesi 2020 Yılı Görünümü. 110
Şekil 69: "Of Plants and People" Sergisi. 111
Şekil 70: İstanbul'da Deniz Sefası. 112
Şekil 71: Litvanya 100. Yıl Sergisi. 118
Şekil 72: Zahiri Mekânda Arşiv Sergisi. 121
Şekil 73: Seul Sk Telecom Ubiquitous Müzesi. 122
Şekil 74: Body World Sergisi. 124
Şekil 75: Dismaland Disneyland Sergisi. 125
Şekil 76: Britanya Müzesi Mekân Dizimi. 127
Şekil 77: Gözün Yapısı. 129
Şekil 78: Gestalt Figür-Zemin Yasası. 133
Şekil 79: Gestalt Yakınlık Yasası. 134
Şekil 80: Gestalt Benzerlik Yasası. 135
Şekil 81: Gestalt Devamlılık Yasası. 135
Şekil 82: Gestalt Devamlılık Yasası Metin Örneği. 136
Şekil 83: Gestalt Tamamlama Yasası. 137
Şekil 84: 1965 yılında Krone Firmasında Çalışmak Üzere Gelen Göçmen İşçinin Çalışma Mukavelesi. 149
Şekil 85: Geçiş Ritleri Şeması. 150
Şekil 86: Göçmen İşçinin Yanında Getirdiği Nesne. 154
Şekil 87: DOMID Müzesi. 157
Şekil 88: Wir Waren der Ersten (Biz İlktik) Türkiye'den Berlin'e 2000-2002" Sergisi. 158
Şekil 89: Anadolu'dan Avrupa'ya Bir Göç Hikayesi Sergisi. 159

Şekil 90: Bitter Things - Narratives and Memories of Transnational Families Sergisi. 160
Şekil 91: İnsan-Bilgisayar Etkileşimli Deneyimsel Sergi Tasarımı Akış Şeması 171
Şekil 92: İnsan-Bilgisayar Etkileşimli Deneyimsel Sergi Tasarımı Akış Şeması 172
Şekil 93: Sergi Zemini 174
Şekil 94: Sergi Mekânı Beyaz Küp Örneği 174
Şekil 95: Tasarım Uygulamasında Kullanılan Yazı Tipleri 175
Şekil 96: Tasarım Uygulamasında Kullanılan Renk Kodları 176
Şekil 97: Objelerin Fotoğraflarından Yola Çıkılarak Çizilen 3 Boyutlu Ürün Tasarımları 177

KISALTMALAR

TDK : Türk Dil Kurumu
ICOM : International Council of Museums
V&A : Victoria and Albert Museum
MFA : Ministry of Foreign Affairs (T.C. Dışişleri Bakanlığı)
DOMID : Documentation Centre and Museum of Migration in Germany
FH-XB : Friedrichshain Kreuzberg Museum
MOMA : The Museum of Modern Art
İBE : İnsan-Bilgisayar Etkileşimi

1. GİRİŞ

İnsanlık tarihinin başlangıcından bu yana nesneleri ve bilgileri önce kendine saklamak, ardından paylaşmak, insanoğlunun iz bırakma eylemlerinden biridir. İnsan davranışının içsel bir unsuru olarak gerçekleşen bu eylem aracılığıyla, nesneler ya da bilgiler, paylaşıldıkları andan itibaren varlığını sürdürmek için bir ortama gereksinim duyarlar. Sergileme tasarımı, tüm bunların gereksinimi olan iletişim ortamları yaratırken, çok katmanlı yapısıyla zaman, mekân ve görsel algı kavramlarını kullanarak ziyaretçiler üzerinde öğrenmeye dayalı deneyimler yaratmayı amaçlar. Eylemin, tasarımla kesiştiği noktada ise, bilgi birikiminin düzenlenmesi, aktarılması ve yönetilmesi ön plana çıkmaktadır. Derlenen bilginin sergilenmesi multidisipliner birliktelik sağlamıştır. Mimarlar, iç mimarlar, sergileme tasarımcıları, endüstriyel tasarımcılar, deneyim tasarımcıları, sosyologlar, tarihçiler, aydınlatma tasarımcıları, ses tasarımcıları tek bir çatı altında toplanarak bütünlükçü bir iletişim biçimi sunmaktadır. Konunun tasarım ve onun tarihi ile kesiştiği noktada ise, var olan bu bilgi birikiminin düzenlenmesi, yönetilmesi ve yorumlanması gündeme gelmektedir. Bu noktada görsel iletişim tasarımı yeni bir çalışma disiplini olan "Sergileme Tasarımı" ile buluşmuştur.

Sergileme tasarımı, günümüzdeki kapsamına ulaşırken belirli kırılmalara uğramıştır. Nesneler, Paleolitik dönem mezarlarında statüsel bir anlam olarak saklanmış, Helenistik dönemde güç simgesi olarak sergilenmişse de, ilk kırılmayı sınıflandırma sisteminini başlatmasından ötürü Nadireler Kabineleri'yle yaşamıştır. İkincisini, saray ve salon sergilerin halka açılmasıyla, üçüncüsünü ise daha sonraları "Dünya Fuarları (EXPO)" olarak adlandırılacak "Evrensel Sergiler"le yaşamıştır. Endüstrileşmenin doğurduğu sonuçlardan biri olan Evrensel Sergiler, insanlık tarihinin geçmişini, bugününü ve geleceğe yönelik tahminlerini içeren mikro evrenler olarak tasarlanmışlardır (Said, 2004, 193). Sergiler, kültür paylaşımının uluslararası dolanımına öncülük teşkil ederken, nesnelerin yeni kurulacak olan müzelerin arşivlerinin oluşmasına yardımcı olmuştur. Aynı zamanda Evrensel Sergiler, endüstriyel ve teknolojik yeniliklerin yarıştığı bir ortam sunarak ülkelerdeki

gelişmelerin yakından takip edilmesine dolayısıyla da sergileme tasarımının gelişiminde de rol oynamışlardır.

20. Yüzyılda modern sanat hareketlerinin ardı ardına gelişmesi ve hızla tüm dünyayı etkisi altına almasıyla birlikte bazı kavramlar literatüre girmeye başlamıştır. Bu kavramlardan biri olan "Müze Estetiği", 1929 yılında Bauhaus'dan etkilenen ve MOMA'nın kurulmasında öncülük eden Alfred H. Barr tarafından kazandırılmış ve esas olarak yapay aydınlatmanın kullanıldığı beyaz duvarlardan oluşan bir alanı referans göstermiştir. 1986 yılında Brian O'Doherty, "Beyaz Küp" olarak adlandırdığı galeri mekânı ideolojisini sorgulayarak:

> "İdeal galeri mekânı, sanat yapıtının "sanat" olarak algılanışına engel oluşturan her türlü öğeyi dışlayan mekândır. Yapıt, yapıt olarak değerlendirilmesi sürecinde kendi dışındaki herhangi bir şeye dikkat çekecek her türlü etkenden soyutlanmıştır." (O'Doherty, 2019, s.30).

İfadelerini dile getirirken, galeri ve sanat arasındaki mahremiyeti korumaya özen gösterdiği anlaşılmaktadır. Ancak, bu mahremiyet korunurken, izleyicinin belki de en ihtiyaç duydu öğe olan "bilgi" yok sayılmıştır. Bilginin doğru bir biçimde, doğru bir aracıyla aktarılması gerekmektedir. Bu yüzden bilginin "tasarlanmaya" ihtiyacı vardır. El Lissitzky tarafından 1928 yılında bilginin tasarımının sergileme tasarımı alanında ilk tematik temelleri atılmış olup, beyaz küp nötr konteynırında izleyici, pasif konumdan aktif konuma dönüşmüştür.

Weimar döneminin sonlarından itibaren, Ulusal Sosyalist dönem boyunca Alman sergi tasarımında uygulanan, izleyici özerkliğinin geliştirilmesini tarihselleştirilebilir niteliktedir. Günümüz tasarım anlayışının sarsılmaz yapısını kuran Bauhaus okulu akademisyenlerinden Herbert Bayer, "Gestaltist" yaklaşımıyla görsel duyarlılık yaratırken, László Moholy-Nagy'nin sergileme tasarımı alanında deneysel uygulamalar geliştirerek, ziyaretçilerin algı ve duyusal tepkilerini geliştirmeye odaklandığı "New Vision (Yeni Vizyonu) nun yanı sıra, El Lissitzky'nin 1928 yılındaki sergisinde gösterdiği tasarım tavrını inceleyerek "Diagram of the Field of Vision" (Görme Alanı Diyagramı) adını verdiği ziyaretçilerin görme alanını genişletecek ortam tasarlamıştır. 1929 yılındaki "Film und Foto (Film ve Fotoğraf)" sergisinde John Heartfield'ın "Peripatetic (gezici)" bir görüntülenme biçimi ile ortaya atılan "izleyici ve kinestetik vizyon" kavramı, iki yıl sonra "Build Workers Union Sergisi (İşçi Birliği Sendikası Sergisi)" sergisinde de kullanılmıştır. 20. Yüzyıl'ın bu önemli tasarımcı ve akademisyenlerinin sergileme tasarımı adına kazandırdıkları yenilikler, 21. Yüzyıl tasarım yaklaşımlarının iskeletini

oluşturmuştur.

Sergileme tasarımı son büyük kırılmasını "Bilişim Çağı" ile birlikte yaşamıştır. Bilişim Çağı ile birlikte bilginin ivme kazanması ve veri akışının kapsamının gelişmesiyle birlikte verilerin görselleştirilmesi ve sergilenmesi yeni bir boyut kazanmıştır. Gelişen teknoloji ile birlikte insan-bilgisayar etkileşimi, farklı mekân ve mecralara ilişkin kavramlarının doğuşuna zemin hazırlamıştır. Yeni mekân ve mecralarda tasarlanan sergilerde, ziyaretçilere farklı deneyim aşamaları sunulmaktadır.

Çağlar, mecralar ve sergileme yöntemleri değişse de sergi ziyaretinde edinilen bireysel çıktı "deneyim" dir. Temelinde bir sonucu barındıran deneyimin tamamlanması için ise zamansal, mekânsal ve görsel algıya gereksinim vardır. Sergileme tasarımında başarılı bir çıktı elde edebilmesi için bu üç algı türüyle tasarımın ilişkilendirilmesi gerekmektedir.

1.1. Problem

Yapılan araştırmalarda sergileme tasarımının ortaya çıkışından bu yana çoğunlukla görsel iletişim yönünün geri planda ya da nötr düzeyde kalması, tek tip olması ve gelişmeye muhtaç bir alan olarak öne çıkması tezin ana sorunsalını oluşturmaktadır. Salon sergilerinden başlayan istifleme, yöntemi eserin ön plana çıkartılma düşüncesi grafik iletişimi geri planda bırakmakta, bu da verilmek istenen temayı ve mesajların ziyaretçiler tarafından tam olarak anlaşılamamasına neden olmaktadır. Gelişen teknolojinin etkisiyle sergiler çehre değiştirmekte, yeni medya sanatları bir simülasyon ortamı yaratarak büyülü dünyasına ziyaretçileri daha fazla çekse de, etkileşimli mecralar yine verilmek istenilen mesajı gölgelemektedir. Hatta bazen, sanatçılar herhangi bir iletişim kurma arzusu güdmemekte, yalnızca estetik hazzın peşine düşmektedirler. Öte yandan, ziyaretçilerin sergi mekânını görsel iletişimle birlikte bir bütün olarak deneyimlemesi, sergi deneyiminin öğretici yönünün geliştirilmesi adına önem teşkil etmektedir. Tüm bu problemlerden yola çıkılarak literatür araştırması ve elde edilen verilerle insane-bilgisayar etkileşimli deneyimsel bir sergi projesi geliştirilmiştir.

"Geçiş Nesneleri (Transition Objekte)" adlı deneyimsel sergi projesi, sergileme tasarımında gelişen teknolojileri günümüzdeki sergileme tasarımındaki

kullanımlarını inceleyerek kullanıcıyla entegreli, deneye ve sonucunda öğrenmeye dayalı bir sergi ortaya koymaktır.

Kültürel yansımalar ülkelerin tarihsel gelişimi ve ilerlemesi sonucunda farklı kimliklerde ve alanlarda ortaya çıkmaktadır. Bu yüzden yaşamın her anında, başka bir kültür içinde yaşanılsa bile, kendi kültürünün varlığı ve onu devam ettirmek söz konusudur. İşte bu noktada her zaman kendini ve kendi kültürünü ortaya koyma çabası içinde olan birey ön plana çıkmaktadır. Serginin teması, varlığı insanlık tarihi kadar eski olan göç olgusu oluşturmaktadır. Çalışmada, göçün temel tanımlayıcı unsurlarından kültürler-arasılık kavramı sergileme projesinde Almanya'ya göç eden Türklerin hikayelerinden oluşan, belgesel bir içerik üzerinden verilmektedir.

Uygulamanın içeriği ve eylemi Almanya'da yaşayan Türklere ait nesnel verilerin (belgeler, mektuplar, fotoğraflar, nesneler vb.) etkileşimli düzeyde sergilenmesidir. Çalışmanın temel tanımlayıcı parametrelerinden tarihsellik, disiplinler ötesi çalışma, dijitalleşme ve etkileşim kavramları göç temalı sergi üzerinden verilmektedir.

Sergide, Almanya'ya göç eden Türklerin üç kuşak boyunca biriktirdikleri kültürel verilerin Türkiye'de yaşayan toplum ile buluşması, disiplinlerarası çalışma ve etkileşimlilik çalışmanın temel inceleme alanlarını oluşturmaktadır. Günümüzde bir çok alanda belgesel türde sergi yapılmaktadır ancak Almanya'daki Türk göçmenlerinin hikayelerini ele alan ve özellikle bunları etkileşimli ortamda gelişen teknoloji ile aktarılan bir deneyim sergi projesi henüz tasarlanmamıştır. Yalnızca yakın zamanda Köln'de açılan 'DOMID' göçmen müzesi Türklerle ilgili nesne ve verileri sergilemektedir. Ülkemizde ise Bursa'da açılan 'Bursa Göç Müzesi' göç ve Bursa ilişkisi bağlamında, Diaspora Türk gezici sergileme dalında faaliyet göstermektedir.

Yurtdışında yaygın olarak kullanılan insan-bilgisayar etkileşimli tasarımlar ülkemizde yeni yeni yaygınlaşmaya başlanmış olup uygulamalar henüz sınırlıdır. Türk göçmenlerin, kültürlerarası öğelerinin deneyim tasarımı aracılığıyla kitlelere aktarılması önem kazanmaktadır.

1.2. Araştırmanın Amacı

“Sergileme Tasarımında İnsan-Bilgisayar Etkileşimi, Algı ve Deneyim” adlı doktora tezi araştırmasının amacı öncelikle; yeni gelişmekte olan sergileme tasarımını alanındaki literatür açığını kapatmak, çoklu disiplinlerle kolektif uygulamalar geliştirmek ve uygulama önerisiyle ziyaretçilere algılar aracılığıyla deneyim sunmaktır. Yüzeysel tasarım çözümlemeleri önerileri sunmak yerine, derinlemesine araştırmaların yapıldığı, kavramsal alt yapıya sahip, güncel teknolojik gelişmelerin tasarıma yedirildiği kullanıcı deneyimini esas alan öneriler öne çıkmaktadır. Deneyim ve öğrenme ilişkisine dayalı tasarım çözümlerinde yalnız mekânın değil, zamanın ve görsel algılamanında birlikte düşünülerek birbirinden ayrılmaz bir bütün olarak ele alınması esas üzerinde durulan noktadır. Tezin uygulama projesinde seçilen bağlam üzerinden geliştirilen öneri sosyoloji, antropoloji, mimarlık, felsefe, bilgisayar bilimleri ve tasarım dallarında disiplinlerarası çalışmaların önemini arttırmak amacındadır.

Toplum, göç, kültür, veri aktarımı ve sergi arasında karşılıklı bir etkileşim süreci bulunmaktadır. Bu açıdan belgesel içerikli sergiler bir anlamda toplumun sosyal ve kültürel kodlarını yansıtırken bir yandan da bu toplumsal yapı üzerinde rol oynamaktadır. Uygulama bölümünde araştırmanın Almanya’da yürütülen ayağı ile bağlantılı olarak kültürlerarası düzeyde de belirli amaçlar edinmiştir.

Serginin teknolojik uygulamasında Almanya’daki teknolojik ve etkileşimli sergileme sistemlerini tanımak ve uygulanabilirliği ile yeni gelişmeleri öğrenerek ülkemize taşımak ana amaçlardan biridir. Sergi projesi için öncelikle Almanya’ya göç eden birinci, ikinci ve üçüncü kuşak Türklerin tanımlanması ve gündelik hayat pratiklerini oluşturmalarındaki etkenler araştırılmıştır. Göçmenlerin içinde bulundukları durumu tanımlamak adına araştırmada Victor Turner’in “Liminallik” ile “Komünitas” kavramları kullanılmıştır. Bu kavramlar eşikte bulunan insanların, ara safha olarak tanımlanan ve hiçbir yere ait olmama duygusuna referans vermektedir. Bu doğrultuda kuşaklar arası gündelik yaşam pratikleri arasında farkların ortaya konulması, eşikte olma durumu ve toplanan nesnel verilerin sergilenmesi hedeflenmektedir.

Bu anlamda araştırma;

Etkileşimli sergileme tasarımının ülkemize kattığı değerler, teknolojik gelişme ve

gün ışığına çıkmamış verilerin toplumla kazandırılması; Almanya'ya göç eden Türk toplumunun kuşaklarası değişimi ve çok kültürlülüğün özellikle genç kuşaklara aktarılması önemlidir.

Araştırmada aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

1- Teknolojik Düzeyde

Almanya'daki müze ve sergilemelerin teknolojik donanımı ne düzeydedir?

Sergileme yöntemlerinde hangi teknolojik cihazlarla yazılım sistemi kullanılmaktadır ve bu teknoloji ile insan-bilgisayar etkileşimli tasarımlar sergileme tasarımına ne tür bir katkı sağlamaktadır?

Türkiye ve Almanya arasındaki sergileme tasarımlarındaki benzerlikler ve farklar nelerdir?

2- Kültürlerarası Düzeyde

Almanya'ya göç eden Türk topluluklarındaki üç kuşağın genel nitelikleri nedir?

Bu üç kuşağın *Liminallik* dereceleri nedir?

Kuşaklardaki *Liminal* durumu Alman toplumu karşısında nasıl bir *Komünitas* durumu yaratmaktadır?

Üçüncü kuşak Türkler *Liminal* durumundan azalmış ve Alman toplumuna hangi ölçüde entegre olmuşlardır?

Göçmenlerin gündelik hayat pratikleri ile biriktirdikleri/sakladıkları (fotoğraf, mektup, günlük, nesne vb.) arasında bağlantı bulunmakta mıdır?

Araştırma ve proje uygulaması, sergileme tasarımı üzerine çalışma yapacak tasarımcı ya da gruplara rehber olma niteliği taşımayı amaçlamaktadır. Bununla birlikte araştırma, sergileme projelerinin ileride daha da geliştirilebilmesi için yeni koşulları ve standartları ortaya koymayı hedeflemektedir.

1.3. Araştırmanın Önemi

Sergileme tasarımını multidisipliner bir çalışma ortaklığı olarak gören araştırma, gelişen ve değişen teknolojinin yardımıyla evrimleşmiş tasarımları klasik yöntemlerden farkını vurgulamaktadır. Günümüz sergileme tasarımları incelendiğinde, genellikle eserlerin görsel iletişim tasarımından bağımsız sergilenildiği saptanmıştır. Oysa sergileme eylemi işin kendisi kadar önemlidir ve

sergilenecek nesneleri ön plana çıkartmalıdır. Kullanıcılar ile birlikte mekânı yaşanabilir bir alan haline getirmelidir. Böylece tek düze olan galeri ve müze mekânı kendi içerisinde dinamik bir yapıya kavuşacaktır.

2015 yılında başlayan tez araştırmasında ve içerik geliştirme sürecinde sergileme tasarımı alanında Türkçe literatür eksiği tespit edilmiştir. İlerleyen yıllarda alana yeni katkılar dahil olsa da, sergileme tasarımındaki yazınsal ve pratiksel ihtiyaç halen ilgiye muhtaç olan bir alan olma özelliğini korumaktadır. Araştırmalardan yola çıkılarak sergileme tasarımında daha önce ele alınmamış bir alt yapıya değinmek, ve disiplinlerarası iş birliği üreterek alana katkıda bulunmak tezin biricikliğini öne çıkan unsurlardır. Öte yandan araştırmada, özellikle kuşaklararası kültürel birikimlerin aktarılmasında göç olgusu ve kültürlerarasılık kavramlarının ön plana çıkartılması adına önemlidir. Proje araştırma verileri toplanırken her üç kuşağın "Liminallik" ve "Komünitas" çerçevesinde değerlendirilmesi, çalışmaya ayrı bir özgünlük kazandırmaktadır.

1.4. Çalışma Evreni ve Sınırlılıklar

Tez araştırmasında çalışma evreni sergileme tasarımının gelişiminden günümüze kadar olan süreci kapsamamaktadır. Örneklem de ise erken ve modern dönem sergi ve müze çalışmalarında alana çığır açan ve grafik iletişimin daha yoğun dahil olduğu çalışmalar seçilmiştir. Güncel örneklerde ise bizzat sergi ve müze mekanları ziyaret edilip, yerinde incelenmiş ve tezde yer verilmiştir. Tezin proje uygulama araştırmasının Almanya'da yürütülmesinden ötürü bir çok sergi ve müze örneği bu ülkeden seçilmiştir. Araştırmada, sergileme tasarımındaki teknoloji kullanımları ayrıca incelenmektedir. Araştırmalar yürütülürken sergileme tasarımının hazırlık ve teknik detayları araştırılarak etkileşim ve kullanıcı deneyimi ilişkisi saptanmıştır. Bu bağlamda eller üzerinde (hands-on), katılımlı (participatory) ve etkileşimli (interactive) sergileme teknikleri üzerinde ziyaretçi deneyimi bağlamında öne çıkmaktadır. Sergileme tasarımında algı ve deneyim ile ilişkili insane-bilgisayar etkileşiminde ise hologram, siber gerçeklik, proje haritalama, yapay zeka araştırma örneklemini oluşturmaktadır.

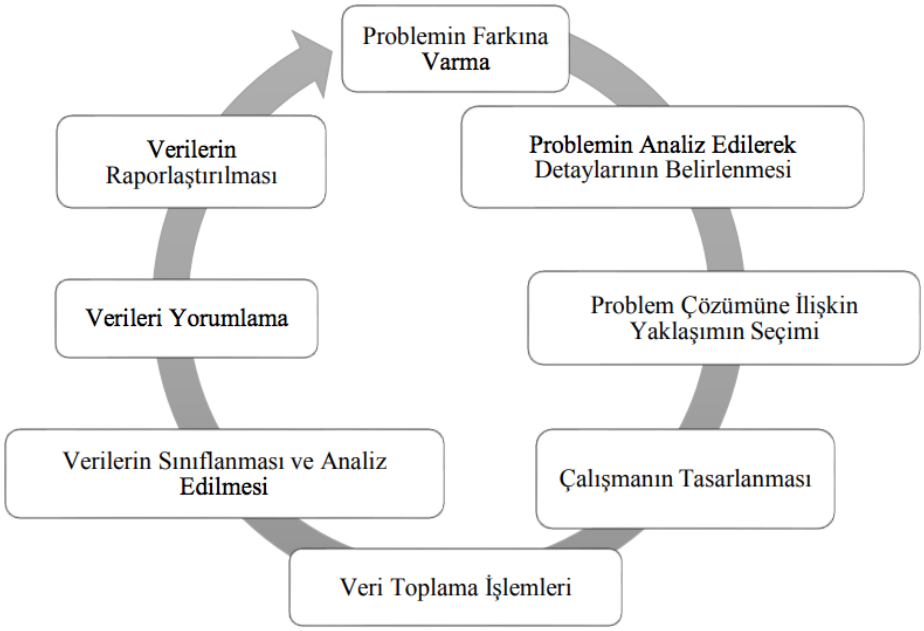
İnsan-bilgisayar etkileşimli deneyimsel sergileme projesinin teması Almanya'daki üç kuşak Türklerin anı nesneleri ve belgelerine dayanmaktadır. Bu bağlamda araştırmada, Almanya'da yaşayan Türk Göçmenlerinin durumlarının anlaşılması

amacıyla Victor Turner'in "*The Ritual Process*" (1967) çalışmasında değindiği "Liminallik" ve "Komünitas" kavramlarıyla sınırlandırılmıştır.

1.5. Araştırma Yöntemi

Tez araştırma ve proje uygulama sürecinde niteliksel saha (alan) araştırması yöntemi kullanılmıştır. Saha araştırması, bir araştırmanın ya da projenin yolunu belirlemek ve kullanıcı ihtiyaçlarını anlayabilmek için uygulanan, gözleme ve yerinde araştırmaya dayalı bir metottur. Yapılan araştırmalarda, sergi ve müze incelemelerinde eser/ürün analiz yönteminden yararlanılmıştır. Eser/ürün analiz yöntemi ise; 1915 yılında Heinrich Wölfflin ve Erwin Panofsky tarafından geliştirilen, XVI. yüzyıl ve XVIII. yüzyıllarda yapılan eserlerin incelenmesinde ilk olarak kullanılmıştır (Gönülal, 2009). Genellikle form araştırmaları, eser ve ürünlerin konuları ve anlamları ve oluştuğu dönemi; kültürel niteliklerini sanatçının kişiliğinin ve eserlerin/ürünlerin yaratıldığı kültür ortamının yapıtlara katkısının belirlenmesi amaçlanmaktadır.

Tezin Almanya'da yürütülen proje içeriğinin oluşturulmasında araştırma sorularının cevaplanması ve veri toplanması sürecinde derinlemesine mülakat tekniği ve kar topu yöntemi kullanılmıştır. Deneklere sosyal medya ve Almanya'daki Türk dernekleri aracılığıyla ulaşılmıştır. Kentlerin seçilimi Türklerin Almanya'daki diaspora yoğunluğuna göre seçilmiştir. Deneklerle yapılan mülakatlardaki bilgiler ses kayıt cihazı ve not tutarak kaydedilmiştir. Yüz yüze ulaşılamayan deneklere ise telefon aracılığıyla ulaşılmıştır. Görüşmelerde yarı-yapılandırılmış mülakat tekniği kullanılmıştır. İlk olarak mülakat için hazırlanan sorular yöneltilmiş, daha sonra verilen cevaplara göre farklı sorularla mülakatlar ilerlemiştir. Mülakatların süresi 1-3 saat arasında değişmiştir. 30 deneğin katılımıyla gerçekleşen mülakatlar dizisinden edinilen bilgiler ve nesneler arasından sergiye uygun olanlar seçilmiştir. Tasarlanan projenin uygulama araştırmasında ise iki ve üç boyutlu programlar ile yazılımlar entegreli bir şekilde kullanılmıştır. Araştırma verilerinin raporlaştırıldıktan sonra 28-30 Mayıs tarihleri arasında Berlin IV. Sosyal Bilimler Kongresin'nde sunulmuştur. Tez araştırma yönteminde aşağıdaki nitel araştırma süreci izlenmiştir:



Şekil 1: Nitel Araştırma Süreci

Creswell, J. W. **Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research** (Upper Saddle River, NJ: Merrill Prentice Hall., 2002).

2. SERGİLEME TASARIMI VE ERKEN DÖNEM SERGİLEME ÖRNEKLERİ

Sergileme kültürü neredeyse insanlık tarihi kadar eskidir. Erken dönem insanları nesneleri aydınlatmak, kutlamak, kutsamak, satmak ve onların deneyimlemek için içgüdüsel bir dürtüyle çevreyi kullanmaya başlamışlardır. "İnsan deneyiminin tipolojisinin öncüsü olan bu yaratıcı *iletişim ortamları*na bir isim verilmiştir: Sergileme Tasarımı" (Çalışkan, 2016, 28).

Sergileme tasarımı, iletişim tasarımıyla yerleşik çevreyi birleştirerek iletişim kuran çevreler yaratırken, çok katmanlı iletişim kurmak amacıyla da mekân, mekândaki hareket ve bellek kavramlarını kullanarak eşzamanlı deneyimler yaratmayı amaçlamaktadır (Lorenc, Skolnick, Berger, 2010, 8).

2.1. Sergileme Eylemin Tanımlanması

Sergileme, var olan nesneleri *sunma* eylemi olarak adlandırılmaktadır. Sergileme tasarımı ise günümüzde sunma eyleminin görsel iletişim tasarımıyla birleştirilmiş halidir. Sergileme tasarımcıları, görsel iletişimi ve mesajı bütünleşik bir biçimde kullanarak içeriği mekân yoluyla iletirler (Çalışkan, 2016, 28).

Erbay (2011, 6) 'a göre sergi, çeşitli eser, ürün, fikir ya da tekniğin tanıtım araçları ile birlikte hedef kitleye sunmak, satmak, tanıtmak amacı ile önceden belirlenmiş alanlarda oluşturulan tanıtım işidir. Sergi, taşınabilir ya da taşınamaz boyutlardaki eserlerin bir mekânda topluca götürülmesi amacı ile kamuya sunulmasıdır.

Tanyeri (2000) 'ye göre sergileme, eserlerini ürünlerin ya da benzerlerinin halka açık bir şekilde gösterilmesidir. Edson (1997) ise, sergi kelimesinin anlamını genişleterek her çeşit gösterim biçimi anlamında kullanır. Müzelerin amaçlarını ise; kuruluşları temsil etmek veya bilinirliği, ulaşılabilirliği arttırmak, eski eğilimleri ve mevcut davranışları değiştirmek, bilgileri arttırmak, araştırma yapmak, konu hakkında soru sordurmak ve eserleri göstermek olarak sıralamıştır.

Sergiler kamu imajının ayrılmaz bir parçasıdır ve buna bağlı olarak galerilerin ve

müzelerin izleyicileri ile iletişim kurduğu temel araçlardır. Kamusal değerin arttırılması için gösterme ve sunma ihtiyacı arttıkça sergiler daha önemli hale gelmiştir. Böylece sergilerin ve buna bağlı olarak ortaya çıkan ziyaretçi deneyimi, tasarım politikalarının gelişmesinin ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir (Forrest, 2014, 11). Zamanla, sergiler sanat, reklam, mimari ve grafik tasarımla örtüşen daha geniş bir medya yelpazesini kapsayacak şekilde gelişmiştir. Bu nedenle mekân, medya, içerik ve anlatının bütünleşmiş bir parçasıdır.

2.2. Erken Dönem Sergileme Örnekleri

Kökeni Paleolitik dönem mezarlarına kadar uzanan değerli eşyaları toplama ve saklama eylemi her daim dinsel ve statüsel bir anlam taşımıştır. Tutankhamun'un mezar odası genç kralın değerli eşyalarını saklama mekânı olarak kullanılmış, dini ritüel ve güç simgeleri olarak adlandırılan nesneler ilk kez Helenistik Dönemde M.Ö.300'de itibaren İskenderiye Kütüphanesi'nde sergilenmiştir (Erbay, 2011, 6). Eski Yunan tapınaklarından Olimpia'daki Hera tapınağı gibi tanrılara sunulan adakların da sergi koleksiyonunun temelini oluşturduğu düşünülmektedir. Daha sonraları Nadireler Kabinesi ile başlayan sınıflandırma sistemi yapısı günümüz galeri ve müze sergilemelerine öncülük etmiştir.

Cevat Başaran,

> "Çağdaş müzeciliğimizi kültürel değeri olan buluntulardan oluşan bir bütünü çeşitli yollarla korumak, incelemek, değerlendirmek ve özellikle halkın estetik zevkini yükseltmek ve eğitim için sergilemek amacıyla kamu çıkarları için yönetilen kuruluşlar" olarak tanımlamıştır. (Erbay, 2011, 5).

Uluslararası müze konseyi ICOM'un tanımına göre ise: "Müze, nesnelerin bir koleksiyon oluşturacak şekilde seçilmesi, korunması, geçici ve kalıcı olmak üzere sergiler yoluyla halka sunulmasını amaçlayan kar amacı gütmeyen kurumlardır." (ICOM, [05.09.2020]). Erken sergileme tasarımlarının temellerini Nadireler Kabinesi, Uffizi Müzesi, Capitoline Müzesi, Britanya (British) Müzesi, Lüxemburg Müzesi, Louvre Müzesi ve Salon Sergileri oluşturmaktadır.

2.2.1. Nadireler Kabinesi

Antik dönemde, merak nesneleri koleksiyonları tapınaklarda saklanmıştır. Carthage şehrinde Astarte kraliçesinin, insanların görmeleri için bir çok tuhaf nesneyi - şempanze derisi dahil - evinde tuttuğu söylenilmektedir. Balina kemikleri Sicyon - Asclepius tapınağında sergilenmiş, Nepal'deki tapınakta ise fil kemikleri saklanmıştır. Antik Roma'da tüm dünyanın imparatorluklarından gelen tuhaf nesnelere ek olarak resimler, heykeller, mücevherler ve kitaplar tutulmuştur.

Daha sonraları koleksiyonlar, özel kabineler içerisinde saklanmaya başlanmıştır. Günümüzde ise kabineler bir çeşit mobilya olarak düşünülebilir. Mutfak kabinesi, oyuncak kabinesi, gibi. Ancak "Kabine" kelimesini bu bağlamda incelemek için orta çağ dönemine gitmemiz gerekir. Fransa'da kabineler "küçük oda" anlamına gelmektedir. Zamanında "şeylerin" depolandığı mekânlar olarak konumlandırılmıştır. "Merak odaları" olarak ya da "Tuhaf şeyler dolabı" olarak da adlandırılan farklı kabineler farklı binalarda yer almış ve daha sonraki zamanlarda müze olarak adlandırılan yerlerin temellerini oluşturmuşlardır (Grice, 2015, 2).



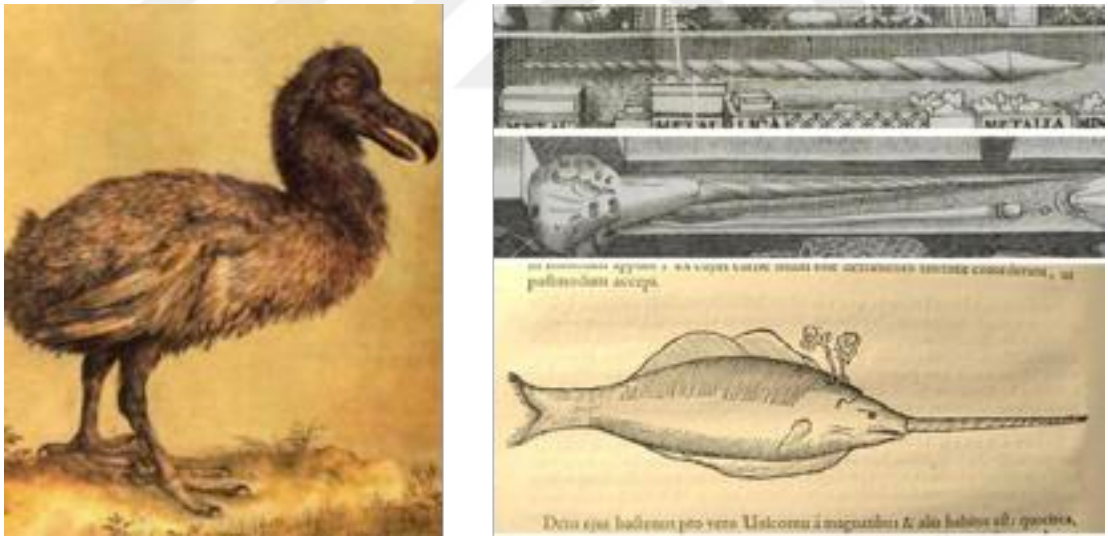
Şekil 2: Ferrante Imperato Kabinesi

Daily Art Magazin. com/Cabinetes of Ferrante Imperto

Kabineler, Keşif Çağı döneminde 1400'lerin başlangıcı ile 1600'lerin sonu arasında insanların Avrupa'dan başlayarak Afrika, Asya, Avustralya, Pasifik Adası ve Amerika gibi dünyanın diğer yerlerine yelken açmalarıyla popüler olmaya

başlamıştır (Grice, 2015, 3). Avrupalılar seyahatlerinin dönüşlerinde altın, gümüş, baharat gibi değerli nesnelerin yanı sıra buldukları ve daha önce hiç rastlamadıkları hayvan, bitki, taş, fosil, kemikler gibi ilginç ve tuhaf nesneleri de beraberlerinde getirmişlerdir. Bazı Avrupalılar, özellikle zengin olanları, bu nadir bulunan nesneleri saklamak için kabineler inşa etmişlerdir. Amaçları yalnızca nesneleri kataloglamak ve saklamak değil aynı zamanda dünya hakkında bilinmeyenleri öğrenerek diğer insanlara aktarmaktır.

Eski dönem kabinelerde birçok nesne bulunmaktadır. Bunlara örnek olarak insan kafatasları, at nalları, müzik sayfaları, dondurulmuş kuşlar, hayvan derileri, meyveler, tohumlar, araçlar verilebilir. II. Ruldolf'un koleksiyonunda dondurulmuş Dodo kuşunun bulunduğu söylenmektedir. Başka bir koleksiyonunda ise devekuşu yumurtası bulunmuştur (Grice, 2015, 4). Üçüncü koleksiyonun da ise çok sevdikleri kompozitörlerin kafatasları mevcuttur. Prens William of Orange'ın içerisinde orangutanın da bulunduğu çok büyük bir kabineye sahip olduğu bilinmektedir.



Şekil 3: Dodo Kuşu ve Balık Türü.

Oxfordinternetinstitute/Dodo Bird.

Krallar, papalar ve diğer güç sahibi insanlar, kaptanları zaman zaman ziyaret ettikleri ülkelerden ilginç nesneler getirmesi için kiralamışlardır. Böylece, koleksiyonlarına yalnızca egzotik nesneler değil, aynı zamanda derinliklerden çıkartılmış fosiller, değerli taşlar ve ilginç taşları da eklemişlerdir. Ayrıca yerel insanların kullandıkları

el yapımı araç-gereçler koleksiyonlarında en çok rağbet gören parçalar arasında olmuştur. Tüm bunların yanı sıra elbette nesneleri aracılığıyla insanları kandırarak eğlenenler de olmuştur. Örneğin, 1500'lerin sonunda Habsburg kralı Ferninand koleksiyonundaki bir dinazor kafatasını göstererek onun, eski zamanlarda yaşamış olan devasa boyutlardaki bir insan ırkına ait olduğuna ve büyük bir dalganın onların soyunu tükettiğine inandırmıştır (Grice, 2015, 4).

Doğal yaşam hakkında bildiklerimizin çoğunun "Merak Odaları"ndan geldiği bilinmektedir. İnsanlar yeni fosiller bulup kabinelerine koymak için kazı çalışmalarına ağırlık vermiştir. Dünyanın farklı katmanlara sahip olduğunu görmüş ve her katmanda farklı türlerde fosillerin varlığına rastlamışlardır. İlk katmanda modern görünümlü bitkiler ve deniz kabuklarıyla, daha derinlere kazdıkça farklı çeşitlerde deniz kabuklarıyla karşılaşmışlardır. Bu bulgular, bilim insanlarına dünyanın milyarlarca yıldan beri var olduğunu kanıtlamıştır. Kazılardan 70 milyon yıl öncesine ait T-rex ve Triceratops türü dinazorlar kemikleri ile daha derinlerden 150 milyon yıl öncesine dayanan Stegosaurus ve Apatosaurus türü dinazorların kemikleri çıkarılmıştır. Böylece insanlar dünyanın devamlı evrimleştiğini anlamışlardır.

Elbette tıp alanı da Nadireler Kabineleri'ne çok şey borçludur. Birçok kabine koleksiyonerleri yalnızca biyoloji ve yaratıkların anatomisi ile değil aynı zamanda insan bedeniyle de yakından ilgilenmişlerdir. Elbette günümüzde pek de normal karşılanmamasına rağmen o dönemlerde bir çok kişinin koleksiyonlarında kafatasları ve insan iskeletleri bulunmuştur. Bu, doktorların insan bedeni hakkında bir çok şeyi öğrenmelerinin yollarından biri olmuştur. Önemli Nadireler Kabinesi örneklerine Ole Worm'un nadire kabinesi ve müzesi, Beaufort Düşesi Mary Somerset'in bitki koleksiyonu ile Hans Sloane'nin, Manfredo Settala'nın ve August Hermann Francke'nin kabineleri verilebilir.

Ole Worm tıp insanı olmakla birlikte aynı zamanda tarihçi, antikacı ve koleksiyoncudur. Aynı zamanda 17. Yüzyılda müzecilik, etnoloji ve arkeoloji gibi sayısız disiplinler üzerine çalışmalar yapmıştır. Topladıkları nesneleri kendi müzesi olan *Musem Wormianum* adına kataloglamak için onların gravürlerini çizmiş, 1654 yılında ölümünün ardından yayınlanmıştır. Bulduğu uzun ölçülerdeki bir boynuz üzerine çeşitli araştırmalar yapan Worm, 1968 yılında toplumda yıllarca tek boynuzlu at (unicorn) olarak düşünülen hayvanın aslında ata değil, deniz gergedanına

(narwhal) ait olduğunu ispatlamıştır (Hoskin, 2015). Worm müzesi için şu açıklamalarda bulunmuştur:

> "Nesnelerimin görücüye çıkması için koleksiyonumu henüz tamamlamadım. Ülke dışındaki seyahatlerim sırasında onları topladım. Hindistan'dan diğer uzak ülkelere kadar bir çok nesne ile beraberinde döndüm…Bir amaç doğrultusunda onları özenle sakladım ve muhafaza ettim. Eğer onları kısa yazılmış bir tarih sunumuyla birlikte gösterebilirsem, onlara dokunurlar, incelerler ve daha samimi bir şekilde bilgilendirilmiş olurlar." (Hoskin, 2015).

Bu metinden anlaşıldığı üzere Worm, yalnızca koleksiyonu toplamamış aynı zamanda onları ziyaretçilerine nasıl sergileyeceği konusunda da fikirler geliştirmiştir. Nadire kabileleri yalnızca müze ve sergileme tasarımlarının gelişmesine öncülük etmemiş aynı zamanda bilimin gelişmesine de katkıda bulunmuşlardır.



Şekil 4: Ole Worm'un Kabinesi.

Atlasobscura Cabinets of Ole Worm

Düşes Mary Somerset, İngiltere'den topladıklarının dışında Hindistan, Çin, Güney Afrika gibi uzak ülkelerden de getirdiği yaklaşık 1500'den fazla bitki çeşidinden oluşan bitki koleksiyonunu oluşturmuştur. Bitkileri kurutup, özel olarak hazırladığı defterlerin arasına koyup saklamış ve daha sonra bunları sergilemiştir.



Şekil 5: Mary Somerset Bitki Koleksiyonu.

scholarship.tricolib.brynmawr/Mary Somerset

Hans Soloane ise dünyanın en büyük kabinelerinden birine sahiptir. Salone'nin nesneleri toplama alışkanlığı 1687 yılında 15 ay Jamaika'da görev yapması sırasında başlamıştır. İlk topladıkları Afrika banjoları, Jamaika kertenkeleleri, köleleri bir arada tutmak için kullanılan deniz ineği kamçıları olmuştur. Yaklaşık 5,843 farklı deniz kabuğu toplamıştır. Sadece kendi topladıkları değil daha sonraları başkalarının koleksiyonlarını da kendine koleksiyonuna dahil etmiştir. Bu kadar büyük çapta bir koleksiyonu tek bir alanda toplamamış, birçok kabine tasarlayıp her birini içlerine küçük odalar yerleştirmiştir. Genel hatlarıyla bakıldığında Soloane'nin koleksiyonunda yaklaşık 32.000 bozuk para ve madalya, 50.000 kitap, elyazması ve baskı (günümüzde Britanya Müzesi'nin kütüphanesinde muhafaza edilmektedir), 334 tür dünyanın her yerinden toplanan kurutulmuş bitki (günümüzde İngiltere Doğa Tarih Müzesi'nde sergilenmektedir) bulunmaktadır (Britishmuseum, 2020). Soloane öldükten sonra İngiltere Hükümeti yaklaşık 71.000 nesneyi Britanya Müzesi ve Doğa Tarih Müzesi'nde sergilenmek üzere almıştır (Hughes, 2017).



Şekil 6: Hans Sloane Koleksiyonu 1600'ler.

Harry Taylor / NHM Image Resource/The Natural History Museum

Bir diğer önemli nadire kabinesi de Lodovico ve Manfreda Settala'ya aittir. Doktor Lodovico Settala ile başlayan nesne koleksiyonculuğu daha sonra oğlu Manfreda Settala'ya geçmiştir. Babasının ölümünden sonra, yetimhanede öğretmen olarak çalışan M. Settela, S. Nazaro'ya ait papaz binalarından ve Piazza S. Ulderico'dan her türlü sistematik ve bilimsel aletleri toplamaya başlamıştır. Yetimhanede sessiz ve izole edilmiş, aynı zamanda küçük ama iyi stoklanmış bir laboratuvar kurmuştur. Metaller üzerine çalışmış, aynalar ve hassas optik aletler üretmiştir (Navoni, 2000).



Şekil 7: Manfreda Settala Koleksiyonu.

Cabinet.ox.ac.uk/Manfreda Settala Colection

Settala'nın okulun bir bölümünü kabine olarak kullanmıştır. Kabinede bilimsel aletlerin yanı sıra, iskeletler, taşlar, silahlar, yapraklar, resimler yer almaktadır. Objelerin büyük bir bölümü geleneksel yöntemle hücrelere asılarak sergilenirken bazıları da cam fanuslar içinde sergilenmiştir. Kabinenin gelişmesinde yalnızca kendisi katkıda bulunmamış öğrencileri de destek olmuştur. Okuldan mezun olan öğrenciler kabine koleksiyonuna yıllar içerisinde nesneler göndererek günümüzdeki haline dönüşmesine yardımcı olmuşlardır (Halle, [4.10.2018]). 1734'den kalma yetimhane günümüzde müze olarak işlev görmektedir.

Nadireler kabinesi yalnızca günümüz müzelerinin şekillenmesinde ve gelişmesinde rol oynamamış, farklı sanat ve tasarım dallarına da ilham kaynağı olmuştur.

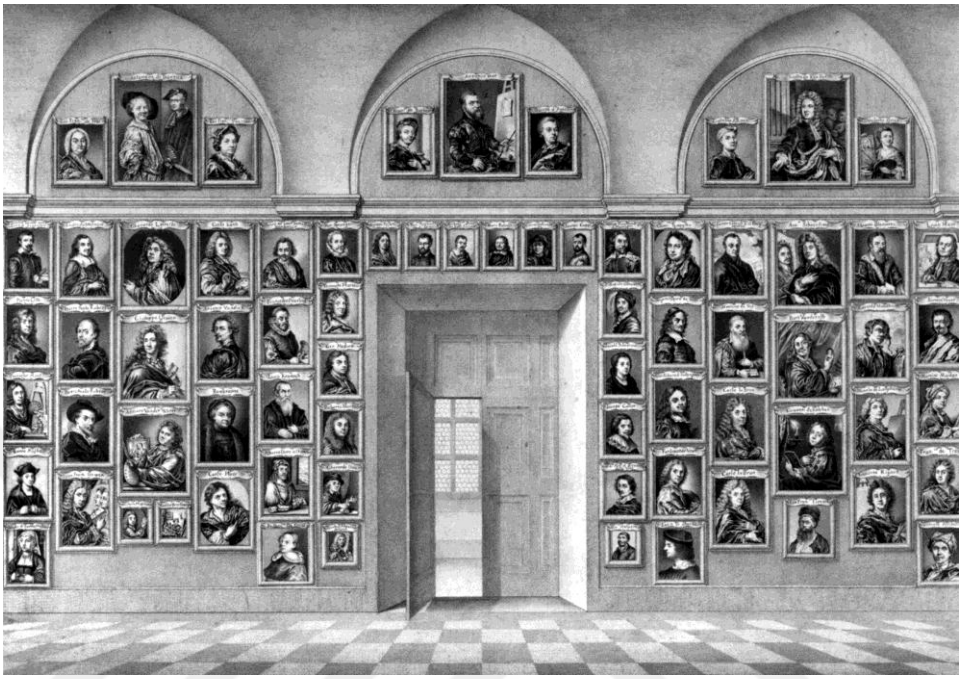
2.2.2. Uffizi Sanat Galerisi

Rönesans'ın doğduğu yer olarak kabul edilen Floransa kenti yüzyıllar boyunca İtalya'nın sanat ve kültür başkenti olarak kabul görmüştür. Bu misyondan ötürü kent her türden sanatçı için bir cazibe merkezi olmuş ve değerli sanat eserlerinin birikimine neden olmuştur. Avrupa'nın ilk müzelerinden olan Uffizi Galeri, ziyaretçiler için sistematik bir şekilde tasarlanmış sergileme alanlarıyla müzecilik kavramının doğuşuna zemin hazırlamıştır.

1560 yılında Uffizi Galerisi'nin üst katı George Vasari tarafından ofis olarak Medici sanat koleksiyonu için düzenlenmiştir. Uffizi Galeri'nin oluşumu 1560 yılına dayanmaktadır. Medici dükü Cosimo I tarafından yapılması istenilen, Giorgio Vasari'nin tarafından tasarlanan ve U şeklinde tasarlanan binanın yapısı doğu ve batı olarak adlandırılan iki kanattan oluşmuş, güneyinde ise nehre doğru uzanan bir açık avluyla bağlanmıştır. Doğu tarafı Palazzo Vecchio'ya uzanırken Batı kanadı ise Loggia dei Lanzi'ye uzanmıştır.

Uffizi Galerisi'nde George Vasari tarafından I. Cosimo adına düzenlenen sergide, ilk kez eserler resmi anlamda sınıflandırılmıştır. Toplanan eserler tablolar, goblenler, halılar, panolar, vazolar, heykeller olarak ayrılmıştır. Üstten ışık alan camekânlı uzun koridorda daha çok heykeller ve tablolar sergilenmiştir. 1581 yılında en üst katı heykeller, resimler ve nadide eserlerin bulunduğu galeriye çevrilmiş, 1586 yılında ise günümüzde grafik çalışmalarının yer aldığı Medici Theatre ile eklenmiştir. 1584 yılında Grandük Francesco de Medici devlet arşivi olarak kullanılması amacıyla ana binaya ek olarak "Tribuna degli Uffizi" inşa edilmiştir (Uffizi, [08.04.2017].

Sekizgen platformuyla olağanüstü bir yapı olarak nitelendirilen binanın yapılmasının amacı, Rönesans'ın en önemli koleksiyonerlerinden Medici ailesinin zengin sanat eseri koleksiyonunun muhafaza edilmesi ve sergilenmesidir.



Şekil 8: Uffizi Sanat Galerisi – Medici Ailesi Self-Portreleri.

wikimedia.org/Uffizi Gallery

Ünlü Medici ailesi resimler, heykeller ve diğer eşsiz eserlerin sergilendiği İtalyanca "ofisler" anlamına gelen Uffizi'nin en üst katının doğu kanadında galeri kurmuştur. 1591 yılında Francesco Bocchi Uffizi'de açılan galeri için aşağıdaki açıklamayı yapmıştır:

> "Grand duke Francesco'nun Uffuzi'nin sağ bölümünde açtığı galeri heykelleriyle, asil resimleriyle ve nadide objeleriyle o kadar görkemli, o kadar krallara yakışır ki, günümüzde dünyada görülmesi gereken en muhteşem yerdir." (Fossi, 2004, 12).



Şekil 9: Uffizi Galerisi iç görünüm.

Viator/Uffizi Gallery

Uffizi'nin geniş çaptaki arkeolojik koleksiyonu Medici ailesinin "antika"ya olan ilgilerinden doğarak başlamıştır. 15. Yüzyılda Mediciler özellikle Floransa, Roma ve Veneto'da antik nesneler toplamaya başlamışlar, bu girişim sanatçılar ve kültür adamları için ateşli bir girişime yol açmış ve toplumsal çalışmaların gelişmesine öncülük etmiştir. 1737 yılında koleksiyon Medici Ailesi'nin torunu Maria Ludovica tarafından Toskana Hükümeti'ne bağışlanınca eserler halka açılmıştır. Uffizi galerisi 1769 yılında kapılarını halka açmış ve 1865 yılında ise müzeye dönüşmüştür. 13. Yüzyıldan 18. Yüzyıla kadar yaklaşık 45-50 odası sergi mekânı olarak kullanılmıştır (Uffizi, [08.04.2017]).



Şekil 10: Uffizi Galerisi iç görünüm.

Viator/ Uffizi Gallery

Uffizi Galeri günümüzde Ortaçağ'dan modern döneme kadar binlerce resim, antik heykeller, minyatürler, dantelleriyle paha biçilmez bir koleksiyona sahiptir. Onun müzecilik ve sergileme tasarımı alanından önemli yer edinmesi yalnızca bu nadide eserleri barındırması değil, 400 yıllık tarihi de etkili olmuştur.

2.2.3. Capitoline Müzesi

Roma'da yer alan *The Capitoline Museum*'da sergileme tarihi açısından önemli bir yere sahiptir. 1733 yılında Campidoglio (Capitoline Hill)'da inşa edilen müze, yerel ortamda sanat aktivitelerinin gerçekleştiği bir mekân olma özelliğini taşımaktadır. 1734 yılında Papa Clement XII'nin büyük ve ihtişamlı antika koleksiyonunu sergilemek amacıyla Palazza Nuovo (Yeni Saray)' da açılmıştır (Paul, 2012, 21).

1748 ve 1750 yıllarında Papa 14. Benedict Rönesans ve Barok dönemine ait iki önemli koleksiyonla gelmiştir. Bu görkemli koleksiyonları Palazzo dei Conservatori'nın içersindeki galeri de sergilemiştir. Koleksiyonların Capitoline Müzesi'nin içerisinde yer almamasının sebebi, modern dönem eserlerleri ile antik dönem eserlerinin birbirinden ayrı konumlandırılmasıdır. Çünkü Campidoglio, Orta Çağ'dan beri Eski Roma'nın politik merkezi olarak düşünülmüştür. Sergilenen nesneler politik ve kültürel fikirlerin güçlü göstergeleridir.



Şekil 11: Capitoline Müzesi Sergi Düzeni.

Inexhibit/Capitoline Museum

Papa Sixtus IV, Musevi Capitolini'nin ana yapısının oluşturulmasından sorumlu olmuştur. 1471'de daha önce Lateran'da bulunan bazı bronz heykelleri Roma'ya bağışlamıştır. Heykeller, Palazzo dei Conservatori'nın dış cephesine ve avlusuna yerleştirilmiştir. 16. Yüzyılın ortalarında, Capitoline Tepesi'nde bir dizi önemli heykel parçası (Boules Forumu'ndan Herkül'ün altın yaldızlı bronz heykeli, Maxentium Bazilikası'na ait Konstantin akropolitinin mermer parçaları gibi), Capitoline Brutus adlı Marcus Aurelius'un eserlerini ve Roma Forumu'nda bulunan Capitoline Fasti'yi içeren önemli yazıtları gösteren kabartma paneller bulunmuştur (Paul, 2012, 21).

Koleksiyonun genel düzeni, 17. Yüzyılın ikinci yarısında, müzenin, Papa Pius'un Vatikan'ın 'putperest' imajlarından kurtulma kararını takiben önemli bir heykel grubu oluşturmasıyla değiştirilmiştir. Önemli sanat eserlerinin koleksiyonları arttırılmıştır ve sergileniş biçimi estetik bir boyut kazanmıştır. 1654 yılından itibaren meydanın diğer tarafındaki Palazzo Nuovo'nun inşasıyla birlikte, Palazzo dei Konservatuarı'nın bir kısmı kullanıma açılmış, eserlere daha gösterişli bir şekilde ev sahipliği yapılmıştır. Ayrıca yapının birinci katında yer alan "Sekizgen Salon" olarak bilinen alanda bir dizi heykel yer almaktadır.

Bu dönem, önceki dönemlerde olduğu gibi, özel koleksiyoncuların cömert bağışları ile genişleme fırsatı bulmuştur. Aralarında antik döneme ait çanak çömlekler, Çini porselenleri ve Castellani koleksiyonları yer almaktadır. Sikke ve madalya koleksiyonu kentteki arkeolojik kazılar sırasında ortaya çıkarılan madeni para ile başlamıştır (Paul, 2012, 23-25). Koleksiyonlar, 20. Yüzyılın başlarında Rodolfo Lanciani tarafından yeniden düzenlenmiştir. Müze yıllar içerisinden geliştirilerek günümüz haline ulaşmıştır.

2.2.4. Halka Açık Müzeler ve Sergiler

18. Yüzyıla gelindiğinde *Nadire Kabineleri* yerini halkla bütünleşen, paylaşımcı ve aktarımcı tasarım biçimlerine bırakmıştır. Sanat galerilerinin bulunmadığı dönemlerde özel koleksiyonlar yalnızca müzayedeler aracılığıyla görülebilmiştir (Pittman, 1999). Sanat tutkunu ve hevesli olan kişiler, ziyaret ettiği bu mekânlarda büyük sanatsal çalışmaları görme şansını elde etmişlerdir. Daha sonraki yıllarda saraylar ve kiliseler, mozaiklerin ve duvar resimlerinin sergilendiği bir müze gibi işlev görmeye başlamıştır.

Halka açık sergilerin ve müzecik kültürünün başlangıcı olarak kabul edilen bu yeni yüzyılda iki önemli müze mekânı karşımıza çıkmıştır. İlki 1759 yılında Londra'da açılan *Britanya Müzesi* ve ikincisi 1793'te Paris'te açılan ve *Lüxemburg Müzesi*'nin bir devam niteliği olan *Louvre Müzesi*'dir. *Louvre Müzesi*, 12. Yüzyılda kent kalesi olarak inşa edilmiş, 14. Yüzyılda Beşinci Charles için saray haline dönüştürülmüş ve 18. Yüzyılda müze haline gelmiştir (Güler, 2008, 103).

2.2.4.1. Britanya Müzesi

Britanya Müzesi (British Museum), İngiltere'nin Londra şehrinde yer alan günümüz müzeciliğinin başlangıcı sayılan ve dünyanın her yanından Antik dönemlere ait yapıtları ve etnografya koleksiyonlarını bir arada kapsayan bir müzedir. 1750'lerde Britanya Müzesi'nin devlet müzesi olarak kurulması kararı alındığında, dünyada bir benzeri daha inşa edilmemiştir. 1683 yılında açılan Oxford Üniversitesi'ne bağlı müze, her ne kadar Britanya Müzesi'yle benzerlik gösterse de koleksiyonlar sadece belirli boyutlarda ve zenginliktedir. Ancak bunlar, halka açık olarak sergilenmemiştir. Günümüzde yaklaşık olarak yedi milyonu bulan koleksiyona sahip Britanya Müzesi'nin halka açılışı tarihi 15 Ocak 1759'dur. Müzede kullanılan sınıflandırma sistemi eserleri doğru bir şekilde konumlandırılmasını sağlamıştır. Özellikle hayvan ve bitki koleksiyonlarıyla "Natural and Artificial Rarities" (Doğal ve Yapay Nadireler) kurulmuştur (Anderson, 2012, 48).

Uzun mesafeli gemi yolculuklarının başlamasıyla, yeni yerler ve nesneler keşfedilmiştir. Bu yolculuklar sırasında insanlar doğal tarih objeleri ve minerallerle beraber dönmüşlerdir. Bu seyahatler Britanya Müzesi'nin temellerini oluşturmuştur. 7 Haziran 1753 yılında parlementonun kararıyla müze yapılandırılmaya başlanmıştır. Müzenin temel koleksiyonunu, Sir Hans Sloane'nin yaşantısı boyunca topladığı nesnelerinin ve eşyalarının bulunduğu *Nadireler Kabinesi* oluşturmuştur.



Şekil 12: Britanya Müzesi İç Görünüm.

Victorianlondon/ British Museum

Galler prensi Frederick, 1748 yılında müze ziyaretinde verdiği raporda: "Eserleri görerek öğrenmek ne kadar yüce bir şey" ifadesini kullanmıştır (Anderson, 2012, 52).

Sloane'in ölümüne kadar müze muazzam derecede genişlemiştir. İçlerinde elyazmaları ve çizimlerin bulunduğu 88.000 kitap, 24.000 bozuk para ve madalyon, 43.000 doğal-tarihi nesne, 5000 etnografik antika ve bunlara ek olarak 300 çeşit bitki türü barındırmaktadır. 1753 yılında parlamento, Britanya Müzesi'nin açılması için dilekçe verdiğinde şu ifadeleri kullanmıştır: "Müze yalnızca eğlence ve merak gidermek amaçlı değil, aynı zamanda halkın genel kullanımı için yararlı bir mekân olması adına açılacaktır ve isteyenler buna ücretsiz bir şekilde ulaşacaktır." (Anderson, 2012, 52).

Oxford kontlarından olan Edward ve Robert Harley ait el yazmaları ile Sir Robert Bruce Cotton'ın bağışladığı el yazmaları, sikkeler ve antikalarda koleksiyona dahil edilmiştir. Dönemin kralı II. George, kütüphanesini 1757 yılında bağışlamasının ardından tasarımını Sir Robert Smirke'nin üstlendiği Bloomsbury'deki Montagu House'da müze halka açılmıştır. 1758 yılında müze koleksiyonu basılı kitaplar, objeler, el yazmalarıyla paralar ve madalyonlar olmak üzere üç departmana

bölünmüştür (istanbulsanatevi, [05.12.2019]). Britanya Müzesi günümüzde dünyanın her yerinden gelen ziyaretçileri ağırlamaktadır ve sanatseverler eşsiz koleksiyonunu inceleme şansı yakalamaktadır.

2.2.4.2. Lüksemburg Müzesi

Dünyanın bilinen ilk resmi müzesi olan Lüksemburg Müzesi'nin tarihi 1750 yılına dayanmaktadır. Bu tarihlerde Lüksemburg Müzesi hem Fransa'nın halka açık ilk sanat müzesi olmasıyla, hem de Avrupa'da açılmış ilk çağdaş sanat müzesi ünvanıyla müzecilik tarihinde ayrı bir yere sahiptir. Louvre Müzesi'nin kurulmasından yaklaşık elli sene önce 14 Ekim 1750 tarihinde müze, Lüksemburg Sarayı'nın doğu kanadında yer alan Marie de Medici galerisinin bir bölümü olarak açılmıştır. Leonardo da Vinci, Titian, Raphael, Rembrandt gibi isimlerin eserleri müzede yer almıştır. Müze 1780 yılında kapatılmış, 1803 yılında yeniden açılmıştır.

Müze doğu ve batı kanadı olarak ikiye bölünmüştür. Doğu kanadında özenle seçilmiş 99 resim ve kraliyet koleksiyonuna ait 20 desen çalışması sergilenmiştir. İlk iki galeri Kuzey Fransız ve İtalyan olmak üzere üç temel okulun resimlerinden oluşmaktadır. Üçüncü galeri yalnızca Fransız resimlerinden oluşan taht odasıdır. Dördüncü odada ise 16. ve 17. Yüzyılın İtalyan ustalarının belirli çalışmaları yer almaktadır. Bu resimler 1746 sonrası salon resimlerini taklit edercesine yeşil örtü zemini üzerinde asılmış altın varaklı çerçeveler içerisinde asılmıştır. Daha sonraları dekorasyonlar mermer tablalar üzerinde konumlandırılmıştır. Sarayın batı kanadı halkın görüş açısına eşit oranda erişilebilir olarak tasarlanmıştır (Musee du Luxembourg, [07.10.2019]).

Lüksemburg Müzesi ile birlikte klasik müzecilik anlayışı başlamış, Fransız İhtilali sonrası liberalleşen toplum değişime uğramış, yağmacı zenginliğin karşısında yer alan aristokrat kesim koleksiyonlarını halka açarak toplumun kültürel yapısını zenginleştirmiştir (Kahraman, 2020, 2).

2.2.4.3. Louvre Müzesi ve Salon Sergileri

Avrupa'da sanat galericiliğinin gelişimini Paris Salon Sergileri'nden başlatmak mümkündür. 1700'lerin başında sanat yalnızca kilise ekseni etrafında sipariş edilip hazırlanmaktadır ve belirli bir tekelin veya aristokratların elindedir. Sanat, ancak soylu bir kesimin görüşleri doğrultusundan yönlendirilmektedir. Paris Salonu ya da

kısaca Salon olarak adlandırılan sergiler bu tekeli kırmıştır. 1667'den başlayarak, Paris'teki "Académie des Beaux-Arts" bünyesindeki resmi sanat sergileri, 1748-1890 arasında Batı dünyasındaki en büyük yıllık ya da iki yılda bir düzenlenen sanat etkinliği olmuştur. "Kraliyet Resim ve Heykel Akademisi Sergisi" 1673 yılında, halka yarı açık ilk sanat sergisini Salon Carre'de düzenlemiştir (Brittanica, [24.11.2019]).



Şekil 13: Kraliyet Resim ve Heykel Akademisi Sergisi.

Olympia1865.wordpress/Academy Exhibition

Zamanla Salon, Fransa'nın yüksek kültürü haline gelmiş, ileriki yıllarda sanatçılar, işlerinin sergilenmesi için yarışır hale gelmişlerdir. Fransız tarihçi Jean Rou sergiyi ziyaret ettikten sonra düşüncelerini şu şekilde aktarmıştır: "Aynı anda bu kadar muazzam sayıda ve çeşitte eseri görmenin benim için ne müthiş bir manzara olduğunu anlatmaya kelimeler yetmez." (Skopbülten, [02.11.2018]). 1725 yılından sonra Louvre'da düzenlenen sergi "Salon" ya da "Paris Salonu" olarak adlandırılmıştır. Önceleri her yıl düzenlenirken sonraki yıllarda iki yılda bir faaliyete geçmiştir. 1737 yılından itibaren ise halka açık olarak düzenlenmeye başlanmıştır.

Paris Salonu'nun sergileme tasarımı düzensiz olarak yapılandırılmış ve görsel bir karmaşaya yol açmıştır. Duvarlar yerden tavana kadar tablolarla doldurulmuştur. Gazetelerde yayınlanan özellikle de Charles Baudelaire'nin de kaleme aldığı sanat ve eleştiri yazıları, çağdaş sanat eleştirmenliğinin başlangıcını oluşturmuştur.



Şekil 14: Paris Salon Sergisi Düzeni. Somerset House-Londra.

Canvas Saatchi Art/Somerset House

Paris Salonlarındaki sergilerde sanatçılar arasında son derece büyük bir rekabet olmuştur. Bu rekabet uzun yıllar sonra günümüz galericiliğinin temellerini oluşturacaktır. Salonun bu kadar önemli olmasının sebebi, sanatçıların kariyerlerinin ilerlemesi ve ünlenmesi Paris Salonu'na kabul edilip edilmemeleriyle belirlenmektedir. 1830 yılından itibaren reddedilen sanat eserleri için küçük çapta özel sergiler açılmaya başlanmıştır. 1863 yılında ise reddedilen sanatçılar adlarını duyurabilmek ve etkinliği protesto etmek için yeni bir oluşum gerçekleştirmişlerdir. Reddedilenlerin sergisi için Fransız hükümeti sponsor olmuş ve III. Napolyon konuyla ilgili görüşleri halka bırakmıştır. Reddedilenler Salonu ya da Sergisi (Salon des Refusés) içlerinde sonradan ünlenecek Edouard Manet'in "Kırda Öğle Yemeği", James McNeil Whistler'ın "Beyaz Kız" adlı çalışmalarını da barındırmıştır. Halkın ve eleştirmenlerin alaylarına rağmen bir çok sanatçı salonlara eser göndermeyi reddetmeye başlamış ve salon sergileri önemli derecede prestij kaybına uğramıştır. Reddedilenler Sergisi, İzlenimcilerin açtığı en büyük sergi olmasından ötürü Fransız sanat tarihinde bir dönüm noktası olmuş, modern sanatın başlangıcını olarak kabul görülmüş ve günümüz galericiliğinin temellerinin atılmasına öncülük etmiştir (Schneider, 1998, 47).



Şekil 15: Louvre Müzesi'nin Günümüzdeki Görünümü.

Airtecnics/ Louvre Museum

1793 yılında ise Louvre Sarayı, müze olarak halkın halkın ziyaretine açılarak müzeye dönüştürülmüştür. 1989 yılında Louvre Sarayı Müzesi'nin avlusuna I.M.Pei tarafından tasarlanan 21 metre yüksekliğinde yeni cam piramit eklenmiş ve yapı günümüzdeki postmodern görünüme kavuşmuştur. Louvre Müzesi günümüzde en çok ziyaret edilen müzelerin başında yer almaktadır.

3. SERGİLEME TASARIMININ TÜRLERİ VE UYGULAMA YÖNTEMLERİ

19. Yüzyılın sonu ile 20. Yüzyılın I. Dünya Savaşı'na kadar süren ilk evresini içerisine alan ve *çağ dönümü* olarak adlandırılan zaman dilimi, batı dünyası sanayi devriminin getirdiği büyük değişikliklere ve sarsıntılara sahne olmuştur. Sanayi devrimi ilk olarak 1760 ile 1840 yılları arasında Birleşik Krallık'ta gerçekleşmiş, ardından 19. Yüzyılın başında Avrupa kıtasından Amerika'ya yayılmış, daha sonraları bütün dünyaya dağılmıştır (Broadberry, Gupta, 2005, 2).

Sanayi devrimi batının toplumsal sınıf yapısında değişikliklere yol açmıştır. Yeni işçi sınıfıyla birlikte, burjuva sınıfı değişim göstermiş, fabrika sahipleri de artık bu gruba dahil olmuştur. İşçi sınıfı, çoğunluk olmasına rağmen sosyal, ekonomik ve siyasal haklarından yoksun kalmıştır. Hızla gelişen kapitalizmle birlikte toplumdaki sınıflar (burjuvazi ve proletarya) arasındaki çatışmalar çok daha sert bir hal almıştır (Campbell, 1985, 123).

Sanayi devriminin, el sanatlarının işlevini ortadan kaldırmasıyla birlikte sanat ile fonksiyon birbirinden ayrılmış, seri-imalat ürünlerinin yayılması sanatçıları, fonksiyonla estetiği yeniden birleştirmenin yollarını aratmıştır. Sanatçılar, Ortaçağ dönemindeki yaklaşımına geri dönerek estetikle işlevi yeniden bir araya getirmeyi denemişlerdir. Sanatın her dalında görülen çığır açan yenilikler ve keşifler, yeni sanat akımlarını doğurmuştur. Yeni akımlar, mimari yapıları, bina çevrelerini ve sanayileşmiş yeni dünyayı sonsuza dek değiştirmiştir. Sanat akımlarıyla birlikte gelişen teknolojinin yardımıyla basılacak malzeme üretiminin çok ucuza mal edilmesi, kitle iletişim çağını başlatmış ve grafik tasarımın gelişmesine ortam hazırlamıştır (Bektaş, 1992, 13). Modern sanat hareketlerinin gelişimiyle başlayan süreç, tasarım dallarının da çeşitlenmesine yol açmış. Sergileme tasarımı da kendi altında alt dallara ayrılmıştır.

3.1. Sergileme Tasarımının Türleri

Sergiler farklı alanlarda hizmet göstererek halkı bilgilendirirken, aynı zamanda sosyalleşmelerine de olanak sağlamaktadır. İçeriğindeki koleksiyona ve mekânın özelliklerine göre müze ve galerilerin sınıflandırılmasıyla birlikte tasarımlar da çeşitlilik göstermeye başlamıtır. Detaylı olarak kategorize edildiğinde özellikle müzeler arkeoloji, sanat, otomobil, çocuk, iletişim, tasarım, etnograf, tarih, denizcilik, tıbbi, anı, askeri ve savaş, doğa-tarih, açık hava, bilim ve botanik olarak ayrılabilir. Ancak sergileme tasarımları türlerine göre incelendiğinde bunlar; tarih, sanat/tasarım, belgesel, bilimsel, ticari, anı, arkeoloji, açık hava ve siber sergilemelere indirgenebilir.

Sergileme tasarımları türlerin koleksiyonlarında yer alan envanterlere, mekânın özelliklerine ve ziyaretçi kitlesine göre değişkenlik gösterebilir. Ancak, önemli olan serginin içeriğine uygun anlaşılabilir ve bilginin doğrudan aktarılabildiği evrensel bir tasarım dili geliştirilmesidir.

3.1.1. Tarih Sergilemeleri

Tarih sergilemeleri, kültürlerin büyük çoğunluğunun tarih boyunca biriktirdiklerinin bir uzantısı niteliğindedir. Kültürlerin ulusal kimliği haline gelen tarih sergilemeleri ulusların geçmişini aydınlatırken, ziyaretçilere de kültürel bir şölen yaşatmaktadır. Tarih sergilemeleri aracılığıyla geçmişin saklı kalmış yanlarına tanıklık edililir. Bu tip sergilerin amacı dönemlerin ya da kişilerin tarihe dayalı belge/eserlerini gün ışığına çıkartmaktadır ve veriler genellikle kronolojik bir sırayla aktarılır.

Günümüzde, tarihsel temalara dair çalışmalar medyanın diğer dallarında, özellikle de film ve televizyonda önemli bir şekilde temsil edilmektedir. Bu temsil yöntemlerinin izleyicilerin üzerindeki yaygın etkisi alanda bir boşluğun fark edilmesine neden olmuştur. Devletler ve kuruluşlar boşluğu kapatabilmek adına tarih sergilemeleri ve müzelerin faaliyetlerine ağırlık vermişlerdir.

Tarih sergilemeleri çoğunlukla özgünlük duygusu ve aidiyet yaratmak adına tarihi binalarda yapılandırılmaktadır. Ancak, son yirmi yılda klasik sunum tekniklerinin ve tarihi mekânların yanı sıra ulusal kültür-tarih teması kapsamında açılan sergilerin özel konseptler ve farklı türdeki mekânlarda açılmalarında bir artış gözlenmiştir. Ayrıca, bu tür sergilerin mutlaka belirli olayların yıldönümleri veya bu tür olayların

yerleri ile bağlantı kurması gerekmemektedir. Aynı derecede önemli olan, seçilen temanın uyandırdığı izleyicilerde ilgi ve sunuş biçimidir. Medya ve etkileşimli uygulamalar da giderek artan bir şekilde tarihsel sergilere entegre olmaya başlamıştır. Bu tür araçların mevcudiyeti göz önüne alındığında, sergi ciddiyet seviyesini korumaya devam ederken çekicilik unsuru da katılmaktadır. Dolayısıyla kültür aktarılırken, gelecek yıllarda açılması planlanan olası sergiler için ziyaretçilerin ilgisini de güncel tutmaktadır.

Tarih sergilemeleri içeriklerine ve sergilendikleri mekânlara göre çeşitlilik göstermektedir. Bunlardan başlıcaları askeri ve savaş tarihi, doğa tarihi, ulus/kent tarihi ve tematik tarih sergilemeleridir. Tematik tarih sergilemeleri başlı başına bir kategori olup ayrı bir alanda da incelenebilir.

3.1.1.1. Askeri ve Savaş Tarihi Sergilemeleri

Askeri ve savaş tarihi sergilemeleri bir yandan kültürel, diğer yandan da bir tür sermaye projeleridir. Bu nedenle kaçınılmaz olarak kentsel, bölgesel ve ulusal politika alanlarına girmektedir. Aynı zamanda kutsal bir yer olarak atfedilmesinden ötürü, klasik müze ve sergi anlayışından farklıdır. Savaş müzeleri, tam anlamıyla ana tanıklık etmezler. Bu bağlamda, parçacık fiziğindeki bulut odaları gibidir; uzun zaman önce gerçekleşen çarpışmaların izlerini ve yörüngelerini temsil etmektedir. Yani aslında bizlere sadece yaşam haritalarındaki ayak izlerini aktarır. Bu ayak izlerinin çoğu bizi savaş alanlarına ya da zayiatlardan ortaya çıkan mezarlıklara götürür. Bu yüzden bir çeşit yarı kutsal alandır. Savaş müzeleri bizlere, kim olduğumuzu, nerede olduğumuzu ve nereden geldiğimizi anlatan hikayelerin temsilcileridir.

Eğer bir savaş müzesinin içeriği, bir çeşit kültürel pusula gibi oluşturulmuşsa ve çift yönlü aktarım sağlarsa, ziyaretçilerde kalıcı bir unsur olma şansı yakalar. Ancak, tek yönlü bir aktarım sağlayıp izleyicilerin zihninde sorular yaratmaya başlarsa, bu durum sağlık bir iletişim ortamı yaratmadığını gösterir ve ziyaretçilerin uzaklaşmasına neden olabilir.

Savaş müzeleri mücadelenin duygusal anlatılarını gösterir. Her müze belirli bir dönemi anlatmaya odaklandıysa da hepsi bir siyasi mücadelenin tezahürüdür. Ahlaki değerleri sahneleme ve çekişmeli hatıraları sürdürme aracı olarak ziyaretçilerde sırasıyla telaşı, heyecanı ve melankoliyi tetikleyen, duygusal bir fenomenini

estetikleştirir.

Askeri ve savaş tarihi sergilemelerinin içeriğini ülkelerin savaş dönemlerinden kalma halkın ve askerlerin kullandıkları eşyalar, giysiler, silahlar, kazandıkları ganimetler ve diğer nesneler oluşturmaktadır. Savaşlar bir ülkenin geleceğini belirlediklerinden dolayı, askeri ve savaş tarihi müze ve sergilemeleri uluslar adına ayrı bir öneme ve değere sahiptir. Riga'da bulunan Letonya Savaş Müzesi, Budapeşte'de yer alan Terör Evi Müzesi, Berlin'deki Terör'ün Topografyası dünyada en çok ziyaret edilen müze ve sergilerin başında yer almaktadır.

Riga'da bulunan Letonya Savaş Müzesi askeri müze kategorisinde olup, hem kalıcı hem de geçici sergileri ile Letonya Savaş Tarihi'ne ışık tutmaktadır. Letonya Savaş Müzesi 15 Ekim 1916'da Letonya Riflemen Taburu Müzesi olarak kurulmuştur. Müze, başlangıçta Tērbatas Sokağı 1/3 adresinde ikamet etmiş ve ilk olarak müze koleksiyonu için I. Dünya Savaşı ile ilgili materyaller toplanmıştır. 1917'de, Riga işgal altındayken müze boşaltılmış, Haziran 1919'da Toz Kulesi'nde restore edilip 1921 yılında ise halka açılmıştır. 1937'de müzenin yeni binasının inşası başlatılmış, ancak Sovyet işgali nedeniyle açılamamıştır. Müzenin varlığı 15 Ocak 1941 yılında sona ermiştir. Uzun yıllar sessizliğini koruyan müze, 11 Haziran 1990'da Letonya Hükümeti tarafından restore edilerek geri kazandırılmıştır (Pētersone, 1999, 1141-142).

Letonya Savaş Müzesi'nin kalıcı sergisi müze koleksiyonunun en büyük ve en önemli kısmıdır. Bölüm 20. yüzyılda Letonya'nın askeri ve siyasi tarihi ile ilgili nesneleri ve belgeleri kapsamaktadır. Koleksiyonunun özü, 22 ayrı koleksiyonun sistematik hale getirildiği 25.400 üniteden oluşmaktadır. Bunların içerisinde silahlar, fotoğraflar, belgeler, madalyalar ve askeri üniformalar yer almaktadır. Ayrıca, I. ve II. Dünya Savaşları, Letonya Ordusu, Sovyet işgali ve bağımsızlığın kazanılması hakkında önemli bilgileri de içermektedir. Sınıflandırmak gerekirse sırayla yer alan bölümler;

9-16. Yüzyıllar arasındaki askerler ve savaş sanatı

17. Yüzyıldan 18. Yüzyıla Letonya ve Letonya askerleri

19. Yüzyıl boyunca ve 20. Yüzyıl başlarında Letonya acemi birliği

1914-1918 I. Dünya Savaşı'nda Letonya askerleri

1918-1920 Letonya'nın kuruluşu ve bağımsızlığı

1918-1921 Rusya sivil savaşta Letonya askerleri

1920-1940 Letonya Devleti'nin savunması

II. Dünya Savaşı'nda Letonya

1945-1991 Letonya'nın Sovyet işgali dönemi. Üçüncü uyanış'tır (Muzeji Li, [04.11.2018]).

Her bölüm, serginin temalarını yansıtacak biçimde tasarlanmıştır. Bölümler hem içeriği aktarmak hem de duygusal atmosfer yaratmak adına konuyu karakterize eden görsel imgeler taşımaktadır. Merkezdeki nesnelere ek olarak, ziyaretçilerin içerik hakkında daha ayrıntılı bilgilerin yer aldığı, ek görsel materyaller kullanılmıştır.

Sergi mekânı savaş müzesinin ruhunu yansıtmak adına karanlık ve tüneldeymiş hissini verecek şekilde dar koridorlarla bağlanmıştır. Ham bırakılmış duvarlar ve zayıf aydınlatma savaşın karanlık yüzünü anlatmakla birlikte duvarda yer alan grafiklerin görünürlülüğü azaltmaktadır ve fotoğraflar ile alt metinlerin hizalanmadan asılması görsel karmaşa yaratmaktadır. Ahşap malzemenin ara eleman olarak kullanılması denizcilikle uyumlu görünse bile ahşap üzerine lazer kesim yöntemiyle yazılmış metinler hem küçük punto kullanılması hem de ışıklandırmanın doğru yapılandırılmamasından ötürü okunamamaktadır.



Şekil 16: Letonya Savaş Müzesi.

Ceren Çalışkan Arşivi.

Müze içerisinde 2017 yılında açılmış olan "I. Dünya Savaşı'nda Letonya'nın Sakinleri" adlı geçici sergi "Design H2E" tarafından tasarlanmış olup "SEGD (Society of Experimential Graphic Design)" yarışması tarafından finale kalmıştır.

Sergi, 1230 tanığıyla Letonya'daki I. Dünya Savaşı'nın en kapsamlı halk tarihi hikayesini anlatmaktadır. 380 metrekarelik geniş bir alana yayılan sergi iki tematik bölümden oluşmaktadır. İlk bölüm Avrupa ve Letonya'daki I. Dünya Savaşı olaylarını, ikincisi ise 1917'de Rusya'daki iç savaşta Letonya'daki siyasi ve askeri değişiklikleri konu almaktadır. 1914 ile 1922 yılları arasını kapsayan serginin önemli bir kısmı, sivillerin, Rusya'dan Letonya'ya dönen askerlerin ve esirlerinin geri dönüş sürecini de içerir (Karamuzejs, [02.07.2018]).

Tarihsel içeriği bugünün gerçeğine, çağdaş tasarıma ve etkileşimli çözümlere bağlamak, sergiyi farklı alanlardan izleyiciler için ilgi çekici ve kolayca görülebilir hale getirmektedir. Sergide görüntüleri yansıtan ve görsel efektleri de içeren mekânsal ve multimedya çalışmaları yer almıştır. Toplamda üç adet animasyonlu projeksiyon, beş dokunmatik ekran ve on beş dijital ekran kullanılmıştır.

Serginin tasarım konseptinde yer alan düzensiz biçimde yerleştirilen hendekler, geçitler, cephanelik ile mühimmat kutuları ziyaretçiler üzerinde sezgisel ve duygusal olarak durmadan sola ve sağa dönülme içgüdüsü yaratmakta ve her dönemeçte karşılaşılacak görselin ne olacağına dair belirsizlik ve heyecan katmaktadır. Sergide ilk kez "görünmez" cam kullanılmıştır. Böylece ziyaretçi ile sergi arasındaki sınır kaldırılmak istenmiştir. Sergi kalıcı bölümün aksine geçici sergi son derece iyi planlanmış, gerekli alanda spot yazılar yerleştirilerek izleyicilerin dikkati çekilmiştir. Ayrıca fotoğraf ve dökümanların grafiksel yerleşimi düzenli, hiyerarşi kurallarına sadık ve görsel karmaşaya yol açmayacak şekilde tasarlanmıştır (Karamuzejs, [02.07.2018]).

Ayrıca kısa filmler, hikayelerini görselleştirirken gömülü dokunmatik ekranlar, sergi teması hakkında derinlemesine bilgi vermektedir. Gri renk, hüzün ve melankoliyi sembolize etmeye, devrimci kırmızı ve tek tip haki mücadeleyi vurgulamaktadır. Aydınlatma, cephede olma hissini yaratmada önemli bir rol oynamaktadır. Değişen kat seviyeleri, savaşın getirdiği istikrarsızlık ve belirsizlik duygusunu sembolize etmektedir.



Şekil 17: Letonya Savaş Müzesi- I. Dünya Savaşı'nda Letonya'nın Sakinleri Sergisi.

Ceren Çalışkan Arşivi.

Uluslararası bir bakış açısına göre terör güncel ve küresel bir konudur. Siyasi baskı, terör ve demokrasi mücadelesine dayanan kültürel cazibe merkezleri, Ortaçağ işkence odaları veya 17. Yüzyıl köleleri gibi popüler tarihi mekânların modern versiyonları gibidir. Çoğu uluslararası gezgin için, Terör Evi (House of Terror), Budapeşte'nin çağdaş kültürel cazibe merkezlerinden biri olan modern bir eğitim deneyimidir. Ziyaretçiler mağdurların trajedisini anlayabilir veya hayal edebilir.

1989-90 yıllarındaki siyasi değişimlerden sonra, Macaristan'da genel olarak terör mağdurlarının anısı için müze inşa edilmek istenmiştir. Müze esir tutulan, işkence gören ve öldürülenlerin anısına bir anıt niteliği taşımaktadır. Yaşananlar somut bir şekilde sunulurken, aynı zamanda harcanan fedakarlıkların boşuna olmadığını da gösterilmektedir. Müzede 20. Yüzyılın en acımasız iki sistemine karşı olan mücadeleyi; özgürlük ve bağımsızlık zaferi anlatılmaktadır.

Andrassy Bulvarı'ndaki müze binası, 1940'lı yıllarda "Hungarian Nyilaskeresztes Párt" (Arrow Cross Party, Demir Haç Partisi ya da bir başka ifadeyle Ok Haç Partisi) ın merkezi olarak kullanılmıştır. 1944'te ise hapishane ve işkence merkezine dönüşmüştür. 1945'te ülkenin Sovyet özgürlüğünü ve işgalini takiben Komünist Gizli Polis tarafından devralınmıştır ve 1956 isyanına kadar partinin sorgu merkezi olarak kullanılmıştır. Aralık 2000'de Orta ve Doğu Avrupa Tarihi ve Sosyal Araştırmalar Vakfı tarafından, bir terör müzesine dönüştürülmesi amacıyla satın alınmıştır. Terör Evi müze olarak, 24 Şubat 2002 tarihinde Komünist terör mağdurlarının anma günü arifesinde açılmıştır (terrorhaza.hu). Müzenin görsel tasarımına tipik neo-yapısalcı unsurlar egemendir: Küp, küre ve dairenin geometrik formları hareketli görüntü, seslerin görsel-işitsel deneyimi ve fotomontaj gibi neo-avangard görsel temsil teknikler ile birleşmiştir (Apor, 2014, 337). Müzenin oluşum aşamasında benzersiz bir çevre grafiği örneği olan dış cephesi dahil tüm iç tasarımları F. Kovács Attila'ya aittir. Müzede yer alan müzikler ise Ákos Kovács tarafından bestelenmiştir. Müzikler, müze sergisinin tarihi teması ile uyumludur ve özel stereofonik karışımlar ve ses efektleri içermektedir.



Şekil 18: Budapeşte Terör Müzesi.

Ceren Çalışkan Arşivi.

Müzede kullanılan multimedya araçları, serginin orijinalliğini ve etkisini arttırmaya katkıda bulunmaktadır. Her odada konu ile ilgili arşivin ses kayıtları dinlenebilmekte ve salonlardaki ile koridorlardaki ekranlardan ise röportajlar ve belgeseller izlenebilmektedir. Müze ışıklandırmanın dikkatli örgütlenmesi, müziğin duyguları açığa çıkartacak biçimde kullanılması, film ve ileri teknoloji anlatı yöntemlerinin kullanımı sayesinde unutulmaz bir deneyim yaşatmaktadır. Müzenin dili hem Macarca hem de İngilizce olarak iki dilde tasarlanmıştır.

Sergi bodrum kat, giriş katı ve üst iki katla beraber toplam dört kattan oluşmaktadır. Giriş katında yer alan bir tank ile başlayan tur ikinci kata devam etmekte, ardından birinci kat ve en son bodrum kata inilerek tamamlanmaktadır. İkinci kat sekiz bölümden meydana gelmektedir ve Macar totaliter diktatörlüğü kronolojik bir sırayla anlatılır. Birinci kat 12 bölümden oluşmakta ve II. Dünya Savaşı sonrası sınır dışı edilme, yeniden yerleşim ve toplu zülümleri aktarılmaktadır. Bu kattan asansör aracılığı ile bodrum kata inilmektedir. Asansörde inilen süre, içerisinde gösterilen bir video süresi ile eşleştirilmiştir. Videonun karamsar yapısı, asansörün kaotik ortamıyla birleştirilerek ziyaretçilerde hücredeymiş hissiyatı yaratmaktadır. Bu kaotik ortamdan sonra kapının açılmasıyla beraber ziyaretçiler kendilerini hücre temsillerinin önünde bulmaktadır. Ardından kurbanların fotoğraflarının yer aldığı bir koridordan geçilerek müze turu sonlandırılır.



Şekil 19: Budapeşte Terör Müzesi Detay.

Ceren Çalışkan Arşivi.

3.1.1.2. Doğa-Tarih Sergilemeleri

Doğa-tarih sergilemeleri ulusal ve yerel ölçekte doğal yaşama dair bilgileri yerkürenin oluşumundan başlayarak günümüzle birleştirir. Biyolojik çeşitliliğiyle aynı zamanda bir eğitim kurumu misyonu da üstlenen sergiler yaşamın sürdürülebilirliği açısından farkındalık yaratan kurumlardır (Kültürportalı, [30.04.2020]). Doğa tarihi müze ve sergilemelerinin birincil rolü, doğal dünya hakkında ufkumuzu geliştirirken, bilim dünyası araştırmaları için kaynak sunmaktır. Doğa-tarih müzelerinin kökeninin sergilemenin başlangıcı olarak kabul edilen egzotik nesnelerin yer aldığı Rönesans nadireler kabineleri olduğu kolaylıkla söylenebilir. 18. Yüzyılın ortasında ise, boş zaman aktiviteleri, fiziksel hareketlilik ve eğitim amaçlı bilim dünyasına burjuvaziler tarafından artan bir ilgi gösterilmiştir. Bu dönemlerde kurulan doğa-tarih müzeleri, doğal dünyayla halkın etkileşimi için yeni bir alan olmuştur. Böylece yeni tür müze ile eserlerin sergileme şekilleri değişmeye başlamıştır.

İlk doğa-tarih müzesinin temelleri 16. Yüzyılın ortalarında botanik bilimci, bibliyograf, fizikçi ve filolog Conrad Gessner öncülüğünde Zürih'te atılmıştır. Avrupa'daki bitki veya hayvan türlerini tanımlayan ve onlara isim veren ilk kişi olarak tanınır. Kendisi bir dizi bitki ve hayvan türlerine isim vermiştir. 1635'te Paris'te kurulan "Muséum National D'histoire Naturelle", bugün doğa-tarih müzesi olarak tanınacak ilk müzedir (Resh, Cardé, 2003, 771). İlk doğa-tarih müzeleri, genellikle özel koleksiyonlar veya bilimsel nesneler olmalarından ötürü sınırlı erişilebilirliğe sahip olmuştur. Kökeni 1753 Sir Hans Sloane koleksiyonuna dayanan, 1873 yılında inşasına başlanan ve 1881'de faaliyete geçen Londra'daki "Doğa-Tarih

Müzesi (Natural History Museum)" halka kapılarını açan ilk doğa-tarih müzesidir (Stein, Evans, 2009, 115).

Neredeyse artık hemen hemen her ülkede doğa-tarih müzesi bulunmaktadır ancak bunların arasında hem sergileme tasarımları hem de kullanıcılardan aldığı geri bildirim neticesinde Yeni Zelanda Wellington'da 1998 yılında açılan "Museum of New Zeland/Ta Papa Tongarewa" öne çıkmaktadır. Müzesinin ismi eski dilde "Hazine Konteynırı" anlamına gelmektedir. Müze kurucuları bahsi geçen konteynır kelimesinin altında yatan kavramın "Yeni Zelanda ana toprağından çıkan değerli şeyler" olarak tanımlamışlardır. Te Papa'nın felsefesi, Māori (Yeni Zelanda yerlisi) halkına ait kültürel hazinelerinin ardındaki yaşayan yüzü vurgulamaktadır.



Şekil 20: Ta Papa Tongarewa Müzesi.

Tepapa/ TaPapa Tongarewa Museum

Geçmişi 1865 yılına dayanan müze yaklaşık 2.5 milyondan fazla koleksiyon öğesiyle Yeni Zelanda fauna ve florasının en kapsamlı habitatına sahiptir. Altı kattan oluşan müzenin ilk katında fosil kazıları, mağara, cafe ve dükkan, ikinci katında tabiat ile Gelibolu savaşı bölümleri, üçüncü katında dünyanın çekirdeği ve okyanuslar ile ilgili bölümler, dördüncü katında geçici sergilere ev sahipliği yapan galeriler ve dinlenme salonları, 5. ve 6. katlarda ise çocuk alanı, sanat stüdyoları ve teras bulunmaktadır. Müzede eserler hem durağan hem etkileşimli yöntemlerle sergilenmiştir. Ziyaretçi kitlesinin her yaşa hitap etmesinden ötürü bilgiler ve grafikler olabildiğince yalın bir dille anlatılmıştır. Müze bölümleri farklı konseptlerden oluşturmuş, her bölümün tasarımı içeriğe uygun olarak gerek tipografi, gerek renk ve malzeme kullanımları

arasında bir bütünlük sağlanmıştır. Vitrin için sergilemelerde yer alan hayvan ve bitki koleksiyonları hemen vitrinlerin önünde yer alan dijital ekranlarda hayat bulmaktadır. Ziyaretçiler üç boyutlu grafikler ve etkileşimli uygulamalar aracılığıyla bilgiyi eğlenceli ve dinamik bir yöntemle edinmektedir.



Şekil 21: Ta Papa Tongarewa Müzesi Detay.

Tepapa/ TaPapa Tongarewa Museum

3.1.1.3. Ulus ve Kent Tarihi Sergilemeleri

Ulus ve Kent tarihi sergilemeleri bir ulusun ya da kentin tarihine adanmış sergilerdir. Bu sergiler genellikle kentin tarihine ışık tutan ya da kent/ulus içerisinde yaşamış ve yaşamakta olan toplulukların geçmişleriyle ilgili olabilmektedir. Genellikle ulus ve kent tarihi sergilemeleri belgesel sergilemelere de örnek teşkil edebilir. Ulus ve kent sergilemelerine geniş kapsamlı örnek olarak Kent Müzeleri, Ulusal Müzeler verilebilirken, daha spesifik kapsamlı olarak da Yahudi Müzeleri örnek olarak verilebilir.

Ödüllü mimarisiyle Berlin'de yer alan "Berlin Yahudi Müzesi ya da Berlin Musevi Müzesi (Berlin Jüdisches Museum)" Avrupa'daki müzeler arasında müstesna bir yere sahiptir. Müze, düzenlediği süreli sergileri ve daimi koleksiyonuyla Alman-Yahudi tarihinin ve kültürünün yaşayan bir merkezidir. Müze iki yapıdan oluşmaktadır. İlk bina Almanca *Kollegienhaus* (meclis binası) denilen ve 1735 yılında açılan "Prusya Adalet Mahkemesi" binasıdır. II. Dünya Savaşında tahrip olan bina mimar Günter Hönow tarafından 1963-1969 yılları arasında yenilenmiş ve Berlin tarihini anlatan Berlin Müzesi'ne dönüştürülmüştür. Diğer bina 30 yıl sonra 1933 yılında Daniel Libeskind tarafından *Dekonstrüktivizm* akımı esas alınarak tasarlanmıştır (JM Berlin, [30.04.2018]). Tarihin dramatik izlerini ve duyguları mekânsallaştıran müze mimari alanda başyapıt olarak gösterilmiş, teması ve mimari arasındaki ilişki mimarlığa yeni ölçütler kazandırmıştır. Libeskind (2020) 'e yöneltilen Berlin Yahudi Müzesi nasıl bir müzedir sorusuna mütevazı bir şekilde: *"Nesnelerin sergilendiği ve resimlerin asıldığı beyaz duvarıyla diğer müzeler gibidir"* yanıtını vermiştir.

Libeskind ayrıca;

> "Herkes projeyi Yahudi Müzesi olarak isimlendiriyor ancak ben 'Çizgiler Arası' olarak adlandırıyorum. Çünkü benim için düşünmenin, ilişkinin ve örgütlenmenin iki çizgisi ilgilidir. Düz olan birçok parçaya bölünür ancak diğeri kıvrımlı bir çizgidir ve süresiz olarak devam eder." (Libeskind, 2020).

İki doğrusal çizgiye dayanan binayı zik-zak yapısı en iyi şekilde tanımlar. Kalıcı sergiye ulaşmak için, ziyaretçiler bitişiğindeki eski binadaki giriş alanından bir yeraltı geçidi boyunca yürümek zorundadır. Daniel Libeskind kat planını iki hatta göre tasarlamıştır: Binanın görünür zik-zak çizgisi ve görünmez düz çizgisi. İki çizginin kesiştiği noktalarda, bodrumdan çatıya binayı kesen "boşluklar" adı verilen boş bölümler vardır (JM Berlin, [30.04.2018]). Binanın içerisinde boşluklara ek olarak ayrıca "axis (eksen)" adı verilen bölümler de yer almaktadır. Liebeskind bu bölümlerle ziyaretçileri adeta boşluklara ve çıkmaz sokaklara yönlendirmektedir. Üç yeraltı ekseninin (Süreklilik Ekseni, Sürgün Ekseni, Soykırım Ekseni) kesişme noktası ise Almanya'daki Yahudi yaşamının üç gerçekliği arasındaki bağlantıyı simgelemektedir. Sürgün Ekseni ve Soykırım Ekseni boyunca kişisel zulüm, dışlanma, göç ve Holokost hikayeleri anlatılmakta ve nesneler sergilenmektedir. Müzenin iç duvarlarında dünyadan şehirlerin isimleri yazılmıştır. Cam vitrinlerde mektuplar, aile fotoğrafları, ev eşyaları ve gündelik nesneler yer almaktadır.



Şekil 22: Berlin Yahudi Müzesi.

Ceren Çalışkan Arşivi.

Müzenin bir diğer bölümü olan "Yahudi Karşıtı Kent İşaretleri", Hollanda'ya göç eden Werner Fritz Fürstenberg tarafından 1935 yılında çekilen fotoğraflardan bir seçki sunmaktadır. Yahudilerin istenmediği bölgelerin tabela işaretlerinden oluşan fotoğraf seçkisi, Yahudilerin Alman toplumundan dışlanmalarını belgelemektedir.



Şekil 23: Berlin Yahudi Müzesi Detay.

Ceren Çalışkan Arşivi.

Müze ayrıca süreli sergilere de ev sahipliği yapmaktadır. "A Is For Jewish (A Yahudiler İçin)" adlı sergi, müzik ve gençlik kültürü, anma ve gelenekler, diller ve vatan konularını kapsayan İbranice dilinin 22 harfi ile Almanya'daki Yahudilerin günlük yaşamını tasvir etmektedir. İbranice alfabesinin harflerini ana tema olarak

kullanan sergi, harf ve anahtar kelimelerle Yahudilerin dünyasını aktarmaktadır. Örneğin; "Koşer ya da Kaşer" için כ ("Kaph") harfinde Yahudiliğe göre; yenilmesinde dinen bir sakınca bulunmayan helal ürünler anlatılmaktadır. Her harf ve temsil ettiği kavram için farklı renk tonları kullanılmıştır. Ayrıca harflerin formunda konstrüksiyonlar inşa edilmiş, içlerine bilgilendirme grafikleriyle ekranlar yerleştirilmiştir. Sergide yer alan etkileşimli uygulamalar ve video gösterimleriyle her yaştan ziyaretçinin ilgisini çekmektedir.

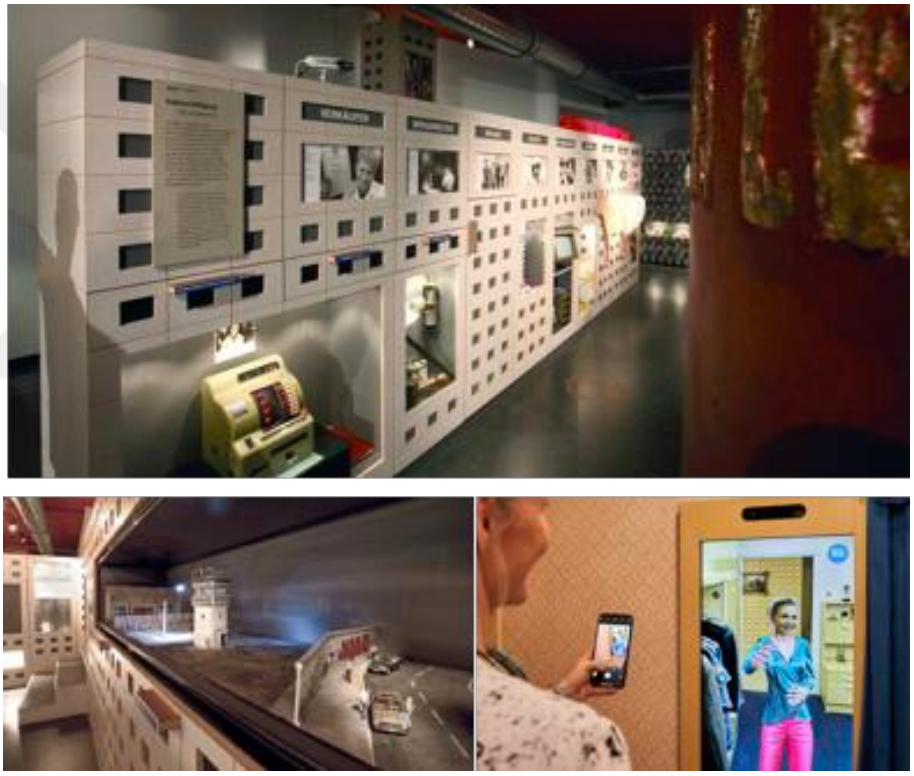


Şekil 24: Berlin Yahudi Müzesi "A Is for Jewish" Sergisi.

Ceren Çalışkan Arşivi.

Berlin'de yer alan belki de en trustik olarak adlandırılan müze, DDR (Deutsche Demokratische Republik/Demokratik Almanya Cumhuriyeti) Müzesi'dir. 2006 yılında açılan müze, "Dokunulabilir Tarih (Geschichte zum Anfassen)" sloganı ile

Demokratik Almanya Cumhuriyeti'ne ait belge ve nesneleri sergilemektedir. Koleksiyonun çoğu halk tarafından bağışlanmış, içerik ise akademik araştırmalar tarafından oluşturulmuştur. DDR Müzesi'nin kalıcı sergisinde, ziyaretçiler, tarihi kaynaklar, nesneler ve görüntülerle doğrudan bağlantı kurarak bilgilerini genişletmeye davet edilir. Koleksiyonlar camın arkasına gizlenmek yerine dokunmaya, tutmaya ve etkileşimde bulunmaya teşvik edilmektedir. Bu amaçla sergi için bir çok açılır kapanır panel, dioramalar, maketler, durağan ve dinamik etkileşimli uygulamalar tasarlanmıştır. Müze; Kamusal Yaşam, Devlet ve İdeoloji ve Kule Bloğunda Yaşam adlı üç temalı alana ayrılmıştır. Ayrıca belirli aralıklarla geçici sergiler de düzenlemektedir.



Şekil 25: Berlin DDR Müzesi.

DDR Museum

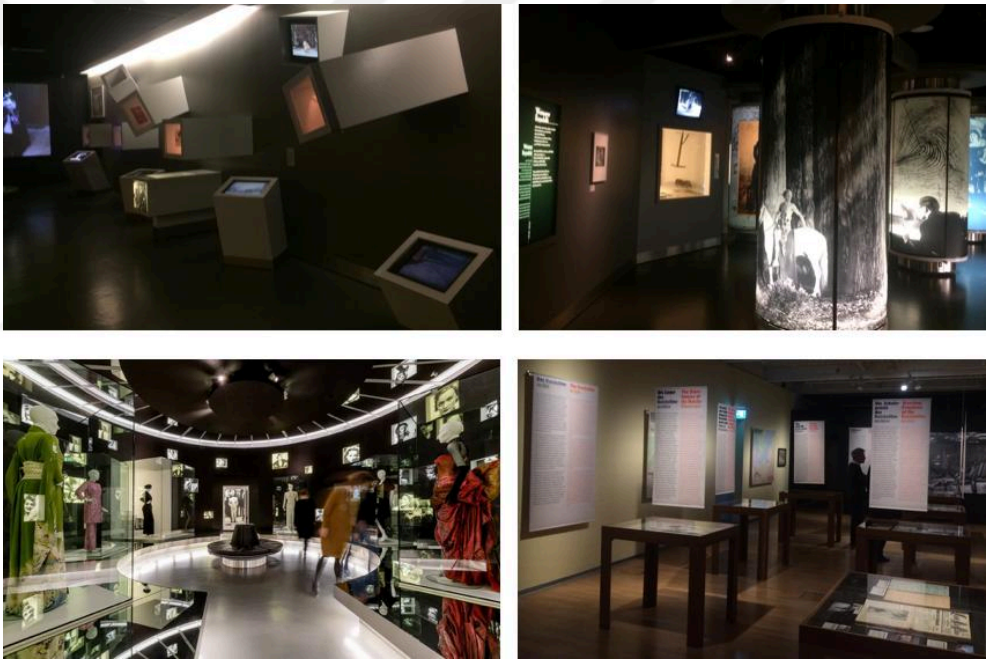
3.1.1.4. Tematik Tarih Sergilemeleri

Tematik tarih sergilemeleri, tarihi bir olayı ya da konuyu belirli temalar altında sunan sergileme türüdür. Sergilemelerini kendi içerisinde bir çok alt dala ayırmak mümkündür. Bunlar edebiyat, sinema, müzik, şahıs, ulaşım ya da belirli bir konu üzerine olabilmektedir. Bir temanın geçmişle bağı ve birikimi varsa o konu

üzerinden koleksiyon toplanarak tematik bir sergi ya da müze açmak mümkündür.

Berlin'deki "Deutsche Kinemethek (Alman Sinematek Müzesi)" iki önemli medya türü olan film ve televizyon tarihini bir araya getirmektedir. Marlene Dietrich'in mirasına ek olarak, sürgüne zorlanan film sanatçılarının Berlin'e kazandırdığı çok sayıda koleksiyonu da kapsamaktadır. 1963 yılında açılan müze Alman tarihine tanıklık etmiş film koleksiyonundan seçkiler sunmaktadır (Deutsche-Kinemethek, [06.12.2019]).

Kuruluşundan bu yana Alman Sinematek, film tarihi ve teknolojisi, sinema ve televizyonla ilgili her şeyi dizine eklemiştir. Koleksiyona film baskıları, senaryolar, programlar, afişler, set tasarımları ve kostümler dahil edilmiştir.



Şekil 26: Alman Sinematek Müzesi.

Ceren Çalışkan Arşivi.

Teknolojik sergileme tasarımının sıklıkla kullanıldığı müzenin en ilgi çekici bölümlerinden biri aynalarla kaplı bölümüdür. Bu bölüm ziyaretçileri fütüristik bir yolculuğa çıkarır. Müzede ses ve görüntülü uygulamalar, durağan sergileme yöntemlerinden vitrinler ve maketler sıklıkla kullanılmıştır. Müze ziyaretçileri Alman film tarihi boyunca tematik ve kronolojik olarak düzenlenmiş bir yolculuk yapmaya davet etmektedir.



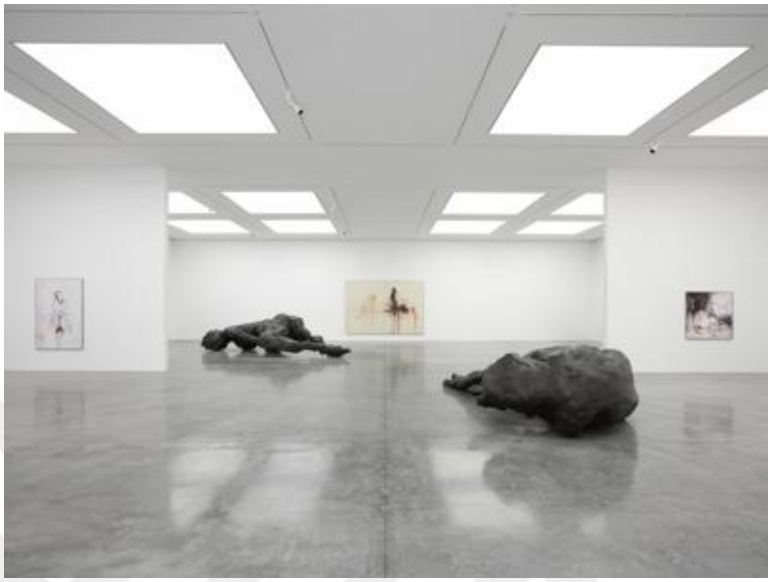
Şekil 27: Alman Sinematek Müzesi Detay.

Deutsche Kinamethek

3.1.2. Sanat ve Tasarım Sergilemeleri

Günümüzde sanat ve tasarım ile sergileme arasında kuvvetli bir bağ bulunmaktadır. Sanat ve tasarım çalışmaları, sergileme tasarımcıları için potansiyel bir kaynak niteliğindedir. Tam tersinden bakılacak olursa sergileme tasarımı da sanat ve tasarım çalışmaları için yeni roller üstlenmektedir. Modern sanatların gelişimiyle kendini farklı formlara bürüyen sanat ve tasarım sergilerinin ivme kazandığı dönem 19. Yüzyıl sonrasında olmuştur. Günümüzde hakim olan müze estetiği kavramı ilk olarak 1929 yılında Dessau Bauhaus'tan etkilenen MOMA'nın kurucu direktörü Alfred H. Barr tarafından ortaya atılmıştır (Aurelia, Ulrich, Frey, 2012, 98). Bu model, mümkün olduğunca nötr olan, yapay aydınlatma ile düzgün bir şekilde aydınlatılmış ve eserlerin boşluklarla ayrılmış olarak sunulduğu açık renkli, neredeyse beyaz duvarlı bir alanı içermektedir. İdeal galeri mekânı olarak adlandırılan alanda sanatın önüne geçebilecek hiç bir detay bulundurulmaz. Sanatı sanat yapan mekânın kendisidir. Mekânın dışına çıkartıldığı anda sanat nesnesi dünyaya at bir varlığa dönüşebilmektedir. Bu açıdandır ki dış dünya ile teması kesilir, pencereler ortadan kaldırılır ve yapay aydınlatma kulanılır. O'Doherty'nin "beyaz küp" olarak ifade ettiği bu mekân "gölgesiz, beyaz, temiz, yapay galeri

mekânı estetiğin teknolojisine adanmıştır" ve zamanın hiç bir şekilde izi okunmaz. Zamansızlık galeri mekânını "arafvari" kılar. Serginin düzenleniş biçimi galeri mekânı ile ilişkilidir (O'Doherty, 2019, 31).



Şekil 28: Beyaz Küp Galeri Örneği Tracey Emin South Gallery II.

theglassmagazine.com/glass-reviews-tracey-emins-a-fortnight-of-tears-at-white-cube-gallery

20. Yüzyılda beyaz küp ideolojisinden tam anlamıyla kopulamamış olunsa da modern sanat hareketleri sergileme tasarımının uygulamalarında yeni yöntemlerin gelişimine öncülük etmişlerdir. Bu dönem sergilerinin arasında "I. Enternasyonel Dada Fuarı" aykırı doğasıyla kalıpları alaşağı etmiştir.

Dada, 19. Yüzyıl başında romantizmle başlayan sanatın bağımsızlığını ilan ederek geldiği son duraktır. Nihilizm tarafından çevrelenen sanat, doğasına ilişkin, hakikatine dair her şeyi yok ederek "hiç" leştirmiştir. Dada'nın "her şey" i ifade eden "hiçbir şey" i romantizmden başlayıp Nihilizm ile süregiden birikimin neticesidir. I. Dünya Savaşı'nın çılgına döndürdüğü dünyaya tepki olarak, yıkıcı ruha sahip sanat karşıtı bir yaklaşımı benimseyen Dadacılar, bilinen tüm gelenekleri tersine çevirip özgür bir ifade biçimini aramışlardır. Artun'a göre Dada,

> "Sanata karşı; onu tanımlayan her türlü akla (metafiziğe, epistemolojiye) karşı; onları var eden sergi, müze, tarih, piyasa gibi kurumlara karşı; bunların arkasındaki toplumsal-siyasal rejimlere karşı; her şeye, hatta kendi kendine de karşı, topyekûn bir başkaldırıdır. Bu yüzden, Dada'nın ne olduğuna cevap vermesi de mümkün değildir" (Artun, [21.01.2018])

Dada, Hugo Ball öncülüğünde genç şair, ressam ve müzisyenlerin bir araya geldiği Zürih Cabaret Voltaiere'de bir edebiyat akımı olarak kendiliğinden ortaya çıkmıştır. Amaçlarını sanat yapmaktan çok, toplumu alaya alarak itibarlarını sarsmak olsa da, ürettikleri eserler ve geliştirdikleri rastlansallığa ve doğaçlamaya dayanan tekniklerle grafik tasarıma da yön vermişlerdir. İsminin anlamının bile halen belirsiz olduğu, her şeye hatta kendine bile muhalif olan Dadaizm Zürih'ten diğer Avrupa şehirlerine hızlıca yayılmıştır. Berlin ve Köln gibi savaşın tahribatının yaşandığı kentlerde Dada, Zürih, New York, Paris gibi şehirlerdekilere kıyasla daha politik bir tavır benimsemiştir. Richard Hülsenbeck Dada'nın şehirlere göre farklılıklarını; "Zürih'te sanki bir sayfiyedeymiş gibi yaşanıyordur. Berlin'de ise insanlar, acaba bugün karnımız doyacak mı diye endişe içindelerdi…" ifadesiyle aktarmıştır (Artun, Artun, 2018, 125).

Berlin bu dönemlerde kaosun içerisindedir. Savaş bir yandan devam etmektedir. Öte yandan ise yoksulluk, toplumsal ve siyasal gerilim had safhadadır. Almanya'da yükselen devrimci siyasetin içinde doğan Dada'nın Berlin'deki temelleri 1915 yılında atılmaya başlanmıştır. Huelsenbeck'e göre "Dada Alman Bolşevizmi" dir. Berlin Dada, 1918 ile 1920'lerin başları arasında aktif olan, Alman sanatçılardan Raoul Hausmann, Richard Huelsenbeck, George Grosz, John Heartfield, Hannah Höch ve Johannes Baader'den oluşan, bir Alman sanatçı grubudur. Bu çekirdek gruba ek olarak zaman zaman, Wieland Herzfelde, Franz Jung, Walter Mehring, Otto Schmalhausen, Carl Einstein, Jefim Golyscheff, Otto Dix, Georg Scholz ve Rudolf Schlichter dahil olmuşlardır. Huelsenbeck, Berlin'de George Grosz, John Heartfield, Raoul Hausmann gibi sanatçı ve yazarlarla buluşarak propaganda çalışmalarına başlamışlardır (Biro, 2009, 27). Topluca Alman toplumunun militarizmini, milliyetçiliğini aşağılamışlardır. Dadacılar, Berlin'de düzenledikleri sergileri ve gösterileri, komünist/anarşist propaganda etkinliklerine dönüştürüyor, türlü iletişim tekniklerini ve mecralarını kullanarak, duyduklarını Alman halkına anlatmaya çalışmışlardır (Artun, Artun, 2018, 287).

Birinci Enternasyonal Dada Fuarı, Dada'nın Berlin'de hem yükselişinin hem de çöküşünün ilanı olmuştur. 30 Haziran-25 Ağustos 1920 tarihleri arasında Potsdamer Platz'da yer alan Dr. Otto Burchard'ın galerisinde sergilenen fuar, Dada'nın uluslararası bir tavır sergilediğini açıkça göstermiştir (Artun, Artun, 2018, 419).

Mareşal George Grosz, Dadazof Raoul Hausmann ve John Heartfield'ın düzenlediği sergide, Hans Arp'tan Otto Dix'e, Max Ernst'ten Francis Picabia'ya kadar bir çok sanatçı Berlinli Dada'cılara katılmıştır. 27 sanatçının 174 eseri galerinin salonunu yerden tavana kadar doldurmuştur. Fotomontaj, asamblaj, afiş, slogan, reklam, dergi ve kitap sayfalarının bir aradalığıyla serginin kendisi bir kolajı gibidir. Raoul Hausmann Dada Fuarı'nın kataloğunda yer verdiği demeç bir manifesto havasındadır:

> "Dadacı, radikal olarak sömürünün karşısında konumlanır; sömürü mantısı ancak ahmaklar yaratır oysa dadacı aptallıktan nefret ederse saçmalığa bayılır! Böylece dadacı, patriğin ve koltuğunda çürümekte olan kapitalistin leş kokan riyasına karşı, kendisinin hakikaten gerçek olduğunu göstermiş olur" (Artun, Artun, 2018, 420).

Ayrıca Dadacılar, "Birinci Enternasyonal Dada Fuarı" için bir katalog hazırlamışlardır. Katalog kapağında fotomontaj ile Dada'nın rastlantısal tipografi teknikleri kullanılmıştır.



Şekil 29: Erste Internationale Dada-Messe Kapağı ve Berlin Dada Sergisi.

Berlinische Gallerie, Berlin. Copyright 2009 Artists Rights Society (ARS), New York/ADAGP, Paris.

İlk salonun tavanında John Heartfield ve Rudolf Schlichter'in asamblajı -tavan heykeli- *Prusyalı Baş Melek* asılıdır. Sergide birbirlerinin üzerine asılan resimler kaos etkisi yaratmaktadır. Eserleri çevreleyen ve bir sanat parçası olarak sergiledikleri parodik reklam tabelaları duvarlara asılmıştır. Hepsi aynı yazı tipini kullandıklarından, sergideki "ürünlerin" heterojen koleksiyonuna bir süreklilik notu enjekte ederek sergiyi birleştirmeye yardımcı olmaktadır. Aralarında "Dada'yı ciddiye alın, buna değer", "Sanat meraklıları! Sanata karşı ayaklanın", "Dada politiktir", "Dada devrimci proletaryanın yanında savaşır" gibi sloganlar yazan afişler asılıdır.



Şekil 30: Berlin Dada Sergi Açılışı.

Bildarchiv Preussischer Kulturbesitz/Art Resource, NY.

Sergi mekânında kaos hakimdir ve bu düzensiz asılış biçimi akademik salon sergileriyle dalga geçerken eserlerin düzgün bir şekilde sergilenmesini engellemiştir. Eserlerin çoğunda imza ve tarih yoktur. Fuarın sona ermesiyle, Huelsenbeck Dada'nın sonunun geldiğini beyan etmiştir. Hausmann'da aynı zamanlarda Dada'nın sonunu ilan ederek: "Dada öldü. Şandan ve şöhretten yoksundu. Devlet töreni yoktu. Sadece öldü. Dadacılar özel hayatlarına geri döndüler." ifadelerini kullanmıştır (Artun, Artun, 2018, 423-428).

Berlin Dadacıların I. Enternasyonel Dada Fuarı'nda kendilerini cesurca ifade edişi, ardından mekân ve yapıt ilişkisinin bir bağıntı olarak sunan Kurt Schwitters'in Merzbau'sının akıl dışı mekânı, Allan Kaprow'un "Elma Tapınağı" ve "Sözcükler"i günümüz küratörlerini ve sergileme tasarımcılarını alternatif sergi formlarını denemek için heveslendirmiştir. Postmodernizmle birlikte "Beyaz Küp"ün sahte nötr konteyneri halen daha güncelliğini korusa da, mekânın tözü teknolojiye kayıtsız kalamamıştır. Son yıllarda, sanat alanlarının dinamizasyonu, tasarımcılar, küratörler

ve sanatçılar arasındaki yaratıcı üçgeninde yeni misyonlar kazandırmıştır. Sergi yapım sürecinde aktif olan üç grup arasındaki sınırlar erimiştir. Sanatçılar, tasarımcının veya küratörün rolünü üstlenmekte; tasarımcılar sanatsal alanlarda çalışmalar yapmakta, küratörler ise tasarım konseptleri geliştirmekte ve sanatsal bakış açıları ortaya sunmaktadır. Her sergi projesinde yeniden yapılanan üçgen, güncel iletişim ağları yaratırken, sergileme tasarımında disiplinler arası iş birliktelikleri sunmaktadır. Öte yandan yeni medya da hem iletişim aracı, hem de sanatsal bir araç olarak sergi mekânını dönüşmesine neden olmuştur. Süreli sanat, süreçsel sanat, yeni dilbilim, sosyal etkileşim, yeni mimari formlarda video ve diğer hareketli görüntü biçimleri, kendilerini kara kutularından giderek daha fazla kurtarmakta ve daha geçirgen alanlar oluşturmaktadır. Bir bütün olarak klasik, düşünceye dayalı sergi alanı giderek daha çok dinamik bir bilgi ve söylem alanı haline gelmektedir ve çevrimiçi uygulamalar tarafından genişletilmektedir. Yeni medya alanındaki gelişmeler "Beyaz Küp" ideolojisini siyaha çevirmiştir. "Siyah Küp" terimi video-karanlık ilişkisinden türemiştir.

İstanbul Pera Müzesi'nde 25 Kasım 2015-07 Şubat 2016 tarihleri arasında sergilenen "This is Not a Love Song: Video Art and Pop Music (Bu Bir Aşk Şarkısı Değil: Video Sanatı ve Pop Müzik)" adlı sergi beyaz küpü siyaha dönüştürmüştür. Küratörlüğünü Javier Panera'nın üstlendiği sergi, 1960'lardan günümüze pop müzik ile video sanatı arasındaki ilişkilerin izini sürmektedir. Hem biçimsel hem de kavramsal yaklaşımlarıyla pop ve rock ikonografileriyle ilişkili video sanatı ve deneysel film eserleri sergilenmiştir. Beş bölümden oluşan sergide, aralarında Nam June Paik, Andy Warhol, Yayoi Kusama, Vito Acconci ve John Baldessari gibi öncü sanatçıların da bulunduğu 28 sanatçının 26 yapıtı yer almıştır. Tasarımını Pattu'nun üstlendiği serginin ana tasarım öğesi olarak renk kullanılmıştır. Pop kültüründen esinlenerek seçilen renkler degrade yöntemiyle serginin kurumsalında kullanılmıştır. Duvar uygulamalarından sergi künyelerine kadar aynı teknik sürdürülmüştür. Üretim tekniği incelendiğinde öncelikle siyah zemine boyanmış duvarlara püskürtme tekniğiyle farklı renkler eklenmiştir. Yine aynı renk geçişleri sanatçı künyelerinde tipografilere ve sergi kataloğunun tasarımına yansımıştır. Serginin bazı odaları ana konseptten koparılmış ve kendi başına bir tasarım mekânına dönüşmüştür. Örneğin bir oda tamamen sarı rengine boyanmış ve duvar üzerine dağınık yerleştirilmiş televizyonlardan oluşurken, bir oda tamamen tipografik çalışmalarla kaplanmıştır.



Şekil 31: Bu Bir Aşk Şarkısı Değil Sergisi.

Ceren Çalışkan Arşivi.

Sanat ve Tasarım sergilerinin önemli bir ayağı da uluslararası sanat etkinlikleridir. Her iki, üç, beş ve onar yıllarda farklı ülkelerde yapılan sanat etkinlikleri milyonlarca sanatçı, tasarımcı ve turiste ev sahipliği yapmaktadır. "Bienal" iki yılda bir gerçekleşen sanat dünyasında yaygın olarak büyük ölçekli uluslararası çağdaş sanat sergilerini tanımlamak için kullanılan bir terimdir. Bu terim, ilk olarak 1895 yılında düzenlenen Venedik Bienali sonrasında yaygınlaşmıştır. Tekrarlayan uluslararası etkinliklerden, en popüleri Milano'da gerçekleşen trienaller üç yılda bir, 1955 yılından itibaren Almanya'nın Kassel şehrinde yapılan Documenta beş yılda bir, yine Almanya'nın Münster kentinde yapılan Skulptur Projekte Münster ise on yılda bir tekrarlanmaktadır. "İstanbul Bienali" 1987 yılından itibaren, "İstanbul Tasarım Bienali" ise 2012 yılından itibaren ülkemizde düzenli olarak yapılmaktadır. Sanat ve tasarım sergilemeleri kültür birleştirici olarak diğer sergileme türlerine göre daha canlı, dinamik ve güncel bir yapıya sahiptir.

3.1.3. Belgesel Sergilemeleri

Belgesel sergilemeleri tıpkı belgesel filmlerde olduğu gibi, içeriğini hayattan alan, temelinde "gerçek"in bulunduğu, kurgusal olmayan sergileme türüdür. Tarih sergilemeleri ile paralellik gösteren belgesel sergiler konusunu toplumsal olaylardan, kişilerden ve yaşamdan alır. Gerçeği yansıtmasından ötürü içerik etik olmalı, izleyicilere doğru bilgiler aktarmalıdır. İngiliz Belge Okulu'nun kurucusu John Grierson belgesel terimini *"gerçeklerin yaratıcı yapımı"* olarak adlandırmıştır (Kıpçak, 2008, 2). İngilizcede "non-fiction" ve "documentary" terimleri Türkçe'de "kurmaca olmayan", "belgesel" ve "dökümantasyon" olarak kullanılmaktadır. Süha Arın belgesel terimini "Etik ve estetik kaygılarla, evrensel bir mesaj içerek şekilde gerçeğin yaratıcı bir biçimde yeniden yorumlanması" olarak tanımlamıştır (Işıkman, 2009, 1).

18. Yüzyılda ortaya bir araştırma alanı olarak çıkan dokümantasyonun alanındaki ilk çalışmaları 1878 yılında Fransa'da yapılmıştır. Dokümantasyon teriminin ilk kullanıcıları olan Paul Otlet ve Henri La Fontaine "Dokümanlar hakkında bilgi toplama ve bunları rasyonel bir şekilde organize etme işi" olarak ifade etmişlerdir (Çakın, 2011). Otlet, 1934 yılında hazırladığı "Traité de Documentation" başlıklı çalışmasında önceki tanımının sınırlarını genişletmiş ve dokümantasyonu "Dokümanın, yazanın kaleminden çıktığı andan başlayarak okuyanın ya da bilgi edinenin dimağına girene değin izleyen bir süreç" olarak belirtmiştir (Çakın, 2011). İlk olarak 1895 yılında Belçika'da "Uluslararası Bibliyografya Enstitüsü (IIB)" kurulmuş ardından ismi 1937 yılında "Uluslararası Dokümantasyon Federasyonu "olarak değiştirilmiştir. Türkiye ise kuruluşa 1956 yılında üye olmuştur. 18. Yüzyıldan günümüze kadar uzanan belgeleme amacı tıpkı sergileme tasarımındaki başlangıçlardan Nadireler Kabinesi için nesnelerin toplanması amacıyla benzerdir.

Belgesel sergilemelerinde aktarılanların kurulan yapının gerçeği yansıtıp yansıtmadığı tartışma konusu olmaktadır. Burada anlatım dili öne çıkmaktadır. Sergileme tasarımının ana araçlarından grafik tasarım, video, fotoğraf ve ses konunun önüne geçmemeli, onu destekleyici nitelikte olmalıdır. Tasarımda her türlü ağdalı sunumdan uzak yalın ve içerikle paralel yürütebilecek tasarım uygulamalarına gidilmesi gerekmektedir. Belgesel sergiler gerçek hayattan edinilen malzemelerin küratörler ve tasarımcılar tarafından düzenlenerek gerçeğe açılan bir penceresidir.

Sergileme tasarımının kökeninde yer alan Bauhaus Okulu akademisyenlerinden ve dönemin önde gelen tasarımcılarından Herbert Bayer'in belgesel sergilemelerine de katkıları ilham vericidir. MOMA'da bir yıl arayla açılan "Road to Victory (Zafere Yolu)" ve "Airways to Peace (Barışa Giden Yollar) Gelecek İçin Coğrafya Sergisi"lerinin tasarımlarını üstlendiği sergiler, Amerikan askerlerinin II. Dünya Savaşı sırasındaki yaşadıklarını konu alır.

Planlamasını ve küratörlüğünü Monroe Wheeler'ın tasarımını ise Herbert Bayer'in üstlendiği sergi 31 Ekim 1943 yılında MOMA'da açılmıştır daha sonra ülke içinde tura çıkması planlanmıştır. Serginin amacı havacılık mesleğinden olmayan kişilere Amerika'nın havacılığının başarılarını ve bu alanda ilgili gelişmeleri göstermektir. Havacılıktaki evrim ve yeni kullanımlar küresel savaşlara neden olmuş ve Amerikan toplumunun dünyaya bakış açısını değiştirmiştir. Uçaklar erişilemez olanı erişilebilir kılmış, coğrafyayı küçük ve bölünmez bir dünyaya dönüştürmüştür. Sergi, (meteoroloji bölümü hariç) Wendell L.Willkie tarafından yazılmış metinlerin yer aldığı altı bölümden oluşmaktadır:

1- İnsanlık dünyayı nasıl şekillendirdi?

2- Havacılığın gelişimi

3- Dünya savaşı

4- Havacılık stratejisi

5- Atmosferin doğası

6- Barışa geçiş

Avukat ve 1940 Amerika Cumhurbaşkanı adayı Wendell L. Willkie sergi için;

> "Biz her zaman iki tür coğrafya biliriz. Okyanusların, kıtaların, dağların, nehirlerin ve ovaların olduğu doğa coğrafyası ve şehirlerle ulusal sınırların çizildiği insan yaratımı coğrafya. Bizim refahımız için bu iki coğrafyayı harmanlamak istedik. Modern havacılık yeni coğrafi boyutlar yarattı ve artık hiç bir yer birbirine uzak değil. Dünya küçük ve bir. Amerikalılar eğer özgür ve barış dolu bir dünya inşa etmek ve savaşı kazanmada önemli bir rol oynamak istiyorlarsa yeni gerçekleri kavramalılar. Bu sergi sizlere havayolundan barışa giden hikayeyi anlatacaktır." (Willkie, 1943, 3).

Sergide yer alan devasa üç boyutlu kürenin içerisinde gezinmek ziyaretçilere, geleneksel kartografinin alansal temsilinin aksine, boyutsal ve coğrafi açıdadan yeni bir deneyime davet etmiştir. Bu, serginin dikkatini kartografi tarihine, sanat ve

coğrafyanın potansiyel entegrasyonuna ve havacılık tarafından ortaya çıkarılan yeni coğrafyaları pekiştirmiştir. "Airways to Peace" yine Herbert Bayer tarafından tasarlanan ve Edward Steichen tarafından kürate edilen "Road to Victory" sergisinin son derece başarılı olan modelini takip etmiştir (Edwards, Taylor, 2007, 61). Sergi etkileşimli tasarımların, üç boyutlu uygulamaların ve 30 metreden uzun foto-muralların kullanıldığı yenilikçi yaklaşımıyla sergileme tasarımında bir kırılma yaratmıştır.



Şekil 32: Airways to Peace Sergisi.

Moma/Airways to Peace

Salt Galata'da 21 Ocak - 30 Mart 2014 tarihleri arasında yer alan "Arşivi Parçalamak: Bir Osmanlı Ailesinde Temsil, Kimlik Hafıza" adlı sergi Geç Osmanlı döneminden Türkiye Cumhuriyeti'ne uzanan Said Bey Arşivi'nin 1900-1940 arasındaki yıllarına odaklanırken yaşam öyküsünün rastlantısal, irrasyonel, kurgulanmış olaylar yığını olduğu düşüncesinden yola çıkmıştır. Sergi, bir ailenin kendilerini yazı, fotoğraf, anlatı, müzik ve nesnelerle ifade etmesi üzerine kurulmuştur. Salt'ın ifadesiyle;

> "Aile üyelerinin kendi hafızalarını nasıl oluşturduğu ve sakladığını; bu hafızanın erken cumhuriyetin kurulmakta olan ulusal anlatısıyla nasıl iç içe geçtiğini, kendi sınırlarını çizerek kimliklerini nasıl kurguladığını" anlatır (Salt, [14.072018]).

Sergileme tasarımını Future Anactodes'un üstlendiği serginin bölümleri farklı renklerle ayrılmış olup, her renk serginin bir bölümünü temsil etmektedir. Ancak, geometrik şekillerle vurgulanan renk alanlarındaki grafik öğelerin yerleşimindeki fazla boşluklar ve kompozisyon tutarsızlıkları görsel dengesizliğe neden olmuştur. Serginin künyeleri üç dilde tasarlanmıştır. Üst satırda Türkçe ile en alt satırdaki İngilizce metinlerde serifsiz yazı tipi kullanılırken, orta satırda yer alan Fransızca metinlerde eski zamana referans vermek amacıyla el yazısı karakteri tercih edilmiştir. Sergide ziyaretçiler tarafından deneyimlenen bir özellik de koku sistemlerinin kullanılmış olmasıdır. Bunların yanında ahşap paneller, kaideler ve camekânlı sergi ünitelerine sıklıkla yer verilmiştir.



Şekil 33: Arşivi Parçalamak: Bir Osmanlı Ailesinde Temsil, Kimlik Hafıza Sergisi.

Salt/Arşivi Parçalamak

3.1.4. Bilimsel ve Teknolojik Sergilemeler

Bilim sergileri ya da bilim müzeleri/merkezleri açmak birçok kurumun ve şehirlerin hedefidir. Teknoloji ve doğal tarih müzelerine ek olarak, son yıllarda bilimsel olaylardan bağımsız, eğlenceli deneyimler sunan ve sergi ziyaretlerine odaklanan çok sayıda bilim müzesi açılmıştır.

Geleneksel "toplama" müzelerinin odağında, eserler ve nesneler yer almaktadır. Koleksiyonlar hem araştırma konuları olmuştur hem de sergi amaçlı kullanılmıştır. Ancak 1917 yılında temelleri atılan Toplum ve Ekonomi Müzesi" herhangi bir nesneye ihtiyaç duyulmaksızın filozof, sosyolog ve iktisatçı Otto Neurath tarafından geliştirilen ISOTYPE (International System of Typographic Picture Education) adlı resimsel ifade yöntemiyle bilginin her kesimden ziyaretçiye eşit oranda aktarımının mümkün olduğunu göstermiştir.

Isotype'ın gelişiminde, Otto Neurath ve meslektaşları, fiziksel dünyanın tüm yönlerini temsil eden ansiklopedik bir yaklaşımın bir parçası olarak tutarlı bir görsel dili sistematik olarak araştıran ilk kişilerdir. Piktogramlar halen yazısız bilgi aktarımlarında kamusal semboller olarak büyük bir öneme sahiptir, ancak ISOTYPE bundan çok daha fazlasıdır: 1920'lerde Viyana sosyalist belediyeciliğinde öğrenciler ve işçiler de dahil olmak üzere daha az eğitimli gruplara sosyal gerçekleri iletmek için tasarlanmıştır. Daha hızlı ve etkili iletişim kurma, sözcükler olmadan anlaşılabilir evrensel bir görsel iletişim sistemi geliştirme sürecini göz önünde bulundurulduğunda, Neurath'ın ISOTYPE dili, "sözsüz dünya dilini" yaratmak için önemli bir kilometre taşıdır. Neurath'ın "Viyana Toplum ve Ekonomi Müzesi" için geliştirdiği görsel çözümleme olan ISOTYPE daha sonraları dünyanın en önemli istatistik görselleştirme yöntemi olarak kullanılacaktır. ISOTYPE ilk olarak "Viyana Resimsel İstatistik Yöntemi" olarak adlandırılmış, daha sonraları bazı otoriteler tarafından "Neurath Modeli" olarak önerilmiş olsa da kabul görmemiştir.

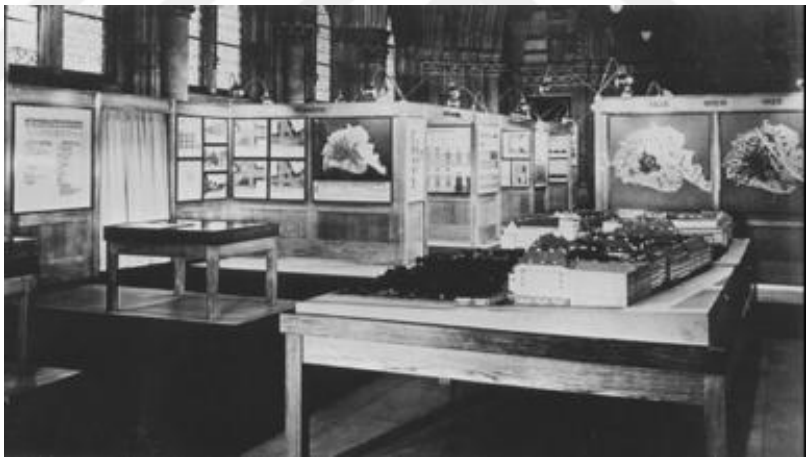
Neurath, sosyal bilimlerin dogmatik tutumlarını reddettiğini ifade etmiş, sosyolojiyi maddeci temellere oturtmanın öneminin altını çizmiştir (Aray, 2017, 44). Sosyal bilimlere nicel bir anlayışla yaklaşan Neurath, eğitime dayalı veri görselleştirmeleriyle toplumsal istatistikleri anlaşılır kılmaya çalışmıştır. Bu yüzden, topluma yardımcı olacak ve anlaşılır kılacak sayısal verilerin kitlelere öğretilmesine önem vermiştir. Neurath, her zaman istatistiğin çok güçlü bir araç olduğunun altını

çizmiş ve ona bağlı her türlü ifade aracının bilgiyi aktarmada en önemli unsurlardan biri olduğunu savunmuştur. Bu konuda "sözler ayrıştırıcı, görseller birleştirici" etki yaratır ifadesini kullanmıştır. Tasarımlarda bilgi aktarımının olabildiğince doğrudan yapılandırıldığı görsel çözümleme yöntemi kullanılmıştır. Bu nedenle ISOTYPE'ın gelişmesinin altında yatan ana hedef karmaşık nitel bağlantıları öğrenim düzeyi düşük bir kitleye bile rahatça aktarabilecek istatistiksel veri görselleştirme yöntemine duyulan ihtiyacın giderilmesidir (Neurath, 1931, 401).

Neurath müze çalışmaları için Köln Progresif Sanatçılar Grubu" ile bağlantılı üç grafik sanatçıyla çalışmıştır: Gerd Arntz, Peter Alma ve Augustin Tschinkel (V&A, 2011, 2). Arntz, çalışmalarını "Figüratif Konstrüktivizm" olarak adlandırmıştır. Ancak günümüzde havaalanları, olimpiyat dalları, karayolları gibi gündelik kavramlarda kullanıcıya rehberlik eden piktogramlar ISOTYPE'ın görsel tasarımlarını üstlenen grafik tasarımcı Gerd Arntz'ın yarattığı tasarımların birer uzantısıdır. Neurath, toplumdaki makro ölçekli güçleri ve işçi sınıfı üzerindeki etkisini, büyük ölçüde işçi sınıfı halkını aydınlatıcı bir araç olarak göstermektedir. Yapısal güçlerin üretim ve tüketim döngüleri, sınıf ilişkileri, emek uygulamaları, doğal kaynaklar, coğrafya ve iklim ile ilgili istatistikleri aktarmak için bireyleri nesnelerden kurtarmak istemiştir. Müzeyi, fiziksel objeleri barındıran bir mekân olarak değil, bilginin yaygınlaştırılabildiği bir yayın aygıtı veya iletişim altyapısı olarak konumlandırmıştır.

Otto Neurath, Birinci Dünya Savaşı boyunca ve sonrasında müzelerin sergileme tasarımcısı, koleksiyon toplayıcısı, ekonomi tarihçisi ve sosyal bilimci olarak görev yapmıştır. 1917 yılında Leipzig'de Savaş ve Ekonomisi Müzesi'nin kuruluşunda yer almış, 1922 ve 1923 yılında Viyana'da birçok sergi açmıştır. Bu sergiler kitlelere birçok konu hakkında bilgi vermiştir. Son olarak 1923 yılının Eylül ayında Viyana'da Şehir Planlama ve Yerleşim Müzesi'ni kuruluşunda yer almıştır. Bu sergi toplumun yerleşik düzenin gelişmelerini ve ekonomi kuruluşunun nasıl işlediğini konu alır. 1925 yılı Ocak ayında müzenin ismi "Ekonomi ve Toplum Müzesi" olarak yeniden adlandırılmıştır. İçerik genişletilerek işçi sınıfının üretimleri, göç, toplumdaki ölüm oranı, haklar, işsizlik, tüberküloza karşı savaş, alkolizm, diyet, spor, fizik ve eğitim gibi konular eklenmiştir. Neurath'a göre müze, teknoloji müzesi değildir misyonu insanlık için bilgilerin toplanması ve faydalarının paylaşılmasıdır (Cat, Tuboly, 2019, 126).

Müze, düzenli sergilere ev sahipliği yaparak toplumsal verileri halkla paylaşmayı hedeflemektedir. Sergi ve yayın içerikleri hem yerel hem küresel çapta demografik ve ekonomik durumun genel hatlarının bir seçkisidir. Toplum ve Ekonomi Müzesi, Viyana Sosyal Demokratik Belediyesi (Kızıl Viyana) tarafından finanse edilmiş ve sosyalist gündemini paylaşmıştır. Bunlardan bazıları Kızıl Viyana belediyeciliğinin konut politikası, sağlık, şehircilik gibi alanlarda verdiği kamu hizmetlerinin tanıtımıdır (Aray, 2017, 42). Bilgilendirme tasarımları, ölüm, konut ve yerleşim, sağlık hizmetlerindeki gelişmeler gibi konuları periyodik dönemler üzerinden kent sakinlerinin yaşam şartlarını çeşitli açılardan karşılaştırarak, elde edilen kazanımları vurgular. Dönemin belediyeciliğine ilişkin verilere ek olarak, kentin veya ülke nüfusunun genel demografik yapısı (yaş, cinsiyet, ekonomik durum, ikamet yeri vs.), ekonomik üretim (sanayileşme, tekelleşme, kadın iş gücünün artması, sendikalaşma, gelir dağılımı, çeşitli aktivitelerin ülke ve dünya ekonomisi içerisindeki payları (endüstri, tarım, hizmet sektörü) gibi başlıca konulara değinilmiştir.



Şekil 34: Viyana Toplum ve Ekonomi Sergisi.

Deubner Stiftung.

Toplum ve Ekonomi Müzesi aracılığıyla Neurath, kitlesel reklamcılığın çoğalmasına karşılık veren bir müze sergisi dili geliştirmeye özellikle ilgi duymuştur. Ona (1931, 402) göre *"Resimsel temsil yöntemini pekiştirilmeli"* dir. Yazılı sözcüğün ve bilginin hızla dağılmasının kapasitesine karşı kuşkuyla yaklaşan Neurath, resimsel temsili ve fiziki modellerin hem müzeciliğin izleyicisinin hem akıl hem de hayal gücüyle ilgilenmenin yeni yollarını sunduğuna inanıyordu:

> "Yeni yeni müze ve sergi teknikleri ortaya çıkıyor. Örneğin; yıldızların gidişatını ve gezegenlerin rotasyonunu gösteren sergileri örnek verebiliriz. Ancak toplumla ilgili verilerin kitlelere anlatıldığı sergiler kısıtlı" ifadelerini kullanmıştır (Uyan Dur, 2014, .2).

Neurath, basit imgeler yardımıyla toplum, ekonomi ve siyaset üzerine var olan karmaşık bilgileri iletmek için geliştirdiği yöntemde semboller ve piktogramlardan oluşan işaret sistemleri, hızla büyüyen teknolojik sistemler ve sofistike kent yaşamı göz önüne alındığında, farklı kültür ve dillerden gelen insanların karşılıklı olarak anlaşılmasında büyük rol oynamaktadır. Bilgi, rehberlik ve görsel dil oluşturma gibi işlevlere sahip işaretler, semboller ve piktogramlar, dil, kültür ve din farklılıklarına rağmen herkes tarafından anlaşılabilen evrensel bir iletişim sağlama amacına sahiptir (Uyan Dur, 2014, 2). Müzenin amacı sosyal gerçekleri resimsel olarak temsil etmektir.

Aynı zamanda gezici olarak da tasarlanan müzenin sergileme tasarımları incelendiğinde, mekânsal oryantasyon koridor sistemi üzerine konumlandırılmış ve bölmelendirilmiştir. Bölmeler portatif konstrüksiyonlar üzerine yerleştirilen grafik panolardan oluşmaktadır. Panolarda yer alan grafik tasarımlarda ise dikkat kaybını en aza indirgemek için olabildiğince yalın bir çözümlemeye gidilmiş, tasarımlar gereksiz tüm detaylardan arındırılmıştır. Piktogramlar, görsellerin kavramını stilize ederek ziyaretçilerin sistemi kolay öğrenmesine olanak sağlamıştır. Tipografi yalnızca bölümlerin ana başlıklarında daha büyük puntolarda ve bazı alanlarda görseli pekiştirmek amacıyla kullanılmıştır. Müze, aynı zamanda manyetik sembollerle çevrilmiş metal haritalar, animasyon filmler gibi etkileşimli modeller ve diğer dikkat çekici cihazlar da geliştirmiştir. Belirli bir taslağa göre oturtulmuş sembollerin içerik anlatımıyla etkinlik ve erişilebilirlik hedeflenmiştir.



Şekil 35: Viyana Toplum ve Ekonomi Sergisi Detay.

Deubner Stiftung.

Bilimsel ve teknolojik sergilemelerin belki de en çığır açan örneklerinden, bir çok alanda yenilikçi ve etkileşimli iletişim kanallarının kullanılması açısından "Mathematica" sergisidir. Orijinali 1961 yılında Kaliforniya Bilim ve Endüstri Müzesi için tasarlanmış, 1998 yılına kadar 37 yıl açık kalmış, daha sonra replikaları Henry Ford Müzesi ve New York Bilim Müzesi'nde sergilenen "Mathematica: A World of Numbers… and Beyond" sergisi kinetik ve statik olması açısından çağın çok ötesinde bir tasarım sunmuştur. Mimar ve tasarımcı Ray&Charles Eames çiftinin sergileme tasarımını üstlendiği matematiğin temellerinin anlatıldığı serginin bir kopyasıda 1964/65 yılları arasındaki New York Dünya Fuarı'nda sergilenmiştir.

1961 yılının Mart ayında Los Angeles Kaliforniya Bilim ve Endüstri Müzesi'nde yeni bir bilim dalı açılmıştır. IBM şirketi müze ile işbirliği içerisinde bulunmak istemiş ve ünlü Kaliforniya tasarım ekibi Charles Eames ve Ray Eames'e etkileşimli bir sergi tasarımı önerisinde bulunmuştur. Bu sergi çiftin ileride tasarlayacakları sayısız sergilerin başlangıcını oluşturmuştur.

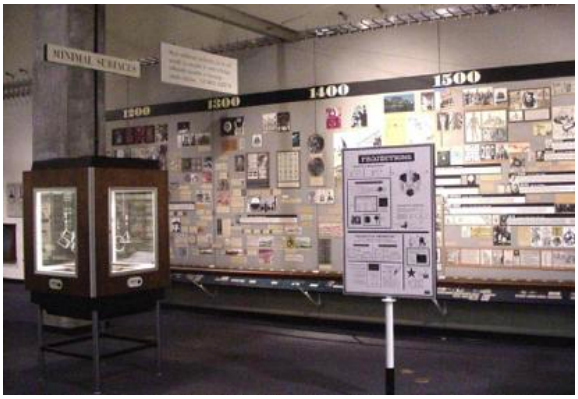


Şekil 36: Mathematica Sergisi ve Maketi.

Mos/Mathematica Exhibition

Eames'in bu çalışmada sergileme tasarımı adına başardıkları arasında matematik ile ilgili önemli bilim insanlarını tanıtmak, matematik ve insanın gelişimini zaman çizelgesiyle aktarmak, matematiğe ilişkin temel kavram ve teoremleri etkileşimli sunmak olmuştur. Grafik paneller, hareketli duvarlar, pek çok tipografik yaklaşımın ana yapıyı oluşturduğu sergi, alışılageldik sergileme biçimlerinin aksine, izleyicinin sergi elemanlarına dokunabilmesine izin vermiştir. Böylece izleyici pasif bir konumdan çıkarak sürece dahil olabilmiştir (Güler, 2008, 105).

Serginin bölümlerinden tarihsel zaman çizelgesinde 20. Yüzyılın sonlarından 21. Yüzyılın başlarına kadar matematiğe yön vermiş kadın ve erkek matematikçilere yer verilmiştir. Sergide bazı ekranlar bir butonla çalışacak kadar minimalist derecede etkileşimli, bazıları ise otomatik olarak devinim halinde çalışmaktadır. Hareketli teşhir elemanları, sergileme alanını sürekli bir aktivite atmosferiyle doldurmak için olasılık makinesinden düşen topların ürettiği gürültüyle birleşmektedir.



Şekil 37: Mathematica Sergisi Detay.

Mos/Mathematica Exhibition

Serginin içeriği aşağıdaki bölümlerden oluşmaktadır:

-Olasılık teorisinde binom dağılımını normal dağılımın bir yaklaşımı olarak gösteren büyük ölçekli fasulye makinesi.

-Tek taraflı yüzeyin bütün devresini izleyebilen motorlu kırmızı oklu Moebius şeridi.

-Elipslerde dönen bilyalı yatakları kullanarak yerçekimi kuyusunu modelleyen kavisli bir huni şeklindeki yüzey.

-Çarpım kavramını gösteren üç boyutlu bir küp.

-Minimal yüzey örnekleri olarak sabun köpüğü ve filmler.

-Sarrus bağlantısı gibi mekânik bağlantılar.

-Klein şişesi gibi topolojik yüzeyler.

-Perspektif ve geometrik izdüşümü gösteren modeller.

-Matematiksel düşünce ve keşifler tarihinin duvarda yayılan zaman çizelgesi.

-Tavandan sarkıtılan ünlü matematikçilerin sözlerinden alıntılanan yazıların yer aldığı grafik paneller.



Şekil 38: Mathematica Sergisi Detay.

Mos/Mathematica Exhibition

Günümüzde Mathematica sergisi hala daha faaliyette olup, IBM şirketi sergiyi yerinde gezip görme imkanı bulamayan ziyaretçilere yönelik 2012 yılında telefon ve tabletlerde çalışan "Minds of Modern Mathematics" adında bir uygulama geliştirmiştir. Uygulamaya girilerek tüm sergi online olarak ziyaret edilebilmekte ve görsellerin tarihçeleri okunabilmektedir. IBM bu sergiyi:

> "Mathematica: A World of Numbers… and Beyond" bu büyüleyici, elegant ve eğlenceli sergi matematiğin gerçek lezzetini veriyor. Görsel olarak zengin ve ses getiren bir sergi, mathematica sayılar hakkındaki yaygın olumsuz kanıları kenara itmeye yardımcı oluyor." ifadeleriyle özetlemiştir (Designboom, [18.10.2017]).

Henry Ford'un başkanı Patricia Mooradian'a göre;

> "Mathematica, yalnızca sergilerin tasarlanma biçimini değiştirmekle kalmadı, aynı zamanda müze ve eğitim topluluğu içinde bugün hala geçerli olan ve matematiksel ilkeleri ve fikirleri ziyaretçilere iletmenin daha iyi bir yolu olan belirli bir sorunu ele almak için yaratıldı" (Liveauctioneers, [20.03.2015]).

Henry Ford'un küratörü ve direktörü Marc Greuther ise sergi hakkında,

> "Mathematica, sayı dünyasının, matematik dünyasının küçük bir yüzdesini temsil ettiğini ortaya koyuyor. "Sergi, eğitim, oyun, sanat ve bilim arasındaki sınırları ortadan kaldırıyor - ayrıca tarihsel olarak Eames tasarımının bir dönüm noktası olarak tanınıyor." görüş bildirmiştir (Liveauctioneers, [20.03.2015]).

Friedman Oppenheimer sergileme tasarımındaki gelişmeleri üç kuşağa ayırmıştır: İlk kuşağı sergilemenin ilk evriminden 19. Yüzyılın geleneksel koleksiyon müzeleri oluşturmaktadır. İkinci kuşak müzeleri ise 20. Yüzyılın başlarından 1970'lere uzanan süreci kapsamaktadır. Oppenheimer (1986, 5-15), sergileme tasarımlarında ziyaretçi deneyiminin doruklara ulaştığı üçüncü kuşak olarak adlandırdığı sergilerin kırılma noktasının ise 1969 yılında San Francisco'da kurulan "Exploratorium" dan sonra başladığını öne sürmüştür. Bu kuşaktaki neredeyse tüm sergiler, ziyaretçileri deneyime teşvik etmektedir. Etkileşim artık sadece bir düğmeye basmak veya bir kolu çevirmekten ibaret değildir, sergileme tasarımları artık çok çeşitli bileşenleri ve parametreleri içermektedir.

Exploratorium'un tohumları Frank Oppenheimer tarafından, 1959 yılında Colorado Üniversitesi fizik bölümüne katıldığı yıllarda atılmıştır. Ulusal Bilim Vakfı tarafından yüzlerce bilim deneyinin modellerini yapmak için kullandığı hibe ile Deneyler Kütüphanesi yaratmıştır (Cole, 2009, 136–137). Bu "Deneyler Kütüphanesi" Exploratorium sergi koleksiyonunun özü ve öncüsü olacaktır.

Exploratorium, 1969 sonbaharında halka açılmıştır. O dönemlerde Richard M. Nixon başkandır ve Vietnam Savaşı ile ırksal gerginlikler ülkeyi bölmeye devam etmektedir. Neil Armstrong, insanoğlunun ayda ilk yürüyüşünü yapmıştır, Andy Warhol çorba tenekelerinin popüler sanat görüntülerini yaratmaktadır. Savaş sonrası 70 milyondan fazla doğum gerçekleşmiş, çocuklar, gençler ve yetişkinlerin nüfusça çoğunluğu San Francisco'yu sosyal deneylerin bağlantı noktası haline getirmiştir. Burası yeni bir öğrenme yöntemi denemek için mükemmel bir yer ve mükemmel bir zamandır.

Frank Oppenheimer, sanat ve bilimi dünyayı keşfetmenin tamamlayıcı bir yolu olarak görmüştür ve her iki dalını da ilk günlerinden beri Exploratorium'a dahil etmiştir. Exploratorium, ziyaretçilerin dünyayı bilim, sanat ve algı yoluyla keşfetmelerini sağlamaktadır. Misyonu, dünya çapında öğrenmeyi dönüştüren, sorgulamaya dayalı deneyimler oluşturmaktır. New York Times tarafından "Sergilerinin niteliği, geniş kapsamlı etkisi ve eğitimi programı" ile 20. Yüzyılın ortasından bu yana açılan en önemli bilim müzesi olarak seçilmiştir.

Müzenin yaratıcıları:

> "Exploratorium'da hemen hemen her şeyi kendimiz yaratır, dener, test eder ve inşa ederiz, takip edilecek en ilginç ve önemli fikirleri ararız ve çoğu zaman mümkün olanın sınırlarını zorlarız. Bu anlamda, sürekli olarak yeni etkinlikler, web siteleri, etkinlikler, sanat eserleri, sergiler ve daha fazlasını yaratan klasik bir araştırma ve geliştirme kuruluşuyuz... Müzelerden ve uzak bölgelerden canlı internet yayınları yaparak, mobil uygulamalar yaratarak, doğal ve kentsel sistemlerin görselleştirmelerini deneyimleyerek, denizdeki araştırma gemilerine bağlanmak için telepresence teknolojilerini kullanarak, siber alandaki sınırları sürekli olarak zorluyoruz…" ifadelerini kullanmışlardır (Exploratorium, [18.06.2019]).

Exploratorium her biri belirli bir içerik grubunu vurgulayan altı galeriye bölünmüştür:

1- Bernard ve Barbro Osher Galerisi - İnsan Fenomeni: Düşünceler, hisler ve sosyal davranışları içerir.

2- Düşünür: Ziyaretçileri üretime davet ederek sergiyi deneyimlemeye çağırır.

3- Bechtel Galerisi - Görmek ve Dinlemek: Işık ve ses dalgalarıyla ziyaretçileri deneyime çağırır.

4- Yaşamsal Sistemler: Ekosistem ve organizmaların DNAlarını keşfetmeye çağırır.

5- Dış Mekân Sergileri: Gelgitler, rüzgarlar ve ekosistemi gözlemlemeyi sağlar.

6-Fisher Bay Observatory Galerisi - Manzaraları Gözlemlemek: Körfez Bölgesi'nin tarihini, coğrafyasını ve ekolojisini keşfedilmesini hedefler.



Şekil 39: Exploratorium Sergisi Detay.

Exploratorium

Galerilerdeki sergiler, insan algısı (görme, işitme, öğrenme ve biliş gibi), yaşam bilimleri, fiziksel olaylar (ışık, hareket, elektrik, dalgalar ve rezonans gibi), yerel çevre (su gibi), rüzgar, sis, yağmur, güneş ve diğer elementlerin yanı sıra şehir manzarası, peyzaj, körfez florası ile faunası ve insan davranışları (işbirliği, rekabet ve paylaşım gibi) alanları incelemektedir (Exploratorium, [18.06.2019]). Her bir galeri, müzeyi gezerken kendimize soru sordurarak dünyamızın nasıl çalıştığını anlamamız için yeni yollar keşfettirir.

Günümüzdeki bilim sergilerin Exploratorium'dan ilham aldığı şüphesizdir ve gelişen sergi formları sunmaktadır. Gelecekte yeni teknolojiler ve olanaklar neticesinde muhtemelen boyut değiştireceklerdir. Bu formlar kaçınılmaz olarak küratörlerini ve tasarımcıları sergileme tasarımında yeni arayışlara yönlendirecektir.

3.1.5. Ticari Sergilemeler

Ticari sergilemeler bir ürünü tanıtmak, satmak, geniş kitlelere duyurmak, sektörel bağlantılar kurmak, pazarlamak gibi amaçlara yönelik olarak hazırlanan sergi türüdür. Hedef kitleye yönelik yapılan çalışmalarda kurumsallık ön plandadır.

Kristal Saray'dan Dünya Expoları'na ve günümüze uzanan ticari sergilerin birincil amacı, yeni ürünler piyasaya sürmek, marka profillerini yükseltmek, marka kimliği oluşturmak veya bir markanın nasıl algılandığına aracılık etmektir. Belirli sektörleri temsil eden meslek kuruluşları, önemli sektörlerle ilgili tartışmaları teşvik etmek için sıklıkla ticari fuarlarda yer alır. En önemlisi, ticari sergiler kitleleri etkilemek için bir fırsattır ve hepsi bu sofistike pazarın yirmi birinci yüzyıl boyunca kullanılmasıyla yeni müşteriler çekmeyi ummaktadır. Doğası gereği ticari sergiler, ağırlıklı olarak iş dünyasına hitap etmesinden ötürü sergileme tasarımları şirketlerin ihtiyaçlarını gidermeye yönelik olmalıdır. Bu nedenle ziyaretçileri standa çeken ve marka mesajlarının yayılması için merkez görevi gören büyük ölçekli bir marka feneridir.

Genellikle geçici olarak konumlandırılan ticari sergilerde kitlelerin dikkatini çekmeye yönelik tasarlanmasının yanı sıra aynı zamanda kolay kurulmalı ve sökülmeli ve taşıma için çok ağır olmamalıdır. Bu tür tasarımlarda sürdürülebilirlik esas alınmalıdır. Lipeles (2006, 59). fuar malzemeleri seçerken malzemelerin yapısını önceden bilerek sergi tasarımına geçilmesi gerektiğinin altını çizmiş, "çelik malzemeler sağlam ama ağır, pleksi-glass paneller çok şık ancak çok ağır, cam ise kolay kırılabilir" şeklinde örneklemiştir.

Ticari sergilemeleri küçük ölçekli ticari sergiler ile dünya fuarları ve EXPO'lar olarak iki kategori altında incelemek mümkündür.

3.1.5.1. Küçük Ölçekli Ticari Sergilemeler

Günümüzde ticari sergiler adından da anlaşılacağı gibi ticari mal ve hizmetlerin teşhiri ve ekonomik tanıtımı ile ilgilidir. Küresel ölçekte, neredeyse tüm ticari endüstriler, yalnızca büyük şirketlere değil, aynı zamanda bir endüstri ağının tüm alt bölümlerinde aşağıya inen bir dizi ticari etkinlik ile de uğraşmaktadır. Tarım, giyim, inşaat, otomotiv, kozmetik, elektronik, medikal, gıda, mobilya, spor, seyahat, eğitime kadar hayal edilebilecek her ürün ve hizmet ticari sergilerde sunulmaktadır.

Küçük ölçekli sergiler dünya fuarları ya da EXPO'lar küresel ölçekle olmayıp daha çok firmalar satış amaçlı bunu tercih etmiş olsalarda bazı şirketler zamanla kullanıcılar ve sektörel alanda adını duyurup ikonik bir marka kimliği kazandıktan sonra isimlerini devam ettirmek adına prestij sergisi adı verdiğimiz sergi türüne geçiş yapabilirler. Ferrari markası ticari sergilerden prestij sergilerine geçiş yapan önemli firmalar arasında gösterilebilir.

Londra Tasarım Müzesi'nde açılan Ferrari'nin 70. Yılına özel "Ferrari: Under the Skin" (Ferrari: Derinin Altındaki) sergisi geçmişten günümüze evrimleşen firmanın tarihini anlatırken bir yandan da izleyici ile marka arasında yakınlık kurmaktadır. Andrew Nahum ve Gemma Curtin tarafından küratörlüğünü yapılan, Pentagram tarafından tasarlanan sergi, Ferrari'nin 70 yıllık tarihini bir dizi tematik kurulumla aktarırken izleyicileri ilgi çekici bir anlatı yolculuğu sunmaktadır. Altı bölüme ayrılan sergi, 140 milyon sterlinlik nadir bir otomobili ilk defa sergilerken arabaların orijinal çizimlerini de göstermektedir. Sergiyi tasarlarken Ferrari'nin arşivlerinden anahtar konular yakalayan Pentagram ekibi, görsel medya ve ses kullanarak üreticinin tam devrimci ruhunu yakalayan sürükleyici bir deneyim yaratan sergi temasını geliştirmiştir. Ayrıca sergi için benzersiz bir görsel dil geliştirmek amacıyla bugüne kadar şirket için tasarlanmış olan tanıtım malzemelerinden, modelleme kitlerinden ve malzeme örneklerinden yararlanarak sergileme elemanları için görsel ipuçları almışlardır. Ferrari logosundan referans alınan kırmızı renk serginin ana tema rengini oluşturmuştur. Yazı tipleri ise eski döneme ait posterler, broşürler ve yıllıklar referans alınarak tasarlanmıştır. Yönlendirme tasarımları ise, Ferrari fabrikasında bulunan yön ve güvenlik işaretlerinin görsel dilinden ortaya çıkarılmıştır (Pentagram, [17.11.2019]).





Şekil 40: Ferrari Sergisi.

Pentegram/ Ferrari Exhibition

3.1.5.2. Dünya Fuarları ve EXPO'lar

Dünya Fuarları ve EXPO'lar toplumların ilerlemesi, kültür paylaşımı, ülkeler arasındaki bağların kuvvetlenmesi ve ticaretin gelişmesi adına son derece önemli kültürel bir faaliyettir. 1851 yılında temelleri atılan "Dünya Fuarları" günümüzde halen daha ülkelerde gelenekselleşmiş bir yapıda devam etmektedir.

Modernist dönem, tüm dünyada yoğun siyasi, toplumsal ve kültürel çalkantıların yaşandığı bir dönemdir. Mimarlıktan, sinema ve tipografiye kadar birçok sanat biçimi, hızla değişen teknolojik ve kültürel değişimin etkisi altında kalmıştır. Bu değişimlerin çevresel grafik tasarım açısından başlangıcını Viktorya dönemi Londra'sında gerçekleşen büyük sergi oluşturmaktadır.

1851 yılında Londra'da düzenlenen *The Great Exhibiton* (Büyük/Evrensel Sergi) Hyde Park'ta, dev bir cam ve demir anıt halinde kurulmuştur. Osmanlı Devleti'nin de katılımcı olarak yer aldığı sergi, daha sonralarda açılacak olan Uluslararası Dünya Fuarları - EXPO'ya öncülük etmiştir ve sergileme tasarımına büyük katkıları olmuştur (Akçura, 2009, 20).



Şekil 41: 1851 Londra Evrensel Sergi.

Historyextra

Bu fuarda sergilenen ürünler altı ana grupta toplanmıştır. Bunlar; hammaddeler, tekstil fabrikalarının ürünleri, cam, seramik ve metal fabrikalarının ürünleri, diğer alanlardaki fabrikalara ait çeşitli ürünler ve güzel sanatlardır. Toplam ayrılan alan sekiz hektar olup, yedi hektarı sergi alanı, bir hektarı ise dolaşım alanıdır. Cam ve demirin birlikte kullanılmasıyla mimarlıkta yeni bir stil yaratmış, modernizm akımının öncüsü olmuştur (Özkelle, 2006, 30).

Teknolojinin hızlı ilerleyişi toplum bilgilendirilmesinin geri planda kalmasına sebep olmuş ve bunu sonucunda toplumda belirli kesimler ön plana çıkmasıyla toplum dengelerinin bir miktar bozulmasına yol açmıştır. Üretilen ürünlerin paylaşılması, gelişen teknolojinin insan yaşamına sunduğu yeni olanakların paylaşılması amacıyla fuar organizasyonlarına hız verilmiştir. Zamanla farklı kategorilerle düzenlenen fuarlar ticari amaçtan uzaklaşıp yerini "*yaşanabilir kentsel mekân arayışı ve teknolojini getirdiği kolaylığın insanlık yararına kullanılması"* ana teması ile Expo (dünya fuarı) fuarına bırakmıştır (Özkelle, 2006, 19). 19. Yüzyılın başlarında, bu görkemli organizasyonlar ne kadar teknolojik ürünler sergilese de, egzotik yerlerden gelen objelerin sergilenmesiyle merak odalarıyla benzer özellikler taşımaktadır (Çalışkan, 2016, 31). Bu bağlamda 1851 yılında Londra'daki Evrensel Sergi'sine ek

olarak, 1900 Paris Evrensel Sergisi ve ardından gelen modern sanat hareketleri ile birlikte 1928 Köln Baskı Sergisi ve Bauhaus döneminde üretilen ticari kiosklar yerleşik çevrede grafik tasarımın sergileme alanı olarak gelişmesinde önemli rol oynamaktadırlar. Bunlardan El Lissitzk'nin Köln'de açılan Baskı Fuarı için tasarladığı *Rus Pavyonu* sergileme tasarımının ilk tematik örneği olarak gösterilir.

Modern çağda, tasarımda sadeliğin ve özgün dilin güçlü yansımalarının görüldüğü ülkelerden bir tanesi Rusya'dır. Rusya dönemin koşulları ve iç karışıklık sonrasında kendi görsel kimliğini yaratmış ve bu görsel kimliği mimariden, tasarım ve sanatın her dalına kadar güçlü bir şekilde aktarmıştır. Bu dönemde sergileme tasarımının tematik ilk adımları atılmaya başlanmıştır.

I. Dünya Savaşı ve Rus Devrimi sonrası Rusya çalkantılı bir döneme girmiştir. Yaşanan bu siyasi travmanın, Rusya'daki sanatçı ve tasarımcıların üzerinde yaratıcı bir etkisi oluşmuş, yenilikçi fakat kısa ömürlü bir sanat hareketi olan Rus Süprematizm'i ve Konstrüktivizm'i ortaya çıkmıştır. Bu sanat hareketi, 20. Yüzyılın grafik tasarımının şekillenmesinde, uluslararası boyutlarda etkin rol oynamıştır.

Rus Konstrüktivizmi ve Süprematizmi olarak adlandırılan sanat akımlarında başta Vladimir Mayakovsky olmak üzere; Velimir Khlebnikov, Alaksei Kruchenykh, Vasily Kamensky ve Elena Guro gibi şairlerle, Kazimir Malivich, Vladimir Tatlin, El Lissitzky, Alexander Rodchenko, David Burliuk, Olga Razanova, Mikhail Larionov ve Natalia Goncharova gibi sanatçılar öncü faaliyetlerin merkezinde yer almışlardır. Rus Süprematizmi, Ekim Devrimi ile birlikte yeni bir ivme kazanmış ve sanat sosyal bir sorumluluk alanı haline dönüşmüştür (Becer, 2007, 107-108).

1921 yılında ise, Tatlin ve Rodchenko öncülüğünde 25 sanatçı *sanat, sanat içindir* anlayışını terk edip, endüstriyel tasarım, görsel iletişim, ve uygulamalı sanatlar alanına yönelmişlerdir. Sanatın topluma fayda sağlaması gerektiğini savunmuş ve asıl görevlerinin *tasarım yapmak* olduğunu belirtmişlerdir. Tatlin heykel üretmeyi bırakıp, az yakıtla çalışan soba üretmiş, Rodchenko resmi bırakarak, grafik tasarıma ve fotoğraf gazeteciliğine yönelmiştir (Meggs, Purvis, 2012, 301).

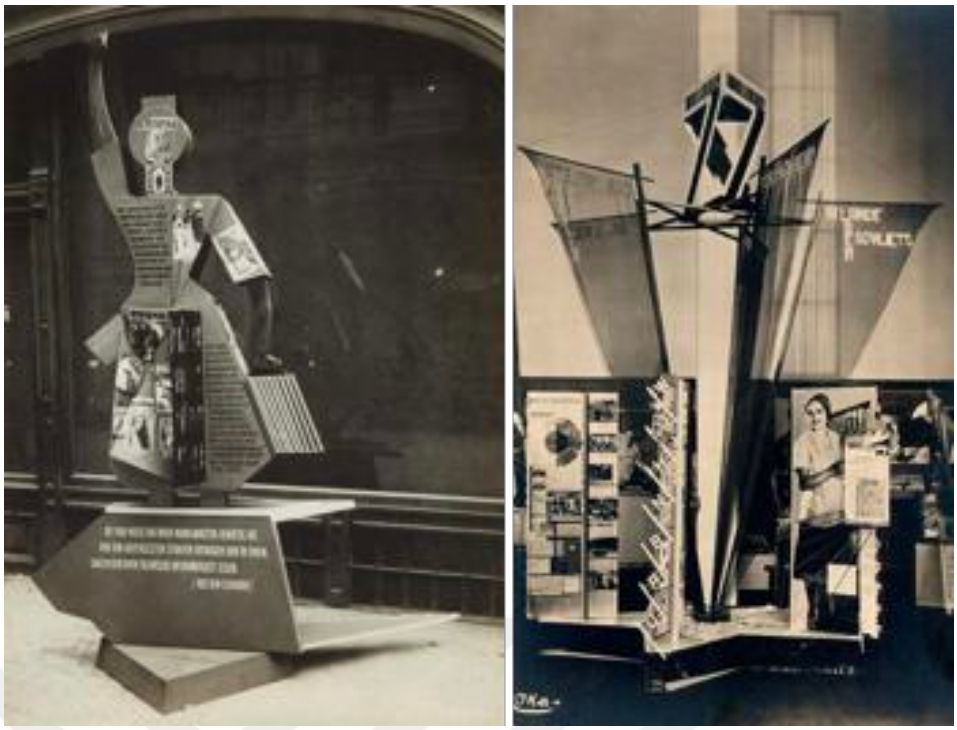
Lissitzky, kitap tasarımı, afiş, dergi tasarımı gibi bir çok alanda faaliyet göstermiş, 1927 yılından itibaren çalışmalarını sergileme tasarımı üzerine yoğunlaştırmıştır. Lissitzky (1994, 71), sergileme tasarımlarıyla ilgili şu ifadeleri kullanmıştır: "1926'da bir sanatçı olarak, en önemli çalışmalarım başladı: Sergileme tasarımı."

1927'de Lissitzky, Moskova'da *Union Polygraphic* adlı sergiyi hazırlamıştır. Gösterdiği başarı üzerine, 1928 yılında Köln'de düzenlenen uluslararası basın sergisi *Pressa'*daki Sovyet standının tasarım yönetmenliğine getirilmiştir.

Köln'de gerçekleşen ve kısaca Pressa olarak adlandırılan Uluslararası Baskı Sergisi (The International Press Exhibition in Cologne), modern baskı, reklam ve basın alanlarında faaliyet göstermiştir. Alman basını pavyon tasarımı ile ilgili şu açıklamalarda bulunmuştur: "İlk izlenim harikaydı. Mükemmel bir teknik, düzenleme, organizasyon, yapının modern hali...Propaganda, propaganda, Sovyet Rus sergilerinin anahtar kelimesi." (Design Issues, 1994, 71).

Lissitzky pavyon tasarımını gerçekleştirirken yepyeni bir anlayış geliştirmiştir. Mekânik yapılı ekipmanlardaki konveyör bantlar zik-zak biçiminde zemine yerleştirilmiştir. Serginin ana teması olan *basın ve endüstrileşme*, mesajlar ve fotomontaj tekniği ile bir araya getirilmiştir (Güler, 2008, 104). Lissitzky yaratmış olduğu tasarım ile ardından gelen Rus pavyonlarına örnek teşkil etmiş, Rus tiyatro sahnelerinin tasarımında çığır yaratmıştır.





Şekil 42: Pressa Köln Sergisi Rus Pavyonu.

Ottowagner/Pressa Cologne Exhibition

Modernizmin bir diğer öncüsü olan Bauhaus, sanat, zanaat ve sanayide 20. Yüzyılda gerçekleşen bir dizi radikal dönüşümün habercisi olmuştur. Weimar'da başlayan, Dessau'da doruklara ulaşan ve Berlin'de noktalanan toplamda on dört yıl aktif olan Bauhaus, endüstri kültürü tarihine yön veren en önemli oluşumlardan biri olarak görülmektedir. 1907 yılında açılan ve 1919-1925 yılları arasında Bauhaus'a ev sahipliği yapmış Tatbiki Sanatlar Okulu'na 1916 yılında direktör olarak atanan Walter Gropius, sanatçılarla teknikerleri ve tüccarları okul çatısı altında bir araya getirecek "Bauhütte" (Şantiye) tarzı bir örgütlenme modeli yaratmak istemiştir (Bilgin, 2011, 103).

1919 yılının Mart ayında *Grossherzogliche Kunstgewerbeschule* (Grandükalık Tatbiki Sanatlar Okulu) ile *Grossherzogliche Hochschule für Bildende Kunst* (Grandükalık Güzel Sanatlar Yüksekokulu) adındaki bu iki okul, mimar Walter Gropius'un isim babalığını yaptığı yeni bir okula dönüşmüştür: *Staatliches Bauhaus* (Bauhaus Eyalet Okulu).



Şekil 43: Bauhaus Okulu Dessau.

Ceren Çalışkan Arşivi.

Gropius'un en önemli amaçlarından birisi, geleceğin yeni toplumunu yapılandırma düşünü gerçekleştirmek üzere, sanatçı ve zanaatçılar arasında ortak bir çalışma platformu oluşturmaktır. Okulun eğitim kadrosunda sanat eğitimi veren Paul Klee, duvar resmi bölümüne şekillendirme hocası olarak Wassily Kandinsky atanmıştır. Daha sonraları Bauhaus'un değişmeyen iskeletlerinden biri olacak olan Laszlo Moholy-Nagy temel sanat eğitimi dersleri yürütmek üzere okula alınmıştır. Klee, Kandinsky, Moholy-Nagy'nin işbirliği, Bauhaus'a yeni bir güçlü ivme kazandırmış, form, renk ve mekân konusunda öncü tasarım düşünceleri okulda tartışılmaya başlanmıştır (Becer, 2007, 190-191). Ayrıca Harbert Bayer okulda öğrencilik yapmış daha sonraki yıllarda ise eğitimci olarak faaliyetlerine devam etmiştir.

Gropius'tan sonra Bauhaus'un yöneticiliğini Hannes Meyen ile Mies van der Rohe üstlenmiştir. Ancak, Nazi baskıları sonucunda okul 10 Ağustos 1933'te kapatılmıştır (Bektaş, 1997, 81). Böylece yirminci yüzyılın en önemli tasarım okulunun eğitim-öğretim faaliyeti sona ermiştir.

Bauhaus'da eğitim veren ve öğrenim gören sanatçı ve tasarımcılar çeşitli disiplinlerde çalışmalarda bulunmuşlardır. Bu çalışma alanlarından olan sergileme tasarımı dalında bir çok faaliyet gerçekleştirmişlerdir. Sergileme alanında ilerleyen ve farklı alanlarda çalışmalar üreten Herbert Bayer, gazeteden sigaraya ve diş macunu kiosklarına kadar bir çok firma için tasarımlar yaratmıştır. Dönemin en çok yankı uyandıran tasarımlarının başında 1924 yılında yapmış olduğu *Regina* pavyonu gelmektedir (Baumhoff, 2009, 177). Multimedya Ticaret Fuarı'nda sergilenmek üzere bir diş macunu firması için tasarlanan pavyonda Bayer, reklamın gücünü kullanmayı hedeflemiştir. Yerleştirdiği hoparlör ile Regina sloganları ve üst taraftan çıkan Regina duman yazısı izleyicileri pavyona doğru çekmektedir (Laboulbenne, [22.07.2019]).



Şekil 44: Regina Pavyonu.

Harvard Art Museums/Regina Pavillion

Berlin'de açılan "Gaz ve Su Sergisi" ndeki Bosch grubuna ait "Junkers&Co" standı ticari sergilemelerin erken dönem çalışmalarına bir örnektir. Bauhaus döneminin tasarımlarından olan Junkers&Co standı gerek malzeme kullanımı gerekse teknik çözümlemeleriyle halka ve başka ülkelerden gelen ziyaretçilere "tanıdık ve yerel bir dil" sunmaktadır. Ürünleri de Bauhaus'da tasarlanan firma için endüstriyel kitleden ziyade profesyonel olmayan kitleyi çekmek önemlidir.



Şekil 45: Gaz ve Su Sergisi İlan ve Dergi Kapağı.

Haustechnickdialog/Gas und Wasser Ausstellung

Stand tasarımında ürünlere büyük paneller üzerine tasarlanmış grafik tasarımlar eşlik etmiştir. Tasarımların ana vurgusu "sağlık ve sıcak su" teması üzerine konumlandırılmıştır. Örneğin bir panelde sağlık ve sıcak su ile ilişkili görsellerinin hemen yanına "Güzellik için sağlık, sağlık için sıcak banyo" sloganı yazılmıştır.



Şekil 46: Gaz ve Su Sergisi.

Haustechnickdialog/Gas und Wasser Ausstellung

Bir başka panelde ise fototoğraflar ile sloganlar yanyana dizilmiştir. "Banyo sevinci çocuk sevincidir", "Sağlığınız sıcak sudan geçer", "Bakteriler öldü" gibi sloganlar kullanılmıştır. Serifsiz font kullanımı, fotokolaj tekniği, geometrik şekillerin birleşimiyle hem iç mimari tasarımında hem grafik tasarımda Bauhaus'un izleri açıkça görülmektedir.

Ticari sergilerde market etkisi ve sergi vizyonu adına kullanılan malzemeler, iyi bir tasarım çözümlemesi ve grafik tasarım şirket imajını ve market etkisini arttırır. Yaratıcı bir tasarım ziyaretçileri standa çekecektir. Profesyonel bir tasarım ayrıca uzun süre sonrasında bile şirketin bilinirliğini ve akılda kalıcılığını arttırmaktadır. Sergilerde yine öne çıkan bir özellik temalardır. Bazı sergiler belirli temalar altında görücüye çıkarlar. Burada yapılması gereken ana temadan ve şirketin kurumsal yapısından kopmadan uygun tasarım çözümlemesi yapabilmektir.

1800'lü yıllardan itibaren gelişen endüstriyel üretim teknolojinin gelişimine ivme kazandırmıştır Bunlarla birlikte toplumlar ve uluslar hızlı bir gelişim ve değişim içerisine girererek teknolojik gelişmeler çerçevesinde kendilerinin üstünlüğünü kanıtlama istemişlerdir. Bu bağlamda üretimlerini tüm dünyaya sergileyecek ve diğer uluslar arasında yer edinecek ölçücü bir platforma ihtiyaç duymuşlardır. Bu ihtiyaç doğrultusunda daha sonraki yıllarda EXPO olarak adlandırılacak dünya fuarlarıyla kendilerini tanıtma imkanı yakalamışlardır (Özkelle, 2006, 19).

Atıf Tuna'nın İzmir Enternasyonel Fuarı'da yer alacak Tekel firması için tasarladığı Tekel Pavyonu, Türk grafik tasarım tarihinde yer etmiş, sergi tasarımı alanında bir devrim yaratmıştır. Her ne kadar tasarım eskiz aşamasında kalıp hayata geçirilememiş olsa da gelecek nesil tasarımcıları için yeni bir kapı aramıştır. Tuna Samsun sigarası için geliştirdiği sergi tasarımındaki pavyon aslında içeriğin forma dönüşmesini referans alan "Novelty Architecture (Yenilikçi Mimarlık)" örneğidir. Pavyonun tamamı sigara paketlerini andırmaktadır.



Şekil 47: Tekel Pavyonu.

Gökhan Akçura, **Türkiye Sergicilik ve Fuarcılık Tarihi,** 2017.

Dünya fuarlarını yalnızca açıldıkları kentler üzerinde büyük etkiler yaratmamış, tasarım ve mimarlığın geleceğine de yön vermiştir.

3.1.6. Anı Sergilemeleri

Anı ve anma her zaman kitleler arasında hassas bir konu olmuştur. Bir süredir, kültür alimleri, uluslararası politik kültürü şekillendiren ve genel olarak müze tasarım süreçlerinde "hafıza patlaması"na atıfta bulunmaktadır. Günümüzde hemen hemen her yerde anıtsal işaret tasarımı ve anma alanları karşımıza çıkmaktadır. Bu terimler o kadar fazla kullanılmaktadır ki gittikçe birbirinin yerine geçmekte ve belirledikleri nesneler ile bütün haline gelmektedir. Anıtsal sergilemelerin tarih sergilemelerinden farkı klasik sergileme mekânlarına ek olarak mekânın kendisinin de aracı olarak kullanmasıdır. En eski anımsatıcı teknik mekânsallaştırmadır. Tüm kültürlerde ve tüm çağlarda, anma eylemini gerçekleştirmek için sit alanları inşa edilmiştir. Giderek "anma yerleri" ikonikleşmiş alanlara dönüşmekte ve mekânla bütünleşen tasarımlar anı yüklenmiş nesneler olarak işlev görmektedir.Dünya tarihine kazınmış en tatsız olaylara tanıklık eden kentlerin başında kuşkusuz Berlin gelmektedir. Sayısız yıkım ve yeniden doğuşa tanıklık eden kentin belki de bu kadar hafızalara kazınmasının nedeni tarihte bir dönem ikiye bölünmüş olmasından kaynaklanmaktadır. Her ne kadar duvarın yıkılışının üzerinden otuz yıl geçmiş olsa da yaşanılan trajedinin izleri halen şehrin dört bir yanında görülmektedir.

Bernauer Straße'de yer alan "*Gedenkstätte Berliner Mauer (Berlin Duvarı Anıtı)"* e adım atar atılmaz görsel estetikle birlikte ziyaretçileri bir kasvetle karşılar. "Berlin Duvarı Anıtı", duvarın kenti ikiye bölmesini ve ardından gelen yıkımı anlatmaktadır. Anıt 1998 yılında Federal Almanya Cumhuriyeti ve Federal Berlin Devleti tarafından Bernauer Straße'de inşa edilmiştir. İçeriğinde barış şapeli, Berlin Duvarı dokümantasyon merkezi, duvarın 60 metrelik kalıntısı, hayatını kaybedenlerinin fotoğrafının yer aldığı "Anma Penceresi" ve bir ziyaretçi merkezi yer almaktadır. Anıtın inşasının fikri, Berlin federal hükümeti adına Deutsches Historisches Museum tarafından önerilmiştir ve mimarisini Kohlhoff & Kohlhoff üstlenmiştir. 2008'in Eylül ayında Berlin Duvarı'nın yıkıldığı gün açılışı gerçekleşmiştir. Anıt, içeriğinde East Side Galeri, Marienfelde Mülteci Merkezi Müzesi ve Günter Liftin Anıtı'da içeren Berlin Duvarı Vakfı'nın bir parçasıdır. Ziyaretçiler Berlin Duvarı'nın tarihini ve sonuçlarını farklı katmanlarda deneyimlemektedir.

Alan dört bölümden oluşmaktır:

A- Duvar ve Anma Penceresi

B- Şehrin yıkılışı

C- Duvarın inşası

D- Duvarda gündelik yaşam

A alanı Berlin Duvarı'nın SED diktatörlüğü tarafından gücünü kanıtlamak için ana unsur olarak nasıl işlev gördüğünü açıklamakta ve sınır rejiminin vahşetini canlı bir şekilde gözler önüne sermektedir. Aynı zamanda kentin, Doğu ve Batı bölgelerinde yaşayan insanların, bu değişikliklerden nasıl etkilendiğini belirtmektedir. Doğu ve Batı'daki insanların tepkileri ve kaçış denemelerinin sonuçları videolar, ses kayıtları, fotoğraflar ve belgeler aracılığıyla sergilenmektedir. "Anma Penceresi" yle Berlin Duvarı inşasında hayatını kaybedenler fotoğraflarıyla onurlandırılmaktadır.

B alanı duvar inşa edilmeden önce sınırdaki yaşam, kaçışlar, 1961'deki zorla tahliye kararı ve binaların yıkılmasını anlatmaktadır.

C alanında sergi iki farklı konuya değinmektedir. İlki, Ağustos 1961'de başlayan ve Kasım 1989'a kadar devam eden bir süreç olarak duvarın yapımını açıklamaktadır. İkincisi ise Doğu Berlin'de Duvar'ın hemen önünde yer alan "ön sınır bölgesinde" sürveyans konusunu ele almaktadır. Sınır bölgesinde yaşayan sakinlerin gözetimine ve sınır polislerinin baskılarına odaklanmaktadır.

D alanı diğer sergi alanlarından farklıdır, çünkü burada cadde boyunca binalar inşa edilmektedir. Sergi alanları bu nedenle eski devriye yolu ve kaldırımda bulunan bireysel sergi öğeleriyle sınırlıdır (Berliner-mauer-gedenkstaette, [14.05.2019]).

420 metrekareyi kapsayan sergi, Berlin'in bölünme tarihine adanmıştır. Duvarın inşasına, çökmesine ve Almanya'nın yeniden birleşmesine yol açan politik ve tarihi durumu açıklamaktadır. Anıt ziyaretçilerin, duvarın inşa edilme nedenini, sürecini ve yıkılışıyla ilgili soruları yanıtlarken, çok sayıda eser, biyografik belge ve görsel-işitsel medya içeren multimedya sergisinin odak noktası haline gelmektedir. Sergi, siyasi olayların tarihini sosyal tarihle birleştirerek, şehrin acımasızca bölünmesinin insanları nasıl etkilediğini gözler önüne sermektedir. Sergileme tasarımında paslanmış etki yaratan eskitilmiş metal konstrüksiyonlar dönemin karanlık yüzüyle paralellik göstermektedir.



Şekil 48: Berlin Duvar Anıtı.

Ceren Çalışkan Arşivi.

3.1.7. Arkeoloji Sergilemeleri

Arkeoloji sergileri ya da müzeleri uzun yıllar gömülü kalan nesnelerin gün yüzüne çıkartılarak yeniden hayat bulduğu ve toplumla kavuştuğu sergileme türüdür. Teknoloji ilerledikçe arkeoloji alanında araştırmalar genişlemiş, bunun sonucunda arkeoloji müzelerinin sayısında artış yaşanmıştır. Müzenin ya da serginin içeriğini insanlık tarihinin başlangıcı, Taş Devri kültürleri, Tunç Çağı mezar bulguları, Keltler, İskitler, Romalılar ya da Yunanlılara ait buluntular oluşturabilir. Arkeoloji müzeleri ve sergileri ziyaretçilerin üzerinde hem temasal içerikleriyle hem de arkeolojik süreçleriyle kültürel mirasları aktarmaları yönünden ayrı bir öneme sahiptir.

Sergileme tasarımında sunum teknikleri ile sanat eserlerinin işbirliği sonucunda arkeoloji müzeleri sanat eserleriyle rekabet etmek zorunda kalmış ve bunun sonucunda dengeli bir bilgi akışı yaratmak için sergileme tasarımına ağırlık vermeye başlamışlardır. Beyaz bir künye üzerinde yer alan metinler yerini günümüzün çağdaş sunum tekniklerine ve etkileşimli deneyimlere bırakmıştır. Böylece sergileme tasarımları, genellikle bağlamdan yoksun olan arkeoloji müze ve sergilerini sıkıcı imajından kurtarmıştır.

Mevcut bilimsel yöntemler, her şeyden önce bize insanlık tarihinin en eski dönemlerine dair çok daha büyük bir bakış açısı sunmaktadır. Dolayısıyla bilgi akışında sürekli olan böyle bir büyüme, müzelerde ve sergilerde farklı yaklaşımlara duyulan ihtiyacı yaratmıştır. Özellikle, kazı alanlarında çekilen görüntülerin ekranlar aracılığıyla ziyaretçilere ulaşması sonucunda arkeolojiye duyulan hayranlık oranını arttırmıştır.

Atina'da yer alan Akropol Müzesi, kültürel miras açıdan Yunanistan'ın sembolü niteliğindedir. Akropol etrafında yapılan kazılar sonucunda farklı tarihsel dönemlere ait mimari ve arkeolojik buluntular Akropol Müzesi'nin açılmasında kaynak oluşturmuştur. İlk Akropol Müzesi 1865 yılında inşa edilmiştir. Alanın yetersizliği sonucunda 1888 yılında "Küçük Müze (Little Museum)" ismiyle yeniden yapılandırılmıştır. Yeni buluntuların eklenmesi ve giderek artan ziyaretçi popülasyonu ile daha geniş ölçekli bir müzeye ihtiyaç duyulmuştur. 2000 yılında müzenin mimari tasarımı için bir yarışma ilan edilmiş, yarışmada mimar Bernard Tchumi ve mimar Michalis Photiadis'ın kolektifliğinde tasarlanan proje birinci

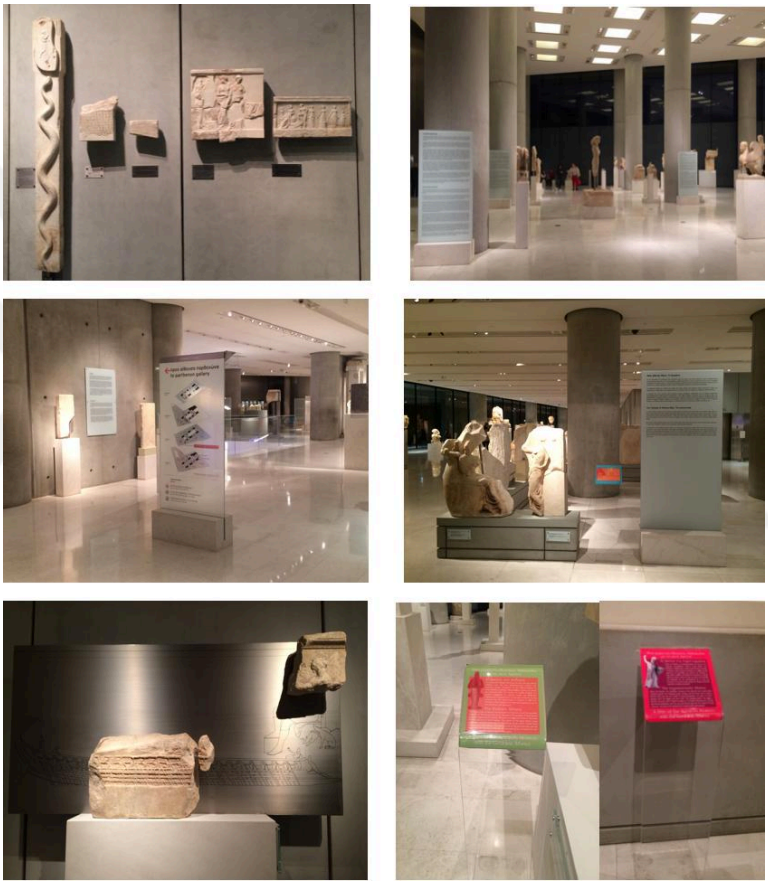
seçilmiştir. Müzenin proje inşası 2004 yılında başlamış ve 21 Haziran 2009 tarihinde açılmıştır. Tschumi (2009), "Akropol'ün Partenon Tapınağı ile görsel ve kültürel bir diyalog içerisinde olduğunu bu yüzden birbirlerinden ayrılamayacağını'' ifade etmiştir. Bugün, yeni Akropolis Müzesi, toplam 25.000 metrekarelik bir alana ve 14.000 metrekarenin üzerinde sergi alanı ile Akropolis Tepesi'ndeki eski müzenin on katından daha fazla sergi alanına sahiptir. Yeni müze, 21. Yüzyılın uluslararası bir müzesinden beklenen tüm olanakları sunmaktadır.

Birbirinden bağımsız ve birbirine eklemlenen ve giriş+3 kat olarak kurgulanan bina, arkeolojinin farklı evrelerine olanak tanıyan bir kullanıcı deneyimini esas almaktadır (Tschumi, 2009). Binanın giriş katı iki alt kottan oluşmaktadır. Giriş katının hemen altında yer alan ilk kotu, kazı faaliyetlerinin sergilendiği bölümler oluştururken, giriş katında heykellerin ve nesnelerin sergilendiği Akropolis yokuşu, arka bölümünde ise mağaza, kafe, auditorium, vestiyer, sanal gerçeklik tiyatro alanı ile geçici sergileme mekânı yer almaktadır. Birinci kat Arkaik Dönem, M.Ö 5. ve M.S 5. Yüzyıllar arasındaki dönemi kapsayan eserler ile Athena, Nike, Propylaia ve Erectheion bölümlerine ayrılmıştır. İkinci kat V.I.P odası, balkon, mağaza, restoran, teras ve multimedya merkezi, üçüncü kat ise Parthenon Galerisi, atrium ve video alanı olarak belirlenmiştir.

Spiral bir döngü olarak tasarlanan dolaşım güzergâhı sayesinde farklı katlarda oluşturulan koleksiyonlar tarih öncesi dönemden geç Roma dönemine kadar kronolojik bir sırayla yerleştirilmiştir (Öztürk, Yazıcı 2017, 172). Yeni Akropolis Müzesi'nin ışıklandırılmasında doğal ışık ağırlıklı bir ışıklandırma sistemi kullanılmıştır ve sergilenen objelerin türlerine göre farklı ışıklandırma yöntemleri seçilmiştir. Örneğin; heykellerin sergilenmesi ile resim sergilenmesinde kullanılan ışık birbirlerinden farklıdır. Kısaca yeni sergi alanları, gün boyunca sergilenen, içinde yer alan heykel objelerinin sunumuyla doğal bir ortam ışığı müzesi olarak tanımlanabilir. Ancak öte yandan doğal ışığın yoğun olarak içeri girmesi bazı eleştirmenler tarafından olumsuz karşılanmış ve iç mekândaki anıtsal strüktür ve sergilenen eserlerin yeterince dikkat çekmediği, eserleri desteklemesi gereken yerde görüntü netliğini kırdığı yönünde eleştirilere de hedef olmuştur.

Akropolis Müzesi'ni nitelikli kılan geçmişle günümüz arasında görsel ve zihinsel ilişki kurmasıdır. Hem yapı hem sergileme tasarımı tarihi atmosferi modern bir dille yeniden yorumlamaktadır. Çağın gereksinimlerini dikkate alarak tasarlanan

sergileme elemanları ve yönlendirme elemanları renk ve malzeme seçimleriyle tarihsel dokuyu başarılı bir şekilde yansıtmaktadır. Tabelalar hem görünür hem de mümkün olduğunca ayrık olacak şekilde için geliştirilmiş ve yerleştirilmiştir. Tabela ve yönlendirme elemanlarının eserler ile rekabet etmemesi gerektiğinin düşünülerek tasarlanmıştır (Tschumi, 2009). Buzlu cam, metal pano ve betonun ana malzeme olarak kullanılmasının yanı sıra turuncu, pembe, yeşil ve mavi tonlarının hakim olduğu küçük ölçekli pleksiden hazırlanmış bilgilendirme panoları gerek mimari yapıya, gerek sergileme tasarımının ana konseptiyle farklı formatta tasarlanmıştır.



Şekil 49: Akropolis Müzesi Detaylar.

Ceren Çalışkan Arşivi.

3.1.8. Açık Hava Sergilemeleri

Açık hava sergilemeleri bir kentin ya da ören yerinin kendisinin bir eser olarak görücüye çıktığı bir sergileme türüdür. Açık hava sergilerinde genellikle belirli bir sergileme tasarımından söz edilemez. Deneyimlenecek öge çoğunlukla antik bir kent ya da ören yeri olmasından ötürü, bilgilendirme ve yönlendirme tasarımları sergi

tasarımı görevini üstlenir. Açık hava sergilemelerinin en bilindiklerine örnek olarak Göbekli Tepe, Göreme Açık Hava Müzesi, Efes Antik Kenti, Kolezyum, Piramitler verilebilir.

Son yıllarda artan ziyaretçi popülasyonuyla ilgiyi üzerine çeken Şanlıurfa'da yer alan ve tarihin "0 noktası" olarak adlandırılan Göbekli Tepe açık hava müzesi dünyanın en eski inanç merkezidir. Görkemli anıtsal mimarisiyle 2018 yılında UNESCO Dünya Mirası Listesi'ne giren Göbekli Tepe, insanlık tarihinin yaklaşık 12 bin yıllık geçmişini değiştirmiştir. Kazılarını Alman arkeolog Prof. Dr. Klaus Schmidt 1995 yılında başlatmıştır ve ölümüne kadar yaklaşık 20 yıl üzerinde çalışmıştır. "Steller" olarak adlandırılan altı metre uzunluğunda ve 40 ton ağırlığındaki "T" formlu dikili taşlar sit alanındaki en ilgi çeken anıtlardır. Taşların çoğunun üzerinde soyut semboller, insan ve hayvan oyma ve rölyefleri vardır. Söz konusu yapılara temel oluşturan kireçtaşı plato, höyüğün altına uzanmakta ve onu çevrelemektedir (Müze gov tr, [08.09.2020]).

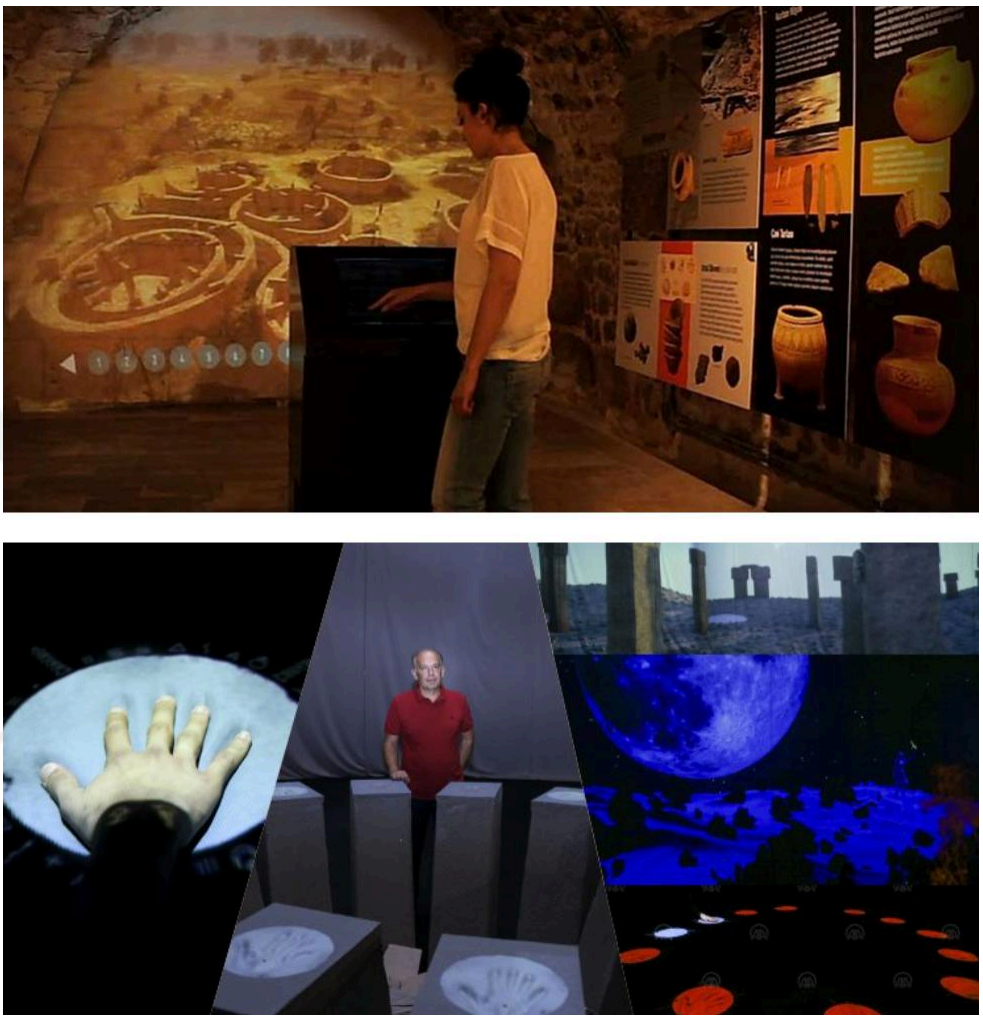


Şekil 50: Göbekli Tepe.

Müze.gov.tr/Göbekli Tepe

Göbekli Tepe, yalnızca açık hava müzesi olarak sınırlı kalmamış aynı zamanda arkeoloji müzesine de dönüştürülmüştür. Urfa'da kent müzesi açılmış, Göbekli Tepe'nin tarihçesi durağan ve etkileşimli sergileme tasarımı yöntemleriyle yeni bir anlatım ortamına kavuşmuştur. İnteraktif uygulamalarını Reo-tek'in üstlendiği müze rekonstrükte edilerek canlandırılmış, kiosk kontrollü etkileşimli inceleme sistemi uygulanmıştır. Ajans aynı zamanda Eylül 2019'da Cer-Modern'de "Göbekli Tepe

The Gathering” adlı etkileşimli bir sergi de açarak Göbekli Tepe’yi Ankaralı ziyaretçilere kavuşturmuştur. The Gathering sergisi; ışık, renk, koku ve içerdiği hikaye ile birçok duyuya aynı anda hitap etmektedir.



Şekil 51: Göbekli Tepe The Gathering” Sergisi.

reo-tek/Göbeklitepe The Gathering

Sergi o dönemde yaşamış olan insanların perspektifinden bir bağlam oluşturarak, dünle bugün arasında bağ kurmaktadır. Serginin temel amacı, ziyaretçilere sansasyonel, abartılmış veya ‘’kesin gerçekler’’ sunmak yerine, Göbekli Tepe hakkında yeni sorulara ilham vermesidir. Serginini yaratıcılarına göre:

"The Gathering sergisi, ziyaretçilerine 12.000 yıl önceki insanın dünyasını deneyimletmeyi amaçlar. Dört farklı bölümde koku, ses ve projeksiyonlardan yansıyan tasarımlar, neolitik insanın korkularının, ritüellerinin ve sembolik dünyasının, ziyaretçiler tarafından içselleştirilmesini sağlar ve bu sayede insanları algısal bir zaman yolculuğuna çıkarır." (reo-tek, [18.09 2020]).

Serginin ilk bölümü "Doğada tek başına"; avcı toplayıcıların vahşi doğadaki yaşamlarına dair bir deneyim alanıdır. İkinci bölümü "İlk toplanmalar" konilerden oluşan bir alana sahiptir. Koniler, o dönemde yaşayan insanların hayatlarında büyük öneme sahip gündüz gece döngüleri, ay ve güneşin devinimleri ile ziyaretçilerin bir araya geldiği ve avcı toplayıcıların sembolik dünyalarına tanıklık ettiği ilk toplanma alanlarını temsil eder. Alanın amacı ziyaretçilere kesin gerçekler sunmak değil, yeni anlamlar ürettirmek ve yeni sorulara ilham vermektir. Üçüncü bölüm "Toplanmaya giden kesişen yollar" insanların Göbekli Tepe coğrafyası etrafındaki hayat döngülerinin bir görselleştirmesini sunmayı amaçlar. Son bölüm ise "Toplanma" insanlığın bu gizemli macerasının bir özetiyle başlar. The Gathering sergisi 360 derece projeksiyondaki insanların toplanmasının da ötesinde ziyaretçileri de belli bir amaç etrafında toplayarak dönem insanı ve günümüz insanı arasında bir köprü kurmayı hedeflemektedir (reo-tek, [18.09. 2020]).

3.1.9. Siber Sergilemeler

Küresel değişimler, gelişen ileri teknoloji ve aniden ortaya çıkan salgın hastalıklar kullanım, deneyim ve tüketim alışkanlıklarımızı beklenmedik bir şekilde değiştirmiştir. Geleneksel yapının dokunsal boyutu, yerini daha hızlı erişilebilir etkileşimli sergi yapılarına bırakmıştır. Zaman-mekândan bağımsız olan siber sergilemeler, klasik galericilik ve müzecilik anlayışını derinden sarsmış küratöryel alanda çalışanların iş tanımlarını ve gerekliliklerini sorgulatmış, yerinde deneyimlemenin hazzının eksiltmiş olsa da, öte yandan dünyanın herhangi bir yerinde bu deneyime erişemeyecek kullanıcılar için büyük imkanlar sunmuştur.

Bilgilerin ve verilerin korunmasına, saklanmasına ve paylaşılmasına aracılık eden mecralar yalnızca aktarılması esasına dayanan mecralara dönüşmüştür. Sergilemenin yapısının değişimi eserlerin algılanmasında da değişikliklere neden olmaktadır. David Harvey (Harvey, 1989, 272'den akt. Bozkuş, 2014, 331)'e göre postmodernizmle birlikte homojen ve yerel zaman kaybolarak geçmişin müze ortamında yeniden yazılması felsefi anlamda "tarihin sonunu" getirmiştir. Bu görüşe destekler nitelikte Yenişehirlioğlu (2007, 250)'na göre sanal sergilemelerin bizlere

yepyeni deneyimler sunmasına rağmen, aynı zamanda yüzeysel bir sığlığı beraberinde getirerek fiziksel dünyamızı etkilemektedir.

Tüm bunların yanında sanal sergiler toplumda sergi ve müzecilik kavramları ile yakından ilişkili olmayan kitlelerin ilgisini çekerek kültür kapitali misyonu üstlenmiştir. Siber sergicilik ve müzecilikte ilk adımlardan biri 1990'larda İngiltere Norwich Cestele Müzesi'nde atılmıştır. Daha sonraki yıllarda fiziksel sergilerin yanında ya da akabinde galeriler ve müzeler sanal sergilerini de hakla paylaşmıştır. Bunlardan Paris Bilim ve Teknoloji Müzesi, Berlin Kent Müzeleri, MOMA, Türkiye'den Pera Müzesi ile Yapı Kredi Kültür-Sanat Sergileri örnek olarak verilebilir. 2019-2020 yılında yaşanan Kovid-19 küresel pandemisinden kaynaklanan aylarca süren karantina döneminde bir çok galeri ve müze fiziksel faaliyetlerine ara vererek siber sergilerde koleksiyonlarını paylaşmışlardır.



Şekil 52: Turhan Selçuk Retrospektif Sergisi.

Sanat YKY Kültür/Turhan Selçuk Retrospektif

Siber sergilemeler bazı eksikleri beraberinde getirse de kültürel ağları güçlendirmenin yanı sıra bilgi aktarımında kesintisiz iletişim ortamı sağlamıştır. Siber sergiler, yalnızca geleneksel sergiler kadar bilgilendirici ve öğretici değil, aynı zamanda kullanıcıların her zaman ve her yerde erişim sağlamasına olanak vermesi açısından zaman ve mekânsal kısıtlamalarının ötesine geçmiştir.

3.2. Sergileme Tasarımında Uygulama Yöntemleri

Sergileme tasarımında uygulama yöntemleri kendi içerisinde çok fazla çeşitlilik gösterse de temelde üç gruba ayrılmaktadır. Bunlar durağan, dinamik ve etkileşimli uygulamalardır. Durağan uygulamalar vitrin sergilemeleri, çevresel grafikler, diaromalar, modeller ve maketler olarak özetlenirken, dinamik uygulamalara hologramlar, planetaryumlar örnek olarak verilebilir. Etkileşimli uygulamalar da ise ziyaretçinin katılımını gerektirir. Karşılıklı etkileşimi esas alan etkileşimli uygulamalara deneyim odaları, sanal gerçeklik uygulamaları, dokunmatik sistemler, simülasyonlar dahil olmaktadır.

3.2.1. Durağan Uygulamalar

Durağan sergi tasarımları, sergileme tasarımın ilk örneklerinden günümüze kadar kullanım yaygınlığını korumaktadır. Gelişen teknolojiyle beraber etkileşimli tasarımlara ağırlık verilse de bazı eserlerin teşhiri için durağan sergileme yöntemlerine ihtiyaç devam etmektedir. Durağan sergileme yöntemleri arasında vitrin sergilemeleri, çevresel grafikler, diaromalar ve maketler yer almaktadır.

3.2.1.1. Vitrin Sergilemeleri

Müze ve galerilerde yer alan vitrin sergilemeleri genellikle nesnelerin camla muhafaza edilerek teşhir edilmesi yöntemidir. Vitrinler, eserlerin ziyaretçiler tarafından müdahalelerin engellemesinin yanı sıra, ortam koşullarından kaynaklanabilecek bozulmaların ve değişimleri de önlemektedir. Vitrin sergilemelerinde dikkat edilmesi gereken noktaların başında dayanıklı ve güvenli olması, gereksiz ışık yansımalarına olanak tanımaması gereklidir. Ayrıca belirli bir görüş seviyesi hesaplanarak tasarlanmalıdır.

Vitrin sergilemelerindeki bilgilendirme tasarımları camekânın içerisine ya da dışarısında bir plaka üzerine yerleştirilmektedir. Panoların ziyaretçi ile mesafesi hesaplanarak okunurluluk esaslarına göre tasarlanması önemlidir. Çok küçük puntodaki bilgiler ya da dağınık yerleştirme düzeni ziyaretçilerde anlam kargasına yada anlaşılamamaya neden olabilir. Hiyerarşide belirli bir sistem takip edilmeli, panolar genellikle eserlerin yan veya alt bölümlerine yerleştirilmelidir.



Şekil 53: Kaide Tipi Vitrin Uygulaması.

Ceren Çalışkan Arşivi.

Duvar tipi vitrin, masa tipi vitrin, fanus/mantar ve niş tipi vitrin gibi çeşitlerinin yanı sıra içlerine metal/pleksi paneller, çengel, askı ve platform gibi destekleyici üniteler yerleştirilerek ihtiyaca göre vitrinler zenginleştirilebilmektedir. Duvar tipi vitrinler ziyaretçilerin eserleri geniş bir açıdan incelemesine olanak sağlar. Masa tipi vitrin sergilemeleri ziyaretçilerin, eserleri tüm açıdan görülebilmesine olanak tanır. Masa tipi vitrinler yatay ve dikey olarak tasarlanabilir. Fanus tipi vitrinler genellikle bir kaidenin üzerine yerleştirilip sergi mekânının ortasında yer alır. Bu vitrinlerin dezavantajı ziyaretçilerin genellikle duvarları takip ederek müze ve galeri gezmesinden ötürü, mekânın ortasındaki kaidelerin üzerinde yer alan eserlere ya dikkat etmemektedir ya da daha sonra incelemek üzere ertelemektedir ve geri dönüp incelememektedir. Niş tipi vitrinler ise duvar oyuğunun içine yerleştirlen eserlerin yer aldığı vitrin türüdür. Müzenin veya serginin içeriğine göre vitrinde kullanılan malzemeler ve renkler değişkenlik gösterebilir.



Şekil 54: Duvar Tipi Vitrin Uygulaması.

Ceren Çalışkan Arşivi.

3.2.1.2. Çevresel Grafikler

Sergileme tasarımının bir üst basamağı olan çevresel grafik tasarım, içerisinde yönlendirme ve işaretleme tasarımı, yer imleri, resimleme ve yerleştirmeyi de kapsayan grafik tasarımın bir dalıdır. Her disiplinin kendine ait bir dili olsa da, diyalog kurmak için başka disiplinlere gereksinim duymaktadır. Mimarlık form, alan ve yüzeyle ilişkiliyken, grafik tasarım tipografi, imaj ve sembollerle ilişki içerisindedir. Çevresel grafik tasarım ise mimarlığın kavramları ile grafik tasarımın öğretilerinden yeni bir iletişim dili sunmaktadır.

Çevresel grafik tasarım terimi 70'lerde ortaya atılmış ve *Society for Environmental Graphic Design* (Daha sonraki yıllarda Environmental terimi Experimental ile değiştirilmiştir. Kısaca SEGD - *Çevresel Grafik Tasarım Kuruluşu*)'ın kurulmasıyla birlikte grafik tasarımın bir alt dalı olarak bağımsızlığını ilan etmiştir. Çevresel grafik tasarımın öncelikli amacı yerleşik çevre aracılığıyla iletişim kurmak olsa da, değişen ve gelişen yıllarda salt iletişim işlevi görmemiş aynı zamanda kültürel ve sosyal bir boyut kazanmıştır. Günümüzde bir çok alt disipline bölünen çevresel grafik tasarım bazen bir evi dekore etmek için kullanılmış, bazense bir ülkenin en güçlü propaganda aracı haline gelmiştir. Çevresel grafik tasarım günümüzde,

binaların dış yüzeylerinde, müzelerde, havaalanlarında, parklarda veya eğlence merkezlerinde karşımıza çıkabilir.

Sergileme tasarımında çevresel grafiklerin iki amacı vardır: İlkiyi bilgiyi iletmek, ikincisi ise yön buldurmaktır. Bilginin iletiminde serginin içeriği ve künyesiyle ilgili bilgiler yer alırken, yönlendirme tasarımları da sergi içerisinde doğru rotayla hareket etmemizi sağlamaktadır. Yön bulmak çevresel bir problem çözme sürecidir. Problem, bir yerden diğerine veya varılan bir yerden geriye dönmenin nasıl bulunacağı ile ilgilidir. Problemi tanımlarken bazı aktivitelerden yararlanılır ki bunlar araştırma, kararlılık ve harekettir. Yön bulma eyleminin fiziksel çözümü, başarılı bir biçimde yolculuğu tamamlamaktır.

Yön göstermek ve yön bulmak birbirleri ile ilişki içindedir; bir aktivite göndermekle ilintilidir, diğeri ise almakla. *Wayfaring* (Yolculuk eden) terimi İngiliz dilinde 16. Yüzyıldan beri vardır. *Way-finding* terimi ise ilk olarak Amerikalı mimar Kevin Lynch tarafından *The Image of the City* kitabında kullanılmıştır (Arthur, Passini, 2002, 5). Yönlendirme ve işaretleme tasarımları müze ve galerilerde olduğu gibi tarihi ve kültürel mekânlarda, ulaştırma, sağlık alanında, üniversitelerde ve kent merkezlerinde de kullanılmaktadır.



Şekil 55: Zürih Tasarım Müzesi Çevre Grafikleri.

Ceren Çalışkan Arşivi.

3.2.1.3. Diaromalar, Modeller ve Maketler

Diorama "içinden" anlamına gelen *diya* sözcüğü ile "görünen" anlamına gelen *orama* sözcüğünün birleşmesiyle oluşan genellikle bir olayın ya da anın canlandırılmasından kullanılan sergileme tekniklerinden birisidir (Erbay, 2011, 93). Diaromalar, birebir ölçekli ya da küçültülmüş ölçekli tasarlanabilmektedir. Genel planında insanlar, hayvanlar veya objeler yer alırken, arka planda manzara, şehir vb. görseller yer almaktadır. Çoğunlukla savaş ve askeri müzeler, tarih ve göç müzeleri gibi müze türlerinde anlatımı kuvvetlendirmek amacıyla kullanılmaktadır.

Modeller, diaromalar gibi anlatımı kuvvetlendirmek ve izleyicide gerçeklik algısı yaratmak için kullanılmaktadır. Özellikle balmumundan yapılma heykeller, kumaş, metal gibi yapıların reprodüksiyonları vb. ürünler orijinallerinin kalıplarını alma yöntemiyle üretilmektedir. Son yıllarda balmumu ile yapılmış sergiler oldukça yaygınlaşmış ve popülerleşmiştir. Bunların en bilindik örneği birçok ülkede faaliyet gösteren Madame Tussauds Müzeleri'dir. Ülkede yer alan müzede dünyanın ileri gelen dünya liderleri, oyuncuları, sanatçıları gibi kişilerin gerçeğe çok yakın olarak yapılmış balmumu heykellerini görmek için her yıl yüzlerce kişi müzeleri ziyaret etmektedir. Maketler yine diaromalar ve modeller gibi bir binanın, kentin ya da ürünü temsilen yapılmaktadır. Genellikle bir ölçeğe dayalı tasarlanan maketler gerçeğin temsil yöntemi olarak kullanılmaktadır. Serginin bir bölümü olarak tasarlanabileceği gibi, "Miniatürk Müzesi" gibi büyük bir alanı kaplayacak şekilde de tasarlanabilir.



Şekil 56: Berlin Madam Tussauds Müzesi.

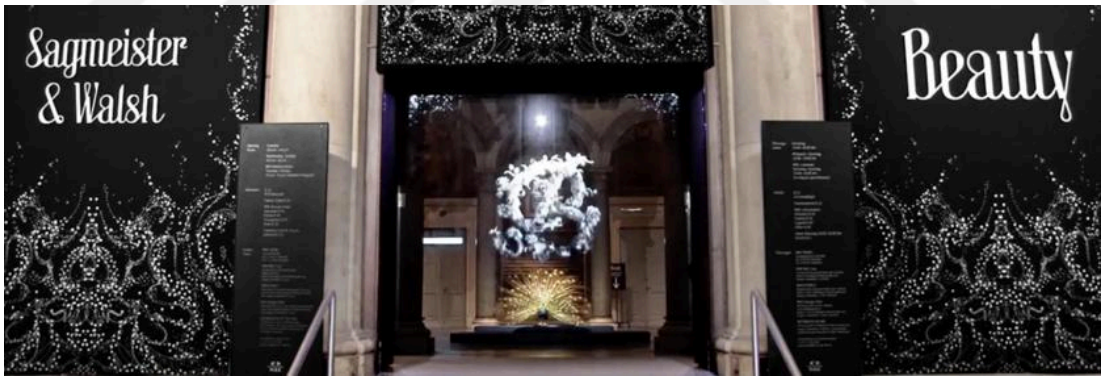
Media Eventsofa/Berlin Madam Tussauds Museum

3.2.2. Dinamik Uygulamalar

Dinamik sergi uygulamaları ne durağan uygulamalar gibi stabildir ne de etkileşimli uygulamalar gibi ziyaretçi katılımını gerektirir. Sergiye genellikle hareketlilik katmak için kullanılır. Dinamik uygulama yöntemlerine hologramlar ve planetaryumlar örnek olarak verilebilir.

3.2.2.1. Hologramlar

Yunanca "holos" (bütün) anlamına gelen holografi, lazer ışınlarına yardımıyla gerçekleştirilen üç boyutlu görüntü işlemidir. Holografi, cisimlerden gelen dalga boylarındaki bilgileri kaydederek gösterilecek alana/zemine aktarılır. Bu alandaki ilk çalışmalar 1948 yılında Dennis Gabor tarafından gerçekleştirilmiştir. Farklı uygulama teknikleri olan hologramlar sanattan tıbba kadar bir çok disiplin tarafından kullanılmaktadır. Genel olarak en önemli özelliklerden biri farklı açılardan görülebilme yani paralaks özelliğidir (Işık, 2014, 369). Hologramlı sergileme tekniklerinin avantajı, görsellerin hem üç boyutlu olması hem de dinamik olması ziyaretçiler üzerinde merak uyandırarak daha etkili öğrenmeyi sağlamıştır.



Şekil 57: Sagmeister&Walsh Beauty Sergisinden Hologram Görüntüsü.

Sagmeister & Walsh

3.2.2.2. Planetaryumlar

Planetaryum, güneş sistemi ve diğer gök cisimlerinin yapay görüntüsünün özel bir yansıtıcı yardımıyla kubbe şeklindeki tavana yansıtıldığı gösteri salonlarına verilen isimdir. Özellikle eski dönem müze sergilemelerinde slaytlar çoğunlukla bir projeksiyon yardımıyla aktarılmıştır. Gelişen teknoloji yardımıyla özellikle bilim

müzelerinde yirmiden fazla projeksiyonun aynı anda çalıştığı aletler üretilmeye başlanmıştır. Planetaryumlarda sistem olarak bir kubbenin ya da kürenin içerisine birden fazla slaytlarla görüntüler aktarılmaktadır. Planetaryum genellikle, bilim müzelerinde ve uzay temalı sergilerde sıklıkla kullanılmaktadır.



Şekil 58: Kopenhag Tycho Brahe Planetaryum'un İçinden bir Sergi Görüntüsü.

Brahe Planetaryum

3.2.3. Etkileşimli Uygulamalar

Son birkaç yıldır artarak popülerleşen etkileşimli sergi tasarımları gelişen teknolojilerle izleyicileri sergiye dahil ederek farklı deneyimler sunmaktadır. Bunlara yardımcı olan bazı ekipmanlar vardır. Karşılıklı etkileşimi esas alan etkileşimli uygulamalara simülatörler, deneyim odaları, dokunmatik sistemler, sanal gerçeklik uygulamaları dahil olmaktadır. Etkileşimli sergi sistemleri katılımcılarıyla birlikte iki yönlü bir iletişim kurmaktadır. Deneyime dayalı olmasından ötürü bilginin öğrenilmesi ve akılda kalıcılığı durağan sergilere göre daha yüksektir.

3.2.3.1. Simülatörler

Simülasyon bir şeyin benzeri veya replikası anlamına gelen bir terimdir. Teknik anlamda ise gerçek bir dünya süreci veya sisteminin işletilmesinin zaman üzerinden taklit edilmesidir. "Simülasyon" terimi, "benzer" anlamındaki *similis* kökünden gelen, bir şeyin benzerini (taklidini) yapmak anlamına gelen Latince'de *simulare* sözcüğünden türetilmiştir (wikipedia, [12.01.2020]).

Sergilerde kullanılan simülatörler genellikle bir mekânı ya da aracı tasvir etmek

amacıyla kabinler içerisine yerleştirilen düzenlemelerdir. Kabinlerin içerisinde ekran, ses düzenekleri ve grafiklerle ziyaretçiler düzeneğin içindeki dünya ile bağlantı kurarlar. Dış dünyadan kopartılan ziyaretçiler içinde bulundukları sürede yeni bir ortamı deneyimlemektedirler.



Şekil 59: Carleton Üniversitesi Tarafından Geliştirilen Çoklu Kabin Simülatörü.

Reliably Creative

3.2.3.2. Deneyim Odaları

Deneyim odaları özellikle son yıllarda tematik sergileme mekânlarında ve müzelerde kullanılmaktadır. Çoğunlukla bir ekran, ses ünitesi ile gerçekleştirilen odalar izleyicilere eğlenceli dakikalar sunmaktadır. Deneyim odaları tematik tasarlanabileceği gibi müzenin genel konseptine göre de tasarlanabilir. Ziyaretçiler, deneyim odalarında türlü aktiviteleri deneme imkanı bulabilirler. Sese, ısıya, dokunmaya dayalı deneyim yaşarken görsel olarak da farklı kimliklere bürünerek sergi deneyimini etkileşimli ve eğlenceli bir hale getirebilirler.



Şekil 60: BJK Müzesi Desibel Odası.

Beşiktaş JK Müzesi

3.2.3.3. Dokunmatik Sistemler

Dokunmatik sistemler, bilgisayarın ve teknolojinin gelişmesiyle tamamen deneyime dayalı bir sergi sistemi yaratmaktadır. Ziyaretçi ile doğrudan iletişime geçen dokunmatik sistemler, diğer sistemlere göre deneyim ve sonuç ilişkisine dayanmasından dolayı daha öğretici ve hafızada kalıcıdır. Çoğunlukla bir kiosk üzerinde yerleştirilen ekranlar ya da tuş vb. sistemler aracılığıyla fotoğraf, video, ses gibi öğeleri içerisinden barındırır. Bu tür sergileme sistemleri fiziki olarak uygulanabildiği gibi dijital ortamda da tasarlanabilmektedir. Dokunmatik sistemler dokunmatik ekranlar, POS sistem, paneller ve sensör sistemi olarak çeşitlilik gösterir.



Şekil 61: Heart of Iceland Segisininden Dokunmatik Uygulama Örneği.

Segd/Heart of Iceland

3.2.3.4. Sanal ve Arttırılmış Gerçeklik Uygulamaları

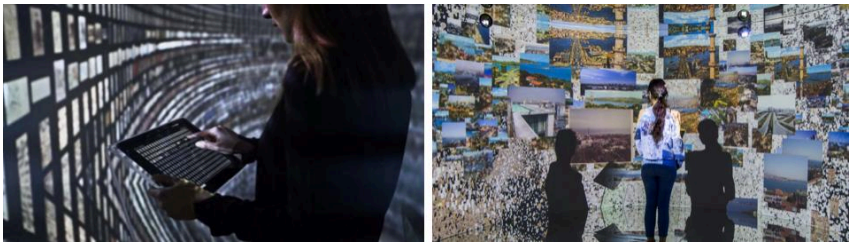
Sanal Gerçeklik ve Artırılmış Gerçeklik, ziyaretçilere sergi mekânında gerçekmiş gibi bir sanal ortam sunmaktadır. Sanal gerçeklik bu ortamı sanal objelerle oluştururken, artırılmış gerçeklik gerçek bir mekânda sanal objeler kullanır (Aslan, 2017, 3). Sanal gerçeklikte mekân dahil her şey bir yazılımın ürünüdür, arttırılmış gerçeklikte ise fiziksel olarak var olan mekâna tasarlanan üç boyutlu objeler yazılım aracılığıyla yüklenir. Sanal gerçeklik için özel olarak tasarlanmış kask veya gözlük aracılığıyla ziyaretçiler üç boyutlu deneyimlerken, arttırılmış gerçeklikte gerçek çevre, dijital ortamda oluşturulan görüntü ve ses verileriyle yeni bir görüntü ortamı oluşturulur. 1939 yılında View-Master ile sanal gerçekliğin ilk adımı atılmıştır. Cihazın içerisine yerleştirilen filmler ışık yardımıyla aktarılarak mekân simüle edilmiştir. 1962 yılında ise Morton Heilig tarafından geliştirilen Sensorama içeriğindeki 3D streoskopik görüntü, sarsıntı yaratan oturma düzeneği, koku ve stereo ses sistemi ile sanal gerçeklik deneyimindeki beklentileri tamamen karşılamıştır (Aslan, 2017, 3).

Daha sonraki yıllarda sanal gerçeklik uygulamaları teknolojideki yeni gelişmeleri takip ederek, sergileme tasarımlarında farklı konularda ve kanallarda uygulama alanı olarak yerini sağlamlaştırmıştır.



Şekil 62: Barcelona Casa Batllo Evi Sanal Gerçeklik Uygulaması.

Casa Batllo



Şekil 63: Salt Galata Refik Anadol Arşiv Rüyası Sanal Gerçeklik Uygulaması.

Arkitera/Arşiv Rüyası

4. SERGİLEME TASARIMINDA ZAMANSAL, MEKÂNSAL VE GÖRSEL ALGI

Sergileme tasarımında deneyimin gerçekleşmesi için etken olan bileşenleri tanımlamamız gerekir. Algı yoluyla yaşanan deneyimde; görsel ve işitsel algıyı anlamak için temelde mekâna, etkileşimi anlamak için harekete, hareketi anlayabilmek için zamana gereksinim vardır. Zincirden birinin ayrılması döngüyü bozar ve sergileme deneyimi tam olarak gerçekleşmez. Tüm bu döngüyü irdelemek için kavramları öncelikle ayrı ayrı ele alıp incelememiz ve daha sonra kesişimlerinin ardından doğacak sonucu deneyimlememiz ile mümkün olur.

4.1. Algı

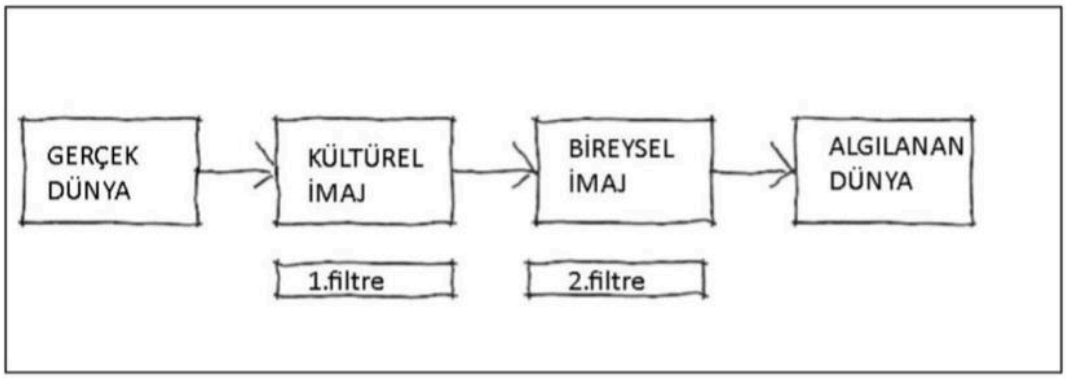
Algı, psikoloji ve bilişsel bilimlerde duyusal bilginin alınması, yorumlanması, seçilmesi ve düzenlenmesi anlamına gelen algı kelimesi Latince "almak" anlamına gelen capere kelimesinden gelmektedir (Büyükçelen, 2007, 3). Algı, duyu organlarının fiziksel uyarılmasıyla oluşan sinir sistemindeki sinyallerden meydana gelir ve edinilen girdilerin deneyimlerle ve kültürel etkenlerle anlamlandırılmasıdır.

Organizmayı etkileyene uyarıcı, uyarıcının organizmayı tetiklemesine uyarım adı verilir. Uyarıcıların duyu organlarını etkileyip, sinir yollarından geçerek beyne ulaşmasıyla duyum oluşur. Algılama, duyumların çeşitli biçimlerde örgütlenip yorumlanmasıdır. Öğrenme süreciyle paralel bir ilişki içerisinde olan algının serüveni duyusal bilginin alınması, yorumlanması, seçilmesi ve düzenlenmesiyle tamamlanır. Daha sonra yaşanacak bir olayda kodlanmış algı açığa çıkar.

Duyu, alıcı hücrelerin dış çevredeki fiziksel enerjileri sinirsel enerjiye çevirmesinden meydana gelmektedir. Dönüşen enerji beyinde işlenerek bir algısal ürüne dönüşür. Bu dönüşüme *algılama* (perceiving) ve ortaya çıkan ürüne de *algı* (perception) denilmektedir (Cüceloğlu, 118-119).

Rudolf Arnheim algılama sürecini, algı (perception) ve biliş (cognition) olarak iki kademede sınıflandırmıştır. İlki fizyolojik süreç içerisinde değerlendirilirken ikincisi

subjektif olarak değerlendirilmektedir. Bu da algılanan dünyanın herkes için farklı olduğu anlamına gelmektedir. Algı, duyusal süreç ile zihinsel sürecin toplamından oluşan bileşik bir deneyimdir. 17. ve 18. Yüzyılın Rasyonalistleri, Duns Scotus gibi Ortaçağ felsefecilerinden duyu iletilerinin karmaşıklığını gidermede akıl yürütmenin gerekliliğini miras almışlardır (Arnheim, 2007, 16). Çevremizde var olan uyarılar farklı algı filtrelerinden geçerek başka bir algılanan dünya oluşturmaktadır. Gerçek dünya ile algılanan dünya arasında en az iki filtre bulunmaktadır. İlk filtre yaşadığımız toplumdan gelen kültür imgesidir. İkinci filtre ise, bireyin deneyimler sonucu edindiği kişisel imgesidir. Tüm bu aşamalardan birey kendi algılanan dünyasını oluşturur (Rapoport, 1977, 38). Rapoport bu durumu bir şemayla özetlemiştir;



Şekil 64: Algılama Süreci.

Rapoport'tan Yeniden Çizen: Ceren Çalışkan.

Algılama, görme, koklama, işitme, tatma ve dokunma olarak beş farklı duyunun uyarılması sonucunda gerçekleşir. Sergileme tasarımında en ilişkili duyu görme duyusudur. Ardından işitme, koklama ve dokunma duyuları gelmektedir. Nadiren de olsa tatma duyusu ile ilişkilendirilmiş tasarım uygulamaları da mevcuttur. Özellikle görsel algının sergileme tasarımı bağlamında birleştiği iki ana algısal kavram vardır. Bunlar birbiriyle ilintili olan zaman ve mekân algılarıdır.

4.2. Sergileme Tasarımında Zamansal Algı

Zaman ve algı kavramları, esas olarak psikoloji, felsefe, bilişsel dilbilim ve sinirbilimin çalışma alanlarından olsa da günümüzde tasarım gibi farklı disiplinlerle de ilişki içerisindedir. Literatürlerde "zaman algısı" olarak geçen öznel deneyime dayalı olan çalışma alanı, olayların süresinin algılanması ile ilişkilidir. İki ardışık olay arasındaki aralık algılanan zaman olarak adlandırılır.

4.2.1. Zaman

Zaman, yıllardan beri üzerine düşünülmekte olan kavramların başında yer almaktadır. Türlü disiplinlerin sahnesinde başrolde oynamış zamanın, ne olduğu, nasıl olduğu ya da neyle ilişkilendirildiği hakkında çeşitli ifadelerde bulunulmuştur. Felsefenin ve fiziğin ana konularından olan zaman sorunsalı sosyoloji, mimarlık gibi diğer sosyal, beşeri ve fen bilimlerine de sirayet etmiştir. Kuşkusuz zamanın tasarımla da ilişkisi yadsınamaz bir gerçektir.

Galileo dönemine kadar "zaman" denilen şey, merkeze insanı koyan bir olgu olmuştur. Sosyal dünyada neyin ne zaman yapılacağı belirlemek birer aracıdır. Olay akışlarının süresini belirlemek için kullanılırken, daha sonraları saatler her türlü olayın süresini belirlemede rol almışlardır. Zamanın ne olduğuna dair sorular sorulmazsa, varlığın ne olduğuna dair kuşkuya düşülür. Zaman üzerine tartışıldığında, dört temel soru üzerinde durulmaktadır. Bunlardan ilki öznellik ve nesnellik ile ilişkiliyken, ikincisi mutlak ve ilişkisel kavramlarıyla ilişkilidir. Üçüncüsü mutlak mı ya da göreceli mi olduğu sorularına yanıt ararken, dördüncüsü ise kipli mi kipsiz mi olduğunu araştırır (Oktav, Taslaman, 2017, 720).

Kant'a göre zaman ve mekân, a priori, bir diğer ifadeyle her türlü deney öncesi bir sentezin temsilcileridir. Zaman bir tür doğuştan gelen deneyimden başkası değildir. İnsan doğasının değişmez, mutlak bir parçasıdır (Elias, 2000, 30).

20. Yüzyıl'ın başına kadar zaman kavramı üç ayrı dönemde ele alınabilir. Bunlar; Aristo fiziği, Newton fiziği ve Einstein fiziği dönemine ait düşünceleridir. Bu dönemde ortaya çıkan ana soru zamanın mı harekete, hareketin mi zamana bağlı olup olmadığıdır.

Aristoteles, zaman kavramını "an" olarak icra ederken vurgulamak istediği iki an arasında meydana gelen harekettir ve ancak bu şekilde ölçülebilir. Hareketin zamanla

ardışık olduğu ve ontolojik açıdan ele alındığında harekete bağlı olan nesnenin yoksunluğunda zamanın da var olamayacağını ileri sürmüştür. Burada esas vurgulanmak istenen zaman için gerekli olan tek şeyin hareket olduğudur (Oktav, Taslaman, 2017, 721). Aristotales (2018, 172)'e göre; "Hareketin bir nicelik olması, uzayın bir nicelik olmasından ötürüdür ve zamanın bir nicelik olması da bir nicelik olmasından ötürüdür". Bu cümleden anlaşıldığı üzere hareketin var olması için bir uzaya, zamanın var olması için hareket gereksinimi vardır. Hareket yoksa zaman da yoktur. Eğer zaman yoksa öncesi ve sonrası da var olamaz.

Augustinus (2010, 372)'a göre zaman yoksa, "o sırada" diye bir şey de yoktur. İtiraflar kitabında sıklıkla zaman söylemlerine yer veren düşünür zamanın ne olduğu sorusunu sıkça sorgulamıştır ve şu ifadelerle dile getirmiştir:

> "Ama gayet açık ve seçik olarak anladığım bir şey varsa, o da gelecek ve geçmiş zamanın olmadığı. Bu yüzden zaman geçmiş, şimdi ve gelecek diye üçe ayrılır demek aslında pek de doğru değil. Belki şöyle demek daha doğru, zaman üçe ayrılır, geçmişte yaşananların şimdiki zamanı, şimdi yaşananların şimdisi ve gelecekte yaşanacakların şimdi ki zamanı." (Augustinus, 2010, 381).

Augustinus, hareket olmasa da zamanın olabileceğini ileri sürer. Zaman, zihinde ölçülür ve harekete bağlı değildir. Şimdiki zamanla geçmişi hatırlarız, ya da geleceği kurarız. Hareket ile hareketin zihindeki ölçüsü olan zaman, birbirinden ayrı varlıklardır. Dolayısıyla bu bize öznel zaman kavramına bağlar.

İkinci dönem düşüncesinde hareket zamana bağlıdır. Newton fiziği görüşüne göre zaman her türlü eylemden ve varlıklardan bağımsız olarak kendi varlığını sürdürebilen bir varlıktır. Dolayısıyla Aristotales'in önermesini reddettiği gibi, özne-zaman anlayışının savunucusu Augustinus'un görüşünü de reddeder. Gassendi'ye göre mekânın varlığı düşünceden bağımsız olabiliyorsa, zamanda bağımsız olmalıdır (Fisher, 2005, 215'den akt. Oktav ve Taslaman, 2017, 722).

Bu yaygın görüşün karşısında yer alan ilişkisel zaman kavramının ateşli savunucularından Leibniz (2010, 68), zamanı iki olay arasındaki zamana bağlı ilişki, uzayı ise iki olay arasındaki mekâna bağlı ilişki olarak tanımlamıştır. Bu önerme sonucunda zaman, Newton'un savunduğu gibi mutlak olamaz.

Bu zamana kadar anlatılan zaman teorilerinde ortak tek bir kanı vardır: "Zamanın herkes için aynı olduğu". Ancak tüm bu kuralları yerle bir eden ve teorilerin üstüne adeta yumruk gibi inen bir düşünce ortaya çıkmıştır: "Zaman herkes için aynı değildir!". Sözleriyle bir devrim yaratan Einstein, izafiyet teorisini günden günde

geliştirmiş ve araştırmaları sonucunda bir kanıya varmıştır: "Zaman görecelidir." Zaman "izafi" dir, kişiye göre yavaşlar ya da hızlanır. Zaman kavramı yerini, "Uzay Zamanı"na bırakmıştır.

Zamanla ilgili dördüncü önerme ve bir diğer sarsıcı argüman McTaggrat'tan gelir. "Zaman'ın Gerçekdışılığı" adlı çalışması uzun yıllar sonra zaman felsefesinin mihenk taşlarından biri olacaktır. Zamanın yapısal olarak iki ihtimali olabileceğini savunan McTaggrat (1908, 458-460)'a göre ilk ihtimal zamanın geçmişte, şimdide ve gelecekte olabildiği dolayısıyla üç bölümde ve kipli olduğudur. İkinci ihtimal ise zamandaki herhangi bir olayın öncelik sonralık ilişkisine göre yaşandığıdır. Bunlara sırasıyla zamanın A ve B serileri ismini vermiştir.

Zaman kavramına sosyolojik açıdan yaklaşan Norbert Elias, zamanın "var olan bir şey" olmadığını, onun bizim toplumsal, tarihsel bir eserimiz olduğunu söylemektedir. Elias, esas olarak, insanların zaman belirlemede "niçin ve hangi amaçlarla" ihtiyaç duyduğu sorularını sormaktadır. Zaman, insan topluluklarının, iki ya da daha fazla olay akışı sırasında bağlantı kurmasınına ve olaylar içerisinde karşılaştırma yapabilmesine olanak tanımaktadır. Elias (2000, 277), zamanı belki de "yapıyla" ilgili ve "deneyimle ilgili" olarak ikiye ayrılması gerektiğini dile getirmiştir. Burada vurgulanmak istenen zamanın fiziksel yapısı ile deneyimle olan ilişkisidir.

Elias aynı zamanda, zaman ile mekân ilişkisine değinerek onların sosyal eylemlerin ve kurumların belirli tipleri temsil eden kavramsal semboller olduğunu ifade etmiştir. "Mekândaki" her değişim ve dönüşüm, "zamandaki" bir dönüşüm ve değişimdir, ya da tam tersidir (Elias, 2000, 335). Öte yandan, "fiziksel zamanın", "sosyal zamanın" matrisinden çıkıp, kendi yolunda gelişmesini ve bu durum karşısında "sosyal zaman" teorilerinin bilimsel teorilerin konusu olmaktan çıkmasından bahsetmiştir. Ona göre "zaman" sosyal bir olgu olarak ele alındığında, "toplum", "kültür" gibi sosyal olgularla ilintilidir (Elias, 2000, 392).

Elias'ın "sosyal zaman" ifadesi Lefevbre'nin "boş zaman mekânları" ile örtüşmektedir. Lefevbre "Mekânın Üretimi" nde mekân temsili olarak boş zaman mekânları örneğine müzeler ve sanat galerilerini vermiştir. Bu kavramlar altında sergileme tasarımında zaman kavramını incelemek yerinde olacaktır.

4.2.2. Sergileme Tasarımında Zamansal Algının Türleri

Sergileme tasarımında deneyimin gerçekleşmesi için zaman, zincirin ilk halkasını oluşturmaktadır. Mekân ve görsel algıyla bütünleşik yapıda olan zaman, sergi veya müze ziyaretinde nesneleri ve mekânı algılamada ihtiyacımız olan süreye referans etmektedir. Bu süre anlık olabileceği gibi, ayları hatta yılları bulan süreleri kapsayabilir. Sergileme tasarımında zamanı ikiye ayıracak olursak, ilki; anlık algılama (ziyaretçi ile eserin karşılaşma anı ve algının başlaması), ikincisi ise; süreye bağlı (kalıcı/geçici) algılamadır.

4.2.2.1. Anlık Algılama

Ziyaretçilerin müze ve sergilerde geçirecekleri zamanı verimli kullanmaları onların doğru yönlendirilmesi ve serginin doğru planlanmasıyla mümkün olabilmektedir. Planlamanın doğru yapılabilmesi için serginin süreli mi süresiz mi, gün içerisinde kaç saat açık kalacağı, görsel-işitsel eserleri incelerken ne kadar zaman harcanmalı gibi zamansal soruların yanıtı ardından, mekânsal oryantasyon yardımıyla eserler ve veriler görsel algılama çözümlemeleri ile birlikte sunulmalıdır. Tüm bunlar planlama yöntemleri dahilinde yapılmalıdır. Öte yandan bienaller, trienaller gibi büyük çaplı ve farklı mekânlara yayılmış sergiler küçük ölçeklilere nazaran gerek mekânsal gerek zamansal açıdan daha fazla mesai isteyebilmektedir. Bu türden sergilerde ziyaretçiler farklı sergi duraklarını, farklı zaman periyotları dahilinde ziyaret edebilmektedir.

Zamanın mekânla bütünleştiği diğer nokta ise eser-mekân konumlandırmasına bağlı akıştır. Girişe yakın konumlandırılmış bir eser genellikle serginin en sonunda dikkat çekebilmektedir; ya da koridora yerleştirilmiş bir eserin incelenmesinden harcanan zaman ile geniş bir alana yerleştirilmiş bir eserin incelenmesindeki zamansal süre birbirinden farklı olabilmektedir. Koridorlar en nihayetinde bir geçiş mekânıdır ve burada harcanan zaman geniş alanlardakinden daha az olabilmektedir. Başka önemli bir nokta ise zaman ile renk arasındaki bağdır. Açık renkli bir duvarın önüne konumlandırılmış bir eser, koyu renkli bir duvarın önüne yerleştirilmiş bir eserden daha fazla dikkat çekebilir ve incelenirken daha fazla zaman harcanabilir. Bunun ziyaretçilerdeki etkisi, görsel algı ve psikoloji arasındaki bağıntıdır. Açık renkler ziyaretçilerde çekim yaratabilirken, koyu renkler kaotik bir etkiye yol açabilmektedir. Elbette bütün bunlar çoğunluğun algı davranışlarını temsil etse de kesin bir yargıya varılamamaktadır. Öznellik faktörü haricinde serginin içeriği ve

tasarımı, küratöryel ve tasarımsal çözümlemelerin bilinçli bir şekilde yapılmasıyla daha genel veriler elde edilebilir.

Bunlara ek olarak zaman, mekân ve görsel algı üçlemesinin uygulanabilirliğinde çok önemli bir faktör vardır ki o da ziyaretçi profilidir. Sergiyi ziyaret edenlerin nasıl bir kitle olduğu, ne amaçla geldiği, ne kadar sıklıkla ziyaretlerde bulunduğu, kiminle/kimlerle birlikte geldiği zamanla direkt ilişki içindedir. Dolayısıyla zaman analizi ve planlamasında olası zorluklar şunlar olabilir:

-Eserleri incelerken ne kadar sürede *Epiphany Deneyimi* (idrak etme/ah-ha anı) yaşayacakları öngörülemez. Saniyeler içerisinde Epiphany deneyleri mümkündür, ancak ziyaretçilerin hepsi buna sahip olmayabilir. George Hein, konuyla ilgili "Derin bir içgörü anı, daha uzun hazırlık dönemlerine kadar izlenebilir" ifadesini kullanmıştır (Hein, 1998).

- Ziyaretçilerin sergi ziyaretinde deneyimli/deneyimsiz oldukları bilinemez.

- Konsantre olup/olmadıkları ya da ne kadar sürede olup, dikkatin ne kadar sürede dağılacağı hesaplanamaz.

Çoğu zaman bu tip zorlukları kolay atlatmak için, alana hakim sergi rehberleri sergilere eşlik etmektedir.

Pek çok sergi planlamacısı, "ilk ziyaretçiler bunu yapacak, sonra şunu yapacaklar" ifadeleri doğrultusunda sergileri planlamaktadır. Ziyaretçilerin sergi öğelerini amaçlanan sırayla takip edeceklerini ve serginin mesajlarını anlamak için gereken zamanı harcayacaklarını varsaymaktadırlar. Ancak sonuçlara bakıldığında, izleme ve zamanlama verileri, ziyaretçilerin gitmek istedikleri yere gittiklerini göstermektedir ve ziyarette genellikle tahmin edilenden çok daha az zaman harcamaktadırlar. Elbette zamana bağlı algı süresi mekânın büyüklüğü ve gösterilen nesnelerin yoğunluğu ile ilişkilidir.

Ziyaretçi çalışmaları altında müze, zaman ve dikkat konularında birçok çalışma yapılmıştır. Ziyaretçi çalışmalarında zaman kullanımını ölçmenin en sağlıklı iki yöntemi vardır. İlki, rastgele seçilen ziyaretçilerin giriş çıkış sürelerinin kayıt altından tutmak ve eserler önündeki harcanan süreleri tespit etmektir. "Diligent Visitors (DV-Bilinçli Ziyaretçi)" olarak adlandırılan yöntemde DV endeksi, eserlerin yarısından fazlasında duran ziyaretçilerin yüzdesi hesaplanarak elde edilir. Ziyaretçilerin yüzdesi, bir serginin ne kadar kapsamlı kullanıldığının bir

göstergesidir. DV endeksi değeri ne kadar yüksek olursa, serginin o kadar verimli tasarlandığı sonucuna ulaşılır. İkinci yöntem ise "SRI (Sweep-Rate Index)" olarak adlandırılan *Tarama Hızı Endeksi*'dir. Her sergi için harcanan ortalama toplam süre, serginin kare birimlerine bölünmüştür. SRI, dakikada bir fit kare şeklindedir ve farklı mekânsal boyutlardaki sergilerle karşılaştırma olanağı sunar. Bu, sergi alanında dolaşım yapan ziyaretçinin zaman başına bulunduğu alan miktarını temsil etmektedir. SRI verisinin düşük olması sergide az zaman harcandığını, yüksek çıkması ise çok zaman harcandığını gösterir (Serrell, 1996, 116).

Sergileme tasarımında grafiklerin ve bilgilerin mesajı açık, hızlı ve kolay erişilebilir sağlaması sergide harcanacak zamanın belirlenmesinde önemli rol oynamaktadır. Eğer işlemeyen bir uygulama varsa ya da ziyaretçilerin dikkatinden kaçan ya da çok zaman harcanan bir tasarım yapılmışsa analiz yöntemleriyle çıkarımlar yapılarak, doğru stratejilerle sergiler tasarlanmalıdır. Ziyaretçilerin daha yavaş hareket etmeleri ya da eser önünde daha uzun süre harcamaları için sergileme tasarımlarında değişiklikler yapılabilir. Sergileme tasarımında zaman algısının ikinci aşamasını sürekli sergiler (kalıcı) ve süreli sergiler (geçici) olarak iki kategoriye ayırmak mümkündür.

4.2.2.2. Sürekli Sergiler

Kalıcı olarak da adlandırılan sürekli sergiler, zaman kısıtlaması olmadan galeri veya müzelerde faaliyet gösteren sergi türüdür. Erbay (2011, 75) 'a göre sürekli sergilerin en az üç en fazla on yıl açık olması önerilmektedir. Ziyaretçiler açısından değerlendirildiğinde, özellikle şehir dışından ya da ülke dışından gelenler için süre kısıtlaması olmaması sergiyi değerli kılmaktadır. Sürekli sergileme müzenin tipi, koleksiyonları ve amacını belirler. Ancak müzelerin daimi koleksiyonları süre kavramından muaftır. Koleksiyonların genişlemesi ödünç alınan eserler ya da bağışlanan eserler yardımıyla mümkün hale gelmektedir.

Bazı sergiler başta geçici olarak planlanmış daha sonraları kalıcı sergiye ardından da müzeye dönüşmüşlerdir. Bunların en yaratıcı örneklerinin başında Almanya'nın Dresden kentinde yer alan Hijyen Müzesi gelmektedir. İlk olarak, 1911 yılında geçici sergi kapsamında, ikinci ve üçüncü sergiler ise 17 Mayıs - 12 Ekim 1930 ve 6 Mayıs - 20 Ekim 1931 tarihleri arasında, II. Uluslararası Hijyen Fuarı adıyla açılmıştır. Sergi daha sonraları ileriye dönük olarak planlanması muhafazakâr çevreler

tarafından güçlü eleştirilere maruz bırakılmıştır.

Sergi'nin amacı, halkı sağlık konusunda bilinçlendirmek için teşvik etmektir. Alman sanayici Dr. Karl August Lingner, en iyi teşviğin büyüleyici bir çalışma alanı olan sergileme tasarımı olduğunu savunmuştur. Sergi, Alman hükümetinin, sigorta şirketlerinin ve sanayinin destekleri ile kurulmuştur. Genişletilmiş fuar ve müzenin konsepti, 1911 Uluslararası Hijyen Sergisi'nin yaratıcısı ve organizatörü Lingner'in mirasını yansıtacak şekilde tasarlanmıştır. Lingner aracılığıyla ilk kez, kapsamlı bir hijyen fikri kamuya açılmıştır. 1911 yılındaki sergi kapandıktan sonra, Lingner, Dresden'deki Neustadt'ta bir binada çok sayıda nesne saklanmış, böylece Alman Hijyen Müzesi'nin temel koleksiyonu oluşturulmuştur. Lingner'in ölümünden kısa bir süre sonra, Dresden şehri, 1930 yılındaki ikinci Uluslararası Hijyen Sergisi ile açılışı aynı güne ve aya denk gelecek bir hijyen müzesinin inşasını planlamıştır (German Hygiene Museum, 1930).

Müzenin ikonikleşen sembolü olan göz simgesini Franz von Stuck ilk olarak 1911 tarihindeki serginin afişi için tasarlamıştır. Daha sonraları Willi Petzold tarafından modernize edilerek müzenin sürekliliğinin bir sembolü olmuştur. Günümüzde halen daha müzenin logosu ve kurumsal kimlik öğesi olarak kullanılmaktadır.

Sergi hazırlık aşamasında sağlık sektörü ve ekonomi arasında karşılıklı olumlu etkiler oluşmuş, tasarımcılar ile bilim adamları işbirliğine söz vermişlerdir. Serginin bilim komitesinden biri olan Karl Süpfle, sergi için aşağıdaki ifadelerde bulunmuştur:

> "Sergi, her bireyin bilgi ve vicdanını ele alıyor; Her bireyin kendi sağlığını korumak ve geliştirmek için ne yapması gerektiğini bilmesi, aynı zamanda halkın ortak iyiliğini ve gelecek nesillerin sağlığına hizmet etmektir. [...] halkımızın tüm katmanları birbirine bağlı ve karşılıklı anlayış ve yardım, ortak duygu, düşünme ve çalışma içinde olmalıdır." (German Hygiene Museum, 1930).

Müze sergilemesinde bugünün bakış açısından değerlendirildiğinde dikkate değer görünen bazı noktaları vardır: Örneğin, ziyaretçiler vücut anatomisini, hijyen bilincini, hastalıklar ve buna bağlı olarak iklim ve hava durumu ile ilgili temel kavramları tanıma imkanı bulmuşlardır. Tavandan sarkıtılan bir elin üzerinde; "Çalışırken eller kirlenir, her işten sonra ellerinizi yıkayın!" ifadesi serifsiz yazı tipiyle vurguyu ön plana çıkaracak şekilde yazılmıştır. Hemen arkasındaki panelde duş ve yıkanma ile ilgili fotografik bilgilendirme panoları yan yana dizilerek asılmıştır. Başka bir odada ise haşerelerin insan sağlığı üzerindeki olumsuzlukları

hakkında hakkında bilgilendirme yapılmaktadır. “Schädlingsbekämpfung (Haşere Kontrolü)” başlığının altında yer alan panolarda tasarım çözümlemesi görsel+metin şeklinde dizilmiştir. Görsellerde illüstrasyon çizimleriyle haşerelere karşı alınılması gereken tedbirler yer alırken, hemen yanlarında yer alan bilgi panolarında “Sinekleri öldür, yoksa onlar seni öldürür!”, “Sivrisinek sağlığımız için bir veba tehlikesi!” sloganları yazılmıştır.



Şekil 65: 1930 Dresden Hijyen Sergisi.

Dhmd/1930 Dresden Hygenie Ausstellung

Sergi de diğer önemli bir ayrıntı ise ilk defa “Şeffaf (Cam) Kadın” olarak adlandırılan temsili kadın bedeninin ayrıntılarını halka tanıtılmasıdır. Modellemeler ve illüstrasyonlarla, kadın vücudunun yapısını ve işlevleri yakından incelenmesine olanak sağlamış, arkadaki panolarda cinsel sağlık gibi konular hakkında kadınları bilgilendirilmesi amaçlanmıştır. Ayrıca hijyen eğitimcileri, iki ve üç boyutlu görüntüler, film, radyo, konferanslar ve kişisel turlar ile halkı eğlendirmek ve eğitmek arasında bir denge bulmaya çalışmışlardır.



Şekil 66: Cam Kadın Detay.

Ceren Çalışkan Arşivi.

Sergi 359.000 metrekarelik bir alana sahiptir ve üç ana gruba ayrılmıştır. İlk bölüm ana sergiyi oluşturan günümüzdeki Hijyen Müzesi'dir. İkinci bölüm uluslararası katılımcıların pavyonlarından oluşan hijyen sergisidir. Üçüncü bölüm ise sanayi fuarıdır. Uluslararası katılımcıların arasında Arjantin, Şili, Danimarka, Danzig, Büyük Britanya, Japonya, Yugoslavya, Litvanya, Meksika, Hollanda, Norveç, Avusturya, Romanya, İsviçre, Çekoslovakya, Türkiye, Sovyet Sosyalist Cumhuriyetleri Birliği ve Amerika Birleşik Devletleri yer almaktadır. Maliyetin yüksek olması nedeniyle, bütün devletler ortak bir binada toplanmışlardır. Uluslararası katılımcılardan SSCB'nin sergileme tasarımı oldukça ilgi çekicidir. Tasarımını El Lissitzky'nin üstlendiği Rus pavyonunun teması ülkelerindeki sağlık ve hijyen durumunu paylaşmaktır.

Çarlık Rusya'sında, şehirlerin altyapısı son derece kötü bir durumdadır. İşçi sınıfın popülasyonunun olduğu yerlerde banyo ve tuvaletler en ilkel durumda inşa edilmişken, burjuvazi mahallelerinde de su borusu, kanalizasyon gibi alt yapılar daha uygun koşullarda faaliyet göstermektedir. Ekim Devrimi'nin yarattığı yeni ekonomik koşulların etkisi sonucunda, yaşamın eski haline dönülmesi ve değerli olanların geri kazanılması koşullarını temel almıştır (German Hygiene Museum, 1930). Sergileme elemanlarında SSCB'den sonra kentlerdeki alt yapıların gelişmesi, hijyen ve sağlık koşullarının iyileştirildiğini gösteren şemalara yer verilmiştir. Ayrıca işçi konutlarındaki düzenleme ve toplumsal hizmetin artışı yine üzerinde durulan konulardandır.

Tasarım çözümlemelerinde yine SSCB'nin katı, kendinden emin güçlü tipografisinden, fotokolaj tekniğinden, geometrik figürlerden ve kullanıcılarla etkileşimli panolarından yararlanılmıştır. Dönen bir konstrüksiyon üzerinde fotoğraflar ve metinler yer almaktadır, ziyaretçiler yapıyı döndürdükçe farklı kategoride bilgilerin yer aldığı panellerin rahatlıkla inceleyip okuyabilmektedir. Yine hareketli bir panelde SSCB'nin Ekim Devrimi ile ticaret kongresi bahsedilmiş, bilgiler ve istatistikler adeta bir makina formunda izleyicilerle buluşmuştur. Ayrıca panellerde 1879-1985 ve 1924-1925 yıllarına ait gençlik çalışanlarının soruşturma sonuçları temelinde SSCB nüfusunun fiziksel gelişimine ilişkin karşılaştırmalı veriler yer almaktadır. 1911-1913 ve 1921-1928 yıllarında ise SSCB'deki en önemli akut bulaşıcı hastalıkların istatistikleri verilmiştir (German Hygiene Museum, 1930).



Şekil 67: Hijyen Sergisi Rus Pavyonu.

Dhmd/1930 Dresden Hygenie Ausstellung

Sanayi fuarında ise çeşitli salonlarda, ticari katılımcılar kişisel bakım, hijyen eğitimi, çocuk ihtiyaçları, gıda, giyim, konut, spor, mesleki ve endüstriyel hijyen alanlarında ürünler sergilemişlerdir. Dresden'in istatistiksel faaliyet raporuna göre, 1930'da üç milyon ziyaretçisi ile çok başarılı bir sergi olmuştur. Hijyen Müzesi'nin kapıları halen ziyaretçilere açıktır. Eskinin fotoğraf ve illüstratif anlatımlarının yerini teknolojik tasarımlara ve modellemelere bırakmıştır.



Şekil 68: Hijyen Müzesi 2020 Yılı Görünümü.

Ceren Çalışkan Arşivi.

4.2.2.3. Süreli Sergiler

Geçici olarak da adlandırılan süreli sergiler zaman kısıtlamasına tabi tutulan genellikle birkaç hafta ile ayı kapsayan sergileme türüdür. Genellikle bir içerik ve tema altında oluşturulduklarından süreli sergilere göre daha güncel, daha yaratıcı ve esnek tasarlanmaktadır. Yeni tasarım metotlarının uygulandığı, ürünlerin, sergi tasarımıyla birlikte kompoze edilerek hazırlandığı sergileme tasarımlarında amaç izleyicileri bilgilendirmenin yanı sıra hoşça vakit geçirmelerini de sağlamaktır.

Müzeler bünyelerinde süresiz sergilemelere ek olarak süreli sergilere de ev sahipliği yapmaktadır. Pera Müzesi, Sakıp Sabancı Müzesi, Victoria & Albert Müzesi, Dresden Hijyen Müzesi süreli sergilere ev sahipliği yapan müzeler arasındadır. Türkiye'de ise Sakıp Sabancı Müzesi, Pera Müzesi gibi müzeler daimi koleksiyonlarına ek olarak geçici sergiler açmaktadır. Pera Müzesi ilk iki katını "Oryantalist Resim, Anadolu Ağırlık ve Ölçüleri, Kütahya Çini ve Seramikleri, Fotoğraf, Osman Hamdi Bey" koleksiyonlarının daimi sergilerine yer verirken, diğer katlarını süreli sergiler için ayırmıştır.

Dresden Hijyen Müzesi'nin kalıcı koleksiyonlarına ek olarak açılan geçici sergilerin tasarımlarında daha yenilikçi tasarım uygulamaları denenmektedir. "Of Plants and People (İnsanlar ve Bitkiler)" adlı sergi içeriğini bitkiler ve insandan alır. Sergi, bitki dünyasının insanlar için hayati olmasının yanı sıra, aynı zamanda saf çeşitliliği ve güzelliğini de göstermektedir. Farklı birki türlerini yakından tanımamıza olanak veren serginin tasarımı çiçeklerin ve bitkilerin köklerinden, yapraklarından ve çiçeklerinden ilham alarak tasarlanmıştır. Bitki türlerini tanıtılırken, bazı bölümlerde hazırlanan fotoğraflar, ses kayıtları, videolar ve animasyonlarla bitkilerin üretim süreçleri ve kökenleri hakkında da tarihi bilgiler verilmektedir. Serginin tasarımında yine bitkilerden referans alınarak yeşil renginin tonları kullanılmıştır.



Şekil 69: "Of Plants and People" Sergisi.

Ceren Çalışkan Arşivi.

Pera Müzesi'nin süreli sergilerinden biri olan "İstanbul'da Deniz Sefası - Deniz Hamamından Plaja Nostalji" İstanbul kent tarihinin sosyokültürel yapısına plaj kavramı üzerinden değinmektedir. 1870'lerden 20. Yüzyılın ortalarına uzanan süreçte, deniz hamamından plaja geçişinin hikayesini anlatmaktadır. Küratörlüğünü Zafer Toprak'ın üstlendiği, tasarımını ve mimarlığını ise Pattu'nun yaptığı sergide 60'lı yılların nostaljik görüntüleri deniz temasıyla birlikte harmanlanmıştır. Fotoğraf,

dergi, karikatür, eşya ve kitap gibi nesnelerin yer aldığı sergi ziyaretçilere hem nostalji yaşatırken kent halkının sayfiye alanlardaki alışkanlıklarının değişimini aktarır (Peramuzesi, [30.04.2020]). Mimari öğelerden ahşap çıtalar sayfiye mekânlarına çağrışım yaparken, hemen aşağısında yer alan sergiyi boydan boya takip eden kum düzenekleri ziyaretçilere deniz kenarında yürüyor hissi vermektedir. Yine sergide kullanılan üç ana renkten lacivert, denize referans ederken, sarı ve nar çiçeği yaz aylarındaki canlılığı yansıtmaktadır. Sergide video ve fotoğraf slaytları ziyaretçileri nostaljik bir yolculuğa çıkarmaktadır.



Şekil 70: İstanbul'da Deniz Sefası.

Pattu/İstanbul'da Deniz Sefası

4.3. Sergileme Tasarımında Mekânsal Algı

Sergileme tasarımında mekânın algılanması sürecinde mekân ve ziyaretçi arasında çok yönlü bir ilişki vardır. Mekânı algılama; mekânın fiziksel özelliklerinin, algılayan kişinin deneyimleriyle birlikte okunmasıdır (Gezer, 2007, 33). Çünkü mekân, algılamalar üzerine kuruludur ve deneyimler doğrultusunda çözümlenebilir.

4.3.1. Mekân

Mekân tanımlamalarının her disiplin için ayrı bir yere ve öneme sahip olduğu düşünüldüğünde, ne denli karmaşık ve işin içinden çıkılması zor bir kavram olduğu anlaşılmaktadır. Mekân odaklı sergileri incelemeden önce mekân kavramın tanımlamalarını incelememiz gerekir. Mekânın belirlenmiş bir tanımı yahut sınırları olmamasından ötürü birçok alana konu olmuş ve geçmişten günümüze dayanan bir problem haline dönüşmüştür. Felsefe tarihi incelendiğinde Simplikus, Arkütas, Platon, Aristoteles, Descartes, Kant, Newton, Locke, Leibniz, Nietzsche, Lefebvre gibi filozof, sosyolog ve bilim adamlarının mekânla ilgili farklı yorumları olmuştur.

Felsefe sözlüğü'nde "Var olanların içinde yer aldığı, tüm sınırlı büyüklükleri içine alan uçsuz bucaksız büyüklük; boşluk, hiçlik durumu; sınırsız ortam" olarak tanımlanan mekân, "varlık; oluş; sınırsızlık ve süreklilik; belli bir şekle girmek vb" anlamlara gelen ve "herhangi bir varlığın şu veya bu şekilde bir yerde var olması" anlamına gelen kevn (kefvav-nun) kökünden türemiştir. Dolayısıyla mekân, bir bakıma, varlığın herhangi bir formda var olduğu yerdir (Cevizci, 1997, 583).

Ahmet Cevizci mekân konusunu üç temel yaklaşımla ele almıştır:

1- Mekân kap ya da hazne görevindedir ve içine bir şeyler yerleştirilinceye kadar boş olarak varolur.

2- Bağıntısal mekândır. Mekân yalnızca, birlikte var olan şeyler arasındaki, dışsal bir bağıntı olduğunu söyler. Buna göre, mekân, aralarında hiçbir şey olmadığı zaman, varolanlar arasındaki şeydir. Şeyler var olduğu zaman, mekân da onlar arasında var olur, fakat şeyler var olmadığı zaman, aralarındaki mekândan da söz edilemez.

3- Mekânın kap ve bağıntısal görüşünü sentezleyerek çok yönlü mekân olarak adlandırmaktadır (Cevizci, 1997, 583).

Mekân kavramı hem varlık hem de boşluk sorunu olarak ele alınmıştır. Antik Yunan dönemlerinde mekân kavramı incelendiğinde Simplikus ve Arkütas'ın söylemlerini incelemek yararlı olacaktır.

Simplikus, her cismin bir yer kaplamakta olduğunu ve bu yer olmadan da cisimlerin var olamayacağını iletmektedir. Simplikus Arkütas'ın görüşlerini aktarmıştır;

> "Şey' belli bir yere taşındığında, o 'şey'in hareket ettiği ya da taşındığı mekân var olmalı. Bu tüm varlıkların ilki olma durumudur. Bir diğer deyişle mekânın 'şeylerin' ilki olduğu açıktır. 'Şeylerin' var olması için önce mekânın var olması gerekir. Çünkü varolan 'her şey' mekândadır ve mekânsız var olamaz." (Jammer, 1954, 8).

Bu açıklamalara göre Arkütas'ın ifadesinde mekân her şeyi kapsar fakat kapsanmaz. Sonsuz boşluk tarafından sınırlanan bir atmosferdir.

John Locke mekân kavramını dokunma ve görme duyusu aracılığıyla algıladığımızı söylerken emirist bir mekân görüşü ortaya atmıştır. Descartes ise Locke'a karşı bir görüşle mekânı kaplayan nesnelerle mekânın bir bütün olduğunu ve ayrılamayacağını öne sürmüştür. Mekân maddi tözden ya da maddeden başka bir şey değildir. Newton'ın mekân tanımı mutlak kavramı üzerine şekillenir. Mutlak mekân kendi varoluşu içinde herhangi bir etkene bağlı kalmaksızın hareketsiz kalan bir yapıdır, boş bir çerçevedir. Leibniz Newton'un tam karşısında durarak mekânın hiçbir şekilde gerçekte var olmayan mantıksal bir yapım olarak görmektedir. Dolayısıyla gerçek bir mekâna ihtiyaç yoktur (Cevizci, 1997, 584).

Aristotales 'e göre mekân, tüm yön ve özellikleri içeren yerlerden oluşan dinamik bir alandır. Mekân hissedilir olguları adlandırmayı ve sınıflandırmayı sağlamaktadır fakat statüler belirliğini korumaktadır (Demirkaya, 1999, 4).

Descartes'a göre boş mekân yoktur. Mekân maddeyle bütüncül bir hale gelmiştir ve içerisinde var olan maddeden ayrılamaz. Kant ise, insan zihninin ya da algılarımızın zorunlu bir a priori (önsel) formu olduğundan bahseder. Bunun anlamı ise hissedilir olguları yerleştirmenin bir biçimi olarak adlandırılmıştır. Özne'nin bilinci'nin "A Priori" sine içsel ve ideal dolayısıyla aşkın ve kendi içinde kavranılmaz yapısına bağlıdır. Kant'a göre mekân, maddeden farklı ve ondan bağımsızdır, deney dışı seziştir, dış uyumun biçimidir (Yıldız, Alaeddinoğlu, Demirkaya, 1999, 4-5). Burada dikkat çekilen bir ifade de Nietzsche'den gelir: "Nerede mekân varsa, orada varlık vardır." (Nietzsche, 1935, 315-316'dan akt. Lefebvre, 2014, 53). Varlık ve mekân ayrılmaz bir bütündür. Buradan yola çıkarak bir nesnenin kendini dışa vurması için

bir mekâna ihtiyaç duyduğunu rahatça söylemek mümkündür. Teşhiri meşru kılan aracı ise sergileme tasarımıdır.

Lefevbre'nin görüşü sergileme tasarımı bağlamında tez adına önemli bir yer tutar. Lefevbre, "Mekânın Üretimi" kavramı üzerine çeşitli ifadelerde bulunmuş ve mekânı "Algılanan, tasarlanan ve yaşanan" olarak üç farklı derinlik düzeyinde incelemiştir. En nihayetinde sergileme tasarımları da kent içerisinde üretilmiş bir mekânda konumlandırılmaktadır ve ürün-üretici-izleyici üçlüsü de algı, tasarım ve yaşanmışlık kavramları ile yakinen bir bağ kurar.

Üretim kavramına Marx üzerinden değinen Lefebvre (2014, 47-48), üretilen mekânın deşifre edilebileceğini ve okunabilir olduğunu ifade etmiştir:

> "Eğer mekân bir ürünse, bilgi bu üretimi yeniden üretecek, onu sergileyecektir. İlgi ve "nesne", mekân içindeki şeylerin yerini bizzat mekânın üretimine kaydırır. Mekânın içine yerleşmiş kısmi ürünler, bir yanda şeyler ve diğer yanda mekân üzerine söylemler, bu üretici süreçler üzerinde bilgi ve tanıklıktan başka bir işe yaramazlar. Dolayısıyla önem taşıyan şey, herhangi bir şeyin mekânı değil, bütünsellik ya da toplanlık olan mekândır; ki bu da, bundan böyle, sadece analitik olarak incelenmekle kalmaz, teorik bilgi dolayısıyla (bu analitik niyete tabi olarak, sonsuz parçalanmalara ve bölünmelere yol açma riski taşır), teorik bilgi dolayısıyla ve bu bilgi içinde yaratılır. Teori, kavramların zincirlenişi içinde, çok güçlü bir anlamda, yaratıcı süreci, yeniden-üretir: Sadece dışarıdan (betimleyici olarak) değil, içerden; toptan olarak, dolayısıyla geçmişten güncele (ve tersi yönde) hiç durmadan geçer. Gerçekten de tarihsel olan ile sonuçları, "diyakronik" olan ve yerlerin etimolojisi, yani yerleri ve alanları dönüştürerek olup biten şey; bütün bunlar, mekânın içine dahil olur. Geçmiş, izlerini, yazıtlarını, zaman yazısını ardında bırakmıştır. Fakat bu mekân, her zaman, geçmişte olduğu gibi günümüzde de, mevcut bir mekândır; fiili ilişki ve bağlantılarıyla birlikte, güncel bir bütün olarak verilmiştir. Öyle ki, üretim ve ürün, ayrılabilir iki temsil olarak değil, ayrılmaz iki yan olarak kendini gösterir" (Lefebvre, 2014, 66).

Lefevbre (2014, 102)'ye göre; kesin bir şekilde, mekân üretilir. Üretilen mekânların doğası görünür olmasıdır. Lefevbre'nin üç momentli toplumsal mekânını [algılanan (mekânsal pratik) - tasarlanan (mekân temsili) - yaşanan (temsil mekânı)] anlamak için bedene gönderme yapılır. Çünkü Lefevbre, bu üç momentli mekânın ortasına "özne" yi yani bedeni koyar. Mekânın algılanması, mekânla daima iletişim içerisinde olan bireyin nezdinde gerçekleşir. Bedenin mekânla ilişkisi, ayna, göz, bakış ve imgeden oluşan bir sıralamadan oluşur (Aslanoğlu, 1998, 219). Sergileme tasarımında beden yani özne ziyaretçidir.

4.3.2. Sergileme Tasarımında Mekânın Dönüşümü

Sergileme tasarımındaki türlü değişimlere paralel olarak mekân da dönüşüme uğramıştır. Modernizm, sanatın geleneksel sınırlarına meydan okumuştur: Sergiler, yalnızca eserlerin kataloglandığı bir yer değil, sanatın yaşandığı bir ortam haline

gelmiştir (Dernie, 2006). Paris Salonları'ndan ayrılanlar ile başlayan kırılma, 50'lerdeki modernitenin patlak vermesi mekânın dönüşümünü zorunlu kılmış ve sonuç olarak ortaya çıkan "White Cube (Beyaz Küp)" minimalist tasarım estetiği, o zamandan beri sanatın tek odak noktası olarak bıraktığı alanın arka plana kayması niyetiyle arketipsel sanat galerisi ortamı haline gelmiştir (Dernie, 2006). Tüm bu gelişmeler içerisinde ise eserin ortamı olarak kullanılan 'mekân', galeri-eser ile sıradan ilişkisinin kabuğunu kırarak dışına çıkmaya başlamıştır. Enstelasyonun sahada aktif rol oynamasıyla izleyici-yapıt, yapıt-mekân, mekân-izleyici arasında iletişim kurulduğu yeni bir izleme pratiği ortaya çıkmıştır. 1958'de Yves Klein'ın "Boş" sergisi, 1960'da Arman'ın "Dolu" sergisi, 1967'de Kaprow'un "Alan" sergisi ve 1977'de Asher'ın "Karavan" sergisi galeri mekânının kavramsal sanatla birlikte bambaşka boyutlara varabileceğini açıkça göstermiştir. O'Doherty (2019, 9) bir modern sanat yapıtının anlamının ve değerinin belirlenmesinde nesnenin kendisi kadar mekânın da etkisini sorgulamaktadır. Tüm bu değişimler "nötr sergi mekânı" kavramının eridiğinin birer göstergesidir. Hatta burada Sandy Nairne bir kavram değişiminin altını çizer: "Galeri" sözcüğünü "Mekân" ile yer değiştirir. Bunun nedeni mekânın kurumsal ya da ticari bir ortamı çağrıştırmaması ve izleyiciyi önceden şartlamamasıdır (O'Doherty, 2019). Galeri mekânı, nesnenin "yer" i konumundan ayrılarak artık bir "gösterge"ye dönüşmüş hatta mecranın kendisi haline gelmiştir. Beyaz küp hem sanatçı ve toplum arasındaki aralığın bir sembolüdür ve aynı zamanda bağ kuran bir mekândır.

Postmodernizmle birlikte galeri mekânı "nötr" bir mekân olmaktan sıyrılmış ve "duvar" estetik ve ticari unsurların zaman zaman birbirleri yerine geçtiği bir çeper haline gelmiştir. Sanatın onu kapsayan bağlamı olmadan anlaşılıp anlaşılmaması tartışmaya açıktır. Nasıl enstelasyon izleyici ile yapıt arasındaki ortamları değiştirdiyse, video art mekânı bir kez daha dönüştürmüştür. Video temelli çalışmaların karanlık ortam ihtiyacından doğan "Black Box (Kara Kutu)" 2000'lerden sonra sanat galerilerinin bir parçası olarak yerini almıştır. Yapıt-mekân-ziyaretçi ilişkisi her sergi için farklı özellikler ve deneyimler göstermeye başlamıştır. Uzun bir süre galeri mekânı sanatı, sanat olmasına etki eden başlıca rollerden biriyken şimdilerde neyin aracı neyin eser olduğunun sınırları kalkmaya başlamıştır. Bir VR gözlük galeri mekânının ya da eserin yerine geçebililmektedir. Zaman, izleyici-yapıt-mekân üçlemesine eklemlenerek dönüştürmeye devam edecektir.

4.3.3. Sergileme Tasarımında Mekân Türleri

Sergileme tasarımında mekân türleri; Fiziksel, Siber, Melez, Gezici ve Pop-up mekân olarak beş temel formda incelenmiştir. Fiziksel mekân ve zihinsel mekân - tezde siber mekân olarak değinilmektedir - sergileme tasarımında tasarımın konumlandırılması ve yapılandırılmasında aktif rol oynayan iki ana mekân türüdür. Fiziksel mekân sergileme tasarımı ile bütünleşik bir yapıdadır. Mekânın içeriğindeki varoluşu mekândan bağımsız kılmak, onu var etmemek anlamına gelir. Siber mekân, mekânı bir ekran aracılığıyla aktarır. Melez mekân ise hem fiziksel hem siber mekânın özelliklerini taşımaktadır. Gezici mekânlar hareketlidir. Belirli süreliğine bir yerden bir yere aktarılır veya aynı anda bir çok yerde var olabilmektedir. Pop-up mekânlar, bir yerde beklenmedik ve aniden ortaya çıkarlar. Geçici mekân türlerinden olan pop-up mekânlar aynı zamanda gezici mekân özelliklerini de taşıyabilmektedir.
İster fiziksel mekânda var olsun ister zihinsel, sergileme tasarımı daima kendine bir aracı arar. Bunu da mekân sağlar. Dolayısıyla nesnenin kitleyle bağlantı kurması ve mesajını iletmesi için sergileme tasarımına, sergileme tasarımının da nesneyle kendisini görünür kılmak için mekâna ihtiyacı vardır.

4.3.3.1. Fiziksel Mekân

Fiziksel mekânı tanımlamak için öncelikle mekânın tözü açıklanmalıdır. Töz, TDK (2019) 'ya göre "isim olarak kök, felsefi anlamda ise 'değişenlerin özünde değişmeden kaldığı varsayılan idealist kavram, cevher" olarak geçmektedir. Fiziksel mekândaki tözün üstlendiği görev onu "mekân" yapan öğelerdir yani köküdür. Fiziksel mekânı oluşturan en temel köklerinden biri sınırlarıdır. Sergileme tasarımının oluşturulmasında tözden duvar, tavan, kolon gibi fiziksel ve yapısal öğelere referans verir. Mekân fiziksel özelliklerin yanında algısal özellikleri de içerisinde barındırır. Mimariyi, mimari mekânı ve içinde tasarlananları kavrayabilmek için, mekânı algılamak ve deneyimlemek gerekmektedir. Bu noktada Lefevbre'nin "Algılanan Mekân (Mekânsâl Pratik)" kavramı ile töz ilişkilendirilebilir. Görece nesnel olan mekân, insanların günlük yaşam pratiklerinin somut halidir. Sonuç olarak algılanan mekân, ampirik olarak görülebilir ve gözlemlenebilir.

Tasarlanmış yani mekân temsilleri ise planlamacıların, mimarların, tasarımcıların "parçalayan" ve "düzenleyen" teknokratların, yaşananı ve algılananı tasarlananla

özdeşleştirdiği mekândır. Entelektüel olarak oluşturulmuş göstergeler sistemine referans verir (Lefevbre, 2014, 68). Algıladığımız sınırlar bütününü içeren fiziksel mekânda ilk algılanan, mekânın kendisidir. Ardından ardıl olarak içeriğindeki bedeni ve nesneyi algılarız.

Sergileme tasarımının da göstergeler sistemine dahil olarak bilginin aktarılmasında kentle ve mekânla ilişkisi önemli rol oynamaktadır. Fiziksel mekânda kendine yer bulan sergileme tasarımı parçalı öğelerle bütünü oluşturarak ziyaretçiye aktarımda bulunur. Bu noktada Gestalt prensiplerine dayanan algısal örgütlenme mekân ve görsel algı ilişkisi önem teşkil etmektedir.

Fiziksel sergilerde öne çıkan öğeler somut uygulamalar ve görsellerdir. Buna örnek olarak 2018 yılında Litvanya Modern Sanatlar Müzesin'nde Litvanya'nın bağımsızlığının 100. Yıl dönümü için tasarlanan endüstri ürünleri sergisi incelenebilir. Hem grafik tasarımı hem de sergileme tasarımı açısından olabildiğince basit şekilde tasarlanmış serginin ana malzemeleri kontrplak, strafor, pleksi ve köpüktür. Portatif sergi elemanları alanının geneline dengeli bir şekilde dağılmış, her bölüm bir tasarım öğesini tarihsel sunumuyla birlikte sergilemektedir. Bilgilendirme panolarında üç renk kullanılmış, vitrin uygulamalarında köpük kaideler tercih edilmiştir. Sanal uygulamalardan yalnızca bir kaç bölümde küçük ekranlar yardımıyla videolar dönmektedir.



Şekil 71: Litvanya 100. Yıl Sergisi.

Ceren Çalışkan Arşivi.

4.3.3.2. Siber Mekân

Siber mekânı tanımlamadan önce sanal mekânı tanımlamak yerinde olacaktır. Sanal mekân ile siber mekân kavramları çoğu zaman birbirlerinin yerine kullanılıp karıştırılsa da temelde iki farklı kavramı içermektedir. Sanal kelimesi Türkçe'deki sanmak fiilinden gelmektedir. Sanmak, farz etmek olmayan bir şeyi varsaymaktır. Sanal mekân bir diğer adıyla zihinsel mekân kişinin zihinden kurduğu ya da birileri tarafından kurulan bir mekân örüntüsüdür. Aslında İngilizce karşılığı "Virtual Place" dir. "Place" burada "Yer" i temsil etmektedir. Siber mekânla karıştırıldığı nokta ikisinin de bilgisayar ortamı gibi bir arada olduğu durumlardır. Siber mekân'ın karşılığı olan "Cyberspace"te ise *place* değil *space* kelimesi vurgulanmaktadır. *Space*'in *Place*'den farkı bir yeri değil daha kapsamlı olan mekâna referans etmesidir. Bir çok tezde ve makalede özellikle sanal sergiler konusunu anlatırken sanal mekân kavramı kullanılmaktadır. Tezde sanal mekânı da kapsayan kullanıcı deneyimin aktif olduğu daha geniş bir kavrama referans eden "Siber Mekân" kavramı kullanılacaktır.

Sanal mekân kavramı biraz daha açılacak olursa rüyalardan, hayallerden, masallardan, romanlardan ya da bilgisayar oyunlarından örneklenerek anlatılabilir. Daha önce hiç deneyimlemediği bir ortamı rüyasında gören kişi sanal mekândadır. Örneğin; Harry Potter romanındaki "Hogwards" büyücülük okulundaki mekân her kişi göre farklıdır ve her yaratım farklı birer sanal mekândır. Kişi önceki deneyimlerinden yola çıkarak kendi zihninde bir kurmaca yaratır. Bilgisayar oyunları sanal mekân deneyimin yaşandığı en gelişmiş ortamdır. Yaratılan ortamlarda kişide "-miş" hissiyatı yaratır. Aynı şey sanal sergiler için de yorumlanabilir. Örneğin bilgisayar ortamındaki bir sergi, hem sanal mekândadır hem de aynı zamanda siber mekândadır. Bunun anlamı mekânın ortamı sanaldır, yaratılmıştır ancak kişinin içeride dolaşma eylemi ya da ortamla etkileşime geçtiği mekân ise siber mekândır. Siber mekân sanal gerçeklik ortamını aktarandır.

Siber terimi Yunanca yönetme, kontrol etme anlamına gelen küber kelimesinden gelmektedir. Cyberspace terimi ise, ilk defa Kanadalı bilim kurgu yazarı William Gibson'un "Neuromancer" adlı kitabında söz edilmiştir. Gibson, roman kahramanlarından biri olan bilgisayar korsanının "Matrix" adı verilen bilgisayar sisteminden sızdığı ortam için kullanmıştır.

> "... Sony ekrandaki iki boyutlu uzay savaşı, logaritmik spirallerin uzaysal olasılıklarını tanımlamak üzere matematiksel yollarla oluşturulan bir eğreltiotu ormanı içinde kayboldu; soğuk mavi renkli askeri altyazı geçerken, denek hayvanlar test sistemlerine bağlanmış, kasklar aracılığıyla tank ve savaş uçaklarının ateş kontrol devrelerini yönetmekteydi. Sibermekân. Her ulustan milyarlarca yasal kullanıcının, matematiksel kavramları öğrenen çocukların her gün yaşadığı bilinç ve duyguyla ilerleyen istem dışı halüsinasyon… İnsan sistemindeki her bilgisayarın kayıtlarından yansıyan verilerin grafiksel sunumu…" (Gibson, 2016, 79).

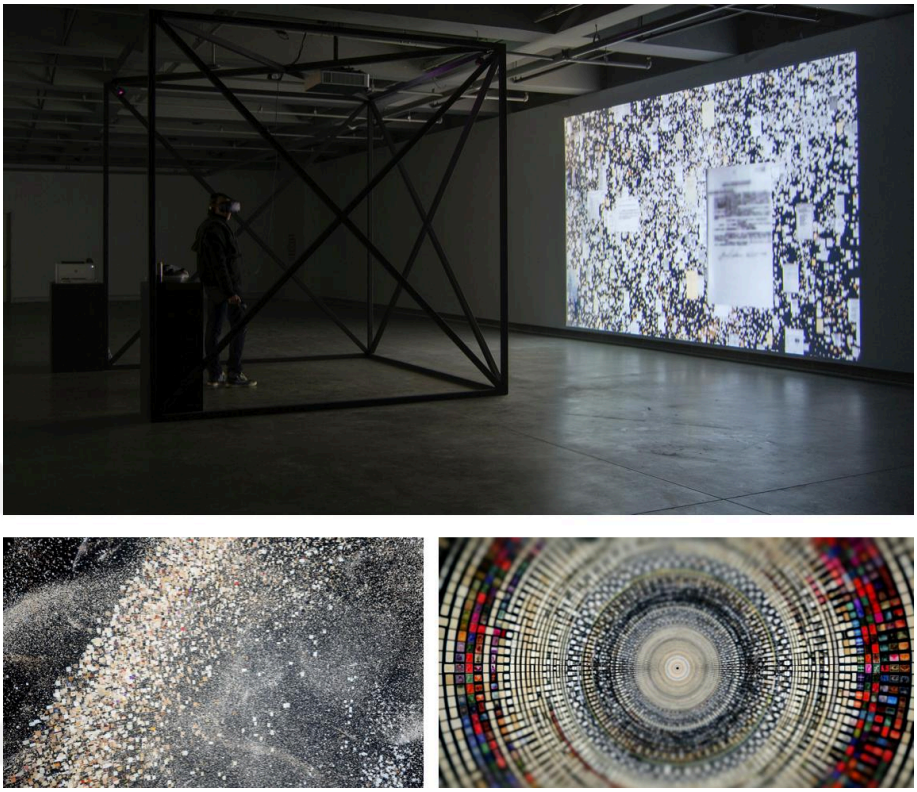
Kerckhove (2001)'a göre siber mekân akışkandır ve sınırsızdır, ne tam olarak sanal ne de tam olarak somuttur. Siber mekân sanal mekânın zihninden beslenir ve bilgi temel bileşenleridir. Siber mekân, insan zihninden belirli bilgileri alarak onları mekâna dönüştürür. Bilgi her yöne dağılır, mekânın biçimini değiştirir ve dönüştürür. Siber mekânın sınırlamaları yazılımlara ve zihnin üretimine bağlıdır. Siber mekânın varlığı için fiziksel mekânın var olması gerekir ve bir aracıya ihtiyaç duyar. Bunun anlamı fiziksel mekânın varlığından öte kullanıcın siber mekâna geçişi için fiziksel mekândaki bir yönlendirmeye ihtiyaç duymasıdır. Fiziksel mekândaki teknolojik araçlar siber mekâna girişe aracılık eder. Siber mekânın fiziksel mekândan en önemli farkı zaman sıçrayışlarına sahip olmasıdır. Dördüncü boyut olarak da nitelendirilen bu özellik siber mekânı sınırsız kılar.

Ziyaretçilerle iletişimin kesintisiz olması ve dünya çapında erişimi olanaklı kılmak amacıyla gerçekleştirilen siber mekândaki sergilerin avantajı sergi ile ziyaretçinin arasındaki mesafeleri yok etmesidir. Fiziksel mekânda ziyaretçiler sadece işitme, görme ve bazen koku organlarıyla mekânı algılayabilirken, siber mekânlarda gerçek ortamdan koparılmış ziyaretçi yapay bir dünyanın içerisine alınmıştır. Nicholas Negroponye (1996) 'ye göre sanal gerçeklik kullanıcının duygularını harekete geçiren arayüzler kullanarak üç boyutlu görüntülerle sanal bir dünya yaratılmasıdır.

> "Bireyler, siber mekânda ne insan ne de bir makine, ne zihin ne de beden olarak, ne benlik ne de öteki olarak yüzüp durdukları; kimliklerini eril ya da dişil, tekil ya da kolektif olarak yaratmaya muktedir oldukları tümleşik insan makineleri "cyborg" lar hâline gelmiştir." (Robins, 1999, 148).

Sanal gerçeklik, fiziksel dünyanın nesnelliği ile düş gücüne bağlı sınırsız ve sansürsüz uyumun birleşimidir. Refik Anadol'un 2016 yılında Salt Galata'da açtığı "Zahiri Mekânda Arşiv" sergisi ziyaretçilere siber mekânda sınırsız bir deneyim sunmaktadır. Tek bir kullanıcı tarafından etkileşimli olarak deneyimlenebilen üç boyutlu yerleştirmeni siber mekân ortamına geçişi sanal bir gerçeklik gözlüğü

aracılığıyla sağlanır. SALT Araştırma arşiv koleksiyonlarından 1.700.000'den fazla belge, t-SNE makine öğrenme algoritmasıyla görselleştirilmiştir (Salt, [14.07. 2018]).



Şekil 72: Zahiri Mekânda Arşiv Sergisi.

Refik Anadol

4.3.3.3. Melez Mekân

Fiziksel mekânlar ile siber mekânın bir araya gelmesiyle "Melez Mekân" bir diğer deyişle "Hibrit Mekân" ortaya çıkmıştır. İki mekân birbirinin tamamlayıcısı veya uzantısıdır. Melez mekân elektronik medyayı siber mekân ile ilişkilendirir. Anders, siber mekân ve fiziksel mekân birleşimine "cybrid (hibrit)" adını vermektedir. Hibrit mekân modelinde fiziksel mekâna sanal özellikler aktarılır veya siber mekâna fiziksel mekânlar eklenebilir (Anders, 1999).

Ak (2006, 61-62) 'a göre bu mekânlar:

-Bilgi tabanlıdır. Bilgiyi alır, işler ve forma dönüştürür.

-Kullanıcı merkezlidir.

-Gerçek zamanlı olarak değişir.

-Anlık algılar ve deneyimler oluşturur.

-Dinamiktir, akışkandır ve devingendir.

-Fiziksel, siber ya da her ikisinin doğasındadır.

-Deneyseldir.

-Etkileşimlidir.

-Sadece tasarımcı değil, kullanıcı tarafından tasarlanır.

Melez mekân sergileri, uzamsal ortamdaki etkileşimden ziyade zamandaki etkileşimi esas alır (Alvarado, 2001, 285). Ziyaretçiler melez mekân sergilerinde fiziksel ortamda sanal bir deneyim yaşarlar. Merleau-Ponty'nin bu konuda insanın "bir vücut ve ruh değil, bir vücut ile ruh" olduğunu ifade etmesi hibrit mekân bağlamında da düşünülmesi gereken bir sorudur (Ponty, 2020, 26). Kut (2013, 48) ise, siber içeriğin mekânın katmanlarına eklemlenmesi ile bedenle kavranan mekânın bedeni ihmal etmek veya eksiltmek yerine bedeni uzantılayarak yeni mekânsal katmanların keşfine olanak tanıyacağı ifade etmektedir.

Melez mekân mimaride yeni bir kavram olup, yeni yeni deneyimlenmeye başlanmıştır. Sergileme tasarımı alanında Seul'deki "Sk Telecom Ubiquitous Museum" bu alana hızlı bir giriş yapmıştır. Çok katmanlı uzay bilimlerini konu alan müze hem fiziksel hem sanal hem de hibrit mekân deneyimi sunmaktadır. Müzenin bölümleri hyberloop, medikal oda, uzay kontrol merkezi, uzay gemisi, hi-land platform, hologram konferans odası, ışınlanma (teleport) odası ve robot kapıdan oluşmaktadır. Hologram odasında ziyaretçinin kendisi bir holograma dönüşebilmekte ya da hibrit mekân özelliği taşıyan medikal odada izleyiciler MR makinası benzeri bir makineye girerek sanal görüntüler arasında dolanabilmektedir. Arttırılmış gerçeklik yöntemiyle yaratılmış bir doktorla iletişim sağlanmaktadır.



Şekil 73: Seul Sk Telecom Ubiquitous Müzesi.

tum.sktelecom

4.3.3.4. Gezici Mekân

Gezici sergiler (Travelling Exhibition) genellikle çabuk kurulup, sökülen, bütçesi fazla olmayan tasarımlardan oluşmakadır. Günümüzde pop-up tasarımlarla yakından bağ kuran gezici sergilerin en büyük avantajı serginin, yeni kentler aracılığıyla yeni kitlelere ulaşmasıdır. Gezici sergilerin bir yerde açıldıktan sonra toplanarak başka bir yerde açılması planlanır. Tır, vagon, gemi ya da uçak gibi taşıtlar aracılığıyla taşınırlar. Gittikleri yerlerde şehre olan ilgiyi arttırırken, şehre ekonomik açıdan da getiri sağlarlar.

Taşımacılık seyahat sergilemenin önemli bir yönüdür, çünkü serginin yeri düzenli aralıklarla değişmektedir. Bu nedenle, gezici sergiler genellikle taşıması, montajı ve sökülmesi kolay olan kompakt üniteler olarak düşünülür. Sergi alanı, kamusal alanda konumlandırılmış bir kutu veya konteyner durumunda tasarlanabileceği gibi, büyük bir serginin de bir parçası olarak tasarlanabilir. Turne sergileri, doğal çevre, arkeoloji, tarih, sanat veya bilim ile ilgili özel temalara değinebilirler. Muhtemelen, bu mekân türünün en bilinen ve aynı zamanda en tartışmalı örneklerinden biri, 1996'dan bu yana ülkemizde dahil olmak üzere birçok ülkenin farklı kentlerinde sergilenmiş, plastinlenmiş ve ağırlıklı olarak insan bedenleri kullanıldığı "Body Worlds" sergisidir.

Alman bilim adamı ve anatomist Dr. Gunther von Hagens'ın geliştirdiği "plastinasyon" uygulamasıyla kalıcılığı sağlanan 200'den fazla insan bedeni ve bölümleri sergilenmektedir. "Body Worlds" dünya çapında birçok ülkeye taşınmış ve içeriği bakımından sansasyon uyandırmıştır. Bedenlerin anatomik yapılarını büyük bir cüretle sergilemesi bazı kitlelere hayranlık uyandırırken kimi otoriteler tarafından gerçek insan cesetlerinin ve vücut parçalarının uygunsuz teşhiri gerekçesiyle tartışmalar yaratmıştır. Serginini yaratıcısı Von Hagens, donörlerin ölmeden tam bilgisi ve rızasının alındığının ve bedeni tanıma hususunda serginin eğitici yönünü vurgulayarak açıklamalarda bulunmuştur. Body Worlds sergi sergisi tüm dünyada 50 den fazla müze ve galeride sergilenerek 37 milyondan fazla ziyaretçi ağırlamış ve içeriğiyle dünyanın en popüler gezi atraksiyonu haline getirmiştir (Bodyworlds, [22.03.2018]).

Body Worlds - Yaşam Döngüsü'nde altının çizildiği önemli bir nokta ise insanlara yaşlanırken neler kaybedebileceklerini hatırlatıp, uzun ve sağlıklı bir ömür sürmek

konusunda bilgi edinmelerine yardımcı olurken aynı zamanda anatomi hakkında daha fazla merak uyandırmayı hedeflemektedir. Sergide arttırılmış gerçeklik, dokunmatik ekranlar gibi sanal uygulamalar da kullanılarak çocukların ve gençlerin sergiye katılımı sağlanmıştır.



Şekil 74: Body World Sergisi.

Body worlds

4.3.3.5. Pop-up Mekân

Pop-up mekânlar en kısa haliyle kamusal ya da özel alanlarda geçici sürelerle varolan mekânlar olarak tanımlanmaktadır (Cordan, Karagöz, 2014). Pop-up mekânlar yine değişebilen mekânlara paralel olarak birbirinden farklı karakterlere sahip, farklı amaçlar doğrultusunda geçici olarak konumlandırılan mimari alanda daha çok kullanılan bir mekân türüdür. Sergi tasarımında kullanıldığı gibi markaların standları için de sıklıkla kullanılmaktadır. Pop-up kelimesinin temeli bir anda beklenmedik bir biçimde karşılaşılan mekân olmasına dayanmaktadır. Pop-up mekânlar ilk olarak 2007 yılında, New-York'ta sergi mekânlarının kısıtlı olması sonucunda ortaya çıkmıştır (Cros, Jolliffe, 2014, 40).

Pop-up sergi mekânınlarının en ses getirenlerinden biri grafitti sanatçı Banksy'nin 2015 yılının Ağustos-Eylül aylarında gösterilen "Dismaland" sergisidir. Dismaland, İngiltere'nin Somerset - Weston-super-Mare'de sokak sanatçısı Banksy tarafından düzenlenen geçici bir sanat projesidir. Banksy sergi için on yeni eser yaratmış ve serginin yapımını finanse etmiştir. Sergiye Jenny Holzer, Damien Hirst, Jeff Gillette, Jimmy Cauty ve Bill Barminski'nin de aralarında bulunduğu 58 sanatçının işlerine yer verilmiştir. Dismaland Disneyland'ın bir simülasyonudur ve sistem eleştirisidir.

Disneyland'ın da bir simülasyon olduğu düşünüldüğünde Dismaland'ın simülasyonun simülasyonu olduğu söylenebilir. Banksy yaptığı açıklamada "aileler için uygun bir sergi, çocuklar için değil" ifadesini kullanmıştır (Brown, 2015).



Şekil 75: Dismaland Disneyland Sergisi.

i.guim/Dismaland Disneyland

Pop-up sergiler genellikle ziyaretçi için daha sürükleyici bir deneyim sağlar. Çoğu geleneksel müzenin aksine, bazı pop-up sergiler ziyaretçileri sanat eserleriyle etkileşime teşvik etmektedir.

4.3.4. Sergileme Tasarımında Mekân Dizim Yöntemi

Mekân dizim yöntemi, müze ve galeriler de dahil olmak üzere mimari ve kentsel tasarımda kullanılan mekânsal ilişkileri tanımlamanın, ölçmenin ve analiz etmenin bir yoludur (Hillier, Tzortzi, 2011). Mekân dizimi 1970'lerde Bill Hillier ve Julienne Hanson tarafından geliştirilmiş insan hareketi ve algısını temel alan bir araştırma yöntemidir (Şıkoğlu, Arslan, 2015, 11). Yöntemde bahsi geçen "dizim" mekândaki yapısal elemanların organizasyonuna referans vermektedir. Bir mekân okuma yöntemi olarak adlandırılan mekân dizimi, doğrudan "insanların mekânsâl deneyimlerine" odaklanmaktadır (Seamon, 2007, 1).

Mekân dizimi yöntemi sergileme tasarımında galeri, müzelerin ya da kamusal alanın mekân organizasyonunu tanımlamak ve ziyaretçilerle etkileşimlerini incelemek için kullanılan bir araçtır. Ziyaretçilerin hareketi, mekân içindeki sirkülasyonu ve görsel

algıları ile ilişkisini inceleyerek, uygun düzenlemeler yaratmaktır (Gündoğdu,2014,1).

Sergileme tasarımı ile ilgili mekânsâl dizim çalışmaları müze ve galeri mekânlarının mimari özelliklerin ziyaretçi akışını (dolanımını) nasıl etkilediğine odaklanmıştır. Müzelerin ve galerilerin mekân dizim yöntemi ziyaretçi deneyimine etkisi sayısız araştırmaya konu olmuştur. Önceki araştırmalar, bazı gerçek davranışsal korelasyonları rapor etmelerine rağmen, nadiren sergi ziyaretçilerinin bilişsel süreçlerini inceleme imkanı bulmuştur. Mekânsal oryantasyonun mevcut olan en güçlü küratöryel araçlardan biri olduğu düşünüldüğünde, dikkat ve belleği ölçmede belirleme aracı olarak kullanılması gerektiği kavranılmaktadır.

Bir müze veya galeri sergisini iyi yapan öğeleri net olarak belirlemek zordur. Yine de, ziyaretçilerin nelere katıldığı, nelere daha çok zaman ayırıp inceledikleri saptanabilir. Bunu kolaylaştırmak için, küratörün ve sergi tasarımcısının asıl görevi sanatçının isteklerinin ötesine geçerek sergilenecek materyali mevcut alan içerisinde nasıl ve nerede sunulacağını doğru saptamaktır. Bu etkenler göz önüne alındığında artık bir çok müze ve galeri küratör seçimlerinde sanat tarihi kökenden gelen kişilerden çok neden mimar ya da iç mimarlar kökenli kişilerle çalışmayı seçtiklerini açıklamaktadır.

Bir mekân dizimi örneği olarak Britanya Müzesi incelendiğinde, çalışmanın genel amacı, ziyaretçilerin müzeyi nasıl kullandığını açıklamak ve yerleşimin özelliklerini araştırarak ziyaretçi deneyimi üzerindeki etkisini ortaya koymaktır. Görseldeki ziyaretçi akışı yoğunluktan seyrekliğe kırmızı-mavi geçişiyle temsil edilmiştir. Britanya Müzesi, mekân dizimi yöntemine yönelik plan geliştirmesi için Ian Ritchie Architects'i görevlendirmiştir. Müzenin metodolojik yaklaşımları şunları içermektedir:

- Ziyaretçilerin rotalarının ve sabit faaliyetlerin gözlemlenmesi

- Yönlendirme çalışmaları

- Kamusal alanların görünürlük analizi

- Mekânsal erişilebilirlik analizi

- Opsiyon testi ve değerlendirme

- Bilgisayar gereçlerini kullanarak yaya hareketi simülasyonu

- Girişlerin hizmet seviyesi ve galeri yoğunluk kapasitesi analizi

- Ziyaretçiler bina içindeki tahmini ve olası dağılımı

- Kanıta dayalı tasarım önerisi

Britanya Müzesi tarafından sağlanan ziyaretçi verilerini, doğrudan gözlem çalışmalarından elde edilen verilerle birlikte, girişlerin ve galeri alanlarının işgal kapasitesini değerlendirebilmiş ve gelecekteki büyüme kapasitesi tahmin edilebilmiştir. Analizler, her bir ziyaretçinin koleksiyonlara olan katılımını genişletme ve artırmaya yönelik stratejik hedefi ele almayı amaçlayan hem yönetimsel hem de stratejik tasarım çözümleri sunmalarını sağlamıştır. Bireysel kullanıcıların ayrıntılı çalışması, binada gezinirken kendileri tarafından izlenen gerçek yolları kaydetmiştir. Yöntem, bireysel akışın yanı sıra ortak yol bulma özellikleri hakkında da değerli bilgiler sağlamıştır (Spacesyntax, [02.08.2020]).



Şekil 76: Britanya Müzesi Mekân Dizimi.

Space Syntax/project/british-museum.

4.4. Sergileme Tasarımında Görsel Algı

Görsel algılama yaklaşık %70 ile %80 oranıyla diğer algı türlerine nazaran algının en yoğun bölümünü oluşturmaktadır. Görmeye dokunma ve kas duygusu yardım etmektedir ancak dokunma duyusu tek başına görme duyusuyla rekabet edecek güçte değildir. Bu onun mesafe duyusu olmamasından ileri gelir (Arnheim, 2007, 33). Görsel algıyı tanımlamak için önce gözün yapısı, görme duyusu ve algılama sırasıyla incelenmelidir.

4.4.1. Gözün Yapısı

Başlangıçta yaşam kördür ve dört milyar yıl önce etrafı gören gözler yoktur. Birkaç yüz milyon yıl sonra bir bakterinin DNA'sında mikroskobik bir kopyalama hatası meydana gelmiş ve bu rastgele mutasyon, mikroplara güneş ışığını emen bir protein molekülü sağlamıştır. Zaman içerisinde ışığa duyarlı proteinler daha gelişmiş tek hücreli bir organizmanın pigment noktasında yoğunlaşmış ve pigment noktasında bir çukur gelişmeye başlamıştır. Bu çukur ışığı gölgeden ayırt edebilme avantajı vermiştir. Çukur derinleşip bir oyuğa dönüşmüş ve binlerce yıl boyunca doğal seçilim gözü yavaşça şekillendirmiştir. Daha sonraları gözde olağanüstü bir özellik olan hem parlaklık hem de keskin bir odak noktası sağlayan bir mercek gelişmiştir. İlkel balıkların gözlerindeki iğne deliğinin yanında kalan şeffaf jel bir merceğe dönüşmüş, aynı anda iğne deliği de genişleyerek içeriye daha fazla ışık girmesine olanak sağlamıştır. Böylelikle balıklar hem yakını hem de uzağı yüksek çözünürlükte görebilir hale gelmişlerdir. Sudan karaya geçilmesiyle göz evrimleşmeye devam etmiş ve insanın yaratılışına kadar şekillenmiş ve son halini almıştır (Sagan, Druyan, Soter, 2014).

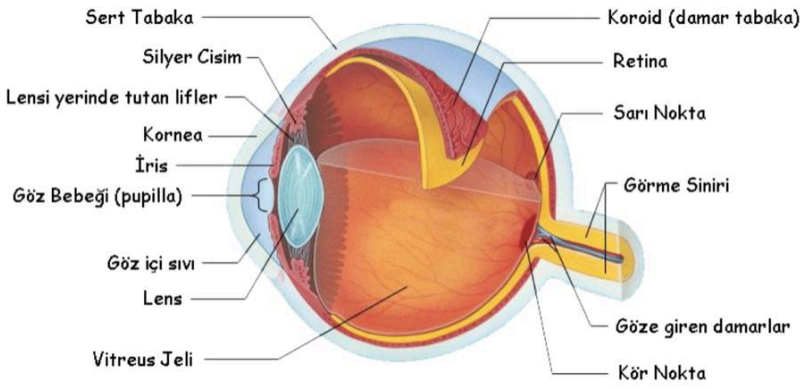
Sagan, Druyan ve Soter'a göre (2014), fiziksel çevremizi algılamakta en fazla kullandığımız organ olan göz, merkezleri aynı eksen üzerinde olan küresel yüzeylere ayrılmış birtakım saydam ortamdan oluşmaktadır. Göz, kafa ve yüz kemiklerinin bir araya gelerek oluşturduğu ve "orbita" adı verilen özel bir çukurluk içinde yerleşmiş bir organdır. Orbitaya içine yerleşmiş olan göz küresi, çevreden gelen ışığı algılar. Göz küresinin dışında, orbita içinde bulunan diğer anatomik oluşumlar; gözyaşının salgılanması, göz küresini istenilen yöne hareket ettirilmesi ve göz küresinin dış etkilerden korunması gibi işlevleri yerine getirerek görmeye yardımcı olmaktadırlar. Erişkin bir bireyde gözün çapı 21-26 mm arasında değişmektedir. Malkoç (2006, 125-126); göz küresi dıştan içe doğru *tunica fibrosa bulbi*, *tunica vasculosa bulbi* ve *tunica interna bulbi* olmak üzere üç tabakadan meydana geldiğini açıklamıştır. Bunların sırasıyla işlevleri:

1- Tunica fibrosa bulbi (Corneo-Scleral Tabaka): En dış tabakadır. Dış tarafta olup göz küresinin fibröz tabakasıdır. Sclera ve Kornea'dan oluşur. Kornea ışınların göze girdiği dış tabakanın çıkıntılı ve göz küresinin ön bölümünde yer alan kalın ve saydam kısmıdır.

2- Tunica vasculosa bulbi (Vasküler Tabaka): Orta tabakadır. Uvea veya tractus uvealis olarak da adlandırılır. Retina ve sclera arasına yerleşmiş kalın, damarsal tabakadır. Arkadan öne doğru choroidea, corpus ciliare ve iris'ten oluşmuş kesintisiz bir yapıdır.

3- Tunica interna bulbi (Nöral Tabaka): İç tabaka olup burada retina bulunur. Retina, göz küresinin en içteki nöral, duyusal ve ışığa en hassas tabakasıdır. Retina'ya düşen ışık, fotoreseptör hücrelerde sinir sinyaline çevrilir. Bu impuls nöron zinciri ile nervus opticus vasıtasıyla beyne iletilir.

Göze gelen sinirlerin bulunduğu ağ tabakasında, göz sinirinin giriş noktasında (genellikle kör nokta olarak adlandırılan) duyarlılık sıfırdır. Göz eksenini geçtiği noktada ise (sarı leke yada fovea) duyarlılık maksimumdur.



Şekil 77: Gözün Yapısı.

Gözdoktor/Gözün Yapısı

4.4.2. Görme Duyusunun Gerçekleşmesi

Görme duyusunun nasıl gerçekleştiğini incelemek için öncelikle ışığın ne olduğunu tanımlanmalıdır ancak bu konu görsel algılama bölümümünde detaylı olarak incelenecektir. Görmenin gerçekleşmesi için ilk olarak bir ışık kaynağına ihtiyaç vardır. Objenin gelen ışığı yansıtması durumuna göre görme eylemi gerçekleşir.

Işık, göze öndeki *saydam tabakadan* (cornea) girer, *iris* (iris), gözün renkli kısmıdır ve kaslardan oluşur. İrisin ortasında yer alan *gözbebeği* (pupil), iris kaslarının büzülmesi ya da gevşemesiyle büyüyüp küçülerek, göze giren ışık miktarını denetler.

Yansıyan ışınlar, korneadan sonrasında göz bebeği deliğinden ve mercekten kırılarak içeri geçer. Gözbebeğinden geçen ışık *göz merceğine* (lens) gelir ve göz merceğinden geçerek *retina* (retina) üzerinde toplanır (Cüceloğlu, 2006, 114).

Retina, renkli görmeden sorumlu hücreler olan *konileri* (cones) ve karanlıkta görmeden sorumlu olan *çubukları* (rods) içeren, gözün ışığa duyarlı bölümüdür. Geniş bir ışın tayfına karşı duyarlı olan çubuklar aynı zamanda düşük şiddetteki ışığa da duyarlılık gösterirler. Bu özelliğinden dolayı gece karanlığında daha çok çubukları kullanılır. Koniler ise belirli sınırlar içindeki dalga uzunluklarına duyarlıdırlar ve bu özelliklerinden dolayı renk algılamasına olanak verirler. Koniler düşük şiddetteki ışığa duyarlı değildir ve gece görüşünde etkili olmazlar. Koniler akromatik renklere duyarlıyken, çubuklar akomatik renklere karşı duyarlıdır. Koniler ve çubuklar uyarıldıklarında, sinyaller, retinadaki ardışık nöronlara ve sonuçta optik sinir liflerine ve beyin korteksine iletilir (Guyton, Hall, 2001, 578).

Görme eylemin tam olarak gerçekleşmesi için binoküler görme gereklidir. Binoküler görme her iki göz tarafından görülen bir objenin, beyinde tek bir ortak görüntü oluşturulma mekânizmasıdır. Şahin ve Özkurt (2017, 81) "Binoküler Görme"yi, bir objenin tek olarak algılanmasının yanı sıra, her iki gözün aynı anda kullanımı ile horizontal olarak yaklaşık 120 derecelik geniş bir görme alanı sağlanması, görüntü kalitesini arttırarak tek gözle daha belirsiz görülen nesnelerin daha net görülmesi ve derinlik hissinin gelişebilmesine olanak verdiğini açıklamıştır. Bu fonksiyonun kusursuz bir şekilde yürümesi için önce gözlerin yapısında bir bozukluk olmaması gerekmektedir.

Gülümser'e göre tek göz ile görme, iki boyutlu ve derinlik hissinden yoksundur. Üç boyutlu ve derinlik hissi olan stereoskopik binoküler görme için gözlerin frontal planda bulunmaları yani aynı noktaya bakmaları ve görme yollarının kiyazmada çaprazlaşmaları gereklidir. Bu koşullar insan ve maymunlarda en iyi şekilde gerçekleşir.

Binoküler tek görme ile elde edilebilecek avantajlar şunlardır:

1- Görme alanı genişler.

2- Her gözün kör noktası diğer göz sayesinde ortadan kaldırılır.

3- Her iki gözün birlikte görme keskinliği ayrı ayrı iki göz görme keskinliklerinden biraz daha fazladır.

4- Derinlik hissi ancak binoküler tek görme ile sağlanır ve stereoskopik görme (3 boyutlu görme) gerçekleşir (Gülümser, 2015).

4.4.3. Görsel Algılama

Bireyler çevrelerindeki olay, olgu ve kavramlara ilişkin bilgileri algılama yoluyla elde ederler. Behrens (1984) ve Hochber (1978)'e göre algı; bireylerin içinde bulundukları çevreyi organize etme ve duyusal bilgileri düzenlemesine dayalı anlama ve farkına varma sürecidir. Görsel algılama ise, algılanan kavramı görsel özellikleri çerçevesinde duyusal ayrımsama yoluyla seçme, düzenleme, tanımlama gibi bir takım yaklaşımları içermektedir. Bir başka deyişle görsel algılama, bireylerin kavramlara ilişkin farkına varma sürecidir (Messaris, 1994). Görsel algı süreci Gal ve Linchevski (2010)'ye göre ise duyusal ve zihinsel süreçlerden gelen görsel bilgilerin algılanması ve işlenmesi süreci olarak tanımlanmaktadır.

4.4.4. Görsel Algılama Kuramları

Görsel algı üzerine yapılan psikoloji çalışmalarında bir çok kuram geliştirilmiş ve alt sınıflara ayrılmıştır. Bunlar duyu ve bilgiyle bağlantılı olanlar, tarihsel, kurgusal ve öğrenmeye dayalı yaklaşımlardır. Bunlardan bazıları Yapısalcılık, Davranışçılık, Rasyonalizm ve Nativizm'dir. Bazı görüşler algı teorilerini iki ana grupta toplamışlardır. Bunlardan duyuma dayalı algı teorileri olan Deneycilik ve işlevselcilik, Akılcılık ve Doğalcılık ile Gestalt Teorileri'dir. Diğerleri ise; James Gibson ve Eleanor Gibson'un yer aldığı bilgiye dayalı algı teorileridir. Tezde, sergileme tasarımı ve görsel algı ilişkisi bağlamında Gestalt Teorisi üzerinde durulacaktır.

4.4.4.1. Gestalt Kuramları

Gestalt kuramlarının başlangıcı psikoloji tarihinin en iyi bilinen hikayelerinden biri olmuştur. Gestalt okulunun şekillenmesinden önce iki önemli Gestalt ilkesinin yayınlandığını belirtmek gereklidir. Ehrenfels birçok uyaran grubunun, tek başına görüldüğünde parçalardan farklı bir desen kalitesi elde etmesine dikkat çekmiştir: Bir melodi notaların toplamından daha fazladır; bir karede, bileşen çizgilerinin rastgele bir montajından daha farklı bir şey ortaya çıkar: 'karelik' kavramı. Ehrenfels bu ortaya çıkan durumu, Gestalt hareketi tarafından daha sonraları kabul edilecek isim olan "Gestaltqualität" (şekil-nitelik) olarak adlandırmıştır. Gestalt hareketinin ikinci

öncüsü, algıda şekil ve zemin arasındaki fark üzerine önemli bir makale yayınlayan Rubin'dir (Gordon, 2004, 13).

1910 yazında, Gestalt psikolojisinin gerçek kurucusu olarak kabul edilen Max Wertheimer, stroboskobun yaratabileceği aldatıcı hareket hakkında bazı incelemeler yapmıştır. Hızlı bir şekilde birbirini izleyen iki uyaranın görüntüsünde değişiklik meydana gelmektedir. Daha sonra bu saf hareket deneylerini geliştirecek ve "Fi Fenomeni" (Phi-movement/phenomena) olarak adlandırılacaktır. İzole olarak hareket eden parçaların toplamı - Gestaltqualität'a sahiptir. Wertheimer, iki genç psikolog Wolfgang Köhler ve Kurt Koffka'yla birlikte Frankfurt Üniversitesinde Fi fenomeni üzerinde çalışmaya devam etmiştir. Bu üçlü, algı ve yeni bir teori olan Gestalt teorisine yeni yaklaşımlar getirmiştir. Köhler tarafından geliştirilen Gestalt Algı Kuramı'na göre gerek bireysel yapı ve zihinsel düzen, gerekse çevresel organizasyon deneyimin birer parçasıdır (Aydınlı, 1986, 13).

Gestalt psikoloji okulu Almanya'da 1912 yılında doktor Max Wertheimer tarafından kurulmuştur. Gestalt psikolojisi, bilişsel süreçlerde "algı" ve "algısal örgütlenme" alanlarına odaklanmış bir psikoloji teorisidir. Gestalt Kuramı, öğrenme sürecini uyarı-tepki ilişkisi içerisinde ele alan "Davranışçı Kuram"a bir tepki olarak ortaya atılmış, zihnin uyarıcılar arasında bir örüntü kurduğunu savunmuştur. Ele aldığı davranışsal süreçler değil, bilişsel süreçlerdir. Gestalt'ta bütün onu oluşturan toplamından daha fazlasını ifade etmektedir. Bir şeyi algılamak ve öğrenme süreci için parçalar arasında ilişkiler kurulması gereklidir.

Wertheimer ayırca, fizikten etkilenerek bir takım görsel çalışmalar yürütmüştür. Dönemin bilim adamlarından Faraday, Helmholtz ve Hertz elektrik, manyetizm ve yer çekiminin fiziksel fenomeni üzerine çalışmalar yapmışlardır. "Birleşik Alan Teorisi" denilen kuramın parçalalı kuvvetlerin birleşimi ana kuvveti oluşturur savından yararlanmıştır. Wertheimer, bu bağlamda görsel alanda psikolojiyi, fiziksel alanlara benzetmiştir (Zakia, 2013, 26). Gestalt kuramları olan *figür-zemin*, *yakınlık, benzerlik, devamlılık* ve *tamamlama* içerik veya alan ile ilgili bizlere nasıl örüntü kurulacağını öğretmektedir. Gestalt kuramlarının geliştirmiş olduğu "Alan Kuvvetleri" ve "Biçimsel Organizasyon" kavramları psikologların yanı sıra, uyarıcının ayrıntıları ve tüm izlenim farklılıklarına ilişkin uyarıcı nitelik, mimarlar, tasarımcılar ve sanatçılar arasında da kullanılmaktadır.

Figür-Zemin İlişkisi

Etrafa baktığımızda aslında ışığın hissini değil, nesneleri ve yüzeyleri görmekteyiz. Nesneleri algılama sürecinde zihin görüntüleri belirli bir şekilde düzenleme eğilimindedir ve görüş alanındaki figür ile zemini zahmetsizce ayırır. Figür-zemin ayrımı, algının dinamik yapısı için son derece önemli bir delildir. Figürler tamamlanmış, zeminle uyumlu bir görünümdedir. Şekil ve zemin bir konturu paylaştıklarında (yaygın olarak yaptıkları gibi), kontur genellikle şekle ait olarak görülür. Oysa zemin muğlaktır. Genellikle figürün arkasında yüzer bir konumdadır. Şekil ve zeminin aynı anda algılanmalarına imkan yoktur. Aralarındaki öncelik-sonralık ilişkisi kişilerin algılamalarına göre değişkenlik gösterebilmektedir. Aşağıdaki görsele bakıldığında kimi bireyler önce vazoyu, kimileri ise önce insan yüzlerini algılamaktadır.



Şekil 78: Gestalt Figür-Zemin Yasası.

Counselling on the coast/gestalt-therapy/gestat-principle-figure-and-ground

Yakınlık

Gestalt psikolojisindeki ilk keşiflerden birinde, Wertheimer, yakın nesnelerin algıda kendilerini organize ettiği ve bir grup olarak algılandığı ilkesini ortaya koymuştur. Organizma öğeleri, nesneleri birbirlerine olan yakınlıklarına göre gruplandırarak algılama eğilimindedir. Örneğin; sokakta toplu olarak yürüyen insanlar bir grup olarak, birbirine yakın cümleler bir paragraf ya da müzikteki ardışık vuruşlar bir ritim olarak algılanır. Algılamayı bu tür örgütlemeye iten etmen, nesneler arasındaki alan kuvvetlerinden kaynaklanmaktadır. Alan kuvveti nesneler arasında gerilimin doğmasına ve gözün bağlantı kurmasına neden olur. Aşağıdaki şekillerde farklı yakınlık ölçütlerinin gruplanma çeşitliliği gösterilmektedir.



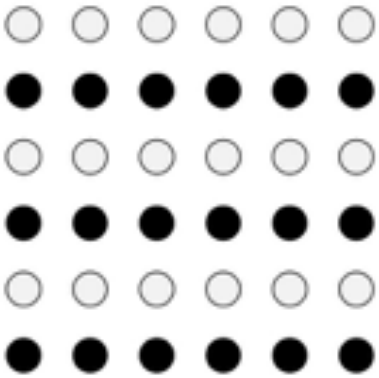
Şekil 79: Gestalt Yakınlık Yasası.

Counselling on the Coast/gestalt-therapy/gestat-principle-proxitmity

Şekiller incelendiğinde yakınlık ilkesi, eşleştirilmiş sütunları bir grup olarak görmemize neden olur ve nesneler yakınlaştıkça anlam değişmektedir.

Benzerlik

Organizma birbirine benzer özelliklere sahip olan nesneleri bir grup olarak algılama eğilimindedir. Beyin, benzer nitelikteki unsurlar arasında bir bağlantı kurmaktadır. Benzerlik, öğelerin şekli, boyutu ve renginden etkilenir. Birbirine yüksek derecede benzerlik gösteren nesneleri bir grup farklı nesne ile karıştırdığınızda beyin aralarındaki bağlantıyı oluşturmak için zaman ve enerji ayırır, ardından birbirleriyle benzerlik ilişkisi kuran nesneleri bir grup olarak algılar. Birbirine benzer şekilde, renkte, dokuda olan nesneler algısal bütünlük kazanır ve birbirlerine ait oldukları izlenimini yaratırlar. Örneğin birbirine benzer yaşlardaki kişiler bir grup olarak algılanır ya da aynı renk tonları bir grup oluşturur. Benzerlik ve yakınlık ilkeleri genellikle görsel hiyerarşi oluşturmak için birlikte çalışır.



Şekil 80: Gestalt Benzerlik Yasası.

Counselling on the Coast/gestalt-therapy/gestat-principle-smilarity

Devamlılık

Süreklilik ilkesi olarak da adlandırılan devamlılık ilkesinde algı alanımızda bulunan ve aynı yöne giden nesneler bir grup olarak algılanır. Algıda düz bir çizgi düz bir yönelmeye, eğri bir çizgi dönen bir yönelmeye eğilimlidir.



Şekil 81: Gestalt Devamlılık Yasası.

Counselling on the Coast/gestalt-therapy/gestat-principle-continuity

Yukarıdaki şekil incelendiğinde genellikle ilk görünen bir çift X'dir. Çünkü noktaların sürekliliği bize öncelikle en basit şekli algılamamıza olanak tanır. Dikkatli ve uzun süre bakıldığında ancak şekilden bir W, V veya M çıkartılabilir. Tipografide

süreklilik incelendiğinde özellikle çok ve uzun metinlerde serifli yazı karakterlerinin serifsiz olanlara göre daha rahat okunduğu gözlenmiştir. Buradaki ana etken yan yana dizilen harflerin tırnakları bir sonrakiyle bağ kurmakta ve metinin okunuşunda akıcılık yaratmaktadır.



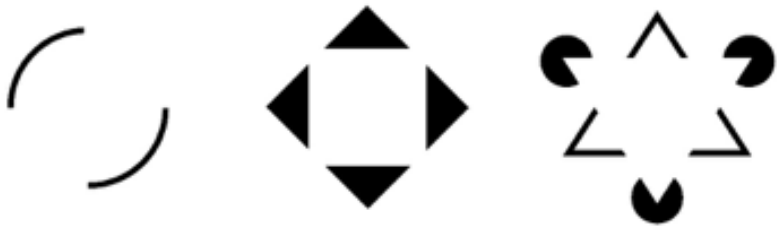
Şekil 82: Gestalt Devamlılık Yasası Metin Örneği.

Counselling on the Coast/gestalt-therapy/gestat-principle-continuity

Tamamlama

Kapalılık ilkesi olarak da adlandırılan tamamlama ilkesinde organizma, görüntüde var olan aralıkları zihinsel olarak tamamlayıp bir bütün haline getirme eğilimindedir. Zihin bu tamamlamayı önceden zihne giren bilgi edinimleri aracılığıyla yapmaktadır. Cüceloğlu (2006, 124)'na göre gerçekte algılama ancak ender olarak tümden nesnelerden gelen duyulara dayanmaktadır. Algılanan parçalı duyular zihinde tamamlanır. Örneğin; eksik harflerin olduğu bir kelime, kopuk parçalı bir imaj ya da dinlenilen bir müzik aniden kapatıldığında, önceden bilinen bir şarkıysa devamını zihin bunları tamamlar. Zeigarnik Etkisi'de yine Gestalt Tamamlama ilkesiyle ilişkilidir. Yarım kalmış bir durum tamamlanıncaya kadar zihinde meşguliyetini korumaktadır.

Aşağıdaki görseller incelendiğinde, zihnimiz açıkta kalmış alanları kapalılık ilkesine göre birleştirerek bir bütün olarak algılamaktadır.



Şekil 83: Gestalt Tamamlama Yasası.

Counselling on the Coast/gestalt-therapy/gestat-principle-continuity

4.4.5. Sergileme Tasarımında Görsel Tasarım Prensipleri ve Görsel Algı

Sergileme tasarımının grafik iletişiminde görsel algılama ile birlikte tasarım prensiplerinin de doğru bir şekilde konumlandırılması gerekmektedir. Görsel tasarım prensipleri sergileme tasarımında ziyaretçilere, görsel algılama sürecinin nasıl izlendiğini açıklayan bir dizi kurallar ilkesidir.

Başlıca tasarım prensipleri ışık, renk, hareket, denge, hiyerarşi ve tipografi olarak sıralanabilir. Mesajın eksiksiz ve dolaysız anlaşılabilir olması için tasarım prensipleri serginin kavramsal yapısını destekler nitelikte olmalıdır. Görsel tasarım prensipleri görsel algılama sürecinde sergileme tasarımının akışını ve iletişimini üstlenir.

4.4.5.1. Işık

Görsel algının gerçekleşmesi için ışığa ihtiyaç vardır. Görsel eylemin gerçekleşmesi ve nesnenin biçimsel ile renksel özelliklerinin algılanması ancak ışık yardımı ile olmaktadır. Gökyüzünü aydınlatan ışık, karanlık bir evrenden, karanlık bir dünyaya 93 milyon mil mesafeden güneş tarafından gönderilir. Işık, çevresindeki objelere hacim, gölge ve renk kazandıran kaynaktır. Gözün retinasını etkileyen radyant bir enerji formu olan ışık, görünür elektromanyetik ışınım ve bu ışınımın oluşturduğu duyumdur.

Doğada bulunan herhangi bir nesnenin görülebilmesi için o nesne ya ışık yayması ya da yansıtması gereklidir. Yüzeye çarpan ışığın bir kısmı nesne tarafından emilirken bir kısmı da bize yansır. Işığın belirli fiziksel özellikleri bulunmaktadır:

1- Işık, düz çizgi halinde ilerler.

2- Bir cisme çarptığında o cismin özelliğine göre yansıma oranı değişir.

3- Saydam olmayan cisimlere çarptığında aynı açıdan geri döner.

4- Bir ortamın içine girince kırılır.

İnsan gözü, elektromanyetik enerjinin çok sınırlı bir alanına karşı duyarlıdır. Algılanabilen ışığın dalga boyları, 380-760 nanometre arasında değişmektedir. Işık tayfı ya da spektrumu olarak adlandırılan elektromanyetik dalgaların bir biçmeden geçip ayrılmasından sonra ortaya çıkan renkler kısa dalga boyundan uzun dalga boyuna göre; mor, çivit mavisi, cyan (cam göbeği), yeşil, sarı, turuncu ve kırmızı şeklinde sıralanmıştır.

Işık kaynağına göre iki, yönlerine göre altı grupta incelenebilir. Güneş, yıldızlar, yıldırım, ateş böceği, fener balığı gibi bazı balıklar doğal ışık kaynağı grubuna girerken; mum, florasan, ampül gibi yapay ışıklar, bilim ve teknoloji yardımıyla insan yapımı ve kontrollü aydınlatma gerçekleştiren, enerji harcayarak ışık üreten icatlardan oluşmaktadır. Yapay ışık üretimi için elektrik enerjisi ışığa çevrilmektedir. Yönlerine göre ışık türleri ise tepe ışığı, yanal ışık, cephe ışığı, ters ışık, alttan gelen ışık ve noktasal ışıktır.

Görsel algılamada ışıkla ilgili en önemli kavramlardan ikisi parlaklık ve kontrasttır. Bir görüntünün kolay görüntüleme için uygun parlaklık ve kontrastta olması gerekir. Parlaklık, görüntünün genel açıklığını veya koyuluğunu ifade eder. Kontrast, nesneler veya bölgeler arasındaki parlaklık farkıdır. Işıkla ilgili tüm bilgilerin yanı sıra aydınlatmanın gücüne bağlı olarak, bir nesne az ya da çok ışığı yansıtır, ancak parlaklığı, yani yansıttığı ışığın yüzdesi aynı kalır. Örneğin; aldığı ışığın çoğunu emen bir siyah kadife parçası, güçlü aydınlatma altında, enerjinin çoğunu yansıtan loş ışıklı beyaz ipek parçası kadar ışık gönderebilir. Ya da loş ışıklı bir odada asılı olan koyu tonlardaki bir diske, diskin aydınlanacağı, ancak çevresinin aydınlatılmayacağı şekilde bir ışık kaynağı tutulursa, disk parlak veya aydınlık görünecektir.

4.4.5.2. Renk

Renk teorilerine ilişkin ilk çalışmalar Antik Yunan döneminde başlamış olsa da asıl temelleri Sir Isaac Newton'la atılmıştır. Ardından bazı önemli kuramcılardan 18.

Yüzyılda J. C. Le Blon, Edme Mariotte; 19. yüzyılda Johann Wolfgang von Goethe, Arthur Schopenhauer, Philipp Otto Runge, Johannes Itten, Herman von Helmholtz ve James Clerk Maxwell'in; 20. yüzyılda ise Edwald Hering, Edwin H. Land, Manfred Richter, Albert Munsell, Wilhelm Ostwald ve Josef Albers'in renk teorileri çalışmaları sanat ve tasarımcıların renk kullanımları üzerinde önemli farklılıklar yaratmıştır (Per, 2012, 17-24).

1676 yılında Newton, üçgen bir prizma aracılığıyla güneş ışığını analiz etmiş ve renk tayfını keşfetmiştir. Deneyinde beyaz güneş ışığı bir aralıktan içeriği girerek prizmaya çarpmakta, kırılan ışık ışınları tayfsal bir biçimde dağılıp perde üzerine yedi tonda yansımaktadır. Tayf ya da Spektrum olarak adlandırdığı bu renkler kırılma açılarına göre kırmızı, turuncu, sarı, yeşil, cyan, çivit mavisi ve mor olarak sıralanmışlardır.

Newton'ın deneyinden sonra renk teorilerine ilişkin ilk önemli iddia, Edme Mariotte'den gelmiştir. Mariotte'e göre uygun bir renk kombinasyonu için üç renk yeterlidir. 1731'de ise J. C. Le Blon, kırmızı, sarı ve mavi renk pigmentlerinin temel renkler olduğu ve tüm renk tonlarının bu renklerin karışımlarıyla üretilebileceği teorisini ortaya atmıştır. 19. yüzyılda Johann Wolfgang von Goethe ise 1810 yılında "Zur Farbenlehre (Renk Öğretisi)" kitabını yazmış, ardından Bauhaus'da temel tasarım derslerine giren ve renk çalışmaları yapan Johannes Itten on iki noktalı yıldız şeklinde bir renk modeli geliştirmiştir. Ogden Rood, renk optiğini yalnızca insanlarda var olan bir algı olarak tanımlamıştır. Rood, renk farklılıkları belirlemek için üç değişkenden bahsetmiştir. Bunlar doygunluk, değer ve tondur. 20. yüzyıl'da Josef Albers "Renklerin Etkileşimi" adlı kitabı yazmış, kontrastlık, saydamlık ve mekân etkisi gibi temel yanılsamaların tümü, rengin plastik ifadesinde önemli olduğunu ileri sürmüştür. Albers, özellikle mekân etkisi üzerinde durarak, iki rengin karışımı olan bir rengin bu iki renkle bir araya geldiği ortamda yumuşatıcı ve keskinleştirici etkiler yaratarak, yakınlık ve uzaklık izlenimi oluşturduğunu ifade etmiştir (Per, 2012, 20-25).

Renkler, belirli bir elektromanyetik enerjinin ışık dalgalarının bir sonucudur. İnsan gözü yalnızca 380-760 nanometre arasındaki ışığın dalga boylarını algılayabilir. Prizmadan geçen her rengin dalga boyu farklıdır. Bunlardan en uzun dalga boyuna (700nm) sahip olan kırmızı göremediğimiz kızılötesi ışınlardır. En kısa dalga boyuna (410nm) sahip olan mor ise, UV ışınları ya da X-ray ışınları olarak adlandırılır.

Işık dalgaları kendi içlerinde renkli değildir. İnsan gözünde ve beyninde renk oluşur. Bu dalga uzunluklarını nasıl ayırt ettiğimiz henüz tam olarak anlaşılamamıştır. Yalnızca birkaç rengin ışığa duyarlılıktaki kalitatif farklılıklardan kaynaklandığı bilinmektedir. Genel bağlamda "uyumlu" olarak adlandırılan renk kombinasyonları genellikle benzer renkteki kromalardan veya aynı tonlardaki farklı renklerden oluşur. Uyum dengeyi, kuvvetlerin simetrisini renk görüşünde fizyolojik olayların incelenmesi bizi sorunun çözümüne yaklaştıracaktır. Renkle ilgili birçok teori vardır. Kontrast renkler, uyumlu renkler gibi renk eşleşmeleri görsel algılamada farklılıklar yaratırlar.

Öte yandan kişiler arasında renk ilişkileri de karşılaştırılabilir. Bunun anlamı bir rengin herkes tarafından farklı tonajda algılanmasıdır. Örneğin; kırmızı bir rengi bir kişi bayrak kırmızı olarak nitelerken, bir diğeri hafif turuncuya çalan bir kırmızı tonu olarak yorumlayabilir. Bu, kişinin gözünün algı reseptörlerinin farklılığı ve spektrumdaki değerleri farklı renk isimleriyle farklı duyumlar ifade etmesinin bir sonucudur. Farklı meslek gruplarındaki insanlar için başka anlamlara da gelebilir. Örneğin; bir sanatçı için "pigment", bir tasarımcı için "görsel iletişim öğesi", bir psikolog için "zihinde ortaya çıkan algı" ya da bir fizyolog için "radyant enerjinin bir özelliği"dir (Sözen, Tanyeli, 1992, 29'den; Akt: Per, 2012, 18).

4.4.5.3. Hareket

Hareket, dikkatin en güçlü görsel cazibesidir. Hareket, çevre koşullarında bir değişiklik anlamına gelir ve değişiklik reaksiyon gerektirebilir. Olay ve durum, hareketsizlik ve hareketlilik, zaman ve zamansızlık, varlık ve oluş arasında ayrım yaparız. Bu ayrımlar tüm görsel sanatlar için çok önemlidir, ancak anlamları açık olmaktan çok uzaktır. Wertheimer, stroboskopik hareketle yaptığı deneylerinde, gözlemcilerinin belirli koşullar altında algıladıkları şeyin bir konumdan diğerine hareket eden bir nesne değil, daha ziyade iki nesne arasında gerçekleşen ve her ikisiyle ilgisiz bir "saf hareket" olduğunu keşfetmiştir. Hareketsiz ve mobil şeyler arasındaki ayrım yeterince açıktır. Örneğin bir dansçının performansının bir resmin varlığından ayıran harekettir.

Hareketin görsel deneyiminin üç alana ayrılır: Fiziksel hareket, optik hareket, algısal hareket. Hareketin yön ve hız gibi daha belirgin yönleri, görme alanında hüküm süren koşullara göre algılanır. Hareket, diğer tüm değişiklikler gibi, sadece sınırlı bir

hız aralığında algılanabilir. Güneş ve ay yavaş hareket ettiğinden hareketsiz gibi algılanır öte yandan ise şimşek çakması o kadar hızlıdır ki, tüm rotası aynı anda bir çizgi olarak görünür. Görsel hız ayrıca nesnenin boyutuna da bağlıdır. Büyük nesneler, küçük nesnelerden daha yavaş hareket ediyor gibi algılanırken, daha küçük nesneler daha hızlı hareket ediyormuş izlenimi verir. Hareket aynı zamanda mekânın büyüklüğü ve nesnenin içerisindeki konumuna göre de değişir.

Tüm hareket algısı temel olarak stroboskopiktir. Bir kuş görüş alanından geçtiğinde, fiziksel değişim süreklidir. Ancak gördüğümüz şey, tek tek reseptörler veya retinadaki "alıcı alanlar" tarafından yapılan bir dizi kayıttan türetilir. Kuş soldan geldiğinde, önce retinanın sağ tarafındaki reseptörler, soldaki, en sondaki reseptörler aktive edilecektir. Sinir sistemi, bu anlık uyarımların sekansını entegre ederek sürekli hareket hissi yaratır. Aynı şey, ampullerin yanıp sönmesinin belirli bir zaman akışınında gerçekleştiğinde hareketli bir görüntü elde edilmesinin de sonucudur (Arnheim, 1997, 372-387).

4.4.5.4. Denge

Görsel algılamada denge, biçimsel ve kütlesel öğelerin görsel ağırlıklarının bir kompozisyon içerisinde belirli bir düzen dahilinde organize edilmesi olarak özetlenebilir. Bunlar renk, şekil, boyut, konum, doku, değer olabilir. Dengesiz bir kompozisyon izleyiciyi yorarak, algılama sürecini olumsuz etkileyebilir. Dengenin organizasyonu simetrik, asimetrik veya dairesel şekilde olabilir.

Birbirine benzeyen görsel öğelerin eşit ağırlıkta yerleştirilmesine simetrik denge denir. Bu benzerlik renk, büyüklük ya da şekil olabilir. Kompozisyon ikiye bölündüğünde her iki tarafın öğeleri aynı dağılımı gösterir. Becer'e göre simetrik denge, her iki tarafa orantılanmış ve dengeli yerleştirilmiş parçalardan oluşan genel bir yapı olarak da tanımlanmaktadır. İki yönlü eşit simetri, birbirine eşit biçimsel özellikleri olan unsurların tam ortadan ayrılmış yüzeylere yerleştirilmesiyle ifade edilir (Becer, 2011, 65).

20. Yüzyılın başlarında modern sanatların ortaya çıkışı ve gelişimiyle birlikte sanatçı ve tasarımcılar simetrik dengenin dışına çıkarak yeni arayışlarda bulunmuşlar, simetrinin olmadığı ya da tasarımın parçaları arasında bir orantının olmadığı asimetriyi geliştirmişlerdir (Becer, 2011, 66). Asimetrik denge, kompozisyondaki eşit olmayan görsel ağırlıkların oluşturduğu görüntüdür. Genellikle, daha dinamik bir

görünüm elde etmek için kullanılır. Tasarım içerisinde kullanılan biçimsel özellikleri birbirine benzemeyen ya da eş değer olmayan öğelerin kendi aralarında uyumlu bir düzen içerisinde kompoze edilmesidir. Dairesel denge ise, öğelerin ortak bir merkezden dağılmasıyla yerleşim gösterir. Öğeler ortak bir merkezden dışarıya doğru yayılım gösterip, ardından aynı merkeze dönüş yaptığından bu denge türünde odak noktasını korumak kolaydır.

4.4.5.5. Hiyerarşi

Koram olarak da tanımlanan hiyerarşi; öğelerin vurgulanmak istenen akışına göre düzenlenmesi veya derecelendirilmesidir. Tasarımda kullanılan görsel ve metinsel öğeler vurgulanmak istenen konuya ya da verilmek istenen mesaja göre düzenlenmelidir. Görsel ve metinsel öğelerin boyut, renk, tipografi, gibi farklılık oluşturan belirleyici özelliklerinin önem sırasına göre doğru düzenlenmesi tasarımda hiyerarşinin doğru kullanıldığı anlamına gelmektedir. Tasarımcı, görsel hiyerarşi yoluyla izleyicinin gözünü tasarım üzerinde yönlendirebilir.

Görsel ve metinsel hiyerarşi, tasarım içerisindeki görsel unsurları vurgulanmak istenen mesaja göre ölçülendir. Hiyerarşi sağlamak için bazen bir fotoğraf büyük kullanabilir, bazen tipografi ön plana çıkartılabilir ya da rengin açık-koyu ton değerlerinden yararlanarak görsel etki oluşturabilir.

4.4.5.6. Tipografi

Tipografi, “typographia” (Yunanca τυπογραφία typographía = τύπος týpos (form) + “graphia” (yazmak) anlamına gelen sözcüklerin birleşiminden oluşmuştur. Yazı icadından bu zamana kadar gelişim ve değişim göstermiş, 1450 yılında ise Gutenberg tarafından geliştirilen bir baskı makinesi aracılığıyla çoğaltma tekniği çalışmaları başlamıştır. Gutenberg’den önce Çinliler elle dizilen harfleri 11. Yüzyıldan itibaren kullanmaya başlamışlardır, hareketli metal harfin ilk olarak 1200’lü yıllarda Kore’de kullanılmıştır ancak Gutenberg harfleri mekânikleştirmiştir. Bu da matbaanın icadı olarak tarihe geçer. Gutenberg devriminden sonra basılı kaynaklarda seri üretime geçilmiş, Sanayi Devrimi mekânik gelişmeleri sayesinde buharlı baskı makinaları baskı endüstrisine ve grafik tasarımının doğup gelişimine yön vermiştir.

Grafik tasarımın ayrılmaz parçalarından biri olan tipografi mesajı izleyiciye iletmedeki en güçlü araçların başında gelmektedir. Tipografinin doğru

kullanılmasının başında “okunaklılık” en önemli kriterdir. Okuma eyleminde göz, bilgiyi alarak beyne iletir. Gordon’a göre beynin bilgiye ulaşma hızı ve başarısı hem anlamayı hem de konsantrasyonu gerektirir. Göz ne kadar az yorulursa, o kadar uzun süre dikkat kaybı olmadan okuma eylemi gerçekleşir (Gordon, 2001, 56). Tasarımın her alanında olduğu gibi sergi tasarımında da tipografinin “doğru” kullanımı, izleyicilerin verilmek istenen mesajı doğrudan algılamasında kritik rol oynamaktadır.

5. GÖÇ OLGUSU BAĞLAMINDA İNSAN-BİLGİSAYAR ETKİLEŞİMLİ DENEYİMSEL SERGİ ÖNERİSİ

Göç, bugüne kadar sosyal bilimlerin temel araştırma alanlarının başında yer almaktadır. Günümüzde disiplinlerin iç içe geçmesiyle birlikte göç araştırmaları yalnız sosyal bilimler alanına özgü bir araştırma alanı olmaktan çıkarak sanat ve tasarım gibi farklı disiplinlerde de faaliyet göstermeye başlamıştır.

Toplum, göç, kültür, veri aktarımı ve sergi arasında karşılıklı bir etkileşim süreci bulunmaktadır. Bu açıdan belgesel içerikli sergiler bir anlamda toplumun sosyal ve kültürel kodlarını yansıtırken bir yandan da bu toplumsal yapı üzerinde rol oynamaktadır. Sergilemede gösterilen veriler ile toplumun kültürel kodları ve teknoloji arasındaki ilişki ele alındığında etkileşim ve gelişim sürecini görmek mümkündür.

İnsan-bilgisayar etkileşimli deneyimsel sergi projesinde, Almanya'ya göç eden Türklerin üç kuşak boyunca biriktirdikleri kültürel verilerin Türkiye'de yaşayan toplum ile buluşması, disiplinlerarası çalışma ve etkileşimlilik önerinin temel inceleme ve uygulama alanlarını oluşturmaktadır.

5.1. Giriş ve Teorik Çerçeve

Göç araştırmaları kapsamında en çok üzerinde durulan alan Türkiye- Almanya göçü olmuştur. Tez proje araştırması, Türkiye - Almanya göçününde, göçmenler ve geçiş neslerini sergileme tasarımı alanında, liminallik ve komünitas kavramları altından incelemektedir. Berlin Humboldt Üniversitesi Kültürel Çalışmalar Programı'nda yürütülen Türkiye - Alman göçü araştırması, liminallik ve komünitas, geçiş (eşik) nesneleri ve göç sergilemeleri ara başlıklardan oluşmaktadır ve araştırma sonucunda elde edilen bulgular, tezin diğer bölümünde yer alan kavramlarla bağlanıp insan-bilgisayar etkileşimli deneyimsel bir sergi tasarlanmıştır.

5.2. Problemin Tanımı

Günümüzde bir çok alanda belgesel türde sergi yapılmaktadır ancak Almanya'daki Türk göçmenlerinin hikayelerini ele alan ve özellikle bunları etkileşimli ortamda gelişen teknoloji ile aktarılan bir deneyim sergi projesi henüz tasarlanmamıştır. Yalnızca yakın zamanda Köln'de açılan 'DOMID' göçmen müzesi Türklerle ilgili verileri sergilemektedir. Yine Almanya'da bağımsız bir insiyatif olan Bi'bak ile ülkemizde Bursa'da açılan 'Bursa Göç Müzesi' ve DiasporaTürk'ün gezici sergileri alana katkıda bulunmaktadır.

Yurtdışında yaygın olarak kullanılan insan-bilgisayar etkileşimli tasarımlar ülkemizde yeni yeni yaygınlaşmaya başlanmış olup teknikler henüz sınırlıdır. Türk göçmenlerin verileri aracılığıyla kültürlerarası öğelerin deneyim tasarımı yoluyla kitlelere aktarmaları ön plana çıkmaktadır.

Öte yandan tezde incelenen eserler sonucunda çoğu sergi tasarımlarının yüzeysel düzeyde tasarlanıp izleyicilere kazandırıldığı tespitinden yola çıkılarak, bir serginin nasıl deneyimsel olabileceği ve bu deneyim yoluyla nasıl öğretici olabileceği problemine bir yanıt niteliği taşıması beklenmektedir.

5.3. Proje Araştırmasının Amacı

Proje araştırmasında bilgi ve algı kavramlarının bütünselliğini temsil eden deneyim, sergileme tasarımı aracılığıyla ziyaretçilere iletişim adına yeni bir ifade biçimi kazandırılması hedeflenmiştir. Zamansal algı kavramından referansla ziyaretçiler belirli bir sürede sergiyi kavramaya çalışırken, mekânsal algı ve mekân dizilimi yöntemi sonucunda elde edilen çıktılarla sergi alanını belirtilen güzergahlar doğrultusunda herhangi bir veri kaybı olmadan dolaşabilmektedir. Görsel algı kavramlarından Gestalt ilkeleri parça-bütün ilişkisinde ziyaretçilerin serginin tamamını herhangi bir iletişim kesintisine uğramadan kavramalarına yardımcı olmaktadır. Belirlenen tasarım prensipleri görsel tasarım öğeleri ile bağıntı kurması sağlanarak deneyime bağlı öğrenmeyi kolaylaştırması amaçlanmıştır.

Sergi projesi için öncelikle Almanya'ya göç eden birinci, ikinci ve üçüncü kuşak Türklerin tanımlanması ve gündelik hayat pratiklerini oluşturmadaki etkenler araştırılmıştır. Araştırmada, Victor Turner'in "Liminallik" ile "Komünitas" kavramları göçmenlerin eşikte olma durumlarını ve serginin kavramsallaştırılması

bağlamında öne çıkmaktadır. Bu kavramlar eşikte bulunan insanların, ara safha olarak tanımlanan ve hiçbir yere ait olmama duygusuna referans vermektedir. Bu doğrultuda kuşaklar arası gündelik yaşam pratikleri açısından farklar ortaya konulması, eşikte olma durumu ve toplanan nesnel verilerin sergilenmesi hedeflenmektedir.

Bu anlamda araştırma;

İnsan-bilgisayar etkileşimli deneyimsel serginin ülkemize kattığı değerler, teknolojik gelişme ve gün ışığına çıkmamış verilerin toplumla kazandırılması ve Almanya'ya göç eden Türk toplumunun kuşaklarası değişimi ve çok kültürlülüğün özellikle genç kuşaklara aktarılması önemlidir.

5.4. Literatür Araştırması

Tez projesinin literatür araştırmasında üzerinde durulan başlıklar sırasıyla göç olgusu, Türkiye-Almanya göçü, eşiktelik ve komünitas kavramları, nesneler, belgeler ve aidiyet ve göç sergilemeleridir. Tüm başlıkların toplamında elde edilen bulgular, araştırma sonuçlarıyla birlikte tez projesinin yapısını oluşturmuştur.

5.4.1. Göç Olgusu

Modern dünyada endüstrileşmeyele ivme kazanan göç olgusu insanlık tarihinin başlangıcından bu yana devam etmektedir. Toplumlar ya da bireyler, isteyerek ya da zorunlu olarak farklı ülkelere çeşitli sebepler için göç etmektedir. Bu devinim kültürel birikimin aktarılmasında çok önemli bir potansiyele sahiptir. Göçmenler aracılığıyla taşınan kültürel birikimler, doğrudan aktarıldığı gibi, bir aracı yardımıyla hikayeleştirilerek dolaylı olarak da aktarılabilir. Her iki türlü aktarım tekniğinde de kültür taşıyıcıları olan hikayeler, nesneler ve belgeler önemli yer tutmaktadır. Kültür taşıyıcılarını bir araya getiren ve bizlerle olan iletişimini sağlayan müzeler ve sergiler ise bu aktarımda en yetkin aracıların başında gelmektedir.

Göçün yarattığı köktenci değişim güzel sanatlar ve tasarım alanlarında göç müzelerine ve göç temalı sergilerin açılmasına zemin hazırlarken, sosyal bilimlerde ise liminallik, komünitas, marjinlik gibi kavramların ortaya çıkışına neden olmuştur. Turner ise statülerdeki aradalığı ve bir aradalığı Liminallik ve Komünitas terimleri ile ifade etmiştir.

Bir statüden diğer statüye geçiş evrelerinin bir örneği Türkiye-Almanya arasındaki göçtür. 31 Ekim 1961 yılında, İstanbul Sirkeci tren istasyonundan hareketle varış noktası Münih 11. Peron olan tren, bir ritüelin ve eşik durumunun başlangıcını oluşturmaktadır. Bu çalışmada, Türkiye'den Almanya'ya göç eden göçmenlerle derinlemesine yapılan mülakatlar sonucunda elde edilen aile-nesne-göç üçgeni arasındaki veriler, araştırmanın temel tanımlayıcı parametresinden "liminallik ve komünitas" kavramları bağlamında müze ve sergileme tasarımı dallarıyla birleştirilerek, disiplinler arası çalışma üzerinden incelenmiştir.

5.5. Türkiye - Almanya Göçü

Göç yıllardır süregelen sosyoloji, psikoloji, felsefe, antropoloji gibi alanların başlıca araştırma konularından olmuştur. İlk göç araştırmalarının geçmişi 19. Yüzyıla dayanır. 1885 yılında ilk araştırma yapılmış ardından 1889 yılında ikinci çalışma "göç yasaları" başlığı altında kartograf ve coğrafyacı Georg Ravenstein tarafından yürütülmüştür (Abadan Unat, 2011, xix). Disiplinlerarası çalışmalarla birlikte alanlar birbiri içerisinde yoğrulmaya başlanmış, araştırma konuları ortak hale gelmeye başlamıştır. Göç araştırmaları tasarım çalışmalarında, özellikle sergileme tasarımı ve müzecilik alanlarında da ivme kazanmıştır. Dünyada başta Köln DOMID müzesi olmak üzere bir çok göç müzesi açılmış, bunlara ek olarak geçici ya da gezici sergiler aracılığıyla göç araştırmaları ziyaretçilerle buluşmuştur.

Yerleşik haya geçilmeden önce sürekli bir devinim halinde olan insanoğlunun bu hareketliliği yerleşik hayata geçildikten sonra farklı bir boyutta yine devam etmiştir. Temel ihtiyaçların yanı sıra siyasi olaylar, daha refah bir hayata kavuşmak gibi sebeplerle göç halen süre gelen bir olgu olarak devam etmektedir. Berry'e göre göç etme nedenleri arasında sığınma, savaştan kaçma, eğitim, ticaret gibi etmenler ön plandadır (Berry, 2009'dan, Akt. Saygın, Hasta, 2018, 312).

Türklerin ülke dışındaki varlığı yaklaşık 6.5 milyon civarındadır. Bunların 5.5 milyonu Batı Avrupa'dadır ve %80 ni Almanya'da ikamet etmektedir (Mfa.gov.tr, [12.06.2020]). Almanya'ya göç tek taraflı bir arzu olmamıştır. Federal Almanya Hükümeti II. Dünya Savaşı sonrasında ekonomik olarak çöküşe geçmiş, ülkeyi hızlı bir şekilde toparlamak adına çeşitli politika girişimlerinde bulunmuştur. 50'li yılların sonlarında iş gücü darboğaza girmiş, sanayinin ve diğer kolların gelişmesi için destek iş güçlerine ihtiyaç duymaya başlamışlardır. Tıpkı diğer Avrupa ülkelerinde olduğu

gibi Türk işçiler kapitalizmin majör unsuru olmuştur. Kapitalizm, "göçmen işçileri" ekonomik kriz zamanlarının "güvenlik tamponu" olarak kullanmıştır (Abadan Unat, 2011, xxiii). Bu konuyla ilgili John Berger "Yedinci Adam" adlı kitabının kaleme alışındaki sebebinin "Avrupa'daki zengin ülke ekonomisinin 1960'lı yıllarda daha yoksul ülkelerdeki insanların emeğine dayandığını göstermek" olduğunu ifade etmiştir (Berger, 2011, v). Batı Avrupa'nın milyonlarca göçmen işçiye bağlılığının sürmüş olması, ekonomik sistemin göçmen işçi olmadan ayakta duramayacağını göstermektedir. Almanya'nın iç gücü eksikliği ile Türkiye'deki gizli ve açık işsizliğin bir araya gelmesi Almanya'ya doğru emek göçünün başlangıcını oluşturmuştur.

1961 yılında başlayan göç hareketi aynı yıl, 1973 yılına kadar sürecek "Türk-Alman İşçi Mübadele Anlaşması"nı yürürlüğe koyarak resmi bir statü kazanmıştır. İlk yıl 7.000 işçiyle başlayan rakamlar 1972 yılında 500.000'i aşmıştır (Turan, 1997, 14). Hareketin ilk yıllarında giden işçilere "geçici işçi" gözüyle bakılmalarından ötürü göç, tekil bir eylem olarak gerçekleşmiştir. Daha sonraki yıllarda ikili hareketin verimliliği, "Çocuk Parası (Kindergeld)" gibi unsurların karşısında çalışma süreleri uzamış, çocuklar ve eşler göç hareketine dahil olmuşlardır (Turan, 1997, 16).

İstanbul Sirkeci garından kalkan trenle yola koyulan işçiler sağlık muayenesi, belgelerin hazırlanması ve Alman firmasıyla hazırlanan sözleşmelerin ardından üç günlük bir yolculuk sonrasında Münih 11. Peronda inerek buradan çeşitli şehirlere dağılmışlardır. Vardıkları yerlerde firmalar tarafından karşılanmışlar ve kalacaklara yerlere götürülmüşlerdir. İlk önce bir yıllık sözleşmelerle yurda giriş yapan geçici işçiler, gruplar halinde "heim" adı verilen prefabrik dokuz metrekarelik barakalara yerleştirilmişlerdir. Sevdiklerinden ayrılmış olan tüm göçmen işçilerin temel amacı iş sözleşmelerini uzatmak ve sonunda eve döndüklerinde bir iş kurmak için yeterli tasarruf sağlamaktır. Ancak hem işverenlerin hem de işçilerin karşılıkla arzularıyla durum uzatılmış ve yaklaşık sayıları bir milyonu bulmuştur. İşçi alımlarında önceleri genç ve sağlıklı erkekler seçilirken daha sonraki yıllarda kadın işçi alımlarında da artış yaşanmaya başlanmıştır.



Şekil 84: 1965 yılında Krone Firmasında Çalışmak Üzere Gelen Göçmen İşçinin Çalışma Mukavelesi.

Ceren Çalışkan Arşivi.

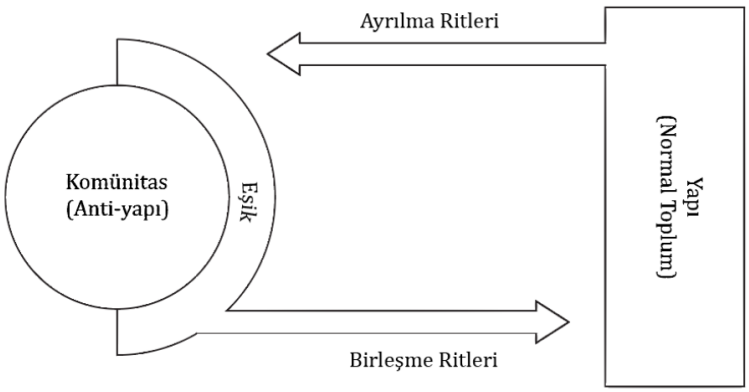
Tüm bu süreç içerisinde madalyonun diğer yüzü dramatiktir. "Gastarbeiter (Geçici İşçi)" bu dramanın başlığını belki de en iyi özetleyen tanımdır. Geçici işçi statüsünde gönderilen/gelen işçilere bulundukları ve geldikleri yeri hatırlatmak, aslında kimliklerini hatırlatmak için verilmiş bir tanım, bir sıfattır. Daha sonra bu sıfatlara "Auslander (yabancı, dışarıdan gelen), gurbetçi, Almancı, Almanya'daki Türkler" gibi kavramlar da eklenmiştir. Ancak tüm bu kavramlar ileriki yıllarda Türklerin kendilerini tanımlamalarındaki ifadelere de dönüşsede özünde önyargısal ve dışlayıcı bir ifadeyi barındırır (Çelik, 2008, 109). Türklere atfedilen bu tanımlamalar "diasporik kimlik" oluşmasına ve "nereye aitiz?" sorusunun doğmasına neden olmuştur. Türklerin, kültür ve kimlik sorunsalıları bir çok göç çalışmalarında asimilasyon, entegrasyon, ayrılma ve marjinal kalma durumları altında incelenmiştir.

Özellikle ilk kuşak Türk göçmenler hem iş koşullarına, hem topluma ve yabancı kültüre hem de yeni bir yaşam kurmanın pratiğine adapte olmaya çalışmışlardır. Yıllar geçtikçe Türklerin Almanya'daki varlığı kesinleşmiştir. Günümüzde Almanya'da göç süreçleri sonucunda dördüncü kuşağa ulaşan ve elli beş yılı aşan göç tarihine sahip bir Türk komünitesi vardır. Türklerin kültür ve kimlik sorunsalları bağlamındaki tanımlamaların özetinde "iki kültür arasında sıkışmış olanlar" ifadesi

yaygın olarak kullanılmaktadır. Bu ifadenin içeriğini Victor Turner'ın "Liminallik ve Komünitas" kavramları altında okumak mümkündür.

5.5.1. Liminallik ve Komünitas Kavramları

Liminalik (eşiktelik) ve Komünitas kavramlarının temeli Victor Turner'ın Afrika'da *Ndembu Kabilesi* üzerine yürüttüğü saha araştırmasına dayanmaktadır. Arnold Van Gennep'in (1909) "Geçiş Ritleri (rites de passage)" adlı kitabından yola çıkarak kavramları geliştiren Turner kavramları Gennep'in "eşik evresi" diye adlandırdığı şeyin doğası ve özellikleri temsil ettiğini ifade etmiştir. Van Gennep geçiş ritlerini "yer, durum, toplumsal konum ve yaştaki her değişime eşlik eden ritler" olarak tanımlar (Turner, 2018, 95). Van Gennep, geçiş ritlerini üç aşamaya ayırmıştır: *Ayrılma, kenar* (ya da *limen*, Latince "eşik" anlamında) ve *bir araya gelme*. İlk terim olan ayrılma, bireyin veya grubun toplumsal yapıda mevcut daha önceki bir sabit noktadan, bir dizi kültürel koşuldan yani bir "durum" dan ya da ikisinden de kopmasını işaret eden sembolik davranışlardan oluşmaktadır. Arada yaşanan "eşik" döneminde, ritüelin öznesinin ("yolcu") nitelikleri muğlaktır. Üçüncü evrede ise (tekrar bir araya gelme ya da tekrar birleşme) geçiş tamamlanır.



Şekil 85: Geçiş Ritleri Şeması.

Çizim: Ceren Çalışkan.

Şemada anlatıldığı gibi eşik insanları "Yapı" olarak adlandırılan normal toplumdan koparak ayrılma ritlerini gerçekleştirir. Göçmen işçinin ayrılma ritinin gerçekleştirdiği yer olan trenler eşik mekânı olarak tanımlanabilir. Ayrılma retlerinin ardından eşikte kalma durumu ortaya çıkar ve bu da komünitası doğurur. "Anti-yapı"

olarak adlandırılan komünütasın ardından göçmenler topluma adapte olarak/olmaya çalışarak bir entegrasyon sürecine girerler. Yeniden birleşerek yapıya geri dönerler.

Eşikte olma durumunda kişilerin (eşik insanları) yaşamları muğlaktır, bu muğlaklık durumu yeni yerleşilen ülkenin sınıflama ağına takılmaz. Eşikteki insanlar ne burada ne oradadır, ya da diğer bir değişle hangi sınıfa mensup olacaklarını kestiremezler. Almanya'ya göçen Türkleri bu bağlamlarda incelemek yerinde olacaktır. Her ne kadar üçüncü kuşak eşikte kalmayı reddetmiş olsada özellikle birinci ve ikinci kuşak göçmenlerin eşikte kaldıkları aşikardır. Göçmenlerle yapılan mülakatlardaki ifadelerde yeni bir kültüre adapte olmanın zorlukları, dil yoksunlukları, Alman hükümetinin ve toplumunun tutumları ve entegrasyon sorunları dile getirilmiştir. Duman (2018, 97), göçmenliği camın buğulu haline benzetmiştir. Ne dışarısı net olarak görünmektedir, ne de içerisi. Buna rağmen göçmenler hep bir pencere aramaktadır.

Eşikteki göçmenler için topluma adapta süreci yüksek ile aşağı kültür, komünitas ve yapı, bir aradalık ve ayrımlaşma, eşitlik ve eşitsizlik kavramları arasında gidip gelinen bir süreçtir. Wallraff (1986, 25)'a göre Türkler, kendilerini kabul ettirebilmek için bazı konularda alışkanlıklarını terk etseler bile yine de görünmez duvarlar kalmaktadır.

Turner (2018, 97), ikinci toplum modeli olarak ifade ettiği "Komünitas", yapısız veya basit yapılı ve nispeten ayrımlaşmamış bir "Comitatus", bir topluluk veya hatta ritüellerde söz sahibi olan büyüklerin genel otoritesine hep birlikte teslim olan eşit bireylerden oluşan bir birliktir. Turner bu toplumsal ifade modelini "ortak yaşam alanı" ndan ayırmak adına "topluluk" terimi yerine Latince "komünitas" terimini yeğlemektedir.

Komünitas, genellikle insanların eşit olduğu yapılandırılmamış bir topluluğa ya da toplumun ruhuna atıfta bulunan Latince bir kavramdır. Komünitas'ın antropolojik kullanımını tanımlayan Turner (1974, 273), "yapı" ve "anti-yapı" olarak adlandırdığı etkileşimle ilgilenmiştir. Ona göre eşiktelik ve komünitas her iki yapının da bileşenleridir. Komünitas, bir topluluğun tüm üyelerinin, genellikle bir geçit töreni aracılığıyla ortak bir deneyim paylaşmalarına izin veren eşit olmayan yapılandırılmış bir devleti ifade eder. Bu terim toplumsal ilişkinin modalitesini ortak yaşam alanından ayırmak için kullanılır. Komünitas, toplumun akut bir noktasıdır. Toplumu

bir sonraki seviyeye taşır ve tüm topluluğun, genellikle bir geçit töreni aracılığıyla ortak bir deneyim paylaşmasına izin verir.

Tüm bu tanımlamalar göz önünde bulundurulduğunda Almanya'ya göç eden birinci kuşak işçilerin yeni toplumda ilk bulunma hali anti-yapıyı temsil eder. Eşik insanları ne geçmiş yerlerine aittir ne de geldikleri yere. Ancak kendi aralarında oluşturdukları yapı yani "Komünitas" daha sonra anti-yapıdan uzaklaşıp kalıcı bir yapıya dönüşecektir. Diaspora olarak adlandırılan yayılım Türklerin Almanya'da yapılanmasına neden olacaktır. Artık Almanya'daki Türklerin göçmenlik statüsünü aşıp yeni yurtlarının asli bir unsuru haline gelmiş ekonomiden siyasete, sanattan spora toplumsal hayatın tüm alanlarında varlık göstermiş ve artık dördüncü nesle ulaşmıştır (Aslan, 2019, 1116).

Diasporanın Almanya'daki en belirgin örneği Türklerin oluşturduğu mahallelerdir. Berlin'de Kreuzberg, Hamburg'da Altona, Köln'de Weidengasse gibi bölgeler Türk mahallesine dönüşmüştür. Aslında bu bölgeler göçmenlerin kendi tercihleri olan yerlerin olmadığını, yol boyunca takip ettikleri yön tabelalarının tesadüfen dikilmediği sonraları anlamışlardır. Göçmenler eşik durumundan daha kısa sürede sıyrılmak için göçerken beraberinde getiremedikleri her ne varsa, evlerinden dışarı çıktıklarında onları görmek arzusundalardır. Bu nedenle bölgeler yavaş yavaş dönüşüme uğramıştır. Türk göçmenler yaşadıkları bölgeleri dönüştürmeye başlamışlar, dernekler, camiler, spor kulüpleri, kahvehaneler, lokantalar, bakkallar, okullar, mağazalar açmışlardır (Duman, 2018, 108). Göçmenler şehre karışarak eşiğin üçüncü evresi olan "birleşme" safhasına böylece geçmişlerdir. Bu safhaların sonucunda ritüeller döngüsel bir yapıya bağlanır. Günlü rutinler geri döner, göçmen, aşağı ve yukarı konumlardan oluşan kurumsallaşmış bir sistemde daha aşağı bir konumdan daha yüksek bir konuma, anti-yapıdan yapıya tersinmez bir biçimde taşınmıştır.

5.5.2. Nesneler, Belgeler ve Aidiyet

Göç üzerine yürütülen çalışmalar genellikle sosyo-politik ya da etnik-kültür tabanlı olmuştur. Oysa bir göç kültürünü analiz etmenin yollarından biri yalnızca sosyolojik ya da antropolojik ifade yöntemleriyle değil, aynı zamanda onların yaşamsal anlatıların özüne inmek, hikayelerini dinlemek ve yadigarlarını öğrenmektir. İnsan-nesne hareketinin dramatik ve daha az metafizik ifadeleri, kişilerin nesnelere

yalnızca ihtiyaç duyduklarında edindikleri değil, aynı zamanda duygusal bir bağ kurmak adına nesneleri taşıdıklarını göstermektedir. Genelde nesnelerin varlıkları öngörülebilir kullanım alanları haricinde, göç gibi olağan dışı durumlarda günlük kullanım pratiklerini geride bırakarak, hatırlama ve tasavvur etme olarak işlev görmeye başlar.

Araştırmalara göre göçmen ailelerin %60ı çekirdek ailedir. 1970'lerin ortalarına kadar, göçmek isteyen aileler aşağıdaki maddeler arasından seçim yapmak zorunda kalmışlardır:

1- Aile reis göçü gerçekleştirmiştir.

2- Aile fertlerinden biri ilk olarak göçmüştür daha sonra diğeri aile ferdi için iş aramıştır.

3- Çift olarak göçmüşlerdir ve çocuklarını geride bırakmışlardır (Abadan-Unat, 2011, 94-95).

Tüm bunlar yalnızca aile içerisinde parçalanmaları doğurmamış, bireylerin iç dünyaları ve duygu durumlarında da dağılmalar yaratmıştır. Bu dağılmaları bir nebze olsa telafi etmek ve yeni vatanda aidiyet hissini güçlendirmek adına göçerken bazı nesneleri de beraberinde getirmişlerdir. Eşikte ya da bir başka ifadeyle arafta kalma durumu salt göçmene ait bir durum değildir. Aynı derece göçmenlerin giderken yanlarına aldıkları nesnelerde artık birer "eşik nesnesi"ne dönüşmüştür.

Bu eşyalar, yer değiştirme olgusunun beraberinde getirdiği köksüzleşmeye karşı, normalde taşıyamayacakları ölçüde anlam ve değer yüklenerek işlevlerini ve gündelik sıradanlıklarını aşıp, kimlik ve hatıra taşıyıcı birer kapsül hâline dönüşebilirler. Onlar, kişilerin göç etmeden önceki gündelik yaşamlarının çoğu zaman sıradan nesneleridir. İşlev gören, kullanılan, tükenir veya eskirse yenisi edinilen şeylerdir. Fakat göç olgusu, bu nesneleri olağanın üstüne çıkararak bir paranteze alır ve hem kullanım değerini hem de mübadele değerini kısa devreye sokar. Aşırı anlam ve değerle yüklenen bu nesneler arafa düşmüş olur. Kıymetli bir süs eşyası da, bir kutu kibrit de artık aynı varoluş hâline girmiştir. Göç olgusunun yarattığı köksüzleşme hissi o kadar kuvvetlidir ki, hiç kullanılmayacak da olsalar bu nesnelerin varlığı yurdunu terk etme nedeniyle sallantıya düşen kimlik ve haysiyet duygularının garantörü olarak iş görecektir (Kurtgözü, 2019).

Göçün belirsizliği göçmen üzerinde daimi bir baskıya neden olmuş bir nebze olsun bu baskıdan kurtuluş, vatana ve sevdiklerine duyulan özlemi gidermek adına göçerken yanlarına anlam yükledikleri nesneleri de almışlardır. Bunlar çoğunlukla fotoğraf, mektup ya da gündelik bir nesne olabilmektedir. Bazen ise, son dakika bavula konulan hediyelikler, gıdalar ya da kimi zaman bir bayrak, kimi zaman da bir kolye göçmenlerin geçmişiyle gününü bağlı tutmuştur. Örneğin, bir göçmen fotoğrafı tren gibi bir ulaşım aracı olarak düşünmüştür ve onun için bütün fotoğraflar bir ulaşım biçimidir, yokluğun dile gelişidir (Berger, 2011, 35). Bu nedenle bavullarından ayrılma fikri özellikle ilk kuşak göçmenler için dert olmuştur. Bavullar ya dolaplarının üstüne özenle yerleştirilmiştir ya da her gün göz göze gelebilecekleri bir yere konulmuştur. Bavullar her zaman bir göçmenin geri dönüş umududur (Duman, 2018, 42). İşçi göçmenlerin bir diyaloğu yaşadıkları eşik durumunu özetlemektedir:

"-Yurduma dönecek miyim?

-Elbette. İlk fırsatta.

-Görüyor musunuz, evim barkım hep bavul. Hiç bir şey aldığım da yok. Alıp, ne yapayım." (Berger, 2011, 197).



Şekil 86: Göçmen İşçinin Yanında Getirdiği Nesne.

Ceren Çalışkan Arşivi.

Eşik nesnelerine yüklenen yeni anlamlar, içlerinde geri dönüşe dair umut da barındırmıştır.

> "İbrahim Zeliha'nın elleriyle işlediği iğne oyalı beyaz havluyu neden hiç kullanmıyor? Onu ancak odada yalnızken bavulundan çıkartıyor. Kullanmak için değil, evinden getirilmiş bir parçaya dokunup, dönüş yolunu bir anlığına kısaltmak için" (Duman, 2018, 42).

İlk gidişte alınamayan, getirilemeyen, unutulan ya da yenisi eklenen nesneler bir sonraki şanslarını sıla yolunda bulmuşlardır. Sıla yolu, Türklerin Almanya - Türkiye arasında geçirdikleri 2500 kilometrelik uzun ve çileli yoludur. Ülkeleri birbirine bağlayan hudut kapıları değil, göçmenlerin içinde taşıdığı duygulardır. Kimilerine mutfak eşyası, kimilerine kıyafet, elektronik eşya, kumaş, kıyafet ya da oyuncak gelmiştir. Aslında taşıdıkları ne gömlektir, ne pantolondur ne de eşyadır. Taşıdıkları yıllardır içlerinde gezdirdikleri özlemdir (Duman, 2018, 136).

Bazen eşik nesneleri tıpkı "sıla yolu" gibi hareket halindedir: "Sesini banda çekip teyple yollamış. Aynı banta konuş, sende gönder demiş. Kıyıpta sesinin üzerine konuşamadım. Yine eskisi gibi mektup yazıp gönderdim." (Duman, 2018, 63).

Aksaray'dan Stuttgart'a göç eden ailenin kızı, ülkesinden sadece bir inci kolye getirebilmiştir. Ona göre bu inci kolye özgürlüğün sembolüdür. Kafesin içinde yer alan inci Almanya'da sıkışıp kaldığı zamanları anlatmıştır. Kafes Almanya, inci ise kendisidir. Bir başka göçmen ülkesinden gelirken yalnızca Türk bayrağı getirmiştir. Başka bir şeye ihtiyacı yoktur. Dara düştüğünde açıp baktığı bir güç sembolüdür bu bayrak ve ihtiyacı olan gücü onunla bulmuştur.

Geri dönüş umudu kalmayan bir göçmenin eşik nesnesi ise kalıcı bir varlığa dönüşmüştür: "Dönemeyeceğimi anlayınca memleketten biraz fidan biraz toprak getirdim. Berlin'de bir parka diktim. Şimdi onun gölgesinde yaşlanıyorum." (Duman, 2018, 131).

Göçmenin bu cümleleri Berger'in ifadelerinde karşılık bulur.

> "Temelli dönüş masal gibi bir şeydir. Anlamsız olabilecek bir şeye anlam katar bu masal havası. Hayatta olduğundan daha büyük bir olaydır bu son dönüş, özlem ve dua konusu bir olaydır. Hayal edildiği için, hiç gerçekleşmemesi bakımından da masalsı bir yanı vardır son dönüşün. Çünkü son dönüş diye bir şey yoktur aslında" (Berger, 2011, 208).

5.5.3. Göç Sergilemeleri

Yaratıcı iletişim ortamları olarak adlandırılan sergiler kamu imajının ayrılmaz bir parçasıdır ve buna bağlı olarak galerilerin ve müzelerin izleyicileri ile iletişim kurduğu temel araçlardır. Sergiler farklı alanlarda hizmet göstererek halkı bilgilendirirken aynı zamanda sosyalleşmelerine de olanak sağlamaktadır. Müze ve galeri sergilemeleri farklı temalar bağlamında çeşitlilik göstermektedir. Göç müzeleri hem kavram hem bağlam açısından tarih ya da belgesel sergilemeleri kategorileri altından detaylı incelenebilir. Bunun nedenleri öncelikle tarih sergilemeleri kültürlerin büyük çoğunluğunun tarih boyunca biriktirdiklerinin bir uzantısı niteliğindedir. Tarih sergilemeleri aracılığıyla geçmişin saklı kalmış yanlarına tanıklık edilir. Bu tip sergilerin amacı dönemlerin ya da kişilerin tarihe dayalı belge/eserlerini gün ışığına çıkartmaktadır ve veriler genellikle kronolojik bir sırayla aktarılmaktadır. Belgesel sergilemeleri içeriğini hayattan alan, temelinde "gerçek"in bulunduğu, kurgusal olmayan sergileme türüdür. Tarih sergilemeleri ile paralellik gösteren belgesel sergiler konusunu toplumsal olaylardan, kişilerden ve yaşamdan alır. Gerçeği yansıtmasından ötürü içerik etik olmalı, izleyicilere doğru bilgiler aktarmalıdır.

Türklerin dışarıya göçleri tarihe tanıklık ederken kültürel mirasın korunması ve saklanması alanında da katkıları olmuştur. Almanya Köln'de açılan DOMID Göçmen Müzesi belki de bu alanda en geniş koleksiyona sahip göç müzesidir. 1990 yılında "DOMIT (Dokümantasyon Merkezi ve Türkiye Göç Müzesi)" adı altında kar amacı gütmeyen bir kuruluş olarak kurulmuş ve tescil edilmiştir. Türkiye'den göze çarpan bir eksiklikle motive olmuş dört göçmen tarafından kurulmuştur. Göçmenlerin tarihi mirasını korumak için bir arşiv oluşturulmuştur ve 2000 yılında Essen'den Köln'e taşınmıştır.

2007 yılında DOMIT, üyeleri "Almanya'daki Göç Müzesi" (Deutschland e.V.'sdeki Migrationsmuseum) kayıtlı derneği ile birleşmiştir. Bu birleşme, farklı kökenlerden gelen göçmenleri ve kişisel göç geçmişi olmayan Almanları bir araya getirmiştir. Bu değişiklikle birlikte, kuruluşun içeriği ve koleksiyonu daha iyi yansıtmak için yeni bir isim arayışına gitmişlerdir ve Almanya'daki tüm göçmen topluluklarını kapsayacak şekilde genişletilmiştir. İsmi DOMID (Dokumentationszentrum und Museum über die Degration in Deuschland / Alman Göç Müzesi ve Dokümantasyon Merkezi) olarak değiştirilmiştir.



Şekil 87: DOMID Müzesi.

Domid Museum

1990 yılından bu yana DOMID sosyal, kültürel ve mikro-tarihsel referansları toplamaktadır. Bunlar Almanya'nın göç tarihini belgelemektedir. Bünyesinde 150.000'den fazla kitap, gazeteler, dergiler, orijinal belgeler, fotoğraflar, filmler, sesli belgeler, el ilanları, posterler ve nesneleri kapsamaktadır (Domid, [14.04.2020]).

Göç üzerine özellikle Türk-göç ilişkisi üzerine kalıcı ve geçici sergiler düzenleyen bir başka müze ise Berlin'de bulunan FHXB Kreuzberg-Friedrichshain Müzesi'dir. Müze, iki semt birleştirilmesinden sonra Kreuzberg Müzesi'nin (Kreuzberg Museum) ve Friedrichshain Bölge Müzesi'nin (Heimatmuseum Friedrichshain) tek bir çatı altında toplanması sayesinde oluşturuldu. Her iki semte ilişkin bilgilerin yer aldığı kapsamlı bir arşiv meraklıları hizmetine sunulmuştur. Müzede bölge ve mahalle tarihini işleyen değişken sergiler düzenlenmektedir. Genelde her sergi göç, sanayi, ticaret ve şehrin gelişimi gibi güncel konuları da ele almaktadır. Birinci katta, olaylara katılanlarla birlikte oluşturulan Kreuzberg SO36'daki protesto hareketine ve kentsel dönüşümüne odaklanmış bir sürekli sergi bulunmaktadır. Müze 12 Nisan 2013 tarihinde faaliyete geçmiştir (FHKX, [14.08.2019]). Müzenin bölgesel tarih sergileri genellikle göç ve bölge tarihi üzerine yoğunlaşmıştır.

Türkler ve nesneler üzerine düzenlenen en kapsamlı sergileri 2002 yılında açılan "Wir waren der ersten (Biz İlktik) Türkiye'den Berlin'e 2000-2002" adlı sergidir. Sergi 1964-1974 yılları arasında Türkiye'den Kreuzberg'e yerleşen "misafir işçiler" yaşam deneyimlerini paylaşmıştır. Müze, bu kuşağın motivasyonlarını ve yaşam stratejilerini araştırmak için biyografik röportajlar kullanmıştır. Ayrıca sergi, Türk doğumlu toplulukların kültürel çeşitliliğini gözler önüne sermiş ve bölgedeki girişimler, kulüpler, buluşma noktaları, tavsiye ve eğitim fırsatlarına genel bir bakış sunmuştur.

Müze ekibi sergiyi geliştirirken "deneyim yaratma"ya önem vermiştir. Bunun için "birinci kuşak" göçmenlerle röportaj yapmışlar ve onlardan sergilenmek üzere nesnelerini ödünç istemişlerdir. Kimi anılarını yükledikleri fotoğraflarını, kimi el işi dantellerini, kimi ise çocuklarının oyuncaklarını getirmiştir. Eşik nesneleri iki yıl süresince görücüye çıkmıştır. Serginin iki dilli olması (Türkçe/Almanca) kuşaklararası etkileşim ve kültür değişimi ile ilgili deneyimleri anlaşılabilir kılmıştır.



Şekil 88: Wir Waren der Ersten (Biz İlktik) Türkiye'den Berlin'e 2000-2002" Sergisi.

Fhxb Museum/Wir Waren der Ersten

Türk göçmenlerin anılarını ve arşivlerini uzun yıllardır toplayan ve alana önemli katkılarda bulunan "DiasporaTürk" göç üzerine çeşitli ülkelerde sergiler düzenlemiştir. Bursa'da açılan "Anadolu'dan Avrupa'ya Bir Göç Hikayesi" adlı sergi Bursa Göç Tarihi Müzesi'nde 21 Aralık 2018-28 Şubat 2019 tarihleri arasında göçmenlerin anıları ve nesneleriyle dramatik bir yolculuğa çıkarmıştır. DiasporaTürk'ün kurucusu Gökhan Duman'ın küratörlüğünü de üstlendiği sergi, gurbetçi işlerin 1960'lı yıllarda başlayan Avrupa'ya göçünü ve bu göç sırasında ve sonrasında yaşanan hasret, hüzün ve umudun harmanlandığı yaşam kurgusu, çarpıcı fotoğraflar, belgeler ve nesnelerle gözler önüne serilmektedir. Ayrıca sergide teşhir edilen fotoğrafların hikayelerine de yer verilmiştir.



Şekil 89: Anadolu'dan Avrupa'ya Bir Göç Hikayesi Sergisi.

DiasporaTürk

DiasporaTürk'ün son sergisi "Memories in my suitcase (Bavulumdaki Anılar)"Alart ve Oxford Üniversitesi Pitt Rivers Müzesi işbirliğinde gerçekleşmiştir. Serginin yaratıcıları *"Göçmen Türk işçilerin hem ferdî hem de müşterek hikâyelerine düğüm atan anılar, deneyimler, fotoğraflar ve eşyalar üzerinden bir yolculuğa çıkarmak"* konseptiyle geliştirdiklerini ifade etmişlerdir. Sergide DiasporaTürk koleksiyonunu ve göçmen ailelerin büyük bir nezaketle ödünç verdikleri yadigarları etkileyici bir kurgu üzerinden sunmayı amaçlamışlardır. Sergi için özel tasarlanan, saçılmış bir kurguda eklemlenen tematik üniteler ve grafiklerle; "dağılmak", "saçılmak",

“yayılmak” anlamlarını taşıyan “diaspora” kelimesine atıfta bulunurken aynı zamanda göç eden kuşların dalgalı uçuş desenlerini de çağrıştırmaktadır (Alart, [18.09. 2020]).

Almanya - Göç üzerine çalışan ve sergi açan bir başka heyecanlandırıcı oluşum ise Bi’bak’dır. Bi’bak Berlin’de ikamet eden sergiler ve kültürel etkinlikler düzenleyen kollektif bir oluşumdur. “Bitter Things - Narratives and Memories of Transnational Families (Acı Şeyler - Ulusaşırı Ailelerin Anlatı ve Anıları)” adlı sergi serileri Berlin, Köln, Frankfurt, İstanbul ve Oberhausen’da açılmış, işgücü göçünün annelik kavramı üzerindeki etkisini kadın göçmen işçiler ve geride kalan çocuklar perspektifinden araştıran, araştırmaya dayalı bir sergi projesidir. Sanatçıları Malve Lippmann ve Can Sungu enstelasyonlarında hem geçmişten hem de şimdiden ulusaşırı ailelerin deneyimlerini bir çıkış noktası olarak almaktadır ve anlatıları ailelerdeki fiziksel mesafeyi dolduran sessiz nesnelerle bir araya getirmektedir (Bi-bak, [02.06.2019]).



Şekil 90: Bitter Things - Narratives and Memories of Transnational Families Sergisi.

Bi-bak/Bitter Things

5.6. Hipotezler

1- Almanya'daki etkileşimli müze ve sergilemeler Türkiye'dekilerden daha gelişmiş bir teknolojiye sahiptir ve daha yaygın kullanılmaktadır.

2- Almanya'ya göçen Türklerin gündelik yaşam pratikleri Türkiye'de yaşayanlardan farklılık göstermektedir.

3- Göçmenler ülkelerinden ayrılırken, yanlarına geçmiş yaşantılarına ait nesneler götürmüşlerdir.

4- Göçmenler yüzergezer bir yaşam sürmektedir. Bu yaşam tarzı Victor Turner'ın "Liminallik" ve "Komünitas" kavramı ile örtüşmektedir.

5.7. Bulgular ve Yorumlar

Tezin bu bölümde Almanya'da yürütülen araştırma projesine ilişkin toplanan veriler, yöntem bölümünde belirtilen teknikle analiz edilerek bulgulara ulaşılmıştır. Bulgular doğrultusunda hipotezler yorumlanmaya çalışılmıştır.

1- Tezde yer alan çoğu sergileme tasarımı örneklerinde örneklemde belirtildiği üzere Almanya'daki sergiler ve müzeler değinilmiştir. Bu bağlamda Almanya ve Türkiye'deki galeri ve müzeler karşılaştırıldığında elde edilen verilere göre;

Müzelerdeki ve teknoloji sergilerindeki araştırma bulguları ve kullanıcı etkileşiminin kullanım sıklığı göz önüne alındığında, Almanya'da yer alan sergileme tekniklerinin Türkiye'dekilerden çok daha kapsamlı ve gelişmiş olduğu gözlemlenmiştir. Öte yandan Türkiye'de son yıllarda açılan geçici sergilerde ise, teknoloji kullanımının giderek önem kazandığı ve her geçen yıl artarak yaygınlaştığı söylenebilir.

2- Almanya'ya göçen ve yaşamlarına devam eden Türkler geleneklerine bağlılıklarını sürdürmektedir. Fakat uzun yıllardır Alman kültürü içerisinde yaşamalarından ötürü, Almanya'ya özgü kültürel davranışlar günlük yaşam pratiklerine ve davranışlarına yansıdığı gözlemlenmiştir. Örneğin sözlü ifadelerde iki dilli kullanım yaygındır. Aile ve ev hayatında Türk gelenek ve kimliklerini korurlarken, sosyal hayatta ise Alman kimlikleri ön plana çıkmaktadır. Bu bize göçmenlerin eşikte yaşadıklarını göstermektedir.

Görüşmeler sırasında göçmenlerin kendilerini Alman olarak görmediklerini ve yaşam tarzlarına bu kültürü dahil etmediklerini ve öz kültüre özlemlerini dile

getirmişlerdir. Örneğin; görüşmeler sırasında ilk kuşak göçmenlerin çocukları ailelerinin özlem çektikleri şeyler arasında sıcak bir simit, bir kuru meyve satıcısından alınan bir kurabiye ve Türk suyuyla yapılan çayı sıralamışlardır. Günümüz 3. ve 4. kuşak göçmenlerin böyle bir özlem sıkıntısı yoktur. Çünkü göçmenler artık kendi mahallelerini, marketlerini kurmuşlardır.

Göçmen evlerine ziyaretlerde gündelik nesne kullanımlarının da Türkiye'deki ailelerden daha farklı olmadığı gözlemlenmiştir. Türklere özgü gıda tüketim alışkanlıkları, ev dekorasyonu, Türk ürünlerini kullanmak ve marketlerinden alış-veriş yapmak örnek verilebilir.

3- Göçmenler ülkelerini terk ederken geçmiş deneyimlerine dair ait nesne veya eşyaları da yanlarında götürdükleri saptanmıştır. Birkaç görüşmeci dışında görüşmeler sonucunda elde edilen sonuca göre bu nesnelerin çoğu aile büyüklerinin, eşlerin veya çocuklarının hediye ettikleri aile yadigarları, fotoğraflar ya da nesnelerdir. Küçük yaşta göç eden çocuk göçmenler ise oyuncaklarını ya da kitaplarını yanlarında taşımışlardır. Bu nesneler Almanya'da nesilden nesile taşınmıştır. Nesnelerin varlığının çoğu ailelerin evlerinde yaşamaya devam ederken, bazıları göçmen müzelerine bağışlanmıştır, bazı nesneler ise taşınma nedeniyle kaybolmuştur. Takılar, ud gibi müzik aletleri, oyuncaklar, çocuk giysisi, sabahlık, mutfak ve kupa, kase, biblo, fotoğraflar, mektuplar, bayrak gibi dekoratif eşyalar görüşmeler sırasında tespit edilen en yaygın nesnelerdir.

4- Victor Turner'ın Liminallik ve Komünitas kavramları altında Almanya'daki Türkler incelendiğinde, kavramlarla yaşam biçimlerinin örtüştüğü gözlemlenmiştir. Van Gennep, geçiş ritüellerini yer, durum, sosyal konum ve yaştaki her değişikliğe eşlik eden ayinler olarak tanımlamıştır. *Ayrılma, limen*, (Latince "eşik" yada "geçiş" anlamında) ve *bir araya gelme* olarak ayırdığı üç faz incelendiğinde, *ayrılma* Türklerin Almanya'ya göçünü, *eşik yani geçiş* kavramı yeni ülke ile entegrasyonu, *bir araya gelme* ise başka bir ülkede kendine özgü alışkanlıklarla yeni bir hayatı inşa etmeyi ifade etmektedir.

Almanya'da bir araya gelen ilk kuşak göçmenler Almanlardan izole bir dünya kurmuşlardır. Bu nedenden ötürü yabancı bir ülkede kendi vatandaşlarıyla kurdukları ilişkiler sayesinde gündelik yaşamlarına Türkçe konuşarak devam etme fırsatı bulmuşlardır. İçedönük yaşam tarzları Türklerin kendi kültürlerini korumaları ve

sürdürmeleri için bir avantaj sağlarken, pek çok dezavantajı da beraberinde getirmiştir. Birinci kuşak Türklerin bir süre sonra milli ve dini kimliklerini belirgin bir şekilde sergilemeleri Alman toplumu ile aralarında soğuk rüzgarların esmesine neden olmuştur.

Ünalan (2005, 14), ana dilin önemine şu şekilde değinmektedir: "İnsanın varlığı ancak dil ile, toplumların varlığı da dil aracılığıyla mümkündür. Dil yoksa toplum da yoktur. Dil, bir toplumun kültürel kimliğidir". Bu cümleden yola çıkarak özellikle ilk iki kuşak Türklerin dil sorunları nedeniyle topluma entegrenin tam olarak gerçekleşmediği sonucuna varılabilir. Öte yandan, ilk kuşak nasıl Almanca konuşmakta zorluk çektiyse üçüncü ve dördüncü kuşak da düzgün Türkçe cümle kurmakta zorluk çekmektedirler. Dil sorunu bağlamında ele alındığında göçmenlerin yüzer gezer bir durum içerisinde yaşadıklarını söylemek mümkündür. Ne tam Türk dilini devam ettirebilmişlerdir ne de Alman diline tam olarak adapte olabilmişlerdir.

II. kuşak göçmenleri iki gruba ayırmak yerinde olacaktır. İlk grup Almanya'da dünya gelmiş, ikinci grup ise Türkiye'den çok küçük yaşta Almanya'ya götürülmüşlerdir. Almanya'da doğup büyüyen ve orada eğitimine başlayanlar, doğal olarak akıcı bir şekilde Almanca konuşmaktadır ve aynı zamanda evde Türkçe konuşulduğu için Türkçeyi de akıcı konuşabilmektedir. Bu gruba dahil olan Türkler zamanla çevreye uyum sağlamayı başarmış ve Almanlarla dostluklarını güçlendirmiştir.

Üçüncü kuşak ve sonrasının neredeyse tamamı Almanya'da doğup büyümüş ve Alman kültürüyle yoğrulmuş ve daha eğitimli olmalarından ötürü önceki kuşaklara göre iş ve sosyal hayata kolay dahil olmuşlardır. Ancak, bu kişilerin en büyük sorunu kendi kültür ve dillerine giderek yabancılaşmalarıdır. Türkiye'ye ziyaret ettiklerinde ülkeyi anavatan gibi görmediklerini ve geleneksel davranışları yabancı bulduklarını dile getirmişlerdir. Bu durumda son kuşak göçmenlerin eşikte yaşadıklarının bir örneğidir. İlk kuşaktan bu yana "Eşik"te olma durumu günümüzde halen daha devam etmektedir.

Turner'ın "Komünitas" kavramı, Almanya'ya göç eden Türklerin yarattığı ortamla paralellik göstermektedir. Türkler, Berlin'in Kreuzberg bölgesi ve Hamburg'un Altona bölgesi gibi bölgelerinde kendilerine yaşam alanlarını kurmuşlardır. Aslında bu bölgeler Alman hükümetinin göçmenlere ayırdığı önceden belirledikleri yaşam alanlarıdır. Ancak, her ne sebeple olursa olsun Türkler kendilerine ayrılan bölgeleri

terk etmemişler, aksine bölgelerde kendi iş yerlerini, alış-veriş merkezlerini ve cemaatlerini kurmuşlardır.

Bu veriler ve araştırma eşliğinde göçmenlerle derinlemesine yapılan mülakatlarda elde edilen veriler ve nesneler aracılığıyla bir deneyim sergisi yapılması amaçlanmıştır. Aşağıdaki bölümlerde projenin detayları yer almaktadır.

5.8. İnsan-Bilgisayar Etkileşimli Deneyimsel Sergi Önerisi: Geçiş Nesneleleri

Göçmenler geldikleri ülkenin kültürel birikimini göç ettikleri ülkelere taşırlar. Kültür dil, sembol, tavır ve davranışlar, gelenek ve görenekler ve alışkanlıkların tümünü içerir. Bunlar insanın doğuştan itibaren öğrendikleri, biriktirdikleri ve başka insanlara aktardıkları bütün değerlerdir. Kültür, doğrudan aktarıldığı gibi, bir aracı ile dolaylı olarak da aktarılabilir. Sergiler bu aktarımda en kuvvetli aracıların başında gelmektedir.

Toplum, göç, kültür, veri aktarımı ve sergi arasında karşılıklı bir etkileşim süreci bulunmaktadır. Bu açıdan tarihsel uzantıları olan ve belge niteliği taşıyan sergiler bir anlamda toplumun sosyal ve kültürel kodlarını yansıtırken bir yandan da edinilen veriler eşliğinde alana katkıda bulunmaktadır.

"Geçiş Nesneleri (Transition Objekte)" sergisi ana fikrini, Almanya'da çalışmak üzere 1961 yılında İstanbul Sirkeci garından yola çıkan göçmenlerin hikayesi ve aidiyet nesnelerinden almaktadır. Münih 11. Peron'dan çeşitli kentlere dağılan geçici işçiler yeni bir hayata adım atmışlardır. Bir eşik mekân olan 11. Peron, kültürel bir ritüelin başlangıcını oluşturmaktadır. Bu ritüel, eşikteki kişilerin kültürel uzantılarını yeni topluma entegre etme sürecinde ortaya çıkmaktadır. Eşikteliğin ya da eşikteki kişilerin (eşik insanları) yüklemleri kaçınılmaz olarak muğlaktır, çünkü bu koşul ve bu insanlar, normalde durumları ve konumları kültürel uzama yerleştirilen sınıflama ağına takılmazlar. Eşikteki varlıklar ne burada ne oradadır; yasa, gelenek, uylaşım ve törenlerce belirlenip sıralanan konumların ne birinde ne ötekindedirler (Turner, 2018, 96).

Bu konuda formel süreç analizinin öncüsü Van Gennep kültürel olarak tanımlanmış bir durum yahut statüden bir diğerine geçmenin üç evresini betimlemek amacıyla iki grup terim kullanmıştır. Ritüelden bahsederken ayrılma, marjin ve yeniden bir araya gelme terimlerini kullanmasının yanı sıra, uzamsal geçişlerden bahsederken eşik

öncesi, eşik ve eşik sonrası terimlerine de başvurmuştur (Turner, 2018, 173).

Entegre sürecinde önceki statünün devamlılığı ve göçmenlerin yeni topluma adaptasyonu arasında yalnızca kültürel ve statüsel değişimler olmamıştır. Burada ilk grup terimleri göçün yapısal yanlarına vurgu yapmaktadır. Ancak, ikinci grup terimleri ise davranışların açığa çıktığı, kamusal hayatlarını yöneten norm ve değerlerin oluşturduğu uzam ve zaman birimlerini sembolize etmektedir.

Bununla birlikte nesnelerin de eşikte kalma öyküsü vardır. Bu, isteyerek veya istemeyerek yer değiştiren kişilerin yanlarına aldıkları nesnelere ait bir durumdur. Yer değiştirme fenomeninin neden olduğu köksüzlüğe karşı, önceleri günlük yaşam nesneleri olarak işlev görürlerken daha sonraları adeta bir zaman kapsülüne dönüşebilmektedir (Kurtgözü, 2019). Eşik nesnelerinin en yoğun bulunduğu mekân ailelerin yaşadığı hane yani evlerdir. Göç ile birlikte aile yapıları da hızla değişime uğramıştır. Evlilik biçimleri farklılaşmış, kadın-erkek rolleri değişmeye başlamıştır. Ancak tüm bu değişimlerin yanında bazı duygular hep sabit kalmıştır ve bunlar da nesnelere yansımıştır. Serginin içeriğini Almanya'da yaşayan Türklerin aile-nesne-göç üçgeni arasındaki verileri (belgeler, mektuplar, fotoğraflar, nesneler, ses kayıtları, vb.) ve deneyimleri oluşturmaktadır.

Derinlemesine yapılan mülakatlar sonrasında anlaşılmıştır ki göç konusu ziyadesiyle derin ve her dönem ilgiye muhtaç bir alandır. Bu zamana kadar göç konusu defalarca işlenmiş, kitaplara, makalelere ve sergilere konu olmuş olsa da halen daha yüzeye çıkartılmamış içeriklere sahiptir. Serginin ana amacı yeni içerikleri yüzeye çıkartarak toplumla buluşturmaktır.

Projenin geliştirilmesinde ve bölümlerinde aşağıdaki araştırmalardan ve kavramlardan yararlanılmıştır:

- Türkiye'deki Almanya için işlem süresi (işçinin seçimi).

- İstanbul Sirkeci tren istasyonundan Münih Hauptbahnhof'a göç.

- Alman toplumuna entegrasyon süreci ve "Liminality-Communitas" kavramları.

- Birinci nesil göçmenlerin kalması için inşa edilen sekiz metrekarelik "heim" adı verilen yurtlar.

- Gözlerinin önünden bir an olsun ayırmadıkları valizleri.

- Aidiyet nesneleri ve belgeler.

Deneyimsel serginin tasarımının detaylarına değinilmeden once insan-bilgisayar etkileşimi, deneyim ve sergileme tasarımı kavramlarını birbirlerine bağlayarak açıklamak yerinde olacaktır.

5.8.1. İnsan-Bilgisayar Etkileşimi

İnsan-bilgisayar etkileşimi (İBE), bilgisayar teknolojisi tasarımına ve özellikle insanlar (kullanıcılar) ve bilgisayarlar arasındaki etkileşime odaklanan çok disiplinli bir çalışma alanıdır. Başlangıçta yalnızca bilgisayarlarla ilişkiliyken artık, tüm bilgi teknolojisi tasarımlarını kapsayacak şekilde genişlemiştir.

İnsan-bilgisayar etkileşimi, insanlar (kullanıcılar) ve bilgisayarlar arasındaki arayüzlere odaklanan bilgisayar teknolojisinin tasarımını ve kullanımını incelemektedir. Bir araştırma alanı olarak, insan-bilgisayar etkileşimi bilgisayar bilimi, davranış bilimleri, tasarım, medya çalışmaları ve diğer bazı çalışma alanlarının kesişme noktasında yer almaktadır. Bu terim, Stuart K. Card, Allen Newell ve Thomas P. Moran tarafından, 1983 tarihli ufuk açıcı kitapları "The Psychology of Human-Computer Interaction"da popüler hale getirilmiştir (Card, Moran, Newell, 1980, 396-410).

İnsanlar bilgisayarlarla pek çok şekilde etkileşimde bulunmaktadır. İnsanlar ve bilgisayarlar arasındaki arayüz, bu etkileşimi kolaylaştırmak için ilk adımı oluşturur. Masaüstü uygulamaları, internet tarayıcıları, el bilgisayarları, bilgisayar kioskları günümüzün yaygın grafik kullanıcı arayüzlerinden (GUI) yararlanmaktadır.

İnsan-bilgisayar etkileşimi, iletişimde bir insan ve bir makineyi incelediğinden, hem makine hem de insan tarafındaki destekleyici bilgilerden yararlanır. Makine tarafında, bilgisayar grafikleri, işletim sistemleri, programlama dilleri ve geliştirme ortamlarındaki teknikler önemlidir. İnsan tarafında iletişim teorisi, grafik ve endüstriyel tasarım disiplinleri, dilbilim, sosyal bilimler, bilişsel psikoloji, sosyal psikoloji ve bilgisayar kullanıcısı memnuniyeti gibi insan faktörleri önemlidir.

5.8.2. Deneyim ve Algı

Yaşam deneyimlerle var olmaktadır. Deneyim insan-ruh bütünlüğü içerisinde ulaştığı en son noktadır. Deneyim, nesne-özne arasında var olan süreçsel faaliyeti ifade eden bir kavramdır. Deneyim kavramından söz edildiğinde algılanan "hafıza yer edinen, aktarılan görüntü, ses, his, düşünce, istek ve eylem, olay ya da bir zaman parçası" dır

(Hassenzahl, diğ., 2016, 178).

Deneyim kavramının pek çok yorumlanış biçimi olmuştur. Farklı yorumlamaları farklı alanlarda araştırmalar yapmış filozoflardan, akademisyenlerden ya da tasarımcılardan okumak mümkündür. Deneyim ile mutluluk ilişkisini yaratılacak tasarımlar üzerinde kurmaya odaklanan Marc Hassenzahl, mutluluğun büyük bir çoğunluğunun yapılan faaliyetlerle bağlantılı olduğunu ileri sürmüştür. Bu sav sergi faaliyetlerini ziyaretçiler üzerinde olumlu deneyimler yaratarak "mutluluk için tasarlamayı mümkün kılabilir mi?" sorusuna yanıt aramaya yönlendirir. Burada üzerinde durulması gereken iki konu; olumlu deneyimin ne olduğu ve sergi faaliyet deneyimi üzerinden nasıl gerçekleştirileceğidir.

Hassenzah (2010): "Deneyimi kişinin kendi dünyasıyla eylem aracılığıyla girdiği diyalogdan ortaya çıkan bir hikaye" olduğunu ifade etmiştir. Bir başka ifadeyle deneyim; kişinin kendisine ya da bir başkasına pasif hikaye anlatımıdır. Hikayeler, yaşanan deneyimin zaman-mekân ikilisinin ayrıntılarını ortaya çıkardığı gibi "Ne Zaman, Nerede ve Ne" sorunlarının da yanıtlarını verir. Öte yandan, deneyimin olumlu/olumsuz çıktıların sonucunda edindiği duygu durumunun;

> "Deneyim tasarımcısı, her şeyden önce bir deneyim yazarıdır. Ancak bir deneyimde olması istenen duygusal ve bilişsel içeriğin, kullanılan eylemin, bu eylemin bağlamının ve zamansal yapısının kaba hatlarını çizdikten sonra "ürünü" tasarlamaya başlayabilir. Bundan sonra her bir ayrıntı (içerik, işlevsellik, sunum, etkileşim) istenilen deneyimi oluşturma veya yok etme potansiyeli göz önüne alınarak dikkatle incelenmelidir." (Hassenzahl, 2010, 68).

Hassenzahl ve diğerleri, deneyim tasarımına uygun bir ihtiyaç grubu oluşturmuşlardır. Özerklik, yeterlilik, ilişkililik, sevilme, uyarılma ve güvenden oluşan bu altı ihtiyaç karşılandığında deneyimden elde edilen sonuç mutluluk olmalıdır. Tasarımcıların bu özelliklere dikkat ederek tasarım yapmalarının kullanıcı ekseninde, geri bildirimlerin daha olumlu olacağı görüşünü belirtmektedirler.

Tüm verilerden yola çıkarak oluşturulan "deneyim tasarımı"na zemin hazırlayan şey ise "ihtiyaçlar" dır. Tasarımın ikinci sahnesini oluşturan adım ise tasarlanacak olan "şey"in nasıl bir deneyim oluşturup, onu şekillendirileceğine odanlanmaktadır. Etkileşimi merkez alan tasarımlar yaratılırken pasif hikaye anlatımı, izleyicilerle etkileşime girerek hikayenin bir parçası olmaya davet eder. Hikayeye dahil olma deneyimi ise öğrenmenin en önemli unsurudur. Bu süreç de bizleri deneyim yolu ile öğrenmeye ilişkisini incelemeye götürür.

Pragmatizmin ateşli savunucularından ve deneyim ile öğrenme üzerine çalışmalarda bulunmuş olan John Dewey, deneyim ve öğrenme ilişkisi üzerine yaptığı araştırmalarda deneyimsel öğrenmenin niceliğinden ziyade niteliği ile ilgilenmiştir. Dewey, dış dünyaya ait iki önemli deneyimden söz etmektedir. Bunlar estetik deneyim ve entelektüel deneyimdir. Bu ikisi ayırımında en ayırt edici fark estetik deneyimin entelektüel deneyimi de kapsamasıdır (Eroğlu, 2017, 21-22). İfade edilen duyusal ve kavramsal bilgi bütünlüğüdür. Dewey (1934, 414)'e göre deneyim; teoriğiyle pratiğin, kurguyla gerçeğin, akılla eylemin birleşmesidir.

Dewey, deneyimlenen dünyayı daha sonraki yaşantıda, benliğin öncekine göre davranan bir parçası olduğunu belirtir. Fiziksel oluşumlarda deneyimlenmiş olay, nesne ya da mekân geçip gitse de kazanılan edinim, anlam ve değer zihnin birer parçası olarak kalır (Eroğlu, 2017, 81). Zihinsel ve fiziksel tekrarlar (ki Dewey ikisinini ayrılmaz bir bütün olduğunu savunur) alışkanlıkları doğurur. Örneğin; Eğer bir sergi ziyareti alışkanlık haline getirilirse, artık bu etkinlik birey yaşantısının bir parçası haline gelir. Dewey'in deneyim kavramı, öznenin yalnızca deneyimleyen bir varlık olarak hareketinden öte, etkileşimsel bir deneyim alanının parçası olarak konumlanmasını içermektedir. Deneyim, eylemleri ve onu gerçekleştirdiği çevreyle bütünlük sağlan bir kavramdır. Dewey'e göre deneyim etkileşimde olmaktır.

Fenomenoloji ise, görüngübilim olarak da adlandırılan Edmund Husserl'in öncüsü olduğu bir felsefi harekettir. Genelde bir hareket olmaktan ziyade bir yöntem olarak adlandırılan (fenomeni, yani dolaysız olarak verilmiş olanı betimlemeye dayanmasından ötürü) fenomenoloji, özne-nesne ilişkisini konu edinir. Nesneyi, öznenin dış dünya ile kurduğu ilişkilerinde algıladığı, deneyimlediği "şey" ler olarak ifade eder. Pragmatizm ve fenomenoloji birbirinden bağımsız gibi düşünülse de bu iki kavramın ortak yanları üzerine çalışan bir çok düşünür vardır. Victor Kestanbaum, Sandra B. Rosenthal ve Thomas Alexander iki gelenek arasındaki bağıntıyı John Dewey ve Maurice-Ponty üzerinden kurmuşlardır. Bu uzlaşım, insan-dünya arasındaki ilişkiye ve iki düşünürün deneyim nosyonu etrafında somutlaşan kavramsal çerçevenin analizi ile mümkündür (Aydın, 2017, 248).

Fenomenoloji filozoflarından Merleau-Ponty, algılanan dünya, varlık ve deneyim üzerine çalışmıştır. Dünyanın tam olarak kavranmasın tek yolu "düşünen ben"in deneyimleriyle mümkündür. İnsan, dünyayı kendi gözleriyle gören bir varlıktır. Ponty, dünya algısını yaşayan bedenin merkezinde olduğunu ileri sürer. Bu merkez,

insanın dünya ile ilişkisini özne-nesne ilişkisi bağlamında değil, insanın çevresi ile kurduğu ilişkide bedenli bir varlık olduğunu vurgulamış ve belirtmiştir:

> "Görünen o ki, bilim ve resimden sonra felsefe de, özellikle de psikoloji, uzamla aramızdaki bağların, vücutsuz saf bir özneyle uzaktaki bir nesne arasındaki bağlar gibi değil, uzamda barınan kişilerin doğal çevreleriyle arasındaki bağlar gibi olduğunu farkına varır… Geometride olduğu gibi psikolojide de vücutsuz bir zihnin uzanan yekpare, homojen bir uzam düşüncesinin yerini, vücudumuzun özellikleriyle ve dünya fırlatılmış varlıklar olarak bizim durumumuzla ilişki kuran, ayrıcalıklı doğruları olan heterojen bir uzam aldı. İnsan bir vücut ve bir ruh değil, bir vücut ile bir ruhtur." (Ponty, 2020, 24-25).

Özetle anlatılmak istenen, kendimiz dışındaki her varlık yalnızca vücudumuz üzerinden erişip deneyimlenebilmektedir. Dewey'in "Bedenli bir varlık olan insan, dünyanın içerisinde var olan bir varlıktır ve dünya yalnızca bir bilme nesnesi değildir" sözleri bu anlatıyla paralellik gösterir (Aysun, 2017, 253).

Merleau-Ponty'de deneyim nosyonu, Dewey'in de ifade ettiği gibi yalnızca bir nesneyi bilme durumuyla basitleştirilemez. Vücut içerisinde var olan insan, dünya ile iletişimini karşılıklı etkileşim ve değişim üzerine kurar. Ponty'ye göre bizi deneyime götüren şey algıdır ve bu ilişki özne-varlık ilişkisini oluşturan zemindir. "Dünya düşündüğüm şey değil, yaşadığım şeydir" ifadesiyle bu görüşünü dile getirmiştir (Şan, 2015, 213).

İki düşünürün deneyim kavramında kesiştiği noktanın nihai ortak çıkarımı estetik deneyim nosyonudur. Bu bağlamda sanat ve tasarımın önemi, hem Dewey'in "tamamlanmış deneyim" tanımlamasında hem de estetik deneyim öğesini tasarımcı-ziyaretçi bütünlüğünden iler gelir. Dewey için deneyimin nihai amacı estetiktir ve bu da sanatta var olur.

Algının ayrıcalığı, tüm mümkün deneyimin anlamını kurmasında yatar. Algının başlangıç noktası deneyime bir giriş niteliği taşımasından kaynaklanır. Ponty'nin çalışmaları yalnızca algıyı düşünmek değil, algıya göre düşünmektir (Şan, 2017, 65).

Merleau Ponty deneyim, algı ve vücut ilişkisi üzerine çalışmadan önce temelde bilinç ve dünya arasındaki ilişkinin nereden başladığını sorgulanması gerektiğini araştırmıştır. Davranışların nedensellik veya içsellik kavramlarıyla açıklamanın güçlüğü, onu Gestalt Psikolojisi'ni incelemeye odaklar. Amacı Gestalt psikolojisini, Gestalt felsefesine dönüştürmektir. İlk araştırmasını, Köhler'in 1917 yılında şempanzeler üzerinde yaptığı "içgörüsel öğrenme" deneyini inceleyerek başlatmıştır. Ponty'e göre Gestalt psikologları, psikolojinin asıl nesnesinin, davranışların içeriden olduğu kadar dışarıdan da erişilebilir olan yapısı olduğunu göstererek geleneksel

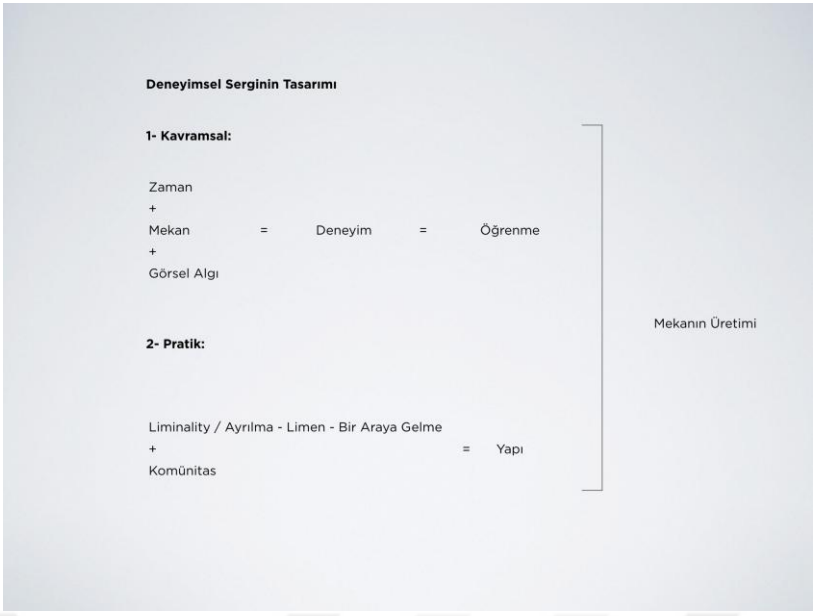
kalıpları yıkmışlardır. Parça-bütün ilişkisininin esas alındığı ve Gestalt psikolojisinini de temelini oluşturan bu ilişki hakkındaki düşüncesini 1934 yılında verdiği bir konferansa açıklamıştır:

> "Almanya'da Gestalt Teori Okulunca sürdürülen deneysel araştırmalar, algının entelektüel bir işlem olmadığını-belirli bir iç düzene sahip olmayan bir madde ile entelektüel bir formu algı içinde birbirinden ayırt etmenin olanaksız olduğunu göstermektedir… Gestalt, sözde "öğe-leri", daha geniş bütünlere eklemlenen "bütünlere bağlı hale getiren duyusal alana ait spontane bir organizasyondur. Bu organizasyon he-terojen bir maddenin üzerine konan bir form değildir; formsuz mad-de yoktur; yalnızca az çok istikrarlı, eklemlenmiş organizasyonlar var-dır." (Ponty, 2006, 25).

Dolayısıyla nesne, geçmiş deneyimlerimizden kazandığımız anlam yoluyla değil, algının içerisinde var olan zemin üzerindeki figürün konumuyla deneyimlenebilir hale gelir. Şen (2017, 67), Gestalt teorisinini Ponty'nin çalışmalarına katkısıyla ilgili; en basit duyumsanır verinin bir zemin üzerindeki figür olduğunu ifade eder. Algısal "bir şey"in her daim diğer "şey" lerle bir aradadır ve her zaman bir "alan" a dahildir. Homojen bir bölgenin algıya bir katkısı olmadığı gibi, algıya dahil de olamaz. Gündelik algılar, mozaiğinin değil, birbirlerinden ayrı nesneler bütününün algısıdır.

5.9. İnsan-Bilgisayar Etkileşimli Deneyimsel Serginin Tasarımı

İnsan-bilgisayar etkileşimli deneyimsel sergi projesinde süreç şeması, kavramsal ve pratik olarak iki yapısal gruba ayrılmıştır. İlkinde yapı kavramsal düzeyde açıklanmaya çalışılmıştır. İlk yapısal grupta ele alınan bileşenler kavramsal ve içerik olarak ikiye ayrılmıştır. Bunlardan ilkinde "zaman, mekân ve görsel algı'ya bağlı "deneyim ve öğrenme" çıktısıdır. İçerikte ise "Liminallik ve Komünitas" kavramlarına bağlı "yapı" çıktısıdır. İki yapının nihai sonucu ise Lefevbre'nin "Mekânın Üretimi" kavramıyla ilişkilendirilmiştir.

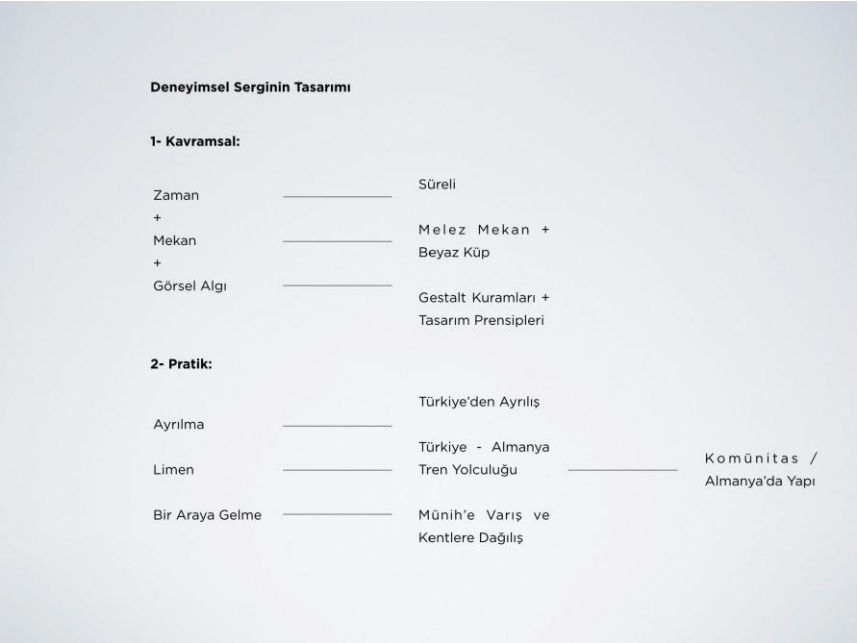


Şekil 91: İnsan-Bilgisayar Etkileşimli Deneyimsel Sergi Tasarımı Akış Şeması-1

Çizen: Ceren Çalışkan

Serginin ikinci yapısal grubu ise, serginin fiziksel tasarım normlarından meydana gelmektedir. Burada "zaman kavramı" serginin "süreli mi süresiz mi" olacağını belirlerken, "mekân" ise ziyaretçilerin sergi dolanımında nasıl bir "mekân türü" nün kullanıldığı açıklamaktadır. Sergi "süreli" olarak planlanmış, "melez mekân" türü, "beyaz küp" modeli ile birleştirilmiştir. Görsel algılama teorilerinden "Gestalt Kuramları" ve tasarım prensipleri parça-bütün ve süreklilik ilişkisini algılama ve öğrenme düzeyinde desteklemektedir.

Serginin içerik kısmında "Ayrılma"; Türk işçilerin Türkiye'den ayrılışlarının anlatıldığı serginin birinci koridorunu temsil ederken, "Limen yani Eşik"; Türkiye-Almanya tren yolculuğunu (tren burada eşik bir mekândır) ve buna bağlı ikinci koridoru, "Bir Araya Gelme"; Münih'e varış ve diğer kentlere dağılışın konu edindiği üçüncü koridoru temsil etmektedir. Serginin son bölümü olarak konumlandırılan ana mekân ise Komünitas yani Almanya'da yeni yapıyı temsil etmektedir.



Şekil 92: İnsan-Bilgisayar Etkileşimli Deneyimsel Sergi Tasarımı Akış Şeması-2

Çizen: Ceren Çalışkan

5.9.1. Mekân

Sergi mekânı çözümlemesinde beyaz küp terimi içerisinde melez mekân türü sergi modeli olarak seçilmiştir. Serginin olabilecek fiziksel mekân önerisi içerisinde kurulan interaktif uygulamalar ile birleşiminden ötürü bu mekân türü seçilmiştir. Serginin fiziksel inşasının mümkün olmadığı durumlarda alternatif mekân önerisi siber mekândır. 2019 yılında başlayan ve etkileri halen devam eden küresel çapta pandemi salgını nedeniyle sergi ilk olarak fiziksel mekânda tasarlanması planmış ancak değişen koşullar nedeniyle siber mekâna dönüşmüştür. Ancak, tasarım önerisinde ana yapı halen melez mekân özelliğini korumaktadır.

Sergi mekânında yapılması muhtemel "mekân dizilimi" yöntemi ile çıkabilecek çözüm öngörülmüştür. Çözümde sergi mekânında ziyaretçilerin dikkatini başka yöne çekilebilecek alanlardan ve boşluklardan kaçınılmıştır. Mekân kurgusunda ise ziyaretçilerin mekânı, sergileme tasarımı öğelerini ve nesneleri görsel olarak daha akıcı algılamaları için Gestalt yasalarından yararlanılmıştır. Sergi mekânının kavramsal içeriği, geçiş ritüellerini temsilen üç koridor ve yeni bir başlangıca referans eden ana bölüm dahil olmak üzere dört bölüme ayrılmıştır. Her koridor elemanlarıyla birlikte birer grup halindedir.

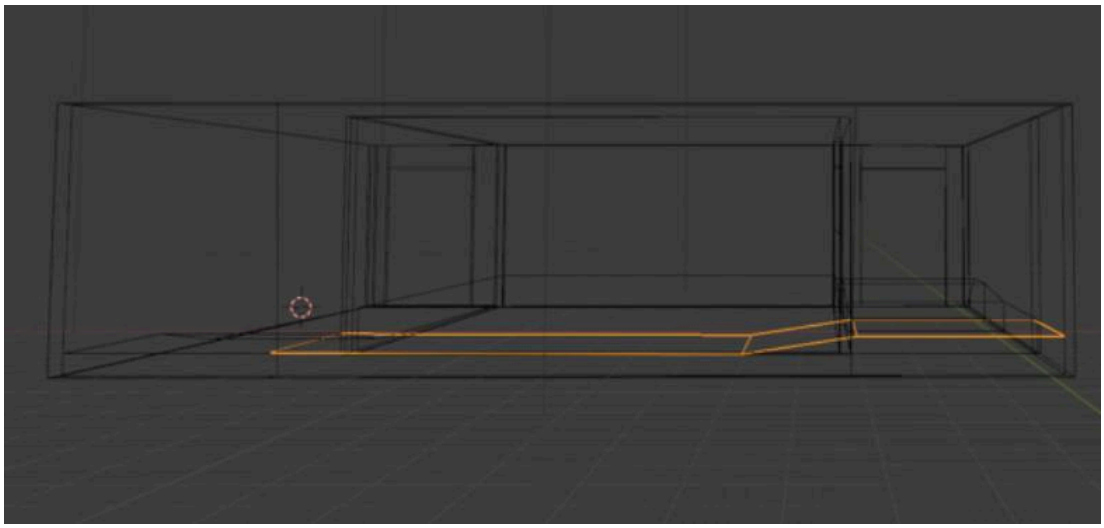
1- Birinci koridor: Türkiye'den Almanya'ya göç öncesi hazırlık aşamalarını temsil eder (Alman firmaları tarafından işçilerin seçilimi). Bu bölüm aynı zamanda serginin giriş bölümünü oluşturmaktadır. Koridorun sol duvarında serginin temasının yer aldığı bir pano bizleri karşılarken, sağ duvarda ise 1960-1980 yılları arasında Türkiye - Almanya göçünün istatistiksel verileri paylaşılmıştır. Girişin hemen karşısında yer alan ahşap rafta göçmen işçilerin çalışma evrakları sergilenmektedir. Etkileşimli uygulama ile evraklar damgalanıp serginin ikinci koridoruna geçiş için (yolculuk-eşik başlangıcı) ön hazırlık tamamlanmaktadır. Bu bölümünün ardından sergi ikinci koridorla devam etmektedir.

2- İkinci koridor: İstanbul Sirkeci tren istasyonundan Münih Hauptbahnhof'a göç sürecini anlatmaktadır. Serginin bu bölümünde fotoğrafların altında yer alan ses ekipmanları aracılığıyla ziyaretçiler göçmenlerin göç sırasında yaşadıklarını Türkçe ve Almanca olarak dinleme imkanı bulmaktadır. Koridorun sağ duvarın en sonunda yer alan "Münich Hbf" ile Münih'e varılmış olunduğu anlaşılmaktadır.

3- Üçüncü koridor: Münih tren istasyonuna varış ve yeni hayat düzenine geçiş aşamasını konu etmektedir. Koridorun sol üst bölümünde yer alan "Gleis 11" panosu ile göçmenlerin Münih tren istasyonuna varıldığı anlaşılmaktadır. Sol duvarda göçmen işçilerin Münih'e adım attıkları zamana ait gazete küpürleri sergilenmektedir. Koridorun sol tarafında ise göçmenlerle ilgili yapılan röportajlar Türkçe olarak seslendirilmiş olup, Almanya açıklamaları alt yazı olarak verilmiştir. Bu bölümden sonra "Herzlich Willkommen in Deutschland" panosuyla ana mekâna yani Almanya'nın farklı kentlerine dağılım yapılmaktadır.

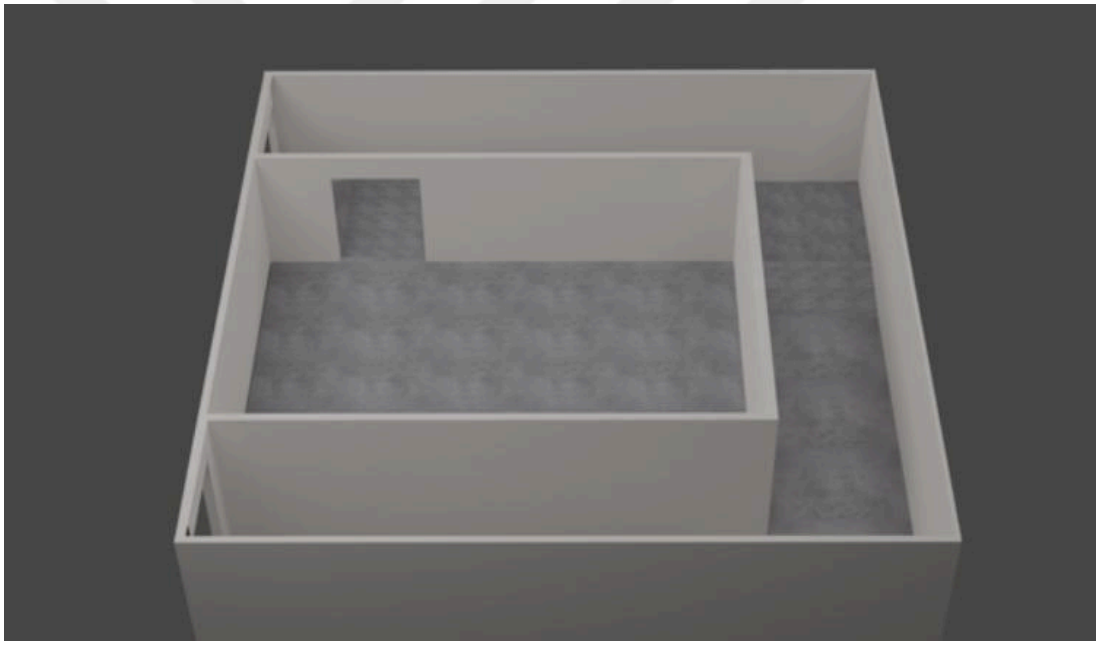
4- Ana alan: Göçmenlerin yeni hayat düzenlerini kurdukları şehirleri temsil etmektedir. Göç yoğunluğuna göre şehirler seçilmiştir. Serginin ana alanının ziyareti John Berger'in göç üzerine yazdığı bir cümleyle sona ermektedir. Çıkış kapısıyla sergi deneyimi tamamlanmaktadır.

Sergi mekânında ayrıca koridor zeminleri eğimli olarak tasarlanmıştır. Böylece ziyaretçiler üç ayrı yokuştan geçerek ana salona ulaşmaktadır. Eğimli yol, Türkiye ile Almanya arasındaki göçmenlerin karşılaştıkları zorlukları temsil etmektedir.



Şekil 93: Sergi Zemini

Çizen: Merve Nur Akbayır



Şekil 94: Sergi Mekânı Beyaz Küp Örneği

Çizen: Merve Nur Akbayır

5.9.2. Görsel Tasarım

Sergileme tasarımında görsel tasarım çalışmaları sergi bütünlüğünün ayrılmak bir parçasıdır. Ziyaretçi ile görsel ve metinsel yolla iletişim kuram görsel tasarımda okunuruluk, görsel öğelerin açık ve anlaşılabilir olması, kavramlar ile örtüşür bir yapıda tasarlanması deneyim ve öğrenme sürecini hesap ederek oluşturulması gereken adımlardır.

5.9.2.1. Tipografi

Sergileme tasarımında tipografinin kullanımında kavramsal bütünlük ve okunaklılık esas alınarak belirli yazı tipleri seçilmiştir. Tasarımda kullanılmak üzere üç yazı tipi seçilmiş ve ana başlıklarda birbirleriyle örtüşük bir şekilde kullanılmıştır. Yazı tiplerinin birbirleriyle örtüşük içerisinde kullanımı göçmenlerin içinde bulunduğu durum olan "melez kültür" e ve Van Gennep'in üç fazlı kavramlarına dayanmaktadır.

Bunlardan ilki, serifsiz ve okunurluluk açısından en rahat algılanabilen "Gotham" yazı ailesinden "Bold (Kalın)" yazı tipi seçilmiştir. İkinci yazı tipi ise 1150 yılından günümüze kadar Almanya'da sıklıkla kullanılan, özellikle Gutenberg İncili'nden Nazi propaganda afişlerinde ve günümüz Almanya'sında sokak tabela ve işaretlerine kadar sıklıkla kullanılan ve endemik bir yazı karakteri haline dönüşen "Gotik yazı", "Textura" ya da "Blackletter" olarak da bilinen yazı tiplerinden biri olan "Tannenberg Bold" dır. Üçüncü yazı tipi ise Türk geleneksel el sanatlarından biri olan ve göçmenlerin de sıklıkla işleyerek sevdiklerine armağan ettikleri kanaviçe el işinden referans alınarak tarafımdan tasarlanılmıştır.



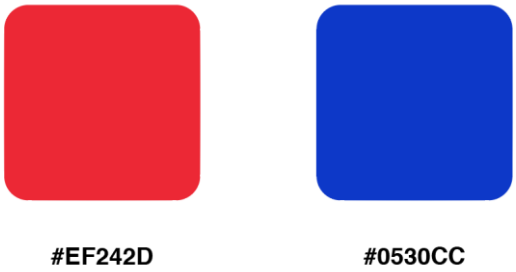
Şekil 95: Tasarım Uygulamasında Kullanılan Yazı Tipleri

Çizen: Ceren Çalışkan

5.9.2.2. Renk

Serginin tasarımında renk kullanımında yine üç fazı temsilen üç renk esas alınmıştır. Bunlardan kırmızı renk Türkiye ve Almanya Bayrağına atıfta bulunurken, mavi renk ise, ana renk olarak sıklıkla kullanılan çini gibi Türk geleneksel sanatlarına referans

vermektedir. Beyaz ise, tamamlayıcı akromatik renk olarak seçilmiştir. Bunlar haricinde malzemelerde ahşap, siyah metal ve aleksi kullanılmıştır. Uygulama ilk etapta siber özelliklerini taşımasından ötürü renk kodları web ortamına göre hazırlanmıştır.



Şekil 96: Tasarım Uygulamasında Kullanılan Renk Kodları

Çizen: Ceren Çalışkan

5.9.2.3. Üç Boyutlu Ürün Tasarımı

Araştırma sürecinde derinlemesine yapılan yüz yüze mülakatlarda göçmenler göç sırasında bazı nesneleri ya da fotoğrafları beraber getirdikleri saptanmıştır. Nesneler fotoğraflanarak bir arşiv oluşturulmuş ve sergilenmek üzere üç boyutlu olarak çizilmiştir. Nesnelere ait yorumlar sergide nesneyle beraber künyelerde açıklanmıştır.



Şekil 97: Objelerin Fotoğraflarından Yola Çıkılarak Çizilen 3 Boyutlu Ürün Tasarımları

Çizen: Merve Nur Akbayır

5.9.3. Uygulama

Serginin tasarımında melez mekâna göre duran ve etkileşimli uygulamalar bir arada kullanılmıştır.

Durağan Uygulamalar

Sergileme tasarımında mekân, sergilenecek öğeler, sergi üniteleri, konstrüksiyonlar ve grafik tasarım unsurları birlikte kurgulanmıştır. Sergileme tasarımına kullanılan yazı tipleri ve renkler, serginin ana konseptinde belirtildiği şekliyle kullanılmıştır. Malzeme seçimi olarak ahşap sergileme üniteleri, metal destekleyiciler, pleksiden üretilmiş plakalara ve harf kesimlerine sıklıkla yer verilmiştir. Etkileşimli alanlar için ise dijital ekran, dokunmatik ekran ve ses üniteleri birlikte kullanılmıştır. Sergi konstrüksiyonlarından ana mekânda yer alan nesnelerin sergilendiği ünitelerin referans kaynağı 1. Kuşak göçmenlerin yanlarına aldıkları genellikle ahşaptan üretilmiş olan tahta bavullardır. Bu konstrüksiyonlar dört farklı modelde tasarlanmıştır. Her bir konstrüksiyon bir kenti ve o kentte yaşayan bir göçmenin hikayesini ve nesenlerini taşımaktadır. Serginin orta bölümünde yer alan iki yüzeyli konstrüksiyon ise her yüzeyinde birer tane olmak üzere iki göçmenin hikayelerini

içerir. Konstrüksiyonlar tekerlekli olarak inşa edilmiştir. Bu da göçmenlerin hareketliliğine yani göç kavramına doğrudan referans etmektedir. Yapıların içerisinde yalnızca hikayeler ve nesneler değil aynı zamanda göçmenlerin göç hakkında ya da yaşadıkları ile ilgili sözlerde yer almaktadır. Kapaklarının üzerine yerleştirilmiş harfler kent isimlerinin ilk harflerinden almıştır.

Serginin ana bölümünde ayrıca en çok dağılım yapılan kentlerin isimlerinin yer aldığı bir duvar, etkileşimli ekranlar ve göçmenlerin düşüncelerine temsilen konuşma balonlarının üzerine yazılmış görüşmeler sonucunda elde edilen cümleler yer almaktadır. Etkileşimli panolarda ziyaretçi haritada işaretlenmiş mekânların içerisine girerek, göçmen evlerini ve iş yerlerini daha yakından inceleme ve iç mekânda gezinme deneyimini yaşayacaklardır.

Etkileşimli Uygulamalar

Proje kapsamında serginin fiziki mekân olarak Berlin ve İstanbul kentlerinde açılması planlanmıştır. Ancak pandemi nedeniyle serginin fiziksel olarak evrilmesi kararı verilmiştir. Bu bağlamda online olarak planlanan sergi hem internette sanal sergi olarak gezilebilecek hem de, uygun ortamlarda VR tekniği ile de siber gerçeklik deneyimi yaratılacaktır. Siber gerçekliğin yaratımı için bazı uygulama programları birlikte kullanılmıştır. Modelleme için blender programından yazarlanırken, etkileşimlilik ve hareket için Unity programı seçilmiştir. Aşağıda ekte verilen konstrüksiyonların ve planların ardından gelen görseller serginin izlence yoluna göre dizilmiştir.

6. SONUÇ

İnsanlık tarihinde değerli eşyaların toplaması, saklanması ve biriktirilmesi Paleolitik döneme uzanmaktadır. Sergilenen nesnelerin sınıflandırma sistemi ile dizilmesi 16. Yüzyılda koleksiyonerlerin tuhaf nesneleri biriktirip özel kabineler içerisinde sergilenmesiyle başlamıştır. Günümüz sergileme tasarımının ilk örnekleri olarak kabul edilen Nadireler Kabinesi bir diğer adıyla Merak Odaları veya Tuhaf Nesneler Dolabının sahipleri hiç beklemedikleri kültürel bir geleneği başlatmış oldular. Denizaşırı seyahatler ve merak dürtüsü birer kültür öğesi haline dönüşerek müzeciliğinin temellerini atmıştır. Ole Worm biriktirdikleri nesneleri paylaşmayı planlarken kısa tarihsel açıklamalarıyla birlikte sergilemek istediğini belirtirken ifadesiyle gelecek müzeciliğini ön gördüğünü söylememiz mümkündür.

Ardından sırasıyla Uffizi Müzesi ve Capitoline Müzesi müzecilik kavramının doğuşuna zemin hazırlamıştır. Uffizi Müzesinde yer alan Medici ailesinin zengin sanat koleksiyonu, yerel ortamda sanat aktivitelerinin gerçekleştiği bir mekân olmasından ötürü Capitoline Müzesi kültürel düşüncelerin aktarıldığı mekânlar olması açısından ayrı bir önem sahiptir. 18. Yüzyılda ise iki önemli müze eserlerin halkla bütünleşmesi ve müzecilik kültürünün başlanmasından dolayı tarihsel bir kırılma yaratmıştır. Halen dünyanın bir çok yerinde sanatseverlerin en çok ilgi gösterdiği iki müze olan Britanya Müzesi ve Louvre Müzesi gerek kültürel tarihi gerekse sayısız koleksiyonuyla adeta görsel bir şölen yaratmaktadır. Paris Salon Sergileri ise aykırı tavrıyla galericiliğin gelişmesine katkıda bulunmuştur. Öte yandan düzensiz sergileme yapısıyla çağdaş sanat eleştirlerinin doğuşuna da zemin hazırlarken, sergileme tasarımı alanına da ihtiyaçları gözler önüne sermiştir.

19. Yüzyılın sonları ve 20. Yüzyılın başlarında yaşanan Endüstri Devrimi sonrası etkileriyle ortaya çıkan sosyal sınıf değişiklikleri, sanayileşme gibi unsurlar modern sanat hareketlerinin ortaya çıkışını ve gelişimini hızlandırmıştır. Bu yeni sanat hareketleri mimari ve grafik tasarım dahil olmak üzere sanat ve tasarımın daha bir çok dalını köktenci bir şekilde değiştirmiştir. Gelişen teknoloji ve kitle iletişim çağının ilerlemesiyle çağdaş grafik tasarım kendine yer edinmiştir.

Kültürel bağlamda modernizm, 19. Yüzyılda geleneksel anlamda edebi, sanat, sosyal yapı ve gündelik yaşamın geçerliliğini yitirdiği fikriyle ortaya çıkmıştır. Modernist dönem, tüm dünyada yoğun siyasi, toplumsal ve kültürel çalkantıların yaşandığı bir dönemdir. Mimarlıktan, sinema ve tipografiye kadar bir çok sanat biçimi, hızla değişen teknolojik ve kültürel değişimin etkisi altında kalmıştır. Bu değişimlerin sergileme tasarımı alanında başlangıcını Viktorya dönemi Londra'sında Kristal Saray'da gerçekleşen "Evrensel Sergi (Büyük Sergi)" oluşturmuştur. Evrensel Sergi'nin sergileme tarihindeki önemi daha sonraki yıllarda açılacak olan Uluslararası Dünya Fuarlara ve EXPO'lara öncülük etmesidir. Yine takip eden yıllarda eş zamanlı olarak farklı ülkelerde gelişen modern sanat hareketli art arda alana yeni ivmeler kazandırmaya devam etmiştir. Bauhaus Okulu ve akademisyenlerinin estetik ve işlevi bir arada sunan tasarım tavırları disiplinlerarası çalışmaların ilk adımlarını duyurmaya başlamıştır. Okulun akademisyenlerinden Herbert Bayer'in Gestalt Psikoloji Okulu'nun etkilerinden yararlanarak tasarlandığı "Gestaltist" yaklaşımları sergileme tasarımına görsel duyarlılık ve algısal örgütlenme kazandırırken, László Moholy-Nagy'nin "Yeni Vizyon'u" ve "Görme Alanı Diyagramı" ziyaretçilerin algı ve duyusal tepkilerini geliştirmeye odaklanması açısından devrim niteliğindedir. Almanya'da tüm bu çalışmalar devam ederken aynı yıllar içerisinde Sovyetler Birliği'nden El Lissitzky tematik tasarımlarıyla sergileme tasarımında kavramsal bütünlüğün ziyaretçi etkileşimiyle nasıl harmanlandığını gözler önüne sermiştir.

Bilginin aktarımında ve öğrenilmesinde iletilen sayısız veri arasından hangilerinin daha kolay ve akılda kalıcı olduğu bu verilerin aktarılma yöntemi ve mecraları ile yakinen ilişkilidir. Belirli yöntemler ve mecralar aracılığıyla iletişim kurulurken verilerin hafızada kalıcılığının sağlanması iletişimin başlıca koşullarındandır. Görsel iletişimin, diğer iletişim dallarına göre hafızada kalıcılık oranı daha yüksektir. John Berger'in de değindiği gibi "görmek konuşmaktan önce gelir" (Berger, 2016: 7). Sözlü iletişimin gelişmediği dönemlerde ortaya çıkan ve günümüze kadar gelen resimsel iletişim biçimi temelde hiç değişmese de 20. yy'da peşi sıra ortaya çıkan sanat hareketlerindeki devrimci gelişmeler, şüphesiz ki ISOTYPE'ın grafik dilinin yaratımına öncülük etmiştir. Otto Neurath'ın geliştirdiği "sözcüksüz görsel iletişim dili" olan ISOTYPE bu açıdan bir devrim niteliğindedir. Her türlü kitleye hizmet etmek amacıyla yaratılan bu dil, piktogramlar aracılığıyla aktarılan bilgilerin,

üzerinde düşünülmüş, bir problem sonucunda ortaya çıkmış, çözüm yolunda gereksiz tüm detaylardan arındırılarak sisteme kavuşturulmuştur. ISOTYPE'ın güçlü ifade diliyle, yalın bir çözümlemeyle yaratılmış ve etkileşimli uygulamalarla pekiştirilmiş sergileme tasarımının birleşiminden ortaya çıkan müze, kitlelere hem eğitici hem de eğlendirici bir ortam sağlamıştır. Bu yaratıcı iletişim ortamının doğmasında sosyoloji, ekonomi, istatistik ve sergi tasarımı arasında derin, karmaşık ve çok yönlü bir bağlantı olduğunu da vurgulamak önemlidir.

Dünya Savaşları sonrası ülkeler hızlı toparlanma yollarına gitmişler, yeni kimlik arayışları ihtiyaç haline gelmiş ve bu durum tasarım alanlarında da yeni yapılanmalara yol açmıştır. Tasarımda nesnellik, kurum kimliklerine olan ihtiyaçlar, dijitalleşme ve postmodernizmle birlikte içerik ve biçimin birlikteliği yeni örgütlenmeleri yaratmıştır. 1974 yılında SEGD'in (Deneysel Grafik Tasarım Kuruluşu) kurulmasıyla birlikte sergileme tasarımı resmi olarak dünyada bağımsızlığını ilan etmiş ve alt dallara ayrılmıştır.

Halkı bilgilendirirken, sosyalleşmelerine de olanak sağlayan sergiler içeriğindeki koleksiyona ve mekânın özelliklerine göre farklı türlerde hizmet vermeye başlamıştır. Türler sergileme tasarımı altında kategorize edilirken tarih, sanat/tasarım, belgesel, bilimsel, ticari, anı, arkeoloji, açık hava ve siber sergilemeler olarak sıralanabilir. Bunlardan ilki olan tarih sergilemeleri tezde askeri ve savaş tarihi sergilemeleri, doğa-tarih sergilemeleri, ulus ve kent tarihi sergilemeleri ve tematik tarih sergilemeleri olarak dört bölümde incelenmiştir. Ticari sergiler ise küçük ölçekli ticari sergilemeler ile dünya fuarları ve Expo'lar altında iki alana bölünmüştür. Yapılan incelemeler doğrultusunda kalıcı müzelerin tasarımlarında geleneksel sergileme yöntemleri kullanılırken, geçici sergilemelerde ya da yeni eklenmiş müze bölümlerinde teknolojiye ve sergileme tasarımına daha ağırlık verildiği gözlenmiştir. Bu özellikle müzelerde tasarımda çok dilliliğe neden olmuş ve mekânlar arasında bağıntı kurulmasını güçleştirdiği fark edilmiştir. Bunun bir örneğini Letonya Savaş Müzesi'nde açıkça görülmektedir. Öte yandan müze ve sergilerin içeriklerinin de bilgi hiyerarşisine göre düzenlenmesinin önemi oldukça büyüktür. Örneğin doğa-tarih sergilemelerinde sergilenecek öğelerin fazlalığının görsel kargaşaya yol açması için mekân ile uyumlu olarak tasarlanması gerekmektedir. Yeni Zelanda'daki Ta Papa Tongarewa doğa-tarih müzesi incelendiğinde mekânda farklı uygulama yöntemlerinin ve sergilenecek öğelerin çok

yakın gruplandığı gözlemlenmiştir. Tasarımda boşluğun doluluk kadar önemli olduğu düşünülürse mekân dizilimi yöntemiyle iyi planlanmış bir yapı ziyaretçilere daha rahat bir dolanım imkanı tanıyacaktır.

Yeni Zelanda'daki müzenin doluluğunun zıt kurgusu Berlin'deki Yahudi Müzesi'nde görülmektedir. Daniel Liebeskind tarafından en ince detaylarına kadar düşünülerek tasarlanan müze ziyaretçilere rahat bir dolanım imkanı sağlar. Yahudilerin tarihte içinde bulundukları hüzünlü durum müze mekânı ve sergileme tasarımına minimalist bir yaklaşımla aktarılmıştır. Berlin'de yer alan bir başka tarihi müze olan DDR Müzesi ise Liebeskind'in tasarımının aksine görsel olarak oldukça doludur. Sergide dikkat çeken uygulamaların başında dolap ve çekmece sisteminin defalarca tekrar ederek sergi ziyaretinin dinamikliliği kırıp ziyaretçileri tekrara yönlendirmesidir. Tekrar yöntemleri sayıca çoğaldığında ziyaretçiler üzerinde sıkıcılık yaratıp, merak duygusunu giderebilmektedir. Bu nedenle sergiler en ince detaylarına göre düşünülüp planlanmalıdır.

Teknolojik gelişmelerin sergileme tasarımlarına dahil olduğu zaman eskilere dayanmaktaysa da 1961 yılında açılan Ray&Charles Eames tarafından tasarlanan "Mathematica" sergisi alışılageldik sergileme biçimlerini kırarak izleyicinin sergi elemanlarına dokunabilmesine izin vermiştir. Ardından 1969 yılında açılan "Exploratorium" için Oppenheimer, sergileme tasarımlarında ziyaretçi deneyiminin doruklara ulaştığı sergileme tasarımındaki gelişmelerin üçüncü kuşağı olarak adlandırmıştır. Sergileme tasarımında algı, deneyim ve öğrenme üçgeni düşünüldüğünde Exploratorium'un bu özelliklerin hepsini karşıladığını söylemek mümkündür. Günümüzde çoğu sergilerin yalnız dokunmatik ekranla ziyaretçi etkileşiminin esas alındığı düşünüldüğünde Exploratorium'un ne kadar çağın ötesinde olduğunu söylemek mümkündür.

Sergileme tasarımı alanında bütünlük ve devamlılık kavramları esas alındığında arkeoloji sergilemeleri kategorisinde incelenen Akropolis Müzesi'nin bilgilendirme panolarının uyumsuzluğu rahatsızlık vericidir. Müze görevlilerine farklı renklerde tasarlanmış panoların ne amaçla tasarlanıldığı soruları yanıtsız kalmıştır. Yüksekliği diğer panolara göre daha alçak olarak tasarlanması ve renkli tasarımları çocuklara yönelik tasarlandığını düşündürtmektedir. Muhtemelen çocuk ziyaretçilerin dünyasına hitap etmek amacıyla tasarlanıldığı farz edilse de bütünsel tasarımdan uzaklaşılmasından kaynaklanan görsel dengesizlik yaratması ve tek başına renkli

panoların çocuklar için ne derece dikkat çekici unsur olduğu ile ilgili konular tartışmalıdır. Ayrıca bu ayaklı panolar diğer sergileme tasarımı ünitelerine göre daha dayanıksız ve çabuk çizilmeye elverişli pleksi malzemenin üzerine yapıştırarak mekâna yerleştirilmiştir. Yer yer soyulmalar ve kenarlarından kalkan etiketleriyle ucuz bir görüntüye neden olmaktadır. Dresden Hijyen Müzesi örneğinde olduğu gibi hedef kitleye çocuklar dahil edilmek isteniyorsa müze mekânında ayrı bir bölüm tasarlanmalı ya da etkileşimli uygulamalar arttırılarak daha yaratıcı çözümlere gidilmelidir.

Literatürde daha çok sanal sergiler olarak geçen, ancak tezde kapsamda belirtildiği üzere siber mekâna dayalı olarak konumlandırılmasından ötürü siber sergiler olarak adlandırılan yeni sergileme türü, sergileme ve müzeciliğin gelişimi açısından bir tehdit unsuru olup olmadığı konusunda tartışmalı bir alan olarak varlığını sürdürmektedir. 2019 yılında başlayan ve küresel çapta dünyayı etkileyen Kovid-19 pandemisi ile birlikte bir çok sergi ve müze ziyaret mekânını fiziksel mekândan siber mekâna döndürmüştür. Bu dönüşüm sergilere ulaşamayan kitleler için bir kazanım olsa da, yerinde deneyimleme kavramı göz önünde bulundurulursa kritik düzeyde de endişe verici bir hale dönüşebilir. Aslında bu daha çok serginin zaman, mekân ve görsel algı bütünlüğünün ne, nerede ve nasıl sorularına vereceği yanıt ile ilişkilidir. Bazı sergi deneyimleri fiziksel mekânda öğrenmeyi kolaylaştırırken bazıları ise siber ortamda daha verimli olabilmektedir. Yaşadığımız küresel salgında siber sergilerin sayısının arttığını düşünüldüğünde, gelecek yıllarda sergileme tasarımın geleceği nasıl şekillenecek, sergiler nasıl deneyimlenecek, küratöre gereksinim olacak mı? gibi sorularına da şimdiden yanıt aranması gerektiğini ortaya koymuştur.

Sergileme tasarımının gelişiminden bu yana uygulama alanları da gelişip, çeşitlilik göstermiştir ancak yapılan araştırma sonucunda sergilerde algı ve deneyim kavramlarına yeteri düzeyde önem verilmediği sonucuna varılmıştır. Nesneleri mekânın bir bölümüne yerleştirmek, ya da bir resmi göze hoş gözüken bir duvara asmak onu küratöryel bir süreçten geçtiğini ya sa sergileme tasarımının doğru yapıldığını ifade etmemektedir. Ticari amaç güden bir çok galeri sergilemelerinin ziyaretçilere göre değil, belirli hedef kitlelere göre yapıldıkları bilinmektedir. Benzer amaçlar güden galerilerin varlığı sergileme tasarımının gelişmesine engel olmaktadır. Bu mevcudiyet ancak küratör seçimlerinde mimarlardan ya da sergileme tasarımcılarından oluşan bir ekibin dahiliyle giderilebilir.

Ziyaretçi deneyimin gerçekleşmesi için sergileme tasarımında birbirlerine bağlı olan zaman, mekân ve görsel algı birlikte düşünülerek kurgulanmalıdır. Çünkü algı yoluyla yaşanan deneyimde; görsel ve işitsel algıyı anlamak için temelde mekâna, etkileşimi anlamak için harekete, hareketi anlayabilmek için zamana gereksinim vardır. Tüm kavramlar ayrı ayrı incelenip belirlendikten sonra uygun kombinasyonlarla serginin kavramsal yapısı örtüştürülmelidir. Özellikle fiziksel sergiler için mekân dizilimi yöntemi ile de ziyaretçilerin dolanım alanlarının önceden saptanması ve çıktıya uygun olarak mekânın ve sergileme tasarım çalışmalarının planlanması serginin işlevselliğini arttıracaktır. Serginin grafik iletişiminde ise tasarım prensipleri dikkate alınarak tasarım uygulamalarının geliştirilmesi görsel algı, deneyim ve öğrenme ilişkisini daha verimli hale getirecektir.

Sonuçlara göre uygulama projesinde, tezin teorik araştırmasında verilen örnekler referans alınarak sergileme tasarımı alanına yeni bir yaklaşım ve öneri getirilmiştir. Araştırmanın ana konusu olarak seçilen Türkiye- Almanya göçü bugüne kadar sosyal bilim araştırmalarının temel konu başlıklarından birini oluşturmuştur. Artık göç araştırmaları yalnız sosyal bilimler alanına özgü bir araştırma alanı olmaktan çıkmış, sanat ve tasarım gibi farklı alanlarda da varlığını göstermeye başlamıştır. Gerek eğitim modelleri, gerek araştırma ve uygulama alanlarındaki hızlı ve yenilikçi değişimle birlikte multidisipliner çalışmalara dahil olmuştur.

Bu tezde ele alınan Türkiye-Alman göç araştırması, sosyolojik ya da antropolojik düzeyde bir araştırmadan öte, tasarım çalışmalarında özgünlüğü yakalamayı hedefleyen bir araştırmadır. Bu bakımdan antropoloji ve sosyolojide ele alınan bazı kavramlar sergileme tasarımı altında okunmuştur. Araştırmadanın odağında yer alan "Geçiş Nesneleri" (diğer bir ifadeyle eşik nesneleri) sergi ile ziyaretçi arasında aracı konumdadır. Nesneler hem duygu durumlarını ifade etmektedir hem de yersiz yurtsuzluğun sembolleridir.

Tıpkı eşik insanları gibi nesneler de kendi içerisinde geçiş fazlarına bölünmüştür. Göçmenler ve geçiş nesneleri Victor Turner ve Arnold van Genep'in belirtilen kavramları doğrultusunda yorumlanmıştır. Anavatanlarından kopma, geçiş anları ve yeniden birleşim safhaları eşiktelik ve komünitas kavramları altında incelenmiştir. Yeni anlamlar yüklenen nesneler süreçle birlikte bir zaman kapsülüne dönüşmüştür. Gündelik varlığıyla yola çıkarak adeta bir kabuk değiştirmiş ve yeni bir kimlik kazanarak varlığına devam etmiştir. Nesneler içerisinde özlem, anı, acı ve türlü

duygular barındırmaktadır. Yıllar geçtikçe belki de nesilden nesile saklanmış ve aile yadigarlarını dönüşmüştür. Bu nesnelerin aile dışında varlığını kabul ettirdiği ikinci mekân ise müze ve sergilerdir.

Geçmişten günümüze kadar müze ve galeriler farklı kategorilerde ve temalarda sergilere ev sahipliği yapmışlardır ancak göç tarihi katmanlandıkça nesneler ve hikayelerde birikmiş birer belge niteliği kazanmıştır. Toplanan belge ve nesneler yeni bir sergi kategorisinin yaradımına ihtiyaç duymuştur. Almanya-Türk göçünün ilk temeli Köln'de atılmıştır. DOMID göçmen müzesi Almanya'daki en kapsamlı göç müzesi olmakla birlikte alana öncülük etmesi bağlamında da ayrı bir önem ve değere sahiptir. Bunun yanı sıra geçici sergiler de göç temalarına ev sahipliği yaparak ulusların yaşadıklarını bir nebze de olsa toplumla kaynaştırmak adına önemli bir misyonu üstlenmişlerdir.

Belge ve nesneler aracılığıyla göçmenlerin iç dünyalarına açılan pencereden bakabilmek, onları anlayabilmek adına göç müzeleri ve sergileri aracılık etmektedir. Sonuçlar Türk göçmenlerin ana vatanlarından koparken ne kadar zorlandıklarını, eşikte kalmış olmanın hassasiyetini, geri dönüş umutlarının hep içlerinde olduklarını ve eski yaşantılarını her daim anımsamak adına nesnelere ve belgelere sarıldıklarını göstermiştir.

Tezde verilen örnekler açıkça göstermektedir ki sergileme tasarımı özellikle ülkemizde gelişmeye muhtaç bir alandır. Araştırmalar ve veriler ışığında tasarlanan deneyimsel sergi projesinin algısal ve tematik olarak ayrılan iki yapısı, sergileme tasarımlarında ziyaretçilerin sergiyi deneyimleme ve öğrenme sürecinde izlenilmesi gereken bir yol haritası niteliğindedir. İzlenceler doğrultusunda uygulamaların geliştirilmesinin alanın geleceği açısından bir ihtiyaç olarak görülmektedir.

KAYNAKÇA

Abadan, Unat. 2011. **Turks in Europe-From Guest Workers to Transnational Citizen.** Oxford, New York: Berghann Books.

Airtecnics.[08.11.2019]. Louvre Museum

http://www.airtecnics/ louvre museum

Ak, Ezgi. 2006. Bilgisayara Teknolojisi Eşliğinde Mekân Kavramının Dönüşümü. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

Akçura, Gökhan. 2017. **Türkiye Sergicilik ve Fuarcılık Tarihi.** İstanbul: Tarih Vakfi Yurt Yayınları.

Alart. [18.09.2020]. Memories in my suitcase.
http://alart.com.tr/proje/memoirs-my-suitcase/

Alvarado, Rodrigo Garcia. 2001. "Projected Space: Characterizing the "Cybrid Architecture". **Proceedings of the 5th Iberoamerican Congress of Digital Graphics, 21-23 November 2001.** s:285-287.

Anadol, Refik. Zahiri Mekanda Arşiv

http://www.refikanadol.com

Anders, Peter. 2017. "Cybrids: Integrating Cognitive and Physical Space in Architecture". **Acadia.** S:1-18.

Anderson, Robert H. 2012. **The Great Court and The British Museum.** London: British Museum Press.

Anysley, Jeremy. 1994. "Pressa Cologne 1928: Exhibitions and Publication Designs in the Weimar Period". **Design Issues.** c.10.s.3: 52-76.

Apor, Peter. 2014. "Rethinking History, An epistemology of the spectacle? Arcane knowledge, memory and evidence in the Budapest House of Terror". Institute of History. **Hungarian Academy of Sciences.** c.18. s. 3: 328–344.

Aray, Başak. 2017. "Otto Neurath'ın Egitimciliğinde Viyana Çevresi Düşüncesinin Etkileri". **Social Sciences Research Journal.** c. 6. s.3.

Aristotales. 2018. **Metafizik**. Çev. Y. Gurur Sev. İstanbul: Pinhan Yayıncılık.

Arkitera. [08.11.2020]. Arşiv Rüyası

http://www.arkitera.com

Arnheim, Rudolf. 2007. **Görsel Düşünme.** çev. Rahmi Öğdül. İstanbul: Metis Yayınları.

Arthur Paul, Romedi Passini. 2002. **Wayfinding People Signs and Architecture Focus.** Canada: Strategic Communications Incorporated.

Artun, Ali, Altınyıldız Artun. 2018. **Dada Kılavuz 1913-1923. Münih, Zürih, Berlin, Paris.** İstanbul: İletişim Yayınları.

Artun, Ali. [21.01.2018]. Dadanın Hakikatı.

https://www.e-skop.com/skopbulten/dadanin-hakikati/3702d

Aslan, Ahmet. 2019. "The Identity Perception of the Third Generation Turks in Germany and Religion (Cologne Example)". **Turkish Studies.** v.14. i.3: 1105-1145.

Aslan, Recep. 2017. "Uluslararası Rekabette Yeni İmkanlar Sanal Gerçeklik, Arttırılmış Gerçeklik ve Hologram". **Göller Bölgesi Aylık Hakemli Ekonomi ve Kültür Dergisi.** s.49. Nisan 2017/ 21

Aslanoğlu, Rana A. 1998. **Kent, Kimlik ve Küreselleşme.** Bursa: Asa Yayınları.

Atlas Obscura . [14.12.2017]. Cabinets of Ole Worm

http://www.atlasobscura .com/cabinetsofoleworm

Augustinus. 2010. **İtiraflar.** İstanbul: Kabalcaı Yayınevi.

Aydın, Aysun. 2017. "Yaşayan Deneyim ve John Dewey ve Maurice Merleau-Ponty". **Cogito.** c.88.

Aydınlı, Semra. 1986. Mekânsal Değerlendirmede Algısal Yargılara Dayalı Bir Model, Doktora Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

Baumhoff, Anja. 2009. **The Will to Advertise: An Early Design by Herbert Bayer in Bauhaus: A Conceptual Model.** Berlin: Bauhaus Archive Berlin.

Becer, Emre. 2007. **Modern Sanat ve Yeni Tipografi.** Ankara: Dost Yayınları.

Behrens, Roy R. 1984. **Design in the Visual Arts.** Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, Inc.

Bektaş, Dilek. 1992. **Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi.** İstanbul: YKY Yayınları.

Berger, John, Jean Mohr. 2011. **Yedinci Adam Avrupa'daki Göçmen İşçilerin Öyküsü.** Çev. Cevat Çapan. İstanbul: Agora Kitaplığı.

Berlinische Gallerie. 2009 Artists Rights Society (ARS), New York/ADAGP, Paris.

Berliner Mauer [14.05.2019].
https://www.berliner-mauer-gedenkstaette.de/de/

Berton, Aurelia, Ulrich Schwarz, Claudia Frey. 2012. **Project Area: Exhibition Design: A Typology for Architects, Designers and Museum Professionals.** Almanya: Birkhauser.

Beşiktaş JK Müzesi.[16.09.2018].

http://www.bjk.com.tr

Bi-bak. [02.06.2019]. Bitter Things.
www.bi-bak.de

Bildarchiv. **Preussischer Kulturbesitz**.Art Resource, NY.

Biro, Matthew. 1992. **The Dada Cyborg: Visions of the New Human in Weimar Berlin.** Minnesota: University of Minnesota Press.

Body Worlds. [22.03.2018].
www.bodyworlds.com

Brahe Planetaryum. [02.04.2019].

http://www.braheplanetaryum.com

British Museum. [18.09.2020].
http://www.britishmuseum.org/about_us/the_museums_story/general_history/sir_hans_sloane.aspx

Brittanica. [24.11.2019]. Salon French art exhibition.
https://www.britannica.com/art/Salon-French-art-exhibition

Broadberry, Stephen, Bishnupriya Gupta. 2005. "The Rise, Organization, and Institutional Framework of Factor Markets". **Department of Economics, University of Warwick.** 23-25 June 2005.

Brown Mark. [29.04.2020].
https://www.theguardian.com/artanddesign/2015/aug/20/banksy-dismaland-amusements-anarchism-weston-super-mare.

Büyükçelen, Can. 2007. Algı Yansımalarının Mekân Tasarımına Etkisi, Yüksek Lisans Tezi, Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Cabinet.ox.ac.uk.[13.09.2018]. Manfreda Settala Collection

http://www.cabinet.ox.ac.uk/Manfreda Settala Collection

Campbell, Tom. 1992. **Seven Theories of Society.** Oxford: Clarendon Press.

Cant, Michael.C., Yolande Hefer., 2013. "Visual Merhandising Displays: Positive or Negative Effects on Consumer Behavior". **Gender&Behaviour.** December 2013.

Canvas Saatchi Art.[09.12.2019].Somerset House
http://www.canvassaatchi art.com/somerset house

Casa Batllo. [17.12.2018].

http://www.casabatllo.es

Cat, Jordi, Adam Tamas Tuboly. 1999. **Neurath Reconsidered, New Sources and Perspectives.** Boston Studies in the Philosophy and History of Science**.** İsviçre: Springer.

Cevizcioğlu, Ahmet. 1997. **Felsefe Sözlüğü.** Oxford: Clarendon Press.

Cole, K.C. 2009. **Something Incredibly Wonderful Happens - Frank Oppenheimer and the World He Made Up.** Houghton Mifflin Harcourt.

Cordan, Özge, Esra Karagöz. 2014. "Pop-Up Mekan. Tasarım ve Ötesi". **Mimarlık Dergisi.** 379. Eylül-Ekim.

Creswell, W. John. 2002. **Educational Research: Planning, Conducting, and EvaluatingQuantitative and Qualitative Research** (Upper Saddle River, NJ: Merrill Prentice Hall.

Cros, Hilary Du, Lee Jollifee. 2014. **The Arts and Events.** Routledge.

Counselling on the coast. [07.11.2010]. Gestalt-therapy/gestat-principle/
htttp://www.counsellingonthecoast.au

Cüceloğlu, Doğan. 2006. **İnsan ve Davranışı.** İstanbul: Ekin Yayınları.

Çakın İrfan. 2011. **Bilgi ve Belge Yönetimine Giriş.** Ankara: Hacettepe Üniversitesi Yayınları.

Çalışkan, Ceren. 2016. "Sergileme Tasarımının Gelişimi ve Müze ile Sanat Galerilerinin Karşılaştırılması"**. Yıldız Journal of Art and Design.** c.3 s.1:26-42.

Çelik Celaleddin. 2008. **"**Almanya'da Türkler: Sürekli Yabancılık". **Kültürel Çatışma ve Din, Milel ve Nihal İnanç, Kültür ve Mitoloji Araştırmaları Dergisi.** c. 5. s.3.

Daily Art Magazin [19.09.2019]. Cabinetes of Ferrante Imperto. http://www.dailyart magazin.com

DDR Museum. [09.12.2019] http://www.ddr-museum.de

Demirkaya Handan. 1999. Mekân Kavramının Tarihsel Süreç İçinde İncelenmesi ve Günümüzde Mekân Anlayışı, Yüksek Lisans Tezi. Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.

Dernie David. 2006. **Exhibition Design.** London: Laurence King Publishing.

Design Boom. [18.10.2017]. Mathematica: A World of Numbers. https://www.designboom.com

Deubner-stftung [19.06.2020]. http://ww.deubner-stftung.de

Deutsche Kinamethek. [06.12.2019]. https://www.deutsche-kinemathek.com

Dewey John. 1934. **Art as Experience.** TarcherPerigee.

DHMD. [11.10.2019]. 1930 Dresden Hygenie Ausstellung http://www.dhmd.de

DiasporaTürk. [05.06.2020]. https://twitter/diasporaturk

Doğan Köse Rabia. 2018. "Asia Minor Studies"**. International Journal of Social Science.** c. 6.s. AGP Özel Sayısı.

DOMID. [14.04.2020]. DOMID Museum. https://www.domid.org

Duman Gökhan. 2018. **11. Peron.** İstanbul: Vadi Yayınları.

Edson, Gary. 1997. **Museum Ethics.** London: Routledge.

Edwards, Jason, Stephanie. L. Taylor. 2007**. Joseph Cornell Opening the Box.** Bern: Peter Lang.

Elias, Norbert. 2000. **Zaman Üzerine.** Çev. Veysel Atayman. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Erbay, Mutlu. 2011. **Müzelerde Sergileme ve Sunum Tekniklerinin Planlanması.** İstanbul: Beta Yayınları.

Eroğlu, Ayşe. 2017. **John Dewey'de Deneyim ve Sanat**. İstanbul: Hiperlink Yayınevi.

Exploratorium. [18.06.2019]. www.exploratorium.edu

FX-HB Museum. [14.08.2019]. https://www.fhxb-museum.de

Friendly, Michael. 2008. "Milestones in the history of thematic cartography, statistical graphics, and data visualization". **Utah State University.**

Forrest, Regan. 2014. Design Factors in the Museum Visitor Experience, Doctor of Philosophy, The University of Queensland.

Fossi, Gloria. 2004. **Uffizi-Art-History-Collections.** Milan: Giunt.

Franck Halle. [04.10.2018]. Ausstellungen. https://www.francke-halle.de/facilities-a-7254.html.

Gal, Hal, Liora Linchevski, 2010. "To see or not to see: Analyzing difficulties in geometry from the perspective of visual perception". **Educational Studies in Mathematics.** c.74. s. 163-183.

Gezer, Hale. 2007. **Mekan ve Mekanın Algılanması, Mimarlık ve Malzeme Dergisi.** İstanbul.

Gibson, William. 2016. **Neuromancer**. Çev. Sergül Oğur. İstanbul: Altıkırkbeş Basın Yayın.

Gordon, Bob. 2001. **Making Digital Type Look Good.** New York: Watson Guptill Publications.

Gordon, Ian. E. 2004. **Theories of Visual Perception.** New York: Psychology Press.

Gönülal, Özand. [25.12.2020]. Eser Analiz Yöntemleri. http://www.sanatteorisi.com/sanatteorisi.asp?sayfa=Makaleler&icerik=Goster&id=27.

Göz Doktor. [03.12.2019]. Gözün Yapısı. http://www.gozdoktor.com

Grice, Gordon. 2015. **Cabinetes of Curiosity. Collecting and Understanding Wonders of the Natural World.** China.

Guyton., Arthur C., John E. Hall. 2001, **Tıbbi Fizyoloji**. Çev. Hayrünnisa ÇAVUŞOĞLU. İstanbul: Nobel Tıp Kitabevi.

Güler, Tuğcan. 2008. Grafik Tasarımda Yeni Bir Alan: Bilgilendirme Tasarımı ve Bir Uygulama, Sanatta Yeterlilik Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Gündoğdu, Meltem. 2014. "Mekân Dizimi Analiz Yöntemi ve Araştırma Konuları". **Art-Sanat Dergisi.** c.2. s: 251-275.

Haasenzahl, Marc. 2010. **Experience Design: Technology for all the Right Reasons.** San Rafael, CA: Morgan & Claypool, 2010.

_____. Kai Eckoldt, Sarah Diefenbach, Matthias Laschke, Eva Lenz, Joonhwan Kim, 2016. "Anlam ve Haz Anlarını Tasarlamak/ Deneyim Tasanmı ve Mutluluk". **Cogito.** c.88. s. 177-202.

Haustechnickdialog [08.09.2019]. Gas und Wasser Ausstellung http://www.haustechnickdialog.de

Harvard Art Museums. [09.06.2020]. Regina Pavillion http://www.harvardartmuseums.org

Harvey, David. 1989. **The Condition of Post Modernity.** Oxford: Basil Blackwell.

Hein, George E. 1998. **Learning in the museum.** New York: Routledge.

Hillier, Bill, Kali Tzortzi. 2011. **Perception.** Wiley Blackwell.

History Extra. [06.07.2019]. Great Exhibition http://historyextra.com

Hochberg, Julian E. 1978. **Space syntax: The Language of Museum Space-A companion to museum studies.** Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Hoskin, Dawn. [05.10.2018]. Born on This Ole Worm Collector Extraordinaire. https://www.vam.ac.uk/blog/creating-new-europe-1600-1800-galleries/born-on-this-day-ole-worm-collector-extraordinaire

Hughes, Kathryn. [04.10.2018]. Collecting World Hans Sloane British Museum. https://www.theguardian.com/books/2017/jun/16/collecting-world-hans-sloane-british-museum

ICOM. [05.09.2020]. Collecting World Hans Sloane British Museum. https://icom.museum/

I-GUIM. [0.07.2020]. Dismeland Disneyland http://i.guim.co.uk

Inexhibit. [12.01 .2020]. Capitoline Museum http://www.inexhibit.com/capitolinemuseum

Işık, Vildan. 2014. "Hologram Sanatta Kullanılan Hologram Çeşitleri". **Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi.** c.13. s: 49: 366-385.

İstanbul Sanat Evi. [05.12 .2019]. British Museum. https://istanbulsanatevi.blogspot.com/2018/03/british-museum-hakkinda-bilgi-ve-sanat.html

Jaschko, Susanne, Birte Fressen, Walter Smerling. 2012. **Concepts of Space: The History of Theories of Space in Physics**. Berlin: Walter de Gruyter GmbH & Co. KG

Jammer, Max. 1954. **Concepts of Space: The History of Theories of Space in Physics**. Cambridge: Harvard University Press.

Jm Berlin. [30.04 .2018]. Libeskind Building. https://www.jmberlin.de/en/libeskind-building.

Kahraman, Mehmet Emin. 2020. **Müze ve Sanat.** İstanbul: Efe Akademi Yayınları.

Kahvecioğlu, Hüseyin L. 1998. Mimarlıkta İmaj: Mekânsal İmajın Oluşumu ve Yapısı Üzerine Bir Model, Doktora Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.

Karamuzejs. [02.07. 2018]. http://www.karamuzejs.lv

Kerckhove, De. 2001. **The Architecture of Intelligence.** Birkhauser Publication.

Kılıç, Elif. 1986. Aristotales ile Farabi'nin Mekân Anlayışlarının İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Kıpçak, Nedret Sezin. 2008. Belgesel Sinemada Kent Olgusu ve Yolcu, Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Kurtgözü, Aren. [17.10.2019]. Nesnelerin Arafı.

https://manifold.press/nesnelerin-araf-i

Kut, Serhat. 2013.Sibertektonik Mekân, Doktora Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.

Kültür Portalı. [30.04. 2020]. Burdur Doğa-Tarihi Müzesi. https://www.kulturportali.gov.tr/turkiye/burdur/gezilecekyer/doga-tarihi-muzesi

Laboulbenne, Xavier. [22.07.2019]. Machine for Living.

http://www.artnet.com/magazineus/features/laboulbenne/bauhaus10-8-09.asp

Lefevbre, Henri. 2014. **Mekânın Üretimi**, İstanbul: Sel Yayıncılık.

Leibniz, Gottfreid Wilhelm. 2010. **Metafizik Üzerine Konuşma**. Çev. Afşar Timuçin. İstanbul: Bulut Yayınları.

Liebeskind [30.04.2020]. Judishes Museum

http://www.juedisches-museum-berlin.de/site/EN/05-About-The-Museum/03-Libeskind-Building/00-Normal/normal.php

Lipeles, Brett Alexander. 2006. **Professional Trade Show Exhibit Manager's Handbook - Secrets from Industry Insider for Running Your Trade Show Display for Less.** Exhibit&Display Consultants.

Lissitzky, El. 1968. **Exhibition Rooms in Sophie Lissitzky-Küppers - El Lissitzky: Life Letters Texts.** London: Thames and Hudson.

Liveauctioneers. [20.03.2015]. Mathematica Exhibition.

www.liveauctioneers.com/news/top-news/museums/henry-ford-museum-acquires-eames-mathematica-exhibit/

Lorenc Jan, Lee Skolnick, Craig Berger. 2010. **What is Exhibition Design?** Switzerland: RotoVision.

Malkoç, İsmail. 2006. "Göz Küresinin Tabakaları: Anatomik ve Histolojik Bir

Derleme". **The Euroasian Journal of Medicine.**

McTaggrat, Ellis J. 1908. "The Unreality of Time". **Mind, New Series, Oxfor University Press.** c. 17, s. 68: 457-474.

Media Eventsofa.[12.11.2019].Berlin Madam Tussauds Museum http://www.mediaeventsofa/berlinmadamtussaudsmuseum

Meggs, Philip B., Alston W. Purvis. 2012. **Meggs' History of Graphic Design.** New Jersey: John Wiley & Sons Inc.

Messaris, Paul. 1994. **Visual literacy: Image, Mind and Reality.** Colorado: Westview Press.

Mfa [12.06.2020].
www. mfa.gov.tr
Moma [17.08.2019]. Airways to Peace
http://www.moma.org

Moralıoğlu, Didem. 2014. **Ben Marka Olsam**. İstanbul: Epsilon Yayınevi.

Moran,Thomas P., Stuart, K. Card, Newell Allen. 1980. "The Keystroke-Level Model for User Performance Time with Interactive Systems", **Communications of the ACM, v. 23 i.7.**

Mos. [03.12.2017]. Mathematica Exhibition
http://www.mos.org
Musee de Luxembourg [07.10.2019].
https://en.museeduluxembourg.fr/museum

Muzeji Li. [04.11.2018]. Latvian War Museum.
http://www.muzeji.lv/en/museums/latvian-war-museum/all/permanent-exhibitions-in-latvian-war-museum/

Müze Gov. [08.09.2020].
www.muze.gov.tr

Navoni M. 2000. **L'Ambrosiana e il museo Settala.** Italy: Storia dell'Ambrosiana.

Negroponte, Nicholas. 1995. **Being Digital**. New York: Vintage Books.

Neutrah Otto. 1931. **Soziologie im Physikalismus.** Vienna: Erkenntnis.

Novak, Marcos. 1991. **Liquid Architectures in Cyberspace in Cyperspace: First Steps.**
Olympia1865. [05.06.2019]. Academy Exhibition

http://www.olympia1865.wordpress/academyexhibition

Optisyence [03.04.2020]. Binoküler Görme Mekânizması.

https://www.optisyence.com/binokuler-gorme-mekânizmasi/

O'Doherty, Brian. 2019. **Beyaz Küpün İçinde-Galeri Mekânının İdeolojisi**, Çev. Ahu Antmen. İstanbul: Sel Yayıncılık.

Oktav Cenker, Osman Caner Taslaman. 2017. Felsefe Tarihinde Zaman Düşünceleri. **Kader Dergi.** C.15. s. 13: 718-742.

Oxford Internet Institute . [05.10.2018]. Dodo Bird

http://www.oxfordinternetinstitute.com

Oppenheimer, Friedman.F. 1986. **Exhibit concept and design in Working Prototypes**. San Francisco: The Exploratorium.

Özkelle, Deniz. 2006. Expoların Gelişim Süreci ve Kentle Etkileşimleri: İzmir Expo 2015 Örneğinde bir İnceleme, Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

Öztürk, Serap Durmuş, Melis Yazıcı. 2017. Yeni Akropol Müzesi İçin Bir Okuma Önerisi. **Turkish Studies. International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish.** c.12. s.35: 163-180

Pattu [02.09.2020]. İstanbul'da Bir Deniz Sefası
http://www.pattu.net

Paul, Carole. 2012. **The First Modern Museums of Art: The Birth of an Institution in 18th- and Early- 19th-Century Europe**. J. Paul Getty Museum.

Pētersone, Inta. 1999. **Latvijas Brīvības cīņas 1918-1920.** Riga: Preses.

Pentegram. [17.11.2019]. Ferrari Musuem.
www.pentagram.com

Per, Meral. 2012. "Renk Teorilerine Tarihsel Bir Bakış**". Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi**. s.8: 17-26.

Pera Müzesi. [30.04.2020]. İstanbul'un Deniz Sefası.
https://www.peramuzesi.org.tr/Sergi/Istanbul%E2%80%99da-Deniz-Sefasi/220 Erişim Tarihi: 30 Nisan 2020.

Ponty, Merleau M. 2020. **Algılanan Dünya.** İstanbul: Metis Yayınları.

_____. 2006. **Algının Önceliği.** İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Reo Tek [18.09.2020]. Göbekli Tepe Gathering.
www.reo-tek.com

Reliably Creative. [14.03.2019].

http://www.reliablycreative.com

Resh, Vincent H. Resh, Ring T. Cardé. 2003. **Encyclopedia of Insects.** Academic Press.

Robins, Kevin. 1999. **İmaj.** Çev. Nurçay Türkoğlu. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Rode, Otto. 1931. **Human Aspects of Urban Form: Towards A ManEnvironment Approach to Urban Form and Design.** June. s.:163–81.

_____. 1931. "Bauausstellung und Bauhüttenschau", **Soziale Bauwirtschaft.** June. s.:163–81.

Ropoport, Amos. 1977. "Activist Photo Spaces: 'Situation Awareness' and the Exhibition of the Building Workers Unions". **Southern New Hampshire University, Journal of Curatorial Studies**. Oxford: Pergamon Press.

Sagan, Carl, Ann Druyan, Steven Soter. 2014**. Cosmos: A Spacetime Odyssey**. b.2.

Said. Edward W. 2014. **Kültür ve Emperyalizm**. İstanbul: Hil Yayınları.

Salt [14.07.2018]. Arşiv Rüyası.
www. salt.com
_____. [14.07.2018]. Arşivi Parçalamak.

Sanat YKY Kültür. [11.12.2020]. Turhan Selçuk Retrospektif
http://www.sanat.ykykultur.org/turhanselcukretrospektif

Schneider Andrea Kupfer. 1998. **Creating the Musee, d'Orsay The Politics of**

Culture in France. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press University Park.

Scholarship Tricolib. [12.08.2018]. Mary Somerset
http://www.scholarship.tricolib.brynmawr

Seamon, David. 2007. “A Lived Hermetic of People and Place: Phenomenology and Space Syntax”. **6th International Space Syntax Congress Speeches Istanbul.**

Segd. [05.06.2020]. Heart of Iceland http://www.segd.org

Serrel, Beverly. 1996. **Exhibit Labels: An Interpretive Approach**. CA: AltaMira Press.

Skopbülten [02.11.2018] www.skopbülten.com

Stein, Andi, Beth Blingham Evans. 2009. **An Introduction to the Entertainment Industry.** Peter Lang Publishing.

Space Syntax [02.08.2020]. British Museum www. spacesyntax.com

Şahin, Yelda Buyru Özkurt. 2017. „Çocuklarda Ambliyopi ve Ülkemizdeki Görme Tarama Programı”. **Ortadoğu Tıp Dergisi**. c.9

Şan, Emre. 2015. **Merleau Ponty.** İstanbul: Say Yayınları.

_____. 2017. “Algıya Göre Düşünmek”. **Cogito.** s.88: 65.

Şıkoğlu, Emrah, Handan Arslan. 2015. “Mekân dizim analizi yöntemi ve bunun coğrafi çalışmalarda kullanılabilirliğI”. **Türk Coğrafya Dergisi**. S.65: 11-21.

Taylor Herry. **NHM Image Resource**.The Natural History Museum

Tepapa. [24.05.2020].TaPapa Tongarewa Museum http://www.tepapa.govt.nz/

TDK. [17.07.2019]. https://www.tdk.gov.tr/tdk/

Terror Haza Muzeum. [12.05.2019]. BudapestTerror Museum. www. terrorhaza.hu

The Glass Magazine. [14.11.2020]. http://www.theglassmagazine.com/glass-reviews-tracey-emins-a-fortnight-of-tears-at-white-cube-gallery

Tschumi, Bernard. 2009. **The New Acropolis Museum**. New York: Rizzoli International Publications.

Tum Sktelecom. [03.12.2019]. Seul SK Museum http://www.tumsktelecom.com

Turan, Kadir. 1997. **Almanya’da Türk Olmak. Başbakanlık Aile Araştırma Kurumu**. Bilim Serisi 103. Ankara: Şule Ofset.

Turner, Fred. 2013. **The Democratic Surround: Multimedia and American Liberalism from World War II to the Psychedelic Sixties.** London: University of Chicago Press.

Turner, Victor. 1974. **Dramas, Fields, and Metaphors: Symbolic Action in Human Society.** Cornell University Press.

_____ 2018. **Ritüeller, Yapı ve Anti Yapı.** İstanbul: İthaki Yayınları.

Tymkiw, Michael. 2018. **Nazi Exhibition Design and Modernism**. The University of Minnesota Press.

Uffizi [08.04.2017]. Uffizi History. https://www.uffizi.it/en/the-uffizi/history

Uyan, Dur. 2014. "Otto Neurath, ISOTYPE Picture Language and Its Reflections on Recent Design", **TOBB University of Economics & Technology, Faculty of Fine Arts Design & Architecture**. Department of Visual Communication Design, Ankara.

Ünalan, Şükrü. 2012. **Dil ve Kültür.** Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.

V&A 2011. **ISOTYPE International Picture Language**. University of Reading, Department of Typography & Graphic Communication. London.

Viator . [12.06.2018]. Uffizi Gallery http://www.viator .com/uffizigallery

Victorian London [18.07.2019]. British Museum http://www.victorianlondon/ british museum

Wagner. Otto. [01.03.2020] Pressa Cologne Exhibition http://www.ottowagner.com

Wallraff, Günter. 1986. **En Alttakiler.** İstanbul: Milliyet Yayınları.

Willkie, Wendell L. 1943. "Airways to Peace - An Exhibition of Geography for The Future". **The Bulletin of Museum of Modern Art**. c.1 s.XI, New York.

Wikimedia. [14.05.2019].Uffizi Gallery http://www.wikimedia.org/uffizigallery

Wikipedia. [12.01.2020] Simülasyon. www.wikipedia.com

Zakia, Richard D. 2013. **Perception and Imaging Photography as a Way of Seeing.** New York: Focal Press.

EKLER

Ek 1. İnsan-Bilgisayar Etkileimli Deneyimsel Serginin Tasarımı





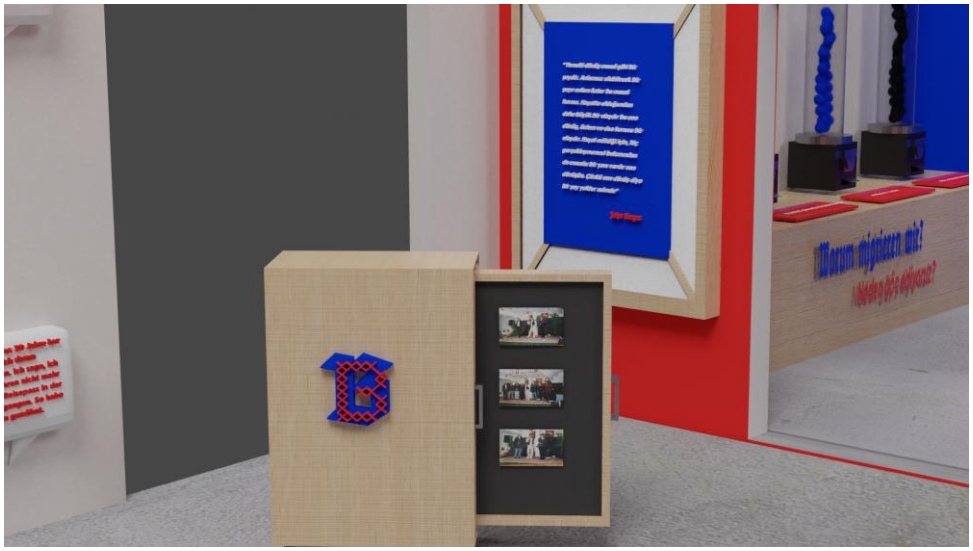

TranSITION
Objekte




1961

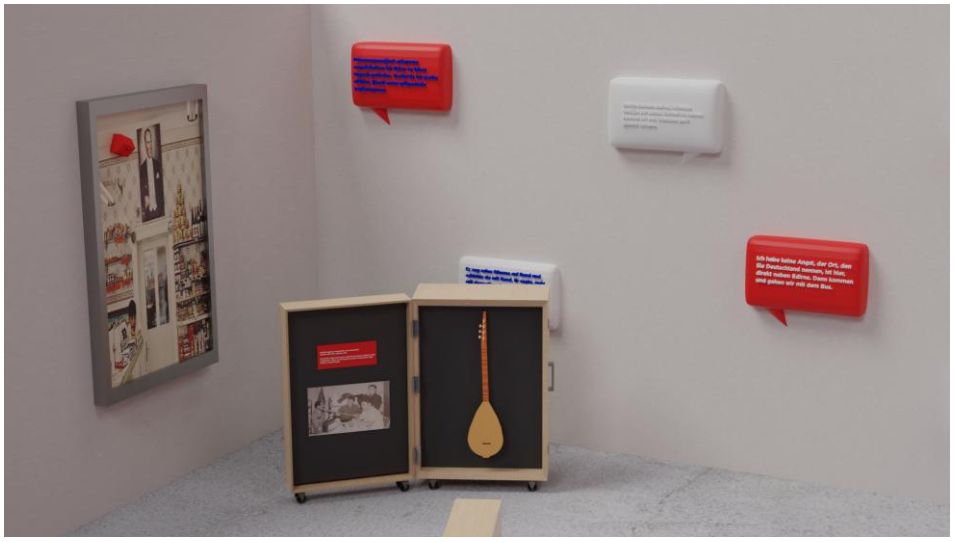

Gleis 11


Warum migrieren wir?
Neden göç ediyoruz?


Warum migrieren wir?


ZEITKAPSEL
Zaman Kapsülü
KÖLN








HAMburg
Dortmund
KÖLN
BERlin
Bonn
NÜRNberg
MünchEN
ESSEN
K


K