

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

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**“SAHNE YAZIM” KAVRAMININ MÜZE SERGİ
TASARIMLARINDA İNCELENMESİ**

**NEYRAN GÜNÜÇER
12714005**

**TEZ DANIŞMANI
Dr. Öğretim Üyesi EMİNE ÖNEL KURT**

**İSTANBUL
2018**

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

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**“SAHNE YAZIM” KAVRAMININ MÜZE SERGİ
TASARIMLARINDA İNCELENMESİ**

NEYRAN GÜNÜÇER
12714005

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih: 20/07/2018

Tezin Savunulduğu Tarih: 03/07/2018

Tez Oy Birliği / Oy Çoğunluğu ile Başarılı Bulunmuştur

Unvan Ad Soyad İmza

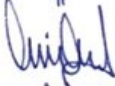
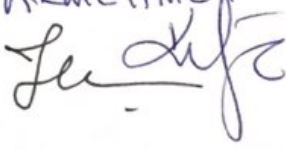
Tez Danışmanı

: Dr. Öğretim Üyesi Emine Önel Kurt

Jüri Üyeleri

: Doç. Dr. Kadriye TEZCAN

Prof. Dr. Tarkan Okunçlu


AKMEHMET


İSTANBUL
MAYIS 2018

ÖZ

“SAHNE YAZIM” KAVRAMININ MÜZE SERGİ TASARIMLARINDA İNCELENMESİ

Neyran Günüçer
Mayıs, 2018

Müzelerde gelişen “Sahne Yazım”, sergileme stratejilerini mekânsal deneyim ve kalıcı deneyim sağlamak üzerine kurar. Müze mekanında sanatçılar ve izleyenler arasında kırılğan, dinamik, hissel ilişkiler geliştiren “Sahne Yazım”, sergilemede hikaye anlatımı ve dramaturjiyi izleyen ve nesne arasında işleyen bir süreç olarak ele alarak katmanlı bir anlatım oluşturmayı amaçlar. “Sahne Yazım” yeni sergileme teknolojilerini kullanarak müzeyi beden odaklı etkileşimli çoklu medya anlatı mekanlarına dönüştürür. Böylece ziyaretçiyi yoğun bir anlama durumuna teşvik ederken daha derin ve kalıcı çok yönlü duysal deneyimler sağlar. Tezle, müzelerde gelişen “Sahne Yazım”ın kavramının anlaşılmasına katkıda bulunmak amaçlanmıştır. “Sahne Yazım” kavramı olara ele alınmış kapsam ve öğelerine yer verilmiştir. Bu bağlamda günümüz müzeciliğinde değişen sergi tasarım stratejelerinde yeni bir yaklaşım olan ve içerikten doğan biçimi amaçlayan “Sahne Yazım”ın etkilediği sergileme örnekleri incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Sahne Yazım, Sergi Tasarımı, Sergi Tasarımında Katmanlı Anlatım, Mekan Deneyimi

ABSTRACT

EXAMINING “SCENOGRAPHY “CONCEPT IN MUSEUM EXHIBITION DESIGNS

Neyran Günüçer

May, 2018

“Scenography”, which develops in the museums, is based on exhibition strategies on transforming into spatial experimentation in various ways and provide a permanently experiences. It aims to create a layered narrative by taking scenography, which develops fragile, dynamic, sensual relations between artists and audience in the museum space, as a process that follows storytelling and dramaturgy in exhibition and works between objects. Scenography uses new display technologies to transform the museum into a body-oriented interactive multimedia narrative venue. Thus, while visiting encourages intense understanding, it provides deeper and lasting versatile emotional experiences. With thesis, it was aimed to contribute to understanding the concept of "Scenography" developed in the museums and the scope and elements covered by the concept of "Scenography" are included. . In this context, examples of exhibitions influenced by "Scenography", which aims at a new approach to exhibition design strategies that are changing in today's museum and aimed at the form born of content, have been examined.

Key Words: Scenography, Exhibition Design, Layered Storytelling in Exhibition Design, Space Experience

ÖNSÖZ

Bu tez, “Sahne Yazım” kavramını incelemek, günümüz müzeciliğinde sergileme tasarımı stratejilerinde yeni bir sunum şekli olarak ortaya çıkışı, kapsam ve öğelerini ortaya koymak için hazırlanmıştır. Bu doğrultuda çok disiplinli bir kavram olan “Sahne Yazım”ın müzelerde uygulanma şekilleri incelenmiştir.

Bu tezin ortaya çıkmasında her türlü bilgisini paylaştan, görüş ve önerileriyle bana yol gösteren tez danışmanın öğretim üyesi Sayın Dr. Emine Önel Kurt’a teşekkürlerimi sunarım. Bu konu üzerinde çalışmamda bana yeni ufuklar açan tüm Müzecilik Yüksek Lisans programı hocalarıma teşekkürü bir borç bilirim.

Ayrıca, tez yazma süresince bana destek olan Dilvin ve Ahmet Yıldız’a ve dilbilimci dostum Demet Can Yolaç’a, yardımlarını esirgemeyen tüm arkadaşlarıma ve aileme yanımda oldukları için sonsuz teşekkürlerimle.

İstanbul; Mayıs, 2018

Neyran Günüçer

İÇİNDEKİLER

ÖZ	iii
ABSTRACT	iv
ÖN SÖZ	v
İÇİNDEKİLER	vi
ŞEKİLLER LİSTESİ	vii
KISALTMALAR	ix
1. GİRİŞ	1
2. MÜZELERDE GELİŞEN SERGİ TASARIMLARI	5
2.1. Müzelerde Sergileme Stratejileri.....	6
2.1.1. Sergi Planlaması.....	9
2.1.2. Sergileme Yöntemi	12
2.1.3. Sergileme Tasarımı	15
2.2. İzleyici ve Müze Sergileri	18
2.3. Çağdaş Sanatın Müzelerde Sergilenmesi ve Sergi Tasarımına Etkileri.....	22
3. MÜZE SERGİLERİ KAPSAMINDA SAHNE YAZIM	36
3.1. Sahne Yazım Kavramı	36
3.2. Müze Sergilerinde Sahne Yazım Kapsam ve Öğeleri.....	43
3.2.1. Mekan ve Mekan Deneyimi	46
3.2.2. Hikaye Anlatımı ve Dramaturji.....	55
3.2.3. Işık, Ses ve Çevresel Grafik Tasarım	64
3.2.4. Sergilemede Teknoloji ve Etkileşim	73
3.2.5. Çok Yönlü Duyusallık	81
3.2.6. İçerikten Doğan Biçim	90
4. SAHNE YAZIMIN ETKİLEDİĞİ SERGİLEME ÖRNEKLERİ	95
4.1. BMW Müzesi Örneğinde Sahne Yazım.....	95
4.2. Hollanda Ulusal Denizcilik Müzesi Örneğinde Sahne Yazım.....	102
5. SONUÇ	110
KAYNAKÇA	113
ÖZGEÇMİŞ	123

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1: Nesneye Dayalı Sergileme, 2013 Venedik Bienali.	13
Şekil 2: Temaya Dayalı Sergileme, Calvert Marine Museum	14
Şekil 3: Lineer Sergileme, The National Gallery, Londra.....	14
Şekil 4: Açık Sergi, National Portrait Gallery, Londra.	15
Şekil 5: The Indian Portrait, National Portrait Gallery, Londra	16
Şekil 6: Henrik Vibskov Sergisi, Helsinki Design Museum	16
Şekil 7: Gustav Metzger, Tate Britain Sergisinden	24
Şekil 8: Lissitzky <i>Proun Odası</i> Sergisi.....	28
Şekil 9: Kurt Schwitters'in <i>Merzbau</i> Sergisi.....	29
Şekil 10: Marcel Duchamp'ın 1200 Çuval Kömür Sergisi.....	30
Şekil 11: Jackson Pollock'un MoMA Resrospektif Sergisi	32
Şekil 12: Prague Quadrennial 2011 Intersection	40
Şekil 13: Müze Sergilerinde Sahne Yazım Kapsam ve Öğeleri	45
Şekil 14: Mekanın Duyum Aşaması.....	49
Şekil 15: Birey Algısına Bağlı Hatırlanan Mekan.....	50
Şekil 16: Lascaux IV Projesi	53
Şekil 17: Su Ruhu Sergisi, Nakilbent Sarnıcı.....	55
Şekil 18: Marina Castillo Deball <i>Stelae Storage</i>	63
Şekil 19: Tomás Saraceno, New York Tanya Bonakdar Sanat Galerisi.....	69
Şekil 20: Chicago Bilim ve Endüstri Müzesi, Bilim Rüzgarları Sergisi	73
Şekil 21: UK Pavillion, Expo 2005, Aichi, Etkileşim Masası.....	80
Şekil 22: Jon Latham'ın <i>Full Stop</i> Eseri ve Haptik Ultrasonik Dokunma Paneli	86
Şekil 23: Francis Bacon'un <i>Figure in Landscape</i> Eseri için Kullanılan Duyusal Etmenler	87
Şekil 24: Avid Bomberg'in <i>In The Hold</i> Eseri için Hazırlanan Ses	87
Şekil 25: Richard Hamilton'un <i>Interior II</i> Eseri için Hazırlanan Düzenek.....	88
Şekil 26: Ziyaretçilerin Duyusal Tepkilerini Gösteren Grafik	89
Şekil 27: BMW Müzesi Kinetik Heykel.....	98
Şekil 28: Projeksiyonlarla Yaratılan Paronomik Görüntü	99
Şekil 29: Müzede Kullanılan Cam Teknoloji	100
Şekil 30: Müzede Kullanılan Etkileşimli Alanlar.....	101

Şekil 31: Gemiler Vitrin Etkileşimli Alanları.....	104
Şekil 32: Navigasyon Elemanları Uygulamaları	105
Şekil 33: “Altın Çağda Görüşürüz” Etkileşimli Alanı.....	106
Şekil 34: Müzede Kullanılan Sanal Gerçeklik.....	107
Şekil 35: Küreler Etkileşimli Alanları	107
Şekil 36: Müzede Kullanılan Etkileşimli Alanlar.....	108



KISALTMALAR

ICOM	: Uluslararası Müzecilik Konseyi
MoMA	: New York Sanat Müzesi
UNESCO	: Statistical Package for the Social Sciences
AIGA	: The Professional Association for Design
TDK	: Türk Dil Kurumu

1. GİRİŞ

Müzeler, gelişim süreci içerisinde, koleksiyonlarının niteliklerinden sergi mekanlarına ve sergileme amaçlarına kadar köklü değişimler yaşamışlardır. 19. ve 20. yüzyılda yaşanan politik, ekonomik, toplumsal değişim ve dönüşümler müzelerin topluma karşı sorumluluklarını tekrar düşünmeleri, insan merkezli ve iletişim temelli bir yaklaşımla toplumla bütünleşmeleri gereğini gündeme getirmiştir.

Modern dönemde sergileme mekanında, izleyicinin sanat eseriyle arasındaki mistik ve bireysel etkileşimi engelleyecek hiçbir şey bulunmaması; gündelik olan ve sıradan yaşamla tüm bağların koparılması gereksinimi sonucu ideal sanat mekanı olarak “beyaz küp” tercih edilenlerden biri olmuştur. Çağdaş sanat pratikleri toplumunun dinamiklerini ve çok kültürlülüğünü yansıtan, izleyiciyle iki yönlü diyalog kuran, kesin doğrudan çok yoruma dayalı ve disiplinlerarası bir yapıdadır. Gündelik hayattan beslenen çağdaş sanat, toplumla bütünleşmeyi ve izleyiciye müzenin dışındaki dünyanın bizzat kendisini göstermeyi amaçlar. Mimari, toplumsal, sosyokültürel ve politik olaylardan etkilenerek oluşan sanatsal yaratım, sergileme ve tüketme süreçlerini etkileyerek üretim ve teşhirin nerede gerçekleşeceğine doğrudan müdahale eder.

Gelişen teknoloji ve ortaya çıkan yeni medya stratejileri müzelerin statik yapılarından kurtularak toplumla iletişimi güçlü dinamik bir yapı kazanmalarında yardımcıdır. İletişim temelli bir yapı kuran müzeler için etkileşim önemli hale gelir, medya ve iletişim teknolojilerinin karşı konulamaz gelişimiyle müzelerde sergileme tasarımında “sahne yazım” (*scenography*) önemli bir anlam kazanır.

20. yüzyılın başından itibaren ortaya çıkan akımlar, çok disiplinli yapılarıyla sergileme mekânına paralel yürüyen *teatral* bileşenlerdir. Sergileme disiplininde tiyatro performansı bağlamında sahnelemenin alınmasıyla sistematik sergileme ve sunumda “sahne yazım” (*scenography*) başlar ve bu diğer disiplinlere etki yolundaki ilk adımdır. Yunan kökenli bir terim olan “*scenography*” Türkçe’de “sahneleme” ya da “perspektif kullanma sanatı” olarak kullanılsa da bu, tam karşılığı olan anlamını açıklamaz.

Bilgi vermekten öte mekânsal deneyim yaratma üzerine sergileme stratejisi kuran “*scenography*” ülkemizde müzecilik alanında incelenmemiştir ve müzecilik terminolojisinde karşılığı bulunmamaktadır. Bu bağlamda bu tezle *scenography*’nin dilimizde kullanılan bazı çevirilerinin yerine “sahne yazım” olarak kullanılmasının daha doğru olacağı, müze sergileri kapsamında değerlendirilerek tanımın tam olarak yapılması hedeflenmiştir.

Çalışmanın Önemi ve Amacı: Yurtdışı müze sergilerinde uygulanan ve üzerine çalışmalar yapılan sahne yazım ile ilgili ülkemiz müzecilik alanında bilgi bulunmamaktadır. Buna yönelik olarak sahne yazım kavram ve aşamaları ülkemizdeki farklı tür müzelerdeki uygulama seçenekleri kapsamında ele alınarak araştırılmaya değerdir. Tezin amacı, *scenography*’nin sahne yazım olarak müze sergi tasarımı için yeni bir kavram olarak anlaşılmasına katkıda bulunmaktır. Bu doğrultuda, çağdaş sanatla gelişen sahne yazım, örnekler üzerinden kapsam ve öğeleriyle incelenmiş, müze sergileme stratejilerindeki potansiyel reform araştırılarak sahne yazım odaklı tasarım uygulamaları betimlenmiştir.

Yöntem ve Kapsam: Yöntem olarak çalışmada karma araştırma yöntemi kullanılmıştır. Araştırma verileri alanyazın taraması, döküman incelemesi ve iyi örnek incelemesidir. Tezin kapsamında yapılan alanyazın taramasında çeşitli kütüphaneler ve internet kaynaklarından yararlanılmış, konuyla ilgili ulusal-uluslararası kitaplar, dergiler ve tezler taranmıştır. Seçilen sergilerin sergileme tasarımları incelenmiştir.

Müzelerde Sahne Yazım Üzerine Alanyazın Çalışması: Konu ile ilgili olarak çoğu doğrudan müzelerde sahne yazımla ilgili olmayan sınırlı bir alanyazın mevcuttur. Türkiye’de ise yok denecek kadar az olmakla beraber dilimizde doğrudan müzelerde sahne yazımın terim olarak kullanıldığı bir kaynak bulunmamaktadır. Sahne yazım kavramı sadece Lütfiye Başak Özdoğan’ın “Sahne Tasarımında Mekan Yaratma Önerileri ve Nazım Hikmet’in Şiirlerinden Yola Çıkarak Sahne Mekanı Yaratmak”¹ isimli Sanatta Yeterlilik Tezi’nde geçmekte olup buradaki kullanımı tiyatro alanında ele alınmıştır.

¹ Lütfiye Başak Özdoğan, “Sahne Tasarımında Mekan Yaratma Önerileri ve Nazım Hikmet’in Şiirlerinden Yola Çıkarak Sahne Mekanı Yaratmak” (Sanatta Yeterlilik Tezi, MSGÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2014).

Tezin birinci bölümü giriştir. Giriş bölümünün ardından ikinci bölümde müzelerde gelişen sergi tasarımlarına yer verilmiştir. Bu bağlamda müzelerde sergileme stratejileri; sergi planlaması, yöntem ve tasarımı incelenmiştir. Devamında izleyici ve müze sergilerine yer verilmiş, çağdaş sanatın sergilenmesi ve sergi tasarımına etkileri irdelenmiştir.

Üçüncü bölümde müze sergileri kapsamında sahne yazım kavramı ve kapsamı ele alınmıştır. Bu bağlamda sahne yazım kavramı açıklanmıştır. Müze sergilerinde sahne yazımın kapsam ve öğeleri tek tek belirtilmiş, örnekler üzerinden incelenmiştir. Sahne yazımla müzelerde mekan ve mekan deneyimi incelenmiştir. İçerikten oluşan biçimi amaçlayan sergi yazım, mekan, mesajını iletmekten çok dönüştürücü deneyim olarak kullanır. İçerik, organik bütünlüğü yakalamak için sergilenecek nesneler ve sergi mekanı üzerinden yorumlanarak bir hikaye anlatımı etrafında canlandırılır. Bu bağlamda sahne yazımın hikaye anlatımı ve dramaturjiyi sergilemede kullanma aşaması ele alınmıştır. Sahne yazımın sergi tasarımında hikayesel anlatımı; deneyimlerin hikaye biçiminde kavranmasını, düzenlenmesini ve iletilmesini içeren, alternatif bir düşünme ve öğrenme biçimi olarak ele alması üzerinde durulmuştur. İzleyenin deneyimleri ve duyumsallığıyla kendi hikayesini oluşturma yollarını araştırarak sergilerde anlatımı, ziyaretçi tarafından kodları çözülen bir şifre değil, algılatılan bir şey olarak ele alan sahne yazımın içerikten oluşacak biçimin kurgusunda dramaturjiyi nasıl kullandığı örneklerle açıklanmıştır.

Sahne yazımın, eserlerin salt fiziksel görünüşlerinin ötesindeki içerikleri anlatmakta çok disiplinli bir yaklaşımla kullandığı ışık, ses ve çevresel grafik tasarım birer öğe olarak örnekler üzerinden değerlendirilmiş, müze sergilerinde kullanımı açıklanmıştır. Sergi teknolojileri ve etkileşim, sergi yazımın diğer bir ögesi olarak ele alınmıştır.

Sahne yazımında çok yönlü duyusallık yönetiminin kullanılması ve bu doğrultuda görsel, işitsel, doku, koku ve tat gibi duyular, mekan ve zaman bağlamında birleşerek mekan deneyimini kalıcı hale getirmesi detaylandırılmıştır. Sahne yazımın müze sergilerine getirdiği potansiyel reform, içerikten doğan biçim incelenmiştir.

Tezin dördüncü bölümünde sahne yazımın etkilediği sergileme örneklerine yer verilmiştir. BMW Müzesi ve Hollanda Ulusal Denizcilik Müzesi örneklerinde sahne yazımın kapsam ve öğeleri örnek üzerinden değerlendirilmiştir.

Çalışmanın beşinci bölümü “Sonuç”tur. Bu bölümde çalışma genel olarak değerlendirilmiştir. Müzelerde sahne yazım kavramının gelişimine katkı sağlamak amacıyla önerilere yer verilmiştir. Konu ile ilgili daha detaylı çalışmaların yapılmasının gereksinimine duyulan ihtiyaç bir kez daha vurgulanmıştır.



2. MÜZELERDE GELİŞEN SERGİ TASARIMLARI

Modernizmle birlikte gelişen süreç içerisinde sanat yapıtının değişen yapısı; sergi mekanının da yapısının farklılaşmasına neden olur. Modernist mekan izleyicinin statüsünü yeniden tanımlar. Eserin izlenme ve algılanmasında kendisinden başka dikkat çekici her türlü unsurdan soyutlanmış sergi mekanı; sanat eserine odaklı bir yaklaşımı beraberinde getirir. Kronolojik ya da kullanım amaçlarına göre estetik bir uyum dahilinde sıralanan nesnelerden oluşan sergi tasarımları sonradan yerini tematik sergileme düzenine bırakarak tek düze yapısından kurtulur.

Bilim ve teknolojinin insana ve çevreye olan etkileri, hız kazanan küreselleşme hareketlerinin getirdiği etkiler, müze sunumlarında farklı ve yenilikçi tavırlarla sergileme tasarımları geliştirilmesi gerekliliğini ortaya koyar. 20. yüzyılın sonunda çok yönlü, çok amaçlı ve çok boyutlu bir organizasyon haline gelen müzeler, koleksiyonların korunması ve bakımı, sergi sunumları ve kamusal programlamaları alanında önemli gelişmeler gösterir. Müzeler topluma hizmet etme önceliklerini yeni bir iletişim anlayışı olarak benimsemeye başladığında, sergilerin yalnızca içeriksel kurguları değil, yapısal var oluşları da önem kazanır. 20. yüzyılda gelişen çağdaş müzecilik kavramıyla müzeler, toplumla daha yakın ilişki kuran, temel işlevi olan koruma ve araştırmayla birlikte toplumsal paylaşımı sağlayan iletişim temelli bir yapıya sahip olur.

Değişen müze sergileme stratejileriyle günümüzde müzeler ziyaretçileriyle bire bir ilişki kurabilen, onları düşünmeye sevk eden ve aktif bir deneyim yaşatabilecekleri sergi tasarımlarını tercih ederler. Müze sergilerinin sergileme yöntemleri ve tasarımında hedef kitlelerin ihtiyaçları göz önüne alınarak tasarımlar oluşturulur. Müze sergilerinin planlanması, sergileme yöntemi ve tasarımlarında belirleyici bazı kriterler vardır.

Gelişen yeni müzecilik, müzenin ufuklarını büyük ölçüde genişletmiştir. Bu yeni izleyici kitleleri ve yeni sergi modelleri getirmiştir. Küratörlerin görünümelerini ve

tavırlarını deęiřtirmiřtir. Sonuçta müze, giderek daha da çok kiřinin katılmayı arzuladıęı, canlı ve yařam dolu bir söylemin merkezi olmuřtur².

2.1. Müzelerde Sergileme Stratejileri

Müzeler ilk ortaya çıktıkları dönemden günümüze kadar olan gelişim süreci içerisinde koleksiyonlarının niteliklerinden sergilenen mekanlara ve sergileme amaçlarına kadar müzecilik kavramında köklü deęişimler yařamışlardır. Geleneksel müzecilik anlayışından çağdař anlayışa geçen müzeler sergi mekanlarında ve sergileme anlayışlarında da farklı stratejiler oluřturmuşlardır.

Uluslararası Müzecilik Konseyi'ne (ICOM) göre³;

“Müze, araştırma, eğitim ve keyif alma amaçlarıyla, insanın varlığına ve yařadığı çevreye tanıklık eden somut ve somut olmayan kültürel mirasın, toplandıęı, korunduęu, araştırıldıęı, paylaşıldığı ve sergilendięi, halka açık, toplumun ve gelişiminin hizmetinde, kar amacı gütmeyen ve süreklilięi olan bir kurumdur.”

Toplumun eşdeęer hafıza bankası olarak kurulan müzelerin esas misyonu yıllar içerisinde gelişerek koleksiyonlarını toplayan, koruyan, arařtıran ve sergileyen toplumun hizmetinde eşsiz mekanlara dönüşmüřtür⁴.

19. ve 20. yüzyılda yařanan politik, ekonomik, toplumsal deęişim ve dönüşümler müzelerin topluma karşı sorumluluklarını tekrar düşünmeleri gereęini saęlamış ve insan merkezli ve iletişim temelli bir yaklaşımla toplumla bütünleşmeleri gereęini gündeme getirmiřtir. Müze toplum ilişkisini temel alan bu yaklaşım müzecilik uygulamalarındaki öncelikleri deęiřtirerek günümüzde müzeler temel işlevlerini koruma, araştırma ve iletişim olarak üç ana başlıkta toplamışır⁵. 20. yüzyılın sonunda müzeler çok yönlü, çok amaçlı ve çok boyutlu organizasyonlar haline gelmiştir⁶.

² Karsten Schubert, **Küратörün Yumurtası**, çev. Rana Smith (İstanbul: İstanbul Sanat Müzesi Vakfı İktisadi İşletmesi, 2004), 149.

³ “Museum Definition”, International Council of Museum, <http://icom.museum/> [11.03.2015].

⁴ David Dean, **Museum Exhibition, Theory and Practice**, (London: Routledge, 1994), 1.

⁵ Hale Özkasım, “Müzelerde Koleksiyon Yönetimi”, **Müzebilimin ABC'si**, ed. Nevra Ertürk, Hanzade Uralman (İstanbul: Ege Yayınları, 2012), 43.

⁶ Dean, loc.cit.

Günümüzde yapıtların sergilendiği mekanlar anlamında müzeler tasarımlarında geniş bir çeşitlilik göstermekte ve bu sayede yapıt-mekan-izleyici etkileşiminde açık, çok katmanlı ilişkilerin gelişmesine olanak tanımaktadır⁷.

Müzelerdeki sergilemelerin yapıt-mekan-izleyici arasındaki ilişkiler bütününde pek çok unsuru içerdiği düşünüldüğünde; “müze tasarımlarında ilk belirleyici olan, mekan ve işlev ilişkisini daha da genişleterek, buna nesne-nesne, mekan-nesne ve insan-nesne ilişkilerinin dahil edilmesidir”⁸.

Son yirmi yıldaki patlama, müzenin ne kadar narin bir yapı olduğunu anlayan, çok bilgili, yeni bir tür izleyici yaratmıştır⁹. Tek tip izleyici topluluğu yerine toplum geniş yelpazede sayısız izleyici kombinasyonuna sahiptir ve tüm bu izleyici kitlelerine ulaşabilmek, onların ilgi ve sürekliliğini sağlayabilmek müzeleri en çok düşündüren konulardan biridir.

Geleneksel müzecilik anlayışından farklı olarak çağdaş müzecilikte, müzeler artık mekansal sınırları aşmıştır. Sadece bir sergileme ve koruma mekanı olarak görülmeyen müzeler, sahip oldukları diğer işlevlerle birlikte bir rekreasyon alanı, bir eğlence merkezi veya eğitim birimi olarak da görev yapmaya başlamışlardır¹⁰.

ICOM müzelerin doğal ve kültürel mirasın değerlendirilmesi ve anlaşılması ve yönetimi için fırsat sunduğunu etik kurallarda da belirterek müzelerin eğitimsel içeriğini de vurgulamıştır¹¹:

“Müzelerin, eğitimdeki rollerini geliştirmek ve hizmet verdikleri toplum, yer ya da gruptan daha geniş kitleleri kendilerine çekmek gibi önemli bir görevleri vardır. Toplumla etkileşim ve onların mirasını tanıtmaya, müzenin eğitsel işlevinin bütünleyici bir parçasıdır.”

Bu bağlamda yapılacak sunumlar, sergiler ve etkinliklerin, müzenin yazılı olarak dile getirilen misyon, politika ve amacına uygun olması gerektiğini belirtmiştir¹². Müze sergilerinin anlaşılabilirliği yaşayan ve yaşatan bir müze ya da yapılandırmacı eğitimi

⁷ Banu Çolak, “Tarihsel Süreç İçerisinde Müzelerle Birlikte Değişen Sergileme Mekanları; New York Modern Sanat Müzesi (MOMA) ve Frankfurt Modern Sanat Müzesi (MMK) Örneği”, Yüksek Lisans Tezi, **Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi**, s.30 (2011):37-45.

⁸ Tomur Atagök, “Müzelerin Anlaşılır Kılınması, İç Mekan ve Sergi Tasarımları”, **Mimar-ist**, s.4 (2002): 56.

⁹ Schubert, op.cit., s.141.

¹⁰ Deniz Dönmezoglu, “Günümüz Müzeciliğinde Sergileme Tekniklerinin Sanal Teknolojiler ile Desteklenmesi ve Uygulama Örnekleri”, (Uzmanlık Tezi, T.C. Kültür Ve Turizm Bakanlığı Kültür Varlıkları Ve Müzeler Genel Müdürlüğü, 2013).

¹¹ Müzecilik Meslek Kuruluşu Derneği, <http://mmkd.org.tr/wp-content/uploads/2013/10/icom-muzeler-icin-etik-kurallari2.pdf> [12.04.2015].

¹² ibid.

öngören bir müze olmakla başlamaktadır¹³. Müzeler sergileme stratejilerini tasarlarlarken tüm bu misyon ve amaçları doğrultusunda hareket ederek sergilerini oluştururlar.

Yapılandırımcı öğrenme iki ayrı bileşen gerektirir; birincisi aktif katılımın öğrenmek için gerekliliği, ikincisi ise öğrenenin ulaştığı sonuçlardır¹⁴. Yapılandırımcı eğitimde önemli olan öğrenenin deneyimlerinin üzerine yeni deneyimler ekleyerek yeni sonuçlara varmasıdır. Bu eğitim yaklaşımında öğrenen bilgiyi hem zihnini çalıştırarak hem de aktif etkinlikler yaparak kendi oluşturur¹⁵.

Her bir ziyaretçi sergiye eşsiz deneyimlerini, ön bilgilerini ve tercih edilen öğrenme stillerini getirir. Birey ve serginin zengin kaynağı arasındaki etkileşim, her ziyaretçi için benzersiz sonuçlar doğurmaktadır. Bu deneyimleri kendi gruplarının diğer üyeleriyle paylaşarak, ziyaretçiler her grup üyesinin deneyimini zenginleştirebilir. Yapılandırımcı müze sadece sosyal olarak aracılıklı öğrenme olasılığını kabul etmekle kalmaz, sosyal etkileşim için imkan sağlar ve mekânlar tasarlar, sergiler inşa eder ve bir sosyal etkinlik olarak öğrenmeyi bilinçli bir şekilde kullanacak programlar düzenler¹⁶.

Müzeler koleksiyonlarındaki nesnelerle belli düşünce ve duyguları uyandırmak için koleksiyonlarındaki nesnelerle motivasyon oluşturan ideal ortamlardır¹⁷. Müzeler koleksiyonlarını sergileyerek, kurumsal misyonlarını yerine getirirken aynı zamanda halkla güven ilişkisi kurarlar. Aynı zamanda bireyler ve gruplar için boş zamanlarını değerlendirebilecekleri deneyimler sağlarlar¹⁸.

Müzelerde, hesapları dengelemek ve daha az karlı ama yine de önemli, diğer müze etkinliklerini gerçekleştirmek amacıyla, ziyaretçisi bol ve güçlü sergiler daha çok kullanılmaya başlamıştır¹⁹. Müze sergileri içeriklerine bağlı olmaksızın fiziksel sunum gereklilikleri doğrultusunda; üç ve on yıl süreyle yapılan sergiler sürekli sergi, müze politika ve programlarına uygun olarak bir günden birkaç aya kadar

¹³ Tomur Atagök, “Müzelerin Anlaşılır Kılınması: Müze Mimarisi, İç Mekan ve Sergi Tasarımları”, **Müzebilimin ABC’si**, ed. Nevra Ertürk, Hanzade Uralman (İstanbul: Ege Yayınları, 2012), 277-281.

¹⁴ George E. Hein, **Learning in Museum: The Significance of Museum Education**, (Oxon: Routledge, 1998), 34.

¹⁵ G.E. Hein, “Learning in the Museum”, (London: Routledge, 1998), 25’den aktaran Kadriye Tezcan Akmehtmet. “İlköğretim Sosyal Bilgiler Öğretiminde Arkeoloji Müzelerinin Nesne Merkezli Eğitim Etkinlikleriyle Kullanılması” (Doktora Tezi, İTÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2005), 10.

¹⁶ Hein, op.cit., s. 174.

¹⁷ Akmehtmet, loc.cit.

¹⁸ Dean, loc.cit.

¹⁹ ibid., s.76.

süren sergiler süreli ya da geçici sergi olarak tanımlanmaktadır²⁰. Sergi türlerinin başından tespiti, tasarım gerekliliklerinin bilinmesi ve üretim yöntemlerinin de buna uygun olarak hazırlanması bakımından önemlidir²¹.

Müzeler diğer birçok kültürel yapı gibi topluma hizmet etme önceliklerini yeni bir iletişim anlayışı olarak benimsemeye başladığında, sergilerin yalnızca içeriksel kurguları değil, yapısal var oluşları da önem kazanır²². Müzelerin yapısal var oluşlarında önemli olan sergi planlanması, sergileme yöntemi ve tasarımındaki detaylar oluşturulacak olan sunumun kurgulanmasında büyük önem taşır.

2.1.1. Sergi Planlaması

Müze sergilerinde serginin bir fikir olmaktan çıktığı noktada sergi planlama aşaması başlar. Müzeler sergilerinin farklı izleyici kitlesine hitap etmesini tercih ederler. Bu bağlamda gerçekleştirilecek sergi bu üç tip ziyaretçi profiline uygun olacak şekilde katmanlı bir yapı barındırmalıdır.

Bir serginin iyi bir sergi olması için nesnelerin ve amacın önemi üzerinde duran ve iyi planlamanın kullanılması gerektiğini söyleyen Burcaw, iyi bir serginin karakteristik özelliklerini şöyle sıralamıştır²³:

- Güvenlik ve koruma
- Görülebilir
- Gözün yakalayacağı
- Güzel görünen
- Dikkat çeken ve dikkati tutan
- Faydalı-dikkate değer
- Ağızda iyi bir tat bırakan

Yapılandırmacı müzecilik anlayışında, öğrenmenin kendisinin nasıl etkin kılınır; izleyici nasıl meşgul edilir; izleyicinin sergilenen olayı fiziksel, sosyal ve zihinsel olarak kabul etmesi nasıl sağlanabilir gibi soruların yanıtlarının sergi tasarımında göz

²⁰ Mutlu Erbay, **Müzelerde Sergileme ve Sunum Teknikleri**, (İstanbul: Beta Basım, 2011):75.

²¹ Burçak Madran, “Müze Sergileri Tasarlamak”, **Müzebilimin ABC’si**, ed. Nevra Ertürk, Hanzade Uralman (İstanbul: Ege Yayınları, 2012), 285.

²² ibid., s.283.

²³ G. Ellis Burcaw, **Introduction to Museum Work**, 3.bs. (UK: Altamira Press, 1997), 130-144.

önünde bulundurulması gerekir²⁴. Tüm bu cevaplar doğrultusunda hazırlanacak planlamayla sergi çatısı ortaya koyulur.

Sergi tasarımının başlayabilmesi için öncelikle ön bir değerlendirmenin yapılması ve sergilenecek koleksiyon malzemesi doğrultusunda serginin kurgulanması gerekir²⁵. Bu aşamada sergi konusunun tutarlılığı, sergilenecek koleksiyon nesneleri, sergi mekanının değerlendirilmesi, hedef kitlenin çözümlenmesi ve maddi kaynak potansiyelinin değerlendirilmesi gereklidir²⁶. Bir serginin planlanmasında ve kurgulanmasında en önemli hususlardan biri öncelikle hedef kitlenin belirlenmesidir. Müze ziyaretçileri en genel anlamda üç grupta toplanabilir; sergiye tesadüfen gelen, ilgi ve özenle sergiyi dikkatli gezen ve uzman ziyaretçiler²⁷.

Sergilenecek koleksiyonun kavramsal kurgusunun geliştirilmesi ve temaların belirlenerek hikaye oluşturulması için koleksiyon nesnelerinin bir araya getirilmesi, gruplandırılması ve birbiriyle ilişkilerinin belirlenmesi önceliklidir. Serginin yapılacağı mekana ait verilerin çıkarılması, değerlendirilmesi ve yeterliliklerinin saptanması tasarım sürecinin başlayabilmesi için büyük önem taşır²⁸.

Sergi planlama aşamasında sergi çatısının tüm aşamaları öncelikli olarak belirlenir. Sergi çatısının içermesi gereken aşamalar aşağıdaki gibi karakterize edilebilir²⁹:

- Ön planlama ve izinler
- Planlama
- Uygulama
 - Geliştirme
 - Üretme
 - Kurulum ve giydirme
- Sunum ve değerlendirme
- Bakım
- Güncelleme ve revizyon

Sergi projelerinin bu aşamaları başlangıç, gerçekleştirme, sınama ve iyileştirme olarak kategorilendirilmektedir³⁰.

²⁴ Atagök, loc.cit.

²⁵ Madran, op.cit., s. 286.

²⁶ ibid.

²⁷ ibid., s.289.

²⁸ ibid., s. 287.

²⁹ R.S Miles, **The Design of Education Exhibits**, in collaboration with M.B Alt, D.C Gosling, B.N. Lewis and A.F. Tout, 2.bs. (London: Britsh Museum, 1988), 11-15.

Ön planlama aşamasında misyon ve açık amaç belirtilmesi, entelektüel içeriğin sinopsisinin yazılması, serginin içeriğinin ne olacağının net bir şekilde belirlenmesi, serginin kimlere yönelik olduğunun belirlenmesi, neyi başarmayı amaçladığı, ne sayıda kaynak olduğunun gösterilmesi gerekir³¹.

Planlama aşamasında sergi teması, kullanılacak kaynaklar, zaman çizelgesinin belirlenmesi önemlidir. Serginin entelektüel içeriği tüm detaylarıyla bu aşamada çalışılmalıdır. Bu aşamada daha önce yapılmış araştırmalardan faydalanacağı gibi, niceliksel ve özellikle niteliksel araştırmalar da gerçekleştirilebilir, programın amacı, eğitsel hedefleri belirlenerek tema, kavram, kazanım, değer vb. öğretim programı öğeleriyle ilişkileri kurulmalıdır³². Planlama aşamasında belirlenen ihtiyaçlar çerçevesinde hazırlanacak eğitim programları etkinlikleri ziyaretçilerin aktif katılımını sağlayacak şekilde hazırlanmalıdır.

Kaynakların sıralanması ve özelliklerine göre ayrılması gerekir. Bunlar para kaynağı, çalışan gücü, makineler ve diğer materyalleri içermelidir. Zaman çizelgesinde kaynak koordinasyonları ve aktiviteleri, ekibin çalışma harmonisinin çıkarılması gerekir. Sergi planlama aşamasında ayrıca hazırlanan çatıda yer alan aşamalar da detaylandırılır. Son olarak da sergi tasarım ve üretim detaylarının belirlenmesi gerekir³³.

Uygulama aşamasında hizmetlerin uygulanabilmesi ve sürdürülebilirliği için organizasyon çok iyi yapılmalıdır³⁴. Uygulama safhası için tasarım ekibi ve teknik ekip çalışmaları tanımlanır. Sergi geliştirilmesinde konunun uzman tasarımcılar, eğitimciler ve editörler birlikte çalışmak üzere gerekli belirlemeler yapılır. Üretim aşaması tüm sergi materyalinin hazırlanmasıdır.

Sanatçılar, grafik tasarımcılar, basılı malzeme ekibi, teknik ekip ve konservatör ve güvenlik birimleri de bu aşamada görevlidir. Planlama aşamasında tüm bu görev ve içerikler belirlenir. Kurulum aşamasının kapsadığı detaylar belirlenir mekan temizliği, boyama, elektrik düzeneklerinin hazırlanması vb. gibi olan çalışmalar

³⁰ ibid.

³¹ ibid.

³² Kadriye Tezcan Akmeahmet, “Müze Eğitimi: Okul Programları”, **Müzebilimin ABC’si**, ed. Nevra Ertürk, Hanzade Uralman (İstanbul: Ege Yayınları, 2012):204-207.

³³ Miles, loc.cit.

³⁴ Akmeahmet, op.cit., s.206.

tanımlanır ve paneller, ses-görsel yansıtımlar, ışıklandırma hazırlıkları final giydirme işlemlerinin aşamaları belirlenir³⁵.

Sergiye ilk giren ziyaretçinin gelişine kadar devam edecek olan uygulama aşaması sonrası olan sunum ve geliştirmede ziyaretçi reaksiyonunun takibi için yöntemler tanımlanır. Geliştirme aşamasında süreli sergiler için serginin ne düzeyde iyi çalıştığına dair raporlar ve medya takibi yapılmasını sağlayacak çalışma programları oluşturulur³⁶. Serginin fonksiyonel bir bozukluk olmadan ilerlemesini sağlamak adına görsel-ses sistemleriyle diğer dinamiklerin sürekli kontrollerin yapılması planlanır.

Sergi planlama aşamasında ayrıca serginin güncelleme ve revizyon aşamaları için sunum ve geliştirme sürecinde güncelleme ve revizyon olanakları hesaplanmalıdır³⁷. Sergi planının eksiksiz ilerleyebilmesi için tasarım aşamasında yol gösterici olan sergileme yöntemidir.

2.1.2. Sergileme Yöntemi

Sergileme yöntemi tasarım ve üretim gerekliliklerini ortaya koyan önemli bir unsurdur. Müze ziyaretçilerinin üzerinde yaratılacak etkinin ön planda olduğu sergileme yönteminde ziyaretçi profilleri ve koleksiyon nitelikleri baz alınır. Sergi tasarımında sadece nesnelerin türleri, boyutları, malzemeleri ya da birbirleriyle ilişkileri değil, aynı zamanda izleyicilerin ilgileri ve beklentileri de göz önünde bulundurulmadır³⁸.

Müzelerdeki sergilemeyle ilgili farklı gruplamalar yapılmış olmasına karşılık içerik olarak benzerlik göstermektedirler. Belcher'e göre; müzelerde üç çeşit sergileme yöntemi uygulanır:

“-Hissi Sergileme: İzleyicilerin duyguları üzerinde etki yaratmak amacıyla düzenlenir.

- Öğretici Sergileme: Estetik etkilemeden çok bilgi verme amaçlı sergilerdir.

- Eğlendirici Sergileme: Görsel-işitsel araçların kullanıldığı eğitim temelli sergilerdir.”³⁹

Dean'e göreyse; sergileme yöntemleri nesneye ve temaya dayalı olarak ikiye ayrılır:

“-Nesneye Dayalı Sergileme: Nesnenin estetik özelliklerine bağlı kalarak yapılır. Eğitici bilgiler limitli olarak kullanılır.

³⁵ Miles, loc.cit.

³⁶ ibid.

³⁷ ibid.

³⁸ Atagök, loc.cit.

³⁹ Michael Belcher, **Exhibitions in Museum**, (Leicester: Leicester University Press, 1991), 65.

-Kavrama Dayalı Sergileme: Nesneden çok verilmek istenen mesaja odaklı sergileme yöntemidir, mesajı izleyiciye iletmek esas alınır. Amaç ve koleksiyonun yorumlanmasında ve açıklanmasında metinler, grafikler, fotoğraflar ve diğer didaktik materyaller baskın rol oynar.”⁴⁰

Nesneye Dayalı Sergileme müzenin iki yönlü misyonunu ortaya koyarken temaya dayalı sergileme, tematik ve eğitsel olarak ayrılabilir. Şekil 1’de nesneye dayalı sergileme örneği görülmektedir.

Şekil 2’de de gözüktüğü gibi tematik sergilemede koleksiyonlar bir tema etrafında temel bilgilerle desteklenen malzemeler kullanılarak sunulur. Eğitsel sergilerse metinsel bilgi ağırlıklı olup koleksiyonla bilgiyi birleştiren yoğunluktadır⁴¹.



Şekil 1: Nesneye Dayalı Sergileme, 2013 Venedik Bienali.

Kyle Chayka, “Object-Oriented Curating Continues in 2013 Venice Biennale”
<http://hyperallergic.com/66935/object-oriented-curating-continues-in-2013-venice-biennale/> [02.06.2015].

⁴⁰ Dean, op.cit., s. 4.

⁴¹ ibid., s.5.



Şekil 2: Temaya Dayalı Sergileme, Calvert Marine Museum

Curtis Bowman, Calvert Marine Museum, <http://www.curtisbowman.com/design-portfolio.html> [02.06.2015].

Serginin gerçekleştiği mekanın verileri, tasarım sürecinin başlayabilmesi için vazgeçilmez olup ölçüler, renk ve dokular, fiziksel koşullar, teknik donanım, çevresel konum mekanın değerlendirilmesinde ve yeterliliklerin tespit edilmesinde gerekli noktalardır⁴².

Sergi sunumları ziyaretçinin devamlı ve kümülatif deneyimlemeleri göz önüne alınarak lineer ya da açık düzende sunulabilir. Şekil 3'te yer aldığı gibi lineer sergileme müzenin bir hikayeyi belli kronolojik sıralamayla anlatmak istediğinde, Şekil 4'te görünen açık sergileme ise ziyaretçinin nesneler arasındaki bağlantıları kendilerinin keşfetmeleri istenildiğinde tercih edilir⁴³.



Şekil 3: Lineer Sergileme, The National Gallery, Londra

Calum Storrie Ltd, http://calumstorrie.com/exhibitions_archive.html [02.06.2015].

⁴² Madran, op.cit., s. 287.

⁴³ Barry Lord, "The Purpose of Museum Exhibition", **The Manuel of Museum Exhibition**, ed. Barry Lord, Gail Dexter Lord (Rowman: Altamira, 2002): 25.

Müze nesnelerinin vitrinlerde korunduğu, sanat eserlerinin duvarlarda izleyiciye “yakınlaşma” alarmı veren, genelde güvenliğin ön planda olduğu sergileme yerine izleyiciyi meraklandıracak, daha fazla görme, öğrenme isteğini heveslendirecek, nesnenin kendisi kadar yazılı bilgi panolarını ilginç kılacak sergi tasarımlarına gereksinim son yirmi yıl içinde artar⁴⁴.



Şekil 4: Açık Sergi, National Portrait Gallery, Londra.

Calum Storrie Ltd, http://calumstorrie.com/exhibitions_archive.html [02.06.2015].

Bu bağlamda geliştirilen sergi planlaması ve sergileme yöntemleriyle zaman içinde değişen ifade biçimi sergi tasarımlarının belli kurallar dahilinde gelişmesine neden olur.

2.1.3. Sergileme Tasarımı

Müze sergilerinin fiziksel tasarım süreçlerinde sergileme planlaması ve yönteminden sonra bazı standart kurallar söz konusudur. Sergi tasarımları değer, renk, doku, denge, çizgi ve biçim⁴⁵ olmak üzere altı temel öğeyi içerir. Değer, tasarımda açıklık koyuluk ifadesidir. Siyah alanlar en düşük beyaz alanlarsa en yüksek değere sahiptir (Şekil 5) ve ikisi arasında sonsuz çeşitlilikte ton vardır⁴⁶. Nesnenin kontrastlarından yararlanarak boyutlu algılanması desteklenir. Tasarım amaçları için kullanımında vurgu, yönlendirme ve ortamı çekici ya da itici kılma açısından önem taşır.

Renk, sergi tasarımlarında anlam ve algı oluşturmada önemli unsurlardan biridir. Sergi bölümlerinin, kronolojinin ve temanın algılanmasını kolaylaştırır. Bir duyguyu

⁴⁴ Atagök, loc.cit.

⁴⁵ Dean, op.cit., s. 32.

⁴⁶ ibid., s.33.

veya durumu ifade etmekte de kullanılır⁴⁷. Doku, yüzey kalitesinin görsel ve dokunmaya değin duyularını harekete geçirerek sertlik yumuşaklık, dayanıklılık kırılabilirlik, eskilik ve yenilik gibi karşıtların ifadesinde kullanılır⁴⁸.



Şekil 5: The Indian Portrait, National Portrait Gallery, Londra

Calum Storrie Ltd, http://calumstorrie.com/exhibitions_archive.html [02.06.2015].

Denge (Şekil 6), görsel ağırlık dağılımı kalitesidir. Görsel malzemeler veya nesnelerin düzenlenmesinde eşit boyut ve ağırlığa göre yerleştirilmesiyle simetri oluşturulur. Denge, formal ya da informal olabilir. Simetri formal bir kompozisyon oluştururken asimetri informal bir kompozisyon oluşturur⁴⁹.



Şekil 6: Henrik Vibskov Sergisi, Helsinki Design Museum

Worn Through, <http://www.wornthrough.com/2014/02/26/henrik-vibskov-exhibition-helsinki-design-museum/> [02.06.2015].

Çizgi, doğrusallığın kalitesidir, takip edilebilir bir algı oluşturur ve görsel devamı sağlar. Biçimse fiziksel ya da mekânsal çevreleme unsurudur. Kompozisyonun tüm iç ve dış yüzeylerini işaret eder⁵⁰.

⁴⁷ Hale Özkasım, **Müzecilik Yüksek Lisans Sergileme Tasarımı Ders Notları**, (İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi, 2014).

⁴⁸ Madran, op.cit., s. 292.

⁴⁹ Dean, op.cit., s. 36.

⁵⁰ ibid., s. 39.

Tüm bu tasarım unsurları sergileme tasarımında birlikte ele alınarak bir araya getirilir. Tekil nesnelerin, vitrinlerin, kaidelerin, grafik anlatımların, mekan yerleşiminin her alanında kullanılan bu verilerin bütünsel olarak ve birbiriyle ilişkili şekilde değerlendirilmesi tasarımda kompozisyon ilkelerini yaratır⁵¹.

Tüm kompozisyonda ve ilgili hususlarda insan faktörü tasarımı etkiler⁵². Sergi tasarımında insan unsurunun etkisi, serginin kurulması aşamasında hedef kitlenin belirlenmesi ve insanın mekan ve sergileme elemanlarıyla etkileşiminin yani ergonomiyle ilgili kararların verilmesinden oluşan iki ayrı aşamadır⁵³. Müze ziyaretçilerinin, sergiye tesadüfen gelen; ilgi ve özenle sergiyi gezip bilgi edinmeye çalışan ya da uzman ziyaretçiler olabilecekleri dikkate alınarak tasarım için yaklaşım yaratılabilir⁵⁴.

Ziyaretçilerin algı konforları düşünüldüğünde şekil ve biçimsel olarak; ışığa, renge, forma, boyuta tepki ve denge ve simetri arayışı önemli unsurlardır. Mekânsal olaraksa ziyaretçilerin sol tarafa yönelme, çıkışa doğru algının zayıflaması, çıkışı görebilme, kısa yol tercihleri, karanlık ve dar alan çekinceleri ve otuz dakikalık konsantrasyon, hedef kitle potansiyeline göre şekillendirilmesi gereken önemli unsurlardır⁵⁵.

Ziyaretçilerin mekan ve nesneyle ilişkisi arasındaki uyum göz önünde bulundurularak mekan ve sergileme elemanları tasarımında hedef kitlenin fiziksel özellikleri ve “nesne ve okunacak malzemelerin göz seviyesinde olması, üç boyutlu nesnelerin her açıdan görülebilir şekilde yerleştirilmesi, renk-ışık-şekil kontrastlarının algılanması, fiziksel hareketliliğin sağlanması ve tasarımda standartların dikkate alınması gerekir”⁵⁶. Sergi metinlerinin asgari düzeyde olması ve okunabilirlikleri, eserlerin standartlar dahilinde asılması ve insanların yönelimlerinin yanı sıra müzelerde koruma önlemleri, ışık ayarları, vitrinler gibi başlıca sergileme elemanları koleksiyonların ilgili bağlamlara oturtulması, yorumlanması ve açıklanması için önemli unsurlardır.

⁵¹ Madran, op.cit., s. 293.

⁵² Dean, op.cit., s. 39.

⁵³ Madran, op.cit., s.288.

⁵⁴ ibid., s.289.

⁵⁵ ibid., s. 296-297.

⁵⁶ Özkasım, loc.cit.

Sergilerin planlanması, yöntem ve tasarımları belirli kurallar çerçevesinde değişmez etkenlere sahip bu temel prensipler, uygulama sürecinde mekan, sergi konsepti, sergilenecek nesne ve ziyaretçi beklentilerine göre özelleştirilir.

2.2. İzleyici ve Müze Sergileri

Çağdaş müzecilik anlayışında müzelerin üç temel işlevi koruma, araştırma ve iletişimdir. Müzelerin iletişim işlevi; izleyicileri müzelere çekmek; tanıtım ve pazarlama, ihtiyaçlarını araştırmak; araştırma ve değerlendirme, zihinsel ihtiyaçlarını karşılamak; eğitim ve eğlence etkinliklerini içerir⁵⁷.

Müze eğitim işlevini iki ana iletişim metoduyla gerçekleştirir; kitle iletişimi ve kişilerarası iletişim⁵⁸. Bu uzaktan öğrenme ve yüz yüze öğretme olarak karakterize edilebilir. Uzaktan öğrenme tek yönlü, iletişim anında değiştirilemeyen, eşit olmayan bir karaktere sahiptir. Bu özelliklerine rağmen sergiler, teşhirler, yayınlar, ödünç servisleri, gezici müzeler, vitrinler müzelerde dikkate değer başarılı kullanılan unsurlardır⁵⁹.

Yüz yüze öğretme direkt, doğal, kişiler arası iletişim yoludur. Müzelerde bu bağlamda bir çok farklı öğretme formu ve aktivitesi yapılmaktadır; elle yoklama, çizim yapma, drama, konuşma, konferanslar, atölye çalışmaları vb⁶⁰. Müzede öğrenme koleksiyonlara dayanır; koleksiyonları keşfetme ve izleyicilerle bağ kurma yolları öğretme yöntemlerini oluşturur⁶¹.

Öğrenmenin, deneyimlerin kişisel bilgi ve davranışlara ilişkin kalıcı değişim yaratma olduğunu söyleyen Lynda Kelly, öğrenmenin müzeler için dört ana nedenle kritik bir konu olduğunu belirtmiştir. Birincisi; insanların müzeyi öğrenmek için ziyaret etmeleri, ikincisi; müzelerin öğrenme işleminin gerçekleştiği yer olma misyonu, üçüncüsü; müzelerin öğrenme için bir şeyler yapmaya gereksinimlerinin olması ki ölçüm ve değerlendirmelerini artırmakta paydaşlarına olan sorumlulukları ve son

⁵⁷ Eileen Hooper- Greenhill, "Museum and Their Visitors", (London:Rouledge, 1994): 140'dan aktaran Kadriye Tezcan Akmehtmet, **Müze Eğitimi Ders Notu** (İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi, 2013).

⁵⁸ Eileen Hooper-Greenhill, "**Museums: Ideal Learning Environments**", Museums and their Visitors, (London:Routledge, 1994):142.

⁵⁹ ibid.

⁶⁰ ibid.

⁶¹ Bekir Onur, "Müze Eğitimi: Temel İlkeler ve Politikalar", **Müze Eğitimi Seminerleri I; Akdeniz Bölgesi Müzeleri Bildiriler, 10-11 Ekim 2002** (Antalya: Akmed Yayınları, 2002): 7-22.

olarak da müzelerin ziyaretçilere eğlenceli ve hoşlarına gidecek deneyim yaşatmasıdır⁶².

John Falk ve Lyn Dierking ziyaretçilerin müzeye neden gittiği, orada ne yaparlar ve bu deneyimlerinden sonra ne hatırlarlar sorularından yola çıkarak izleyenin perspektifini kavramlaştırarak müze ziyaretlerini üç bağlamda değerlendirmişlerdir: Kişisel bağlam, sosya-kültürel bağlam ve fiziksel bağlam⁶³.

Kişisel bağlam, ziyaretçinin ilgisi, motivasyonu ve merakıyla ilgilidir⁶⁴. Kişilerin öğrenme durumuyla bireysel kariyerlerini oluşturan genetik ve kişisel hikayelerinin özetidir⁶⁵. Ziyaretçinin motivasyonu ve ajandası onun müze ziyareti sırasında öğrenme durumunu etkileyen önemli etkidir⁶⁶. Yeni öğrenilen bilgi bireyin motivasyonu ve beklentisi ile ilişkilidir. Öğrenme tamamen kişisel olup geçmiş bilgilerden, ilgilerden ve inançlardan etkilendiği gibi ayrıca bireysel hak edilen seçim ve kontroller de öğrenmeyi etkilemektedir⁶⁷.

İnsanlar sosyal yaratıklardır. Bir çok insan müzeleri bir gruba dahil olarak ziyaret eder ve tek gelen ziyaretçiler diğer ziyaretçilerle ve müze personeli ile iletişim kurar. Tüm müze ziyaretçileri güçlü bir şekilde sosyal bağlamdan etkilenir⁶⁸. Sosyal bağlamı yetişkinlerin aileleriyle ve yetişkinlerin diğer yetişkinlerle müze ziyaretleri, veya çocukların okul gruplarıyla ve aileleri ile ziyaretleri arasındaki farklara bakarak yorumlamak mümkündür⁶⁹.

Öğrenme fiziksel bir ortamda gerçekleşir. Büyük ölçekli özellikler; boşluklar, ışıklandırma klimalar, kadar küçük ölçekli özellikler; sergiler ve nesnelere kadar fiziksel ortama dahildir. Ziyaretçilerin öğrenmeleri boşlukta nasıl yönlendikleri ve üç boyutlu olarak çevreleriyle ilişki kurabilmeleri neyi ne kadar öğrendiklerini etkilemektedir⁷⁰. Ayrıca müzelerin mimari unsurları; ışıklandırma, kalabalık, renk, ses, boş alanlar da öğrenmeyi etkileyen faktörlerdendir. Sergiler ve panolar

⁶² Lynda Kelly, "What is learning...and why do museums need to do something about it?", **Why Learning? Seminar, 22 November 2002** (Sydney: Australian Museum/ University of Technology, 2002): 1-17.

⁶³ John Falk, Lynn Dierking, "**The Museum Experience**", foreword by Willard I. Boyd (Washington: Whalesback Books, 1992):2.

⁶⁴ ibid.

⁶⁵ John Falk, Martin Storksdieck, "Using the Contextual Model of Learning to Understand Visitor Learning from a Science Center Exhibition", (USA: Institute for Learning Innovation, 2005): 745.

⁶⁶ ibid.

⁶⁷ ibid., s. 746.

⁶⁸ Falk, Dierking, op.cit., s.3.

⁶⁹ ibid.

⁷⁰ Falk, Storksdieck, loc.cit.

müzelerde kullanılan birincil öğrenme öğeleri olup sergi dizaynları, tekrar aralıkları pozisyon ve içerikleri öğrenmeyi etkileyen fiziksel öğelerdir⁷¹.

Öğrenmede, “Öğrenmenin Bağlamsal Modeli” bilgiyi organize etmek için büyük ölçekli bir çerçeve sağlar ve bu çerçeve bir takım faktörleri içerir. Bunlar aşağıdaki gibi özetlenmiştir⁷²:

Kişisel Bağlam:

1. ziyaret motivasyonu ve beklentisi
2. önceki bilgi
3. önceki deneyimler
4. önceki ilgiler
5. seçim ve kontrol

Sosyo-kültürel Bağlam:

6. grup içi sosyal arabuluculuk
7. diğerleri ile gruplar arası arabuluculuk

Fiziksel Bağlam:

8. önder organizatörler
9. fiziksel boşluk yönlendirmesi
10. mimari ve geniş alan çevresi
11. dizayn ve sergi ve program teşhiri
12. takiben destekleyici aktiviteler ve müze dışı deneyimler

Bu faktörler müze deneyimlemelerinin kalitesi, izleyen ve mekan arasındaki bağlantı için önem arz etmektedir. Tüm bu faktörler öğrenmeyi etkilerken izleyen hangisinin, hangi yolla ve kimin tarafından geldiğini farkına varmaksızın gelen bilgiyi alırlar⁷³. Hangi faktör ne zaman birbiriyle karşılaştırıldığı ve hangi ziyaretçi için önemli olduğu, koleksiyonların bağımsız özellikleri öğretmek için nasıl inşaa edileceği müzeler için esas önemli olandır⁷⁴.

Zaman kendi başına bir bağlam olmamasına rağmen, bu modelin önemli bir dördüncü boyutudur. Müze deneyimine zamanın içinde enstantane olarak

⁷¹ ibid.

⁷² Falk, Storksdieck, op.cit., s.747.

⁷³ ibid.

⁷⁴ ibid., s.748.

bakıldığında, uzun bir enstantane fotoğraf (örneğin, bir ziyaretçi müzede geçirdiği zaman) yetersiz kalır. Müze deneyimini anlamak için daha uzun bir bakış gerektirir. Bir kişinin müzeyi hayatının daha büyük bir alanına yayması ve toplumun daha geniş bağlamında görmesi kamerayı zaman ve mekanda geriye doğru kaydırması gerekir⁷⁵.

Öğrenmenin Bağlamsal Modeli'ni oluşturan kişisel bağlam, fiziksel bağlam ve sosyokültürel bağlam kümelerinin kesişim kümesinin üstünde oluşan ve bu kesişimi kapsayan küme “İnteraktif Deneyim” olarak adlandırılmaktadır⁷⁶. Bu model, deneyimi (öğrenmenin anahtar parçasıdır) bireyin kendi sosyokültürel ve fiziki dünyasında hareket ederken tabaka tabaka zaman için inşa edilmesi olarak tanımlar. Bununla birlikte bu tanımlama bile sürecin gerçek dinamizmini tam olarak yakalamamaktadır, zira katmanların kendileri bile, bir kez ortaya konduklarında, statik veya zorunlu olarak daimi kalıcı değildirler⁷⁷. Müzeler izleyenlere deneyim edinme imkanı sunarlar. Ziyaretçiler nesnelerle etkileşim sağlayarak deneyim kazanırken kendi bilgi ve tecrübelerini müzede edindikleri deneyimlerle birleştirirler⁷⁸.

Müzelerin eğitim programları izleyeni motive etmek ve meşgul etmek için mutlaka ziyaretçilerin yaşam deneyimleri ile ilişkilendirilmesi gerektiğini söyleyen Jensen: ilkökul öğrencileri için birkaç nesneye odaklanan eğitim programlarının hazırlanması gerektiğini, gençler için grupların büyük rol oynadığını bundan dolayı da müzenin gençler için ilgi grupları oluşturarak etkinlikler düzenlemesi gerektiğini, yetişkinler için ise kişisel deneyimlere dayanan eğitim yaklaşımında ilgi çekici tema ve başlıklarda faaliyetler düzenlemesi gerektiğini söylerken aynı zamanda bu üç farklı grup için ortak programların da hazırlanabileceğini belirtmiştir⁷⁹.

Müze sergileriyle paralel yürütülen çocuklar, gençler ve aileler için ayrı ayrı hazırlanan eğitim etkinlikleri sayesinde ulaştığı insanların sayısı arttırmaktadır. Dean müzelerde hedef ziyaretçileri belirlemek, onların ihtiyaçları ve beklentileri için yapılması gerekenleri aşağıdaki gibi sıralamıştır⁸⁰:

⁷⁵ John H. Falk, Lynn D. Dierking, **The Museum Experience Revisited**, (New York: Routledge, 2016), 29.

⁷⁶ Falk, Dierking, 1992, op.cit., s.4.

⁷⁷ Falk, Dierking, 2016, loc.cit.

⁷⁸ Hein, loc.cit.

⁷⁹ Nina Jensen, **Children, Teenagers and Adults in Museum: A Developmental Perspective, Educational Role of the Museum** (London:Routledge, 1994), 268-274.

⁸⁰ David Dean, **Museum Exhibition: Audiences and Learning** (London:Routledge, 1996), 20.

-Demografik ve psikolojik analizler yapılmalı toplumsal alanlar ve çevreler değerlendirilmelidir

-Bireylerle, sivil gruplarla ve liderlerle görüşmeler yapılmalı

-Hedef gruplar çeşitli segmentlerde dinlenmeli

Dean hedef grupların ihtiyaçlarının ise iki prensip içerdiği söylemiştir⁸¹:

- ziyaretçinin müzeden yarar sağlaması
- olası etkiler çekici kılınarak ziyaretçinin tutulması

Müzelerin sergilediği eğitim programlarının temel amacı farklı ziyaretçi gruplarına ulaşarak onlarla bire bir iletişim kurmak ve eğitim potansiyellerini yükseltmektir. Günümüzde müzeler öğrenenin aktif katılımı ve kendi sonuçlarına ulaşmasını temel alan yapılandırmacı (konstrüktivist) eğitim kuramı ile izleyenin kendi deneyimlerine yenilerini ekleyerek yeni sonuçlar çıkarmasını sağlayarak bilgiyi kendisinin oluşturmasını sağlamaktadır.

2.3. Çağdaş Sanatın Müzelerde Sergilenmesi ve Sergi Tasarımına Etkileri

Çağdaş sanatın üretildiği ve sergilendiği alana olan müdahalesi sergileniş tasarımlarını da bir şekilde etkiler. Kavram olarak günümüzde hala farklı bakış açıları ve görüşlere sahne olmaktadır. Michelle Marder Kamhi *Aristos*'da yayınladığı "Çağdaş Sanatı Anlamak" isimli makalesinde çağdaş sanatın genellikle II. Dünya Savaşı sonrası üretilen eserler olarak tanımlandığını söylemektedir. Bu eleştirilenler, küratörler ve öğretmenler tarafından kullanıldığı gibi, ancak gerçekten sadece avangart ya da güncel olan çalışmaları tanımlar. Özellikle, Pop Art'dan enstalasyona ve performans sanatına kadar olan postmodernist türler ve soyut çalışmalar anlamına geldiğini belirtir⁸².

Çağdaş sanat ifadesiyle son yirmi yılda ortaya koyulan sanat işlerini kasteden Julieta Aranda, Brian Kuan Wood ve Anton Vidokle, bu sanat işlerini herhangi bir akım, mecra (*medium*) ya da coğrafi bölge kategorisi altında toplamayı olanaklı kılacak nesnel bir kıstasın olmadığını belirtirler. Gerek son yirmi yıllık dönemde kayda değer bir akımın ortaya çıkmamış olması, gerek sanatçıların herhangi bir akım dahilinde

⁸¹ ibid.

⁸² Michelle Marder Kamhi, "Understanding Contemporary Art" (Aristos, 2012), <http://www.aristos.org/aris-12/contemporaryart.htm> [15.03.2014].

anılmaya yönelik özel bir çaba göstermemesi, gerekse de sanatçıların çalıştığı malzemelerin çeşitliliği ve melez (*hybrid*) karakteri nesnel bir kıstas belirlemenin neden güç olduğuna ilişkin gerekçeler olarak sunulur⁸³.

Getty Müzesi'nin yayınladığı “*Çağdaş Sanat Hakkında*” isimli yazıda çağdaş sanat; sanatçının yaşadığımız günde yaptığı, ürettiği sanat olarak tanımlanmaktadır. Ayrıca bugünün sanatçılarının eserlerinin global çevre, kültür farklılıkları, teknolojik gelişmeler gibi çok boyutluluklar sergilediğini vurgulayarak çağdaş sanatçıların modern sosyal hayatı yansıttıklarını ve yorumladıklarını belirtir⁸⁴.

1989’da küreselleşen çağdaş sanat öncesi müzelerin ev sahipliği yaptığı modern sanat ve enstalasyon disiplindeki gelişmeler çağdaş sanatın müzelerde sergilenmesindeki adaptasyon sürecini de etkilemiştir. Alman sanatçı Gustav Metzger’in Tate Britain’da sergilenen işlerinden biri olan karton ve atıkla dolu olan poşet (Şekil 7) galerinin temizlik görevlisi tarafından çöp zannedilerek 2004 yılında atılmıştır⁸⁵. Bu çöp zannedilerek atılan ilk sanat eseri değildir. Müzelerde yaşanan bu olayların aynısı galerilerde de görülmüştür. Ünlü İngiliz sanatçı Damien Hirst’in yarı dolu kahve fincanları, sigara izmaritleriyle dolu kül tablaları, boş bira şişeleri, üzerinde boya bulaşığı olan bir palet, şövale, merdiven fırçalar, şeker ambalajları ve yere yayılmış gazetelerden oluşan çalışması Eyestorm Galerisi’nde sergilenmiş, yüzbinlerce dolar değerindeki bu yerleştirme temizlik görevlisi tarafından çöp sanılarak atılmıştır. Temizlik görevlisi *The Evening Standard*’a yaptığı açıklamada: “Onu görür görmez bir ah çektim, çünkü her şey darmadağınktı. Bu bana pek de sanat eseriymiş gibi gelmedi. Bu yüzden her şeyi toparlayıp attım” demiştir⁸⁶.

⁸³ Kemal İz, “What Is Contemporary Art” (İstanbul: Skopdergi, 2012), <http://www.e-skop.com/skopbulten/cagdas-estetik-what-is-contemporary-art/554> [12.03.2014].

⁸⁴ “About Contemporary Art”, Getty Museum, Education, http://www.getty.edu/education/teachers/classroom_resources/curricula/contemporary_art/background_1.html [15.03.2014].

⁸⁵ BBC News, <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/3604278.stm> [12.03.2014].

⁸⁶ Donald Kuspit, *Sanatın Sonu*, çev. Yasemin Tezgiden (İstanbul: Metis Yayınları, 2010), s.14.



Şekil 7: Gustav Metzger, Tate Britain Sergisinden

BBC News, <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/3604278.stm>
[04.06.2015].

Donald Kuspit *Sanatın Sonu* isimli kitabında Hirst'in yaşanan bu olayla ilgili düşündüğünün aksine -Hirst yaşananlardan memnundur; sanatının günlük olanla sanat arasındaki ilişkiyi anlattığını söyler- temizlik görevlisini gerçek eleştirmen olarak görmüştür. Kuspit, Hirst'in eserlerinin günlük yaşamla karşılaştırılması, bir sanat galerisinde sergilenmesiyle sanat olarak kurumsallaştırma yoluna girmesi, kazandığı sanat kimliğini yitirdiği anlamına geldiğini belirtir. Kuspit ayrıca temalar, malzemeler, eylemler, sanatın türevleri ve yarattığı ortamın dışında bir yerden elde ediliyorsa ne oldukları bir kez görüldükten sonra bir daha sanat olarak görülemeyeceklerini söylemektedir⁸⁷.

Kuspit, Warhol'un eşyalarının sanat olmayan nihai şey olduğunu ve Warhol'un deneyimi olarak pazarlandığını söyleyerek bir kişiliği o kişinin eşyaları aracılığıyla satmanın alıcıya kişinin karizmasıyla dolu olduğu güvencesi vererek, izleyene sıradan bir eşyayı karizmatik göstererek, izleyenin bilinçli maddi ihtiyaçlarıyla birlikte bilinç dışı duygusal ihtiyaçlarını da gideren bir pazarlama olduğunu savunur ve deneyim pazarlamasını post sanatın sırrı olarak görür⁸⁸. Tüm bu görüşlerine ilave olarak Metropolitan Müzesi'nde sergilenen beyzbol kartları örneğiyle kartların ticari değerlerinin ve duygusal çekiciliklerinin arttırılmasının tek yolunun bir sanat ortamına yerleştirilmek olduğunu söyleyen Kuspit, halkın sanatının çağdaş sanat günlerinde işte böyle kolayca yüksek sanat haline geldiğini savunmaktadır⁸⁹.

Şimdiki zamanda üretilen her şeyin çağdaş olacağını belirten Hans Ulrich Obrist, üretildiği veya ilk ortaya çıkarıldığında sanatın zorunlu olarak çağdaş olduğunu

⁸⁷ ibid., s.88.

⁸⁸ ibid., s.90.

⁸⁹ ibid., s.94.

vurgular. Obrist çağdaşın, “şimdi”ye işaret eden eleştirel ve ideolojik kabulleri bırakan, zamansal bir kavram olmakla birlikte, zaman temelli bir ilişki de sunmasının öneminden bahseder⁹⁰. Çağdaş sanatın sergilenmesiyle ilgili yeni tartışmalar doğmuş, Hans Ulrich Obrist sayesinde tanıtılan “sergileme tarihleri” gibi yeni inceleme biçimleri ortaya çıkmıştır⁹¹.

Badovinac, çağdaşlık kavramını modernlikle karşılaştırdığı *Bağlantı Noktaları Olarak Çağdaşlık* isimli makalesinde çağdaş sanatın her hangi bir zamanla değerlendirilmediğini modernliğe alternatif olarak ortaya çıktığını vurgular⁹².

Badovinac aynı makalede modern ve çağdaş sanat müzelerinin bir karşılaştırmasını yaparak, modern sanat müzelerinin çeşitli evrensel paradigmalara ve büyük Batılı kurumların egemen hedeflerine hizmet ettiklerini öne sürerken; çağdaş sanat müzelerininse yerel mekanların gereksinimlerine hizmet etmesi gerektiğini, böylelikle yerel mekanların da diğer mekanlarla iletişim kurma olanaklarının artacağını belirtir. Ayrıca çağdaş sanat müzesinin yalnızca bir sanat müzesi olarak kalmayacağı; aynı zamanda farklı anlatıların ve sunumlarının çeşitliliği yansıtan bir “tarih müzesine” de dönüşeceğini öne sürer⁹³.

Badovinac’ın çağdaş sanat müzeleriyle ilgili bu yorumundan da anlaşılacağı gibi 1960’lardan sonra ortaya çıkan sanatın zamanın yandaşı olan formu bilgi toplumunun ortaya çıkması, bilim ve teknolojinin insana ve çevreye olan etkileri, hız kazanan küreselleşme hareketlerinin getirdiği etkilerden bağımsız düşünülmeyen bu yüksek sanat anlayışı, müze sunumlarında farklı ve yenilikçi tavırlarla sergileme tasarımları geliştirmesi gerekliliğini ortaya koyar.

Yeni müzecilik anlayışı, gelişen teknoloji ve ortaya çıkan yeni medya stratejileriyle birlikte evrilmiştir. Gelişmiş ve geleneksel müzecilikten daha zengin olan bu anlayış, ziyaretçiyi müzenin bir parçası olarak hissettirmek için nesneleri izleyen tüm duyularıyla algılamasına yardımcı olan teknolojileri ve stratejileri kullanan, ait

⁹⁰ Hans Ulrich Obrist, "Manifestos for the Future", **What Is Contemporary Art?** (Sternberg Press, 2010), <http://www.e-flux.com/journal/manifestos-for-the-future/> [15.03.2014].

⁹¹ John Rajchmen, “Çağdaş:Yeni Bir Fikir mi?”, çev. Elçin Gen (E-skop bülten, 2012), <http://www.e-skop.com/skopbulten/cagdas-estetik-cagdas-yeni-bir-fikir-mi/949> [16.03.2014].

⁹² Zdenka Badovinac, “Contemporaneity As Points of Connection”, **e-flux, Journal**, <http://www.e-flux.com/journal/contemporaneity-as-points-of-connection/> [16.03.2014].

⁹³ ibid.

olduğu kültürü sadece sergilemeyen aynı zamanda kalıcı bir deneyim haline getirerek algılanmasını sağlayan bir duruş ortaya çıkarmıştır⁹⁴.

Çok yönlü, yeniliklere açık günümüz müzecilik anlayışı çerçevesinde müze, ziyaretçilerine hitap eden sürekli ya da geçici sergilerle koleksiyonlarının hikayelerini anlatmayı amaçlar ve bunun için de yeni gösterim teknikleri kullanır. Bilgisayar destekli sergileme tasarımları, dokunmatik ve interaktif sistemler, simülör gibi teknolojinin getirdiği imkanlar kullanılarak etkili bir sunum gerçekleştirirler⁹⁵.

Gündelik hayatı etkileyen teknolojiadaki hızlı değişim bununla beraber mekan algısı kavramını da oldukça değiştirmektedir. Mimaride bu değişimler mekansal deneyimde harekete bağlı olarak değişen mekan algısında da yeni teknikler oluşturmaya neden olmuştur. Bu bağlamda sergilemede değişen mekan kavramının da incelenmesi gerekir.

Değişen Mekan Kavramı'nda sanat yapıtı aracılığıyla ifade edilen mekan kavramı içinde var olduğumuz mekanlar arasındaki enerji gelgiti, modernizmin en temel ama en az anlaşılmış noktalarından birisidir. 20. yüzyıl sanatında, modernizmle birlikte gelişen süreç içerisinde; resim düzleminin merkezileşmesi, perspektif, oran-orantı gibi biçimleme öğelerinin reddi doğrultusunda sınırlandırılmış ve sonlandırılmış figüratif bir betimleme yerine; renk, hareket, ritim gibi formalist (biçimsel) öğelerin öne çıkması ve avangart yaklaşımlar sayesinde, sanat yapıtının farklılaşması sergileme mekanının yapısına da etki etmektedir⁹⁶.

Modernist mekan izleyicinin statüsünü yeniden tanımlar. Brian O'Doherty, *Beyaz Küpün İçinde* isimli kitabında izleyicinin tehdit edici bulduğu şeyin modernizmin konuları olmadığını mekanı kavrayış biçimi olabileceğini söylemiş ve modernizmle mekanın bir takım şeylerin olup bittiği bir yer olmaktan çıktığını aksine bir takım olguların, mekanı mekan kılmayı başardığını vurgulamıştır⁹⁷.

Yüksek sanat resim düzleminin içini boşalttıkça, resim de kendi doğal çevresinin ötesine uzanarak kendini aşmaya başlamış, hem soyutlamanın hem gerçekliğin saklı

⁹⁴ Dönmezoğlu, loc.cit.

⁹⁵ Aysun Altunbaş, Çiğdem Özdemir, Çağdaş Müzecilik Anlayışı ve Ülkemizde Müzeler, (Ankara:2012), <http://teftis.kulturturizm.gov.tr/Eklenti/4655,makale.pdf?0> [13.03.2015].

⁹⁶ Çolak, loc.cit.

⁹⁷ Brian O'Doherty, ***Beyaz Küpün İçinde: Galerî Mekanının İdeolojisi***, çev. Ahu Antmen (İstanbul: Sel Yayıncılık, 2010), 57.

anlamı, 20. yüzyılın kutsal boyutu olan mekanın kendisi haline gelmiştir⁹⁸. Postmodernizmle birlikte sergi alanı da resim düzlemiyle birlikte bir gösterge haline gelmiştir.

1923 yılında El Lissitzky'nin *Prounenraum* ve Kurt Schwitters'in *Merzbau* sergileri sanat tarihinde yeni bir sayfa açmıştır. Yapıtın özünün temeli haline gelen sergileme alanı El Lissitzky için, yapıtların aralarında hiçbir estetik ya da kavramsal bağ olmaksızın yan yana teşhir edildikleri bir depo değildir. Her iki sanatçı da, yapıtın sınırlarını aşmış ve mekanı sarmalayan yeni kavramlar sunmuşlardır.

Resim-mekan ilişkisini problem edinen El Lissitzky'nin, iki boyutlu resimle, üç boyutlu rölyefi bir araya getirip mimariyle birleştirerek attığı yeni adım hem tipografik hem de mimari yeni açılımlar getirmiş, özellikle geometrik formlar üzerine yaptığı çalışmalar pek çok tasarımcıya esin kaynağı olmuştur. Mekan bir parametreye, sanatı etkileyen bir faktöre dönüşmüştür. *Proun*, “yeni sanat için” anlamına gelen ve bir takım sözcüklerin baş harflerinden oluşan uydurma bir kelimedir. Lissitzky, küçük kare biçimde bir hücre tasarlamıştır. Üstten aydınlatılan bu oda, duvarları, döşemesi ve tavanıyla bunların üzerine resmedilen ya da kabartma olarak eklenen biçimlerle boyutları sınırlı, fakat etkisi güçlü bir sanat yapıtı oluşturur. Böyle bir odanın içine girip arkasını girişe dönen bir insan, kendini ilk kez açık-seçik, dingin fakat enerji dolu ve salt yapı öğelerinden oluşan bir dünyanın içinde hissetmesini amaçlamıştır⁹⁹.

⁹⁸ ibid., s.56.

⁹⁹ Mehmet Gerçek, “Resimsel Mekandan Gerçek Mekana Objenin Seyri”, *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, s.10 (2006): 54-67.



Şekil 8: Lissitzky Proun Odası Sergisi

Universalmuseum Joanneum , <http://www.museum-joanneum.at/en/press/press-current/events/event/07.02.-11.05.2014/el-lissitzky-ilya-und-emilia-kabakov> [04.06.2015].

El Lissitzky 1923 tarihinde Berlin’de gerçekleştirdiği *Proun Odası* (*Prounenraum*) (Şekil 8) adlı işiyle sergi mekanını, izleyiciyi kışkırtarak pasifliğinden kurtaracak şekilde tasarlamıştır.

El Lissitzky işin izleyenin aktif hale getirmesini şu şekilde açıklamıştır¹⁰⁰:

“Oda kendi başına, izleyici kışkırtacak şekilde düzenlenmelidir. Daha önceleri izleyici resimli duvarların önünden geçerken belirli bir edilginliğe sürüklenerek, resimler tarafından hareketsizleştiriliyor ve rehavete kapılıyordu. Artık tasarımlarımız insanı aktif hale getirmeli. Odanın amacı bu olmalı.”

Schwitters bütün hayatını adayacağı mimarlık eseri *Merzbau*’yu (Şekil 9) veya diğer adıyla *Erotik Katedral*’i hayal etmeye, Merz-sütunu dediği birtakım heykellerle başlamıştır. Schwitters başta, çöp koleksiyonundaki parçalar arasındaki gizemli ilişkilere işaret etmek üzere ipler kullanmış, bunlara giderek ahşap elemanlar ve alçı plaklar da eklemiştir. *Merzbau*’da mağaraların yanı sıra başka odalar, inler, köşeler bulunur. Schwitters zamanla *Merzbau*’da en az kırk kadar mağara, oda ve in inşa etmiştir. *Merzbau* ya da *Erotik Katedral* zamanla Schwitters’in Hannover’deki

¹⁰⁰ Rahmi Ögdül, “Çevreden Yerleştirmeye: Mekanın Enkazıdır İnsan”, **Birgün Gazetesi**, 01 Kasım 2011.

aileden kalma evinin bütün odalarını, katlarını, balkonlarını işgal etmeye başlamıştır¹⁰¹.



Şekil 9: Kurt Schwitters'in Merzbau Sergisi

Moma, http://www.moma.org/explore/inside_out/2012/07/09/in-search-of-lost-art-kurt-schwitters-merzbau [04.06.2015].

Erotizm Katedrali sergilenmek, satılmak, paylaşılmak üzere yaratılan bir eser değildir. Katedral, Schwitters'dan başkasının deneyimleyemeyeceği, anlamlandıramayacağı, sahip olamayacağı bir âlemi temsil etmektedir. Yer yer mumlarla aydınlatılmış, ikonlarla donatılmış, yarı karanlık atmosferiyle kendine mahsus, özel bir tapınaktır¹⁰².

1937 yılına kadar süren çalışma, 1943'te Hannover'in bombalanmasıyla yıkılmıştır. Sanatçının evinin bir odasında başladığı ve giderek evin tüm odalarına, merdivenlere, hatta balkona yayılan bu üç boyutlu çalışma mekânın devreye sokulmasıyla 1960 sonrası sıkça karşılaşılan yerleştirme sanatının da ilk örnekleri olarak düşünülmektedir.

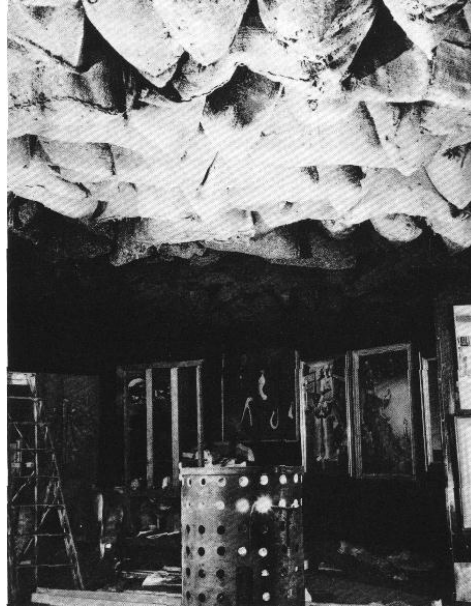
20. yüzyılın başından itibaren ortaya çıkan akımlar, karma yapılarıyla sergi mekanına paralel yürüyen teatral bileşenlerdir. Bu açıdan yaklaşıldığında galeri mekânına şu ya da bu yönde müdahalede bulunan sanatçılar dönemine girilmiş olur.

¹⁰¹ Ali Artun, "Erotik Katedral: Kurt Schwitters'in Mimarlığa Oyunu", **Arzu Mimarlığı: Mimarlığı Düşünmek ve Düşlemek**, (İstanbul: İletişim, 2012), <http://www.aliartun.com/content/detail/81> [05.06.2016].

¹⁰² ibid.

1938'de Duchamp'ın galeri mekânını tersyüz ettiği New York'taki “Kömür Çuvalları” sergisi, bu konudaki önemli ilklerden biridir. Mekân, başlı başına bir unsur olarak algılanmış ve estetik bir eylemin parçası haline getirilmiştir¹⁰³.

Marcel Duchamp'ın “*translocation*” (mekan alışverişi) kavramı galerinin ideolojisini ortaya koyar. Sanatçı, 1938 yılında Paris'te gerçekleşen *Exposition Internationale du Surréalisme* sergisinde yer alan *1200 Çuval Kömür (1200 Bags of Coal)* (Şekil 10), ya da 1942 yılında New York'ta *The First Paper of Surrealism* için ürettiği *1 Mil Sicim (Mile of String)* işleriyle galerinin sanatçı, sanat ve sanatın bağlamı üzerindeki etkilerini sorgular. Duchamp genel olarak sergileme mekanını, sanatın sunulmasında “nötr olmayan” bir alan olarak ele alır ve mekanın “*translocation*” kavramı yoluyla sanat yapıtlarının üretilmesinde etkili olduğunu öne sürer. Duchamp, galerinin geleneksel aydınlatma sistemine meydan okuyarak galerinin tavanında bir pencere açmıştır. Burada kömür çuvallarıyla, farklı bir atmosfer yaratmış, izleyicilere bu karanlık mekânda eserleri görebilmeleri için ellerine ışıldaklar vermiştir. Tüm bunlar galerideki mekânsal ve davranışsal öğelerin incelenmesinin sonucu olarak ortaya çıkan bir meydan okumadır¹⁰⁴.



Şekil 10: Marcel Duchamp'ın 1200 Çuval Kömür Sergisi

E-skop, <http://www.e-skop.com/skopdergi/exposition-internationale-du-surr%C3%A9alisme-paris-1938/1941> [04.06.2015].

¹⁰³ “Galeri İdeolojisinde Yaşanan Süreç”, Cumhuriyet Gazetesi, 30 Eylül 2010, http://www.cumhuriyet.com.tr/haber/diger/182826/Galeri_ideolojisinde_yasanan_surec.html [10.04.2014].

¹⁰⁴ Hatice Nilüfer Süzen, “Sanatta Disiplinlerarası Bir Yaklaşım: Enstalasyon Sanatı ve Genco Gülan Örnekleme”, *Gazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, s.6 (2010): 147-162.

Duchamp bu mekânsal çalışmalarına galeri mekanı dışında da devam etmiştir. *1 Mil Uzunlukta İp (A Mile Of String)* çalışması, Duchamp'ın galeri mekânında önceden tanımlanmış hareket yolu ve izleyicilerin sanat eserlerini izlerken davranışlarının kontrolü üzerine kurgulanmıştır.

Beyaz küp, bu dünyadan kopuk, sadece yapıta yoğunlaşarak dalınan derin düşüncenin yarattığı “*aura*”nın deneyimlenebileceği bir mekan elde edilebilmesi için, tıpkı yapıtın kendisinde olduğu gibi, mekandan da sanatın toplumsal bağlamına dair tüm izlerin silinmesi gerektiği prensibine dayanır. Bu nedenle, esasen sanatla yaşam arasında yer alan ve 18. yüzyıldan beri yıkılmasına çalışılan surları, aksine daha da kalınlaştırmıştır¹⁰⁵.

Modern sanatı görme ve sergilemede New York Sanat Müzesi (MoMA) sergileme mekanlarından en önemlisi haline gelir. MoMA kurulduğu ilk yıllarda Bauhaus'da olduğu gibi farklı disiplindeki sanat yapıtlarının hepsine eşit mesafede durarak modern sanatı sergileme konusunda zengin bir çeşitlilik sunar. Görsel kültürün tüm alanlarını içine dahil eden MoMA'nın gelişimi modern sanatın gelişimiyle paralellik gösterir.

MoMA'nın sergileme mekanları; yapıtın kendisi dışında dikkat çekici her türlü unsurdan soyutlanmış, yalnızca yapıtın biçimsel özelliklerini ön plana çıkaran, beyaz fonlu, geniş, büyük, yalın duvarlar, büyük bir sakinlik ve huzur içerisinde dikkatleri yalnızca eserlere odaklayan nötr bir ortam sunar. Bu anlamda MoMA'nın sergileme mekanları yalın geometrik elemanlara indirgenen minimalist sergileme anlayışıyla “beyaz küp” olgusuyla özdeşir¹⁰⁶.

¹⁰⁵ Marcus Graf, “Çağdaş Görsel Sanatlarda Mekanın Yokoluğu”, https://izinsizgosteri.net/asalsayi157/marcus_157.html [04.08.2015].

¹⁰⁶ Çolak, loc.cit.



Şekil 11: Jackson Pollock'un MoMA Resrospektif Sergisi

Banu Çolak, "Tarihsel Süreç İçerisinde Müzelerle Birlikte Değişen Sergileme Mekanları; New York Modern Sanat Müzesi (MOMA) ve Frankfurt Modern Sanat Müzesi (MMK) Örneği", Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, s.30 (2011):37-45.

Jackson Pollock'un 1967'deki MoMA resrospektif sergisinde (Şekil 11); büyük boyutlu eserler için yapılan sergi düzenlemesi, eserleri dik açılarla yerleştirerek, birlikte görülebilmelerini daha kolay yapar. Dış dünyadan tamamen soyutlanmış ve kutsallaştırılmış bu mekan, beyaz büyük duvarları ve minimalist mimari yaklaşımıyla eserlerin izlenebilmesini daha somut hale getirir. İzleyicinin ve galeri mekanının ritmini bozmak yerine dış dünyadan soyutlanmış, eseri öne çıkaran yapısıyla izleyicinin eserler üzerine yoğunlaşmasını sağlar. Yerleştirmeler ne kadar estetik olursa, yani nesneler ne kadar az, duvarlar ne kadar boşsa, müze mekanı o kadar kutsiyet kazanır¹⁰⁷.

Tarih dışı yerleştirmeler, bir eseri hem tarihi hem de kültürel bağlamdan çıkararak onu yorum boşluğuna atar ve izleyicinin sanatçının gerçek niyetini anlamasını olanaksızlaştırır¹⁰⁸. Tarih dışı yerleştirme modelinde sıradan insanlar için altında yatan stratejiyi anlamak zor olduğundan müzelerin eğitim yükümlülüklerini zora sokan öznel ve spekülatif bir yapı sergiler¹⁰⁹.

Monografik koleksiyon ve yerleştirme kavramı modern müzelerin küratöryel uygulamalarına hükmetmiş olup koleksiyon olarak Varese'deki Panza Collection, New York'taki Dia Center for Visual Art, Schaffhausen'deki Crex Collection ve

¹⁰⁷ ibid.

¹⁰⁸ Schubert, loc.cit.

¹⁰⁹ ibid., s. 133.

Londra'daki Saatchi Collection'ın bu modelin en önemli dört örneği oldukları tartışılmaktadır.

Eser odaklı olan ve dikkat çekici her türlü unsurdan soyutlanmış, yalnızca yapının biçimsel özelliklerini ön plana çıkaran, yalın beyaz fonlu, geniş duvarlarla nötr bir ortam sunan MoMA'daki¹¹⁰ gerçeküstücülük akımının önemli temsilcisi Rene Magritte ve Fransız sanatçı Gauguin'in monografik sergileri müze uygulamaları olarak bu modele örnek verilebilir.

Pek çok tarihçi, eleştirmen veya müze küratörüne göre 1960'larda ve 1970'lerde modern ve modernist sanata karşılık doğan çağdaş sanat; Avrupa modernizminin hikayelerinden ve kaygılarından kurtulmuş, bir atölyede üretilmesi veya "beyaz küp" mekânında sergilenmesi şart olmayan, resim ve heykelin "alanlarını genişletme" sürecinden geçirerek; resmi "duvardaki tablo", heykeli "kaide üzerindeki figür" olmaktan kurtarır. Kavramsal sanatçı, yeryüzü sanatçısı, Pop Art sanatçısı, performans veya süreç sanatçısı olsun kimi zaman bir mecradan diğerine geçebilen; eleştiri pratiği, eleştirmenin rolü ve tarih çerçeveleri sanatla eleştiri arasındaki sınırların kaymasıyla değişen; bir eleştiri hatta kurum eleştirisi türü olarak sanat ortaya çıkar¹¹¹.

1960'ların eleştirel sanat imkanlarının kaybolması ve bu kaybın hem yaratıldığı hem de ifade edildiği form olan çağdaş sanat şu veya bu şekilde 1989'da kopuş anını yaşamış ve küresel olmuştur¹¹². Güncel sanat, doğrudan (yerel) ve dolaylı (küresel) olarak mimari, toplumsal, kültürel ve politik ortamından (bağlam) önemli ölçüde etkilenmektedir. Dolayısıyla sanatsal yaratma, sergileme ve tüketme süreçleri de kaçınılmaz olarak üretim ve teşhirin nerede gerçekleştiğinden etkilenmektedir¹¹³.

1960'larda bazı sanatçılar, kısmen beyaz küpün sınırlarını sorgulamak için imalat depolarını masrafsız atölyelere çevirirler. Yeni sanat eserleri için bambaşka bir mekâna, nesnelerin gösterimi için karartılmış ve sonradan "kara kutu" olarak adlandırılacak kapalı bir alana ihtiyaç duyulmasıyla zaman içerisinde, giderek boyutları büyüyen bu sanatla başa çıkabilmek için elektrik santralleri gibi eski

¹¹⁰ Çolak, loc.cit.

¹¹¹ Ali Artun, Nursu Özge, **Çağdaş Sanat Nedir? Modernlik Sonrasında Sanat**, (İstanbul: İletişim Yayınları, 2013), 28.

¹¹² ibid., s.32.

¹¹³ Graf, loc.cit.

endüstriyel yapılar galerilere ve müzelere dönüştürülmüştür¹¹⁴. Nabisco bisküvi kutularının üretildiği bir fabrikanın Richard Serra ve benzerlerinin dev heykellerini barındıracak, uçsuz bucaksız salonlar toplamına dönüştürülmesi bunun örneklerinden bir tanesidir.

Bu büyüme karşısında gidilen diğer yolsa müzeleri başından bu büyük sanat eserlerini içine alabilecekleri mekanlar olarak tasarlamak olmuştur. Yakın tarihte kurulan müzeler hem koleksiyonlarının kapsamı hem de örneklediği mimari itibarıyla MoMA'nın oluşturduğu modelden uzaklaşmıştır. Bunun en bilinen örneklerinden biri olan Frankfurt Modern Sanat Müzesi Avusturyalı mimar Hans Hollein tarafından yapılmıştır. Hollein sanat eserlerinin rahatsız edilmeden izlenmesini sağlayan yani en önemli özelliği görünmezlik olan bir müze yerine her odanın farklı biçime sahip olduğu bir bina yaratmıştır. Ziyaretçiyi yönlendiren her hangi bir gezi güzergâhı olmaksızın izleyeni koleksiyonu keşfetmeye zorlayan bu mekan kronolojik ya da stile dayalı bir sırayı takip etmeye olanak vermeyecek şekilde tasarlanmıştır. Burada en önemli unsur sanat ve mimari deneyimdir¹¹⁵.

Görsel sanatlarda mekan kavramının incelenmesi, esasen sanat ve toplumun mevcut hallerinin, üretilen yapıtların “gerçek” ve “sanal” mekanlara nasıl yansıdığının incelenmesidir. Mekan terimi genel hatlarıyla üç farklı kategoride ele alınabilir:

- Yapıtın asal unsurlarından biri olarak mekan. Burada mekanın “gerçek” veya “sanal” olması, yapıtın biçim ve içeriğini belirler.
- Yapıtın yerel bağlamı içinde mekan; sanatla ulusal ve toplumsal bağlamı arasındaki ilişkisini inceler .
- Sanatın küresel bağlamı içinde mekan; sanatla uluslararası ve toplumsal bağlamı arasındaki ilişkiyi araştırır¹¹⁶.

Görsel sanatların yerel ve küresel bağlamlarının araştırılması çerçeveyi daha da genişleterek, yerel ve küresel sistemlerin sanatı nasıl etkilediğini ortaya koyar.

Çağdaş sanatın sergilenme alanı olarak özellikle çağdaş sanat müzelerini etkileyen, 20. yüzyıl sonu toplumunun dinamiklerini ve çok kültürlülüğünü yansıtan yeni “açık” müze, sorgulama yaklaşımıyla ve doymak bilmeyen yenilik arzusuyla

¹¹⁴ Hal Foster, “Beyaz Küpün Ardından”, çev. Ayşe Boren, **Skopbülten**, 2015, <http://www.e-skop.com/skopbulten/beyaz-kupun-ardindan/2443> [02.03.2015].

¹¹⁵ Ali Artun, **Tarih Sahneleri Sanat Müzeleri 1 Müze ve Modernlik**, (İstanbul: İletişim Yayınları, 2006), 107.

¹¹⁶ ibid.

izleyiciyle iki yönlü diyalog kurmuş ve kesin doğrudan çok yoruma dayalı hale gelmiştir¹¹⁷.

Beral Madra'nın "II. Uluslararası İstanbul Sanat Bienali" başlıklı yazısında çağdaş sanatta sanatçının izleyiciden başlıca beklentisinin yapıtların anlamını çözmek için uğraşmak zorunda olması gerekliliği olduğunu söylemektedir¹¹⁸. Çağdaş sanatın en önemli unsurlarından biri olan sanat kavramındaki belli bir bütünleşik alanı kabullenmesi ve içine alması, sanatların tek bir ve çok çeşitli pratik türü içinde kaynaşması özgül mecraların, becerilerin ve disiplinlerin tanımsızlaşmasında radikal bir değer vardır¹¹⁹. Bu değer görsel sanatları geleneksel olarak sınırlandıran hatları aşarak disiplinler arasında yeni bir kesişim ve deneyim alanı açar.

Diğer sanat pratiklerinin müzelere taşınması, iletişim temelli bir yapı kuran müzeler için etkileşimin önemli hale gelmesi, medya ve iletişim teknolojilerinin karşı konulamaz gelişimiyle müzelerde sergileme tasarımında "sahne yazım" önemli bir anlam kazanır.

¹¹⁷ Schubert, loc.cit.

¹¹⁸ Beral Madra, "II. Uluslararası İstanbul Sanat Bienali", **Arredamento Mimarlık**.
<http://www.beralmadra.net/articles/arredamento-mimarlik-dergisi/ii-uluslararasi-istanbul-sanat-bienali/> [14.03.2014].

¹¹⁹ Artun, Çağdaş Sanat Nedir, op.cit., s.16.

görüntüleri oluşturan ışık, ses, çevresel grafik ve medya tasarımları önemli unsurlardır.

İzleyen ve nesne arasında dinamik ve hissel ilişki geliştirerek kalıcı bir deneyim yaratmayı amaç edinen sahne yazım, yeni sergileme tasarım teknolojileri ve medya tasarımının melez alana hem kavramsal hem de görsel olarak müthiş desteğini kullanır. Sahne yazım müze sergilerinde içeriği, tümleşik tasarım birimleri sunarak biçime dönüştürür. Yani sergide kullanılan teknoloji ve etkileşim elemanlarıyla müzeyi, interaktif multimedya anlatı alanına dönüştürerek kalıcı bir deneyim sağlar.

Sahne yazım sergi tasarımında sadece görsel uyaranlar kullanmaz bunun yerine bir bütün halinde duyuşsal yolla algılanan kişisel bir deneyim yaratır. Görsel, işitsel, doku, koku ve tat gibi duyuları mekan ve zaman bağlamında birleşerek mekan deneyimini kalıcı hale getirmek için çok yönlü duyusallık sağlar.

Sahne yazımın çağdaş tanımıyla ilgili araştırmalar çok yönlü çizgilere işaret eder. Çok disiplinli bir kavram olan sahne yazım tiyatro sahnesinden müze sergilerine kadar uzanır. Mekansal, uzamsal ve sahnedeki materyalin doğasını gösterirken aynı zamanda sahne yazımın metin, konum ve oyuncunun vücuduyla olan etkileşimi, sahne yazım kapsamını anlamlandırma, seyircinin tecrübesinin doğası ve onun potansiyel etkileri ve ayrıca sahne yazım aşamalarıyla bunu nasıl belgelendireceği üzerine bir metodoloji kurar. Sahne yazımla ilgili araştırmaların metodolojisi elemanların karmaşık etkileşimlerini araştırmanın anlamına, deneyimsel duyarlılığa ve onun akışkan doğasına hizmet etmeye ihtiyaç duyar¹²¹. Bu bağlamda sahne yazımın çağdaş müzecilik için tam tanımının yapılabilmesi için müze sergileri kapsamında aşamalarının incelenmesi gerekir.

3.1. “Sahne Yazım” Kavramı

Bu tezin içeriği bağlamından “sahne yazım” olarak çevrilebilecek “*scenography*” terimi Yunanca kökenlidir (*skene*, sahne veya sahne binası; *grapho*, “tanımlama” anlamındadır). İngilizce bir kelime olarak *scenography* sözlükte kelime anlamı olarak; perspektiften bir binanın ya da başka bir nesnenin temsili; perspektif

¹²¹ Joslin McKinney, Helen Iball, “Researching Scenography”, **Research Methods in Theatre and Performance**, ed. Baz Kersew, Helen Nicholson (Edinburg: Edinburg University Press, 2011): 114.

yükseklik, sahne boyama (Antik Yunan’da) ve teatral sahne tasarımı, sahne dizaynı şeklinde açıklanır¹²².

Aristo’nun *Poetics* eserinde “*skenographia*” olarak detaylandırılmıştır¹²³. Kelime “sahnenin çizimi” olarak çevrilmiş, tiyatrodaki uygulama alanları olarak bir açıdan günümüzde hala bu anlamını korusa da sonuç olarak yapılan çalışmalar *scenography*yi sahneleme parçaları, kostümler, destekleyiciler gibi elemanları içeren malzeme sanatı olarak tanımlamıştır¹²⁴. Bu geleneğe göre *scenography*, malzeme tasarımı, başka tabirle malzeme çizimidir. Ancak bu yaklaşımlar tiyatro performansı kapsamında *scenography*yi doğru konumlandırmak için tam bir görünüm sağlamaz.

Bu konseptin geleneksel uygulamalarının tersine araştırmalar sanata başka açıdan yaklaşacak ve onun materyalliğinden öte uzamsallığı üzerinde duracak böylece performansın içinde olan *scenography* farklı dönüşümleri ortaya çıkaracak¹²⁵ ve yıllar içerisinde tanımı başkalaşıma uğrayacaktır.

Arnold Aronson “Looking into the Abyss” isimli çalışmasında *scenography*yi Aristo’nun sahneleme yazılımı olarak tanımladığı “*skenographia*” olarak belirttiğini, Rönesans teorisyenlerinin bu kelimeyi anlatacak bir sözcük tanımlamadıklarını, Batı’da tasarım, dekor, sahne dekoru gibi diğer dilsel karşılıkları ortaya çıktığını Avrupa’daysa 20. yüzyılın son yarısında *scenography* giderek seçim terimi olarak ki bu sahne, kostüm veya ışık yaratmaktan daha fazlasını vurguladığını belirtmiştir. Bu görsel ve mekansal unsurları kapsayan, sahne dekor tasarımının doğal fiziksel kelimesi olan değişim ve dönüşüm sürecini de taşıyan bir çağrışımdır. Bu bağlamda Fransızca terim olarak *mise en scene* (sahneleme) ile ilişkili olduğunu söyler¹²⁶.

Scenography teriminin kökeni mimarlıkta perspektif çizim ve sahne çizimiyle ilişkilidir. Vitruvius *Mimarlık Hakkında On Kitap* isimli çalışmasında bu terime değinmiş görüntünün geometrik transkripsiyonu olarak izleyen pozisyonunun spesifik tanımlayan mimari çizimler ve bunları sunan zemin planı veya yükseklik

¹²² “Scenography”, The Oxford English Dictionary, <http://www.oed.com/> [03.05.2015].

¹²³ “Scenography”, <http://www.wikipedia.com> [02.04.2015].

¹²⁴ Magdalena Holdar, **Scenography in Action, Space, Time and Movement in Theatre Productions by Ingmar Bergman**, 24.bs. (Stockholm: Åke Wibergs Stiftelse Stockholm University), 8.

¹²⁵ *ibid.*

¹²⁶ Arnold Aronson, **Looking into The Abyss**, (America: The University of Michigan Press, 2005), 7.

bölümleri arasında temel bir ayrım yapmıştır¹²⁷. Fakat 20. yüzyılda bu terim kademeli olarak yeni anlamlar kazanarak performans deneyiminde sahne alanına dinamik ve kinestetik katkı sağlayan yol olarak yeni bir çerçeve çizmiş, mekansal ve duyuşal görüşlerin vurguladığı gibi bu terim, çağdaş kullanımında sahne dekoru olarak tasarımının düşünülmesinden çıkarak performansın ingetral bileşenleri veya performansın başlı başına modu olarak yerleşmiştir¹²⁸.

Pamela Howard *scenography*yi İngilizce bir terim olarak tiyatrodaki uygulama kökenlerinden biri bağlamında kullanan ilk kişidir ve “mekan, yazı, araştırma, sanat, oyuncular, yönetmenler ve seyirciyle orijinal yaratımın sağlanmasında kesintisiz bir sentez” olarak tanımlamıştır¹²⁹. Böylece *scenography* terimi sadece dekor (sahne tasarımı ve set tasarımı) oluşturma değil aynı zamanda yansıma, birleştirme (eklemlleme) ve tüm sahne-görsel düzenin üretimini kapsamaktadır. Ve ayrıca işitsel, dokunsal ve hatta diğer duylara hitap ederek ne “oyunu izleme” ne de “oyunu duyma” olarak teatral anlama ait değildir ancak “oyuna katılma” (*omniplay*) olarak anlaşılabilir¹³⁰.

Tüm prodüksiyon aşamalarının yanında *scenographynin* profesyonel uygulamalarında geçmişe yönelik sergileme ve ilişkili yayınları korumak ve araştırma da vardır. *Scenography* terimi çağdaş kullanımında materyal veya işleyişin kurulumu olarak tanımlanmaktan ziyade öncelikli olarak sahnenin tasarım sürecindeki dinamik rolleri, görsel yönetim ve duyuşal çevre etrafında yaklaşılması gereken bir anlama sahiptir¹³¹. Holder, performansta *scenographynin* fonksiyonuna odaklanarak performansın dramatik aktivite alanı olarak konsept tanımını olduğunu iddia eder ve *scenographynin* kurgu, oyun, performansla ilgili olan alanın seyircinin bilgi ve algısında şekillenmesinde katkıda bulunan tüm yönleri içerdiğini söyler¹³².

¹²⁷ Natalie Rewa, “Scenographic Avant-Gardes Artistic Partnership in Canada”, **The Potentials of Spaces: The Theory and Practice of Scenography and Performance**, ed. Alison Oddey, Christine White (England: Intellect Books, 2006): 122.

¹²⁸ McKinney, op.cit., s.114.

¹²⁹ Pamela Howard, **What is Scenography?**, (London: Routledge, 2002).

¹³⁰ Radivoje Dinulović, “What is Scene Design”, **Scene Design – Between Profession, Art And Ideology 1st International Scientific Conference in The Cycle, What is scene design?, 15-16 December 2012** (Sırbistan: Department of Architecture and Urbanism, Faculty of Technical Sciences, Novi Sad): 6.

¹³¹ McKinney, op.cit., s.112.

¹³² Holder, loc.cit.

Dünyadaki en büyük *scenography* etkinliği olan Prague Quadrennial, 1967 yılından beri dört yılda bir tasarım performansı ve performans alanının mimarisiyle ilgili, alanındaki en güncel trendlerin sunulmasını sağlar.

1967 yılında yayınlanan ilk katalogunda sahne tasarımının dramatik sanatın diğer sentetik karakterleri olan tüm bileşenlerinden ayıramayacağını altı çizilmiştir¹³³.



Şekil 12: Prague Quadrennial 2011 Intersection

Intersection, <http://www.intersection.cz/prague/boxes/> [20.04.2015].

Prague Quadrennial 2011 yılında geliştirdiği “The Intersection” projesiyle tiyatro ve görsel sanatlar arasında bir disiplin olarak *scenography*yi ele almak, performatif mekanlar ve ortamlar üzerinden *scenography*yi keşfederek çağdaş formlarını araştırmayı amaç edinmiştir. Seyirci ve sanat eseri arasındaki ilişkiyi ana konulardan biri olarak alan çağdaş sanat için bu performatif çerçeve çok önemlidir¹³⁴.

Ziyaretçi sergiyi bir performans olarak deneyimlemeli ve yalnız onu ilgilendiriyormuş gibi hissetmelidir ki performans sadece onun için olmalı ve o bunun ana parçası haline gelmelidir¹³⁵. Sahnenin görsel-uzamsal (mekansal) yapısı

¹³³ Tatjana Dadić Dinulović, “Scene Design As Curatorial And Artistic Practice”, **Scene Design-Between Profession, Art And Ideology 1st International Scientific Conference in the Cycle What is scene design?, 15-16 December 2012** (Sırbistan: Department of Architecture and Urbanism, Faculty of Technical Sciences, Novi Sad):31.

¹³⁴ Intersection, <http://www.intersection.cz/prague/boxes/> [20.04.2015].

¹³⁵ ibid.

vasıtasıyla sergilenen performans seyirciyi öznelletirmeye ve hayal etmeye teşvik etmelidir¹³⁶.

Bu alan endişesi -her ne kadar genellikle bilinçaltına kayıtlı olsa da- belki de tiyatrodaki en değerli ve kuvvetli tecrübedir¹³⁷. Brejzek “Space and Desire, Scenographic Strategies in Theatre, Art and Media” isimli çalışmasında *scenography*yi mekan çalışması olarak tanıtmış ve 1990’lı yıllarda pradiematik majör değişiklik teatral uygulamalarda özgünlük, canlılık ve medyatikleşmeye doğru ilerleme sağladığını belirtmiştir. Bu değişimin tiyatro alanının içindeki dokümantasyon uygulamaları, medya teknolojileri ve internetin performans alanındaki artışından türediğini savunur¹³⁸. Bu uygulama çağdaş sanat gibi diğer disiplinlere de taşınabilir. Geçtiğimiz on yıl boyunca *scenography* uygulama ve performans tasarımları tiyatronun kara kutusunun ötesinde tiyatronun kesiştiği hibrit alanlar mimari, sergi, görsel sanatlar ve medyaya doğru hareket eder¹³⁹.

Çağdaş tiyatroda *scenography*’nin temel yapısını özetlersek 19 yüzyılda mimari, deneyim alanı, hikaye, dramaturji ve medya kullanımını da içeren sahnelemedeki tüm birleşenlerin arasındaki birlik olarak vurgulanırken 20. yüzyıla gelindiğinde *scenography*’i disiplinlerarası tasarıma doğru gelişen ve diğer alanlara tezahür eden¹⁴⁰ bir uygulama olarak tanımlamak mümkündür. Uwe R. Brückner *scenography*’i “çok disiplinli, tam anlamıyla tasarım felsefesidir” şeklinde tanımlamış ve onun günümüzün tasarım ihtiyaçlarına mantıksal, tutarlı cevaplar verdiğini ve sürekli değişen bilgi toplumuna uygun karşılıklar sunduğunu söylemiştir¹⁴¹.

Scenography günümüzde sergi yapımı, küratörlük ve müze kültüründe kendi içinde üreme ve gelişme etkilerine sebep olan, sergileme tasarımında özerk kuvvet yaratan dönüştürücü ideolojik model haline gelmiştir¹⁴². *Scenography* olgusu geniş çaplı

¹³⁶ McKinney, op.cit., s.113.

¹³⁷ ibid.

¹³⁸ Marthe Koetsier, “Urban Scenography A Different Approach to Art in Public Space” (MA Thesis Art History: Modern and Contemporary Art University of Amsterdam, 2014), 12.

¹³⁹ Prague Quadrennial Festival Scenographic Expanding Symposia, **International Comperirive Exhibition, Spaces within Spaces, Conference: Scenography Expanding 1: On Spectatorship**, 25 – 27/2, 2010 (Latvia: New Theatre Institute of Latvia, Riga, 2010).

¹⁴⁰ Margaret Choi Kwan Lam, **Scenography as New Ideology in Contemporary Curating and The Nation of Staging in Exhibitions**, (Hamburg: Anchor Academic Publishing, 2014), 3.

¹⁴¹ “What is Scenography? Interview with Uwe R. Brückner”, Luminapolis, **The World of Lighting**, 26 November 2010, <http://www.luminapolis.com> [02.04.2015].

¹⁴² Kwan Lam, loc.cit.

yetenekleriyle mecazi aşamalar olarak müzelerde ve çağdaş küratörlükte kültürel ihtiyaçların tedavisine cevap veren gelişmekte olan yeni profesyonellik bildirir¹⁴³.

Scenography ile ilgili yapılan tüm bu tanımlamalar bağlamında değerlendirildiğinde terimin dilimizde bugüne kadar kullanılan “sahneleme” ve “perspektif kullanma sanatı” olarak yapılan çevirileri tam anlamını açıklamamaktadır. Bu tez çalışmasında *scenography* müze sergilerinde temanın belirlenmesinden başlayan içeriğin biçime dönüştürülüp sunumuna kadar olan tüm aşamaları anlatmak adına “sahne yazım” olarak kullanılacaktır.

Frank den Oudsten, *Space Time Narrative* isimli çalışmasında, müzelerde sergi tasarımlarının sahne yazımla ve bu kapsamda kullanılan etkileşim, dijital sanat enstalasyonlarının sunulmasıyla 20. yüzyılın klasik mekan anlayışı olan beyaz küp alanının dışına çıktığını söyler¹⁴⁴. Çağdaş sanat genel yapıyı ve kaide arkasında kalanı bırakır. 1960’lardan sonra sanat müzeleri ve galeriler kendilerini bu bağlamda değiştirmeye başlar ve daha canlı alanlar haline gelir, çok yönlü sergilemeler önerir ve sergilerle bağlantılı eğitim programlarını geliştirir. Bu gelişmeler sanat ve izleyen arasında interaksyonun kurulmasını sağlar ve ziyaretçinin kendi cevaplarını bulması için cesaretlendirerek onu pasif seyirci olmaktan kurtarır¹⁴⁵.

Galeri disiplini, tiyatro performansı bağlamında sahne yazımın alınmasıyla sistematik sergileme ve sunumda sahne yazım başlar ve bu diğer disiplinlere etki yolundaki ilk adımdır. Bu süreç hemen olmamış, zaman içerisinde sergilemede sahne yazım, dokümantasyon ve eserler, bağımsız sanatsal müdahalenin öznesi haline gelmiştir¹⁴⁶.

Yeni interaktif ve multimedya teknolojilerinin gelişmesi müzelerde güçlü iletişim araçları olarak kendini gösterir. Teknoloji destekli iletişim metoduyla sergilenen çalışmalar ziyaretçiyi yoğun bir anlama durumuna teşvik ederken daha derin ve kalıcı duygusal izlenim bırakır¹⁴⁷. Ana karakterin nesnenin kendisi olduğu yenilikçi teknolojiye dayanarak bu yeni anlatım araçları tarafından geliştirilen müze alanları

¹⁴³ Kwan Lam, op.cit., s.4

¹⁴⁴ Frank den Oudsten, *Space Time Narrative*, (England: Ashgate Publishing Limited, 2011), s.xvi.

¹⁴⁵ Emma Barker, *Contemporary Cultures of Display*, (Italy: The Open University Press, 1999), 109.

¹⁴⁶ Tatjana Dadić Dinulović, loc.cit.

¹⁴⁷ Flavia Sparacino, *Scenographies of the Past and Museums of the Future: From The Wunderkammer to Body-Driven Interactive Narrative Spaces* (New York: ACM Multimedia, 2004): 72-79.

özel efektler ve sahneleme hileleriyle ziyaretçinin zevk alması ve ilgisini canlı tutması için¹⁴⁸ oluşturdukları sahne yazımıyla kalıcı deneyimler sunarlar.

Müzelerde kullanılan etkileşimli nesneler, eğitim rollerinin yanı sıra ziyaretçiye müzeye çekme amacındadır. Bu doğrultuda geleneksel sergileme yöntemlerinden uzaklaşarak deneyime yönelmektedirler. Geleneksel sergileme tasarımlarının dışına çıkan etkileşimli sergi tasarımları nesne üzerinden etkileşimli bir deneyim sunmaktadır¹⁴⁹.

Sahne yazım oluşturma; nesneler ve hikayeler için amaca uygun sahne tasarlamak ve böylece maksimum dikkat çekerek etki yaratmaktır¹⁵⁰. Ziyaretçiler için bir kurgu yaratarak sergilemek için değil, deneyim oluşturmak için dramatik anlatı alanında mimari ve yapısal unsurların bir bütün olarak iletişimin ayrılmaz bir parçası haline gelmesidir.

Kirshenblatt-Gimblett serginin esasen teatral olduğunu bundan dolayı sahne yazımının ideolojik stratejiyi vermede tiyatrodan daha mantıklı olduğunu vurgular ve bunların çağdaşlıkta küratoryel kullanımlara çevrildiğini söyler¹⁵¹. Olağanüstü ve benzersiz bir sergi tasarımı multidisiplinli bir yaklaşım gerektirir. Sahne yazım, bilimsel olgular veya ziyaretçilerin eserlerin tarihi değerlerini deneyimlemesi ve onların eğlenerek öğrenme beklentilerini karşılamak gibi soyut ve karmaşık konuları iletmek için mekan, ışık, ses, grafik ve medya tasarımları birleştirilir. Sahne yazım toplumun değişen sosyokültürel algısının yansımasıdır¹⁵².

3.2. Müze Sergilerinde “Sahne Yazım”ın Kapsam ve Öğeleri

Sahne yazım, en etkili sunumlar gerçekleştirerek dikkat çekmek ve bu amaca uygun sahne tasarlamak prensibiyle oluşturulur. Amaç bir hikaye yaratılarak sergilemek değil, deneyim oluşturmak için dramatik anlatı alanında yapısal unsurları ve mimari uygulamalarla sergilemeyi bütünsel bir iletişim alanı haline getirmektir.

¹⁴⁸ ibid.

¹⁴⁹ Saliha Nesli Gül, “Sanat Müzelerinde Etkileşimli Alanlar” (Yüksek Lisans Tezi, YTÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2014), 12.

¹⁵⁰ “What is Scenography”, loc.cit.

¹⁵¹ Kwan Lam, op.cit., s.23.

¹⁵² Manuela Enache, “Mind”, <http://www.alumind.com/article/combining-logic-magic-art-scenography-uwe-bruckner/> [11.05.2015].

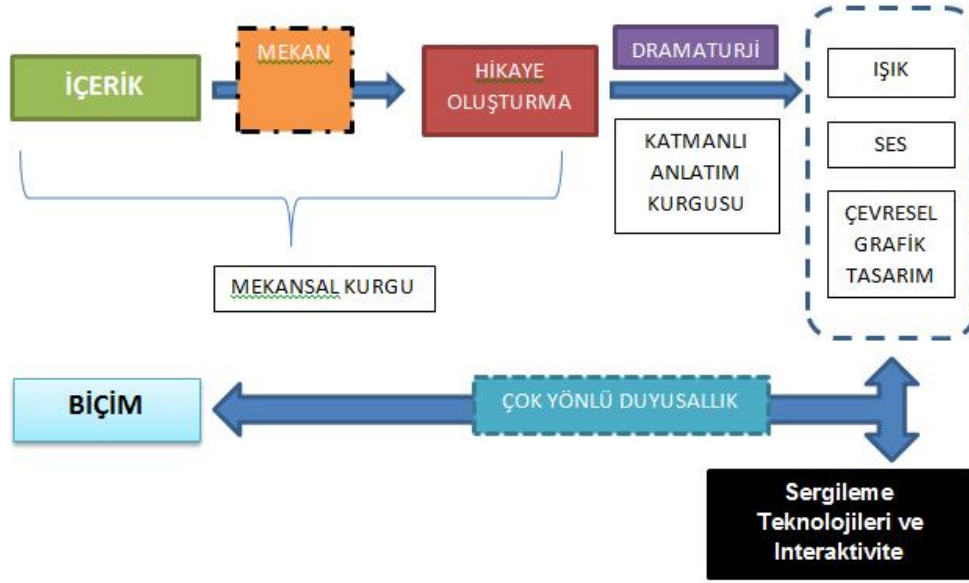
Müze sergilerinde sergileme planlanma, yöntem ve tasarımındaki genel prensipler temel alınarak tasarımlar oluşturulmasını amaçlayan sahne yazım, müze sergilerinin planlamasında düşünsel aşamada başlar ve güncelleme ve revizyon aşamaları da dahil tüm süreci kapsar. Sahne yazımı, sergi tasarım süreci olarak düşünmek yanlıştır çünkü esas olarak deneyim oluşturma çabasıdır. Müze deneyimi müze ziyaretinden önce başlar, müzedeki deneyimleri içerir ve kişi müzeden ayrıldıktan sonra da devam eder¹⁵³. Deneyim, ziyaretçinin müzeden çıktıktan sonra sergiyi çevresiyle paylaşma sürecini de içerir. Çünkü bu aşamada izleyen serginin anlattığı hikayeyi artık kendi anlatır yani anlatıcı rolünü üstlenir. Sahne yazım her grup ziyaretçisinin aktif katılımı sağlayarak kendi sonuçlarını çıkarmalarını yönelik yapılandırmacı eğitim ortamı sunarak ziyaretçileriyle iletişim kurmaktadır.

Bağlamsal Model dinamik, durum-özel sistemi temsil eder. Her bağlam, ziyaretçi tarafından sürekli olarak inşa edilir ve bu bağlamların zamanla etkileşimi, her ziyaretçi için, onun müze deneyimi olur. Bu inşa edilmiş müze deneyimi, her birey için eşsizdir; iki insan dünyayı da aynı şekilde yaşamaz. Herhangi bir anda, bu üç bağlamdan herhangi biri, ziyaretçiyi etkilemede büyük önem taşıyabilir. Ziyaretçinin deneyimi, kişisel, sosyokültürel ve fiziksel bağlamlar arasında sürekli bir etkileşim olarak düşünülebilir¹⁵⁴.

Sahne yazım, sergiyi bilimsel olarak yorumlamak için uygun bir dil bulmayı amaçlar. Bu bağlamda bir takım aşamalarıyla ve katalizör görevi gören etmenlerle içerikten biçime giden bir denklem olarak ele alınabilir. Bu denklemin süreçsel yaklaşımı Şekil 13'te gösterilmektedir.

¹⁵³ Folk, Dierking, 2016, op.cit., s.33.

¹⁵⁴ ibid., s.29



Şekil 13: Müze Sergilerinde Sahne Yazım Kapsam ve Öğeleri

Sergi tasarımlarında tema ve temanın düşünsel olarak ele alınışıyla içerik başlar. İçerik ve temanın yorumlanmasıyla dengeli bir bütün oluşturmak için içeriği destekleyen ve görünür kılan tasarımların oluşturulmasında mekanı dönüştürücü deneyim olarak hazırlamak, kurgulanmış bir hikaye anlatımına dönüştürerek temanın fikrî olarak ortaya koyulması için mekânsal kurgu oluşturulur.

Sergi ön planlama sürecinin fikir aşamasında önemli olan unsurlardan biri mekanın yorumlanmasıdır. Mekânsal yorumlama süreci anlatılacak hikayeyi oluşturmada önemli rol oynar. Mekan sahne yazımında mesajı iletmekten çok dönüştürücü deneyim olarak önemlidir. Çünkü amaç bilgiyi doğrudan vermek değil değişik yollarla onu mekânsal deneyime dönüştürmektir.

Hikaye anlatımı bir deneyim ifadesi ve iletişimi, aynı zamanda başlı başına bir deneyimdir. Sahne yazım, izleyenlerin koleksiyon hakkında anlam oluşturmaya, farklı kitlelere hitap etmesi ve anlamlı bir deneyim sunması için hikaye anlatımını bir yorumlama aracı olarak kullanılır.

Müze sergilerinde küratöryel anlatı, film ve kitapta olduğu gibi dramatik temaya dayalı anlatım formuyla aynı unsurlara sahiptir. Sergiyle iletişim kurmaya çalışan ziyaretçinin izleme süresinde algıladıklarını ve deneyimledikleriyle yarattığı hikayeyi soran serginin küratöryel hikaye anlatımıdır. Sahne yazımında anlatım, algılatılır. Aynı zamanda sınırları belirli olmayan, ziyaretçiyi yorum zorunluluğuna sokan, yaratıcı

edimin hâkim olduğu ve izleyeni kendi hikayesini oluşturmaya zorlayan katmanlı anlatım yaratmayı hedefler.

Hikayenin anlatılacağı mekanda kullanılan tüm medya elemanlarının senkronizasyonu ile dramatize edilmesi, zamansallığın dinamik bağlantısının oluşturulması, mekânsal yapı ve ziyaretçinin keşfetme rotasındaki mekânsal hareketliliğin sağlanmasında dramaturji devreye girer. Dramaturji bir çözümleme yöntemi olarak görev yapar. Müzenin misyon ve vizyonu çerçevesinde, içerikten oluşturulacak biçimler, izleyenin farklı duyularına hitap edecek tasarımların hazırlanmasıyla kalıcı deneyim oluşturulmak için kullanılacak ses, ışık, çevresel grafik tasarım ve medya tasarım elemanlarının belirlenerek izleyenin deneyimleri ve duyumsallığıyla kendi hikayesini oluşturma yollarını belirler.

Işık, ses, çevresel grafik ve medya bileşenleriyle sergileme teknolojilerinin dengeli kullanımı ve sağlanan etkileşim sahne yazımında izleyende çok yönlü duyusalılık oluşturmasını sağlar. Tüm duyu organlarına hitap eden sergi tasarımları algılama sürecinde duyum aşamasında güçlü etki yaratarak kalıcı deneyimlerin oluşmasını sağlar. Bu doğrultuda sahne yazımın kapsadığı aşamalar tek tek incelenecektir.

3.2.1. Mekan ve Mekan Deneyimi

Sahne yazımını anlamak boş alanın potansiyelini anlamakla başlar¹⁵⁵. Sunulacak içerikler bağlamında uygun nesne, form ve renklerin araştırılıp bir hikaye çerçevesinde bir araya getirilmesiyle mekansal kompozisyon yeni biçim getirir. Mekan, mekanı dönüştürmek ya da adapte etmek, anlamlı alan yaratmak, doğru mekanı oluşturmak için neler gerektiği ve form ve renklerin¹⁵⁶ nasıl yapılacağı mekanın dinamiği tanımlanması sahne yazımın ilk ve en önemli basamağıdır.

Descartes'in "*res cogitans*" (düşünen şey) ile "*res extensa*" (uzamlı şey) ayrımı, Hegel'in mantıksal-epistemolojik soyutluğu, Öklidci geometrideki koordinatlar, çizgiler ve düzlemlerle tanımlanan boş bir yüzey, Kant'ın ampirik alandan koparılıp bütün deneyimlerin ön koşulu "*a priori*" mutlak kategoriler olarak çeşitli şekillerde tanımlanan mekana dair Descartes'ten bu yana bir bakış hâkimdir¹⁵⁷.

¹⁵⁵ Howard, loc.cit.

¹⁵⁶ ibid.

¹⁵⁷ Adile Arslan Avar, "Lefebvre'in Üçlü Algılanan, Tasarlanan, Yaşanan Mekân Diyalektiği", **TMMOB Mimarlar Odası Ankara Şubesi, Dosya 17: Mimarlık ve Mekan Algısı, Aralık 2009**, (Ankara: 2009): 7.

Mekan geniş bir çerçevede insanı çevreden belli bir ölçüde ayıran ve içinde eylemlerini sürdürmesine elverişli olan boşluk ve sınırları gözlemci(ler) tarafından algılanabilen uzay parçası olarak tanımlanabilir¹⁵⁸. Platon'a göre mekân, varlık ve oluşla birlikte temel ilkelerden biridir. Çünkü ancak mekânda oluş meydana gelmektedir. Mekân, şekilsizdir ve her biçimi almaya hazırdır¹⁵⁹. Aristoteles'e göre mekân, içi boş bir yer değil, bir şeyin etrafının başka bir şeyle sarılması, çevrelenmesi anlamındadır¹⁶⁰. Aristoteles mekânı, nesneleri içinde bulunduran bir kap olarak tanımlamıştır. Mekan dıştan sınırlı, içte doldurulmuş bir boşluktur¹⁶¹.

20. yüzyıla gelindiğinde mekanın anlaşılmasına ilişkin yapılan çalışmalar; sembolik ve yapısalcı, Marksist, psikolojik ve fenomenolojik (*hermeneutik*) çalışmalar olarak sıralanabilir¹⁶².

Heidegger'e göre insanların mekan anlayışı, çevremizi kuşatan genel mekanın geniş bağlamı içinde kendileri için tanımladıkları yerleri deneyimleyişlerine bağlıdır. Bir yeri tanımlamak mekanda bir yerin çevresine bir tür sınır çekmeyi gerektirir¹⁶³. Heidegger mekanı içi boş bir kap ya da içi şeylerle doldurulabilir bir şey olarak düşünmez çünkü mekanın insan davranışı ve duygularıyla oluşturulup geliştirilmesini savunur. İnsan ve mekanın birbirinden ayıramayacağını, çünkü mekanın duygular ve duyularla algılanabilir bir kavram olduğunu öne sürer.

Mekan, ne sadece soyutlama ve nesne, ne de somut, fiziksel bir şeydir; tüm boyutları ve biçimleriyle, kavram ve gerçekliktir, yani, toplumsaldır. Bu yüzden, ilişkiler ve biçimler bütünüdür¹⁶⁴.

Lefebvre'ye göre mekan toplumsal olarak üretilir ve toplumsaldır. Toplumsal olarak üretilen mekan kendi mekansal biçimlerini de oluşturur. Buna göre mekansal pratikler (algılanan mekan), mekanın temsilleri (bilinen mekan), temsili mekanlar (yaşanan mekan)¹⁶⁵ mekansal üçlü diyalektik biçimi oluşturur.

¹⁵⁸ “Mekan”, Wikipedia, <http://tr.wikipedia.org/wiki/Mek%C3%A2n> [11.05.2015].

¹⁵⁹ Elife Kılıç, “Aristoteles ile Fârâbi 'nin Mekan Anlayışlarının İncelenmesi” (Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, 2011), 22.

¹⁶⁰ Beyhan Bolak Hisarlıgil, “Martin Heidegger'de " Mekan" Düşüncesi: Hermeneutik-Fenomenolojik Bir Yaklaşım”, **Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi**, c. 2 s.25 (2008): 23-24.

¹⁶¹ Emine Köseoğlu, “Tasarım Girdisi Olarak Algılama: Lobi Mekanının Algılanmasında Kullanıcı Kültürünün Etkisi” (Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, 2004), 33.

¹⁶² Hisarlıgil, loc.cit.

¹⁶³ Adam Sharr, **Mimarlar için Heidegger**. (İstanbul: Yapı Endüstri Merkezi A.Ş. 2010), 57.

¹⁶⁴ Avar, op.cit., s.8

¹⁶⁵ Henri Lefebvre, **The Production of Space**, (Blackwell, Oxford: MIT Press, 1991), 9.

Mekanın üretimi, bir yanda mekansal pratikleri, mekan temsilleri ve temsil mekanlarıyla diğer yanda algılanan, tasarlanan ve yaşanan mekan olmak üzere iki yanlı üç biçimlendirici olarak ele alan Lefebvre bu yaklaşımıyla mekanı, insan bedeni ve somut pratiklerle toplumsal pratiğin bütününe kucaklayacak şekilde bağlantılandırmıştır¹⁶⁶. Bu bağlamda mekanların anlam kazanmasında duyular ve düşüncelerin de payı vardır. Mekan, davranışı yönlendirir ve bunu yalnızca sabit elemanlarla değil mekana ilişkin önemli ipuçları veren yarı sabit elemanlar aracılığıyla yapar. Yarı sabit elemanlar mekanın atmosferini, kokusunu, sesini, barındırdığı kişileri doğrudan etkileyen öğelerdir¹⁶⁷. Mekanın algılanması duyumsal ve zihinsel olmak üzere iki süreçte gerçekleşir. Mekan kişi tarafından öncelikle duyumsal olarak daha sonra mekanda geçirilen zamana bağlı olarak zihinsel ölçüde algılanır¹⁶⁸.

Algı, mekansal çevreden alınan bilgilerin kodlanması, saklanması, hatırlanması ve tekrar kodların çözülmesi süreci olarak açıklanır¹⁶⁹. Bireysel farklılıklara bağlı olarak duyu organlarına çarpan fiziksel uyarıcının oluşturduğu etkinlik seçici işlemlerden ayıklanarak geçmekte ve bellekte bir simge oluşturmaktadır. Görsel izlenimin oluşmasıyla algısal deneyim, bilinçli farkında olma şekline dönüşür¹⁷⁰.

Wolfgang Köhler tarafından geliştirilen Gestalt Algı Kuramı'na göre hem bireysel yapı ve zihinsel düzen hem de çevrenin düzeni ve organizasyonu deneyimin bir parçası olarak kabul edilir¹⁷¹. Gestalt Kuramı'na göre basit duyumlar örgütlenmiş algılar oluşturur, algı deneyimin temelidir, insan deneyiminin öğelerin bir araya gelmesinden çok, örgütlenmiş bütünlerden (Gestalt) oluştuğunu öne sürer. Zihin bir şekilde küçük boşlukları mantıksal bir bütün oluşturacak biçimde doldurur¹⁷².

Gestaltçılara göre bir bütüne anlam veren onu oluşturan parçalar değil parçaların ne biçimde bir araya geldiği başka bir ifadeyle parçalar arasındaki ilişkidir¹⁷³. Gestalt kuramındaki önerilerden biri de görünenden yola çıkarak görünmeyene ulaşılması ya

¹⁶⁶ ibid., s.10

¹⁶⁷ Taşçıoğlu, op.cit., s.35.

¹⁶⁸ Taşçıoğlu, op.cit., s.47.

¹⁶⁹ Nilüfer Öymen Özak, Gülçin Pulat Gökmen, "Bellek ve Mekan İlişkisi Üzerine Bir Model Önerisi", **İTÜ Dergisi/a Mimarlık, Planlama, Tasarım**, c.2, s.8 (2009): 145-155.

¹⁷⁰ ibid.

¹⁷¹ Semra Aydın, "Mekânsal Değerlendirmede Algısal Yargılara Dayalı Bir Model", (Doktora Tezi, İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, 1986), 1-83.

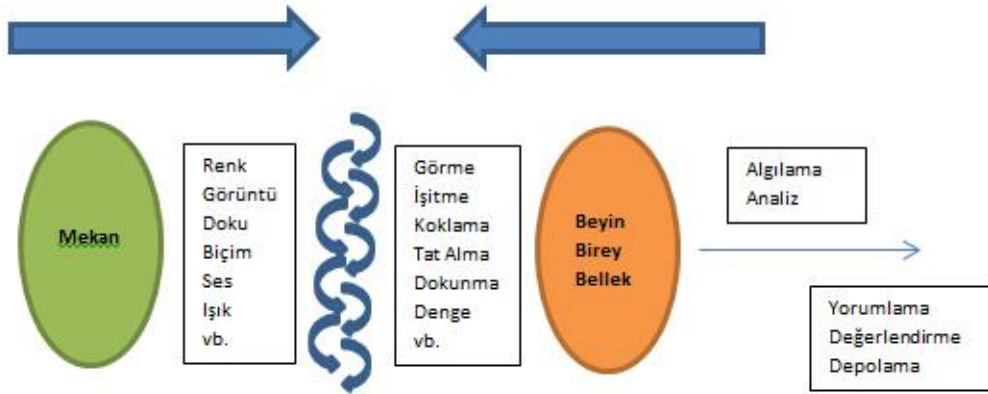
¹⁷² Saniye Çağlayan, Murat Korkmaz, Gönül Öktem, "Sanatta Görsel Algının Literatür Açısından Değerlendirilmesi", **Eğitim ve Öğretim Araştırmalar Dergisi**, c.3, s.1 (2014):164.

¹⁷³ Aydın, loc.cit.

da görünmeyen hakkında önceden sahip olunan bilginin tekrar belleğe çağırılmasıdır¹⁷⁴.

Algı, duyu organlarımızı etkileyen tüm dış etkenlerin beyinde yorumlanıp depolanması ve bu birikimlerle yeni etkenlerin bileşkesinin bellekte bütünleşmesidir¹⁷⁵. Kalıcı bellek mekanın duyum aşaması, mekanın algılanması, mekanın belleğe kodlanması olarak üç süreçten oluşmaktadır. Mekânın duyum aşamasında (Şekil 14) ilk olarak renk, görüntü, doku, biçim, ses, ışık, yansıma, koku, gibi fiziksel uyaranlar, görme, işitme, koklama, tat alma, dokunma, denge gibi duyular aracılığıyla mekânın fiziksel bileşenlerinin, içinde gerçekleşen fenomenlerin ve tüm bağlamın insan tarafından duyumsanmasını sağlar böylece mekanın fiziksel gerçekliği ve bireyin duyu organları sarmal bir yapı oluşturur¹⁷⁶.

Mekanı algılama mekanı görmenin ötesindedir. Mekan sadece gözler için var olmaz, o bir resim de değildir; biri onu yaşamak ister¹⁷⁷. Mekanla etkileşim deneyiminde insan mekana ilişkin hatırlar ve bilgiler edinir. Bu bilgi ediniminde mekanın sınırlayıcı öğeleri ve bu öğelerin derinlik yoğunluk ve açıklıklarıyla meydana gelen kompozisyon ve biçimler etkindir¹⁷⁸.



Şekil 14: Mekanın Duyum Aşaması

Nilüfer Öymen Özak, Gülçin Pulat Gökmen , “Bellek ve Mekan İlişkisi Üzerine Bir Model Önerisi” , *itüdergisi/a Mimarlık, Planlama, Tasarım*, c. 2, s. 8 (2009): 145-155

¹⁷⁴ ibid.

¹⁷⁵ Ahmet Özol, **Sanat Eğitimi ve Tasarımda Temel Değerler**, (İstanbul: Pastel Yayıncılık, 2012): 247.

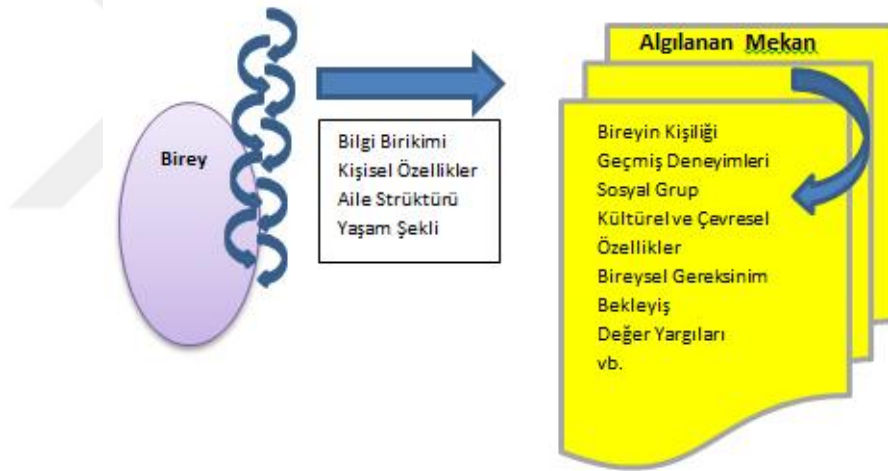
¹⁷⁶ Özak, op.cit., s.150.

¹⁷⁷ Judith Barry, “Dissenting Spaces”, **Thinking About Exhibitions**, ed. Reesa Greenberg, Bruce W. Ferguson and Sandy Nairne (London and New York: Routledge, 1996): 307.

¹⁷⁸ Taşcıoğlu, op.cit., s.47.

Mekandaki sesler ve bunların çeşitliliği ve seviyeleri, renkler, dokular, kokular, yüzeylerin konumu fiziksel özellikler çok sayıda duyumla adlandırıldığında birey bunları kendi değerlendirme süzgecinden geçirerek (Şekil 15) bir takım yargılara erişir ve mekânı algılar¹⁷⁹.

Sergi mekanında en önemli unsurlardan biri mekanın sergi içeriğinden oluşacak biçimlere dönüştürülmesidir. Biçimi oluşturan çeşitli bileşenler ve öğeler sınırladıkları aktivitenin niteliklerine bağlı olarak gerek biçimleri gerekse de yüzeyleriyle mekansal örgütlenmede sınırlayıcı, birleştirici, yönlendirici ve odaklayıcı roller üstlenirler. Bu bileşenler ve öğeler bir taraftan mekanın formunu tarif edip, o mekanın deneyimlenmesinde etkili olurken, diğer taraftan görsel, dokunsal, işitsel, ışıksal ve ısısal algılanmasını sağlayarak, mekanın formunun ve yüzeylerinin kavranmasına yardımcı olurlar¹⁸⁰.



Şekil 15: Birey Algısına Bağlı Hatırlanan Mekan

Nilüfer Öymen Özak, Gülçin Pulat Gökmen, “Bellek ve Mekan İlişkisi Üzerine Bir Model Önerisi”, *itüdergisi/a Mimarlık, Planlama, Tasarım*, c. 2, s. 8, (2009): 148.

Müzeler sorumlulukları gereği değerli belge ve nesneleri izleyiciye sunar. Mekânsal pratikleri, mekânsal kurgu ve ışık, ses, grafik medya unsurlarıyla izleyene nesneleri görmekten öte onları mekanla birlikte deneyimletmektedir. Böylece ziyaretçinin hayal gücü ve nesneye olan hislenmesi gibi pek çok durum eserin bulunduğu mekânı

¹⁷⁹ Özak, loc.cit.

¹⁸⁰ Begüm Mozaikçi, “Mimarlıkta Forma Dayalı Algı Kavramı, Metal Malzemeler Üzerine Bir İnceleme”,

<http://acikerisim.iticu.edu.tr:8080/xmlui/bitstream/handle/11467/491/M00318.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [05.05.2015].

katmanlaştırmasına ve Lefebvre'nin üç kurucu kategorisinin var olmasına neden olmaktadır.

Sahne yazımın amacı bilgi vermek değil değişik yollarla onu mekansal deneyime dönüştürmektir¹⁸¹. Mekansal bir durum olarak algılanan sahne yazım aynı zamanda gerçek mekanda sanatçılar ve izleyenler arasında kırılğan, dinamik, hissel ilişkiler geliştirir. Bu bağlamda insanlarla buluştuğu noktada “yaratım için olası mekan” oluşturur¹⁸². Mekanda inşa edilen sergi söylemi ziyaretçilerin duysal keşifleri için üç boyutlu ortam sağlar. Sahne yazım mekanın kavramsal boyutunu tanıtır, mekansal organizasyon, ışık ve sestten oluşturulan ritim ve atmosferler sunar. Çağdaş sahne yazım beden tarafından doğrudan deneyimlenecek yeni mekanlar tasarlar ve kurar¹⁸³.

Sahne yazımda mekan, mesajı iletmekten çok dönüştürücü deneyim olarak daha değerlidir. Ziyaretçiler yorumlamada daha aktif rol alırlar ve mesajı alma da yaratıcı hale gelir çünkü her karşılaşmada her zaman yenilenir. Bu bağlamda izleyen de sunulanın bir parçasıdır¹⁸⁴.

Günümüzde sahne yazım, performatif ilişkilerin oluşturulması için mekan, ışık, ses ve beden gibi öğeleri içeren kompleks bir alan olarak tanımlanır. Bu alan aktiftir ve mekanla karşılıklı ilişkiler yaratır; bu mekan, zaman ve hareket arasındaki aşk ilişkisidir. Sahne yazım sessiz bir iletici, hareketsiz bir tanık değildir; hareketin aktif maddesi, hem şiirsel hem de etik sonuçlara sahip bir uğraştır¹⁸⁵.

Sergi tasarımı çok katmanlı iletişim kurmak amacıyla mekan, mekandaki hareket ve bellek kavramlarını kullanarak eş zamanlı deneyimler yaratmayı amaçlar¹⁸⁶. Sahne yazım serginin bilimsel programını yorumlamak için uygun bir dil bulmayı hedefler.

Estetik kriterlere göre sergilemede nesnelerin kullanılması ve sahne yazımdan gelen bazı özel uygulamalar dışında, görünüşte nesnelerin bilimsel programla iletişim

¹⁸¹ Kwan Lam, op.cit., s.37

¹⁸² Dinulović, op.cit., s.33.

¹⁸³ Elcio Rossini, “Scenography in the Theatre and Exhibition Spaces: An Approach Beyond Representation”, **Scene Design – Between Profession, Art And Ideology 1st International Scientific Conference in The Cycle, What is scene design?, 15-16 December 2012** (Sırbistan: Department of Architecture and Urbanism, Faculty of Technical Sciences, Novi Sad): 199.

¹⁸⁴ Kwan Lam, op.cit., s.36

¹⁸⁵ Dinulović, op.cit., s.33

¹⁸⁶ Jan Lorenc, Lee Skolnick ve Craig Berger, **What is exhibition design?**, (Roto Vision, 2007), 8.

kuran araçlar olarak kullanılması onların gerekliliği dışında görüntünün merkezinde olmasıyla dekor yapmaktan farklıdır¹⁸⁷.

Sahne yazım güçlü tasarım mekanları oluşturmak için spekülatif medya kurulumlarını kullanır. Teknoloji destekli iletişim yöntemiyle sunulan nesneleri daha yoğun anlama teşvik ederken izleyen için daha derin ve kalıcı izlenim bırakılmasını sağlar. Böylece yeni teknolojiler müzenin odalarını beden odaklı etkileşimli çoklu medya anlatı mekanlarına dönüştürür¹⁸⁸.

Müze mekanı yenilikçi teknolojilere dayanarak bu yeni anlatım araçları tarafından geliştirilerek ana karakterin nesnelerin kendisi olduğu, tam olarak sahne efektleriyle kurulmuş ve sahne hileleriyle izleyene zevk vermek, ilgisini canlı tutmak için tasarlanmıştır¹⁸⁹.

Sahne yazım ve mekan arasındaki tüm bu ilişkiler bağlamında Lascaux IV için yapılan yarışma sonucu kazanan projeyi örnek vermek yerinde olur. Fransa'nın Dordogne şehrinde Vezere vadisinde yer alan Paleolitik döneme ait Lascaux Mağaraları'nın duvarlarına çizilmiş resimleri hem sayıca hem de olağanüstü kalitesiyle UNESCO Dünya Mirası Listesi'nde yer almaktadır. Lascaux'nun sahip olduğu bilginin tanıtımında yeni bir aşamaya geçmek amacıyla yapılan yarışmayı Casson Mann ve Duncan Lewis'in sundukları proje kazanmıştır. Lascaux'nun paha biçilmez bilimsel ve kültürel zenginliğini kamuya iletmek adına replikasının yapılması üzerine olan bu projede, mağaranın orijinal boyutlarında dijital sunum teknikleri geliştirilmiş ve duvar resimlerinin sunulmasına yeni bir yorumlama kazandırılmıştır. Lascaux IV projesi (Şekil 16) zamanın yansıtılması ve tekrar canlandırılmasıyla insanlık tarihi için eşsiz bir mirasın korunmasının orta yolunu bulmak içeriğinden doğan biçimin sahne yazım olarak müzede sergilenmesidir. Mekanın bilgi değerinin önemi düşünülerek hazırlanan mekan kurgusu ziyaretçiyi bire bir karşılıklı bir etkileşime sürüklemektedir. Casson Mann ve Duncan Lewis'in hazırladıkları sergi yazım, Lascaux'un ruhunun yönlendirdiği mimari duruş, formlarda ve malzemede herhangi bir gösteriş olmaksızın kabartma, orman, kayalar ve ışığın diyalog içinde olduğu bir sunuma dönüşmüştür.

¹⁸⁷ Rossini, "Scenography in the Theatre and Exhibition Spaces: An Approach Beyond Representation", op.cit., s.198.

¹⁸⁸ Sparacino, loc.cit.

¹⁸⁹ ibid.



Şekil 16: Lascaux IV Projesi

Snohetta, <http://snohetta.com/project/63-centre-international-d-art-parietal-montignac-lascaux-lascaux-iv-caves-museum> [14.05.2015].

Kullanılan malzeme, mineral dünyasını çağrıştıran tepeler ve mağaralar, cam ağırlıklı malzemenin cephe ve oryantasyon alanının çatısında kullanımı gibi mimari unsurların tümü mat ve transparan, ışık ve gölge, pürüzlü ve pürüzsüz, bitmemiş ve tamamlanmış gibi birçok zıt etkiyi üretmiştir. Tüm bunların oluşturduğu denge mekanda eşsiz bir çağdaş his oluşturmaktadır. Anlatılmak istenilen hikaye sergileme mekanında dramatik bir yolculuk olarak canlanır. Duyusal, eğlenceli ve yenilikçi vizyonla hazırlanan bu sürükleyici yolculuk, ziyaretçilerin keşfetme, etkileşim, öğrenme ve deneyimlerini paylaşma ve bu olağanüstü sanatı düşünmelerine imkan sağlamaktadır¹⁹⁰.

Proje sahne yazımla, kullanım ve işlev bakımından Lascaux Field Museum yorumlama ve deneyim alanı olacak şekilde tasarlanmıştır ve salt olarak nesneleri sergilemek için değil mekan ve zenginliğini vurgulamak amaçındadır. Sahne yazım açısından ziyaretçilerin mekansal deneyimi düşünülerek, keşfetmek için bir yolculuk tasarladıklarını söyleyen Casson Mann ve Duncan Lewis, izleyenlerin müzeden özel bir şeye yakın olma hissiyle ayrılmaları için ziyaretçileri normal hayatlarından çıkararak yüksek bir algıya vardırarak, sessiz düşünler ve özgür hayaller kurabilecekleri bir mekan deneyimi yaratma temelli bir proje hazırladıklarını belirtirler¹⁹¹.

Renk, görüntü, doku, biçim, ses, ışık, yansıma gibi fiziksel unsurla birlikte kullanılan spekülative medya kurulumlarıyla teknoloji destekli iletişim metodu müzede tüm

¹⁹⁰ Arch Daily, <http://www.archdaily.com/336630/lascaux-iv-international-cave-painting-center-winning-proposal-casson-mann-snohetta/> [14.05.2014].

¹⁹¹ ibid.

alanlarda kullanılmıştır. Kullanılan aydınlatma stratejisiyle ziyaretçilerin geçtiği yerleri farklı ölçüde aydınlatan sistemler, çevresel grafik ve medya tasarım araçları izleyenlere kalıcı mekan deneyimleri yaşatmaktadır. Müze gezisi öncesinde izleyene verilen fenerlerle müzede yer alan resimlere tutulduğunda aydınlanan mağara resimleri hakkında detaylı bilgi veren teknolojilerle ziyaretçisinin ilgisi canlı tutulmaktadır.

Mekan, birçok boyutuyla, ona katılan, anlamlandırılan ve anlamlandırılmayan, algılanan ve doğrudan deneyimlenen, pratik ve teorik akışlarla üretilir. Mekân, okunmadan önce, üretilmiştir ve en önemlisi, okunmak için üretilmemiştir¹⁹². Sergi mekanı sergi için özel olarak düzenlenmiş ve izleyen tarafından okunması için üretilmiştir. Nesne sadece araştırma yapmak için başlangıçtır; nihai amaç nesneyi mekanda konuşturabilmektir. Bu bağlamda küratoryel konsept ve mimari şekil verme arasında yakın bir ilişki vardır. Geleneksel küratörlerin düşünme diliyle karşılaştırıldığında mekansal pradiğmanın anlatı potansiyeli daha çoktur¹⁹³.

Bu bağlamda değerlendirildiğinde mekanı sanat ürünlerinin sergilendiği bir konteyner olarak değil, bizzat sanatsal üretiminin nesnesi olarak ele alan Yoğunluk ekibi tarafından hazırlanan “Su Ruhı” sergisi, çağdaş sanatın mekânsal deneyimle iç içe geçtiği sahne yazımında mekanın okunması ve mekana göre değişen formlar üzerine hazırlanmış örneklerinden biridir. Nakilbent Sarnıcı’nda düzenlenen sergi (Şekil 17), sanatsal üretimi mekandan ayırmaksızın, sarnıcın hikayesine göre oluşturulan ve mekanın özünde olanı ortaya çıkarmak üzere yaratılan bir kurgu üzerinden ilerlemiştir.

¹⁹² Avar, op.cit., s.9.

¹⁹³ Kwan Lam, op.cit., s.21.



Şekil 17: Su Ruhu Sergisi, Nakilbent Sarnıcı

Sanartsal, <http://www.sanartsal.com/genel/tarihi-sarnicta-sisler-arasinda-bir-sanat-yolculugu-su-ruhu/> [14.05.2015].

Zamanında su için yapılmış, gün ışından bağımsız ve sadece suyun olduğu bir mekan olan ve suyun terk ettiği bu sarnıç, Su Ruhu sergisiyle tüm sürecinin hissiyatını izleyene deneyimletirken aynı zamanda kullanılan teknolojiyle ziyaretçi bir duyumsallığa zorlanmıştır. Mekanın var oluş ve süreç içeriğinin ışık, ses ve sis kullanımıyla biçime dönüştüğü bu sergilemede sanatçılar ziyaretçiye mekanın kendi sesinden içeriği anlatmayı sağlamışlardır.

Suyun başka bir formda mekana verilmesi, ışık ve sis kurgusuyla sağlanan suyun görünebilir ve hissedilebilir olma hali, ses efektlerinin mekanın sesiyle uyumlu kullanılışı, mekanın kokusuyla kazanılan duyumsallık ziyaretçiye suyun içinde olma haliyle mekan deneyimi yaşatmaktadır. Sarnıcın suyla dolmasının ve süreç içinde suyun bu mekanı terk etmesinin sergide kullanılan teknolojiler yardımıyla canlandırılması amaçlanmıştır. Bu çerçevede kurgulanan sahne yazım, mekanın hikayesini kendi dilinden anlatmasını sağlar; diğer bir deyişle bir hikaye çerçevesinde mekansallaştırır. En temel düzeyde sahne yazım bir ortam oluşturur ve bir hikaye anlatır.

3.2.2. Hikaye Anlatımı ve Dramaturji

Hikaye (*story*) ve anlatı (*narrative*) çoğu zaman birbirinin yerine kullanılabilen kelimelerdir. Bu iki kelime arasındaki kullanımı tartışan araştırmacılar anlatının iki alanı olduğunu söylemektedirler; hikayenin kendisi, kurgu veya kurgu olmayan yani bazılarına göre bazı zamanlarda bazı yerlerde ne olduğu. Anlatı kelimeler hakkında

düşünme yöntemidir. Anlatı bazen “anlatı söylemi” olarak da kullanılır ki bu, kitap, film, video oyunu veya diğer interaktif teknolojiler, gazete yazıları, resim, çizgi roman veya sergi gibi özel ortamların hikayeyi nasıl anlattığıdır. Yorumlayan yoksa hikaye de yoktur, anlatı ona hitap eder¹⁹⁴.

Hikaye, ilk çocukluk döneminde başlayan ve insan yaşamı boyunca devam eden evrensel bir kültür ögesidir. Bruner’a göre, bir hikaye dış mekan ve içerisindeki düşünce ve amaç olmak üzere eş zamanlı iki kesitten oluşmalıdır¹⁹⁵.

Hikaye anlatımı iletişim deneyimi kuran sözlü bir formdur. Bu noktada ele alınması gereken iki kavram iletişim ve deneyimdir. İletişim, metinler, nesneler, sanat, haritalar, modeller ve müzeler gibi sembolik sistemlerle gerçekliği üreten anlamı müzakere eden bir tür kültürel süreçtir¹⁹⁶. Bu bağlamda hikaye anlatımı altında yatan mesajla hikayeler kültürel değerleri aktarır ve inanç ve davranışların izin verdiği ya da vermediği yaptırımlarla ahlaki bir rolü yerine getirir. Diğer taraftan hikaye anlatımı genel insan kapasitesidir çünkü kişisel duygu ve deneyimlerle ilgilenir ve kültürel mesafeleri aşmaya, yaşamın ve düşünmenin diğer yollarını anlamaya yardımcı olur¹⁹⁷. Başka bir ifadeyle, iletişim sürecinin katılımcıları kendi geçmişleri, beklentileri, deneyimleri, inançları, yorumlama stratejileri ve yorumsal çerçeveleriyle anlam verme sürecinde rol alırlar.

İnsan zamana ve mekâna ilişkin öyküsel anlar canlandırır ve bunlar üzerinde düşünür. Öyküler insan deneyimlerinin anlamlandırılmasını da sağlamaktadır. Dewey’in düşünceleri temel alındığında, hikayeleştirme kişilerin geçirmiş oldukları deneyimleri baz alarak, zamanla, mekanla ve diğer kişilerle bağlantılı bir süreçtir¹⁹⁸. Bu bağlamda hikayesel anlatım; deneyimlerin hikaye biçiminde kavranmasını, düzenlenmesini ve iletilmesini içeren, alternatif bir düşünme ve öğrenme biçimi olarak ele alınabilir¹⁹⁹. Hikayeleştirme insanın bulunduğu çevreyle arasındaki etkileşimin algılanmasında, yorumlanmasında ve yapılandırılmasında, özellikle de çevreye ilişkin ilkelerin ortaya konmasında önemli bir yöntemdir.

¹⁹⁴ Leslie Bedford, **The Art of Museum Exhibition: How story and Imagination Create Aesthetic**, (Amerika:Left Coast Press, 2014), 57.

¹⁹⁵ Ali Yılmaz, Özlem Yiğit, “İlköğretim Öğrencilerinin Değerlere Yönelik Farkındalık Düzeylerinin Belirlenmesinde Öykülerden Yararlanma: Misafirperverlik Değeri”, **M.Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi**, s.30 (2009): 189 – 203.

¹⁹⁶ Eliean Hooper Greenhill, **The Education Role of the Museum**, (London: Routledge, 1999), 16.

¹⁹⁷ Pujo, loc.cit.

¹⁹⁸ Yılmaz, loc.cit.

¹⁹⁹ ibid.

İngiliz dilbilimci Brian Boyd, hikayeler yaratmanın -kurgu- bir sanat formu ve hem bireysel hem de sosyal görevi olan bilişsel bir oyun formu olduğunu söyler²⁰⁰. Michael Wilson'a göre hikaye anlatımı, fikrin ya da bir dizi fikirlerin iletişim amacıyla diğer bireye ya da bireyler grubuna bir yapı içinde yer alan bağlantılı fikirlerin anlatılmasıdır²⁰¹.

Hikaye anlatımı bir deneyim iletişimi gibi aynı zamanda bir deneyim ifadesi ve başlı başına bir deneyimdir. İletişimin her aşaması gibi hikaye anlatımı üreten ve yeniden kültür üreten bir kültür ürünüdür bu nedenle de dönüştürülebilir. Deneyimler dış olaylar ve onlara verilen iç tepkilerin ayırt ve izole edilebilen dizileridir. Deneyimler sadece eylem ve duyguları içermez aynı zamanda bu eylem ve duygulara verilen tepkilerdir²⁰². Hikaye anlatımı sadece bir deneyim ifadesi oluşturmaz aynı zamanda başlı başına bir deneyimdir. Bu yüz yüze iletişimidir ve bu nedenle hikayeyi anlatan ve izleyen arasında bir etkileşim vardır.

Hikaye anlatmak sadece sözlü iletişimle sınırlı değildir aynı zamanda bir biri ardına vurgulanarak anlatılan tüm olaylarla duyulara dayalı bir atmosferin yaratılmasını içerir²⁰³. Hikaye anlatımı müze ve galerilerde yorumlama konseptini anlamak için etkili bir araçtır. Öncelikle, nesnelerle bağlam kurarak daha detaylı bir deneyim yaşatarak ziyaretçilere koleksiyonu yorumlamada yardımcı olur. Hikaye anlatımı izleyene müze ve galeri deneyimi ve hayatları arasındaki bağlantıları bulmak için daha fazla element vererek onların zihinsel aktivitelerinde anlam inşa etmekte yardımcıdır²⁰⁴. Ayrıca, hikaye anlatımı ziyaretçilerin koleksiyon hakkında anlam oluşturmaları, farklı kitlelere hitap etmesi ve anlamlı bir deneyim sunması için bir yorumlama aracıdır. Hikaye anlatımı başlı başına bir yorumdur. Çünkü her anlatma anlatıcının ne ekleyip ne çıkartmak istediğine, nerede başlayıp bitirmek istediğine ve hangi olayları veya detayları vurgulamak istediğine bağlıdır. Bu bağlamda hikayeler, müze ve galerilerde kurumun bakış açısına ve eğitim hedeflerine göre yorumlanarak anlatılır²⁰⁵.

²⁰⁰ Bedford, op.cit., s.58.

²⁰¹ Maria del Carmen Villaseñor Ferrer, **Building Echoes, The Role of Storytelling in Museums and Galleries**, (Latin America: 2007), 9. <https://tr.scribd.com/doc/23684958/Building-Echoes-The-role-of-storytelling-in-museums-and-galleries> [24.05.2015].

²⁰² Villaseñor Ferrer, op.cit., s.11.

²⁰³ Pujo, loc.cit.

²⁰⁴ Villaseñor Ferrer, op.cit., s.35.

²⁰⁵ ibid.

Her müze ziyaretçisi, sergi sonrası potansiyel bir hikaye anlatıcısıdır. Hikayeyi dinleyen onu kendi deneyimleriyle yorumlayarak ziyareti sonrası başkalarına anlatır. Bu anlatımda hikayeye nereden başlayacağına nasıl bitireceğine hangi olayları içerip içermeyeceğine kendi karar verir. Böylece hikaye anlatım süreci tekrar başlar²⁰⁶.

Hikaye anlatımı, tiyatro, şiir, sinema, tüm bu disiplinler galerileri deneyime dönüştürmek için nasıl etkili sergiler üretilmesini anlamaya yardımcı olur²⁰⁷. Hikaye anlatımı ve tiyatro, tema elementini paylaşır fakat aralarında temel farklılıklar vardır. Oyunu izleyen olmanın yerine artık o anlatılan hikayenin önceden belirlenmiş parametreleri içinde senaryoyu kendi yoluyla bulan yardımcı anlatıcıdır. Sergilerin nesnel boyutları anlatımsal analizlerde rehberlik yapar. Bir kitabı okuyan okuyucu gibi anladıklarını toplar, karakterler ve olaylar arasında ilişki kurar. Böylece sergileme izleyenin deneyiminde sergilenen eserle toplam bir ilişki oluşturur²⁰⁸.

Müze sergilerinde bulunan küratöryel anlatı birçok film ve kitapta bulunan dramatik temaya dayalı anlatım formuyla aynı prensiplere sahiptir. Tema hikayenin içereceği tüm olayların amacını belirler. Anlatılacak hikaye için anlatım yoğunluğu temaya göre değişebilir. Tema, anlatıya drama ekleme yeteneği sunar. Temanın dramatik etkisi, çelişki sunulduğunda, tansiyon arttırıldığında ve çözüm sunulmasının seçilmesiyle manipüle edilebilir. Görsel içerikli anlatımlar oluşturulurken seçilen içerik için tema kullanımı ve tanımlamayla belirlenen tutarlılık, hikayenin sunumunu sağlayan alt metni belirler²⁰⁹.

Ernst van Alphan sergilemenin sanatla hikaye anlatımı olduğunu söyler ve bu fikrini ziyaretçinin sergi boyunca yaptığı yolculuğun bir tema etrafında kurulan olaylar dizisi olduğuna dayandırır²¹⁰. Van Alphen, üç geleneksel sergileme prensibi olarak; sanatçının merkezde olduğu, kronolojik (sanatçının ya da bir grup sanatçının gelişim kronolojisini sunan), tematik sergileme modellerinde sürpriz olmadığını dolayısıyla meydan okumanın da olmadığını söyler. Buna karşın hikaye anlatan sergi, iletişim halinde olan ziyaretçiye sergi süresince algıladıkları ve etkilendikleri üzerine

²⁰⁶ ibid.

²⁰⁷ Mike Bal, “Exhibition as Film”, **Exhibition Experiments**, ed. Sharon Macdonald, Paul Basu, (İngiltere: Backwell Publishing:2007): 71-93.

²⁰⁸ ibid.

²⁰⁹ Annika Wolff, Paul Mulholland, Trevor Collins, “Storyspace: a Story-driven Approach for Creating Museum Narratives Hypertext”, **23rd ACM Conference on Hypertext and Social Media, 25 - 28 June 2012**, (USA: Milwaukee, 2012).

²¹⁰ Bal, loc.cit.

kurduğu hikayeyi sorar. Bu etki sanat eseriyle olan yüzleşmeden gelişen farklı deneyimleri bir araya getirir²¹¹.

Hikaye anlatımı izleyen ve nesne arasında işleyen bir süreçtir. Çağdaş küratörlüğe şekil veren sahne yazım, sergileme alanını nesnelerin hikaye kodlarıyla sunulduğu bir yer olarak değil çoklu erişim sağlayan bir alan olarak kullanır.

Sahne yazım anlatımında, ziyaretçi tarafından şifresi çözülen bir şey değildir. İletişim durumu epistemolojik hayal tasarısından gelir ve bilgiye ulaşan farklı deneyimler sağlamayı amaçlayarak tek sesli hiyerarşi sisteminden uzaklaşmış ve çoklu anlayışı benimseyen bir yörüngedir²¹².

Russell West Pavlov, gerçekler ve yalan mekan tarafından anlamın matriksi gibi yer değiştirdiğini ve sanat eserinin artık çok sayıda ilişkiler ve edinilmesi sağlanmış bağlantılara dahil olduğunu belirtir²¹³. Bu fenomen tiyatro sahnelemesinde çağdaş gelişmelerin paylaşıldığı zemini oluştururken bu kapsamlı değişikliğin üretimdeki epistemolojik stratejiler ve iletişim fikirleri hikaye anlatımında anlatıma paralel bir yol, başka bakış açıları ve çelişik ifadeler kazandırarak sahne yazım anlatımı sadece doğruları aktaran dar bir alan olmaktansa hayal dünyasını açan yaratıcı bir platform olarak görülür²¹⁴. Bu bağlamda tüm sergi olgusal ve kurgusal sınırların belirsiz olduğu mekansal bir sistem oluşturur. Kompleks anlatımlar algı matriksi sahneleme lehine yapılandırılır. Sahne yazım, sergileme modeli objektif ve sübjektif bakış açılarının çarpıştığı bir alandır. Mekansal dinamikler ve psikolojik dinamikler sahne yazımda merkezi stratejileri oluşturur. Zaman boyut olarak eklenir, anlatı potansiyelleri eşsiz hale gelir²¹⁵.

Pamela Howard sahne yazımın “asla değişmez mekanların metinsel, yazınsal ve anlatımsal gelişimin değişkenliğinin yaratılması” olduğunu belirtir²¹⁶. Bu noktada sahne yazımda, sergilerde sınırları belirsiz, izleyeni muğlakta bırakan, yaratıcı edimin hâkim olduğu ve ziyaretçiyi hikayeyi oluşturmaya zorlayan çok katmanlı anlatım yaratılması anlamlıdır. Sahne yazımda çok katmanlı anlatımı sağlamak için

²¹¹ ibid.

²¹² Kwan Lam, op.cit., s.40.

²¹³ ibid.

²¹⁴ ibid.

²¹⁵ ibid., s.42.

²¹⁶ Howard, op.cit.,s.196.

tiyatro sahnesinden gelen becerilerinin alınarak küratöryel yaklaşımların genişletilmesi gerekir.

Gröndahal, sahne yazımın giderek fiziksel elementlerin kurulumundan ziyade etkinlik, deneyim ve aksiyon olarak algılandığını söylemiş, böylece sergilemenin temelini oluşturan içerikler arasındaki ilişkilerde değişiklikler meydana gelmiştir²¹⁷.

Sahne yazım yapanlar için zamansallığın dinamik bağlantısı olarak mekana değinmek önemlidir. Bu bağlamda Brejzek dramaturjinin etki alanının çok büyük olduğunu söylemiş, Brückner ise dramatize edilmiş mekanda kullanılan tüm medya elemanlarının senkronizasyonunu vurgulamış ve mimar Kali Tzortzi sergilemede üç tür mekansal düzenleme olarak, binanın mekansal yapısı (veya serginin fiziksel yapısı), sergilemenin mekansal düzeni ve ziyaretçilerin keşfetme rotası ve seyretme dokusunun mekansal hareketlerini göstermiştir²¹⁸. Tüm bunların ilişkisi dramaturjiyle geliştirilir.

Dramaturji genel anlamda bir hikâye veya bunun gibi elementleri oynanabilecek bir yapıda şekillendirme olarak tanımlanabilir. Dramaturji esere veya performansa bir yapı verir²¹⁹. Tiyatroda dramaturjinin gelişim sürecine baktığımızda ilk olarak Aristo güzel ve iyi bir tragedyanın nasıl olması gerektiğini ortaya koyarak ilk dramaturji belgesini yazmıştır. 17. ve 18. yüzyılın ideolojisinin dayattığı dramatik kurallar ve ilkelerden oluşan klasik dramaturji, soyut ilkelerden (kuramdan) ya da somut örneklerden yola çıkarak dramatik bir yapıtı oluşturacak temel öğeleri bulma ve bunları düzenleme, biçim verme tekniği olarak tanımlanır²²⁰.

18. yüzyılın ikinci yarısına gelindiğinde 1767’de Lessing’in yazdığı *Hamburgische Dramaturgie*’nin (Hamburg Dramaturjisi) modern dramaturjinin temelini attığı görülmektedir. Metin ve gösteri anlayışını değiştirmek için uğraşma çabasında olan Lessing, halka ve günlük yaşama daha yakın bir tiyatro arayışına girmiştir. Bu bağlamda Hamburg Dramaturjisi, metne dayalı ve kuralcı klasik dramaturjiden günümüzün anlayışına bir geçiş oluşturmaktadır²²¹.

²¹⁷ Kwan Lam, op.cit., s.45.

²¹⁸ ibid.

²¹⁹ “Dramaturji”, Wikipedia, <http://www.wikipedia.com> [18.04.2015].

²²⁰ Esen Çamurdan, **Çağdaş Tiyatro ve Dramaturgi**, (İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, 1996), 13-15.

²²¹ Zehra İpşiroğlu, **Tiyatroda Düşünsellik: Dramaturgiye Giriş**, (İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, 1995), 14.

Modern dramaturji anlayışının ilk uygulayıcısı Brecht'dir ve onunla birlikte tiyatrodaki dramaturji alanında bir dönüm noktası yaşanmıştır. Brecht bir oyun üzerinde dramaturjik çalışmayı; sahneyle izleyen arasındaki iletişimin önemi temel alınarak oyunun düşünsel boyutunu, anlamını, iletişimini, gönderme alanlarını çıkarma anlamına geldiğini gösterir²²².

Brecht oyunlarını sahnelediği kendi tiyatrosu olan Berliner Ensemble'de bu yöntemle çalışmıştır. Patrice Pavis, Berliner Ensemble'da dramaturji çalışmasını; yapının ideolojik ve biçimsel yapısı, biçim ve içeriğin ilişkisi, seyirciyi etkilemek amacıyla, metinle ilgili sahneye yönelik tüm çalışmalar olmak üzere üçe ayırır²²³. Çamurdan, modern dramaturjide, klasikte olduğu gibi belli metinlerin belli sahneleme anlayışını getirmediğini ne de tersinin de geçerli olduğunu söyler. Modern dramaturjinin de tam bu noktada önemini vurgulayarak, dramaturji çalışması yapılmadığında veya eksik yapıldığında ortaya çıkanın rasgele birbirine bağlanmış, denetimsiz oyunlar olduğunu belirtir²²⁴.

Tiyatroya düşünsel temelini sağlayan dramaturji çalışmasının yapılabilmesi için dile, düşünmeye, anlamaya olan inancın da sürmesi gerektiğini söyleyen İpşiroğlu, postmodern eserlerde her izleyicinin kendi birikimine, kendi düş gücüne ve çağrışımlarına göre anlamlandırabileceği evrensel bir tiyatro dilinin yaratılması olarak da yorumlanabileceğini savunur²²⁵.

Çağdaş dramaturji, oyunu yazın dilinden sahne diline aktarmak ve bunu denetlemektir. Çağdaş dramaturji metnin içeriğiyle sahnenin biçiminin diyalektik ilişkisini inceler ve gösterinin seyirci tarafından algılanmasını gözetleyerek seyirciye ulaşma ve algılama yollarını inceleyen bir seyirci dramaturjisi kavramından da söz eder²²⁶.

Tüm bu gelişim sürecine baktığımızda Brecht'le dramaturjide yaşanan dönüm noktasından itibaren dramaturjinin kapsamı sergi tasarımı uyarlandığında hemen hemen aynı prensipleri kapsadığı görülebilir. Dramaturji bir çözümleme yöntemidir. Sahnelenecek metnin dramatik kurgusundan oyun ve izleyen arasında olan iletişimle

²²² Zehra İpşiroğlu, "Bertolt Brecht Tiyatrosunun Açtığı Yollar ya da Brecht'in Güncelliği Geçmişle Gelecek Arasında Köprü", **Alman Dili ve Edebiyatı Dergisi**, s.18 (2006): 62.

²²³ Çamurdan, op.cit., s.71-73.

²²⁴ ibid.

²²⁵ İpşiroğlu, loc.cit., s.33.

²²⁶ Çamurdan, op.cit., s.77.

metindeki düşüncenin estetik ve ideolojik boyutta nasıl sahneye koyulacağını yorumlar. Bu doğrultuda düşünüldüğünde dramatik yapıya sahip tüm disiplinler kendi estetikleri çerçevesinde dramaturjiye ihtiyaç duyarlar.

Tiyatroda temel bir kavram olan ve metnin içeriğiyle sahnenin biçiminin diyalektik ilişkisini inceleyen dramaturjinin, sahne yazım kapsamında değerlendirildiğinde aynı paralellikte çözümleme yöntemi olduğu söylenebilir. Sahne yazım, müzenin ideolojik ve biçimsel yapısı, içerikten oluşturulacak biçimler, izleyenin tüm duyularına hitap edecek tasarımların hazırlanmasıyla kalıcı deneyim oluşturulmak, ses, ışık, görsel ve medya iletişim araçlarıyla iletişim teknolojilerinin kullanılmasıyla interaktif sunumlar gerçekleştirebilmek için hikaye anlatımının biçime dönüştürülmesinde dramaturji kendini gösterir.

Brecht'in savunduğu gibi dramaturji “dünyayla sahnenin, yani ideolojiyle estetiğin” kesiştiği noktada yerini almıştır. Gösterimi oluşturacak tasarımı hazırlamayı ve gösterinin söz konusu tasarımın sahnedeki karşılığı olup olmadığını gözlemlemeyi sadece tiyatro sahnesinde değil sergi tasarımlarında da yerine getirmiştir.

Dramaturji temel küratöryal niyeti ortaya çıkarmada dramatik anlar oluşturmak için dönüştürücü süreç olarak ilham verici elzem bir araçtır²²⁷. Çok yönlü duyusallıkla kalıcı deneyim oluşturma çabasında olan sergi yazımında dramaturji kullanılacak iletişim teknolojileriyle beslenir. Aynı tiyatrodaki olduğu gibi dramaturjinin alanı tüm sergi deneyimidir.

Dramaturjunin temel amacının bir parçası olan hem belli bir zamanda hem de sürekli olarak katmanlı anlatım açılımı ve izin verilen şaşırtma ve değiştirmeye izleyeni keşfetmesi için teşvik eder. Müzelerde doğru uygulanan dramaturji küratöryal amacın mekansal deneyimini keskinleştirir²²⁸.

Guggenheim Müzesi'nde 48 ülkeden sanatçının katılımıyla gerçekleşen “*Storylines: Contemporary Art at Guggenheim*” sergisi 100 farklı eseri bir araya getirerek bireysel çalışmalarının çıkış noktası olan yazarlar ve şairlerin katkılarıyla geliştirilmiştir. Sanatçılar hikaye anlatımı için tema, karakter ve kurulum gibi geleneksel anlatı araçları geliştirerek yeni paradigmlar üretmişlerdir. Haziran 2015'de başlayan serginin şef küratörü Nancy Spector, “sanat çok öznel ve sanata

²²⁷ Kwan Lam, op.cit., s.46-48.

²²⁸ ibid.

polifonik yanıtı keşfetmek için bir fırsat olarak bu sergiyi kullanıyoruz hatta kendi hikayeleriyle karşılık vermeleri için seyirciyi bir yola veya başka bir yere davet ediyoruz”²²⁹ demiştir. Bu bağlamda bu sergi esasında müze sunumlarında olması arzulanan hikaye anlatımının izleyene farklı deneyimler yaşatarak kendi hikayesini oluşturma çabasının bir sergi içerisinde anlam bulması yönündedir.

Gerçek ya da kurgu olsun taşınan paylaşılan hikayelerin aracılığıyla bireyselle dönen ve genellikle otobiyografik bir deneyim sunan anlam katmanları ortaya çıkarmayı hedefleyen sergide örneğin Marina Castillo Deball kaşif ve arkeolog rolünü alır (Şekil 18) ve iki eserinde yeni bağlantılar ve anlamlar ortaya koymak için bir şekilde bulunan malzemelerle tamamlanmıştır²³⁰.



Şekil 18: Marina Castillo Deball *Stelae Storage*

“Storylines: Contemporary Art at the Guggenheim”
<https://www.artsy.net/show/guggenheim-museum-storylines-contemporary-art-at-the-guggenheim> [28.06.2015].

Sergi enstalasyon, resim, fotoğraf, heykel, video ve performans sanatları sayesinde anlatımla ilgilenen çeşitli disiplinler üzerinden inceler. Bu sanatçılar için hikaye anlatımı mutlaka tema, karakter veya kurulum gerektirmez. Aksine anlatı potansiyeli gündelik nesnelerin ve malzemelerin üzerine uzanmış ve bunlara kültürel ilintiler sinmiştir. Sergi çağdaş sanatının içinde olan hayal ettirme gücünü ve günümüz olaylarına paralel yaşayışını baz alarak müzedeki çağdaş sanat anlatısını ziyaretçilere sunarak ziyaretçinin kendi hikayesini dinlemeyi arzulamaktadır. Ayrıca sergi boyunca çağdaş yaşamın her bakış alanında dijital metin ve görüntüleri üzerinden yorumlayan tavrını yadsımadan sergi içerisinde sunarak çağdaş sanatın içinde dönen

²²⁹ Guggenheim Google Plus, <https://plus.google.com/+guggenheim/posts> [11.06.2015].

²³⁰ Guggenheim Official Web Sitesi, <http://www.guggenheim.org> [11.06.2015].

anlatı iletişimini vurgulayan döngüleri, yaygınlığı ve yorumlamasıyla sosyal medyadan ayırmaz. Böylece bu yeni anlatı çerçeveleri hem yazar hem okuyan olarak ziyaretçinin kendi rolünü vurgularken bugünün birbirine bağlı ve çok değişkenli dünyasının gerçek anlamını öne çıkarır. Serginin bu dramaturjik yapısının dinamiği hikaye çizelgesinde seçilen işlerde yazarları -nesir ya da şiir- katkı sağlamak için davet ederken aynı zamanda sanat ve edebiyat arasındaki zengin tarihsel ilişkiyi buluşturarak elde edilen çok seslilikle sunumdaki her nesnenin içinde yatan yorumsal potansiyele işaret eder.

Fonksiyonel ve formal kriterlerin yerine içerik ve hikaye anlatımının itici güç haline geldiği sahne yazım, ziyaretçilere aktif katılımcı olacağı bir yol ve hikaye anlatımıyla tanımlayacakları hareketler kazandırır. İçeriğin yorumlanma aşamasından biçimlenmesine kadar olan süreçte algı bağlamlarını göz önünde tutarak izleyeni teşvik edici, katılım sağlayarak deneyimleyeceği bir ortam oluşturularak katmanlı hikaye anlatımıyla izleyenle iletişim halinde olan bir sergileme tasarımının hazırlanmasında dramaturji önemli rol oynar.

3.2.3. Işık, Ses ve Çevresel Grafik Tasarım

Sahne yazım ziyaretçiye bir kurgu dahilinde algılama çerçevesi hazırlar. Bu kurgu içerisinde nesnelerin görsel gerekliliklerinden olan ve mekanla bütünleşik görüntüleri oluşturan ışık, ses, grafik ve medya tasarımları önemli unsurlardır. Müze sergilerinde mekan-yapıt ilişkisi görsel algılama bağlamında oluşur ve gelişir. Sergi alanı, nesneyi izleyene aktararak gerekli algılama verileri doğrultusunda, gerekli konfor değerleri sunarak izleyiciyle eserin iletişim-etkiletişimini kurmak durumundadır²³¹.

Mekan ve Olasılıklar etkinliğinin²³² müzelerle ilgili bölümünde konuşmacı olan Uwe R. Brückner; özel bir sergi tasarımının disiplinlerarası bir yaklaşım gerektirdiğini söyler ve “öyle ki mekan, ışık, ses, grafik ve medya tasarımının birlikte kaynaşp mekansal görüntüleri oluşturan ortamları aracılığıyla ziyaretçilerin belirli bir hikayenin merkezine yönelmesini sağlar” ifadesini kullanır²³³. Çağdaş müzecilik, ziyaretçinin ilgisini çekecek ve kültürel deneyimini zenginleştirecek güncel, yaratım

²³¹ Cüneyt Kurtay ve diğ., “Müzelerde Algılama ve Aydınlatma Kriterlerinin Analizi: Ankara-Anadolu Medeniyetleri Müzesi Orta Holü”, **Gazi Üniversitesi Mühendislik Mimarlık Fakültesi Dergisi**, c.18, s.2 (2003): 97.

²³² Mekânsal iletişim ve tasarım alanındaki yeni yaklaşımları ele alan etkinlik 3-5 Nisan 2014 tarihlerinde İstanbul Karaköy Rum İlkokulu’nda düzenlenmiştir.

²³³ Mekan ve Olasılıklar, “Müze ve Sergilemede Kurgu”, Türkiye’de Müzecilik Platformu, <http://mmkd.org.tr/muze-ve-sergilemede-kurgu/> [12.11.2015].

anlayışında çoğulcu teknikler araştırır. Deneyim, çağdaş kültürel üretim katma değerinde önemli bir kaynak olarak ortaya çıkar. Sergi tasarımı katılım, oyun, yaratıcılık, heyecan, sosyallik, kolay hatırlanabilirlik ve markalaşma gibi deneyime dayalı çağdaş müzecilik uygulamaları gittikçe artarak kabul görür²³⁴. Bu bağlamda sahne yazım sergi sunumlarında gelişen teknolojinin sunduğu duyuşsal elemanların kullanımıyla sergi deneyimini kalıcı hale getirmeyi hedefler. Algılamada etkin rol oynayan, görsel algıyı artırır nitelikte olan serginin kurgusunu destekleyen nitelikte kullanılan ışık ve aydınlatma tasarımı önemlidir.

Işık, görünür elektromanyetik ışınlamaların oluşturduğu duyumdur²³⁵. Işık ölçülebilir dalga boylarına sahip bir enerji dalgası olarak da açıklanabilir²³⁶. Mekandaki görsel algıyı etkileyen en önemli tasarım elemanlarından biri ışıktır ve mekanın deneyimlenmesinde ve biçimin ifade kazanmasında rolü büyüktür. Tiyatro ve opera, bale gibi diğer sahne sanatlarında ve sanatsal etkinlik alanlarında ışık görsel etkinin oluşturulması için gereklidir. Işık performans için uygun olarak ve performansa özgü yaratılır. Aydınlatma, görsel algıyı sağlayan ve görsel performansı şekillendiren, yaratılan yapay bir çevre elemanıdır. Günışığıyla yapılan doğal aydınlatma, gün ışığının yetersiz ya da olmadığı zaman yapay ışık kaynakları kullanılarak yapılan yapay aydınlatma ve hem yapay hem de doğal aydınlatmanın birlikte kullanıldığı bütünsel aydınlatma olmak üzere üç yolla yapılır²³⁷.

Müzelerde aydınlatma karmaşık ve zor bir yapıya sahiptir. Müze aydınlatmalarında iki şart mutlaka göz önünde bulundurulmalıdır: aydınlatılacak nesne görünebilir hale getirilirken izleyen tarafından doğru algılanmasının sağlanması ve aydınlatmadan kaynaklı bozulma risklerinin en aza indirilmesidir. Müze aydınlatmasında, nicelik (nesnenin korunması ve görünmesi) ve nitelik (görsel olarak nesnenin tüm özelliklerinin net ve doğru biçimde algılanması) ilgili değerlerin sağlanması koşulu vardır²³⁸.

Sergi salonu aydınlatma tasarımı ve yapılandırması birçok planlama parametresine bağlıdır. Bunlar arasında en önemlisi aydınlatmanın bina mimarisiyle uyum içinde

²³⁴ Nikos Bubaris, "Sound in Museum- Museum in Sound", **Museum Managment and Curatorship**, c. 29, s.4 (2014): 391-402.

²³⁵ Mesut Birol Özdeniz, **Mimarlıkta Işık ve Ses Denetimi**, 2. Bs. (Trabzon: Horon Pazarlama, 1992), 1.

²³⁶ Jane Merritt ve Julie A. Reill, **Preventive Conservation for Historic House Museums**, (Lanham: AltaMira Press, 2010), 61.

²³⁷ Özdeniz, op.cit. s.19.

²³⁸ Kurtay ve diğ. loc.cit.

olmasıdır. Diğer faktörler oda oranları, iç tasarım, renk düzeni, mevcut gün ışığı ve serginin doğasıdır. Işık ve gölgeyle şekillenen ambiyansın oluşturulma tarzı temel öneme sahip bir konudur²³⁹.

Aydınlatmanın temel amacı görme olgusunun sağlanmasıdır. Bir mekanda yapılacak işlere bağlı olarak oluşturulan aydınlık düzeyi, cisimlerin hangi ayrıntıda görülmesi istendiği ve değişeceklerine göre her mekan için ayrı aydınlık düzeyleri saptanır²⁴⁰.

Aydınlatma kompozisyonunda kamaşmanın önlenmesi için ışıklılık dağılımı, yansımanın ve istenmeyen gölgelerin oluşmaması için doğrultulu ışık (ışığın tek bir yönden ışık demeti şeklinde gelmesi) ve yaygın ışık (her yönden dağılarak gelen ışık) kullanım amacına göre ışığın yönlülüğü, uygun aydınlık düzeyi dağılımı, renklerin görünüşü ve mimarinin estetik ve duygusal yönü göz önünde bulundurulmalıdır²⁴¹.

Müzelerde sergileme tasarımının başarısında aydınlatma, asla gözden kaçırılmaması gereken en gerekli unsurlardan biridir. Sergilenen nesne ve mekanın doğru nitelenmesi, serginin ambiyansının yaratılması kullanılan aydınlatma sistemine bağlıdır.

Aydınlatma sadece nesnelerin duyarlılık gerektiren gereksinimlere, modellere, sanatsal işlere değil aynı zamanda ziyaretçiler için etkileyici ortamın da hazırlanmasına hitap eder. Sahne yazım sergilerin görsel algısı, boyutsal ilişkisi, yüzeyleri ve grafiksel ele alınışlarında aydınlatma canlandırıcı, tercüme edici olarak kullanıldığı gibi ziyaretçi deneyiminin algı şeklini oluşturulması aydınlatmayla yönetilir.

Müzelerde sergi yazımda ve tiyatrodaki aydınlatma arasında çok belirgin paralellikler vardır. İkisinde de ışıklandırma mod ve ton değişimlerine göre ayarlanır ve önemli dramatik elementler gerektiğinde vurgulanır ya da çıkarılır. Yüzey renklendirilmiş ışıkla kaplanabilir, dramatik sıralar video projeksiyonlarıyla oluşturulabilir ve nesneler açılı ışıklarla modellenir. Tiyatro ve sinemada olduğu gibi sergilemede aydınlatma hiyerarşiyi yaratır; konsantre ışık havuzlarıyla güç vurgulanabilirken, dengeli ışık kullanımıyla eşitlik sağlanabilir²⁴².

²³⁹ Good Lighting for Museums, Galleries and Exhibitions, Fördergemeinschaft Gutes Licht, http://www.licht.de/fileadmin/Publikationen_Downloads/lichtwissen18_light_museums_galleries.pdf [05.07.2016].

²⁴⁰ Özdeniz, loc.cit.

²⁴¹ ibid., s.22-28.

²⁴² Philip Hughes, **Exhibition Design**, (London GBR: Laurence King Publishers, 2010), 130.

Alışılmış sergi sunumlarından farklı olarak sergi yazım ziyaretçilere yanlısamalar yaratılarak farklı algıların oluşturulmasını, mekanın ve anın farklı duyulandırılmasını, sergi kurgusuna uygun olarak yapılan aydınlatma tasarımıyla sağlar. Aydınlatma özellikli armatürler, renk, özel efekt, tiyatral ışık ve uygun karartma dahil bir dizi karmaşık çözümlerle sergiyi sıradan olmaktan muhteşem olmaya dönüştürebilir.

Mekanın algılanmasında en büyük etken görsel algılama olsa da diğer duylara hitap eden faktörler algının artmasını ve deneyimin kalıcı olmasını sağlar. Bu bağlamda sergi tasarımıda kullanılan ses, mekanın deneyimlenmesinde etkilidir. Sergi tasarımıda ses kullanımı müzikten ses efektleri ve konuşmalara kadar ziyaretçiye ek bir algı boyutu katar.

Sergi temasına uygun, çoğunlukla sahne yazım elementi olarak kullanılan film, video ve ses, genel sürükleyici ortamın bir parçasıdır. Tasarımcılar hikayenin akışıyla iletişim halinde olan bütün sunum yaratmak için duysal tasarımın körüklediği ışık, malzeme, hareketli görüntüler ve ses gibi geçerli tüm elementleri kullanırlar²⁴³. Güçlü görseller ve ses ambiansı ziyaretçiye izole ederek dikkatinin tamamen temaya veya fikre odaklamasını sağlar.

Müzelerde ses kullanımı sergide deneyimi öne çıkarıp sürdüren ve potansiyeli destekleyen bir varlığa sahiptir. Ses, serginin örtölmüş gerçeğini ortaya çıkarmak için ziyaretçiye yönlendirir.

Müzenin türüne ve serginin amacına bağılı olarak sunulan kültürel bilginin çoklu yorumlanmasına olanak tanıyan konuşmalar, müzik ve gündelik sesler gibi farklı tip sesler çok modelli bir çevrenin oluşturulmasında kullanılabilir. Buna ek olarak ses titreşimleri ve sesin uzamsal zaman özelliğı izleyen-sergi etkileşimini harekete geçirir, ziyaretçiyle yakınlık duygusu kurarak canlı olay gibi müze sergisinin bir parçası olmasını sağlayabilir²⁴⁴.

Filmlerin ses tasarımıından ödünç alınan akustik deneyimde ön ve arka planda birleştirici konsept, kültürel kullanımlarda ve sergi anlatımlarında sesin iletişim fonksiyonu olan *diegetic* terimi sunulan hikayenin dünyası (örneğin kahramanın sesi) ve *nondiegetic* ise dramaturjik olarak bu dünyanın ve sunulan hikayenin hareketi

²⁴³ ibid., s.166.

²⁴⁴ Bubaris, loc.cit.

dışındaki sesle ilgili bilgi anlamına gelir²⁴⁵. Bir başka deyişle kaynağı hikaye evreninin uzamı içinde yer almayan, seyirci alışkanlığının kabulüne dayalı olarak anlam ve duygu üreten sesler *nondiegetic*, sesin kaynağının görülmesi ve bilinmesi esas alınan gerçek sesse *diegetic* sesler olarak tanımlanır²⁴⁶.

Müze sergilerinde anlatıda *diegetic* ses, sergi kurulum ve izleyen-sergi arasındaki yakın ilişki, *nondiegetic* sesse ziyaretin zaman-mekanın dışına yayılan nedenselliği, ziyaretçinin deneyimleri ve bundan türetilmiş anlamsal çerçevenin eylemsel sunumudur²⁴⁷. Bu iki tip ses müzelerde sesli rehberlerde (öncelikle *nondiegetic*), ortam sesi (genellikle *diegetic*, müzik *nondiegetic* olmasına rağmen) ve konu içeriğinde (genellikle *diegetic*, anlatıcının sesi en sık *nondiegetic* olmasına rağmen) bulunabilir.

Ön plan ve arka plan sesleri arasındaki fark, eş zamanlı çeşitli duyumlarının arasında izleyenin ilgisini yönlendiren özel ilgisinin ses kaynağı dinleyenin eylemiyle bağlantılıdır. Müze sergi anlatımlarında tasarım tarafından uyarlanan bu seçici süreç serginin kültürel prosedürleri tarafından kurulan bilginin semantik hiyerarşisiyle uyumludur. Yani sesler, tam anlamıyla ziyaretçinin mümkün olduğunca farketmeden dikkatini çekmek üzere tasarlanır²⁴⁸. Tarihi bir evde mutfak kapısından girildiğinde duyulan çatal kaşık sesleri, konuşmalar ve yemek kokularıyla desteklendiğinde görülmese bile mutfağın hayal edilmesine yardımcı olunur. Soğuk ve ıslak bir zindanı çağrıştırmak adına yankı yapan su damlası sesi ya da martı ve kahkaha seslerinin kullanımıyla deniz kenarında güneşli bir gün çağrıştırılabilir²⁴⁹.

Müze sergilerinde bir alandan diğerine yayılan sesler ziyaretçi için hem kafa karıştırıcı hem de rahatsızlık vericidir. Yankısız, sesi emen yüzeylerin kullanılması ya da ses duşlarıyla ilgili alanlarda sesi tutmak için faydalıdır²⁵⁰.

Sanatçı Tomás Saraceno'nun New York Tanya Bonakdar Sanat Galerisi'nde düzenlenen örümcek ağları kullanarak yaptığı eserlerden oluşan “*Cosmic Jive*” isimli sergisi sahne yazımında ışık ve ses kullanımının bütünleşik yapısının mekansal

²⁴⁵ ibid.

²⁴⁶ Mustafa Sözen, “Sinemasal Anlatılarda Sesin Uzamsal ve Zamansal Kurulumu ve Örnek Filmler”, **The Journal of Academic Social Science**, s.13 (2015): 16-39.

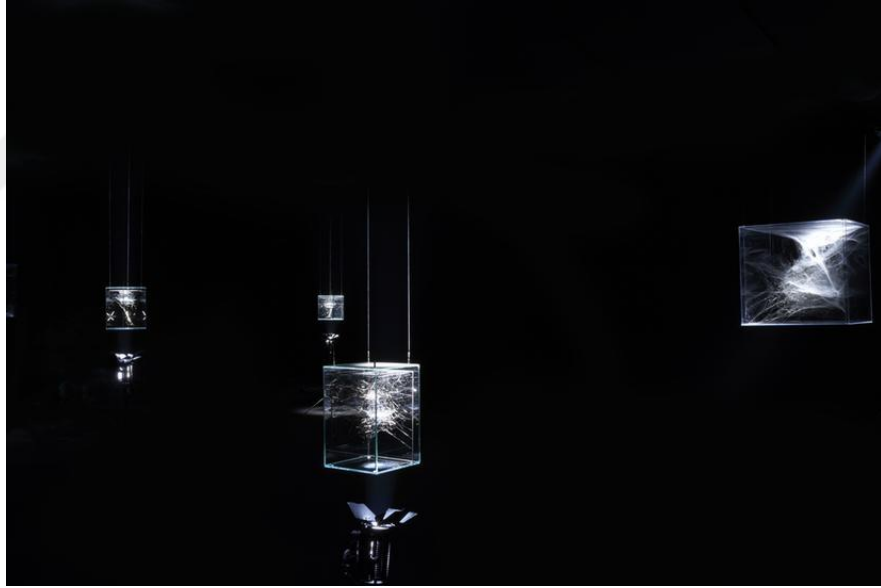
²⁴⁷ Bubaris, loc.cit.

²⁴⁸ ibid.

²⁴⁹ Pam Locker, **İç Mekan Tasarım Temelleri Dizisi: 02**, çev. Sezen Haskatar (İstanbul: Literatür Yayınları, 2013), 96.

²⁵⁰ ibid., s.97.

görüntüleri oluşturmaya örnek olarak verilebilir. Karanlık bir mekanda saydam cam kutulara hapsedilen örümceklerle oluşturulan kozmolojik yapıda dilin insan yapımı sistemine tezat olarak örümceklerin dili ses enstelasyonu ile titreşimin alternatif diliyle yer değiştirir²⁵¹. Kolektif ve evrim fikirlerinin -mikro ve makro seviyede- insanlıkta henüz kullanılmayan potansiyelini incelemek için örümcek ağlarını müzik aletlerine işleyerek ultra düşük frekansta bir ses kurulumu sunar. Örümcek tarafından canlı olarak oluşturulmaya başlayan ağ sergi boyunca gelişir. Sergi mekanında aydınlatma sistemi sadece saydam cam fanuslar üzerinde Şekil 19’da görüldüğü gibi kullanılmıştır. Karanlık bir mekan içerisinde sadece örümcek ağlarını aydınlatacak şekilde kullanılan doğrultulu ışık ve mekana verilen müzik efektleriyle disiplinlerarası sanatsal uygulaması mimari, uzay araştırmaları, biyolojik bilimlerde bilimkurgu ve geometrik donatılardan ilham alır. Kullanılan aydınlatma yöntemiyle algı karanlık bir alana serpilmiş parlayan mafsallı gümüşü ipek heykeller şeklinde yapılandırılarak her bir cam fanus ayrı bir galaksi görünümünü kazanır.



Şekil 19: Tomás Saraceno, New York Tanya Bonakdar Sanat Galerisi

Tanya Bonakdar Gallery, http://www.tanyabonakdargallery.com/exhibitions/tomas-saraceno_4 [08.08.2016].

Kullanılan ses serginin örtülü gerçeğine ziyaretçi yönlendirir niteliktedir. Her cam fanusun içinde bulunan örümcekler sergi süresince örmeye devam ettikleri ağlarla evrenin kozmik ve hareketli yapısını tamamen karartılmış oda içerisinde yaratırken ziyaretçi sesin yönlendirmesiyle sunulan bilim kurguya yönelir.

²⁵¹ Tanya Bonakdar Gallery, http://www.tanyabonakdargallery.com/exhibitions/tomas-saraceno_4/selected , [08.08.2016].

Sahne yazım sergilemede, ziyaretçilerin beklentilerini karşılamaya yönelik kullandığı tasarım unsurları ışık, ses tasarımının yanı sıra ziyaretçilerle iletişimin güçlendirilmesi ve dinamik sergi kurgularının oluşturulması için tasarımsal problemleri iki boyutlu yüzeyler üzerinde çözen grafik tasarımı da önemser.

Kitlesel bilgilendirmeye dayalı yöntemlerden biri olan grafik tasarım, birinci işlevi mesaj iletmek ya da ürün veya hizmet tanıtmak olan görsel bir iletişim sanatıdır. Grafik tasarım çalışmaları güncel bir bilgiyi çağdaş beğeni kavrayışı için yine çağdaş elemanları kullanarak sunar²⁵².

Burçak Madran, müze içinde yer alan grafik uygulamaların mekan ve ziyaretçiyle doğrudan etkileşim halinde olup sergileme tasarım unsurlarıyla bütünsel bir dil oluşturduğunu, müze grafiklerinin ziyaretçinin algı rahatlığı ve mekansal olarak izleyeni yönlendirici şartlar düşünülerek hazırlandığını ifade ederek, müzelerde grafik uygulamalarını bilgi ve yönlendirme grafikleri olarak ele almanın mümkün olacağını söylemiştir²⁵³. Bu bağlamda düşünüldüğünde müzelerde yer alan grafik çalışmalarını; doğal ve yapılandırılmış çevrede yönlendirme, bilgi verme, tanımlama, tercüme etme ve mekan duygusunu artırma gibi işlevleri olan iletişim dizgilerinin içerdiği grafik öğelerin planlanması, tasarlanması ve sunumu anlamına gelen çevresel grafik tasarımı²⁵⁴ olarak ele almak doğru olur.

Özel bir çevre duygusu ve atmosfer oluşturmak için kullanılan iki ve üç boyutlu biçimler, grafikler ve işaretler kullanan, bilgilendirme tasarımı kapsamındaki çevresel grafik tasarımının; Çevresel Grafik Tasarım Kurulu'sunun yaptığı sınıflandırmaya göre çevresel grafiklerin, uyum (oryantasyon), bilgilendirme, yönlendirme, tanımlama, yönerge ve dekor olmak üzere altı işlevi vardır²⁵⁵.

Temelde işlev ve içeriksel açıdan çevresel grafik tasarım, yönlendirme ve işaretleme tasarımı, sergileme tasarımı, ve piktogramlar olmak üzere üç başlık altında incelenebilir²⁵⁶. Dijital tabelalardan, interaktif konsol unsurlara, geleneksel boyamadan dijital çıktılarına, ses, koku ve doku duyularına kadar hitap edebilen çok çeşitli yelpazede ürün olanaklarıyla sınırları günden güne genişleyen çevresel grafik

²⁵² Emre Becer, **İletişim ve Grafik Tasarım**, 3.bs. (Ankara: Dost Kitapevi Yayınları, 1998), 34.

²⁵³ Madran, "Müzebilimin ABC'si" op.cit., s.302.

²⁵⁴ Banu İnanc Uyan Dur, "Çevresel Grafik Tasarım'ın Uygulama Alanları", **Sanat ve Tasarım Dergisi**, s. 7 (2011): 159-178.

²⁵⁵ ibid.

²⁵⁶ ibid.

tasarım, ihtiyaçlara göre; yönlendirme amaçlı, bilgilendirme amaçlı, mekansal imaj yaratma ve kimliklendirme amaçlı olmak üzere üç temel başlık altında gelişmiştir²⁵⁷.

Yön bulmak için gerekli bilginin mimari ve grafiksel ifadeyle sunulması anlamına gelen çevresel bilgi, imaj yaratmada etkili olabilecek nesneler, renkler, fiziksel özellikleri kapsadığı gibi bu görsel ve uzamsal değişkenler bir mekanı diğerinden ayırt edebilme yetisini kazandırırken yön bulmada etkili olur²⁵⁸.

Müzelerde kullanılan yönlendirme grafikleri uluslararası standartlar dahilinde belirlenen simge ve sembollerden oluşan acil durum yönlendirmeleriyle serginin farklı bölümlerini işaret eden servis yönlendirmeleridir. Servis yönlendirmeleri müze ziyaretçilerine halka açık alanları işaret eder²⁵⁹.

Çevresel grafik uygulamalarda piktogramlar yönlendirme ve işaretleme olarak kullanılır ve farklı insan kitleleri tarafından kolaylıkla anlaşılabilir olması gerekir. AIGA (*The Professional Association for Design*) tarafından geliştirilen ve yaklaşık 50 piktogramdan oluşan set tüm dünyada kullanılan bir standart haline gelmiştir²⁶⁰.

Müzelerde yönlendirme tasarımı, ziyaretçiyi belli bir yöne doğru yönlendirme amaçlı, işaretleme tasarımıysa ziyaretçinin vardığı noktayı gösteren işaretlerdir. Bu dizgiler mekan hakkında bilgi verme, ziyaretçinin uyum sağlamasına yardımcı olma ve yönlendirme işlevi görür.

Görsel iletişim ve mimari disiplinleri kapsayan çevresel grafik uygulamaları müzelerde uygulanan multidisipliner yapıdaki sahne yazımında büyük önem taşır. Sergi tasarımlarında grafik uygulamalar müzenin kurum kimliği çerçevesinde yönlendirme, bilgilendirme, mekandaki düşünceyi şekillendirerek belli bir kurgu çerçevesinde sunma ve iletişim metodu üzerine yoğunlaşır.

Sergileme tasarımı grafik tasarım içerisinde yeni bir uygulama alanı olarak değerlendirilir. Müze sergi tasarımlarında uygulanan grafik tasarımlar hedef kitle baz alınarak müzenin iletmek istediği mesajı görsel iletilere dönüştürerek hazırlanır. Müzelerde bilgilendirme grafikleri görsel ve yazılı malzemeler kullanılarak, sergi

²⁵⁷ Elif Atamaz, “Modern Yaşamın Tasarım Eğitimde Yeni Bir Alan Mekan Grafiği”, **Çukurova Üniversitesi 1. Sanat Araştırmaları Sempozyumu, Mart 2015**, (Adana: Çukurova Üniversitesi, 2015): 147-154.

²⁵⁸ John Peponis, Craig Zimring, Yoon Kyung Choi, “Finding the Building in Wayfinding”, **Environment and Behavior**, c. 22, s. 5 (1990): 555.

²⁵⁹ Madran, “Müzebilimin ABC’si”, loc.cit.

²⁶⁰ Uyan Dur, loc.cit.

alanlarında kullanılan sergi içeriği, dönemi ve teması hakkında bilimsel verilerin aktarılmasıyla sergilenen nesnelerin ilişkiler örgüsünün ve anlamının izleyene iletilmesini sağlar²⁶¹.

Hazırlanacak sergi tasarımının analizi ve mekanların bağlantıları, geçişleri ve ihtiyaç duyulan grafik dilinin belirlenmesiyle yeni teknik ve olanaklar, interaktif katılımı mümkün kılan, sadece görsel algıya değil diğer algılara da hitap edecek dijital çözümlerinin²⁶² kullanılması sahne yazım için şarttır.

Grafik tasarım sergi tasarımında ışık ve ses kullanımı gibi vurgulanmak istenileni ön plana çıkarmada ya da tam tersi arka planda bırakmada yardımcı tasarım elemanlarından. Sergileme tasarımında kullanılan görsel malzeme nesnenin önüne geçmez. Hazırlanan tasarımlar nesneyi işaret eder, ziyaretçiyi nesneye yönlendirir olacak şekilde tasarlanır.

Müze sergi tasarım öğeleriyle bütünleşik olan çevresel grafik tasarım, mekanı, müze kimliğini yansıtan, gerekli bilgileri hızlı ve etkili biçimde izleyene aktaran ve serginin hikayesini anlatmaya yardımcı tasarımlar oluşturur. Chicago’da bulunan Bilim ve Endüstri Müzesi Bilim Rüzgarları sergisi, çevresel grafik öğeler, çoklu medya kullanımı ve dijital içeriklerle bilgiyi ziyaretçiyi sıkmadan en kolay iletme formatında hazırlanan tasarımlarla birçok farklı bileşenle sunmaktadır. İzleyeni içine alan mekan algısı eşliğinde sunulan grafik öğeler çizimlerle simülasyonlar, maketler, kiokslar, ses ve ışık oyunları ile tasarlanmış alanlar (Şekil 20) ziyaretçinin sergiyle bire bir iletişim halinde olmasını sağlar. Hedef kitlenin özellikle çocuklar olacağı düşünülerek hazırlanan grafik tasarım unsurlarıyla anlatılan kasırga, çığ, ateş, atom, şimşek, güneş ve tsunamiyle ilgili bilgiler çevresel grafik tasarım öğelerinin sergiye uygun kullanımıyla bilgiyi izleyene aktarırken sergi mekanında kullanılan dinamik deneysel araçlarla dokunma duyusunun da kullanımıyla deneyim kalıcı hale getirilir.

²⁶¹ ibid.

²⁶² Atamaz, loc.cit.



Şekil 20: Chicago Bilim ve Endüstri Müzesi, Bilim Rüzgarları Sergisi

Evidence Design, <http://www.evidencedesign.com/work--science-storms.html> [04.04.2017].

Müzelerde grafik uygulamalarda kullanılan yaratıcı çizimler, uygun tipografi, fotoğraf ve illüstrasyonlarla uygun renk, ışık, oran ve malzeme kullanımı hazırlanan grafik uygulamaları için önem taşıırken yeni teknolojik gelişmeleri kompozisyonlara dahil etmek ve etkileşimli uygulamalarla düzenlenmiş tasarımlar hazırlamak sergi iletişimi arttıran unsurlardır.

3.2.4. Sergilemede Teknoloji ve Etkileşim

20. yüzyılda bilgi çağının getirdiği teknolojik gelişmeler ve çağdaş sanatla değişen sunum ve mekan algısı müze sergi tasarımlarında yeni tekniklerin kullanılmasını sağlamıştır. Müzeler teknolojik gelişimle öncelikle mimarileriyle ziyaretçilerin dikkatlerini çekmeyi başlamış, iletişim teknolojilerindeki gelişmelerle de kendilerini tanıtıcı faaliyetler, ziyaretçilere yönelik eğitici simülasyonlar, internet üzerinden tanıtıcı ve sergilemeye yönelik uygulamalarla ziyaretçilerin kendilerine ulaşımının kolaylaşmasını sağlamaya çalışmışlardır²⁶³.

Günümüz müze küratörleri odak noktalarını, nesneleri toplamaktan iletişim stratejilerini ve hikaye anlatma stillerini tanımlamaya kaydırmış, sergi

²⁶³ Dönmezoğlu, op.cit., s.51.

tasarımcılarıyla birlikte sergilerin mesajını etkili bir şekilde iletebilecek mekan tasarımları, nesneler, işaret, görüntüler ve etiketler bulma yoluna gitmişlerdir²⁶⁴.

Sergi tasarımları müzeler için ziyaretçileriyle kurabilecekleri en güçlü iletişim aracıdır. Müzeler gelişen teknolojik uygulamaları da sergi tasarım planlarına dahil ederek bu iletişimi kuvvetlendirecek yollar ararken aynı zamanda izleyenin serginin bir parçası olmasını sağlayacak interaktif tasarım çözümleri kullanmaya başlamışlardır. TDK (Türk Dil Kurumu) interaktif kelimesini etkileşimli olarak tanımlar²⁶⁵. Etkileşim tasarımı, Etkileşim Tasarımı Kuruluşu (*Interaction Design Association*, IxDA) tarafından, etkileşimli ürünlerin davranışlarını ve kullananla olan iletişimini tanımlayan profesyonel disiplin olarak tanımlanmaktadır²⁶⁶.

Moggridge, etkileşim tasarımını, sayısal ve etkileşimli olan öznel ve niteliksel her şeyin tasarımı olarak açıklar; faydalı, arzu edilir ve erişilebilir tasarımlar yaratmanın ana amaç olduğunu belirtir. Ayrıca etkileşim tasarımını daha dar bir bakışla, mimarlık, endüstriyel tasarım ve grafik tasarım gibi estetik ve niteliksel değerlerle uğraşan disiplinlerin deneyim ve temelleriyle ilgili görülebileceğini belirtir ve etkileşim tasarımının diğer disiplinlerle olan bu eşdeğerliliğini, tasarımın kullanıcıların estetik, öznel ve niteliksel değerlerine, insan faktörlerini göz önünde bulundurarak yaklaşmasıyla açıklamaktadır²⁶⁷.

70'lerin ikinci yarısından itibaren ve 80'lerin başlarında yaşanan bilgi teknolojilerindeki gelişmeyle başlayan etkileşim sistemleri bu gelişime paralel olarak devam etmiş ve halen de devam etmektedir. Bu gelişmeyle birlikte internet teknolojilerinin insan hayatına girişi ve gelişmesi etkileşim arayüz projelerini buna paralel olarak geliştirmiştir.

Dijital uygulamalardaki teknolojinin günümüzdeki gelişimiyle tutarlı olarak, sergi alanları genelde, içeriği görme zevki için ortak bir mekan olarak kabul edilse de bu

²⁶⁴ Flavia Sparacino, "Museum Intelligence : Using Interactive Technologies For Effective Communication And Storytelling In The Puccini Set Designer Exhibit", **ICHIM Berlin 04 Digital Culture & Heritage, 31 Ağustos- 2Eylül 2004**, (Berlin, 2004): 4.

²⁶⁵ Türk Dil Kurumu,
http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.585cf32600f5d3.35295197

²⁶⁶ Canan Akoğlu, "Etkileşim Tasarımının Bilgi ve İletişim Teknolojileri Gömülü Ürünlerin Tasarım ve Geliştirilme Sürecindeki Rolü" (Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, 2009), 45.

²⁶⁷ Bill Moggridge, "Designing Interactions", **MIT Press**, (Cambridge: 2006) MA'dan aktaran Canan Akoğlu, "Etkileşim Tasarımının Bilgi Ve İletişim Teknolojileri Gömülü Ürünlerin Tasarım Ve Geliştirilme Sürecindeki Rolü" (Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, 2009), 47.

alanlar, içerik ve araçların sayısal ve sanal kapasite alanında geliştirilme biçiminden etkilendir. Yeni medya tasarımı ve estetiğinin keşfi, yeni melez alana hem kavramsal hem de görsel olarak müthiş destek sağlar.

Müzeler, boş zaman ve öğrenme dengesini sağlamakta, hikayeyi ve anlamları nakletmekte teknolojiyi kendilerine uygun destekçi olarak görürler. Kendi içeriğindeki hikayenin izleyende deneyim yaratması için teknoloji, müze sergilerinde yardımcı unsurdur. Fiziksel alanda uygulanan etkileşim teknikleriyle müzeler, mevcut sınırlı alan içerisinde daha geniş bir çeşitlilikle sunumlarını güçlendirebilirler²⁶⁸.

Müze sergilerinde kullanılan etkileşim araçları iletişim ve öğrenme işlemlerinde aktif ve önemli bir rol oynar. Hooper-Greenhill, etkileşimli deneyimlerin sağlanmasını sergi yönetimini geliştirmenin bir yolu olarak daha derin öğrenme deneyimleri yapma olanağı sunmak olarak tanımlar²⁶⁹.

Etkileşimli sergide önemli olan sergide ziyaretçi tarafından kontrol edilen bir değişiklik olmasıdır; başka bir ifadeyle iletilecek mesaj, bir dereceye kadar, ziyaretçinin fiziksel kontrolü altındadır şeklinde tanımlanan etkileşimli sergi, bu tanımla diğer aktif tepki verilen sergiler olan "basit eller üzerinde" (*Simple Hands-on*), "katılımcılı" (*participatory*) sergilerden ayrılır²⁷⁰.

Steven Bitgood, bu sergilerin tepkisel ve beklenen etkiler bağlamında ayrımlarını yapar²⁷¹:

Basit eller üzerinde: Tasarımlarda sergi ziyaretçiyi dokunmak veya tırmanmak gibi davranışlar için harekete geçirir. Burada amaçlanan etkiler; duyuşal ve algısal öğrenme üretmek, ziyaretçinin dikkatini nesneye odaklamasını sağlamak, ilgiyi arttırarak davranışı değiştirmektir (etkisel öğrenme).

Katılımcılı: Basit eller üzerindenin ötesinde, öğretme amaçlı bir yanıt veya sonuç vermektedir. Bunlar diğerleriyle karşılaştırılmaktadır. Bu sergide amaçlanan etkiler; nesne ve olay arasında benzerlikler ve farkları öğretmek, ziyaretçinin ilgisini nesneye odaklamak, etkisel öğrenmeyle ilgiyi arttırarak davranışı değiştirmektir.

²⁶⁸ Flavia Sparacino, "Interactive Narrative Space", **Disegno Industriale Bimonthly Magazine**, s.16 Ottobre (2005): 86-87.

²⁶⁹ Hooper-Greenhill, loc.cit.

²⁷⁰ Stephen Bitgood, "Suggested Guidelines for Designing Interactive Exhibits", **Visitor Behaviour**, c.6, s.4 (1991): 4-11.

²⁷¹ ibid.

Etkileşimli: Serginin durumunu değiştirmeye yönlendirir, değişim, ziyaretçinin kontrolü altındadır. Seviye 1: Basit bağlam (Örn: Işığı yakmak, butona basmak vb.) Seviye 2: Uzun süreli bağlam (Örn: İnteraktif bilgisayar oyunları). Amaçlanan etkiler; neden sonuç ilişkilerinin öğretilmesi (rehberli ya da keşfedici öğrenmeden birini kullanma), nesne ve olay arasında benzelikler ve farkları öğretmek, ziyaretçinin ilgisini nesneye, olaya odaklamak, etkili öğrenme (artan ilgi davranış değişikliği), ziyaretçinin kendini test etmesi, ziyaretçinin kavramsal yönü.

Dokunulabilen ve manipüle edilebilen olarak kullanılan “Eller üzerinde” (Hands-on) terimi sergilerin dokunmanın yanı sıra düşünmeyi sağladığını göstermek için minds-on’la beraber kullanılmaktadır. “Etkileşim” (interactive) izleyenin müze ziyaretinde rol aldığı bir yönü vurgularken “Katılımlı” (participatory) terimi sergiye ziyaretçileri çekmeyi, tartışmalarını, konuşmalarını ifade etmektedir. “Katılımlı” (participatory) deneyimi tanımlamak için kullanılmaktadır²⁷².

Steven Bitgood, etkileşimli sergiyi ziyaretçinin sergiye cevabının sergide bir değişiklik ürettiği bir aygıt olarak tanımlar ve bu tanımın bir cihazla fiziksel olarak etkileşim için olduğunu; zihinsel etkileşim içermediğini söyler. "Etkileşimli" sergilere örnek olarak, metni ortaya çıkarmak için bir kapak panelini kaldırmak, sahneleri yazdan kışa değiştirmek için bir düğmeye basmak veya daha önce görülmeyen bir şeyi açığa çıkarmak için bir nesnenin üzerinde bir büyüteç tutmak yer alabilir. Ziyaretçinin yanıtıyla sergideki bir değişiklik arasında neden-sonuç ilişkisi vardır²⁷³.

Çoğunlukla yapılandırmacı eğitim modeline dayandırılan etkileşimli alanların eğitimsel yönü çeşitlilik gösterebilmekle beraber izleyici odaklı öğrenme ve izleyicinin kendi kendine bir şeyleri ortaya çıkarması etkileşimli sunumlarda önemlidir. Etkileşimli sergilerde dokunsal ve katılımlı öğrenme gözlemlenen bir durumdur²⁷⁴. Müzelerde, etkileşimin kelime anlamı deneyim sağlayan olanaklar şeklinde kullanılmakta, bilgisayar-temelli deneyim olarak anlaşılmasına karşın, aslında izleyicilerin etkileşim sürecinde oyun oynamasını vurgulamaktadır. eğitim yoluyla bilgi edimini oyuna yapılan vurgu öne çıkarmaktadır²⁷⁵.

²⁷² Gül, op.cit., s.20.

²⁷³ Bitgood, loc.cit.

²⁷⁴ Gül, op.cit., s.72.

²⁷⁵ ibid.

İzleyen ve nesne arasında dinamik ve hissel ilişki geliştirerek kalıcı bir deneyim yaratmayı amaç edinen sahne yazım içeriği, değişik birimlerden oluşan tasarım elemanlarını kullanarak biçime dönüştürür. Yani sergide kullanılan teknoloji ve etkileşim elemanlarıyla müzeyi, mekanı bedene odaklayarak etkileşimli çoklu medya anlatı mekanına dönüştürerek kalıcı bir deneyim sağlar.

Macdonald, sergilemede kullanılan kılıflı nesneler, dioramalar, ekran panelleri, televizyon ekranları, etkileşimli bilgisayar cihazları vb. görüntüleme formlarını sergi medyası olarak tanımlar ve müzelerin ziyaretçilerini aktif olarak iletişim sürecine sokma girişimlerinin bir parçası olarak, metin panellerinde soruların kullanımı, alternatif bilgi sağlama ve etkileşimin çeşitli biçimlerini kullanma gibi çoğu tanıdık stratejileri kullandıklarını belirtir²⁷⁶.

Müzelerde kullanılan başlıca etkileşim yaratan teknolojik sistemler interaktif yüzey sistemi, e-katalog, 3D hologram, sanal asistan, şeffaf LCD vitrin uygulaması, şeffaf projeksiyon filmi, sanal nesneler arıtılmış gerçekçilik, *video mapping*, simülasyon makineleri, kiokslar, dokunmatik ekranlar, üç boyutlu dokunmatik ekranlar, üç boyutlu panoramik simülasyonlar, interaktif yansıtıcı sistemler, meta alanlar, dokunmatik oyun masaları gibi uygulamalardır.

Müzeler teknoloji kullanımıyla ziyareti zenginleştirebilir ve her ziyaretçinin bilgi ve özelliğine göre bunu kişiselleştirebilir. Sahne yazım ziyaretçinin sahnenin bir parçası olmasını amaçlar. Kullanılan teknolojilerle kazanılan etkileşim izleyenin sergideki rolünü kuvvetlendirir, ona özel bir sunum haline getirir.

Müze ziyaretçilerinin izledikleri yol ve duruş uzunluğundan yola çıkarak izleyenlerin ilgilerinin bir fonksiyonu olarak görsel-işitsel anlatımı düzenleyen giyilebilir bilgisayar sistemlerini içeren teknolojileri müze giyilebilirliği olarak da tanımlamak mümkündür²⁷⁷. Bu sistem sayesinde geleneksel kulaklıklara takılı küçük, hafif bir göz parçası ekranı (çoğunlukla özel göz olarak adlandırılır) kullanarak çevrenin görsel-işitsel bir hale getirilmesini sağlanarak izleyen nesneye yaklaştığında duvara yansayan bir projeksiyonla yansıtılan video klipe nesnenin tarihi ve tanımı yapılabilir. Müze alanında dağıtılan özel yerleştirilmiş kızıl ötesi konum sensörlerini kullanan müze, böylece her bir ziyaretçiye kişiselleştirilmiş bir görsel-işitsel anlatım

²⁷⁶ Sharon Macdonald, "Interconnecting: Museum Visiting And Exhibition Design", **CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts**, c. 3, s. 1(2007): 149-162.

²⁷⁷ Sparacino, loc.cit.

hazırlar²⁷⁸. Özellikle bilgisayar çağındaki genç ziyaretçiler için etikleşim aynı zamanda birçok müze için çağdaş kitle iletişim dili oluşturur²⁷⁹.

Bilgisayar kontrollü kamera ve statik görsel işlem algoritması birleşimiyle zemin haritasındaki insanların varlığını ve yerini tespit etmenin yanı sıra dikey ekranda görüntülenen nesnelere yönelik komut jestleri de tespit eden büyük ölçekli kurulumlar olan meta alanlarda, üç boyutlu sinemada izleyen, bilgisayar imleci gibi fiziksel olarak yerdeki haritanın üzerinde farklı noktalara yürür ve dikey ekranda ilgilendiği başlığı seçmesiyle kişiselleştirilmiş bir anlatım oluşturulur²⁸⁰.

Sergi planlaması, yöntem ve tasarım kriterlerine dayanarak müzenin mesajı, müze algısı ve ziyaretçilerin fiziksel ya da zihinsel özellikleri de göz önünde bulundurularak sergilemelerindeki teknolojilerin seçimi yapılmalıdır. Etkileşimli kurulumunun tasarıma ne şekilde uygulandığını ve bunların etkileri ve geçerliliği de sergi dramaturjisinde önemlidir.

Sparacino, müze algısını, dijital içeriğin sunumu için kullanıcı girdisinin ve iletişim stratejilerinin sağlam bir modellemesini mümkün kılan rehber ilkeler ve modelleme yaklaşımlarını; algısal zeka (*perceptual intelligence*), yorumlayıcı zeka (*interpretive intelligence*), anlatıcı zeka (*narrative intelligence*), zeka modellemesi (*intelligence modeling*) olarak sınıflandırır²⁸¹.

Algısal zeka (*perceptual intelligence*), insanların doğal hareketlerini, davranışlarını ve seslerini yorumlayabilmeleri için interaktif alanlara gözler, kulaklar ve algılama zekası kazandırmaktır. Alanlar, ziyaretçinin esere yaklaşmasının ve nasıl yaklaştığının (hız, yön, duraklamalar) farkında olmalı, işaret hareketlerini komut olarak anlayabilmeli, (yakınlaştırma, yakınlaştırma -out, döndür, yukarı taşı, aşağı taşı, ben, sen, vb.) ve sesli komutlar gibi daha karmaşık hareketleri yakalayabilmelidir. Bilgisayar görüş arayüzleri veya diğer kablosuz sensörler; kızılötesi sensörler, elektrik alan sensörleri, sivil kullanım sonarları ve radarlar ideal giriş cihazı veya sergideki sanat eserlerinin iletişim arabirimleridir²⁸².

Sergilemede kullanılacak teknolojilerin yorumlayıcı zeka (*interpretive intelligence*) özellikleri duyuşal verilerin yorumlanması üzerinedir. Sistem ziyaretçinin tepkisini

²⁷⁸ ibid.

²⁷⁹ Macdonald, op.cit., s.354.

²⁸⁰ Sparacino, loc.cit.

²⁸¹ ibid.

²⁸² ibid.

ve davranışını karakterize eden bir kullanıcı modeline sahip olmalı, bu modelin de esnek olması ve kullanıcının etkileşim profilini öğrenerek uyarlanabilir şekilde revize edilmesi gerekir. Kullanıcı modeliyle sistem, katılımcıyla birlikte "durum" modelini oluşturmalıdır (bağlam modellemesi). Sistemin, gösterilen etkileşim ve içeriğin özel bağlamına dayanan kullanıcının yanıtlarının olasılığı hakkında beklentiler geliştirmesi gerekir²⁸³.

Anlatıcı zeka (*narrative intelligence*), bilgisayarları, kişilerin doğal hareketlerine ve sesine yanıt veren eklemli öykü anlatıcılarına çevirmek için, etkileşimi yalnızca birleştirilmiş giriş ve çıkışların bir listesi olarak modellemez. Bunun yerine, kompozisyonu ve uzunluğu ziyaretçinin ilgisinin bir fonksiyonu olarak değişebilen, hikayeleri düzenleyebilen anlatı makinelerine ihtiyaç duyar. Bunun için kullanıcının niyeti ve etkileşim bağlamı göz önünde bulundurularak anlatmak istenilen hikaye modellenir. Bu nedenle, kullanıcının eylemlerinin sistemin bu eylemlerle ilgili beklentilerini nasıl eşleştirdiğinin sistemin sürekli değerlendirmesi ve sistemin hedeflerinin temeli üzerinden hikaye geliştirilir²⁸⁴.

Bayes ağları algısal, yorumlayıcı ve anlatımsal zekayı modellemek için etkili bir şekilde kullanılan ideal zeka modelleme (*intelligence modeling*) aracıdır. Bayes ağları, kullanıcıların ilgi ve bağlamlarını tahmin etmek ve içerik seçimi (algılamalı, yorumlayıcı ve anlatımsal zeka) gerçekleştirmek için algılayıcı verilerini (beden izleme, hareket tanıma, sensör füzyonu) modellemek için birleştiren bir matematiksel çerçeve sağlamaktadır²⁸⁵. Etkileşimli cihazlar mekanik ve dijital sistemlerle programlanır. Düğmelere basarak, kumanda çubuklarını işleyerek ve ekranlara dokunarak (Şekil 21) ziyaretçilerin makinelerin verdiği cevaplarla bilgi alması için tasarlanırlar.

²⁸³ ibid.

²⁸⁴ ibid.

²⁸⁵ Sparacino, op.cit., s.90.



Şekil 21: UK Pavillion, Expo 2005, Aichi, Etkileşim Masası

Philip Hughes, 'Exhibition Design', London, GBR: Laurence King Publishers, 2010., s.154-155.

Etkileşim tasarımı çoğunlukla ziyaretçilerin girdi verilerini işlemek için bilgisayarların kullanılmasını gerektirir (*bilgisayar etkileşimli*), ancak bilgisayar kullanılmayan etkileşimler (*fiziksel etkileşimli*) etkin olmaya devam eder ve çoğu durumda daha sezgiseldir. Bu prensiple iki metot da benzer hedefler ve benzer kriterlere göre değerlendirilir. Bu varsayılan ziyaretçinin deneyiminin de bir sonucudur. Fiziksel etkileşim, örneğin bir çocuğun kovayı kumla doldurup taşıması, sonrasında bunu kaldıraç kullanarak yapması iken bilgisayar etkileşimi için tasarımcıların keşfedebileceği sıradan oyun sahasının dışında, etkileşime giren birçok uyarıcı ve sezgisel yol vardır. Basit olarak anlaşılan ve algılanan başarılı olandır. Bilgisayar etkileşimli için önemli olan, ziyaretçilerin bir etkileşimin kapsamını keşfedebileceği ve genel bir çerçevede dolaşabildiği kolaylıktır. Köprü sistemler tasarımcının çok sayıda detayı eklemesine izin verir, ziyaretçiler nesnelerin derinlerine ve daha derinlerine bu köprüler ve menülerle ulaşabilir²⁸⁶.

Kültürel hayatın yükselen bir parçası olan etkileşim günümüz teknolojisinin sağladığı olanaklarla sahne yazımın en önemli unsurlarındandır. Projeksiyonlardan, dijital görüntü sistemlerine kadar kullanılan tüm teknolojilerle sağlanan etkileşim sahne yazıma esneklik ve çok yönlü duyusalılık sağlar.

²⁸⁶ Hughes, loc.cit.

3.2.5. Çok Yönlü Duyusallık

Modern sergi tasarımı, müdahaleci olma eğilimindedir ve ses, film, doku ve koku olasılıklarını tamamen yaşatır. Sanat gibi tasarımın da elinde pek çok yeni araç bulunur ve en iyi sergiler bu araçları çok yönlü duysal ve entelektüel düzeyde iletişim kuran deneyimler yaratmak için kullanır.

İçerikten doğan biçimleri temel alan ve kalıcı deneyim yaratmayı hedefleyen sahne yazım, izleyenin bakılanı görüp içselleştirmesini sağlayan tasarımlar sunar. İzleyenin algılamaya çabaladığı şey kendi yaşam anıları ve kültürel geçmişiyle bir ağ gibi yayılarak ilişki kurmaya çabalar. Bu doğrultuda biçiminin kendisi deneyimlemektir.

McCarthy ve Wright'ın vurguladığı gibi deneyim dört kategoriye dayanır; fiziksel, duygusal, kompozisyonel ve uzay-zamana ait bağlam²⁸⁷. Deneyimin duysal bağlamı kişi ve çevre arasındaki etkileşimin katılım ve iletişim haline geldiği durumlardaki duysal etkileşimle ilgilidir. Bundan dolayı, duylardaki herhangi bir derograsyon hayat deneyimini daraltır ve bozar. Duygusal bağlam, belirli deneyimlerin niteliklerinin duygusal gerçeklerine dayanır. İstenilen ya da beğenilmeyen bir şeyin sonucu olarak doğan olaylardaki hareketle ilgilidir. Kompozisyonel bağlam, tüm deneyimlerin bir kısmı arasındaki ilişkiyle ilgiliyken uzay-zaman bağlamı hayat deneyiminin her bir parçasına dayanır²⁸⁸.

Müze ziyaretçilerini oluşturan farklı gruplar bilgiyi üç ana yolla toplar; kelimler (dil, hem duyulan hem okunan, anlam çıkartmak için çaba ve zihinsel işlem gerektirir), duylar (tat, koku, dokunma, işitme, daha hızlı ve birleştiricidir), görüntüler (görsel uyarıcı en güçlüdür, en unutulmaz yöntemler)²⁸⁹.

Bilgiler, duyu organlarımızın bize ilettiği uyarı mesajlarıyla ve depolanan bilgi birikiminin değerlendirilmesiyle örgütlenir. Algılama, duylar aracılığıyla varlığı anlaşılan birtakım nesnelerin, belli ilişki sistemleri (*gestaltlar*) içine oturtularak anlamlandırılmaları sürecidir. Bu süreç, bireyin nesnelerden duysal olarak gelen verilerle, verilerin kaynağı olan nesneler arasında zihinsel ve yaşam deneysel bir

²⁸⁷ John McCarthy ve Peter Wright, **Technology as Experience**, (2004): 331'den aktaran Elyna Amir Sharji, Forest Lim Yan Peng, Peter Woods, "Experiencing Interactive Exhibition Spaces", **2013 International Conference on Information and Creative Multimedia**, 4 Eylül 2013 (Malaysia: Multimedia University, 2013): 330-334.

²⁸⁸ Elyna Amir Sharji, Forest Lim Yan Peng, Peter Woods, "Experiencing Interactive Exhibition Spaces", **2013 International Conference on Information and Creative Multimedia**, 4 Eylül 2013 (Malaysia: Multimedia University, 2013): 330-334.

²⁸⁹ Dean, op.cit. s.23-28.

ilinti kurmasıyla gerçekleşir. Böylece, algılanan-anlamlandırılan nesne, kişinin dünyasıyla ilişkilerin şeması (zihinsel haritası) içinde bir yere oturur²⁹⁰.

Algılama, dış dünyadaki soyut/somut nesnelere dair aldığımız duyumsal (*sensible*) bilgidir²⁹¹. *Sanat Kavramı ve Terimleri Sözlüğü*'nde algının tanımı şu şekildedir: “Her tür gerçekliğin duyu organları aracılığıyla alınıp zihinde bilgiye dönüşmesi işlemidir. Başka bir deyişle, algı gerçekliklerinin farkına varılıp tanınabilirliğe kavuşturulması sürecidir.”²⁹²

Rasyonalist, ampirist, nativist ve gestalt teorilerini “nesnel dünyanın duyular yoluyla öznel bilince aktarılması” kuramı oluşturan alt teorilerdendir. Rasyonalist teorilerde bilginin kaynağı ancak akıldır. Duyularla algılanan gerçeklik bir yanılsama olarak görülür ve değişmez olan tek şey gerçektir. Ampiristlere göreyse bilginin kaynağı deneyimdir. Duyularla kurulan ilişkinin kaynağı duyularla algılanan deneyimlerdir. Nativistlere göre, deneyimle kazanılan bilgilerden önce doğuştan gelen bilgiler vardır. Gestalt teorilerinin temel ilkesi, bütün parçaların toplamından öte bir şeydir, daha kapsamlıdır şeklindedir; biçim, örüntü, düzen, bağlam kavramları ve bu kavramlar arasındaki ilişkiyi sorgulamaktır. Teori, objelerin ayrılmış bir bütünün parçaları olmaktan çok iyi organize edilmiş şekiller olarak algılandığını vurgular²⁹³.

Algılamayı duyumsal bir bilgilenme olarak tanımladığımızda, beş duyu organı aracılığıyla ve hissetme duyusu yardımıyla dış dünyadan bilgi edinme sürecindir. Bunun yanında bireyin gereksinimleri ve onlardan kaynaklanan güdüleri, bireyin bilgi birikimi ve deneyimlerinin de algılama sürecinin işleminde önemli rol oynar²⁹⁴.

Schneiders'e göre algılama, tekil duyusal mesajların (görülen nesne, ağızdaki tat vb.) bir biçimde örgütlenmiş bütünüdür. Belli bir andaki algılamanın niteliğini yalnızca uyarıcılar değil, algılayıcının kişisel geçmişi, düşünce biçimi, zihinsel üslubu

²⁹⁰ Metin İncoğlu, **Tutum Algı İletişim**, 5. bs. (İstanbul: Beykent Üniversitesi Yayınları, 2010), 67-87.

²⁹¹ *ibid.*

²⁹² Uğur Tanyeli, Metin Sözen, **Sanat Kavramı ve Terimleri Sözlüğü**, (İstanbul: Remzi Yayınları, 2013).

²⁹³ Hande Asar, “Mimari Mekân Okumasında Algısal Deneyim Analizinin Bir Yöntem Yardımıyla İrdelenmesi”, (Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Mimarlık Anabilim Dalı, 2013), 5.

²⁹⁴ İncoğlu, *loc.cit.*

motivasyonu gibi etkenler de belirlemektedir²⁹⁵. Bu bağlamda müzelerde sahne yazım hedef kitle belirlenip o kitleye hitap etmek üzerine kurulmalıdır.

Yapılan çalışmalar, algılamanın salt bir duyu organına dayanmadığına, tüm duyuların ortaklaşa birtakım algıları yarattıklarına ilişkin veriler de elde edilmiştir²⁹⁶. İşitsel, görsel ve koku dışında dokunma duyusunun da ele alındığı müzelerin teşhir sistemlerinde beş duyuya hitap eden yaklaşımlar çağdaş sanatla birlikte gelişen sahne yazımın en temel yaklaşımlarından biridir.

Görsel algılamada, ilk uyarılan organ gözdür. Görme duyusu cisimlerden yansıyan ışığı beyindeki görme merkezine aktararak, bilinç seviyesinde bir araya toplar ve renk algısıyla birlikte görme olayını-görsel algılamayı oluşturur²⁹⁷. Vücudun duyu reseptörlerinin % 70'i gözlerdedir. Yaratıcı aydınlatma, renk, kontrast ve hareket yoluyla görme duyusundan en iyi şekilde yararlanır. Bazen duygusal etki hacimden gelir. Beklenmedik kombinasyonlar ve beklenmedik kontrastlar görme duyusunu aktifliğini artırır. Deneyimler tasarlanırken bir ziyaretçinin sahip olabileceği tüm görüşlerin göz önünde bulundurulması önemlidir.

Çoğu insan pasif gözlem üzerinden aktif katılımı tercih eder çünkü insanlar öncelikle görsel yaratıklar olmalarına rağmen diğer duyular görme yoluyla elde edilenleri güçlendirir. Örneğin bir heykelin görsel yönleri hemen dokunma arzusunu ortaya çıkarır. Görme esas duyu olmasına rağmen insanlar bütün duyularını kullanarak deneyimledikleri yalnızca görme yoluyla kazanılana göre daha kalıcıdır²⁹⁸.

Bir mekanın optik dokusu büyük ölçüde görsel örüntüsüne, dokunsal dokusuysa insan eliyle fiziksel olarak hissedilebilen öğelerine gönderme yapar, bu algılama sürecinde yüzeyle, hacimlere dokunma isteğinin neredeyse refleksle dönmesi, insanın bağ kurma isteğindendir²⁹⁹.

Yeni müzecilikteki en dikkat çekici eğilim Howes'in deyimiyle "dokunmanın rehabilitasyonu" olmuştur. Dokunmanın rehabilitasyonu geleneksel olarak sınıflandırılan diğer duyuların yeniden tanıtılması için daha kabul edilebilir bir ortam

²⁹⁵ ibid.

²⁹⁶ ibid.

²⁹⁷ Hale Gezer, "Mekanı Kavrama Sürecinde Algılama Bileşenleri", **İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi**, c. 11, s. 21 (2012): 1-10.

²⁹⁸ Dean, loc.cit.

²⁹⁹ Gezer, loc.cit.

yaratmış -yüksek, estetik, distal, entelektüel duyguların aksine görme ve işitme- koku ve tatın sansürlenmesi yerine dahil olması istenmiştir³⁰⁰.

19. yüzyılın ortalarına gelindiğinde, kamusal müzelerin dünya çapında kurulması ve sergi kompleksinin kurulmasıyla birlikte genel olarak koleksiyonların halk tarafından elle tutulması değil, görülmesi gerektiği varsayılmıştır. Bu eğilimini tersine çeviren ve programlarının bir parçası olarak dokunmayı (*hands-on*) içeren ilk kamusal müzeler, 20. yüzyılda geleneksel müzelerin karşılığı olarak kurulan çocuk müzeleri ve bilim müzeleridir.

Öğrenme aracı olarak dokunma kullanımı, çağdaş bilimsel araştırmalar ve popüler uygulama kavramlarının temelini oluşturur. Müzelerde dokunmanın çağdaş değerlendirilmesi dokunmaya yönelik bazı taleplere ivme kazandırmıştır. Dokunmaya yeniden giriş dijital teknolojinin getirisi olan dokunmaya duyarlı arayüzlerin kullanılmasıyla müzelerde olanaklı hale gelmiştir.

Bir eserin üç boyutlu benzer sanal görüntüsünü, masaüstü aygıtı tarafından üretilen dokunmatik algılama sistemi kullanıcıya parmak ucuna güç geribildirimini sağlayan, dokunmatik olarak bilinen dijital teknolojiyle birleştirilerek müze ziyaretçilerinin fiziksel olarak eserlere dokunmadan üç boyutlu sanat eserlerini hissetmelerine olanak tanır³⁰¹.

Her mekan kendi sesiyle farklılaşırken ses hacimleri tarafından özellikli hale gelir. Mekanın sessizliği algılama eşiğinde algının psikolojik yönünü yaşatırken bu sessizlik hali insanın kendi iç sesine dönmesini sağlar³⁰². Sergi tasarımında kullanılan ses ya da aynı etkiyi yaratmak üzerine kullanılan derin sessizlik, ziyaretçiyi geçmiş deneyimlerinde yaşadığı başka mekan ve olaylara götürür.

Gelişen teknolojiyle birlikte sergilerde kullanılan sistemler ziyaretçilerin deneyimini güçlendirmek için kokunun da tasarımlar dahilinde kullanılmasına olanak sunar. Koku, beş duyumuzun en güçlüsü olabilir, çünkü direkt olarak beynimizin en eski kısmı olan ve hafızanın ve duygunun depolandığı limbik sistemle bağlantılıdır. Beyin, duygular ve hafızayla birlikte bütün bir sistem olarak çalıştığından koku, koku merkezine ulaştığında beyin daha önceki deneyimlerle kazanılmış olan kodlara

³⁰⁰ David Howes, "Introduction to Sensory Museology", **The Senses and Society**, c.9, s. 3 (2014): 259-267.

³⁰¹ ibid.

³⁰² Gezer, loc.cit.

dayanarak o kokuyu tanır. Böylece, genellikle alınan bir kokuyla, bu kokuya ilişkin biriken deneyimler anımsanır³⁰³. Özellikle erken çocukluktan gelen kişisel hatıraları alabilmek için koku güçlüdür, ancak az ya da çok bilinçli farkındalıkla iyi ya da kötü olan güçlü duygular ve ruh halleri üretebilir ve kişiyi sanki oradaymış gibi hissettirebilir. Orada olma hissi ziyaretçiyi heyecanlandırmak ve izleyeni kucaklayan bir etkileşime girmesi için sergi tasarımlarında kullanılır.

Mekan algısı deneyimle ilişkili olduğu gibi görsel, işitsel doku, koku ve tat gibi duyuların mekan ve zaman bağlamında birleşerek mekanı anlaşılabilir hale getirmesiyle ilgilidir. Algının ikinci süreci olan zihinsel süreçte fizyolojik verilerin kaydedildiği zihinde tatlar da yer ederek mekanı sürekli olarak hissedilir hale getirir³⁰⁴. Londra’da Tate Britain’da 2015 yılında düzenlenen “*Sensorium*” sergisi sergilemede çok yönlü duyusallığın önemini göstermek için örnek olarak verilebilir. Sergi tasarımcıları izleyenlerin eserleri içselleştirebilmeleri ve kalıcı bir deneyime dönüştürebilmeleri için duyu organlarının hepsine hitap edecek bir sergi tasarım modeli oluşturmuşlardır. Tate koleksiyonundan dört resimi içeren ve dört kişilik gruplar halinde gezilebilen sergi, sanat eserlerinden ilham alan sesler, kokular, tatlar ve fiziksel formlarla ziyaretçilere çok yönlü duysal bir deneyim yaşatmayı amaçlar. Sergide yenen çikolata, parfümlü kokular, haptik ultrasonik dokunma ve 3D, ses manzaraları kullanılarak koku, tat ve dokunmanın uyarılmasıyla ziyaretçinin daha önceden gördükleri, duydukları ve tadına baktıkları şeylerden farklı bir deneyim yaratmak amaçlanır.

³⁰³ ibid.

³⁰⁴ ibid.



Şekil 22: Jon Latham'ın *Full Stop* Eseri ve Haptik Ultrasonik Dokunma Paneli

Tate Britain, <http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-britain/display/ik-prize-2015-tate-sensorium> [01.03.2017].

Sergide yer alan dört resimden biri olan Jon Latham'ın *Full Stop* eseri için hazırlanan haptik ultrasonik dokunma paneli (Şekil 22) ses frekansları kullanarak dokunma hissi yaratmak üzerine tasarlanmıştır. Sesle sıralanan bu sistemde eser pozitif ve negatif boşluklarda oynar ve dokunsal sesli uyarıcılar bunu varlık ve yokluğa çevirir. Ses boyanın siyah ve beyaz ikiliğini vurgular. Bu sistemde ölçek duyusu ve yuvarlaklık yaratmak için iki duyu birlikte çalıştırılır; bunun yanı sıra Latham'ın sprey kullanımı ve işaret yaratma konusundaki yineleyici kuramı referans alınmıştır.

Sergide yer alan diğer bir resim Francis Bacon'un *Figure in Landscape* isimli eseridir. Hyde Park'ı çağrıştıran çimen, toprak ve hayvansal kokularla manzara figürünün renk paletine uygun, yenilebilir odun kömürü, deniz tuzu, kakao incirleri ve dumanlı tütsülenmiş çayın tadı, tablonun üzerine yayılarak (Şekil 23) resmin karanlık doğası ortaya çıkarılır. Kullanılan endüstriyel seslerle de duyulanma kuvvetlendirilir.



Şekil 23: Francis Bacon'un *Figure in Landscape* Eseri için Kullanılan Duyusal Etmenler

Tate Britain, <http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-britain/display/ik-prize-2015-tate-sensorium> [01.03.2017].

Sergide yer alan üçüncü resim Avid Bomberg'in *In The Hold* isimli çalışmasıdır. Bu eser için uygulanan ses izleyeni iki ayrı ses düzlemi aracılığıyla tabloya getirir (Şekil 24). Birinci düzlem resmin geometrisini, keskin açılar, pürüzlü seslerle Bomberg'in saf form arayışını yansıtır. İkinci düzlemse konuyu uyandırmak üzerine tasarlanmıştır. Koku uyarıları da aynı prensip üzerine kurulmuştur. İlk koku mavi rengi getiren tiz iken ikinci koku gemiyi vurgulayan petrol ve tütün kokusudur.



Şekil 24: Avid Bomberg'in *In The Hold* Eseri için Hazırlanan Ses

Tate Britain, <http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-britain/display/ik-prize-2015-tate-sensorium> [01.03.2017].

Sergide yer alan son resim Richard Hamilton'un *Interior II* (Şekil 25) eseridir. Koku algılayıcıları yüzyılın ortalarında bir ev hissi yaratır. Merkezdeki karekteri ima etmek için eski saç spreyi kokusu kullanılırken eserin kolaj özelliğine vurgu yapmak için

tutkal kokusu kullanılır. Ses, kullanılan akustikle izleyeni merkezde duran karekterin üzerine çeker, boya ve kağıt sesleriyse yaratıcı sürece vurgu yapar.



Şekil 25: Richard Hamilton'un *Interior II* Eseri için Hazırlanan Düzenek

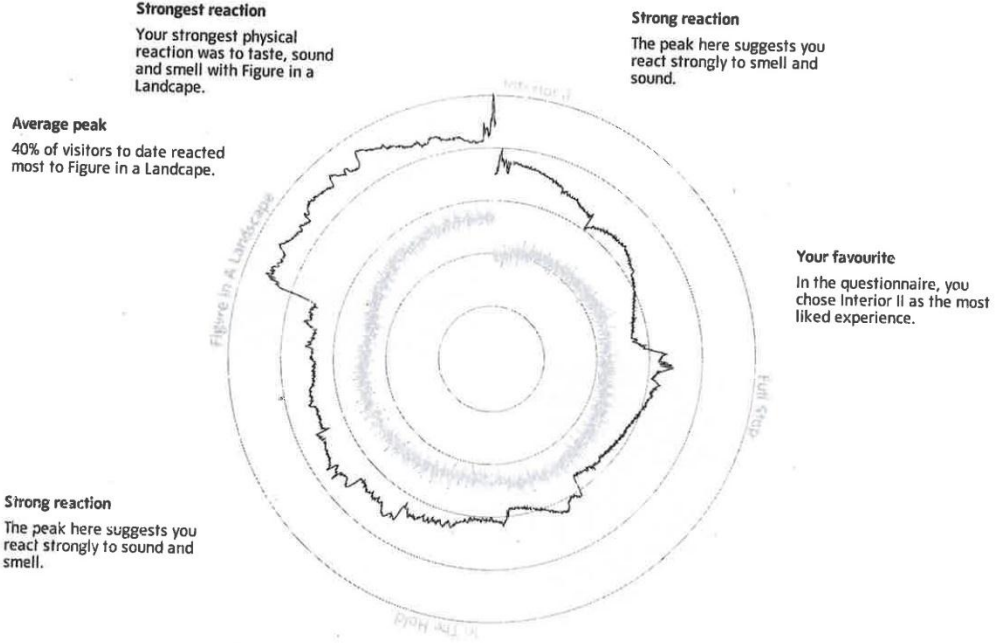
Tate Britain, <http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-britain/display/ik-prize-2015-tate-sensorium> [01.03.2017].

Ses uzmanı tarafından dört resim için yaratılan hassas ses dalgaları çok yönlü bir etki yaratmak üzere ultrasonik dalgalarla, resimlerin doğasını anımsatan uzmanlıkla hazırlanan tatlar, resimlerin dokularına uygun haptik tat deneyimi canlandırmak üzere hazırlanır. Seçilen uygun kokular ve içeriğe uygun tasarlanan etkileşimli teknolojiyle sağlanan dokunma duyusunu uyaran haptik sistem izleyene katmanlı duyusal deneyim yaşatmak üzere tasarlanmıştır.

Tate Sensorium

How to read this graph

This graph shows how your body reacted to the Sensorium. Start at the top, and read clockwise. The **black line** shows your EDA reading, EDA, or electrodermal activity, tracks perspiration on the skin and is a measure of how excited the body is. The **grey line** shows the average EDA reading of visitors to Tate Sensorium to date.



Şekil 26: Ziyaretçilerin Duyusal Tepkilerini Gösteren Grafik

Tate Britain, <http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-britain/display/ik-prize-2015-tate-sensorium> [01.03.2017].

Ziyaretçilerin duyusal tepkileri kollarına takılan ve onların duyusal cevaplarını ölçen elektrodermal kayıt cihazları tarafından kaydedilir. Sergide izleyenin resimler karşısında duyularının uyarılma aktivitelerini kayıt eden giyilebilir cihaz olarak kullanılan bileklikler, ziyaretçinin sakin ya da heyecanlı durumunu göstermek üzere terlemeyi ve elektrodermal durumu ölçmek üzere tasarlanmıştır. Serginin sonunda ziyaretçiye bilekliğindeki sonuçların çıktısı verilir. Çıkan sonuç diyagramlarında (Şekil 26) izleyen hangi esere nasıl tepki verdiğini görür. Grafikteki siyah çizgi, izleyenin heyecan seviyesini ve gri çizgi, bugüne kadar ziyaretçilerin ortalama heyecan seviyesini gösterir. Hazırlanan bu sistem sayesinde izleyenin hangi resim karşısında daha çok fiziksel reaksiyon verdiği ve hangi duyularının daha fazla etkilendiği ortaya çıkarken ayrıca tüm katılımcılar üzerinden de toplam veriler elde edilir.

Duyusal sergi tasarımları, ön kavramsal ve bir bütün halinde toplanmış sözsüz iletişimin tüm araçlarını çoğunlukla bilinçsiz, etkileşimli ve karşılıklı olmasına

rağmen alanı, nesneyi ve izleyenin içinde bulunduğu sessiz tiyatroyu deneyime dönüştürür.

Sahne yazım anlatmak istediği hikayeyi belirlenen dramaturjiyle, tasarımlarında teknolojik ve yeni medya unsurlarını kullanarak çok yönlü duysal deneyimler sunarak anlatır. Böylece bilgiyi sadece görsel uyaranlarla sunmak yerine bir bütün halinde duysal yolla algılanan kişisel bir deneyim yaratır. Ziyaretçilerin duysal deneyimleriyle hatıralarını ve hayal güçlerini ortaya çıkarmaya yönelik içerikten doğan biçimler tasarlanmak amaçlanır.

3.2.6. İçerikten Doğan Biçim

Sahne yazımın temelini oluşturan içerikten doğan biçim, tüm kendi bileşken yapısı içinde yorumlandığında içerik ve biçim arasında karşılıklı geçişme, ikisi arasında hiç bir sınır olmadığını ortaya koyar. Peter Slavenburg sahne yazımda ilham vermek ve kısılcım yaratmak için yedi maddenin sağlanabileceğini söyler: hikaye anlatımı, gerçeklik ve özgünlük, zihinsel ve fiziksel konularda eylem oluşturma, odaklama-net seçimler yapma, ben değil biz dili kullanma, ilham kaynağı olma, aşk ve tutku³⁰⁵. Slavenburg ayrıca sergi eyleminin, ilham veren ve merak uyandıran ve dahası ömür boyu öğrenmeyi desteklemesi gerektiğini savunur. Sahne yazım hangi temadan doğarsa doğsun içeriğe dair orijinal ilham açısını bulur ve bunu harekete geçiren biçimi yaratmayı amaçlar.

Türk Dil Kurumu sözlüğünde içeriğin anlamına dair olan açıklamalardan birkaçı şöyledir: “Bir şeyin içinde bulunanların bütünü, muhteva, mazruf. Sözlü veya yazılı anlatımda verilmek istenen öz, düşünce, duygu ve imgelerin bütünü. Bir kelimenin veya kavramın anlamı”. Biçimin anlamlarından bazılarıysa; “Bir nesnenin dış çizgileri bakımından niteliği, dıştan görünüşü, şekil, eşkâl. Sanat ve edebiyat eserlerinde dış görünüş, form”³⁰⁶ şeklinde açıklanır.

Aristoteles’e göre var olan her şey içerik ve biçimin birleşmesinin ürünüdür. Birbirinden soyutlanmış ne kendine özgü bir tikelin varlığından ne de gerçek tümellerden söz edilemeyeceğini savunan Aristoteles aynı zamanda tümeli bir tikelin içindeki varlığından tümenden koparılmış olarak düşünülemeyeceği gibi biçimin de

³⁰⁵ Peter Slavenburg, “Seven Commandments”, Northern Light Publications (2012): 198-205, <http://www.northernlight.nl/beheer/wp-content/uploads/article-Slavenburg.pdf> [01.12.20167].

³⁰⁶ Türk Dil Kurumu, <http://www.tdk.org> [10.06.2015].

içerikten soyut kendi başına bir varlık olamayacağını söyler³⁰⁷. Aristoteles'in görüşüne göre sanat ürünü özdeği olmayan bir biçimle başlar ve özdekli bir biçimle tamamlanır. Hegel ise içeriği içerikleşen biçim olarak tanımlar ve içeriğin biçimi doğurduğunu ama biçimin de içerik üzerinde etki yarattığını savunur³⁰⁸.

Diyalektik materyalizme göre biçim, güncel içerikle yani olayların birbiri arasındaki bağlantıları ve koşullandırmalarıyla maddenin güncel durumu ve madde içindeki maddeyi çevreleyen ortamdan gelen koşullarla ayrılmaz bağ kurarak gelişen çelişkilerin durumuyla belirlenir. Buna göre biçim içeriksiz yani belirlenmiş bir içerik olmaksızın var olamaz ve karşılıklı olarak içerik de biçimsiz belirlenmiş bir biçim olmadan var olmaz³⁰⁹.

Kagan içeriği yapıtın kendi biçiminin anlamı olarak tanımlar ve onu oluşturan işaret sisteminin anlam yükü, yapıtın tüm görüntüsel dokusu içinden çıkan manevi bildirim olarak görür³¹⁰. Bilimsel maddeci estetik, diyalektik maddeci düşüncenin iddialarından yola çıkarak biçimin içeriğe bağımlı olduğunu ve onun altında yer alan ve ona hizmet eden bir öge olduğunu savunur³¹¹. Biçimin içerikten ayrılmasının ancak soyutlama ya da kuramsal çözümlemeyle olabileceğini söyleyen Kagan, madde olmadan maddenin hareket biçimlerini, iktidar olmadan devlet iktidar biçimlerini ve düşünce olmadan düşünce biçimlerini fiilen oluşturacak herhangi bir yöntemin olmadığını savunarak biçimin içerikten ayrılamayacağını çünkü biçimin içeriğin biçimlenmiş varlığı olduğunu öne sürer³¹².

A. Ziss *Gerçekliğin Sanatsal Özümsemesinin Bilimi Estetik* isimli kitabında ne içeriğin somut bir sanatsal biçim dışında, ne de biçimin belli bir içerik olmadan var olabileceğini söyler. Boş ve eksik bir içerik işlenmiş bir biçimle kapatılamayacağı gibi aynı zamanda anlam iletmeyen ve çekici olmayan bir biçimin kusuru da ilginç bir yaratıcı fikirle ödüllenenemeyeceğini belirtir³¹³.

³⁰⁷ Nilgün Kömürcüoğlu Turan, "Tasarım Sürecinde Bilişsel Yeti olarak İmgelem ve Kavram", (Doktora Tezi, İTÜ Mimarlık Fakültesi, 2002), 22.

³⁰⁸ Avner Ziss, *Gerçekliği Sanatsal Özümsemenin Bilimi Estetik*, çev. Yakup Şahan (İstanbul: De Yayınevi, 1984), 152.

³⁰⁹ Georges Politzer, *Felsefenin Temel İlkeleri*, (Ankara: Eriş Yayınları, 2003), 154, <https://www.marxists.org/turkce/politzer/politzer.pdf> [10.06.2015].

³¹⁰ Moissej Kagan, *Güzellik Bilimi Olarak Estetik ve Sanat*, çev. Aziz Çalışlılar (İstanbul: Altın Kitaplar, 1982), 404.

³¹¹ ibid., s.417.

³¹² ibid., s.418.

³¹³ Ziss, op.cit., s.144.

Bir yapının düzeninin somut özelliği hangi içeriğin onu koşullandırmış olduğuna bağlıdır diyen Kagan içerikten kopuk bir biçimi şu şekilde tanımlar: “Kendinde ve kendisi için ya da kendi bir iç düzenlenmişlik ilkesi olarak ele alınmış bir biçim, içerikten kopuk olarak, hiçbir değer taşımaz”³¹⁴.

Kagan, sanatsal anlatımın bilgisel ve değerlendirici yapısının onun ikili tabiatı olduğunu söyler. Bu da sanat eserinde tema ve şiirsel fikrin diyalektik işbirliğini ortaya çıkarır. Bu bağlamda ele alındığında içerik tema, temanın düşüncel olarak ele alınışı, temanın yorumlanması ve temanın fikirsel olarak ortaya koyulmasıdır³¹⁵.

Sahne yazımı aynı sanat eserindeki tema ve şiirsel fikrin diyalektiğinin işbirliği gibi ele alındığında sergi içeriği tema ve temanın düşünsel olarak ele alınışıyla başlar. Tasarım aşamasına geçmeden önce belirlenen içerik ve temanın yorumlanma süreci biçime giden yolda en önemli aşamalardan biridir. Dean müze sergi gelişim sürecini; kavramsal aşama, gelişim aşaması, işlevsel aşama ve değerlendirme aşaması olarak ele alır³¹⁶. Bu bağlamda içerik ve temanın yorumlanma süreci kavramsal aşamadır. Dengeli bir bütün oluşturmak için içeriği destekleyen ve görünür kılan tasarımların oluşturulmasında temanın yorumlama sürecinde mekanı dönüştürücü deneyim olarak hazırlamaya ve ziyaretçilerin yorumlamada daha aktif rol almalarını sağlayacak kurgulanmış bir hikaye anlatımına dönüştürerek temanın fikirsel olarak ortaya koyulması sağlanır.

Böylece içerik sahne yazımının belirleyici ögesi olarak kendini gösterir. Ziyaretçinin yaşayacağı deneyim, bilgilenme süreci düşünülerek fikirsel olarak ortaya koyulan içerikten gelen temanın dile getirilmesi için araç biçimdir.

Birçok önemli sergi tasarımı yapan Uwe R. Brückner, yapmış olduğu işi tanımlarken, tanıtmakla meşgul olduğu içerik için mekansal kavramlar geliştirdiğini ifade eder. Brückner vermiş olduğu bir röportajda iyi bir sergi tasarımının insanları bilgilendirmesi ve heyecanlandırması gerektiğini söyleyerek içeriğin biçimi oluşturduğu ve mekan haline getirdiği bir yol izlediğini belirtir. İçerikten oluşan sahne yazımlar geliştirdiğini ve bu sayede ziyaretçi ve gözlemcilerin, dikkate aldığı konuların bir parçası haline geldiğini vurgular. Yükümlü olduğu içerikten tutarlı

³¹⁴ Moissej Kagan, **Estetik ve Sanat Dersleri**, çev. Aziz Çalışlar (İstanbul: İmge Kitapevi, 1993), 90.

³¹⁵ Berrin Akgün, “Türk Tarih Kurumu Binasında İçerik-Biçim İlişkileri Üzerine”, **Bahkiesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi**, c.1 s.1 (1999): 104-113.

³¹⁶ Dean, 1996, op.cit., s.9.

mekansal kavramlar üretilmesini misyonu olarak gören Brückner sahne yazımın temel anlayışının biçimin içeriği izlemesi olduğunu savunur³¹⁷.

Bu bağlamda sahne yazım içeriğin oluşturacağı biçim sürecinde karşımıza ilk çıkan kavram, mekan ve mekan deneyimidir. Sahne yazım, mekan ve içerik arasındaki iletişimi ve içerik ve seyirci arasındaki iletişimi teşvik eder niteliktedir. Sahne yazımda mekanlar içeriğin illüstrasyonları ya da dekorları değildir. Bilgilendirici ve duyusal olarak her şeyin konusunun iletimidir. Ziyaretçiye katılım sağlamak ve onu yaratılan kurulumun bir parçası haline getirmeyi amaçlayan sahne yazım, mekanla içerik arasında, eserle izleyen arasında diyalog kurarak mekansal bir deneyimi sağlar.

İçerik, organik bütünlüğü yakalamak için sergilenecek nesneler ve sergi mekanı üzerinden yorumlanarak bir hikaye anlatımı etrafında canlandırılır. Sergilemede hikaye anlatımının temel kuralları aynıdır: açık bir amaca ihtiyaç duyar, evrilen güçlü karakterler içerir, ortamı tasvir eder ve duygulanmaya zorlayan, zamansız ve sorular oluşturan bir hikaye anlatır.

Hikaye anlatmak ve izleyenin dikkatini yakalamak için hikaye anlatıcısı sadece olaylarla ilgilenmez aynı zamanda anlatım boyunca izleyenin duygularıyla da ilgilenir. Hikayeyi zenginleştirmek izleyenin dikkatini yakalamak ve hareketli bir hikaye yaratarak duyumsamalarla zenginleştirerek deneyimi unutulmaz hale getirmeyi çabalar. Bu noktada dramaturji devreye girer.

Her anlatı temelde bir hikaye ve bir ifade (söylem) düzlemine sahiptir. Dramaturji tiyatrodaki nasıl eserin sahnelenmesindeki en büyük sorumluluğu üstleniyorsa sahne yazımda da aynı sorumluluğu üstlenir. Sergilemeye dair yapılan tüm yorumlama sürecinden sonra hikayenin söylemini belirleyerek verilmek istenen mesaj, hikayenin giriş, gelişme ve sonuç bölümünden oluşan anlatım şeridini belirler. İzleyeni teşvik edici bir anlatımla katılım sağlayarak deneyimleyeceği bir ortam oluşturur, katmanlı hikaye anlatımıyla iletişim halinde olan bir deneyim sağlanmasını amaçlar.

Sahne yazımda küratöryel ve mimari yaklaşım, içerikten hareketle biçime varır. Tüm mimari tasarımın amacı olan malzemeyi malzeme olmaktan çıkarıp bir anlatım aracı haline getirme süreci ve eserlerin salt fiziksel görünüşlerinin ötesindeki içerikleri anlatmakta multidisipliner bir yaklaşımla mekan, ışık, ses, çevresel grafik ve medya

³¹⁷“Mekan ve Olasılıklar: Müze ve Sergilemede Kurgu”, Türkiye’de Müzecilik Platformu, <http://mmkd.org.tr/muze-ve-sergilemede-kurgu/> [12.06.2015].

tasarımının ve sergilemede kullanılan teknolojiler birlikteliğiyle yaratılan etkileşimle birlikte farklı duyulara hitap eden tasarımlarla kalıcı deneyim sağlamayı amaçlar. Sahne yazım mekanın kavramsal boyutunu, mekânsal organizasyonun yarattığı ritim ve atmosferi, izleyen tarafından deneyimlenecek yeni alan tasarlamak için içerikten doğan biçimle çağdaş bir dil oluşturur.



4. SAHNE YAZIMIN ETKİLEDİĞİ SERGİLEME ÖRNEKLERİ

Bilgi toplumu, bilim ve teknolojinin etkileri, küreselleşmenin hız kazanması ve müzeleri sergi tasarımlarında yenilikçi ve farklı tasarımlara geçmesi müze sergileri kapsamında sahne yazımın gelişmesini sağlar. Sahne yazım, performans alanını yalnızca fiziksel bir yer olarak değil, aynı zamanda izleyicinin deneyim ve hayal gücünün oluşturduğu daha mecazi bir kavram olarak algılar. Sahne yazım, mekanı sanatsal bir konsept veya düşünceyle bağlantılandırılarak, anlamlı bir alan yaratmak için dönüştürür ve uyarlar. Bu, performans alanlarını hem kritik perspektifler sağlayabilecek hem gerçekçi hem de hayal etmeye sevk eden alanlar oluşturacağı şekilde inşa eder.

Genel sergi planlama, yöntem ve tasarımlarına bağlı kalarak belirli bir içeriğin üç boyutlu anlatım alanına dönüştürülmesini amaçlayan sahne yazım, içerikten hareketle biçime varır. Eserlerin salt fiziksel görüşlerinin ötesindeki içerikleri anlatmakta çok disiplinli bir yaklaşımla mekan, hikaye anlatımı, dramaturji, ışık, ses, çevresel grafik tasarım ve sergilemede kullanılan teknolojiler birlikteliğiyle yaratılan etkileşime çoklu duyusallık da ekleyerek koreografik algılama düzeninde izleyene kalıcı bir deneyim yaşatmayı hedefler.

Bu bağlamda değerlendirildiğinde müze sergi tasarımında potansiyel reform olarak içerikten doğan biçim müze deneyimini bir adım öteye taşır. Sahne yazımın kapsam ve aşamalarının kusursuzca işlendiği BMW Müzesi ve Hollanda Ulusal Denizcilik Müzesi sahne yazımın ziyaretçiye yaşattığı kalıcı mekansal deneyimin en iyi örneklerindendir. Sahne yazımın çok iyi işlendiği bu iki müze sahne yazım öğeleri temel alınarak incelenmiştir.

4.1. BMW Müzesi Örneğinde Sahne Yazım

Münih'te yer alan BMW Müzesi tüm ziyaretçileri için bir markanın unutulmaz deneyimini yaşatır. Sahne yazımın incelikle uygulandığı müze, 1968-1972 yılları arasında Viyanalı mimar Karl Schwanzer tarafından yapılmıştır. 2007 yılında eski mimarisine sadık kalarak yeniden tasarlanır.

Tamamen ikonik bir marka deneyimi sunmak, bir misyon gerçekleştirmek, kentin sergi manzaraları arasında öne çıkan yeni bir kimlik yaratmak ve bir uçtan bir uca hedef haline gelmek için BMW Plant, BMW Building, BMW Welt ve BMW Müzesi'nin kombinasyonuylatasarlanan yeni kompleksin merkezinde, bütünleyici parçanın BMW Müzesi olması amaçlanır. BMW Müzesi başkanı Dr. Norbert Reithofer öncelikli hedeflerinin nesneler temelinde (markanın felsefesiyle uyumlu) yaşayan kurumsal mirası sunmak ve BMW'nin geleceği nasıl tanımladığını göstermek olduğunu belirtir³¹⁸.

Müzenin yenilenme çalışmalarında öncelikle müze mimarisi üzerinde değişiklikler yapılır. Müze çanağının mimari tasarımı yeni müze mimarisinin bitişikteki stantta devam ettirilip, genişletme çalışmalarıyla da teşhir alanı 5000 metrekareye çıkarılır. Yüzer rampa sistemiyle açık ve kapalı teşhir öğelerini birleştirerek dinamik yapı sağlanır³¹⁹.

Yeni BMW Müzesi'nin konsepti BMW markasının temsil ettiği heyecan ögesini öne çıkarmak, markanın yenilikçi gücünü ve geleceğe dönük yaklaşımını ortaya koymanın yanı sıra markanın gücünü ve kalitesini de yansıtacak şekilde projelendirilir. Uwe R. Brückner'in hem sahne yazım hem de mimari tasarımın süreci için dahil edilmesiyle proje, yeni sahne yazım yaklaşımının dönüm noktası haline gelir.

Mekan ve mekan deneyimi açısından incelediğimizde; Brückner, Schward'un “Dönüştürülmüş alanda yolun devam etmesi ve dahası müzeyi kentsel bir ulaşım yapısının sahnesi haline getirmek” orijinal ilkesinden türetilen mekansal metaforla kavramsallaştırır³²⁰.

Bu ilke bağlamında dinamik, yenilikçi bir tasarımla kurulan rampa sistemi markanın “sürüş keyfi” sloganını mekânsal bir deneyime dönüştürmek için tasarlanır. Kingmann'ın belirttiği gibi, insanlar için fiziksel deneyim uzun vadeli bir strateji geliştirmede güçlü bir rol oynayabilir bu bağlamda BMW Müzesi için geliştirilen sahne yazımın mekânsal stratejisi müzede her yerde bulunur³²¹.

³¹⁸ Kwan Lam, op.cit., s.56-64.

³¹⁹ BMW Group, <http://www.bmw-welt.com/en/location/museum/architecture.html> [07.03.2017].

³²⁰ Kwan Lam, loc.cit.

³²¹ ibid.

Alan boyunca uzanan yolları sembolize etmek için kullanılan rampa geçit sistemi ziyaretçilerin hareketini yönlendirirken, müze ortamının geleneksel alan sözdizimini kırarak ziyaretçilerin kendi yollarını çizmelerine izin vermekle kalmaz³²². Aynı zamanda farklı kimlikte ve temel temaları konu alan yedi farklı sergi evi, ziyaretçilerin rotasını belirleyen rampa boyunca yerleştirilerek sergiler için bir bağlam oluşturur. Müzede yaklaşık 1.000 metre uzunluğunda yol boyunca bir dizi referans noktası sağlar. Tur rotası kavşak olmaksızın tasarlanır ve ziyaretçiyi yirmi beş sergileme alanına götürür.

Geniş yüzeyli cam zeminlerden oluşan mimarisi, caddeleri, binaları, meydanları ve köprüleriyle bir şehir içi trafik kompleksi şeklinde tasarlanan sergileme mekanı ziyaretçiye müze içinde şehrin devam eden yolunda BMW'nin sürüş keyfini yaşatan bir deneyim alanı oluşturur.

Hikaye anlatımı ve dramaturji, mekan deneyimiyle bilgiyi değişik yollarla mekansal deneyime dönüştürmeyi amaçlayan ve mesaj fikirlerini nesneler üzerinden iletişim kurmaya değer veren bu mekansal oyunda başka bir katmanıdır.

Fikirden özel bir tasarıya kadar olan BMW yaratım süreci Tasarım Evi (*House of Design*) içindedir. Brucker Tasarım Evi'nin, çok katmanlı dramaturjik ve üç boyutlu anlatısının üç kata inşa edildiğini söyler. Buradaki amaç, BMW'nin tasarım süreci felsefesini; "anlamak, inanmak, görmek " olarak aktarmaktır³²³.

Benzeri görülmemiş bir şekilde, bir bütün olarak mekânsal bir hikaye anlatımı sahnelemek için en üst katta form-bulmayı temsil eden kinetik heykel, orta katta kil model araba ve en alt katta nihai ürünü içeren dikey bağlantılı üç katlı diziliş kullanılır.

Süreç düzensiz düşünceyle başlar, bunu ilişkisel fikirlerin ve geometrik oluşumların koreografisi izler ve sonunda 327, 1500, Z4 Coupe Concept Car ve 2006 Mille Miglia gibi araçların önde gelen tasarımları ortaya çıkar. Heykellerin formları duvarlardaki sloganlar ve BMW tasarımcıların sesli alıntılarıyla senkronize edilir³²⁴.

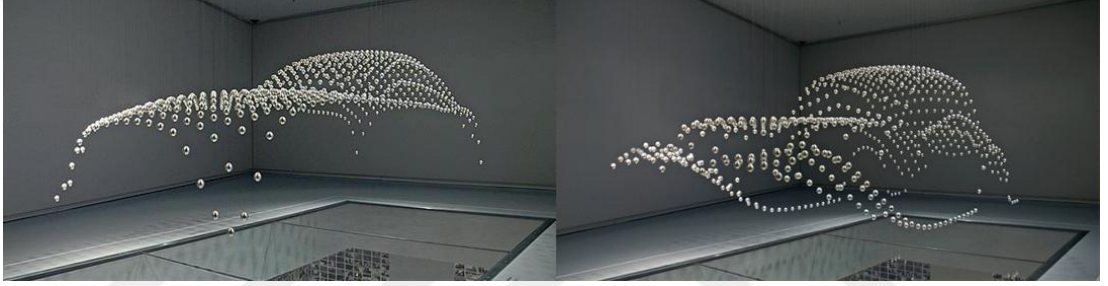
³²² ibid.

³²³ ibid.

³²⁴ Mondo Arc Magazine, LED Media Media, December / January 2008/9
http://mondoarc.designandgo.net/projects/media_projects/192012/bmw_museum_munich.html
[07.03.2017].

Burada vurgulanan üç basamağın başlangıç noktası “*Inspiration*” alanındaki kinetik heykeldir. Kinetik heykel (Şekil 27), odak noktası olarak dijitalleştirilmiş nesne görevini yaparken, ziyaretçiler katlar arası kullanılan cam aracılığıyla hikayeyi görsel olarak tekrar bağlayabilir.

Kinetik heykel "fikir akışı" için bir metafor olarak tasarlanarak, sanal tasarım sürecini metaforik olarak mekana çevirir. Oldukça esnek çelik halatlardan asılmış 714 metal topdan oluşan, 6 metrelik bir alanı kaplamaktadır. Bireysel bilgisayar mikro-motorları tarafından kontrol edilen düşüncenin gücünü vurgulayan hareket, bağımsız soyutlamalar döngüsü ve BMW'nin tipik araç formları rehberliğinde hareket eder. Mekanik ve elektronik bileşenler arasındaki etkileşim, tek ögeler ve tutarlı resim arasında tam bir değişimi yansıtan dinamik bir sanat parçasını oluşturur.



Şekil 27: BMW Müzesi Kinetik Heykel

Art + Com Studios, <https://artcom.de/en/project/kinetic-sculpture/> [20.03.2017].

“Kronoloji Odası” (*House of the Company*) de bulunan kurumsal heykel, 30 metre karelik medya tablosu, BMW'nin etkileşimli bir geçmişi. Metin, resimler ve videolar, 90 yıllık kurumsal geçmişi belgelemekte ve araçlar, uçaklar ve motorlar hakkında bilgi sağlamaktadır. BMW ürünlerinin statik formunun listesi kronolojinin omurgasını oluşturur. Tablonun çalışması elle temasa yanıt veren interaktif çok dokunumlu bir arabirimdir.

Bu teknoloji aynı zamanda müzenin farklı odaları içerisindeki sergiler ve içerikler hakkında derinlemesine bilgi sunan toplam beş bilgi çubuğunda da kullanılmaktadır.

Serginin son kısmı “*Museum Bowl*” daki “Görsel Senfoni”dir. Kolonsuz alan, 120 metre uzunluğunda bir duvar yüzeyine ve 6 metreye kadar yüksekliğe sahiptir. Bu alanda 18 projeksiyonla yaratılan duygusal resim, 360 ° panoramik olarak kullanılır (Şekil 28).



Şekil 28: Projeksiyonlarla Yaratılan Paronomik Görüntü

Atelier Brückner Web Sitesi, <http://www.atelier-brueckner.com/en/projects/bmw-museum> [20.03.2017].

125 hoparlör ve 64 kanaldan oluşan bir ses düzeneği kullanılarak gerçek zamanlı olarak üretilen film sonsuz uzunluktadır. Bu etkileyici mekan-ses deneyimiyle müze turunun son sözü ve doruk noktasıdır.

Katmanlı anlatım zaman veya yürüyüş yollarıyla sınırlı değildir. Bu nedenle, müzede dramaturji, alanın koreografisi, nesne performansı, izleyenin perspektifleri, hareket, hız, ritim, görüş katmanlarını içeren dinamik bir görev üstlenir.

Işık, ses ve çevresel grafik tasarım öğeleri bağlamında müzede uygulanan çevresel grafik tasarımlar izleyeni içine alan mekan algısı eşliğinde sunulan çizimler, simülasyonlar, hikaye anlatımını güçlendiren görsel öğeler, maketler, kiokslar, ses ve ışık oyunları ile tasarlanmış alanlar ziyaretçinin sergiyle bire bir iletişim halinde olmasını sağlar.

Metin etiketlerine dayanmayan bir marka öyküsünü görsel, mekansal ilişkiler ve hareketlerle anlatan sergilemede kullanılan teknoloji müzenin odalarını beden odaklı interaktif multimedya anlatı mekanlarına dönüştürür.

Teknolojilerinin kusursuz kullanıldığı müzede etkileşimli, reaktif ve sinematik unsurlar temel alınır. Bu bileşenler, mimari ve sergi tasarımıyla elele geçer.

Scenograph Atelier Brückner, medya etkileşimi ve sergileme teknolojilerinde ART + COM ve müzede kullanılan ışık tasarımını yapan LED uzmanları G-LEC işbirliğiyle

BMW müzesi, mimarlık ve medyanın ortaklığı olarak "*Mediatecure*" olarak tasarlanır³²⁵.

Mediatecure mimarlık, medya, mekan ve mesaj sentezidir. *Mediatecure* harekete geçirilmiş melez alan yaratmak için sinerjik olarak oluşturulur. Bu alanın içinde tasarım markasının film-görüntü içeriğinden boylu boyunca oluşturulacak üç boyutlu hareketli sarmal alan (*immersive*) ziyaretçiyi sarıp iletişim kurarken otomobil koleksiyonları bu mediatecure dayanarak alan içine yerleştirilir³²⁶.



Şekil 29: Müzede Kullanılan Cam Teknoloji

Atelier Brückner Web Sitesi, <http://www.atelier-brueckner.com/en/projects/bmw-museum> [20.03.2017].

Parametreler, markayı mimariye ve medya teknolojisine yeterince bağlayan etkileyici bir mekan deneyimi yaratmak için bir dizi deney aracılığıyla sabitlenir. Elde edilen ürün, camla kaplı ve çift camların arkasına monte edilen tek renkli beyaz LED'lerle çalışır.

Bu kombinasyon müzede ilk kez kullanılan bir tasarımıdır. Cam, teknolojinin (Şekil 29) ziyaretçiden gizlendiği -yakın mesafeden bile olsa korunan - tekdüze, kapalı bir resim izlenimi verir. Tek tek cam parçaları tanımlayıcı bir unsur olarak algılanmazken izleyen sadece cephedeki parlaklığı fark eder.

Sergilemede teknoloji ve etkileşim açısından baktığımızda genel olarak, müzede kullanılan medya yapımları sergiyi keşfetmeye ve etkileşime davet eder niteliktedir. Sesli kitaplar gibi ses kurulumları veya görünen ekranlar gibi video formatları,

³²⁵ ibid.

³²⁶ Kwan Lam, loc.cit.

yalnızca ziyaretçinin varlığına tepki verirken müze illüzyon etkisiyle çoğunlukla hareket halindedir.



Şekil 30: Müzede Kullanılan Etkileşimli Alanlar

Atelier Brückner Web Sitesi, <http://www.atelier-brueckner.com/en/projects/bmw-museum> [20.03.2017].

Dikkati, nesnelerle ve ziyaretçilerin içerikle olan etkileşimi üzerine odaklamak için müzede kullanılan tüm multimedya ve sergileme teknolojileri mimarinin ve sergilemenin ayrılmaz bir parçası olarak bağlı bir yapı kuracak şekilde tasarlanmıştır. Sergilemede kullanılan tüm interaktif kurulumlar ziyaretçiler tarafından anlaşılması ve kullanılması kolay çoklu dokunmatik teknolojik öğelerdir.

Ayrıca müzenin geliştirdiği akıllı telefon uygulamalarıyla ziyaretçilerin müze içerisinde kendi rotalarını belirleyerek yakınlarındaki eserler hakkında detaylı bilgi alabilmeleri sağlanmıştır. Bu uygulama müze içinde çevrim içi ve kullanıcının lokasyon bilgisi üzerinden çalışırken ziyaretçiye özel kişisel bir sunum niteliği taşır.

Çok yönlü duyasallık müze genelinde mekan ve zaman bağlamında birleşerek mekanı anlaşılabilir hale getirmesi ve mekan deneyimini kuvvetlendirir. Tüm bu sahne yazım unsurlarının yerinde kullanımıyla BMW Müzesi, kuvvetli, şaşırtıcı ve anlamlı bir deneyim sunar.

İçerikten doğan biçim ile böylece araçlar, temalar, mimari, tasarım ve medya tasarımı birleşerek bugüne kadar benzeri görülmemiş bir sergi ortamı yaratılır. BMW markasının tasarım ve motor üretimi konularındaki uzmanlığı, başarıları ve çığır açan yeniliklerini farklı açılardan vurgulamak hedeflenir.

Müzenin amaç ve hedefleri doğrultusunda belirlenen bu temayla müzenin koleksiyon politikası ve hedef kitlesi, misyon ve vizyon değerleri göz önünde bulundurularak oluşturulan içerik, çok geniş, yenilikçi bir sergileme spektrumu ve medya yapısı, markanın benzersiz yenilik, güç ve dinamizm özelliklerini ortaya çıkaran biçime dönüştürülür.

Brückner, marka ve mekanı, hedeflenen içerik doğrultusunda harmanlayarak proje yazım sürecine getirdiği yaratıcılıkla geleneksel sergileme yollarından uzak sergi yazımın özüne ulaşan yaşayan canlı bir müze yaratır.

BMW Müzesi'nde markanın sloganı “sürüş zevki” mekansal bir deneyim olarak yorumlanır. Dinamik, yenilikçi sahne yazım “sokağın devam etmesi” fikrinin bir rampa sistemine alınmasını ve aktarılmasını sağlar. Müzede anlatılmak istenen hikaye sergi tasarımında kullanılan dramaturjiyle hareket kazanır. Yeni müze artık statik bir sunum değil sürekli değişen bir süreçtir.

Sergi tasarımıyla ilişkilendirilen çevresel grafik unsurlar, ses ve ışık tasarımlarıyla içeriğin dönüştüğü biçim izleyenleri hayal kurmaya, düşünmeye ve kendi yorum alanlarını yaratmaya iter.

BMW Müzesi'nde geleneksel kurallar ve bilgi edinme formatları hibrit medya kullanımıyla kırılmış, ziyaretçi motosiklet, teknoloji, motorsporları, model serileri ve markayla aktif şekilde ilişkilendirilmiştir. Yeni müze dinamiği yaratmak için müze sahne yazımında sergileme teknolojileri baskın bileşen olarak kullanılır.

Müzede yer alan etkileşimli alanlar bileşik duyulanma düşünülerek hazırlanmıştır. Markaya uygun kullanılan ses efektleri ve büyük boyutlu projeksiyon alanlarıyla kuvvetlendirilen çok yönlü duyusal ziyaretçiler için deneyimi unutulmaz hale getirir.

4.2. Hollanda Ulusal Denizcilik Müzesi Örneğinde Sahne Yazım

Amsterdam'daki Ulusal Denizcilik Müzesi (Het Scheepvaartmuseum), Hollanda'nın zenginliği ve kültürünün denizlere borçlu olduğunu göstermek amacıyla kurulmuştur. Amsterdam'ın en büyük Altın Çağ binalarından biri olan Lands Zeemagazijn'in içinde Hollanda'nın zengin denizcilik tarihini anlatır³²⁷. Hollanda Ulusal Denizcilik

³²⁷ Holland, Global, <https://www.holland.com/global/tourism/destinations/amsterdam/museums/the-national-maritime-museum.htm> [05.07.2018].

Müzesi 1656 yılında Daniël Stalpaert tarafından tasarlanır. Amsterdam limanında 1800 ahşap kazık çamurlu zemine batırılarak yapılır. Yakın zamanda yapılan yenileme çalışmaları ile müze sahne yazıma göre tasarlanır. Binanın iç avlusunun geniş bir alanı cam çatı ile kaplanarak ziyaretçiler için hoş bir alan yaratılmıştır. Akşam, cam kalkanlar arasına yerleştirilen yüzlerce LED ışık, yıldızlı gökyüzü izlenimi vermek üzere tasarlanır³²⁸.

Mekan ve mekan deneyimi açısından baktığımızda müze doğu kanadı, batı kanadı ve kuzey kanadı olmak üzere üç bölüme ve gemiler, küreler (haritalar), gümüş porselenler, gemicilik resimleri, gemi dekorları, navigasyon elemanları ve fotoğraf albümü olmak üzere yedi nesne grubuna ayrılır. Müzenin kanatları gemiciliğe gönderme yapar niteliktedir. Doğu kanadında yer alan gemiler, çağlar boyunca zengin bir şekilde dekore edilmiş gemilerin tasviridir. 17. yüzyılın başından itibaren bu gemilerin gelişimi ve dekoratif detayları ile ilgili bilgi vermeyi hedefleyen bölümde 86 gemiden oluşan bir deniz filosu hazırlanmıştır. Koleksiyonda yer alan replikalar mükemmel tasarlanmış, tüm süslemelerle en küçük zengin detaylara kadar gerçeğine en yakın olacak şekilde ustalıkla hazırlanmışlardır³²⁹. Doğu kanadında yer alan diğer nesne grubu ise navigasyon elemanlarıdır. Küreler bölümünde yerküreler ve gökküreler 66 parçadan oluşan koleksiyondur. Aynı zamanda bu bölümde eşsiz atlas ve haritalar da yer alır. Müzede yer alan Amsterdam VOC , 1749 yılında batan geminin kopyası olarak yapılmıştır. Güvertedeki hayatı, gemici yaşamını mekânsal deneyime dönüştüren gemi, bire bir ölçüsü ile hazırlanmıştır. Müze, denizcilikle ilgili detayların ziyaretçilere yaşatabilecek bir alan tasarlar.

Hikaye anlatımı ve dramaturji her bölüm kendi içinde bir hikayeye sahipken dramaturji bir bütünün tamamlayıcısı olacak şekilde bağlam oluşturur. 1.200 metre karelik bir sergi alanında her nesne grubu için, serginin başlangıç noktası ve aynı zamanda anlatım alanının bir bütünleyici bileşeni olduğu, belirli bir anlatım alanı geliştirilmiştir³³⁰.

Hikaye anlatımı müzenin her kanadında düzenlenen etkinliklerle güçlendirilir. Tüm sergi dramaturjisi her bölümde farklı çalıştırırken ortak bir bağlam oluşturmak

³²⁸ Amsterdam, Museum, https://www.amsterdam.info/museums/netherlands_maritime_museum/ [05.07.2018].

³²⁹ Ulusal Denizcilik Müzesi, Exhibitions, <https://www.hetscheepvaartmuseum.com/whats-on/exhibitions/yacht-models> [03.07.2018].

³³⁰ Atelier Brückner Official Websitesi, Projects, <http://www.atelier-brueckner.com/en/projects/national-maritime-museum> [04.07.2018].

üzerine kurulmuştur. Müzede kullanılan teknolojiler ile gerçek hikayeler kahramanların ağzından anlatılır. Bu müzenin kullandığı hikayeyi güçlendirirken hikaye anlatımının bütünleşmesinde yardımcıdır.

Işık, ses ve çevresel grafik tasarım açısından incelediğimizde müzede kullanılan ışık ve ses efektleri ile vurgulanmak istenilenler kuvvetlendirilirken aynı zamanda çevresel grafik tasarım ögesinin yerinde ve uygun kullanımı sahne yazımı güçlendirir. Örneğin gemilerin yer aldığı sergi salonu deniz hissini vermek üzere tüm duvar boyu yükselen deniz efekti ile kaplanmıştır. Atlaslar ve kürler bölümünde kullanılan ışık ve tasarımlar ziyaretçilerin detaylara hakim olmasını sağlar niteliktedir. Çevresel grafik tasarım elemanlarının kullanılması ve buna paralel etkileşimli alanlar sergi dramaturjisine göre hazırlanmıştır³³¹.

Sergilemede teknoloji ve etkileşim müze genelinde diğer tüm öğeleri destekler niteliğe ve kullanıma sahiptir. Gemilerin yer aldığı vitrinler (Şekil 31), modelinin önüne tek tek hareket edebilen ve yerleştirilebilen dört adet küçük hareketli panele sahiptir. Ekran ziyaretçiye o gemiyle ilgili çok sayıda bilgisi vermek üzere tasarlanmıştır. Bu etkileşimli alanlar görsel ve işitsel öğelerle desteklenmiştir³³².



Şekil 31: Gemiler Vitrin Etkileşimli Alanları

Atelier Brückner Web Sitesi, <http://www.atelier-brueckner.com/en/projects/> [04.07.2018].

Eskiden denizcilikte kullanılan yön bulma araçlarının anlatıldığı bölümde (Şekil 32) kullanılan etkileşimli alanlar sayesinde izleyene eskiden denizcilerin nasıl yönlerini bulduklarını deneyimleme imkanı sunulmuştur. Güneş ve yıldızların ufka karşı

³³¹ Ulusal Denizcilik Müzesi, Exhibitions, loc.cit.

³³² ibid.

ölçülen açıları prensibiyle çalışan bu eski yön bulma elemanları müze içinde etkileşimli uygulama ile kalıcı bir deneyim sağlar³³³.



Şekil 32: Navigasyon Elemanları Uygulamaları

Mikes Travel Guide, <http://mikestravelguide.com/things-to-do-in-amsterdam-visit-the-national-maritime-museum/navigational-instruments-scheepvaartmuseum-amsterdam/> [20.03.2017].

Batı kadanında yer alan “Altın Çağda Görüşürüz” isimli bölüm (Şekil 33) çoklu medya kullanımı ile ziyaretçilerin o çağdan gelen insanların ağzında hikayeler dinlemek üzerine kurulmuştur. Teknolojinin yerinde kullanımı ile denizcilik sayesinde Hollanda’nın nasıl geliştiğini ayrıca dönemin bilim adamları ve sanatçıların ağzında dinleme imkanı sunar. Bu bölüm on yaş ve üzeri ziyaretçiler için uygun olacak şekilde düzenlenmiştir.

³³³ ibid.



Şekil 33: “Altın Çağda Görüşürüz” Etkileşimli Alanı

Ulusal Denizcilik Müzesi, Exhibitions, <https://www.hetscheepvaartmuseum.com/whats-on/exhibitions/yacht-models> [03.07.2018].

Kuzey kanadında Hollanda Altın Çağı'na götüren sanal gerçeklik yolculuğu olan “Dare to Discover” (Şekil 34) ziyaretçileri 17. yüzyıla uzanan bir yolculukla Amsterdam'ın dünyanın en büyük limanı ve Hollanda'nın dünyadaki bir güç olduğu anlatır. Ziyaretçilerin, Zeemagazijn'in inşasından başlayarak şimdi Het Scheepvaartmuseum'a ev sahipliği yapması ve tersane binalarında savaş gemileri inşa edilmesi gibi pek çok eşsiz olaya tanıklık etmelerine olanak tanır³³⁴.

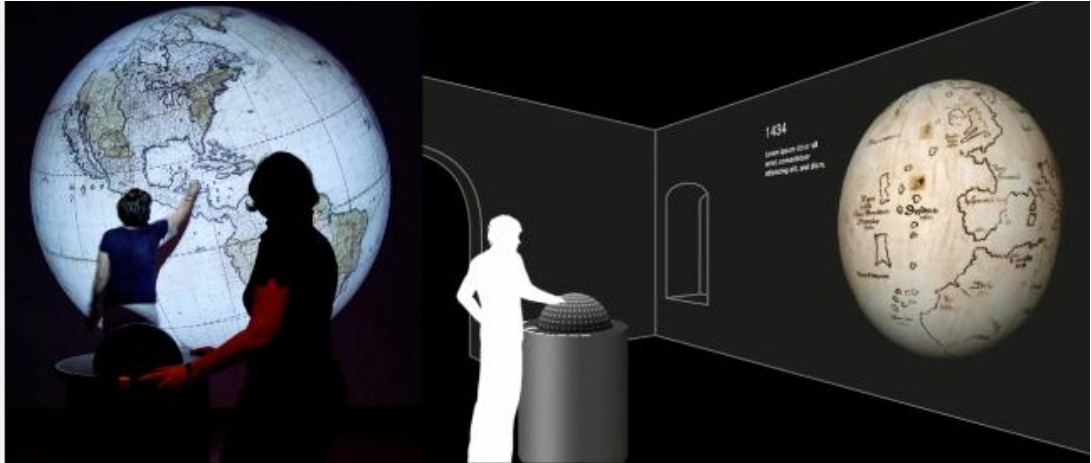
³³⁴ ibid.



Şekil 34: Müzede Kullanılan Sanal Gerçeklik

Ulusal Denizcilik Müzesi, Exhibitions, <https://www.hetscheepvaartmuseum.com/whats-on/exhibitions/yacht-models> [03.07.2018].

Küreler ve atlasların yer aldığı bölümde ziyaretçiler bir büyüteç yardımı ile Blaeu'nun Haritası üzerinde üzerinde tüm detayları görebilmeleri üzerine etkileşimli alan (Şekil 35) detaylar karşısında izleyeni büyüler niteliktedir. Ayrıca elle çevrilebilen dijital küreler orjinalinin hemen yanında ve ona sadık kalarak yapılmıştır. Ziyaretçiler kürelere dijital ekranlar sayesinde döndürüp detaylı inceleyebilir³³⁵.



Şekil 35: Küreler Etkileşimli Alanları

Atelier Brückner Web Sitesi, <http://www.atelier-brueckner.com/en/projects/> [04.07.2018].

³³⁵ Atelier Brückner Official Websitesi, loc.cit.

Çok yönlü duyasallık olarak ele alındığında; müzede kullanılan tüm etkileşimli cihazlardan ve mekan deneyimin güçlü kullanımı çok yönlü duyasallığı artırır niteliktedir. Denizcilikle ilgili temaların işlendiği müze gerek mekanla, gerek ses, görüntü, dokunma yönüyle sağladığı etkileşimlerle ziyaretçinin deneyimini kalıcı hale getirmesini sağlar.

Ayrıca müze düzenlediği etkinliklerle ziyaretçinin nesnelerle etkileşiminde kendi bilgi ve deneyimlerini kullanmalarını ve bunlarla müzede edindikleri deneyimleri birleştirmelerini sağlamaktadır. Örneğin batı kanadında yer alan Balina Masalı, bu büyük canlının imajının yüzyıllar boyunca nasıl değiştiğini gösterir. Bu alan, balina avcılığı ve bu güçlü yaratığın nesli tükenmekte olan bir tür haline nasıl getirildiğini anlatır. Sergi mekânında kullanılan metinler ve videolar ile bu sürecinin sosyal, kültürel, ekonomik dinamiklerini anlatılmıştır. Kullanılan ses, ışık ve çevresel grafik öğeleri ile birlikte içeriğe uygun ve yerinde kullanılan etkileşimli tasarım elemanları kalıcı bir deneyim oluşturur³³⁶.



Şekil 36: Müzede Kullanılan Etkileşimli Alanlar

Ulusal Denizcilik Müzesi Exhibitions, <https://www.hetscheepvaartmuseum.com/whats-on/exhibitions/yacht-models> [03.08.2018].

³³⁶ Ulusal Denizcilik Müzesi, loc.cit.

İçerikten doğan biçim olarak bakıldığında ise müzede Hollanda'nın kültürel zenginliğinin denizlerden geldiği temasından hareketle yorumlanan içerik, bölgenin en önemli binasının içinde mekan deneyimini sahne yazımının tüm öğelerinin kullanımıyla biçime dönüştürür. İçerikten gelen temayı dile getiren biçim kalıcı mekânsal deneyim sağlar.

Müze genelinde sahne yazımının kullanılan tüm öğeleri denizcilik temasını vurgular. Müzenin farklı alanlarında farklı hedef kitlelere hitap eden eş zamanlı etkinlikler müze deneyimini güçlendirir. Müze genelindeki mekan deneyimi, hikaye anlatımı ve dramaturji, ses efektleri ve ışık sahne yazımının gücünü artırmıştır. Etkileşim alanlarının tüm müzeye yayılması ve teknolojinin tüm yaş grupları düşünülerek tasarlanması müzenin çok yönlü duyuşallığını kuvvetlendirir. Müzede içerikten doğan biçimi amaçlayan sahne yazım, ziyaretçiler için deneyimi unutulmaz kılmıştır.

5. SONUÇ

Bu tez günümüz müzelerinde son dönemde artan sahne yazım kavramına dair yeterli bilgi olmaması ve bu kavramın kapsamı ve içeriğinden yola çıkarak müzecilik alanında betimlemesinin yapılması için gerçekleştirilmiştir. Yapılan alanyazın çalışmasında yabancı kaynaklarda “*scenography*” olarak geçen ve tiyatro sahnesinden müze sergi tasarımlarına uzanan, kalıcı deneyimler sağlamak için içeriğin biçime dönüştürülmesi olarak ele alınan kavram ülkemizde müzecilik alanında incelenmemiş olup bu tez çalışmasıyla sahne yazım müze sergi tasarımlarında yeni bir kavram olarak araştırılmıştır. Sahne yazımın kapsamının anlaşılması, sahne yazımın öğeleri üzerinden müze sergileme tasarım örneklerinin incelenmesiyle müzelerde değişen sergileme stratejileri; içerikten biçime giden yol incelenmiştir.

Bu doğrultuda tez çalışmasında sahne yazım kavramının gelişimi, kapsam ve öğeleri açıklanmıştır. Tez amacı doğrultusunda ayrıntılı olarak; sahne yazımın müze sergilerinde uygulanmasında gerekli; mekan deneyimi, hikaye oluşturma ve dramaturji, ışık, ses ve çevresel grafik tasarım, sergileme teknolojileri ve etkileşimle çok yönlü duyusallık, içerikten doğan biçim öğeleri iyiörnek incelemesi ile sunulmuştur. Bu alanda yapılan en iyi örneklerden olan Münih, BMW Müzesi ve Hollanda Ulusal Denizcilik Müzesi incelenmiştir.

Birçok müzede sahne yazım uygulamasına imza atan Uwe R. Brückner’ün tanımladığı gibi sahne yazım çok disiplinli, tam anlamıyla tasarım felsefesidir. Müzelerde geleneksel sergileme kültürünün aksine sürekli değişen bilgi toplumuna uygun karşılıklar sunar. Sahne yazım müze ziyaretçilerini bilgilendirme ve heyecanlandırmanın yanında içeriğin biçimi oluşturduğu ve mekan haline getirdiği bir yol izler.

Sahne yazımın; mekan ve mekan deneyimi, hikaye anlatımı ve dramaturji, ışık, ses ve çevresel grafik tasarımı, teknoloji ve etkileşim, çok yönlü duyusallık ve içerikten doğan biçim öğeleri vardır.

İçerikten oluşan biçimlerle izleyeni dikkate aldığı konuların bir parçası haline getirir. İçerikle uyumlu mekânsal kavramlar üreten çok disiplinli bir kavram olan sahne yazım, mekanı dönüştürmek, anlamlı alan yaratmak için bileşenlerle mekanın dinamiğini tanımlar.

Sahne yazım sergi tasarımında hikayesel anlatımı; deneyimlerin hikaye biçiminde kavranmasını, düzenlenmesini ve iletilmesini içeren, alternatif bir düşünme ve öğrenme biçimi olarak ele alarak belirlenen temadan hareketle hikayenin içereceği tüm amaçlar belirler ve anlatıya katmalı bir yapı katmak için dramaturji kullanır. Esere veya performansa bir yapı sağlayan dramaturji, hikâyeyi oynanabilecek bir forma şekillendirir.

Sahne yazım ziyaretçiye bir kurgu dahilinde algılama çerçevesi hazırlar. Bu kurgu içerisinde nesnelerin görsel gerekliliklerinden olan ve mekanla bütünleşik görüntüleri oluşturan ışık, ses, çevresel grafik ve medya tasarımlarını kullanır.

İzleyen ve nesne arasında dinamik ve hissel ilişki geliştirerek kalıcı bir deneyim yaratmayı amaç edinen sahne yazım, yeni sergileme tasarım teknolojileri ve medya tasarımının melez alana hem kavramsal hem de görsel olarak dokunuşlarını kullanır. Sergileme teknolojisi ve etkileşim elemanlarıyla müzeyi, mekanı bedene odaklayarak interaktif multimedya anlatı mekanına dönüştürerek kalıcı bir deneyim sağlar. Bu doğrultuda tez çalışması kapsamında günümüz sergileme stratejilerinden olan etkileşim tasarımıyla sahne yazımın arasındaki fark ortaya koyulmuş bu doğrultuda sahne yazımın etkileşim tasarımı olarak algılanmaması gerektiği vurgulanmıştır.

Sahne yazım sergi tasarımında kullandığı tüm bileşenleriyle görsel, işitsel, doku, koku ve tat gibi duyuları mekan ve zaman bağlamında birleşerek mekan deneyimini kalıcı hale getirmek için çok yönlü duyusallık sağlar. Bu güçlü birleşik duyumsallığı sayesinde ziyaretçiyi bilgi, hayal kurma ve çağrışım arasında teşvik edici rol üstlenir ve izleyene esneklik ve yorumlama imkanı sunar.

BMW Müzesi, mekanın dinamik yapısı, katmanlı anlatım ve dramaturjinin tüm sergide kusursuz işleyişi ile sahne yazımın en güçlü olduğu müzelerden biridir. Aynı zamanda müzeye özel kullanılan ışık ve ses tasarımları ile müze kimliğini yansıtan çevresel grafik öğeleri mekânsal deneyimi güçlendirir. Teknoloji ve etkileşimli alanların sergi tasarımda yerinde kullanımı ile çok yönlü duyusallık deneyimi kalıcı hale getiren BMW Müzesi'nde içeriğin dilinin biçime dönüşür.

Hollanda Ulusal Denizcilik Müzesi örneği de sergi yazım kavramının tam olarak hayata geçirildiği örneklerden biridir. Müzenin sağladığı mekan deneyimi, hikaye anlatımı ve dramaturjinin bütünleşik yapısı tüm müze boyunca çalışır. Kullanılan ışık, ses ve çevresel grafik tasarımlar ile etkileşim ve teknolojinin elele geçmesi çok yönlü duyasallığı kuvvetlendirmiştir. Hollanda için denizciliğin önemi temasından çıkan içerik, biçimini bu müzede tam olarsak yansıtır.

Sonuç olarak, örneklerle de desteklendiği gibi sahne yazım müzelerde fiziksel mekanı katmanlaştırarak onu deneysel mekana dönüştürür. Müze sergi tasarımında performans deneyiminde sahne alanına dinamik ve kinestetik katkı sağlayan yol olarak yeni bir çerçeve çizer. Sahne yazım müzelerde, koleksiyonları ne olursa olsun mekanın kavramsal boyutunu, mekanın ruhunu izleyen tarafından algılanan ve kalıcı deneyim sağlayan yeni alan tasarlamak için içerikten yola çıkarak biçime varan çağdaş bir dil oluşturur.

Ülkemizde bu konuda çalışmaların yapılması örneklerinin artmasına katkıda bulunacaktır. Buna yönelik ayrı bir araştırma yapılmasına ihtiyaç vardır.

KAYNAKÇA

- “About Contemporary Art”. Getty Museum, Education.
http://getty.edu/education/teachers/classroom_resources/curricula/contemporary_art/background1.html [15.03.2014].
- Akgün, Berrin. “Türk Tarih Kurumu Binasında İçerik-Biçim İlişkileri Üzerine”. **Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi**. c.1 s.1 (1999): 104-113.
- Akmehmet, Kadriye Tezcan. “İlköğretim Sosyal Bilgiler Öğretiminde Arkeoloji Müzelerinin Nesne Merkezli Eğitim Etkinlikleriyle Kullanılması”. Doktora Tezi İTÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2005.
- _____. “Müzecilik ve Sergileme”. 1. bs.Eskişehir: T.C. Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayınları, 2013: 140.
- _____. **Müze Eğitimi Ders Notu**. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi, 2013: 1.
- _____. “Müze Eğitimi: Okul Programları”. **Müzebilimin ABC’si**. ed. Nevra Ertürk, Hanzade Uralman. İstanbul: Ege Yayınları, 2012:204-207.
- _____. **Müze Eğitim Politikası Ders Notları**. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi, 2013.
- Akmehmet, A. Ödekan. “Müze Eğitiminin Tarihsel Gelişimi”. **İTÜ Dergisi**, c.3, s.1. 2006.
- Akoğlu, Canan. “Etkileşim Tasarımının Bilgi Ve İletişim Teknolojileri Gömülü Ürünlerin Tasarım Ve Geliştirilme Sürecindeki Rolü”. Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü,2009.
- Altunbaş, Aysun, Çiğdem Özdemir. Çağdaş Müzecilik Anlayışı ve Ülkemizde Müzeler. Ankara:2012. <http://teftis.kulturturizm.gov.tr/Eklenti/4655,makale.pdf?0> [13.03.2015].
- Amsterdam. Museum. https://www.amsterdam.info/museums/netherlands_maritime_museum/ [05.08.2018].
- Arch Daily. <http://www.archdaily.com/336630/lascaux-iv-international-cave-painting-center- winning-proposal-casson-mann-snohetta/> [14.05.2014].
- Aronson, Arnold. **Looking into The Abyss**. America: The University of Michigan Press,2005.
- Artun, Ali. **Tarih Sahneleri Sanat Müzeleri 1 Müze ve Modernlik**. İstanbul: İletişim Yayınları, 2006.

_____. “Erotik Katedral: Kurt Schwitters’ın Mimarlığa Oyunu”. **Arzu Mimarlığı: Mimarlığı Düşünmek ve Düşlemek**. İstanbul: İletişim, 2012. <http://www.aliartun.com/content/detail/81> [05.06.2016].

Artun, Ali, Nursu Özge. **Çağdaş Sanat Nedir? Modernlik Sonrasında Sanat**. İstanbul: İletişim Yayınları, 2013.

Asar, Hande. “Mimari Mekân Okumasında Algısal Deneyim Analizinin Bir Yöntem Yardımıyla İrdelenmesi” . Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Mimarlık Anabilim Dalı, 2013.

Atagök, Tomruk. “Müze-Toplum İlişkisinde Eğitim”. **Milliyet Sanat**. 1999:14-16.

_____. “Çağdaş Müzeciliğin Anlamı; Müze ve İlişkileri”. **Yeniden Müzeciliği Düşünmek**. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Yayınları, 1999: 133.

_____. “Müzelerin Anlaşılır Kılınması, İç Mekan ve Sergi Tasarımları”. **Mimar-ist**. s.4 (2002): 56.

_____. “Müzelerin Anlaşılır Kılınması: Müze Mimarisi, İç Mekan ve Sergi Tasarımları”. **Müzebilimin ABC’si**. ed. Nevra Ertürk, Hanzade Uralman. İstanbul: Ege Yayınları, 2012: 277-281.

Atamaz, Elif. “Modern Yaşamın Tasarım Eğitimde Yeni Bir Alan Mekan Grafiği”. **Çukurova Üniversitesi 1. Sanat Araştırmaları Sempozyumu, Mart 2015**. Adana: Çukurova Üniversitesi, 2015: 147-154.

Atelier Brückner Official Websites. [05.08.2018]. www.atelier-brueckner.com.

Avar, Adile Arslan. “Lefebvre’in Üçlü Algılanan, Tasarlanan, Yaşanan Mekân Diyalektiği”. **TMMOB Mimarlar Odası Ankara Şubesi, Dosya 17: Mimarlık ve Mekan Algısı**. Aralık 2009: 7.

Aydınlı, Semra. “Mekânsal Değerlendirmede Algısal Yargılara Dayalı Bir Model”. Doktora Tezi, İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, 1986.

Badovinac, Zdenka. “Contemporaneity As Points of Connection”. **e-flux, Journal**. <http://www.e-flux.com/journal/contemporaneity-as-points-of-connection/> [16.03.2014].

Bal, Mike. “Exhibition as Film”. **Exhibition Experiments**. ed. Sharon Macdonald, Paul Basu. İngiltere: Backwell Publishing, 2007: 71-93.

Barker, Emma. **Contemporary Cultures of Display**. Italy: The Open University Press, 1999.

Barry, Judith. “Dissenting Spaces”. **Thinking About Exhibitions**. ed. Reesa Greenberg, Bruce W. Ferguson and Sandy Nairne. London and New York: Routledge, 1996: 307.

BBC News. <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/3604278.stm> [12.03.2014].

- Becer, Emre. **İletişim ve Grafik Tasarım**. 3.bs. Ankara: Dost Kitapevi Yayınları, 1998.
- Bedford, Leslie. **The Art of Museum Exhibition: How story and Imagination Create Aesthetic**. Amerika:Left Coast Press, 2014.
- Belcher, Michael. **Exhibitions in Museum**. Leicester: Leicester University Press, 1991.
- Bitgood, Stephen. "Suggested Guidelines for Designing Interactive Exhibits". **Visitor Behaviour**. c.6, s.4 (1991): 4–11.
- BMW Group. <http://www.bmw-welt.com/en/location/museum/architecture.html> [07.03.2017].
- Bubaris, Nikos. "Sound in Museum- Museum in Sound". **Museum Managment and Curatorship**. c. 29, s.4 (2014): 391-402.
- Burcaw, G.Ellis. **Introduction to Museum Work**. 3.bs. UK: Altamira Press, 1997.
- "Çağdaş Sanat Nedir". Wikipedia, http://tr.wikipedia.org/wiki/%C3%87a%C4%9Fda%C5%9F_sanat[16.03.2014]
- Çağlayan, Saniye, Murat Korkmaz, Gönül Öktem. "Sanatta Görsel Algının Literatür Açısından Değerlendirilmesi". **Eğitim ve Öğretim Araştırmalar Dergisi**. c.3, s.1 (2014):164.
- Çamurdan, Esen. **Çağdaş Tiyatro ve Dramaturgi**. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, 1996.
- Çolak, Banu. "Tarihsel Süreç İçerisinde Müzelerle Birlikte Değişen Sergileme Mekanları; New York Modern Sanat Müzesi (MOMA) ve Frankfurt Modern Sanat Müzesi (MMK) Örneği". Yüksek Lisans Tezi, **Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi**. s.30 (2011):37-45.
- Dean, David. **Museum Exhibition, Theory And Practice**. London: Routledge, 1994.
- Dean, David. **Museum Exhibition:Audiences and Learning**. London:Routledge, 1996.
- Dinulović, Radivoje. "What is Scene Design". **Scene Design – Between Profession, Art And Ideology 1st International Scientific Conference in The Cycle, What is scene design?, 15-16 December 2012**. Sırbistan: Department of Architecture and Urbanism, Faculty of Technical Sciences, Novi Sad: 6.
- Dinulović, Tatjana Dadić. "Scene Design As Curatorial And Artistic Practice". **Scene Design – Between Profession, Art And Ideology 1st International Scientific Conference in the Cycle What is scene design?, 15-16 December 2012**. Sırbistan: Department of Architecture and Urbanism, Faculty of Technical Sciences, Novi Sad:31.

Dönmezoğlu, Deniz. “Günümüz Müzeciliğinde Sergileme Tekniklerinin Sanal Teknolojiler İle Desteklenmesi Ve Uygulama Örnekleri”. Uzmanlık Tezi, T.C. Kültür Ve Turizm Bakanlığı Kültür Varlıkları Ve Müzeler Genel Müdürlüğü, 2013.

“Dramaturji”. Wikipedia, <http://www.wikipedia.com> [18.04.2015].

Enache, Manuela. “Mind”, <http://www.alumind.com/article/combining-logic-magic-art-scenography-uwe-bruckner/> [11.05.2015].

Erbay, Mutlu. **Müzelerde Sergileme ve Sunum Teknikleri**. İstanbul: Beta Basım, 2011.

Ertürk, Hanzade Uralman. **Müzebilimin ABC’si**. İstanbul: Ege Yayınları, 2012.

Falk, Lynn Dierking, **The Museum Experience**. foreword by Willard I. Boyd. Washington: Whalesback Books, 1992.

Falk, Lynn Dierking, **The Museum Experience**. New York: Routledge, 2016.

Falk, Martin Storksdieck. **Using the Contextual Model of Learning to Understand Visitor Learning from a Science Center Exhibition**. USA: Institute for Learning Innovation, 2005.

Foster, Hal. **Beyaz Küpün Ardından**. çev. Ayşe Boren. Skopbülten, 2015. <http://www.e-skop.com/skopbulten/beyaz-kupun-ardindan/2443> [02.03.2015].

“Galeri İdeolojisinde Yaşanan Süreç”. Cumhuriyet Gazetesi, 30 Eylül 2010, http://www.cumhuriyet.com.tr/haber/diger/182826/Galeri_ideolojisinde_yasan_an_surec.html [10.04.2014].

Gerçek, Mehmet. “Resimsel Mekandan Gerçek Mekana Objenin Seyri”. **Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi**. s.10 (2006): 54-67.

Gezer, Hale. “Mekanı Kavrama Sürecinde Algılama Bileşenleri”. **İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi**. c. 11, s. 21 (2012): 1-10.

Good Lighting for Museums, Galleries and Exhibitions. Fördergemeinschaft Gutes Licht, http://www.licht.de/fileadmin/Publikationen_Downloads/lichtwissen18_light_museums_galleries.pdf [05.07.2016].

Graf, Marcus. “Çağdaş Görsel Sanatlarda Mekanın Yokoluşu”. https://izinsizgosteri.net/asalsayi157/marcus_157.html [04.08.2015].

Greenhill, Eliean Hooper. **The Education Role of the Museum**. London: Routledge, 1999.

Guggenheim Google Plus, <https://plus.google.com/+guggenheim/posts> [11.06.2015].

Guggenheim Official Web Sitesi. <http://www.guggenheim.org> [11.06.2015].

Gül, Saliha Nesli. "Sanat Müzelerinde Etkileşimli Alanlar". Yüksek Lisans Tezi. YTÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2014.

Hein, George E. **Learning in Museum: The Significance of Museum Education**. Oxon: Routledge, 1998:1-7.

Hisarlıgil, Beyhan Bolak. "Martin Heidegger'de " Mekan" Düşüncesi: Hermeneutik Fenomenolojik Bir Yaklaşım". **Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi**. c. 2 s.25 (2008): 23-24.

Holdar, Magdalena. **Scenography in Action, Space, Time and Movement in Theatre Productions by Ingmar Bergman**. 24.bs. Stockholm: Åke Wibergs Stiftelse Stockholm University.

Hooper-Greenhill, Eileen. "Museums: Ideal Learning Environments". **Museums and their Visitors**. London:Routledge, 1994:142.

_____. **Müze ve Galeri Eğitimi**. çev. Meltem Ö. Evren ve Emine G. Kapçı. Yay. haz. Bekir Onur. Ankara: A.Ü. Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, 1999:146.

Howard, Pamela. "What is Scenography". London: Routledge, 2002.

Howes, David. "Introduction to Sensory Museology". **The Senses and Society**. c.9, s. 3 (2014): 259-267. http://mondoarc.designandgo.net/projects/media_projects/192012/bmw_museum_munich.html [07.03.2017].

Hughes, Philip. **Exhibition Design**. London GBR: Laurence King Publishers, 2010.

Intersection. <http://www.intersection.cz/prague/boxes/> [20.04.2015].

İnceoğlu, Metin. **Tutum Algı İletişim**. 5. bs. İstanbul: Beykent Üniversitesi Yayınları, 2010.

İpşiroğlu, Zehra. "Bertolt Brecht Tiyatrosunun Açtığı Yollar ya da Brecht'in Güncelliği Geçmişle Gelecek Arasında Köprü". **Alman Dili ve Edebiyatı Dergisi**. s.18 (2006): 62.

_____. **Tiyatroda Düşünsellik: Dramaturgiye Giriş**.İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, 1995.

İz, Kemal. "What Is Contemporary Art". İstanbul: Skopdergi, 2012. <http://www.e-skop.com/skopbulten/cagdas-estetik-what-is-contemporary-art/554> [12.03.2014].

Jensen, Nina. **Children, Teenagers and Adults in Museum: A Developmental Perspective, Educational Role of the Museum**. London:Routledge, 1994: 268-274.

Kagan, Moissej. **Estetik ve Sanat Dersleri**. çev. Aziz Çalışlar. İstanbul: İmge Kitapevi, 1993.

- Kagan, Moissej. **Güzellik Bilimi Olarak Estetik ve Sanat**. çev. Aziz Çalışırlar. İstanbul: Altın Kitaplar, 1982.
- Kamhi, Michelle Marder. "Understanding Contemporary Art". (Aristos, 2012. <http://www.aristos.org/aris-12/contemporaryart.htm> [15.03.2014]).
- Kelly, Lynda "What is learning...and why do museums need to do something about it?". **Why Learning? Seminar, 22 November 2002**. Sydney: Australian Museum/ University of Technology, 2002: 1-17.
- Kılıç, Elife. "Aristoteles ile Fârâbi 'nin Mekan Anlayışlarının İncelenmesi". Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, 2011.
- Koetsier, Marthe. "Urban Scenography A Different Approach to Art in Public Space". MA Thesis Art History: Modern and Contemporary Art University of Amsterdam, 2014.
- Kömürcüoğlu Turan, Nilgün. "Tasarım Sürecinde Bilişsel Yeti olarak İmgelem ve Kavram". Doktora Tezi, İTÜ Mimarlık Fakültesi, 2002.
- Köseoğlu, Emine. "Tasarım Girdisi Olarak Algılama: Lobi Mekanının Algılanmasında Kullanıcı Kültürünün Etkisi". Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, 2004.
- Kurtay, Cüneyt ve diğ. "Müzelerde Algılama Ve Aydınlatma Kriterlerinin Analizi: Ankara-Anadolu Medeniyetleri Müzesi Orta Holü". **Gazi Üniversitesi Mühendislik Mimarlık Fakültesi Dergisi**. c.18, s.2 (2003): 97.
- Kuspit, Donald. **Sanatın Sonu**. çev. Yasemin Tezgiden. İstanbul: Metis Yayınları, 2010.
- Kwan Lam, Margaret Choi. **Scenography as New Ideology in Contemporary Curating and The Nation of Staging in Exhibitions**. Hamburg: Anchor Academic Publishing, 2014.
- Lefebvre, Henri. **The Production of Space**. Blackwell, Oxford: MIT Press, 1991.
- Locker, Pam. **İç Mekan Tasarım Temelleri Dizisi: 02**. çev. Sezen Haskatar. İstanbul: Literatür Yayınları, 2013.
- Lord, Barry. "The Purpose of Museum Exhibition". **The Manuel of Museum Exhibition**. ed. Barry Lord, Gail Dexter Lord. Rowman: Altamira, 2002.
- Lorenc, Jan, Lee Skolnick ve Craig Berger. **What is exhibition design?**. Roto Vision, 2007.
- Macdonald, S. "Interconnecting: Museum Visiting And Exhibition Design". **CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts**. c.3, s.1(2007): 149-162.

- Madra, Beral. "II. Uluslararası İstanbul Sanat Bienali". Arredamento Mimarlık Dergisi, Articals, <http://www.beralmadra.net/articles/arredamento-mimarlik-dergisi/ii-uluslararasi-istanbul-sanat-bienali/> [14.03.2014].
- Madran, Burçak. "Müze Sergileri Tasarlamak". **Müzebilimin ABC'si**. ed. Nevra Ertürk, Hanzade Uralman. İstanbul: Ege Yayınları, 2012.
- McCarthy. John, Peter Wright. **Technology as Experience**. (2004): 331 (Aktaran Elyna Amir Sharji, Forest Lim Yan Peng, Peter Woods. "Experiencing Interactive Exhibition Spaces". **2013 International Conference on Information and Creative Multimedia**, 4 Eylül 2013. Malaysia: Multimedia University, 2013.)
- McKinney, Joslin, Helen Iball. "Researching Scenography". **Research Methods in Theatre and Performance**. ed. Baz Kersew, Helen Nicholson. Edinburg: Edinburg University Press, 2011.
- "Mekan". Wikipedia, <http://tr.wikipedia.org/wiki/Mek%C3%A2n> [11.05.2015].
- Mekan ve Olasılıklar. "Müze ve Sergilemede Kurgu". Türkiye'de Müzecilik Platformu, <http://mmkd.org.tr/muze-ve-sergilemede-kurgu/> [12.11.2015].
- Merritt, Jane ve Julie A. Reill. **Preventive Conservation for Historic House Museums**. Lanham: AltaMira Press, 2010.
- Miles, R.S. **The Design of Education Exhibit**. in collaboration with M.B Alt, D.C Gosling, B.N. Lewis and A.F. Tout. 2.bs. London: British Museum, 1988.
- Moggridge, Bill. "Designing Interactions". **MIT Press**. (Cambridge: 2006): (Aktaran Canan Akoğlu. "Etkileşim Tasarımının Bilgi Ve İletişim Teknolojileri Gömülü Ürünlerin Tasarım Ve Geliştirilme Sürecindeki Rolü". Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, 2009).
- Mondo Arc Magazine. LED Media, December/January 2008-9. http://mondoarc.designandgo.net/projects/media_projects/192012/bmw_museum_munih.html [07.03.2017].
- Mozaikci, Begüm. "Mimarlıkta Forma Dayalı Algı Kavramı, Metal Malzemeler Üzerine Bir İnceleme". <http://acikerisim.iticu.edu.tr:8080/xmlui/bitstream/handle/11467/491/M00318.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [05.05.2015].
- "Museum Definition". International Council of Museum, <http://icom.museum/> [11.03.2015].
- Müzecilik Meslek Kuruluşu Derneği. <http://mmkd.org.tr/wpcontent/uploads/2013/10/icom-muzeler-icin-etik-kurallari2.pdf> [12.04.2015].
- O'Doherty, Brian. **Beyaz Küpün İçinde: Galeri Mekanının İdeolojisi**. çev. Ahu Antmen. İstanbul: Sel Yayıncılık, 2010.

- Obrist, Hans Ulrich. "Manifestos for the Future". What Is Contemporary Art? Sternberg Press, 2010. <http://www.e-flux.com/journal/manifestos-for-the-future/> [15.03.2014].
- Onur, Bekir. "Müze Eğitimi: Temel İlkeler ve Politikalar". **Müze Eğitimi Seminerleri I; Akdeniz Bölgesi Müzeleri Bildiriler, 10-11 Ekim 2002**. Antalya: Akmed Yayınları, 2002: 7-22.
- Oudsten, Frank den. **Space Time Narrative**. England: Ashgate Publishing Limited, 2011.
- Öğdül, Rahmi. "Çevreden Yerleştirmeye: Mekanın Enkazıdır İnsan". **Birgün Gazetesi**, 01 Kasım 2011.
- Özak, Nilüfer Öymen, Gülçin Pulat Gökmen. "Bellek ve Mekan İlişkisi Üzerine Bir Model Önerisi". **itüdergisi/a Mimarlık, Planlama, Tasarım**. c.2, s.8 (2009): 145- 155.
- Özdeniz, Mesut Birol. **Mimarlıkta Işık ve Ses Denetimi**. 2. bs. Trabzon: Horon Pazarlama, 1992.
- Özdoğan, Lütfiye Başak. "Sahne Tasarımında Mekan Yaratma Önerileri ve Nazım Hikmet'in Şiirlerinde Yola Çıkararak Sahne Mekanı Yaratmak". Sanatta Yeterlilik Tezi. MSGÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2014.
- Özkasım, Hale. "Müzelerde Koleksiyon Yönetimi". **Müzebilimin ABC'si**. ed. Nevra Ertürk, Hanzade Uralman. İstanbul: Ege Yayınları, 2012.
- _____. **Müzecilik Yüksek Lisans Sergileme Tasarımı Ders Notları**. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi, 2014.
- Özol, Ahmet. **Sanat Eğitimi ve Tasarımda Temel Değerler**. İstanbul: Pastel Yayıncılık, 2012.
- Peponis, John, Craig Zimring, Yoon Kyung Choi. "Finding the Building in Wayfinding". **Environment and Behavior**. c. 22, s. 5 (1990): 555.
- Politzer, Georges. **Felsefenin Temel İlkeleri**. Ankara: Eriş Yayınları, 2003. <https://www.marxists.org/turkce/politzer/politzer.pdf> [10.06.2015].
- Prague Quadrennial Festival Scenographic Expanding Symposia. **International Comperirive Exhibition, Spaces within Spaces, Conference: Scenography Expanding 1: On Spectatorship, 25 – 27/2, 2010**. Latvia: New Theatre Institute of Latvia, Riga, 2010.
- Rajchmen, John. "Çağdaş:Yeni Bir Fikir mi?". çev. Elçin Gen. E-skop bülten, 2012, <http://www.e-skop.com/skopbulten/cagdas-estetik-cagdas-yeni-bir-fikir-mi/949> [16.03.2014].
- Rewa, Natalie. "Scenographic Avant-Gardes Artistic Partnership in Canada". **The Potentials of Spaces: The Theory and Practice of Scenography and**

Performance. ed. Alison Oddey, Christine White. England: Intellect Books, 2006.

Rossini, Elcio. "Scenography in the Theatre and Exhibition Spaces: An Approach Beyond Representation". **Scene Design – Between Profession, Art And Ideology 1st International Scientific Conference in The Cycle, What is scene design?, 15-16 December 2012.** Sırbistan: Department of Architecture and Urbanism, Faculty of Technical Sciences, Novi Sad: 199.

Rossini, Elcio. **Scenography in The Theater and Exhibition Spaces: An Approach Beyond Representation** .Transinformação [online]. 2012, http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S010337862012000300001&script=sci_abstract [08.05.2015].

"Scenography". <http://www.wikipedia.com> [02.04.2015].

"Scenography". The Oxford English Dictinorary, <http://www.oed.com/> [03.05.2015].

Schubert, Karsten. **Küratörün Yumurtası.** çev. Rana Smith. İstanbul: İstanbul Sanat Müzesi Vakfı İktisadi İşletmesi, 2004.

Sharji, Elyna Amir, Forest Lim Yan Peng, Peter Woods. "Experiencing Interactive Exhibition Spaces". **2013 International Conference on Information and Creative Multimedia, 4 Eylül 2013.** Malaysia: Multimedia University, 2013: 330-334.

Sharr, Adam. **Mimarlar için Heidegger.** İstanbul: Yapı Endüstri Merkezi A.Ş. 2010.

Slavenburg, Peter. "Seven Commandments". Northern Light Publications (2012): 198-205.http://www.northernlight.nl/beheer/wp-content/uploads/article_Slavenburg.pdf [01.12.2016].

Sözen, Mustafa. "Sinemasal Anlatılarda Sesin Uzamsal ve Zamansal Kurulumu ve Örnek Filmler". **The Journal of Academic Social Science.** s.13 (2015): 16-39.

Sparacino, Flavia. "Interactive Narrative Space". **Disegno Industriale Bimonthy Magazine.** s.16 Ottobre (2005): 86-87.

_____. "Museum Intelligence : Using Interactive Technologies For Effective Communication And Storytelling In The Puccini Set Designer Exhibit". **ICHIM Berlin 04 Digital Culture & Heritage, 31 Ağustos- 2Eylül 2004.** Berlin, 2004: 4.

_____. **Scenographies of the Past and Museums of the Future: From The Wunderkammer to Body-Driven Interactive Narrative Spaces.** New York: ACM Multimedia, 2004.

Süzen, Hatice Nilüfer. "Sanatta Disiplinlerarası Bir Yaklaşım: Enstalasyon Sanatı ve Genco Gülan Örnekleme". **Gazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi.** s.6 (2010): 147-162.

Tanya Bonakdar Gallery. http://www.tanyabonakdargallery.com/exhibitions/tomas-saraceno_4/selected , [08.08.2016].

Tanyeli, Uğur, Metin Sözen. **Sanat Kavramı ve Terimleri Sözlüğü**. İstanbul: Remzi Yayınları, 2013.

Thomassen, Ingrid. "The Role of Scenography in Museum Exhibitions: The Case of the Grossraum at The Norwegian Museum of Science and Technology, Oslo". Universitas Osloensis, 2017.

Türk Dil Kurumu. <http://www.tdk.org> [10.06.2015].

Uyan Dur, Banu İnanc. "Çevresel Grafik Tasarım'ın Uygulama Alanları". **Sanat ve Tasarım Dergisi**. s. 7 (2011): 159-178.

Ulusal Denizcilik Müzesi. www.hetscheepvaartmuseum.com [03.08.2018].

Villaseñor Ferrer, Maria del Carmen. **Building Echoes, The Role of Storytelling in Museums and Galleries**. Latin America: 2007. <https://tr.scribd.com/doc/23684958/Building-Echoes-The-role-of-storytelling-in-museums-and-galleries> [24.05.2015].

Wang, Qi, Yanhui Lei. "Minds for The Wise: Rethinking The Contemporary Interactive Exhibition". **Museum Managment and Curatorship**. c. 31, s. 4 (2016): 331-348.

"What is Scenography? Interview with Uwe R. Brückner". Luminapolis, **The World of Lighting, 26 November 2010**. <http://www.luminapolis.com> [02.04.2015].

Wolff, Annika, Paul Mulholland, Trevor Collins. "Storyspace: a Story-driven Approach for Creating Museum Narratives Hypertext". **23rd ACM Conference on Hypertext and Social Media, 25 - 28 June 2012**. USA: Milwaukee, 2012.

Yılmaz, Ali, Özlem Yiğit. "İlköğretim Öğrencilerinin Değerlere Yönelik Farkındalık Düzeylerinin Belirlenmesinde Öykülerden Yararlanma: Misafirperverlik Değeri". **M.Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi**. s.30 (2009): 189 – 203.

Ziss, Avner. **Gerçekliği Sanatsal Özümsenin Bilimi Estetik**. çev. Yakup Şahan. İstanbul: De Yayınevi, 1984.

ÖZ GEÇMİŞ

28.01.1980 yılında İstanbul’da doğmuştur. 2004 yılında İstanbul Teknik Üniversitesi Jeoloji Mühendisliği’nden mezun olmuştur. 2012 yılında Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Müzecilik Yüksek Lisansına başlamıştır.

