

MÜZE SERGİLEMELERİNDE İZLEYİCİ-SERĞİ ETKİLEŞİMİ BAĞLAMINDA MEKÂN TASARIMI*

Züleyha AYKUT *

Özet

20. yüzyıl ile birlikte geleneksel müzecilik anlayışından uzaklaşarak birer eğitim merkezine dönüşen müzelerde, sergileme mekânlarının yeni bir gelişim sürecini başlattığı izlenmektedir. Koleksiyonların sergilemesini daha etkili gösterebilmek ve ziyaretçilere mesajı ulaştırabilmek amacıyla hikâyeleri ile birlikte anlatımın daha çok benimsendiği ve “nesne odaklı sergilemeden ziyaretçi odaklı sergilemeye” doğru geçişin olduğu görülmektedir. Müzelerde “sergileme mekân tasarımı” konusunun ele alındığı bu makale, ziyaretçilerin mekân ile etkileşime geçebilmesi ve bağ kurabilmesi için hikâyeye uygun mekân tasarlanmasının gerekliliğini ortaya koymaktadır. Bu araştırma çalışmasında, etkileşimli sergi mekânlarının tasarlanması için hikâyeye anlatımının bu etkileşimselliği sağlayacak özellikte tasarım öğeleri ile desteklenmesinin önemi vurgulanmaya çalışılmıştır. Ziyaretçi odaklı anlatım tekniklerinin kullanıldığı müze sergileme mekânlarının hikâyeye anlatımı bağlamında kurgulanmasında, “ilgi çekici”, “merak uyandırıcı” ve “ziyaretçiyi mekâna bağlayan” tasarımların gerçekleştirilmesi gerekliliği irdelenmiştir. Müzeler ziyaretçilerini mekân ile bağlantı kurmalarını sağlayacak tasarımları ile ve sergi boyunca etkileşimli ortamları sunarak meşgul edebilir ve daha çok mekâna çekebilir. Bu bağlamda, ilgi çekici ve etkileşimli sergi mekânlarının kurgulanması için gerekli olan hikâyeye anlatımı, konseptin geliştirilmesi, hedef kitlenin belirlenmesi, sergileme ve tasarım yaklaşımları, sergi tasarım öğelerinin belirlenmesi, sergi tasarımında insan faktörü, objelerin düzenlenmesi, ziyaretçi oryantasyonu ve dolaşım konuları incelenmiştir. Makalede, başarılı bir sergilemenin gerçekleştirilebilmesi için, sergileme tasarımcısının izlemesi gereken aşamaların ve görevlerinin daha iyi kavranması amaçlanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Etkileyici Sergileme Mekânı, Müzelerde Etkileşim, Hikâyeye Anlatımı, Sergi Tasarım Öğeleri, Sergileme Tasarımcısı

DESIGN OF SPACE WITHIN THE CONTEXT OF AUDIENCE-EXHIBITION INTERACTION IN MUSEUM EXHIBITION

Abstract

Starting with the 20th century, museums have shifted from their traditional characteristics and turned into educational centers, leading to a new development process involving the exhibition spaces. In order to showcase the collections more effectively and send the message across to the visitors, story oriented narrative approaches are being adopted more frequently and there appears to be a transition “from object oriented exhibits to visitor oriented exhibits”. This paper, which studies the issue of “exhibition space design” underlines the importance of spatial designs that are compatible with the storylines to allow the visitors interact and connect with the venues. This research aims to highlight the importance of supporting the stories with design elements that provide interactivity when designing interactive exhibition spaces. When setting up museum exhibition spaces in terms of storytelling, in venues that use visitor oriented narrative techniques, the need for designs to be

* MÜGSF, Güzel Sanatlar Enstitüsü, İç Mimarlık Anasanat Dalı'nda hazırlanan “Müze Sergilemelerinde İzleyici-Sergi Etkileşimi Bağlamında Mekân Tasarımı” başlıklı tezden Ağustos 2017 tarihinde oluşturulan bir makedir.
za.design@hotmail.com

“interesting” and “intriguing” and “to connect the visitor to the venue” is discussed. The museums may attract more visitors through engaging designs that allow the visitors to connect with the venue and by offering interactive spaces throughout the exhibitions. In this context, the paper focuses on topics such as storytelling, concept development, target audience selection, exhibition and design approaches, selection of exhibition design elements, the human factor in exhibition design, the arrangement of the objects, visitor orientation and navigation, all of which are required to establish engaging and interactive exhibition spaces. The paper aims to help the exhibition designers better understand their role and the stages they have to go through for a successful exhibition.

Keywords: Engaging Exhibition Space, Interactive in Museums, Storytelling, Exhibition Design Elements, Exhibition Designer

Giriş

Müze sergilemelerinde ziyaretçi ile etkileşime geçecek ve bağlantı kuracak mekânın tasarlanması ve bunun için de bir hikâyenin olması gerekir. Sergilemelerin ziyaretçiler tarafından kolay anlaşılabilir, ilgi çekici ve merak uyandırıcı olabilmesi ve hikâyenin anlatılabilmesi için anlatının içeriğine göre mekân tasarımına ihtiyaç vardır. Mekânı oluşturan sergi tasarım öğelerinin ise bir bütün olarak hikâyenin anlatılmasına hizmet etmesi gerekir. Bu makalede, müzelerin ziyaretçilerini mekân ile bağlantı kurmalarını sağlayacak tasarımları ile sergi boyunca etkileşimli ortamları sunarak meşgul edeceği ve onları daha çok mekâna çekeceği etkenler araştırılmış ve konu bir iç mimar gözüyle değerlendirilmiştir.

1. Sergileme Mekânlarında Bir Hikâye Anlatımı

Bilgiyi sergilemenin temel iki yöntemi vardır: Bunlardan birisi kronolojik, bilimsel ve biyolojik olarak bir düzen içerisinde sunularak gerçekleştirilir, diğeri ise son yıllarda temaların işlendiği sunumlarla gerçekleştirilen sergileme yöntemidir. Burada temanın seçilen ana konu etrafında bir hikâye olarak anlatılması sağlanmaktadır. Hikâye anlatımı ile düzenlenen sergilemelerin başlıkları; ilgi çekici ve merak uyandırıcı olduğu kadar aynı zamanda ziyaretçilerin konu üzerinde düşünceleri açısından da oldukça etkileyicidirler (Velarde, 1988, s. 94). Dean’ın da (1996, s. 106) belirtmiş olduğu gibi “Hikâyesi olmadan büyük bir sergileme açmaya çalışmak karışıklığı ve kopuk yorumlamayı davet etmek anlamındadır” ve hikâye anlatımı ile sunulan bir sergilemenin iletmek istediği mesajlar üzerinde insanların durup incelemelerine, düşüncelerine fırsat tanıdığını ve mekân ile bağlantı kurmalarına yardımcı olduğunu ortaya koymaktadır.

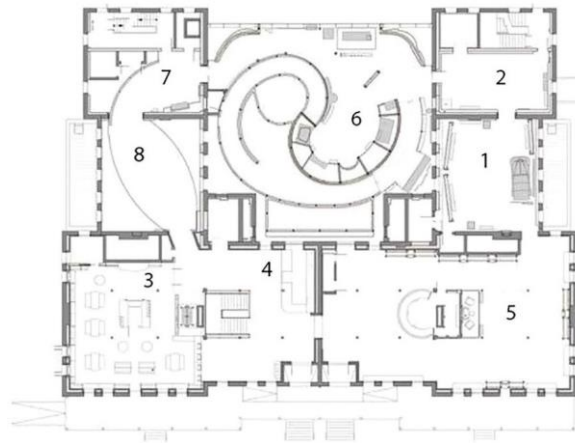
Birçok müzecinin de kabul ettiği gibi, hikâye anlatımı ile müzeler anlatmak istediklerini sergiler aracılığıyla aktarmış olurlar. Sergileme, bir araya gelerek belli bir düzenin oluşumunu sağlayan ve nesnelere destekleyen etiketler, görseller ve bilgisayarlı cihazlar gibi birçok tasarım öğesi ile gerçekleştirilmektedir. Serginin konusunu anlatan mekânın girişine yerleştirilen büyük bir pano ile birlikte bazı küçük panolar ve her biri için bilgilendirici etiketlerin hazırlandığı özenle seçilmiş eserlerin olması gerekmektedir. Konuyu anlatmaya yardımcı olacaksa fotoğraf, harita ve şema gibi birtakım görsellerle anlatımın daha güçlü olması sağlanabilir (Burcaw, 1997, s. 136). Bu öğelerle desteklenen konu ise sergilemeyi daha geniş bir anlatımla ziyaretçi ile buluşturacaktır. Hikâyenin konusu sergi tasarım öğelerinin seçilmelerinde, tasarlanmasında ve sergilenenlerin yerlerinin belirlenmesinde yol gösterici olmaktadır. Serginin gelişimi için alınabilecek bütün kararlarda yönlendirici bir özelliğe sahiptir. Burada tasarımcının dikkat etmesi gereken önemli bir durum

ortaya çıkmaktadır. Hedeflenen hikâye konusunu destekleyen bir sergileme mekânının oluşumundan emin olunmalı, eğer bu konuda bir tedirginlik yaşıyorsa hikâyenin konusunu bir kez daha gözden geçirerek sergileme yeniden değerlendirilmelidir (Hughes 2010, s. 26). Sergi tasarımcısı hikâyeyi teknoloji ürünlerini, etkileşimli sergi öğelerini, görselleri ve diğer tasarım unsurlarını en etkili şekilde kullanabilmeli ve ilgili disiplinlerle koordineli olarak çalışmalarını sürdürmelidir (Lorenc vd., 2007, s. 104).

Bir serginin planlanma aşamasında hedeflenen ziyaretçi kitlesi için iletilmek istenen mesaj mutlaka belirlenmeli ve hikâye konusu bir anlatı ile geliştirilmelidir (Lorenc vd., 2007, s. 104). Nasıl iyi bir hikâye ziyaretçilerin ilgisini uyandırabiliyorsa iyi bir anlatının sunulması da sergilemeyi iletişim ve öğrenme açısından daha çok başarılı gösterecektir. Anlatının güçlü olmasıyla mekân; ziyaretçilerin gözünde hikâyenin canlandırılması, içine çekmesi ve kendisine bağlaması anlamında etkileyciliğini korumaya devam eder. Mekân içinde kullanılan öğeler anlatıyı destekleyecek özellikte tasarlanır. Anlatının içeriğine uygun olarak tasarlanan mekân ile ziyaretçi arasında etkileşim sağlanmış olur.

Ziyaretçileri sergi boyunca ilgiyle gezdiklerini, heyecan duyduklarını, merak içinde anlamaya çalıştıklarını ve öğrendiklerinden daha fazlasını istediklerini görmek hikâyenin etkili bir şekilde iletilmesini anlamak için yeterlidir. Örneğin Walt Disney Aile Müzesi ziyaretçilere sergileme alanı içinde gördükleri her objeyi hikâyesi ile birlikte sunarak ilgi ve merakı uyandırıcı bir anlatımla, mekân ile ziyaretçi arasında bir bağın kurulmasını sağlamaktadır.

Walt Disney Aile Vakfı (Walt Disney Family Foundation) tarafından geliştirilen Walt Disney Aile Müzesi (Walt Disney Family Museum)'nde Walt Disney'in kişisel eşyalarının da yer verildiği hikâyesini anlatan, ilham verici ve etkileyici bir sergileme mekân tasarımı ile ziyaretçiler buluşturulmaktadır. Walt Disney en büyük yeteneklerinden biri olan hikâye anlatma özelliğini kariyeri boyunca sanat, müzik ve teknoloji gibi araçları kullanarak göstermiştir. Müzede her galeri içinde yer verilen özel eşyaları ve sergilenmesine destek olan sergileme tasarım öğeleri ile birlikte kronolojik bir yaklaşımla Walt Disney'in hayatından hikâyeler sunulmaktadır. Ziyaretçilere Walt Disney'in kendi sesinden hikâyenin sunulması sergileme mekânına ve hikâyeye olan ilgiyi artırmaktadır. Bu ilginin çekiciliğini sağlayan bir diğer önemli ayrıntı ise Walt Disney'in iş birliği yaptığı insanların, arkadaşlarının ve ailelerinin seslerine de yer verilmiş olmasıdır (Jasmin Yu, 2012, s. 220-221).



Plan: 1- Walt Disney Aile Müzesi Planı (Yu, J., 2012, s. 223)

1. Başlangıçlar: Walt Disney'in Gençlik Yılları (1901-1923)
2. Başlangıçlar: Walt Disney'in Gençlik Yılları (1901-1923)
3. Müze Deposu
4. Kafe
5. Gösteri Öncesi
6. 1950'ler ve 1960'lar: Büyük Ekran ve Ötesi
7. Walt Disney Hatırlamak
8. Walt Disney'i Hatırlamak



Fotoğraf: 1- Walt Disney Aile Müzesi, Sergi Başlangıcı (Yu, J., 2012, s. 220)



Fotoğraf: 2- Walt Disney Aile Müzesi, Uzun Metrajlıya Geçiş (Yu, J., 2012, s. 221)



Fotoğraf: 3- Walt Disney Aile Müzesi, Yeni Başarı ve Büyük Tutkular (Yu, J., 2012, s. 222)



Fotoğraf: 4- Walt Disney Aile Müzesi, Yeni Ufuklar (Yu, J., 2012, s. 223)

2. Konseptin Geliştirilmesi

Bir sergilemenin konsept geliştirilme aşamalarında, öncelikli olarak anlatılmak istenen konu ile ilgili olarak görsel ve yazılı bilgilerden oluşan tüm veriler derinlemesine ele alınır. Konuya birçok açıdan yaklaşılarak çeşitli fikirler ve ifadeler türetilmektedir.

Sergileme mekân tasarımlarının konsept geliştirilme sürecinde bilinen başlıca tasarımla ilgili yaklaşımlar değerlendirilmeye alınır ve geliştirilmesi sağlanır. Bu, her projenin temelinde yapılması gereken araştırmalardan çok farklı bir durum değildir. Tasarımla ilgili birçok konuya açıklık getirilen bu sürecin yeteri kadar önemsenmesi serginin ilerleyen aşamaları için faydalı olacaktır (Frey, 2006, s. 12). Bu süreçte öne sürülen birbirinden farklı fikirler ilk bakışta pek önemli gibi algılanmayabilir. Geliştirilmeye yakın bulunan bu fikirlerin not edilmesi çok önemlidir. Her fikir ve düşüncenin mekân içinde anlatılacak hikâyeyi destekleyebileceği ve geliştirilebilme olasılığı içerdiği unutulmamalıdır. Anlatılacak olan hikâyenin nasıl mekâna dönüştüğü ile ilgili yaşanan bu aşamada, sergi tasarımcısı birçok farklı fikir ve düşüncelerini birbirleriyle birleştirerek ve hayal güçlerini zorlayarak çözümler üretmeye çalışır. Tasarımcının ulaşmaya çalıştığı işleyiş biçimi için üretilen çok sayıdaki iki boyutlu, üç boyutlu çizimler ve eskiz çalışmaları, çözülmesi güç düşüncelerin yerlerini bulmasına yardımcı olur (Locker, 2013, s. 60). Kâğıt üzerinde henüz hiyerarşik olarak sıralanması yapılmayan bu düşüncelerin çizgiler ve yazılarla karışık olarak yer alması konseptin geliştirilmesinde atılan ilk adımlardır. Bazılarına gerek kalmadığı düşünülse de her çizgi ve her yazı sergilemeye giden bir adım olarak görülmeli ve önemsenmelidir.

Tasarımcının araştırma ve analiz aşamalarının ilerlemesinde hedef kitlenin belirlenmesi, yapılan beyin fırtınaları ve diyagram çalışmalarının kullanımı süreç içinde gelişmelerin daha çok biçimlenmesini sağlayabilmektedir (Lorenc vd., 2007, s. 110). Beyin fırtınaları tasarımcıların yaratıcılıklarına ulaşmasında kullandıkları, fikir ve çözüm üretmek için başvurdukları önemli bir yöntemdir. Bunu yaparken tasarımcılar fikirden fikire atlayarak yaratıcılığını harekete geçirecek arayış içine girerler. Yapılan araştırmaların da desteğiyle oluşturulan yeni fikirler aslında serginin başlangıcıdır. Görsel araştırmaların yapıldığı bu süreçte temanın belirlenmesiyle, serginin niteliklerine bağlı olarak geliştirilen her düşünce bu eksen etrafında tasarımcılar tarafından eklenerek yorumlanmaya ve biçim almaya başlar (Locker, 2013, s. 63).

Tasarıma doğru giden bu yolda izlenmesi gereken aşamalardan en önemlisi sayılabilecek konsept geliştirme sürecinde yaratıcı fikirler üretmek pek kolay bir iş değildir. Çok yoğun çalışmayı ve konuya odaklanmayı gerektirir. Bu sürecin başarılı bir şekilde tamamlanabilmesi ise düzenli bir çalışma, yoğun bir beyin fırtınası ve iyi bir araştırma ile gerçekleştirilebilir.

3. Hedef Kitlenin Belirlenmesi

Müze sergilemelerinde mekân tasarımı gerçekleştirilirken ilk aşama olarak belirlenmesi gereken konulardan birisi de sergiyi kimlerin göreceğinin tespit edilmesidir. Hedef kitlenin belirlenmesiyle, tasarımı yapılacak mekânın fiziki ve karakteristik özelliklerinin oluşumuna etki eden bütün tasarım unsurlarının değerlendirilmesi yapılmış olur. Bu da mekânın kurgusunda ziyaretçilerin özelliklerinin tasarımı ne kadar temelden etkilediğini göstermektedir.

Müzeler daima mevcut ziyaretçileri dışında yeni hedef kitlelerini de belirlemek için çaba içerisinde olmalıdır. Var olan ziyaretçileri dışında farklı tipolojide kitlelere uzanabilmek, onları müzeye

çekebilmek için gereksinim ve eğilimlerini çok iyi araştırmalıdır. Belli noktalarda birbirleriyle eğlence tercihleri, eğitim seviyeleri, ekonomik ya da başka konularda benzerlik gösteren kişilerin gruplarının tanımlanmasında, kişisel inceleme veya araştırmalar önem kazanmaktadır (Dean, 1996, s. 20). Ayrıca ziyaretçilerin müzeye duygusal, kültürel ve eğitimsel gereksinimler hissederek geldiği ve bu özelliklerinin öğrenme biçimlerini etkilediği bilinmelidir (Locker, 2013, s. 51). Ziyaretçilerin neyi öğrenmek istedikleri, nelere ilgi duydukları, nasıl bir ortamda ilgi duydukları konularla meşgul olmak istedikleri, nasıl bir sergileme mekânında keyifli vakit geçirmekten mutlu oldukları çok iyi anlaşılmalı ve bu yönde hareket edilmelidir.

4. Sergileme ve Tasarım Yaklaşımları

Sergileme mekânı tasarlanmaya başlanmadan önce hikâye anlatımının ve iletilmek istenen mesajın alınabilmesinde en etkili yol bulunmaya çalışılır. Tasarım yaklaşımının, fikirlerin geliştirilmesi, bir araya gelerek yapının parçalarını oluşturan tasarım öğelerinin hikâyeyi anlatmaya başlaması ya da mekâna dönüştürülmesi aşamasında, mekânın tasarımına yön vereceği için çalışmanın en başında belirlenmesi gerekir.

Tarihsel olarak oluş sırasına göre, bir hikâye anlatılmak istendiği durumlarda kronolojik yaklaşım benimsenerek tasarım gerçekleştirilebilir. Zaman çizelgesi üzerine kurulan böyle bir yaklaşımda serginin başından sonuna sıralama devam ettirilmiş olsa da sergi süresince ziyaretçilerin belirlenmiş tek bir güzergahı takip etmesi anlamına gelmemelidir. Ziyaretçilerin istedikleri yönü kullanarak deneyim kazanmalarına fırsat verilmelidir. Tematik yaklaşımda ise anlatılmak istenen hikâyenin tüm yönleriyle ziyaretçiler tarafından kavranması üzerinde yoğunlaşılır. Bu yaklaşımlardan herhangi birinin seçilmesi tasarımın gelişmesinde önemli bir adımdır. Hangisi üzerinden hareket edilirse edilsin bu yaklaşımların serginin başında benimsenmiş olması, sergi tasarımcısının mekânı nasıl görmek istediğinden, mekân içindeki tasarım öğelerinin yerlerinin belirlenmesine kadar birçok konuya ışık tutacaktır (Locker, 2013, s. 65-67).

Sergileme mekânının tasarımına yön veren yaklaşımlar, çalışmaların ilerleyen aşamalarında karşılaşılabilecek karmaşanın giderilmesi açısından ayrı bir öneme sahiptir. Sergileme tasarımcısının mekânı tasarlamaya başlaması, mekânın fiziki koşullarının tespiti, anlatılmak istenen konunun ya da hikâyenin belirlenmesi, konseptin geliştirilmesi gibi konular bir tasarım yaklaşımına ihtiyaç duymasıyla birlikte gelişim gösterir. Kimler için serginin düzenleneceği, mesajın ziyaretçiye neyi anlatmak ve öğretmek istediği, sergi tasarım öğelerinin birbirleriyle olan ilişkilerinin düzenlenmesi ya da tasarlanması gibi aşamaların gerçekleştirilebilmesi için izlenmesi gereken bir tasarım yaklaşımının olması gerekir. İzlenecek bir yolun olması ve ne istediğini bilen bir anlayışın gelişmesi, karışık birçok sürecin yaşanabileceği bütün aşamaların daha kolay aşılmasına neden olacak ve tasarımın oluşmasındaki bütün çalışmaların daha keyifle sürdürülmesini sağlayacaktır.

5. Mekânda Sergi Tasarım Öğelerinin Belirlenmesi

Müze sergi mekânlarında, mekânı oluşturan birçok bileşen ve tasarım öğeleri vardır. Sergi mekânının karakterini oluşturan ve bütünü sağlayan bu fiziki öğelerin belirlenmesiyle sergi alanı oluşmaya başlar. Burada önemli olan sergi türü ne olursa olsun, mesajın ziyaretçiye ulaşabilmesinde etkili olan öğelerin, mekân içindeki yerleşiminin ve birbirleri ile uyumunun sergileme tasarım unsurları dikkate alınarak tespit edilmesidir. Sergi alanının anlatılacak hikâyeye uygun ve öğelerin ziyaretçiyi mekân tasarımı ile etkileşime geçirecek şekilde düzenlenmesi gerekir. Bu nedenle müze sergileme

mekânının tasarımı gerçekleştirilirken görsel-işitsel alanların ziyaretçiyi etkileşime geçirecek düzende tasarlanması önem kazanmaktadır. Bu doğrultuda tasarlanan sergileme mekânları ziyaretçinin bilgiyi toplayabilmesine ve mekân ile bağlantı kurarak daha keyifli vakit geçirebilmesinde etkili olmaktadır. Böyle bir sergileme ortamının ilgi çekici mekânlara dönüşmesine etki eden sergi grafikleri, aydınlatma, vitrinler, malzemeler, duvarlar, yer döşemeleri, tavan döşemeleri, askı sistemleri ve renklerin hikâye anlatımını destekleyecek şekilde ele alınması gerekmektedir.

5.1. Hikâye Anlatımı ve Sergi Grafikleri

Sergi grafikleri, serginin hikâyesini ziyaretçiye iletmek için kullanılan mekânın önemli bir tasarım öğesidir. Sergi mekânlarında grafik, ziyaretçinin hikâye ile ilgili akıl yürütmesine ve net bir şekilde anlamasına destek olmaktadır (Locker, 2013, s. 124). Hikâyenin ziyaretçi ile buluşmasında ilk olarak başvuru alanlar sergileme alanında görülen yazılardır. Mekân tasarımının çekiciliğini daha etkili göstermesi ve merak uyandırması açısından güçlü bir araç olarak kullanılan sergi grafiklerinin, diğer sergi tasarım öğeleri ile uyumlu olması beklenir.

Bir fikrin diğer insanların beğenisine sunmak için teşhir edilmesinin en doğru yöntemi, sergi düzenlemektir. Serginin başarıya ulaşabilmesi; yerinde kullanılan nesnelere, görseller ve metinlerin birleşiminin ziyaretçileri kendisine çekebilmesi ve sergi hakkında gerekli bilgileri edinmelerini sağlayabilmesi ile gerçekleşmektedir (Warren, 1972, s. 4). Burada önemli olan müze sergilemelerinde grafik öğelerin ziyaretçinin ilgisini çekecek onların mekân ile bağlantı kuracak şekilde tasarlanması gerekliliğidir.

İnsanların daha fazla bilgilenebilmesini sağlayan grafik çalışmaları, mekânı tamamlamakta ve onları okuyan insanlar da mekânın katmanlaşmasını sağlamaktadır (Velarde, 1988, s. 14). Sergilenen ürün ya da nesnelere ziyaretçiler ile buluştururken ayrıca onları daha çok öne çıkaracak ayrıcalıklar da katmaktadır. Diğer taraftan, grafik öğelerinin sergi tasarımından bağımsız olarak düşünülmesi ise son derece yanlış olur. Ziyaretçinin sergiye olan ilgisinin artması, öğrenmelerini etkin kılınması ve hikâyenin konusunu kusursuz algılayabilmesi için grafik anlatımı hassas bir çalışma gerektirir.

Sergileme grafiği, nesnelere sunumları dışında bilgi aktarımının gerçekleşmesi için kullanılan önemli bir alandır. Sergilemede grafik tasarımının rolü, bilgi alanları, sergileme panelleri ve etiketler konusunda hikâyeye uygun üretim gerçekleştirmektir (Frey, 2006, s. 126). Grafik panellerinin içeriğinin hazırlanmasında, yazı karakteri ile ilgili seçimlerin hikâyenin doğası ve hikâyenin izleyicisine göre yapılması gerekir (Locker, 2013, s. 117). Hikâyeyi anlatacak başlıkların seçilmesi, metnin genel içeriğini okumayı tercih etmeyen ziyaretçiler açısından önemlidir. Asıl metni okumaktan kaçınan birçok ziyaretçi sadece başlıkları okumakla yetinir ve metnin bütününe okumak yerine üçte birini okuma eğilimindedir (Weaver, 2007, s. 99). Görsel ve yazılı bilgilerin önemli bir parçasını oluşturan başlık için sıradan ve laf kalabalığı oluşturan kelimelerden kaçınılması sergiye olan ilgiyi arttıracaktır (Dean, 1996, s. 109). Bu nedenle başlığın ziyaretçiyi sergi konusunun içine çekmesi ve bir süre durdurması sağlanmalı ve ziyaretçinin en azından paragraflardan ilkinin okuyup bilgilendirilmesi için heyecanlandırmasını sağlayacak içeriği kuvvetli kelimelerin bulunmasına gayret gösterilmelidir.

Sergileme mekânında etiketlendirme üzerine yapılacak tüm bu hassas çalışmaların, serginin başarılı olmasında çok önemli yeri vardır. Serginin hedefe ulaşabilmesi için tüm bu aşamaların çok dikkatli geliştirilmesi gerekmektedir. Bitgood (2011, s. 181-182), etiketlerin hedefleri için ilk sırada okurların ilgisini uyandırmak ve onları konunun içine çekmek olduğunu, etiketlerin okuyucuya

doğrudan hitap eden bir dille yazılması gerektiğini ve bütün bunların ziyaretçiyi okumaya davet edeceğini belirtmektedir. Ziyaretçilerin sergileme mekânı ile daha fazla ilgilenmesi ve bilgiden faydalanabilmeleri için kullanılan etiketlemelerin sergiler için çok önemli birer iletişim aracı olduğu görülmektedir. Birbirine çok yakın paragrafların yazılması, okumayı çok fazla tercih etmeyen ziyaretçiler için hoş bir durum olmayabilir. Sadece başlıkları okumakla yetinmeye çalışanlar, sergilemenin hikâyesini tam anlayamadıkları için müzeden erken ayrılmak isteyebilirler.

Metnin karakteristik özelliği, kullanılan renkler gibi ayrıntıların oluşumunda sergi tasarımcısının belirlemiş olduğu konsept ve serginin hikâyesi çok iyi kavranmalıdır. Grafik öğelerinin desteğiyle hikâyeye uygun mekânın tasarlanması, ziyaretçinin müze sergilemelerinde etkileşime geçmesine neden olacak ve sergi mekânı ile bağlantı kurmasını sağlayacaktır. Böylelikle ilgi çekici sergi mekânı tasarımları ziyaretçinin merak duyduğu konularla daha çok meşgul olmasına neden olacaktır.



Fotoğraf: 5- Musevi Kültür Mirası Müzesi, New York (Locker, P., 2013, s. 113).

Fotoğraf 5'te görülen Musevi Kültür Müzesi'nde olduğu gibi özenle seçilen yazı karakteri hikâyenin ziyaretçiye anlatmasında etkili olmaktadır. Tasarımcılar eski bir Çin oyunu olan Mah Jongg'un hikâyesini aktarırken 1920'li yılların makine çağına atıfta bulunarak o dönemi yansıtan Fregio Mecano fontunu tercih ettikleri görülmektedir (Locker, 2013, s. 113). Konunun bu şekilde yorumlanması ve serginin konusu ile bütünleşmesi ziyaretçinin ilgisini daha çok çekmeye yeterli olabilmektedir.

Altındaki fotoğraf 6'da ziyaretçinin ilgisini çekebilmek için görsel ve yazıların ilişkilendirilmesinde kırmızı rengin tercih edildiği görülmektedir. Sergi hikâyesinin anlatımında kırmızı rengin kullanılması gözlerin kutulara odaklanmasını sağlamaktadır (Locker, 2013, s. 122). Renk seçiminin serginin hikâyesini iletmesindeki rolü büyüktür. Grafik panelleri üzerindeki görselleri destekleyen yazı ya da yazılarla vurgu yapılmak istenen detayların ziyaretçiyi merak uyandıracak yakınlıkta ilişkilendirilmesi hikâyenin mesajının iletilmesinde yardımcı olmaktadır.

Grafik öğelerinin her birinin diğer tasarım öğeleri ile ilişkilendirilerek ele alınması, hikâye anlatımı bağlamında sergileme mekân tasarımını doğrudan etkileyecektir. Sergi grafiklerinin her bir öğesinin hikâye ile uyumlu karakteristik özellikte olması sergileme mekânında baştan sona sürükleyici bir ortamın doğmasına neden olacaktır.



Fotoğraf: 6- “Yalnız Gözlerin İçin” James Bond Sergisi, İmparatorluk Savaş Müzesi, Londra (Locker, P., 2013, s. 122).

5.2. Aydınlatma

Aydınlatma, müze sergilerinde mekânın diğer tasarım öğelerine vurgu yaparak hikâye anlatımını en iyi şekilde destekleyen, müzeler için önemli bir çalışma alanıdır. Hikâyenin konusunu ziyaretçilerin kavramasında ve mekân ile bütünleşerek büyüleyici atmosferin duyarlar ile bütünüyle hissedilmesinde en etkili yoldur. Aydınlatma müze sergileri için vazgeçilmez bir tasarım öğesidir ve bu aracı sergi tasarımcısı çok iyi kullanabilmelidir. Hikâyenin başarılı bir şekilde iletilmesi ve algılanmasının büyük bölümü aydınlatma tasarımının gücüne bağlıdır.

Sergileme mekânlarında yeri büyük olan ve karmaşık bir yapıdan oluşan aydınlatma tasarımı, serginin etkili olabilmesini sağlayan ve sıkı bir düzen getiren önemli bir sanat dalıdır (Locker, 2013, s. 153). Karmaşık bir disiplin olması, algılama ve davranış psikolojisini de anlamayı gerektirmesi dışında ekipmanların nasıl kullanılacağı ve istenilen efektlerin nasıl mekâna kazandırılacağı ile yakından ilişkili bir durumdur. Bu nedenle sergi tasarımcısının teknik bir hesaplama gerektiren bu alanda aydınlatma mühendisleri ile koordineli olarak çalışmayı yürütmesi gerekir (Belcher, 1991, s. 125). Tasarımcı mekânda hikâyenin konusunu destekleyen aydınlatma tasarımını, hazırladığı planda ayrıntılı olarak belirtir. Hangi alanlarda hangi objeler için ne miktarda ve özelliklerde ışığa ihtiyacı olduğunu ziyaretçi gözüyle tespit eder. Bu istekler doğrultusunda bu konuda uzman kişilerden destek alarak yaratmak istediği ortamı sağlayabilir.

Işığın gücü sergi anlatımını çok farklı yönden destekleyen bir unsurdur. Işığın çeşitli yöntemlerle kullanımı ile serginin hikâyesine vurgu yapılabilir ya da estetik olarak öne çıkması sağlanabilir. Mekânın aydınlatması, doğal ışık kaynakları ve yapay ışık kaynakları birlikte kullanılarak sağlanabilir ve çoğu zaman sergi tasarımcıları her iki aydınlatma yöntemini kullanmak zorunda kalabilir (Locker, 2013, s. 153). Ancak büyük bir oranda gün ışığı yerine müzelerde ve sergileme mekânlarında, kontrol altında tutulabilmesi nedeniyle yapay aydınlatma daha yoğun bir şekilde kullanılmaktadır (Bayer, 1961, s. 278-279).

Öncelikli olarak müze sergileme mekânlarında ne tür bir aydınlatmaya ihtiyaç duyulduğu ile ilgili gereksinimler, müze binasının mimari özellikleri de dikkate alarak belirlenmeli ve tasarıma etki eden değişkenler iyi tespit edilmelidir. Mekânın boyutları, iç mimarisi, sergi tasarımı, renklerin birlikteliği ve gün ışığının kullanım miktarı aydınlatma tasarımını belirleyen diğer faktörler arasındadır. Mekân içinde ışık ve gölge oyunları ise sergilemenin karakteristik özelliği olabilmektedir (Licht. de, 2000, s. 2, <http://www.all-about-light.org>). Esere derinlik hissinin kazandırılması, renkli filtre ve ışık kaynağından çıkan ışığın dolaylı olarak kullanımı ziyaretçiyi esere ve mekâna bağlayabilir. Ziyaretçinin mekân ile etkileşime geçebilmesi ve bağlantı kurabilmesi için ışık ile ilgili çok farklı etkileyici ortamların elde edilmesi mümkün olabilmektedir.

Fotoğraf 7’de görüldüğü gibi Büyük Kuzey Müzesi’ndeki hayvan doldurma koleksiyonunun sergilendiği vitrinlerin büyüleyici bir aydınlatma tekniği ile düzenlenmesi objeler üzerine olan çekiciliği ve merakı daha da güçlendirmektedir. Işığın, hikâyenin anlatılmasındaki etkisinin öne çıkmasında vitrin malzemesinin ve tercih edilen renklerin önemi de oldukça yüksektir.



Fotoğraf: 7- Büyük Kuzey Müzesi’nden Bir Vitrin Aydınlatma Örneği (Locker, P., 2013, s. 152).

Sergi alanında mekânların kimlik kazanmasında, diğer sergileme elemanlarının birbirleriyle olan ilişkisinde ve serginin anlaşılabilirliğinde aydınlatmanın rolü yüksektir. İyi bir aydınlatma tasarımı ile serginin başından sonuna kadar ziyaretçiye görsel açıdan uygun bir ortamın sunulması ve sıkılmadan serginin tamamının izlenmesi sağlanabilir.

5.3. Vitrinler

Vitrinler müze sergileme mekânlarının oluşmasında etkili, objelerin korunması ve ziyaretçinin en uygun şekilde görmesini ve bilgilenmesini sağlamak amacıyla tasarlanan önemli bileşenlerdir.

Müze sergilerinde vitrinlerin tasarımında sergilenecek malzemelerin ya da nesnelerin özellikleri, fiziksel şartları ve ölçüleri dikkate alınması gereken konuların başında gelir. Sirel bu sergi tasarım öğelerinin aydınlatma düzeninin de sergilenen nesnenin özelliklerine bağlı olarak biçimlenmesi ile birlikte geliştiğini ifade etmektedir. Vitrinlerin tasarlanma aşamasında tasarımcı ile aydınlatma uzmanının birlikte çalışmasının önemi ortaya çıkmaktadır. Bu aşamada sergileme vitrini, aydınlatma ve nesne arasındaki ilişkinin birlikte ele alınması zorunludur. Vitrinin biçimlenmesine etki eden objelerin, tasarımın oluşmasındaki rolü oldukça yüksektir. Aynı zamanda objelerin büyüklüklerinin, şekillerinin birbirlerinden farklı olmaları onların belli gruplara ayrılarak farklı tipte vitrin tasarımlarının ortaya çıkmasına neden olmaktadır (Sirel 1992, s. 35).



Fotoğraf: 8- Bir Vitrin Örneği (Kossmann, H. ve Jong, Mark W. de., 2010, s. 260-261).



Fotoğraf: 9- Bir Vitrin Örneği (Kossmann, H. ve Jong, Mark W. de., 2010, s. 262-263).

Hikâye anlatımının bir ögesi olarak, seçilen objelerin sunumunda ve korunmasında önemli rol oynayan vitrinlerin ziyaretçinin ilgisini çekecek düzeyde tasarımı gerçekleştirilirken, yüksekliklerinin ziyaretçi ergonomisine uygun ölçülerde olmasına özen gösterilmelidir. Arka yüzeyde ise göz kamaştırıcı renkler yerine eseri belirgin gösteren beyaz, siyah ve kurşuni gibi nötr renklerin tercih edilmesi daha uygun olacaktır (Locker, 2013, s. 103). Sergi tasarımcısının etkili bir vitrin tasarlayabilmesi tamamen oluşturacağı kompozisyonun içeriğine bağlıdır. Çekici bir kompozisyonu sağlamak için objeleri en avantajlı şekilde yerleştirebilmeli, arkalıkları ve etiketleri ilgi uyandıracak şekilde bir araya getirebilmelidir (Belcher, 1991, s. 125). Müzelerde vitrin tasarımı konusunda yeni bir çalışma alanının doğmasına sebep olan bu geliştirme çabaları ziyaretçiye sergileme mekânını daha ilgi çekici hale getirecek etkilerin tasarlanmasına da imkân sunmaktadır.

Müze sergileme mekânlarında ziyaretçinin görmek istediği objeyi ilgisini daha çok uyandıracak tasarımla sunmak sergi tasarımcısının becerisine bağlıdır. Kullanılan malzemelerin seçimi kadar uygulamada tercih edilen yöntemler de oldukça etkilidir. Ziyaretçiler ile bağlantının kurulabilmesi

için hikâyeyi anlatan ve müze sergilemesinin daha çekici mekânlara dönüşmesinde etkili olan vitrinlerin, yaratıcı bir bakış açısıyla ve belli kurallar çerçevesinde tasarlanması gerekmektedir.

5.4. Malzemeler

Müzelerde sergilerin ziyaretçi ile etkileşime geçebilmesine ve bağlantı kurmasına olanak tanıyan malzemelerin seçimleri önemlidir. Seçilen malzemelerin içerikleri ve birbirleri ile uyumu kadar anlatılan hikâyeyi destekleyecek özellikte olmasına dikkat edilmelidir.

Öncelikli olarak sergileme mekânında gösterilecek koleksiyonların kavramsal olarak kurgulanması gerekir. Nesnelerin mekân içindeki yerlerinin bulunması için, ilk aşamada temaları belirlenen ve bir hikâyenin oluşmasını sağlayan malzemelerin benzer özellikte olanları aynı grupta toplanmalı ve birbirleri ile ilişkileri tespit edilmelidir (Madran, 2012, s. 287). Bu aşamanın gerçekleştirilmesi koleksiyonların sergilemesinde kullanılacak malzemelerin seçim kararlarını tamamen etkilemektedir. Malzemelerin nesnelere koruduğu, onların sunumunda gerekli olduğu ve mekânın tüm fiziki tasarım unsurlarının oluşumunu sağladığı düşünülürse, seçim üzerinde yoğun çalışmanın önemi daha rahat anlaşılabilir.

Sergi tasarımcısı malzeme ve ürünleri kullanabilmesi konusunda yeterli beceriye sahip olması gerektiği gibi gerekli durumlarda da alternatif malzemeleri sağlayabilmelidir. Tasarımcı, tasarım sürecinde malzemelerin örneklerinden oluşan dokunulabilir bir panonun hazırlanması ile bilgilendirme konusunda önemli bir çalışmayı ortaya koyabilir (Locker, 2013, s. 140). Malzemenin kullanımına karar verilmesine yardımcı olan örneklerin yer aldığı pano, mekân içinde bir araya gelecek malzemelerin gerek dokularının gerek renklerinin uyumunun görülebilmesi ve sunumu açısından tasarımcılar için önemli bir hazırlık aşamasıdır.

Malzeme seçimi ne kadar doğru seçilmiş olsa da önemli olan diğer bir konu bu malzemelerin uygulanmasındaki uzmanlıktır. Kaliteli bir işçiliğin uygulanmadığı yerde çok pahalı malzemelerin kullanılmasının bir anlamı yoktur (Lorenc vd., 2007, s. 116). Malzemenin uygulanmasında birleşim yerlerindeki detayların temiz bir şekilde sonuçlandırılması el becerisi dışında, deneyim ve teknik bilgiyi gerektirir.

Tasarımcının malzemeyi hikâyenin konusuna uygun, dengeli bir şekilde kullanması ve diğer malzemelerle renk, form, şekil olarak ilişkilerini iyi görmesi gerekir. Ziyaretçinin mekân tasarımı ile etkileşime geçebilmesi ve bağ kurabilmesi için tercih edilen malzemeler, hikâyeyi de iyi ifade edebilecek nitelikte olmalıdır.

5.5. Duvarlar ve Panolar

Müze sergileme mekânlarında duvarların önemi çok büyüktür. Dar mekân içindeki müze ziyaretçisi yüzey olarak yataydan çok düşey alanları algılar. Bu durumda duvarlar üzerinde yapılan renk oyunları ile boyutlarla ilgili düzenlemeler mekânın daha iç açıcı ve geniş görünmesini sağlayabilir (Erbay, 2011, s. 143). Mevcut müze mekânlarında düzenlenen sergilerde her zaman mekânın tümüne müdahale edilemeyebilir. Mekânın tarihi dokusu ve var olan fiziki elemanlarına zarar vermeden kurgulanacak bir mekânda taşıyıcı özelliği olmayan duvarlar veya panolar planlanabilmektedir. Bu tasarım öğeleri sergilemenin gereksinimlerine bağlı olarak sabit ya da hareketli olarak da kullanılabilir. Tarihi dokudan bağımsız olarak eserin okunurluğunu ve anlaşılmasını sağlayacak form

ve yapıda tasarlanabilir ve eseri ziyaretçiye çekici gösterecek renklere boyanabilir. Tercih edilen rengin mekânın tasarımı, eser ya da tablolar, diğer sergi elemanları ve sergi konusu ile uyumlu olması gerekir.

Sergileme mekânları genel olarak sergi alanını çevreleyen duvarlarla çevrilidir. Sergileme için alan sağlayan duvarlar ziyaretçilerin odaklanmaları için gerekli bir tasarım öğesidir. Ancak burada önemli olan konu sergi tasarımcısının bu mevcut duvarlarla tasarımına sınır getirmemesi gerektiğidir. Belirleyicilik açısından yararlı olduğu düşünülse de tasarımcı kendi tasarımına uygun olarak yeniden ele alacağı trafik akışına uygun duvar ve panoları mekâna ilave edebilir. Düz duvarların dışında kavisli duvarlar yardımıyla da dramatik bir atmosfer yaratabilir. Duvarlarla dinlenme alanları için boşluklar elde edilebildiği gibi hareketli ya da taşınabilir panolar yardımıyla sergi alanı daha iyi tanımlanabilir (McLean, 1993, s. 128-129). Ziyaretçilerin hikâyeyi iyi anlatan bir mekân içinde meşgul olabilmeleri için, dikkatlerini çekecek tasarım unsurlarının birbirlerini destekleyecek özellikte yerleştirilmesi gerekir. Bunun için galerilerdeki sergilemelerde kullanılan düz duvarlar yerine bir araya getirildiğinde birbirine kenetlenen çok işlevli panolar tasarlanabilir. Bu panolar yardımıyla geçici ve gezici sergilerde gerçekleştirilen sergileme mekânları oluşturulabilir.

Müze sergilemelerinde duvarların kavisli ya da eğrisel olarak düşünülmesi ziyaretçiler için ilgi çekici ve merak uyandırıcı olabilir. Serginin daha akıcı olmasını sağlayan eğrisel yüzeyler ile mekân daha eğlenceli hale dönüştürülebilir.

5.6. Yer Döşemeleri

Müzelerde zemin döşemesinin ziyaretçilerin yorgunluğunu doğrudan etkilediği gibi objelerin dikkat çekiciliği konusunda da önemli oranda rolü vardır. Sergilenmek istenen obje ya da eseri vurgulayacak renk ve yapıya sahip olması gerekir. Yansıtma oranı %30'un üzerine çıkması uygun bulunmayan döşemelerin genel olarak duvardan daha koyu olması düşünülür. Aksi takdirde açık ve yansıtıcı özelliği olan bir yer döşemesi ışığı koyu renkteki eserler üzerine göndererek görünürlük kalitesini düşürecektir. Kullanılışına göre değişkenlik gösteren taş, mermer, mantar, masif parke, kauçuk, linolyum muşamba, asfalt tuğla gibi malzemeler tercih edilebilir (Molajoli, 1963, s. 178). Bu malzemelerin, müze mekânlarının fiziki koşullarına ve kullanım amacına göre yapısal özellikleri ve dayanıklılığı dikkate alınarak seçilmeleri doğru olur. Mekân tasarımına ve objeleri en çok ortaya çıkaracak malzemelerin seçimi etkileşime katkı sağlayacaktır.

Yer döşemeleri üzerinde müze sergi alanına yön veren, işaretler ve ziyaretçilerin dolaşımında bilgilendirme sağlayan bilgiler de yerleştirilebilir. Bu durumda yer döşemesi tasarıma uygun bir şekilde bilgi ve yön panosu olarak da kullanılabilir (Erbay, 2011, s. 142). Mekân içinde çok farklı tasarımlarla uygun yerlere yerleştirilebilen yönlendirme işaretlerinin yer döşemesi üzerinde düşünülmesi etkileyici olabilir. Mekân tasarımına uygun olarak tercih edilen yazı karakteri ve renkler sergi konusuna uygun görsellerle ya da formlarla birlikte desteklenerek daha çok ilgi çekici görünüm kazandırabilir.

5.7. Tavan Döşemeleri

Müzelerin sergi salonlarının ve galerilerinin tavanları üzerinde yapılan tasarım oyunları sergi mekânının daha dikkat çekici olmasında etkili olabilmektedir. Aydınlatma ile ilgili yapılan her türlü düzenlemeler için elverişli yüzeylerin elde edilmesi mümkündür. Farklı katman ve formlarda

elde edilen tavanların, aydınlatma tasarımı ile birlikte düşünülmesi sergi mekânını daha etkileyici gösterecektir.

Müze galerilerinde ve sergi alanlarında aydınlatma önemli bir öğedir. Tavandan eserlere doğru dikey vurgu yapan armatürlerin kullanımı eserin sunumu için yaygın olarak kullanılan bir yöntemdir. Genel olarak mekânla ilgili olarak tesisatların büyük kısmı ya tavandan ya da döşemeden yürütülür. Aydınlatma, havalandırma, ısıtma, soğutma, yangın, güvenlik, ses tesisatı gibi birçok kabloların yürütüldüğü bu tavanlar, tesisatların gizlenmesi dışında sağlam ve dayanıklı imal edilmesi gerekir. Gerekliğinde panoları ve vitrinleri monte edebilmek ve bazı durumlarda eserlerin taşınmasını sağlayacak askı sistemlerinin sabitleyebilmek için tavanın yeterli alt yapıya sahip olması gerekmektedir (Erbay, 2011, s. 142). Sergileme mekânlarında tesisatların mümkün olduğu kadar görselliği bozmasına izin verilmemelidir. Tavanda görülen borular, dikkati dağıtmaması için gerektiğinde müdahale edilebilecek şekilde asma tavan ile gizlenebilir.

5.8. Renk

Diğer tasarım öğelerini doğrudan etkileyen ve duyguları ifade etmek için kullanılan renk, sergileme mekânı için önemli bir tasarım öğesidir (McLean, 1993, s. 131). Sergileme mekânı tasarımı gerçekleştirilirken tüm bileşenler aynı ortam içinde yan yana getirilmeden önce renk değerlerinin ele alındığı bir çalışma mutlaka yapılmalıdır. Bu çalışma, mekânı oluşturan tasarım öğelerinin aralarındaki uyumun sağlanabilmesi için önemli bir adımdır.

Sergi tasarımcısının rengi her yönüyle ele alması, sadece görsel etkisi üzerinde durmaktan öte daha çok bilimin tüm kuramsal yönlerine hâkim olması ve renk değerlerini bu yöntemler üzerinden seçmesi gerekir. Renk şeması hazırlarken en önemli unsur sergi türünün ne olduğu, sergilenecek nesnelere sahip oldukları renkleri ve nasıl bir mekân yaratılmak istendiğidir. Tasarımcı gölge ve tonlamalar elde etmek istiyorsa renk üzerinde daha geniş kapsamlı çalışabilir ya da daha enerjik bir ortam kurgulamak istiyorsa arka yüzey önünde nesneyi öne çıkarmak için tezat renk değerleri kullanılabilir (Belcher, 1991, s. 128-129). Çoğu zaman müzelerin galeri ve sergi salonlarında, kontrast etkiler yaratılabilir. Koyu bir duvar üzerinde açık renkli eserler ya da açık renkli duvar üzerinde koyu renkli eserler yerleştirilerek etkileyici bir ortam sağlanabilir. Ziyaretçinin sergiyi izlemesinde objeler arasındaki mesafeler kadar arka yüzeyinde görülen renkler de oldukça önem taşımaktadır. (Erbay, 2011, s. 142-143).

Tavan, duvarlar ve döşemenin rengi, deseni ve yansıtma özelliği sergilenen nesnelere ve mekânın atmosferini görsel açıdan doğrudan etkileyen önemli bir faktördür. Duvar ve tavanların koyuluk, açıklık derecesi sergi tasarımının konusu ile yakın ilişkilidir. Genel anlamda bir sınırlama getirmek doğru olmaz (Licht.de, 2000, s. 6). Ancak renklerin sıcak ve soğuk etkileri üzerinden istenilen mekânda farklı etkiler yaratılabilir. Sıcak renkler ile ziyaretçileri çekici atmosfer elde edilebildiği gibi soğuk renkler ile de daha serin, aydınlık ve açık bir mekân tasarımı gerçekleştirilebilir. Koyu sıcak tonlar ile daha samimi ortamlar elde edilirken mavinin tonları, beyaz ya da kırık beyaz tonları ve soluk renkler ile daha soğuk ortamlar tasarlanabilmektedir. Bir nesnenin fon önünde algılanmasında etkili olan bir diğer unsur da tonlama ile ilgilidir. Koyu renkli bir nesne açık bir arka yüzey önünde olduğundan daha küçük görünürken, tam aksine koyu renkli bir yüzey önünde açık renkli bir nesnenin daha büyük görüneceği bilinmelidir (Belcher, 1991, s. 130-131).

Hikâyeyi daha çekici hale getirecek ve hatta tasarım kararlarını, malzeme seçimlerini bile derinden etkileyen renklerin anlatım gücü çok yüksektir. Sergileme mekânı içinde hikâyenin konusunu belirgin bir şekilde öne çıkarıcı etkisi vardır. Sergilemenin yapıldığı ve iletişimin olduğu bir mekân içinde çok iyi teknolojiler kullanılmayabilir ancak renklerin çok dikkatli kullanılması gerekmektedir.

5.9. Etkileşimli Sergi Öğeleri

Sergilemelerin sanal dünya ile giderek iletişim içinde olmaları ve dijital topluluklar içinde yer almaya başlaması ile birlikte, sergi tasarımcısının ve diğer disiplinlerin (internet, multimedya, grafik, ses ve aydınlatma uzmanları) koordineli olarak çalışması gerekliliğini ortaya çıkarmıştır (Hughes, 2010, s. 18). Burcaw teknolojinin hızla hayatımıza girdiği dünyamızda müzelerin, sunduğu sergi etkinliklerinde bu gelişmelerden uzak kalmamalarını ve imkân dâhilinde kullanmaları gerektiğini söylemektedir. Ziyaretçinin öğrenmelerini daha eğlenceli hale getiren ve hayal kurmalarını geliştiren bu cihazların kullanımı her yaşta insan için etkilidir (Burcaw, 1997, s. 140). Sparacino da (1999, s. 1) tasarımcılara önerilen bu kablosuz bilgisayar görüntülerinin sergi konusunu iletmesine, öğrenme ile eğlence arasındaki dengenin sağlanmasına ve ziyaretçilerin daha etkin bir şekilde sergileme mekânı içinde rol almalarına yardımcı olacağını ve bu durumun mekân içinde sergi ve ziyaretçi arasında etkileşimi sağlayacağını belirtmektedir. Müzelerde mekânlar kısıtlı da olsa ziyaretçilerin hayranlığını uyandırabilmek için görsel ve işitsel konu anlatımlarını içeren bu tür tekniklerin kullanılması mekânda sergi boyunca anlatımı güçlendirecek, kişiye özgün hale getirecek, canlı bir öğrenme deneyimi sunacak ve serginin hatırlanmasında daha etkili olacaktır. Ancak ziyaretçiler her zaman için merak uyandırıcı ve eğlenceli bir deneyim içinde bulunmak istemeyebilir. Örneğin elektronik katalog olarak düzenlenmiş içeriği bol bilgilerin sunulduğu dijital görüntülerin her zaman için merak uyandırıcı bir yaklaşım olduğunu söylemek doğru olmayabilir. Bunu sağlayabilmek için sadece dijital görüntü ya da ekranların kullanımı değil bu cihazları kapsayan tasarım öğesinin formu, rengi, dokusu gibi bir takım tasarım unsurlarının önemi ortaya çıkmaktadır.



Fotoğraf: 10- Nosy Parker, Denge ve Güç Sergisi, Krannert Sanat Müzesi, ABD (Locker, 2013, s. 100).

Fotoğraf 10'da etkinliğin yapıldığı noktada kullanılan taburelerin üzerine oturan ziyaretçilerin fotoğraflarını çeken bir butonu kullandıkları görülmektedir. Zemine yansıtılan ve tabureler arasında gezinen ve değişen fotoğraflarla bir tür etkileşim sağlanmak istenmiştir (Locker, 2013, s. 100). Sergileme alanında müdahale edilebilen cihazların, ekranların, buton ya da tuşların yer aldığı mobilyaların serginin konusu ile bütünleşecek niteliklerde tasarlanması sergiye olan katılımın artmasını sağlayacaktır.



Fotoğraf: 11- Bilgisayarlı Cihaz Yerleştirilmiş Bir Sergi Mobilyası (Dernie, D., 2006, s. 67).

Bilgisayarlı cihazların kullanımı sergilerin işleyişini kontrol etmeleri dışında basitleştirilen normal klavyeleri ile ziyaretçilerin etkileşim içine girebilmeleri sağlanabilmektedir (Velarde, 1988, s. 102). Özellikle Sanat müzelerinde görsel-işitsel malzemelerin kullanımı hikâyenin tam kavranabilmesinde daha çok etkili olduğu düşünüldüğü için yaygın olarak görülmektedir. Hikâyenin doğru sunulabilmesinde önemli rolü olan sesin kullanımı, sergi bitimine kadar kulaklıklarla ziyaretçiye ulaştırılmaya çalışılır. Anlatıyı daha iyi canlandırmak için materyaller hakkında ayrılan bölümlerde görsel ve işitsel belgeseller çoğu zaman sergiye eşlik etmektedir. Örneğin bir yazarın yaşadığı dönemi anlatan ve o zamana ait malzemelerle birlikte gösterilen bu filmler çoğu zaman mekânı daha ilgi çekici hale getirmektedir (Sparacino vd., 1999, s. 2). Görsel-işitsel araçların müze içindeki nesnelere daha iyi anlatmak, onları desteklemek ve yorumlamak gibi faydaları dışında dikkat edilmediği takdirde farklı bir duruma da dönüşebilmektedir. Bu gibi durumlarda kendi başına bir eğlence aracı olarak kullanımına ortam sağlayacak tasarımdan kaçınılmalıdır (Belcher, 1991, s. 142).

Hikâyelerin iletmek istediği mesajlar her zaman en etkili tasarımlarla ziyaretçilere ulaştırılmaktadır. Etkileşimli cihaz tasarlayabilmek için bazı kurallara kesinlikle uyulmalıdır. Başarılı bir tasarımı

oluşturan bileşenler içinde amacın, yaratıcı düşünmenin, mühendislik hesaplarının, ziyaretçiler üzerine ilgili konularda yapılan değerlendirmelerin ve insan faktörlerini ele almanın gerekliliği unutulmamalıdır (Bitgood, 1991, s. 10). İnsan faktörünün önemi diğer tasarım öğelerinde olduğu gibi bu etkileşim araçlarının tasarımına da yansımaktadır. Ekranın göz hizasında olması, açısı, otururken ve ayakta kullanımına göre yerden yüksekliği, ölçüleri gibi özelliklerinin ortalama değerleri alınarak tasarlanmasına dikkat edilmelidir.

6. Sergi Tasarımında İnsan Faktörü

Sergileme mekân tasarımının belirlenmesine yardımcı olan faktörlerin içinde ziyaretçinin her yönüyle ele alınması hem müzeler hem de ziyaretçilerin beklentilerini karşılayabilecek iyi sonuçların elde edilme olasılığını yükseltecektir.

Sergileme mekânını dolaylı olarak kullanmayan ziyaretçiler her zaman mekân ile doğrudan etkileşim içindedirler. Onlar sergileme mekânı fiziksel anlamda etkileşime geçen bir tiyatro oyuncusu gibi mekânı hisseder ve rol üstlenmeye başlar. Sergi tasarımcısının da bu etkileşimin mekânı oluşturan fiziksel öğelerle uyumunu sağlayabilmesi için insan ölçülerinden en üst düzeyde faydalanması gerekecektir. Ancak o zaman ziyaretçileri memnun bırakacak keyifli ve ergonomik mekân yaratılmış olacaktır (Locker, 2013, s. 48). İnsanın mekânla olan fizyolojik ve psikolojik ilişkileri, ziyaretçilerin hem bireysel hem de grup olarak sergiyi nasıl kullanacakları üzerinde yapılan araştırmalar ve elde edilen ölçüler dikkate alarak sergileme tasarımına başlanması önemlidir. Tasarım sürecinde ölçüler ziyaretçilerin etkileşime geçecek mekân tasarımının oluşumunda ilk sırada yer alır.

Ziyaretçilerin sergileme alanında gösterdikleri tutum, davranış, tepki ve eğilimler mekân tasarımının oluşumunu sağlayan önemli etkenlerdir. Örneğin tasarımcı sağ tarafa dönme eğilimini azaltmak için sol tarafta daha çekici, büyük ve parlak bir açıklık yaratarak ziyaretçileri yönlendirebilir. İlgi ve hareketliliğin artması için şeffaf paneller ve vitrinlerle ziyaretçiler bir sonraki alana yönlendirilebilir. Mekânda eğrisel ve köşegen çizgi ya da formlar görsel etkileyciliği önemli oranda artıracığından bir sonraki sergiye geçmeleri için davet edici bir his uyandırır. Geçiş alanlarında yapılan tasarımlarla etkileyci ortamlar sağlanabilir ve bir sonraki mekâna geçişte merak uyandırıcı etkilerle ziyaretçinin ilgisi farklı noktalara çekilebilir. Örneğin tavan yüksekliği, renkler, aydınlatma, geçiş alanının genişliği üzerinde yapılabilecek değişikliklerle farklı denemelerin yapılması mümkündür (Dean, 1996, s. 51-53). Tasarım sürecine bağlı olarak her aşamanın insan faktörü ve boyutları üzerinden geliştirilmesi etkileyciliği daha da artıracaktır. Mekân içinde ziyaretçilerin tasarım öğelerinin her biri ile etkileşime geçebilmesinde önemi büyük olan rahatlık ve kullanım kolaylığının hiçbir zaman göz ardı edilmemesi gerekir.

7. Objelerin Düzenlenmesi

Sergileme mekânlarının tasarımında objeler belirlenen hedef kitleye ve hikâyelerini en iyi anlatacak konumlarına göre yerleştirilmelidir. Tasarımcı sergilemenin ziyaretçiler açısından faydalı olabilmesini sağlamak için en iyi görüntü elde edilene kadar objelerin yerlerinden emin olmalıdır. Daha etkili bir sonuç elde edene kadar çok farklı yöntemler denebilir.

Sergi tasarımcısı için objelerin düzenlenmesi kolay karar verilebilecek bir konu değildir. Objeleri etkileşimi artıracak ve değerini ortaya koyacak düzenlemelerle sunması gerekir. Ziyaretçilerin ilgilerini çekmek ve merak uyandırmak için mekâna uygun ve birbirlerini daha çok etkileyecek

düzenlemelerin getirilmesiyle ortamın daha canlı olması sağlanabilir. Genel olarak iki boyutlu objeler duvara asılarak ya da yere konularak sergilenirken üç boyutlu objeler de kapladıkları alan ile mekânda ziyaretçilerin hareketlerine yön verecek etkileyciliğini göstermiş olur. Her obje karakteristik özellikler barındırır ve bir araya gelmeleri için her birinin belirgin görsel bir yanı vardır. Objelerin mekân içinde yerleşimlerinin yapılabilmesi için belli gruplar altında toplanması gerekir. Gruplamayı oluşturan ortak özellikler şöyledir:

a. Görsel Etki: Renk, doku gibi objelerin dikkati çeken, ilgiyi canlı tutan belirgin özellikleri vardır. Bu özellikler izleyicilerin algılarındaki görsel gücün oluşumuna etki eden tasarım unsurlarıdır. Tamamen tasarımcının yaratıcılığına bağlı olarak geliştirdiği tasarımın belli çizgiler ve kurullarla ilgisi yoktur.

b. Görsel Ağırlık: Dokular, renkler gibi diğer bütün tasarım unsurları kompozisyonun geneline bir ağırlık kalitesi katmak için bir araya gelirler. Örneğin, gökyüzünü betimleyen açık tondaki renkler, resim üzerinde daha berraklık hissi vereceği gibi koyu tonlara sahip bir resim ise resmin daha ağır görünmesini sağlayacaktır.

c. Görsel Yönler: Objelerin çoğunda var olan bir özellik de kendilerine doğru izleyicileri yönlendirebilmeleridir. Renkleri, çizgileri, dokuları gibi sahip olduğu tasarım unsurları karakteristik özelliğini etkiler.

d. Görsel Denge: Objelerin görsel dengesinin oluşmasını belirleyen görsel ağırlıkları, renkleri ve yönlendirme özellikleridir. Dengesi olmayan objenin estetik duruşu olmaz. Görsel ağırlıkları olan unsurların eşit dağılımıyla oluşan denge izleyici de ferahlık ve hoşluk duygusunu hissettirir.

e. Görsel Kütle: Objeler yoğunluğundan kaynaklı geçirmeçlik ve geçirgenlik izlenimi uyandırır. Bu özelliği veren unsurlar renkler, dokular ve renk ton değerleridir. Görselliğini etkileyen yoğunluk hissi aynı zamanda objenin görünürlüğünün de belirleyicisidir (Dean, 1996, s. 55-56). Bu durumda objelerin gerek mekân içinde gerek dikey bir yüzey üzerinde düzenlemesinde, ziyaretçileri meşgul edip içine çekebilmesi için objelerin yön belirleyici durumlarına ve karakteristik özelliklerine göre yerleşimlerinin yapılmasının etkileşimi artıran başlıca etkenler olduğu söylenebilir.

Sergileme mekânlarında ziyaretçiye sunulan objelerin yerleşimleri, serginin amacına uygun ve fiziksel anlamda baskıcı bir duruştan uzak bir şekilde yapılmalıdır (Bayer, 1961, s. 270). Sergi tasarımcısı objeleri tek başına ya da bir grup şeklinde düzenlemek istediğinde özelliklerine uygun ölçekte çevresel koşulları tespit etmeli ve serginin amacına uygun estetik yerleştirmeler sunmalıdır. Ziyaretçiyi rahatsız etmeden tam aksine kendisine çekecek tasarımlarla ilgiyi uyandırabilmelidir. Sunum ne kadar dikkat çekici olursa ziyaretçi bulunduğu ortamdan o derece keyif alacak ve mekân ile arasında bağ kurabilecektir.

8. Ziyaretçi Oryantasyonu ve Dolaşım

Ziyaretçiler sergi mekânında mesajı alabilmelerini, yeri ve yönü iyi algılayabilmelerini sağlayan yönlendirme levhaları aracılığıyla sergi boyunca yönlerini bulur ve sergi alanının tümüne hâkim olabilirler. Levhalar, yönlendirme dışında sergi deneyimi boyunca eğitici roller de üstlendiği gibi diğer grafik öğelerin tasarımı ile de uyumlu olmalıdır. Ziyaret süresinin belirlenmesine yardımcı olan levhalar ziyaretçilerin geçireceği zamanlarının planlamasında etkili olmaktadır. Ziyaretçileri

yönlendiren hem de hazırlayan işaret levhalarının basit, kısa ve tutarlı bir çizgide tasarlanması ve yerleştirilmesi önemlidir (Locker, 2013, s. 132-133). Müzelerin yönlendirme sistemlerine verdiği değer, ziyaretçiler tarafından amaçlarının iyi bir şekilde anlaşılıp anlaşılmadığında ortaya çıkacaktır. Eğer müze böyle bir yaklaşımı benimsemekte yetersiz kalmışsa ziyaretçilerin sergi boyunca yorgunluk ve bıkkınlık hissederek vakit geçirmeleri kaçınılmaz bir hal alacaktır (Belcher, 1991, s. 99). Tasarımın önemli bir parçası olan dolaşım alanları iyi planlanmazsa mekân tasarımı ve içindeki tasarım öğeleri ne kadar başarılı olursa olsun ziyaretçi açısından memnun edici olmayacaktır. Bunun için sergi tasarımcıları tarafından mekân tasarımını tamamlayan en önemli koşullardan biri olan dolaşımın üzerinde özenle durulması gerekir.

İnsanların sergileme mekânlarında buldukları yerden yönelme durumları incelendiğinde; genellikle daha çekici bir faktör ile karşılaşmadıkları sürece sağa dönüş yaptıkları gözlenmiştir. Diğer taraftan yine görünürde daha çekici bir sergileme olmadığı durumlarda, görünen en yakın sergilemeye doğru yönelme eğiliminde oldukları, “Giriş” ve “Çıkış” işaretleri gibi yön bildiren tabelaların doğru yerleştirildiğinde oldukça fazla etkili olduğu kanıtlanmıştır. Nesnelerin şekli, hareket ve rengi gibi belirginliği de yönlendirmeler ve dolaşımda etkili olmaktadır. Zeminin halı kaplı olması insanların, çıplak zemine göre daha yavaş yürüdükleri, fondaki müziğe göre yürüme tempolarını uyarladıkları ve gördükleri ilk çıkıştan ise çıkma eğiliminde oldukları izlenmiştir (Bitgood ve Patterson, 2011, s. 332-334). Aydınlatmanın da yönlendirmedeki etkisini unutmamak gerekir. İnsanlar buldukları ortamda daha çok aydınlık alanlara doğru ilerlemeyi tercih ettikleri için bu önemli tasarım unsurunu her yönüyle ele alıp değerlendirmek gerekir.

9. Sergileme Tasarımcısının Rolü

Müzelerde sergileme tasarımı, mekân içinde ziyaretçileri bilgilendirmek ve estetik beğenilerine hitap etmek amacıyla birçok tasarım disiplininin bir araya getirilerek oluşturulduğu düzenlemelerdir. Sergileme mekânlarının, ziyaretçiler ile sergilenen objeler ya da eserler arasındaki iletişimin kurulmasını sağlayan ortamlara dönüşmesi, sergileme tasarımcılarının becerisi ile yakından ilişkilidir. Sergileme tasarımcısının, sergileme mekân tasarımının gerçekleştirilmesindeki en etkin rolü de gösterilmek istenen obje ya da eserler ile ziyaretçiler arasında hedef kitlenin özelliklerine göre en üst seviyede iletişimin kurulmasını sağlayabilmektir. Ziyaretçiler üzerine yapılan analiz çalışmaları, fiziki verilerin tespiti, gereksinimlerin ne olduğunun bilinmesi ve belli bir tasarım yaklaşımının izlenmesi iyi bir sergileme mekân tasarımının gerçekleşmesini sağlayan önemli basamaklardır.

Sergileme tasarımı iç mimarlık alanı kapsamında değerlendirilebilecek uygulamaları içermektedir. İç mimarın sergi tasarımındaki en önemli görevi de sergiye olan ilgiyi olabildiğince yüksek tutmayı sağlamak ve merak uyandırmaktır. Sergileme mekânlarının ortak özelliği dikkat çekici olması ve hayal gücünü harekete geçirecek boyutta tasarlanmış olmasıdır. Bunu ancak sergilenen esere uygun özgün bir tasarımla gerçekleştirebilir (Coles, J. ve House, N., 2012, s. 72). Tasarımcı mekânı oluşturan sergi tasarım öğelerini eser ya da objelerin özellikleri ve gereksinimleri doğrultusunda etkili bir şekilde yorumlayarak ilgi ve merak uyandıran bir sergileme mekânı yaratmaya çalışır.

Çoğu zaman bir düzenleyici, bir koreograf ya da bir orkestra şefi gibi en etkileyici ve en anlamlı mekânı yaratabilmeye ya da fiziksel olarak hem yaratıcılıklarını ortaya koymaya hem de yönetmeye çalışan sergi tasarımcıları, yorumlayıcı özelliklerini kullanarak mesajı almaya gelen ziyaretçilere en anlamlı şekilde hikâyeyi anlatan ve mekânla iletişim kurmalarına yardımcı olan ortamı yaratır (Hughes, 2010, s. 8). Herhangi bir konuda aktarılması düşünülen fikir ve düşünceleri belli bir düzen

ortamında ve belirlenen amaç doğrultusunda göstermek için sergilemeyi güçlü ve etkili bir iletişim aracı olarak kullanır. Karmaşık bir süreci kontrol altında tutmak, belirlenen hedef kitlenin özelliklerine ve gereksinimlerine uygun ölçülerde tasarım geliştirebilmek, hikâyenin konusunu en iyi şekilde kavrayabilmek, ziyaretçilerin mekân ile etkileşime geçebilmesi, bağ kurabilmesi, kendisinden bir şeyler bulabilmesi, kalıcı ve keyifli bir öğrenme süreci geçirebilmesi ve eğlenebilmesini sağlamak gibi birçok önemli görevleri de üstlenmiş olurlar.

Sergi tasarımcıları, sergilemeyi daha etkili, ilgi çekici ve merak uyandırıcı bir ortama dönüştürecek her türlü donanım ve teçhizatı kullanmaktan kaçınmamalıdır. Yaratıcılığının tüm sınırlarını zorlayarak tasarım öğelerinin her birinin işlevselliğine getirdiği farklı yorumlarıyla mekân tasarımının ilgi uyandıran bir atmosfere dönüşmesini sağlaması iletişimi daha güçlü yapacaktır. Aydınlatma türleri, renkler, formlar, fotoğraflar, etiketler gibi mekânın bütünlüğünde ayrı yeri olan öğelerin hikâyeye destek verecek özellikte tasarlanmaları ve doğru yerleşimlerinin yapılması ya da doğru yerlerde kullanılması önem taşımaktadır. Tüm bu düşünce fikirlerin kâğıt üzerinden üç boyutlu hale dönüşme sürecine kadar geçirilen bütün aşamalarda, sergi tasarımcısının aynı hassasiyeti göstermesi başarılı bir sergileme mekânının oluşmasını sağlayacaktır.

Sonuç

Müzelerde sergileme alanlarının modern müze anlayışının benimsenmesi ile birlikte geleneksel sergileme teknikleri yerine sergi konusunun temalarla işlendiği ve hikâyesi ile anlatılan mekânlara dönüştüğü görülmektedir. Bu yapı modeli ise öğrenmeyi daha keyifli ve kalıcı hale getirerek artıran, ilgi çeken, merak uyandıran, ziyaretçiyi mekâna bağlayan ve müzelerin halk ile daha çok iç içe olmasını sağlayan bir mekânın tasarlanmasını gerektirmektedir.

Mekân tasarımını etkileyen en önemli faktörlerin başında hedef kitlenin belirlenmesi gelmektedir. Bu nedenle belirlenen hedef kitlesinin özelliklerine uygun hikâye anlatımını destekleyen tasarım öğelerinin geliştirilmesi doğrudur olacaktır. Sergileme mekân tasarımının yön verene tasarım yaklaşımlarının benimsenmesi de sergilemenin en başında karar verilmesi gereken bir konudur. Hikâyenin anlatılması, mesajın iletilmesi ve çalışmanın ilerleyen aşamalarında doğabilecek karışıklıkların önlenmesi açısından ayrı bir öneme sahiptir. Sergi tasarımcısı sergilemeyi sonuçlandırana kadar, gereksinimler doğrultusunda belirlenen tasarım yaklaşımını izleyerek serginin amacına uygun mekân tasarımını gerçekleştirebilir. Müzelerin ilgi çekici mekânlara dönüşmesi için ziyaretçi ile etkileşime geçecek ve bağlantı kuracak mekân tasarlanmalı ve bunun için de sergilemelerin hikâyesinin bir anlatımı olmalıdır. Mekân tasarımı, hikâyeye uygun anlatı yoluyla iletilmek istenen mesajı aktaran ve ziyaretçi ile etkileşimi sağlayan sergileme tasarım öğeleri ile birlikte desteklenmelidir. Ziyaretçiyi çekmek ve bilgiyi daha kalıcı hale getirebilmek için sergi konusunun hikâyesi ile birlikte anlatımı ve sergi mekânının karakterini oluşturan tasarım öğelerinin birbirleri ile ilişkilendirilmesi, kişinin mekân ile arasında bağlantı kurulmasını sağlayacaktır. Hikâyesi ile birlikte anlatılan bir sergide ziyaretçinin mekânın her bir ögesi ile etkileşime geçmesi, mekân içinde kendisini film setindeki bir oyuncu gibi hissettirecektir.

Ziyaretçileri müzeye çekmek için mekân tasarımında etkili olan ve mekânın oluşumunu sağlayan çok sayıda bileşen ve tasarım öğeleri vardır. Bir araya gelerek ziyaretçilerin sergileme mekân tasarımı ile etkileşime geçebilmesinde ayrı ayrı roller üstlenen; sergi grafikleri, aydınlatma, vitrinler, malzemeler, duvarlar ve panolar, yer döşemeleri, tavan döşemeleri, renk ve bilgisayarlı cihazların tasarımlarının hikâyenin kavranabilmesinde etkin rollerinin olduğu görülmektedir. Mekân içinde

önemli roller üstlenen bu tasarım öğelerinin seçimleri ve mekânla ilişkilendirilerek hikâyeye uygun tasarlanması sergileme tasarım unsurları doğrultusunda ele alınmalıdır. Hikâye anlatımında duyuları uyarmada önem taşıyan her bir tasarım öğesinin çekiciliği sağlayacak özelliklerinin hikâyeyi destekleyecek boyutta olması gerekmektedir. Bütün bu tasarım öğelerinin etkileşimi sağlayabilmesi ve ziyaretçilerin beklentilerini karşılayabilmesi için insan faktörünün her yönüyle ele alınması gerekir. Hikâyenin anlatımında öncelikli olarak insan ölçülerinden ve ziyaretçilerin mekân ile olan fizyolojik ve psikolojik ilişkisinden faydalanılması, sergiyi dolaşan ziyaretçilerin rahat hissetmelerini ve sınırlayıcı etkilerden uzak davranabilmelerini sağlayacaktır.

Sergileme mekân tasarımında objelerin yerleşimleri, hedef kitlenin özelliklerine ve hikâyeyi en iyi anlatacak konularına göre yapılmalıdır. Müzelerin sergileme mekânlarının yönlendirmeleri ve dolaşım alanları da iyi bir planlama ile ziyaretçileri yormadan sergiden en üst düzeyde fayda sağlayacak şekilde düzenlenmelidir. Mekân içinde akışı sağlayan düzenlemenin ne hızlı ne de yavaş tempoda olmaması gerekir. Sergi tasarımının önemli koşullarından biri olan dolaşım alanlarının tasarımcı tarafından iyi planlanmış olması ziyaretçilerin sergi alanında kalma sürelerini doğrudan etkileyecektir.

Sergileme tasarımcısının rolü; tüm bu aşamaları gerçekleştirirken ziyaretçi ile müze sergileme mekânı arasında bağlantıyı kurmak ve ilgi çekici, merak uyandırıcı ve ziyaretçileri içine çekerek baştan sona etkileyici bir mekân tasarımını oluşturmak olmalıdır. Müzelerde, ziyaretçilerin iletilmek istenen mesajı daha iyi kavrayabilmesi, bilgiyi daha kolay toplayabilmesi ve eleştirel düşünebilmesi için sergileme mekânının bu doğrultuda tasarlanması; ziyaretçinin mekân ile bağlantı kurarak sergi boyunca daha keyifle vakit geçirmesinde etkili olacaktır. Bu bağlamda, görsel-işitsel mekânların etkileşimi sağlayacak şekilde tasarlanmasının ziyaretçilerin merak duyduğu konularla daha çok ilgilenmesine etki edeceği ve yakın gelecekte ziyaretçilerin müzelere olan ilgisini daha da artıracığı öngörülmektedir.

Kaynakça Listesi

- Bayer, H. (1961). Aspects of Design of Exhibitions and Museums. Curator the Museum. 4 (3). 257-288.
- Belcher, M. (1991). Exhibitions in Museums. London: Smithsonian Institution Press.
- Bitgood, S. (1991). Suggested Guidelines for Designing Interactive Exhibits. Visitor Behavior 6 (4). 4-11.
- Bitgood, S. (2011). Practical Guidelines Developing Interpretive Labels. S. Bitgood, (Ed.), Social Design in Museums içinde (180-195). Edinburg: Museums etc.
- Bitgood, S. ve Patterson, D. (2011). Principles of Orientation and Circulation. S. Bitgood, (Ed.), Social Design in Museums içinde (330-335). Edinburg: Museums etc.
- Burcaw, G. E. (1997). Introduction to Museum Work. England: Alta Mira Press.
- Coles, J. ve House, N. (2012). İç Mimarlığın Temelleri (Z. Vaizoğlu, Çev.). İstanbul: Literatür Yayınları.
- Dean, D. (1996). Museum Exhibition Theory and Practice. London and New York: Roudledge.
- Erbay, F. (2009). Müze Yönetimini Kurumsallaştırma Çabası (1984-2009). İstanbul: Mimarlık Vakfı Enstitüsü.
- Erbay, M. (2011). Müzelerde Sergileme ve Sunum Tekniklerinin Planlanması. İstanbul: Beta

Yayıncılık.

- Frey, B. S. (2006). *Designing Exhibitions*. Berlin: Birkhauser.
- Hughes, P. (2010). *Exhibition Design*. London: Laurence King Publishing.
- Kossmann, H. ve Jong, Mark W. de. (2010). *Engaing Spaces: Exhibition Design Explored*. Amsterdam: Frame.
- Licht.de. (2000). *Good Lighting for Museums Galleries and Exhibitions*. 16 Temmuz 2016. <http://www.all-about-light.org>
- Locker, P. (2013). *Stant Tasarımı ve Sergileme* (S. Haskatar Çev.). Literatür Yayınları.
- Lorenc, J., Skolnick, L. ve Berger, C. (2007). *What is Exhibition Design?*. Switzerland: Rotovision.
- Madran, B. (2012). *Müze Sergileri Tasarlamak*. N. Ertürk ve H. Uralman, (Ed) *Müzebilimin ABC'si* (1. Baskı) içinde (283-305). İstanbul: Ege Yayınları.
- McLean, K. (1993). *Planning for People in Museum Exhibitions*. Washington: Association of Science Technology Centers.
- Molajoli, B. (1963). *Müze Mimarisi*. *Müzelerin Teşkilatlanması Pratik Öğütler UNESCO içinde* (153-195). Ankara: ICOM Türkiye Milli Komitesi Yayınları.
- Sirel, H. K. (1992). *Müze Sergileme Vitrinleri ve Aydınlatılması*. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi.
- Sparacino, F. vd. (1999). *Technologies and Methods for Interactive Exhibit Design: From Wireless Object and Body Tracking to Wearable Computers*. 1-9. 23 Aralık 2016. http://www.archimuse.com/publishing/ichim_99.html
- Velarde, G. (1988). *Designing Exhibitions*. London: The Design Council.
- Warren, J. (1972). *Exhibit Methods*. New York: Sterling.
- Weaver, S. (2007). *Creating Great Visitor Experiences*. Walnut Creek and California: Left Coast Press.
- Yu, J. (2012). *Museum Display Design*. Hong Kong: Design Media Publishing Limited.