

Sergileme tasarımında interaktif teknolojilerin kullanılmasının ziyaretçi deneyimi üzerindeki etkileri: ‘New International Spy Museum’ iç mekânları

İç Mimar Melis Yıldırım*, Prof. Dr. Gülnur Ballice**

Özet

Başlangıcı M.Ö.3. yüzyıla kadar uzanan sergileme eylemi, insanların sahip oldukları eşyaları saklama, biriktirme ve başkalarına gösterme isteği ile ortaya çıkmıştır. Bu istek, geçmişten günümüze kadar değişime uğrayarak sergileme tasarımı olarak adlandırılan bir disiplin haline gelmiştir. Sergileme, başlarda bilgiyi nesne üzerinden aktaran bir kavram iken günümüzde, ziyaretçiyle doğrudan iletişim kurmayı sağlayan çeşitli interaktif teknolojiler kullanılmaya başlanmıştır. Çalışmada, sergileme tasarımının gelişim süreci incelendikten sonra günümüzde sergileme yöntemi olarak kullanılan interaktif teknolojilerin sergi iç mekânlarıyla kurduğu ilişkinin analizi üzerinden bu kullanımın ziyaretçi deneyimine olan katkısının ortaya çıkarılması hedeflenmektedir. Bu doğrultuda araştırma, literatür taraması ve örnek olay incelemesi olmak üzere iki temel yaklaşım üzerine kurgulanmıştır. İlk bölümde, “sergileme tasarımı”nın eski çağlardan günümüze uzanan süreçteki gelişim aşamaları, her dönemdeki önemli örnekleri içeren görsellerin yer aldığı tablolar yoluyla aktarılmıştır. İkinci bölümde, sergileme tasarımı sürecinde interaktif teknolojilerin kullanımının ziyaretçi deneyimine olan etkilerini sorgulamak amacıyla örneklem olarak seçilen *New International Spy Museum* sergi iç mekân görselleri üzerinden grafiksel anlatımlar oluşturularak analiz ve değerlendirmeler yapılmıştır. Araştırmanın sonunda interaktif tasarım yöntemlerinin öneminin belirlenmesi ve gelecek yıllarda teknolojik gelişmeler ışığında sergilemenin nasıl şekillenebileceği hakkındaki öngörülerin oluşturulması konusunda tasarım önerileri geliştirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Sergileme, İç Mekân, İnteraktif, Deneyim, Müze.

*Yaşar Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İç Mimarlık Ana Bilim Dalı, İzmir, Türkiye.

E-mail: yildirimmelis97@gmail.com ORCID: 0009-0008-2561-2771

**Yaşar Üniversitesi Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, İzmir, Türkiye.

E-mail: gulnur.ballice@yasar.edu.tr ORCID: 0000-0002-8564-1821

Başvuru – Submission: 02/08/2023

Kabul – Acceptance: 03/01/2024

DOI: <https://doi.org/10.32955/neujna202481741>

The effects of using interactive technologies in exhibition design on visitor experience: 'New International Spy Museum' interiors

Abstract

The act of exhibiting, which dates back to the 3rd century BC, emerged with the desire of people to hide, collect and show their belongings to others. This desire has changed from past to present and has become a discipline called exhibition design. While exhibition was a concept that conveyed information through an object in the beginning, various interactive technologies that allow direct communication with the visitor have begun to be used today. In the study, after examining the development process of exhibition design, it is aimed to reveal the contribution of this use to the visitor experience through the analysis of the relationship between the interactive technologies used as exhibition methods today and the exhibition interiors. In this direction, the research is based on two basic approaches: literature review and case study. In the first part, the developmental stages of "exhibition design" from ancient times to the present are conveyed through tables with visuals containing important examples from each period. In the second part, in order to question the effects of the use of interactive technologies on the visitor experience during the exhibition design process, analysis and evaluations were made by creating graphical expressions on the exhibition interior images of the New International Spy Museum, which were selected as samples. At the end of the research, design proposals were developed to determine the importance of interactive design methods and to create predictions about how the exhibition could be shaped in the light of technological developments in the coming years.

Keywords: Exhibition, Interior, Interactive, Experience, Museum.

1. Giriş

Sergileme tasarımını derinden inceleyebilmek için öncelikle kökleri eski çağlara dayanan sergi kavramını tanımlamak gerekir. Sözlük anlamına bakıldığında sergi, "Halkın gezip görmesi, tanınması için uygun biçimde yerleştirilmiş ürünlerin, sanat eserlerinin tümüdür" (TDK, 2011). Sergileme başlangıcı M.Ö.3. yüzyıla dayanan, insanoğlunun tarih öncesinden günümüze kadar gelen toplama ve biriktirme eğilimlerinin sonucu olarak kullanılan en eski ve etkili tanıtım yöntemlerinden biridir (Göksel ve Sohodol, 2005). İnsan sahip olduğu nesnelere ve buldukları bulunduğu çevreyi, içgüdüsel sergileme hissini gidermek, saygı göstermek, aydınlatmak, kutlamak, yaşanmışlıklarını göstermek ve satış yapmak gibi durumlar için bir araç olarak kullanmıştır (Lorenc vd., 2007a). Kendi başına bir eylem ve tavır olan sergileme, yapısı, varoluşu ve duruşu ile başlı başına bir sunumdur. Ortaya çıktığı tarih öncesi devirlerden günümüze kadar farklı amaçlar için kullanılan sergilemenin tanımı sürekli yenilenmiştir. Bir yandan eğitici amaç güderken, diğer yandan ticari amaçlarla insanlara bilgi vermek için kullanılmıştır. Zamanla "uygun yere koyma" anlamında mekân ve nesne ile doğrudan ilişki kurmaya başlamıştır.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Dernie (2006a), sergileme yapmanın insanın doğasında olan bir etkinlik olduğunu belirterek, her bireyin evinin aslında bir sergileme alanı olduğunu ve insanların kendileri, yaşamları, ihtiyaçları hakkında bilgi vermek için nesnelere sergilediklerini ifade etmektedir.

Bu araştırma makalesi, “Sergileme tasarımında, anlatının daha iyi ve etkili aktarılması için interaktif sergileme teknolojilerinin kullanılmasının ziyaretçi deneyimi üzerindeki etkileri nelerdir?” sorusuna cevap bulmayı hedeflemektedir. İki bölümden oluşan çalışmanın ilk kısmında; sergi, sergileme ve sergileme tasarımı kavramları açıklanarak tarih öncesi dönemden günümüze kadar değişen ve gelişen sergileme anlayışına değinilmiştir. İkinci bölümde, sergileme tasarım sürecinde ziyaretçi deneyimini odağına alan interaktif teknolojilerin kullanımının bilgi aktarımındaki verimliliğe ve ziyaretçi deneyimine olan etkilerinin sorgulanabilmesi adına iyi bir referans olabileceği düşünülen *New International Spy Museum* sergi iç mekânları örneklem olarak seçilmiştir.

2. Çalışmanın Yöntemi

Nitel bir araştırma yöntemi izlenen çalışma, literatür taraması ve örnek olay incelemesi olmak üzere iki temel yaklaşım üzerine kurgulanmıştır (Tablo 1). İlk bölümde, çeşitli kitap, dergi, makale ve tezler üzerinden bir literatür taraması yapılmıştır. Literatürün incelenmesi sırasında sergi iç mekânları ile ilgili fotoğraf arşivleri, illüstrasyonlar, resimler ve gravürler seçilmiştir. Seçilen örnek görseller kullanılarak sergileme tasarımının eski çağlardan günümüze kadar olan süreçteki değişiminin incelenebileceği tablolar oluşturulmuştur. Tablolarda yer alan görseller seçilirken yararlanılan kaynaklar, Url kodları ile belirtilmiştir. İkinci bölümde, çeşitli görsel ve yazılı kaynakların yanı sıra ziyaretçiler tarafından çekilen videoların yardımıyla interaktif yöntemlerin kullanımı detaylı bir şekilde incelenmiştir. Tüm bu verilerin desteğiyle, seçilen müzenin sergi iç mekân görselleri üzerinden farklı interaktif teknolojilerin kullanımını gösteren grafiksel anlatımlar oluşturulmuştur. Örnek incelemesinin ardından gelen analiz ve değerlendirme bölümünde, ziyaretçi yorumlarını içeren sosyal medya ve blog gibi kaynaklara yer verilerek araştırmanın altyapısı desteklenmiştir.

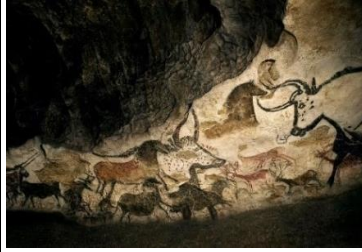
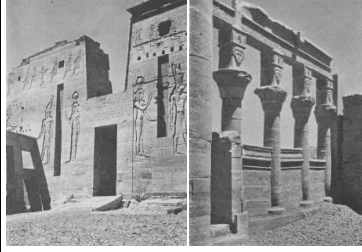
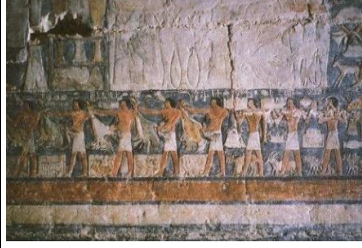
1	Literatür Taraması	2	Örnek Müze İç Mekânlarının İncelenmesi
			
Yazılı Kaynakların (Makale, Tez ve Kitap vb.) İncelenmesi	İllustrasyon, Fotoğraf, Resim ve Gravürlerin Toplanması	Çağlara Göre Sergileme Gelişimi Hakkında Tablo	Sergi İç Mekânı Görselleri Üzerinden İnteraktif Yöntemlerin Kullanımının Grafiksel Anlatımlar Oluşturularak Analiz

Tablo 1: Araştırmanın Metodolojik Strüktürü. (Yazarlar tarafından üretilmiştir).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

3. Tarih Öncesi Devirlerde Sergileme Tasarımı

Paleolitik Çağda Eski Mısır'da ve Mezopotamya'da çeşitli topluluklar, tapınak ve mezar gibi kutsal yerlerde dinsel amacın ön plana çıktığı değerli eşyaları toplamışlardır. Asya'da değerli eşyalar genellikle güvenlik koruması için tapınaklara emanet edilirken, Avrupa'da nadir görülen hazineler ve dini eşyaların kiliselerde saklandığı bilinmektedir (Ambrose ve Paine, 1993). İnsanlığın ilk oluşumundan itibaren mağara duvarlarına çeşitli hayvan resimlerinin çizilmesi, yapıt-mekân birlikteliği bağlamında galeri ve müze olgusunun başlangıcını destekler nitelikte bir olgu olmuştur (Tablo 2, No 1). İlk uygarlıkların oluşumu ile din adamlarına, değerli nesnelere hediye edildiği ve savaşlarda galip gelen hükümdarların ele geçirdikleri ganimetleri kuvvet ve kudret göstergelerinin bir simgesi olarak halkın görebilecekleri yerlere koydukları bilinmektedir (Yücel, 1999, 19). Böylelikle değerli nesnelere bir arada bulunması hatta malzemelerine ve cinslerine göre ayrılarak saklanması ihtiyacı ile koleksiyon kavramının ilk oluşumları ortaya çıkmaya başlamıştır. M.Ö. 5000'den itibaren Mısır Uygarlığında küçük eşyanın dışında mimari eleman olarak yapı parçası veya kent elemanı bağlamında heykeller, işli sütunlar vb. elemanlar yöneticilerin güçlerini sergileme tavırlarına güçlü örnekler oluşturmuştur (Tablo 2, No 2).

No	Konum	Tanım	Şekiller	Kaynaklar
1	Montignac Fransa	Lascaux Mağarası Duvar Resmi (M.Ö. 17.000)		(Science Photo Library Arşivi, ©Mart 2014). Url-1
2	Mısır	Kültürel Kent Elemanları (M.Ö. 5000)		(Fletcher, 2020) Url-2
3	Saqqara Mısır	Kral Djoser Mezarı (M.Ö. 2680)		(Ataseven, 2016) Url-3

Tablo 2: Tarih Öncesi Devirlerde Sergileme Tasarımının Gelişimi

M.Ö. 700'de ise Afrika toplumunun ve Eski Mısırlıların sahip oldukları malları takas yapmaları için bir araya gelmeleri ile "Pazar" anlayışı doğmuştur (Duyar, 2011a, 8). Sergileme sürecinde önemli bir etkiye sahip bir diğer olgu ise nesnelere çeşitli inanışlar doğrultusunda insanlar ile birlikte gömülmesidir. Mısır kültüründe zirveye ulaşan bu olgu çerçevesinde piramit iç mekânları asıl amaçlarının yanında birer hazine dairesi (galeri) olarak kullanılmıştır (Tablo 2, No 3).

3.1. İlk Çağ'da Sergileme Tasarımı

İlk çağ'da sergileme eylemi, eğitim, kültür, sanat ve ticari dallarda gelişim göstermiştir. İlk olarak eğitim kültür ve sanat üzerinden incelendiğinde o dönemde sanatçılar ve atölyeler arasındaki koleksiyonculuk fikri ile bağdaştırılabilecek nitelikteki bir rekabetin söz konusu olduğunu söylemek mümkündür. Kolonizasyon hareketleri ile siyasal ve dinsel önem taşıyan merkezlerde *Theasuri* (Hazine Binası) adı verilen binalar inşa edilmiş, Atina akropolünde, *Pinakothek* adı verilen halka açık ve ünlü sanatçıların eserlerinin sergilendiği bir resim galerisi kurulmuştur (Tablo 3, No 4). (Gerçek, 1999, 1).


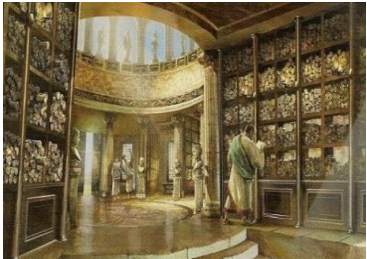

Bunun yanı sıra, İskenderiye, Delphi Rodos, Atina, Bergama gibi çeşitli kent merkezlerinde ünlü düşünür ve yazarlara sosyal bir çalışma ortamı sağlamak için bahçeler, kitaplıklar ve müzeler yapılmış, şehirler eğitim, kültür ve sanat merkezleri haline getirilmiştir. M.Ö. 306-285 yıllarında, İskenderiye'yi tüm dünyaya duyurmak amacıyla, saray bahçesinin ortasına müzecilik anlayışının temelini oluşturan ve sergileme eyleminin gerçekleştiği ilk yapı olan bir *mouseion* (müze-kütüphane) inşa edilmiştir (Tablo 3, No 5). İçinde, o devirde bilinen bütün ülkelerdeki hayvan ve bitkilerin örnekleri yer alırken etrafında ise amfi tiyatro, gözlemevi, yemek ve çalışma odaları, botanik ve hayvanat bahçelerinin yer aldığı bilinmektedir (Erder, 1971).

Eğitim kurumu ve manastır olarak kullanılan bu *mouseion* başlarda ağırlıklı olarak sosyal etkinlikler ve felsefi konuşmalara ev sahipliği yapmış ve bir süre sonra entelektüel kişilerin buluşma yeri haline gelmiştir. Bu yüzden yapıların içi özenle düzenlenmiş ve dünyanın birçok yerinden fizik, kimya, tıp, astronomi, matematik, felsefe, edebiyat, fizyoloji ve anatomi bilgilerini içeren kitaplar ve çeşitli sanat eserleri toplanmış ve kayıt altına alınarak muhafaza edilmiştir (Burcow, 1997). Bu faaliyetlerin yanı sıra *Agora* adı verilen toplanma alanlarının çevresinde organize satış birimleri ve dükkanlar kurulmuş ve burada bulunan üstü kapalı sıra sütunlarla çevrili olan mekânlarda (Stoa) sergilemeler yapılmıştır (Günsan, 1997).

Roma kültüründe geçmişe ait eserlerden meydana gelen koleksiyon oluşturma, alım-satım, profesyonel müzayedecilik ve eser kopyalama (*imitasyon*) vazgeçilmez bir özellik olarak görülmektedir. Hatta Romalılar, eski Yunan heykellerinin, resimlerinin ve sanat ganimetlerinin bir araya toplanmasını, başka bir deyişle, *Pinakothek* sahibi olmayı onurlu bir davranış olarak betimlemişlerdir. Bu anlamda koleksiyonculuk, en tipik ve çağımızla benzerlik gösteren yönleriyle ilk kez Roma'da ortaya çıkmıştır (Keleş, 2010). Romalılarda artan koleksiyon merakı ve sanata düşkünlük şehirlerin düzenlenmesinden konutlara dek kendini göstermektedir.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE


Toplumun ilgisiyle yayılan ve büyüyen bu koleksiyonlar, tapınak, hamam, kütüphane, stadyum gibi kamuya ait yerlerde sergilenmiştir. Buna en iyi örnek, zengin koleksiyonların büyük bir külliyyede, açık hava müzesi düzeninde sergilendiği Hadrian Villası'dır (Tablo 3, No 6). Hristiyanlığın yayılması sonucunda, Roma halkının pagan dinlerine karşı oluşan tutumlarıyla, Antik Yunan ve Roma heykellerine ilgide azalmalar meydana geldiği ve bir kısım ganimetleri kendileri için ayırmaya başladıkları gözlemlenmiştir. Bu gelişme, yapıt-mekân birlikteliğinde farklı mekânlar için yapılan eserlerin niteliklerine uygun tasarlanmış yapılarda bir araya getirilerek sergilenmesi fikrini doğurmuştur.

No	Konum	Tanım	Şekiller	Kaynaklar
4	Atina Yunanistan	Pinakothek (M.Ö. 495-429)		(Zoltán, 2019) Url-4
5	İskenderiye Mısır	İskenderiye Kütüphanesi İllüstrasyonu (M.Ö. 306-285)		(Murray, 2009) Url-5
6	Tivoli İtalya	Hadrian Villası, Canopus Kanalı (M.S. 123)		©Bernard G. Silverstein Arşivi Url-6

Tablo 3: İlk Çağda Sergileme Tasarımının Gelişimi

3.2. Orta Çağ'da Sergileme Tasarımı

Orta Çağ'da bir müze kurma ve sergileme düşüncesi bulunmuyordu. Yalnızca manastır ve kiliselerde dinsel eşyalardan derlenen ve her geçen gün biraz daha artan koleksiyonlar vardı. Bu çağ'da koleksiyonların başlıca kaynakları fetihler ve misyonerlik faaliyetleri olan bu koleksiyonların sergilendiği kiliseler, antik dönemde tapınakların yerine getirdiği, eserleri koruma, saklama ve sunma görevini üstlenmiştir (Artun,2006). Rönesans'la birlikte sanatçıların eserleri değer kazanarak koleksiyonlara girmeye başlamıştır. Da Vinci, Bellini Vernonese, Caravaggio gibi önemli kişilerin eserleri, soyluların saraylarında ya da konutlarında ilk kez dekoratif unsur olarak yer almaya başlamıştır (Madran, 1999). 15. yüzyılda İtalya' da Rönesans ile yükselen dini mekanların sanatı sergileyen önemli binalar haline gelmesi ile başlayan tarihsel süreçte yine Rönesans'ın getirdiği yeni ticaret yollarını keşfetmek üzere yola çıkan tüccarların zamanla ekonomik anlamda sınıf atlaması ile ortaya çıkan yeni burjuvazinin sanata duyduğu ilgi ile sergilerin ilk örnekleri görülmeye başlanmıştır. Soylu ailelerin zaman içerisinde elde ettikleri koleksiyonları halka açmaları ve bu süreçte düzenlenen sergiler bu örnekler içerisinde sayılabilir. 15. yüzyıl Floransasının en önemli ailelerinden biri olan Medici ailesi, modern müze ve koleksiyonculuk girişimleriyle sanatçılara destek vermiştir. 1445-1460 yılları arasında Grand Cosimo tarafından *Medici Riccardi Sarayı* inşa edilmiştir (Tablo 4, No 7). İlk modern Avrupa müze binası olarak tanımlanan sarayda, dönemin İtalya ve Flemenk sanat koleksiyonu da yer almıştır (Gombrich, 1980).

No	Konum	Tanım	Şekiller	Kaynaklar
7	Floransa İtalya	Medici Riccardi Sarayı Avlusu (1744)		(Millen, 1987) Url-7



Tablo 4: Orta Çağda Sergileme Tasarımının Gelişimi.

3.3. Yeni Çağ'da Sergileme Tasarımı





16. yüzyılda ticaretin gelişmesiyle birlikte maddi varlıklarını daha güçlü hale getiren tüccarların sanatçıların eserlerini satın almaya başlamasıyla birlikte bilinçli koleksiyonculuğun temeli atılmıştır. Özel koleksiyon olan bu eserlerin, halka açılması, müzecilik ve sergileme kavramlarının gelişimi için önemli bir dönüm noktası olmuştur (Artun, 2018). Yüzyılın ortalarına doğru Floransa'nın en saygın ve zengin ailelerinden olan Medici ailesi, sanat ve sergileme konusunda yönetimi eline almış ve Rönesans dönemindeki egemenliğini ilan etmiştir. 1560-1580 yılları arasında Floransa'da sanat galerisi olarak kullanılmak üzere Uffizi Saray Binası inşa edilmiştir (Tablo 5, No 8). 1581 yılında ünlü ressam Giorgio Vasari tarafından, sarayın ikinci katında, Medici ailesinin özel koleksiyonu sergilenmiştir (Çolak, 2011).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

17. yüzyılda koleksiyonların çeşitlenmesi ile birlikte sanat eserleri, topluma açık olmayan zevk objeleri olmaktan çıkarak toplumsal paylaşıma ve bilgi aktarımına yönelik sergilenmeye başlamış ve böylelikle müzeciliğe geçiş başlamıştır. Dönemin zenginlerinin evlerinde biriktirdikleri ilgi uyandırıcı objelere sahip olma ve onları gösterme tutkusu artarak bir süre sonra Avrupa’da bulunan kraliyet ailelerinin birbirleri arasında bir çeşit gösteriş unsuru haline gelmiştir. Toplanan bu objelerin sergilendiği ortamlara Merak Odaları (Cabinets of Curiosities) ismi verilmiştir (Tablo 5, No 9). Bu mekânlar, bilimsel açıklamadan çok estetik etki yaratmak adına şekillerine veya renklerine göre düzenlenmiş objelerle sarmalanmıştır. Bu objeler kuşlardan çeşitli bitkilere, kemiklere ve hatta insan organlarına kadar çok çeşitli kategorileri kapsamaktadır (Çalışkan, 2016). 18.yüzyıla kadar özel koleksiyonlar yalnızca müzayedeler aracılığıyla sergilenebilmiştir. Sanat tutkunu ve hevesli olan kişiler, ziyaret ettiği bu mekânlarda büyük sanatsal çalışmaları görme şansını elde etmişlerdir. 18.yüzyıla birlikte saraylar ve kiliseler, mozaiklerin ve duvar resimlerinin sergilendiği bir müze gibi işlev görmeye başlamıştır. Halka açık sergilerin ve müzecilik kültürünün başlangıcı olarak kabul edilen 18. yüzyılda birçok önemli sergi mekânı karşımıza çıkmıştır. 1759’da Londra’da *British Museum*, 1760’da *New Gallery* (Yeni Galeri) ve 1764’te *Hermitage* Müzesi halka açılmıştır (Tablo 5, No 10, 11). Amerika’da ise 1786 yılında Charles Willson Peale tarafından, *Peale Müzesi* isimli ilk halka açık müze hayata geçirilmiştir (Lorenc vd., 2010b, 15) (Şekil 12). Bir diğer müze örneği ise 1793’te Paris’te açılan *Louvre* Müzesi’dir (Tablo 5, No 13). Louvre Müzesi, 12. yüzyılda kent kalesi olarak inşa edilmiş, 14. yüzyılda V. Charles için saray haline dönüştürülmüş ve 18. yüzyılda *Muséede de la République* (Cumhuriyet Müzesi) adıyla açılmıştır (Güler, 2008, 103).

No	Konum	Tanım	Şekiller	Kaynaklar
8	Floransa İtalya	Uffizi Sarayı, Tribuna İç mekânı (1880)		(Fossi, 2011) Url-8
9	Münih Almanya	Museum Wormianum’dan Merak Odası (1655)		(Mauriès, 2011) Url-9

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

10	Londra İngiltere	British Museum Giriş Bölümü (1845)		(Haslam veRidgeway, 2017) Url-10
11	St. Petersburg Rusya	Hermitage Müzesi. Flaman Resim Odası (1854)		(©Resam Edward Hau tarafından) Url-11
12	Baltimore Amerika	Peale Müzesi. Uzun Oda (1822)		(Fernandez, 2002) Url-12
13	Paris Fransa	Louvre Büyük Galerisi (1844)		(©İllüstratör Thomas Allom tarafından) Url-13

Tablo 5: Yeni Çağda Sergileme Tasarımının Gelişimi

3.4. Yakın Çağ'da Sergileme Tasarımı

Müzelerin 'Altın Çağı' olarak bilinen 19. yüzyılda, müze tasarımlarında daha belirgin stiller ve kalıplar görülmeye başlamıştır. Müze mimarisi, kalıcılık ile şekillenmiş ve sembolik ifade oluşturmak için tasarımlar yapılmıştır. Bu yüzyılın toplumsal müzeleri haline gelen Altes Müzesi'nin arkasında kültürel kompleks olarak yer alan, inşa süreci 1816'dan 1830'a kadar varlığını sürdüren Glyptothek yapıları, anıtsal mimari yapı unsurları ile birçok Avrupa müzelerine ilham olmuştur (Giebelhausen, 2011) (Tablo 6, No 14). 19. yy'ın ortalarında endüstri ve teknolojinin ilerlemesine paralel olarak sergi organizasyonları anlamına gelen ve dünya fuarı olarak da bilinen uluslararası fuarlar (Expo) ortaya çıkmıştır. Bu fuarlarda katılımcı ülkeler, belirlenen tema çerçevesinde "pavyon" adı verilen ve sergileme amaçlı yaptıkları binaları ile mimarlık, teknoloji ve tarih gibi pek çok konuda ülkelerinin uluslararası alanda tanıtımını yapmaktadır.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

1851 yılında dönemin üretim teknolojileri göz önünde bulundurularak Joseph Paxton tarafından tasarlanan ve İngiltere prensesi Victoria'nın eşi Albert tarafından inşa edilen Kristal Saray (Crystal Palace) ile birlikte uluslararası sergiler ve fuarcılık alanında yeni bir çağ açılmıştır (Tablo 6, No 15). Bu yapı, geometrik formlara sahip esnek kullanımlı sergileme alanlarıyla köklü değişimin temellerini oluşturarak müzelerin süregelen tapınak mimarisi algısını kırmıştır. "Bütün ulusların sanayi çalışmalarının büyük sergisi" temasıyla gerçekleştirilmiş dünya fuarında, ülkeler kendilerini tanıtmak için başta sanat eserleri olmak üzere, dönemin teknolojisiyle ürettikleri makine türleri, tarım ürünleri ve günlük hayatta karşılaşılan her türlü ürünü burada sergilemiştir (Duyar, 2011b, 7).

Modern sergileme teknikleri, büyük oranda 20. yy'ın başında gerçekleşen sanat ve tasarım hareketlerinden etkilenmiştir. 1919-1937 yılları arasında avangart sanatçılar, soyut sanat ilkeleri ışığında, tasarım elemanlarını sorgulayarak duvar ve zemini birer "düzlem" olarak tanımlamışlardır (Hughes, 2015, 14). Dernie'nin (2006b, 9) ifade ettiği gibi; bu yüzyılda modernizmin ve minimalizmin ortaya çıkmasıyla birlikte sergi anlayışı değişmeye başlamıştır. İfade tarzı, grafik tasarımcıların etkisiyle farklılık göstermektedir. Ayrıca, eserlerin sanatsal değerini ön plana çıkaran renk, hareket, ritim ve yenilikçi yöntemler gibi biçimsel unsurlara önem verilerek sanat eserlerinde kaçınılmaz olarak çeşitlilik sağlanmaktadır.

Yukarıda aktarılan gelişmeler, sergileme alanlarına yeni perspektifler getirmiştir. Müzeler, mekânsal yapılarını ve işlevlerini sorgulamaya başlamıştır. Sanat eserlerindeki değişim, resim, edebiyat ve felsefi düşünceleri değiştirdiği gibi mimari yapıları da etkilemiştir. 1900 yılında Paris Dünya Fuarı Sergisi (Tablo 6, No 16) ve 1925 yılında Köln Sergisi yapılmıştır. 1929 yılında modern sanat üretimi içeren (tablolar, heykel, mimarlık, eskizler, fotoğraf, film vb.) tasarımlara odaklanarak sergileme alanlarını esnek ve nötr yapmayı amaçlayan ilk müze olan Modern Sanat Müzesi (MoMA) Philip L. Edward D. Stone tarafından tasarlanarak New York'ta açılmıştır (Tablo 6, No 17).

1930'lu yıllarla birlikte, bilimsel kavramlarda değişimler meydana gelmesiyle, bilim müzelerinde yeni görüntü teknikleri denenmeye başlanmış ve grafiksel anlatım vurgusu güçlendirilmiştir. 1935 yılında düzenlenen Berlin Sergisi bu anlatım tekniğinin yoğun bir şekilde kullanıldığı sergilerden biri olarak grafik tasarımın gelişimine katkı sağlamıştır (Tablo 6, No 18). 1954 yılında Amerikalı bilim adamı Frank Malina'nın *Lumidyne* olarak adlandırdığı, biçim ve renklerin gösterimini bir ekran üzerine yansıtan bir aygıt kullanılmaya başlanmıştır. 1970'li yıllarda başlayan politik ve ekonomik değişimlerin sonucu olarak teknoloji destekli tasarımlar gelişmeye başlamıştır. 1998 yılında dokunmatik ekranlarda doğal yaşam alanlarındaki canlıların video klipleri ekranlar vasıtası ile gösterilmiştir. 2000'li yıllarda dijital devrimin ve gelişen bilgisayar teknolojilerinin etkisiyle sanat ve sergilemede yeni açılımlar ve oluşumlar meydana gelmiştir. İnternet sanatı, fotoğraf ve video gibi yeni medya araçlarının yanı sıra etkileşimli sanat, multimedya sanatı, yapay zekâ ve sanal dünya performansı gibi türevlerle dijital sanatlar bilgisayar ortamına bağımlı sanatlara evrilmiştir (Winegard, 2019). Dünya fuarlarında ve uluslararası sergilerde, sürükleyici çoklu ortam görüntülemeleri yer almıştır (Tablo 6, No 19, 20).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Sanatın zamanla soyutlaşması ve daha minimalist bir algıyla ele alınması ile birlikte sergileme tasarımı alanında yeni bakış açılarını içeren stratejiler üretilmeye başlanmıştır.

Böylece, eserin ne olduğundan çok hangi gösterim teknikleriyle sunulduğu detayı önem kazanmıştır (Boyras, 2013).






Yeni sergileme mekânlarında ziyaretçilere, merak duygularını canlı tutacak interaktif teknolojiler kullanılarak üç boyutlu düzlemde deneyimlenebilecek bir keşif alanı sunulmaktadır. Ziyaretçinin müdahalesiyle bir bilgiye erişmeyi ya da belli bir mekanizmayı harekete geçirmeyi sağlayan araçların tasarımı olarak tanımlanan interaktif sergileme tasarımı, bu özellikleriyle ziyaretçiyi pasif durumdan çıkararak aktif kullanıcı konumuna taşımaktadır (Packer, 2002). Bu sergilerde önemli nokta, değişikliğin ziyaretçi kontrolünde olmasıdır. Verilen mesaj, ziyaretçinin fiziksel eylemine bağlı ve fiziksel kontrolü altındadır (Shettel, 1991).

“Katılımla edilgen kimlikten etken kimliğe dönen izleyici artık sanata dahil olabilir, müdahale edebilir. Aynı durumda sabit olan sanat nesnesi, durağan bir nesne olmaktan çıkar, değişir”
(Kurşuncu, 2019, 53).



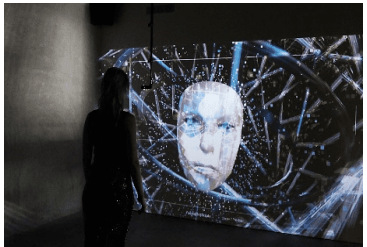

Böylece, “sanatçılar ve küratörler, ziyaretçileri, çalışmalarını açık uçlu bir bakış açısıyla deneyimlenmeye ve kendi anlamlarını kendileri çıkaran yazarlar olmaya teşvik etmektedirler” (De Oliveira vd., 2005, 17). Ziyaretçi deneyimini odağına alarak anlatının anlaşılabilirliğini kolaylaştıran interaktif teknolojilerden bazıları şunlardır: tanıtım ve bilgilendirme amaçlı kullanılan dijital kiosk ve dokunmatik ekranlar, videolu elektronik rehber görevi gören projeksiyonlu yüzeyler, ses ve görüntü etkilerini ön plana alan hologramlar, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik ve simülasyon uygulamaları.

Günümüzde Can Büyükberber ve Refik Anadol gibi sanatçılar da dijitalleşme olgusunu sanat alanına taşıyarak kullanıcı deneyimini odağına aldıkları çalışmalar üretmektedir. Can Büyükberber, sanat, felsefe ve teknolojiden beslenen çoklu duyumsal deneyimler kurgulayarak sanal, artırılmış gerçeklik ve projeksiyon haritalama gibi olgular üzerine yoğunlaşmaktadır (Tablo 6, No 21). Refik Anadol ise yapay zekayla verilerini görselleştirdiği parametrik tasarım ve enstalasyonlarıyla dijital sergileme biçimlerini gündeme taşıyarak fiziksel ve dijital mekânlara yenilikçi bir bakış açısı sunmaktadır (Tablo 6, No 22) (Kılıç, 2022).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

No	Konum	Tanım	Şekiller	Kaynaklar
14	Münih Almanya	Glyptothek'teki Bacchus Salonu (1929)		(©Süddeutsche Zeitung Fotoğrafçılık tarafından) Url-14
15	Hyde Park Londra	Hyde Park'taki Kristal Saray. Dünya Fuarı (1851)		(©Dickinson'ın kapsamlı resimleri) Url-15
16	Paris Fransa	Paris Uluslararası Sergisini Gösteren Kartpostal (1900)		(Chandler, 1986) Url-16
17	Manhattan New York	Bauhaus Sergisi. Barry Bergdoll ve Leah Dickerman Modern Sanatlar Müzesi (1938)		(©Modern Sanatlar Müzesi Arşivleri) Url-17
18	Berlin Almanya	Berlin Sergisi (1935)		(Çalışkan, 2016) Url-18

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

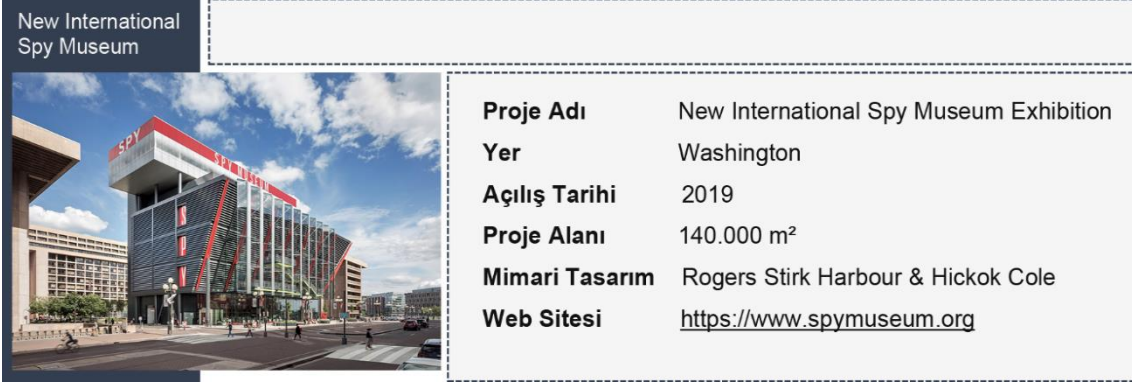
19	Milano İtalya	Japon Pavyonu Expo Milano (2015)		(Uğur, 2020) Url-19
20	Venedik İtalya	Venedik Mimarlık Bienali Türkiye Pavyonu (2018)		(WA Contents, 2018) Url-20
21	San Francisco Kaliforniya	Faces [On] Display Can Büyükberber (2018)		(Barclay, 2021) Url-21
22	New York ABD	Machine Hallucination sergisi Refik Anadol (2019)		(Gibson, 2020) Url-22

Tablo 6: Yakın Çağda Sergileme Tasarımının Gelişimi

4. Örnek Müze İç Mekânları İncelemesi: New International Spy Museum

Orijinali 2002 yılında Milton Maltz ve Patrick Gallagher tarafından *International Spy Museum* ismiyle açılan müze, 2019 yılında tasarım firması Gallagher & Associates tarafından *New International Spy Museum* ismiyle Washington'da yeniden açılmıştır (Şekil 1).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

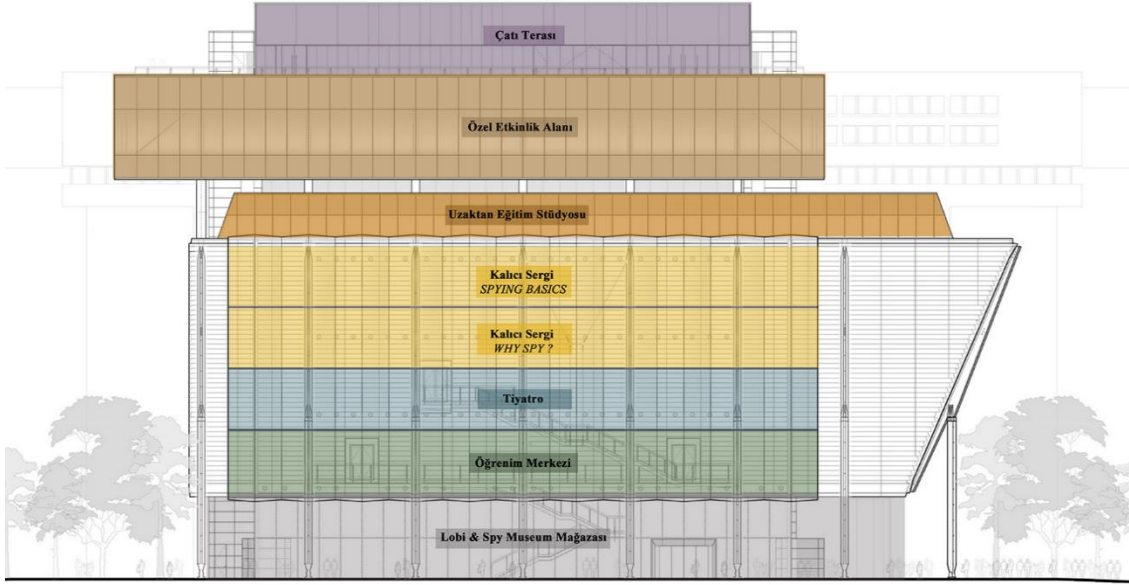


Şekil 1: New International Spy Museum künyesi. (Url-23; Url ile belirtilen kaynaktan alınan görselle üretilmiştir).

Hikâyeyi orijinal müzenin bıraktığı yerden devam ettiren tasarımcılar, ziyaretçiyi casusluğun gizli dünyasına çekmek için zengin dokusal öğeler ve güçlü bir grafik dili kullanarak yeni müze için sürükleyici bir sergi deneyimi tasarlamıştır. Yeni versiyonunda ziyaretçilerine sunduğu program ve içerikleri genişletmiş olan müze Lobi ve Mağaza, Öğrenim Merkezi, Tiyatro, Kalıcı Sergiler, Uzaktan Eğitim Atölyesi, Özel Etkinlik ve Çatı Terası olmak üzere 8 katta hizmet vermektedir (Şekil 2).

Üçüncü ve dördüncü katta yer alan kalıcı sergilerden önce her ziyaretçi giriş katındaki lobi bölümünden kendine özel gizli bir kimlik almaktadır. Ziyaretçiler bu kimlikleri kullanarak müze ziyareti boyunca karşılıklarına çıkacak olan tüm interaktif sergilerde kendi casusluk görevlerine devam edebilmektedir. Bu sergi bölümlerinin çoğu, görevlerinde ilerlemelerine ve gözlem becerilerini güçlendirmelerine, kod kırmalarına ve en etkili casusluk tekniklerini öğrenmelerine yardımcı olmaktadır. Ziyaretçi keşif yolculuğuna beşinci katta bulunan *Spying Basics* ile başlamakta ve dördüncü katta bulunan *Why Spy* sergisi ile devam etmektedir.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE







1 Bilet alımı ve sergide yer alan casuslara ait eşyaların satışı	5 İstihbaratın gizli görevlerde kullandığı araç ve sahip olunan becerileri sunan sergilerin keşfi
2 Atölye çalışmaları, simülasyon etkinlikleri, eğitim programları ve eski casuslarla diyaloglar	6 Uluslararası seyahat engeli olan ziyaretçilere yönelik video konferansları ve sanal saha gezileri
3 Ticari konuşmalar, casusluk seminerleri, konferanslar film gösterimleri ve özel programlar	7 Gelişmiş teknolojileri içeren çeşitli etkinlikler
4 Dünya tarihini şekillendiren casus ajanslarının hikayelerini konu alan sergilerin keşfi	8 Panoramik manzaraların görülebildiği, Potomac Nehri'ne bakan seyir terası

Şekil 2: Müze İşlev Şemasının katlara dağılımı. (Url-24; Kesit çizimi üzerinden yeniden üretilmiştir).

Ayrıca ziyaretçilere etkileşimli müze deneyimleri sağlamayı hedeflemiş olan *New International Spy Museum*, *Access to SPY* serisi ile özellikle engelli bireyleri kapsayan çeşitli izleyiciler için gelişmiş erişilebilirliğe sahip özel programlar sunmaktadır (Tablo 7).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

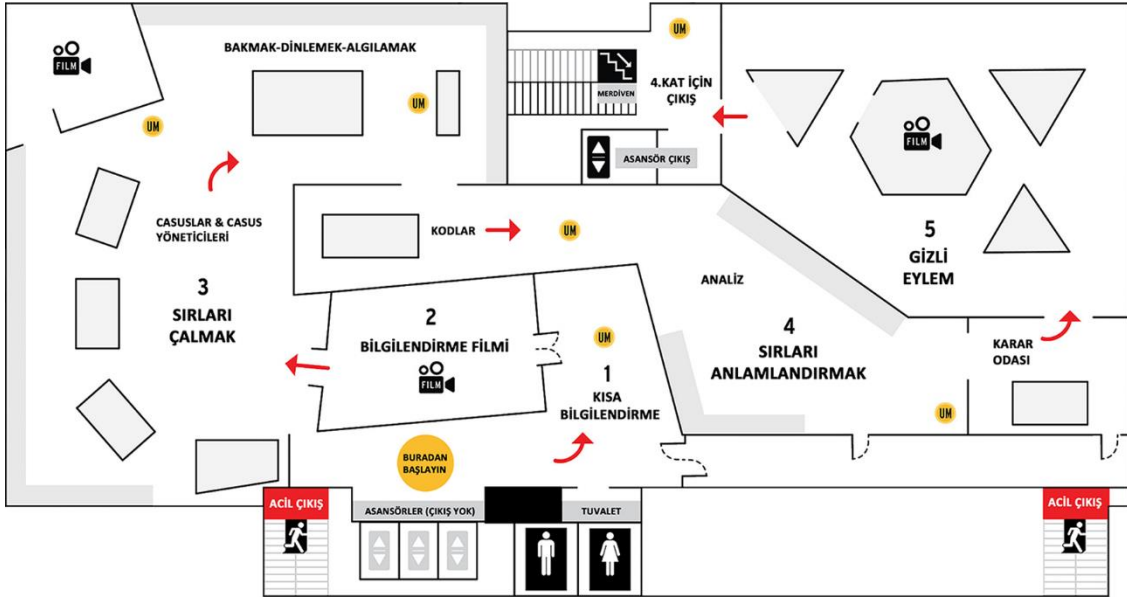
No	Şekiller	Açıklamalar
1		Title 1 Okulları (Tittle 1 Schools) Müze, ABD'deki <i>Tittle 1</i> okullarına ücretsiz Müze girişi ve öğrenci atölyeleri (hem yerinde hem de sanal) sunmaktadır.
2		Otistik Topluluğu (The Autistic Community) Otistik bireyler ve duyuşal farklılıkları olanlar için özel gün ve saatlerde belirlenmiş programlar bireyler daha az gürültülü bir ortam sunar. Lobide gürültü önleyici kulaklık ve duyuşal sırt çantalarını temin edebilmektedirler.
3		Hafıza Bakımı (Memory Care) Müze, Zoom üzerinden sanal olarak gerçekleştirilen <i>Spy with me</i> programı sayesinde, demans ile yaşayan bireylere ve bakım ortaklarına casus hikayelerinden bazılarını keşfetme imkânı bulacakları etkileşimli bir deneyim sunmaktadır.
4		Hastanede Yatan Çocuklar (Hospitalized Children) Müze, bir VGo robotu kullanan WeGo vakfı ile ortaklık kurarak, hastanede yatan çocuklara Müze'nin sergi alanlarını sanal olarak gezme ve SPY' nin eğitim personeliyle hastane odalarından canlı yayın yapma fırsatı sunmaktadır.

Tablo 7: New International Spy Museum'daki Erişebilirlik Programları. (Url-25; Müze'nin resmî web sitesinden alınan görsellerden üretilmiştir).

5. Kalıcı Sergilerde Kullanılan İnteraktif Sergileme Yöntemlerinin İncelenmesi

Bu bölümde kalıcı sergilerin yer aldığı beşinci kattan başlayan ve dördüncü katta devam eden *Spying Basics* ve *Why Spy?* sergileri detaylı olarak incelenmektedir. İki sergide yer alan bölümler kat planları üzerinde tanıtılmış ve ziyaretçilerin izlediği yolun akış yönü için numaralandırma yapılmıştır (Şekil 3, 11). İlk olarak, bölümlerde yer alan serginin özellikleri ve ziyaretçinin buradaki görevi açıklanmaktadır. Ardından oluşturulan grafiksel anlatılar üzerinden, interaktif teknolojilerin kullanımı ve bunların ziyaretçi deneyimi üzerindeki etkileri hakkında saptamalar yapılmıştır.

Beşinci Kat Planında Yer Alan Bölümlerin Tanıtımı ve Sergilemede İnteraktif Teknolojilerin Kullanımı

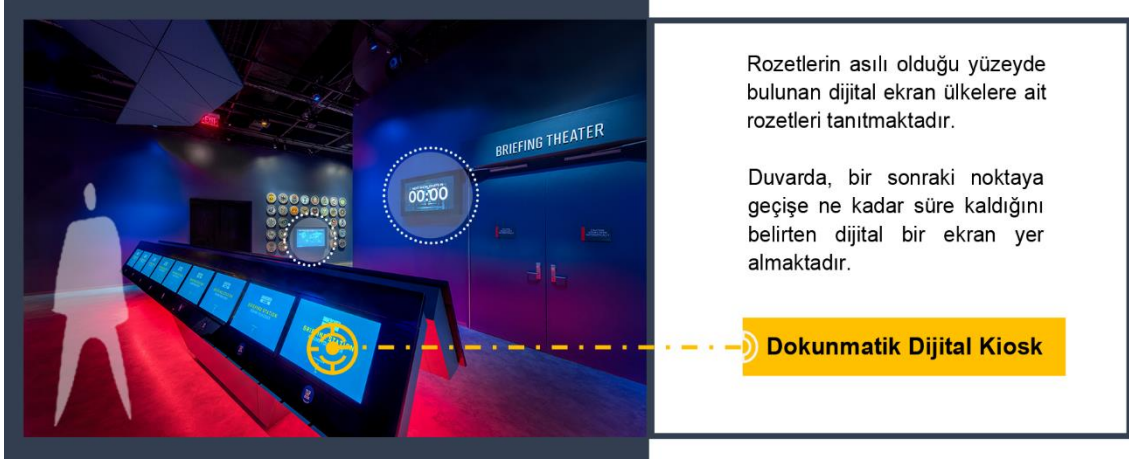


Şekil 3: New International Museum 5.kat planı. (Url-26; Mevcut kat planı üzerinden yeniden üretilmiştir).

5.1. Kısa Bilgilendirme Merkezi (Briefing Center)

Beşinci katta başlayan kalıcı sergide ziyaretçiyi ilk olarak 'Kısa Bilgilendirme Merkezi' karşılamaktadır. Burası gizli göreve başlanacak ilk nokta olduğundan ziyaretçinin dikkatini tek bir noktaya toplayabilmek açısından mekânın merkezinde yan yana sıralanmış dokunmatik dijital kiosklar yer almaktadır (Şekil 4). Bu etkileşimli sistem sayesinde ziyaretçiler, gizli görevler hakkında temel bilgileri pratik bir şekilde okumakta, kendilerine atanan özel gizli kimlikleri öğrenmekte, Radyo Frekansı ile Tanımlama (RFID) özellikli bir rozet ve sergi boyunca interaktif etkinliklerdeki performansı izleyen bir kart almaktadırlar.

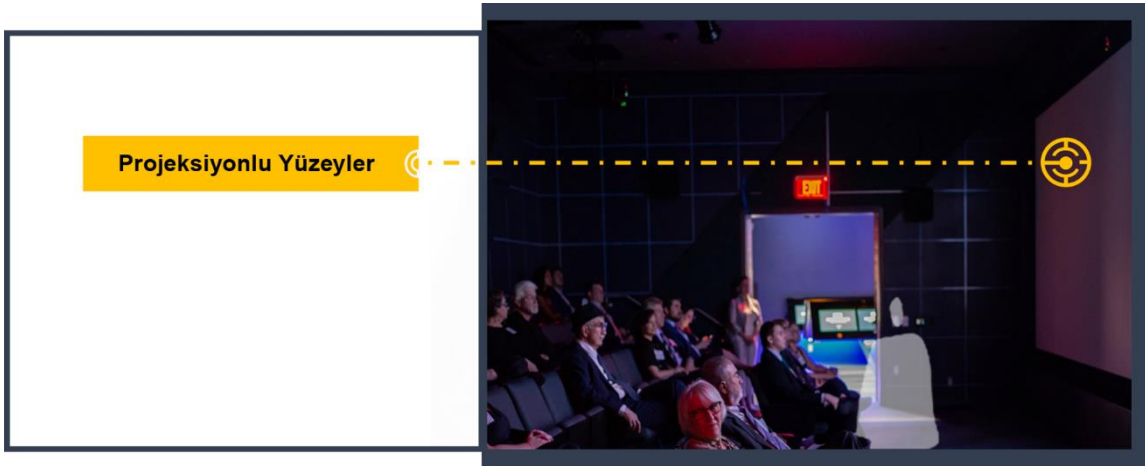
ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE



Şekil 4: Kısa Bilgilendirme Merkezi'nde kullanılan interaktif teknolojilerin grafiksel anlatımı. (Url-25; Kaynaktan alınan görsel üzerinden yeniden üretilmiştir).

5.2. Bilgilendirme Tiyatrosu (Briefing Theater)

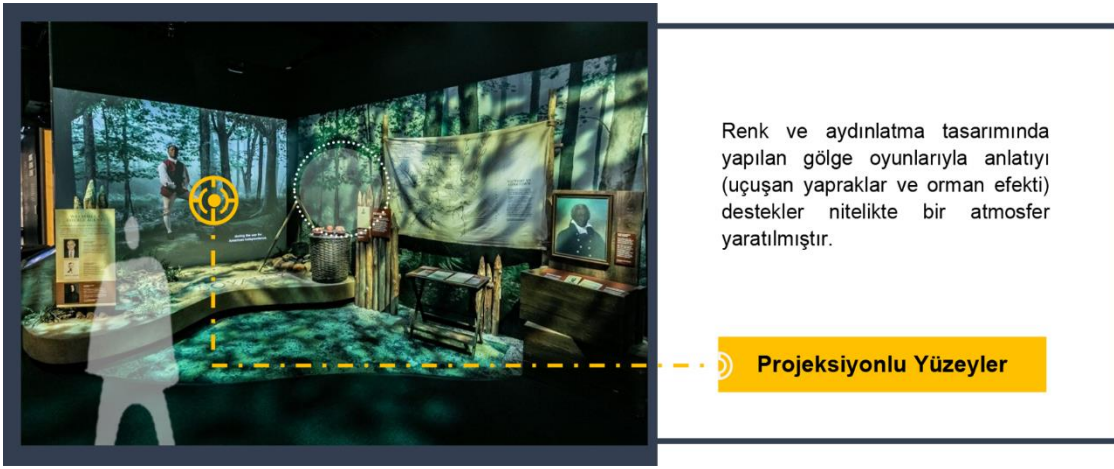
Burada casus olmak için gerekenlerle ve savaşları etkileyen, hükümetleri yönlendiren ve hayatları değiştiren gizli misyonlarla ilgili hikayeleri anlatan kısa bir film oynatılmaktadır. Ziyaretçiyle doğrudan etkileşim halinde olan bu film oynatımı esnasında, ziyaretçiler anlatıcıyı görmemekte ve anlatıcının kim olduğuyla ilgili tahmin yürütmektedir (Şekil 5).



Şekil 5: Bilgilendirme Tiyatrosu'nda kullanılan interaktif teknolojilerin grafiksel anlatımı. (Url-25; Kaynaktan alınan görsel üzerinden yeniden üretilmiştir).

5.3. Sırları Çalmak (Stealing Secrets)

'Sırları Çalmak' adlı galeri, tarih boyunca altı casusun, alet üreticilerinin, bilim adamlarının ve geçmişten ve günümüzden mühendislerin hikayelerini içermektedir. Galeride, tavandan sarkıtılan altı ayrı projeksiyonlu yüzey ve önünde kullanılan dekorlarla adeta altı ayrı sahne oluşturularak ziyaretçilerin hikâyeyi etkileşimli olarak deneyimlemelerine olanak sağlanmıştır (Şekil 6). Gizli bilgi toplama sanatını araştıran bu bölümde, ek olarak renk ve aydınlatma tasarımıyla yapılan gölge oyunları ile yaratılan atmosfer ziyaretçinin ilgisini aktif tutmakta ve merak uyandırıcı olmaktadır.



Şekil 6: 'Sırları Çalmak' adlı galeride kullanılan interaktif teknolojilerin grafiksel anlatımı. (Url-25; Kaynaktan alınan görsel üzerinden yeniden üretilmiştir).

6. Sırları Anlamlandırmak- Analiz (Making Sense of Secrets- Analysis)

Analistlerin, toplanan istihbaratı nasıl anlamlandırdıklarını ve sorunları nasıl değerlendirdiklerini ortaya çıkaran bu bölümde ziyaretçiler, yüzeye asılı dairelere yerleştirilmiş bazı şekil ve hikayeleri, kullanılan VR-Virtual Reality (Sanal gerçeklik) teknolojisi sayesinde yakından inceleme fırsatı bulmaktadır (Şekil 7). Bu interaktif teknolojinin kullanımı sayesinde ziyaretçiler, farklı problemleri vurgulayan üç hikâyeyi keşfederken sergiyi gerçek bir analist gözünden deneyimlemektedir.

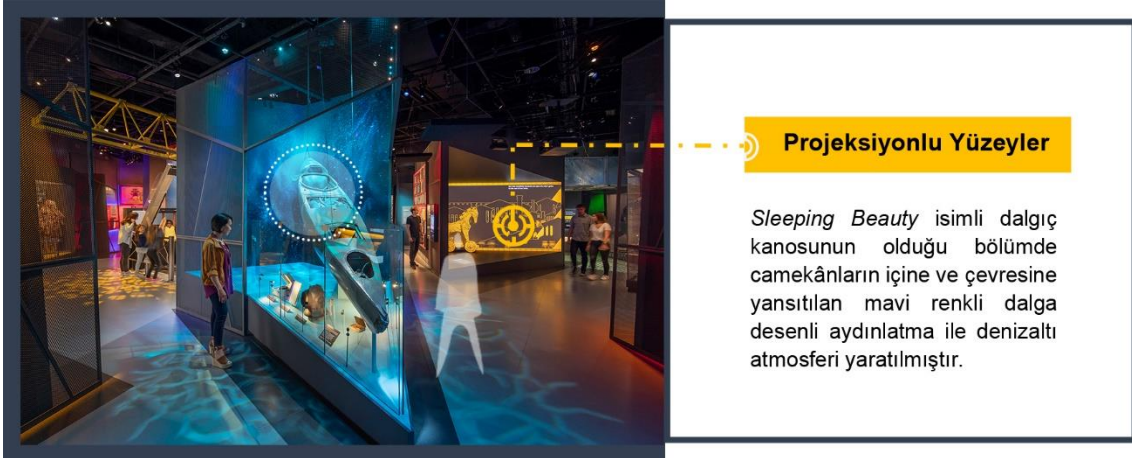
ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE



Şekil 7: 'Sırları Anlamlandırmak-Analiz' adlı galeride kullanılan interaktif teknolojilerin grafiksel anlatımı. (Url-25; Kaynaktan alınan görsel üzerinden yeniden üretilmiştir).

7. Gizli Eylem (Covert Action)

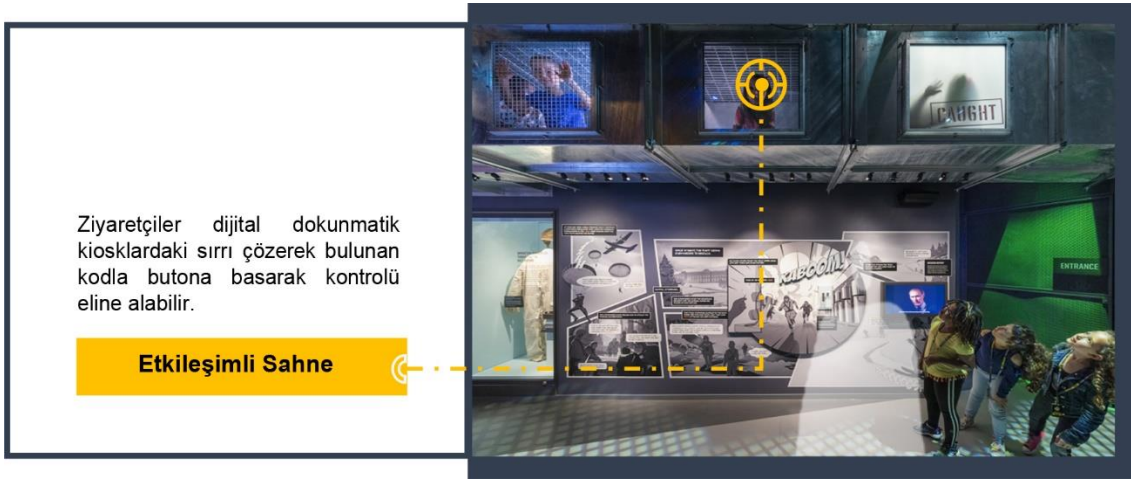
'Gizli Eylem Galerisi', yedi farklı türdeki gizli operasyonun kişilerini, planlamasını, araçlarını ve sonuçlarını ortaya çıkarmaktadır. Bu alanda farklı açılarda konumlandırılmış platformlar bulunmaktadır. Bazılarında bir hikâyeyi anlatan nesne sergilemeleri yapılırken, bazılarında projeksiyonla film gösterimi yapılmaktadır (Şekil 8). Açısız yerleşimleri ve renkli kullanımlarından dolayı ilgi çekici olan bu bölüm ziyaretçilere hem dışarıdan hem de platformun içine geçilerek incelenebilen interaktif bir deneyim sunmaktadır.



Şekil 8: 'Gizli Eylem' adlı galeride kullanılan interaktif teknolojilerin grafiksel anlatımı. (Url-27; Kaynaktan alınan görsel üzerinden yeniden üretilmiştir).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

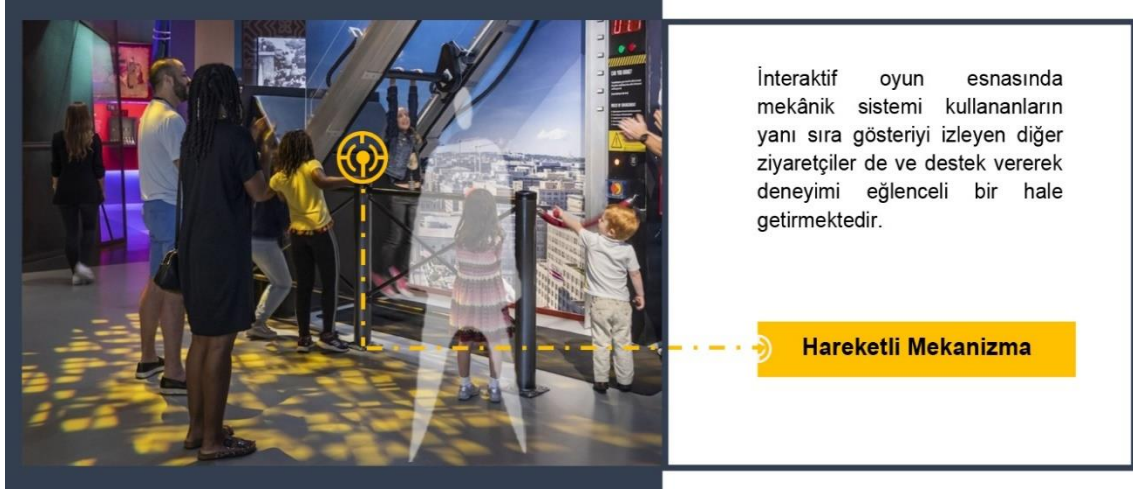
Daha çok küçük yaştaki çocuklara hitap eden bu bölümde merdivenle erişimin sağlandığı bir hava kanalı bulunmaktadır. Çocuklar ebeveynlerinin yardımıyla üst kottaki kanala çıkmakta ve kanalın içinde hareket halinde bulunmaktan öte, birden fazla etkileşimli görevi yerine getirmektedir. Bu süreçte ebeveynler aşağıda bulunan dijital dokunmatik kiosklardaki sırrı çözerek, bir kod bulmakta ve bu sayede hava kanalındaki bölümlerde ışığı yakarak bazı yüzeyleri saydam veya opak hale getirebilmektedir (Şekil 9). Ayrıca diğer ziyaretçiler bu bölümden geçerken kendilerini bir film sahnesinde hissedebilmekte ve onlar da izleyici olarak bu deneyimin bir parçası olabilmektedir.



Şekil 9: 'Gizli Eylem' adlı galeride kullanılan interaktif teknolojilerin grafiksel anlatımı. (Uri-27; Kaynaktan alınan görsel üzerinden yeniden üretilmiştir).

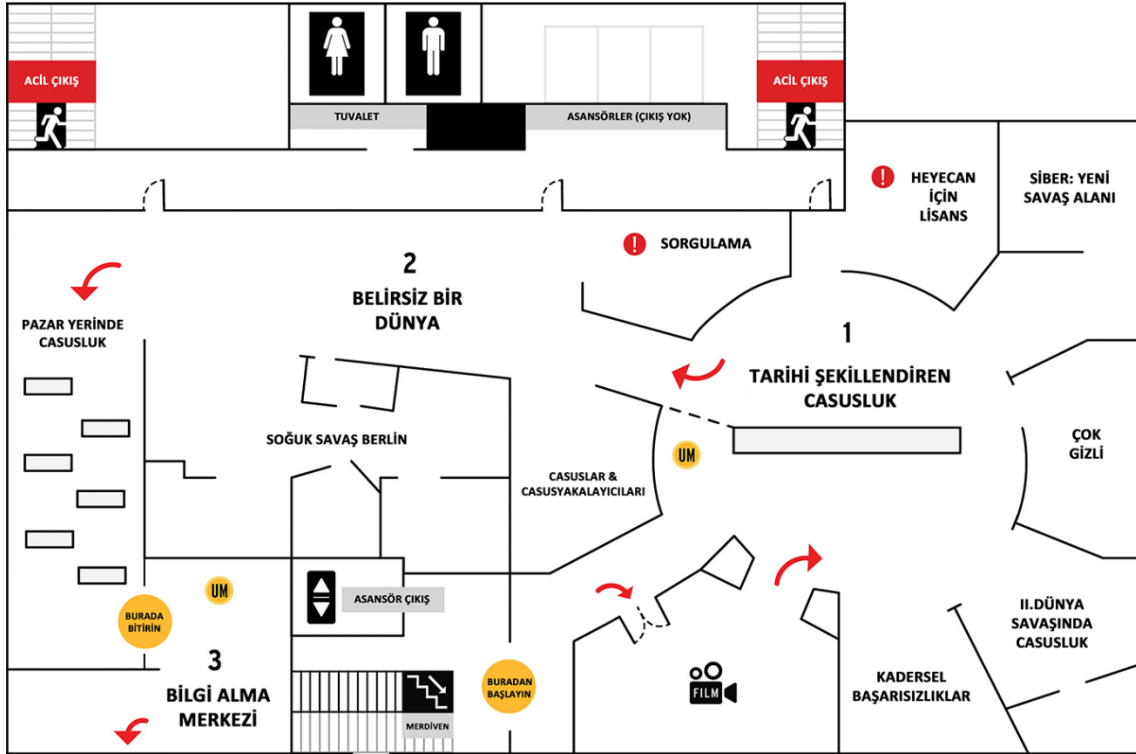
Hem çocukların hem de yetişkinlerin ilgisini çeken bu bölümde, kurulan mekanik sistemin etrafında rüzgâr efekti veren bir fan ve arkada sürekli değişen bir manzara bulunmaktadır. Bu interaktif oyunda, casusların yukarı doğru hareket ederken bir boruya tutunarak orada asılı kalma yeteneği test edilmektedir (Şekil 10). Yolculuğu zirveye kadar yapan ziyaretçiler, James Bond, Jason Bourne veya Ethan Hunt seviyeleri üzerinden puanlandırılmaktadır.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE



Şekil 10: 'Gizli Eylem' adlı galeride kullanılan interaktif teknolojilerin grafiksel anlatımı. (Url-25; Kaynaktan alınan görsel üzerinden yeniden üretilmiştir).

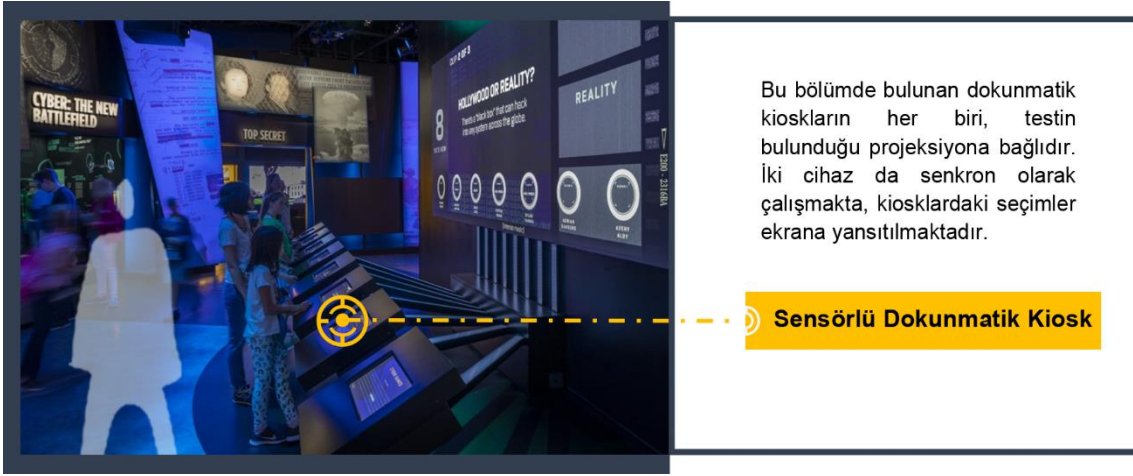
Dördüncü Kat Planında Yer Alan Bölümlerin Tanıtımı ve Sergilemede İnteraktif Teknolojilerin Kullanımı



Şekil 11: New International Museum 4.kat planı. (Url-26; Mevcut kat planı üzerinden yeniden üretilmiştir).

7.1. Tarihi Şekillendiren Casusluk (Spying that Shaped History)

Geçmişten casusluk mahallerini yeniden yaratan çeşitli sergiler, casuslukla ilgili filmlerin öne çıktığı bir tiyatro ve Doğu Berlin'den kaçmak için yeraltı operasyonları gibi çeşitli sergiler aracılığıyla istihbaratın tarih üzerindeki etkisini gösteren bu bölümün merkezinde projeksiyonlu bir ekranla senkron olarak çalışan dokunmatik kiosklar bulunmaktadır (Şekil 12). Bu ekranları diğerlerinden ayıran özelliği sensör kısmının da yer almasıdır. Ziyaretçiler burada sırrın gerçekliğini test edebilmekte ve sergi odalarına yönelmeden önce ve sergi sonrası bazı interaktif testleri çözebilmektedir.

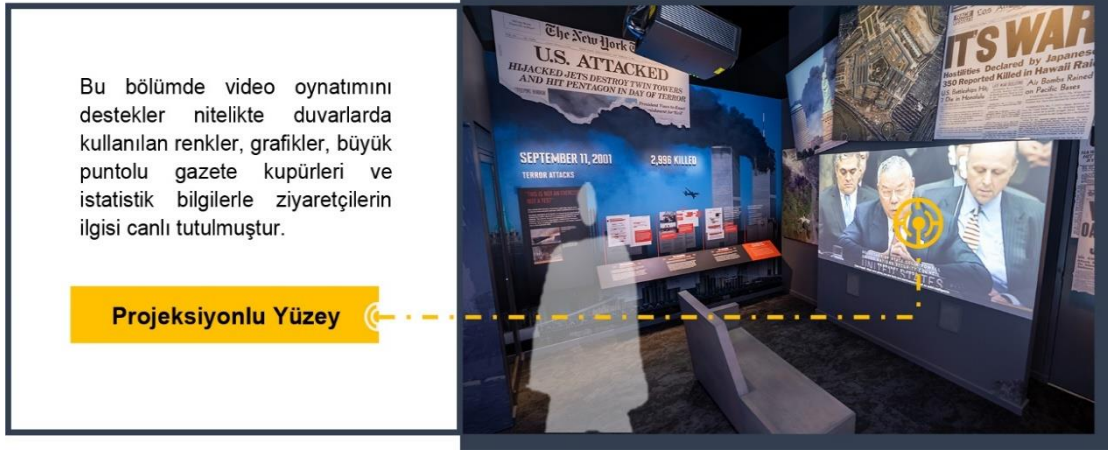


Şekil 12: 'Tarihi Şekillendiren Casusluk' adlı galeride kullanılan interaktif teknolojilerin grafiksel anlatımı. (Url-25; Kaynaktan alınan görsel üzerinden yeniden üretilmiştir).

7.1.1 Kadersel Başarısızlıklar (Fateful Failures)

Serginin bu bölümünde ziyaretçiler, istihbarat analistlerinin liderleri harekete geçirmek için yaptıkları uyarılara ve sonuçlarına tanık olmaktadır. Burada, Japonya'nın Pearl Harbor saldırısı ve 11 Eylül terör saldırıları ile ilgili iki ayrı videonun oynatıldığı projeksiyonlu bir yüzey bulunmaktadır (Şekil 13). Video oynatımını bir sinema atmosferinde yaşamak isteyenler oturarak veya ayakta sergiyi gezerken deneyimlemeleri mümkündür.

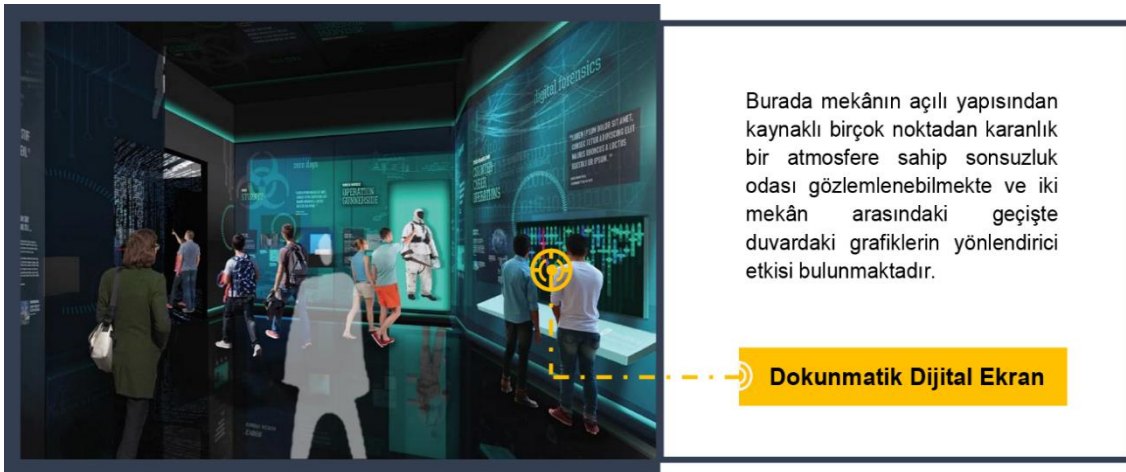
ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE



Şekil 13: 'Kadersel Başarısızlıklar' adlı galeride kullanılan interaktif teknolojilerin grafiksel anlatımı. (Url-25; Kaynaktan alınan görsel üzerinden yeniden üretilmiştir).

7.1.2 Siber Yeni Savaş Alanı (Cyber: The New Battlefield)

Propagandaları, sabotajları ve siyasi müdahaleleri içeren siber operasyonların nasıl gerçekleştiğine şahit olabilecekleri bu bölümde ziyaretçilere, yüzeylerdeki renk ve grafiklere destek olarak panellere yerleştirilen dijital ekranlardan grafik oynatımlar yapılmaktadır. (Şekil 14). Bu sayede ziyaretçi, sürekli değişim halinde olan bu grafiklerle doğrudan etkileşim içinde olabilmektedir. Ayrıca, bir sonraki bölüm olan 'Sonsuzluk Odası'na yönlendiren ekranlar yerleştirilerek ziyaretçi ilgisi canlı tutulmuştur.



Şekil 14: 'Siber Yeni Savaş Alanı' adlı galeride kullanılan interaktif teknolojilerin grafiksel anlatımı. (Url-25; Kaynaktan alınan görsel üzerinden yeniden üretilmiştir).

7.1.3 Sonsuzluk Odası (Cyber: Infinity Room)

Bu bölümde, siber uzayın sınırsız genişliği tasvir edilmektedir. Görünmez kavramları gün ışığına çıkaran anları deneyimlemeyi odağına alan bu sergide, duvardan başlayıp tavana kadar yansıtılan görüntüler bulunmaktadır (Şekil 15). Yaratılan bu atmosfer, bir süre sonra ziyaretçileri an'da kalmaya teşvik etmektedir. Ziyaretçiler bu bölümde, onlara verilen cihazlarla görsellerdeki kare kodları okutarak siber güvenlikle ilgili bütün detayları öğrenebilecekleri bir keşfe çıkmaktadır.



Şekil 15: 'Sonsuzluk Odası' adlı galeride kullanılan interaktif teknolojilerin grafiksel anlatımı.
(Url-27; Kaynaktan alınan görsel üzerinden yeniden üretilmiştir).

7.2. Belirsiz Bir Dünya- Soğuk Savaş Berlin (An Uncertain World- Cold World Berlin)

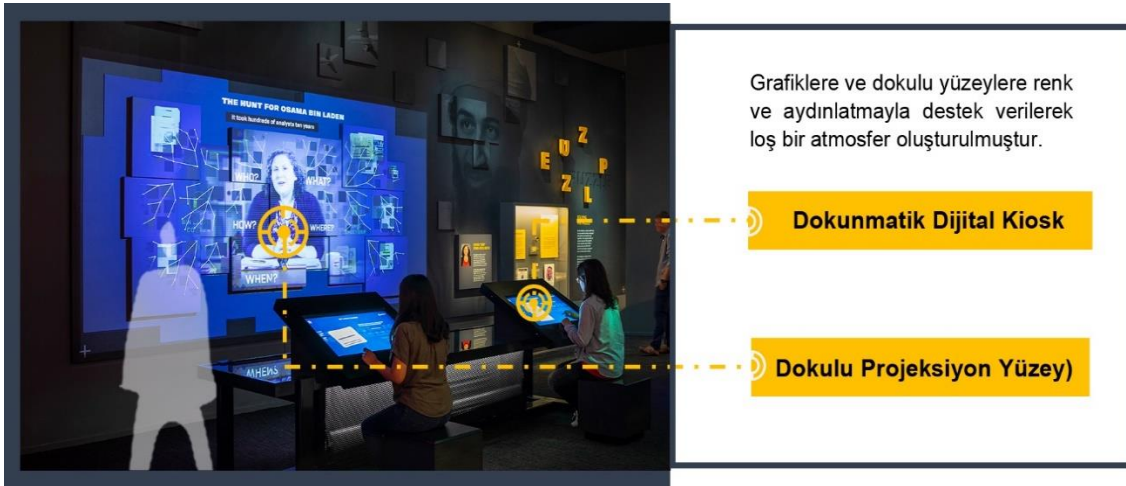
İç tehditleri keşfetmek için kullanılan yöntemleri anlatan alanların bulunduğu "Belirsiz Bir Dünya" sergisi Turncoats & Traitors, Soğuk Savaş Berlin hakkında casus hikayelerine giren küçük alt alanları içermektedir. Ana girişte bulunan projeksiyondaki video oynatımı ve dokunmatik dijital kiosklar sayesinde ziyaretçiler, soğuk savaşla ilgili sırları çözerek, yönetici belgeselleri ve casus hikayeleriyle ilgili bilgilere erişmeye hak kazanmaktadır (Şekil 16).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE



Şekil 16: 'Belirsiz Bir Dünya- Soğuk Savaş Berlin' adlı galeride kullanılan interaktif teknolojilerin grafiksel anlatımı. (Url-27; Kaynaktan alınan görsel üzerinden yeniden üretilmiştir).

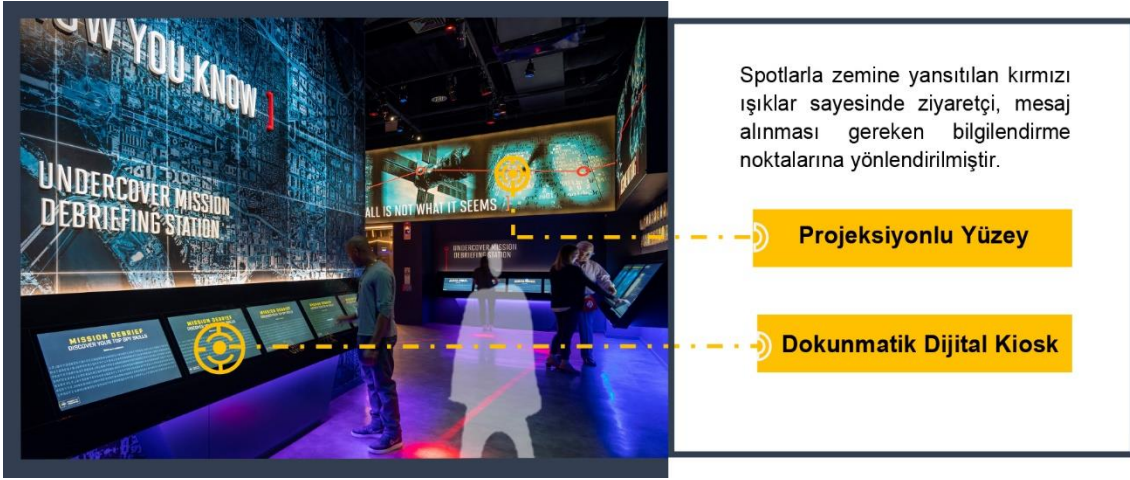
Osama bin Laden'in saklandığı yeri tam olarak belirleme sürecini yeniden yaratmayı hedefleyen bu bölümde, tündengelim ile akıl yürütme, interaktif oyun, ses ortamı ve film kullanılmıştır (Şekil 17). Bu sayede sergi, gerçek hayattaki yönetici karar sürecine heyecan verici bir bakış açısı sunarak ziyaretçiyi aktif hale getirmekte ve sürece dahil olmalarına olanak sağlamaktadır.



Şekil 17: 'Belirsiz Bir Dünya- Soğuk Savaş Berlin' adlı galeride kullanılan interaktif teknolojilerin grafiksel anlatımı. (Url-27; Kaynaktan alınan görsel üzerinden yeniden üretilmiştir).

7.3. Bilgilendirme Merkezi (Debriefing Center)

Serginin son bölümü olan 'Bilgilendirme Merkezi'nde, ziyaretçilerin gizli görevler, ziyaret esnasında sergilenen casus performansları, puanlar ve becerilerle ilgili sonuçların özetini alabilecekleri dokunmatik dijital kiosklar bulunmaktadır (Şekil 18). Son olarak, ilk bölümde aldıkları kimlik kodlarını sisteme girerek ve kartları ekrana okutarak görevlerinde başarılı olup olmadıklarını ve ilk noktadan son noktaya kadar attıkları adımları görebilmektedirler.



Şekil 18: 'Bilgilendirme Merkezi' adlı galeride kullanılan interaktif teknolojilerin grafiksel anlatımı. (Url-25; Kaynaktan alınan görsel üzerinden yeniden üretilmiştir).

8. Analiz ve Değerlendirme

Seçilen örnek müze özelinde iç mekân görselleri üzerinden her sergi bölümü için anlatının içeriği, anlatıyı desteklemek için kullanılan iç mekân tasarım öğeleri, ziyaretçinin sergideki rolü ve anlatı-mekân-ziyaretçi arasındaki iletişimi güçlendirmek için kullanılan interaktif teknolojiler incelenmiştir. İncelemeler sonucunda her iki kat için de sergilerde hangi interaktif sergileme teknolojilerinin kullanılıp hangilerinin kullanımında eksiklik olduğunu net saptayabilmek ve çıkarımlar yapabilmek açısından bir tablo oluşturulmuştur (Tablo 8). Kalıcı sergilerin yapıldığı her iki kat içinde ayrı ayrı bölümler incelendiğinde beşinci katta yer alan 'Spy Basics Sergisi'nde Dokunmatik Dijital Kiosk, Projeksiyonlu Yüzeyler, Sanal Gerçeklik (VR), Etkileşimli Sahne, Hareketli Mekanizma ve QR Kod Okuyucu Aygıt gibi sergileme teknolojileri kullanıldığı; dördüncü katta yer alan 'Why Spy Sergisi'nde sadece Dokunmatik Dijital Kiosk, Sensörlü Dokunmatik Kiosk ve Projeksiyonlu Yüzeyler kullanıldığı görülmektedir.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

No	İnteraktif Sergileme Öğeleri	5.kat Spying Basics Sergisi	4.kat Why Spy? Sergisi
1	Dokunmatik Dijital Kiosk	X	X
2	Sensörlü Dokunmatik Kiosk		X
3	Projeksiyonlu Yüzeyler	X	X
4	Hologram		
5	Sanal Gerçeklik (VR)	X	
6	Arttırılmış Gerçeklik		
7	Simülasyon		
8	Etkileşimli Sahne	X	
9	Hareketli Mekanizma	X	
10	QR Kod Okuyucu Aygıt		X

Tablo 8: New International Spy Museum Kalıcı Sergilerinde Kullanılan İnteraktif Sergileme Teknolojileri (Yazarlar tarafından üretilmiştir).

Her iki kat için de genel olarak bakıldığında günümüz teknolojilerinde yaygın olan Hologram, Arttırılmış Gerçeklik ve Simülasyon gibi sergileme teknolojilerine yer verilmediği görülmüştür. Her iki katta da hem kullanım sıklığı fazla olan hem de ortak kullanıma sahip olan teknolojilerden dokunmatik dijital kiosk ve projeksiyonlu yüzeylerin ziyaretçi deneyimine katkılarına bakıldığında; etkileşimli kiosk aracılığıyla duysal ve algısal etmenlerin birleşerek kullanıcıların ilgisini çektiği ve keşfetme isteği uyandırabildiği görülmüştür. Kiosk üzerindeki yönlendirmeleri takip ederek daha fazla bilgi edinebilmekte olan ziyaretçiler, kendi seçimlerini yapabildikleri bazı bölümlerde kiosklar yardımıyla araştırma ve çözümleme yeteneklerini geliştirebilmişlerdir.

Genel olarak ziyaretçinin görme duyusuna hitap eden hareketli ya da sabit yüzeylerden oluşan projeksiyonlu yüzey uygulamaları ise bazı noktalarda ses efektleri, dokulu malzemeler ve renkli aydınlatma tasarımlarıyla desteklenmiştir. Savaş ortamındaki kaosu canlandıran video oynatımlarına ve casusluğun canlandırıldığı sahnelerde kullanılan ışık-gölge oyunlarına ek olarak yağmur damlaları ve yaprak hışırtıları gibi detaylara yer verildiği görülmüştür. Casusluk tarihinde bir yolculuğa çıkma şansının tanındığı bu sahnelerde ziyaretçi, yaratılan atmosfer sayesinde kendini anlatının bir parçası gibi hissederek sergiyi aktif bir kullanıcı olarak deneyimleme imkânı bulmuştur. Bu bakımdan dokunmatik dijital kiosk ve projeksiyonlu yüzey uygulamalarının, ziyaretçilere üç boyutlu düzlemde deneyimlenebilecek bir keşif alanı sunmuştur.

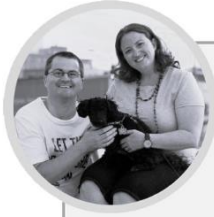
Ayrıca, örneklem üzerinden tartışılan interaktif sergileme teknolojilerinin ziyaretçi deneyimi üzerindeki etkileri tartışılırken müzenin sergilerinde her türlü ziyaretçi için erişilebilir olmasına da büyük önem verdiğini söylemek mümkündür. Teknolojilerdeki çeşitliliği arttırırken bir yandan ziyaretçilerde meydana gelecek duysal hassasiyetler de göz önünde bulundurulmuştur. Müze sergilerinin incelenmesi sırasında erişilebilirlik adına özel programlar geliştirildiği ve ziyaretçilere dağıtılan duysal kart, kulaklık, gözlük gibi duysal hassasiyetlerin göz önünde bulundurulduğu donanımlara yer verildiği görülmüştür. Programlarda belirlenen özel gün ve anlatım yöntemleri sayesinde ziyaretçiler, insan trafiğinden uzak ve erişilebilir bir sergi deneyimini yaşama imkânı bulmuştur.

9. Ziyaretçi Yorumları Üzerinden Sergileme Deneyiminin Okunması

Çalışmanın altyapısını destekler nitelikteki bazı ziyaretçi yorumlarını incelemek önemli bir husus olacaktır. Yorumlar toplanırken tüm bu interaktif bulmacalarla dolu sürükleyici bir deneyim ağı sunan etkili sergileme kurgusuyla ve sağladığı erişilebilir programlarıyla *New International Spy Museum'un* çocuklu ailelerin, çiftlerin ve okulların tercih ettiklerini ve müzenin gezi rotalarında ilk sıralarda yer aldığı görülmektedir. Ziyaretçiler kişisel blog hesaplarında yazdıkları yorumlar aracılığıyla interaktif sergileme deneyimlerini olumlu ve olumsuz yönleriyle kaleme almış ve sosyal medyalarında paylaştıkları fotoğraflar ile müzeyi henüz ziyaret etmemiş ziyaretçilere ön gösterimler yaparak bazı önerilerde bulunmuşlardır.

Sergilerde kullanılan interaktif uygulamalar her ne kadar ziyaretçileri aktif bir kullanıcı konumuna getirse de sergiler kod kırma, şifre çözümlenmek için bir çok okuma, anlama ve analiz yeteneği gerektiren dijital kiosklarla doludur. Ayrıca bazı bölümlerde yer alan tarihsel bilgileri de akılda tutma becerisi gerektirmektedir. Bu platformlarda görüşlerini paylaşan ziyaretçilerden çocuklarıyla katılmayan çiftler genel olarak sergilemelerdeki görsel, işitsel ve yazılı bilgilerin dağılımını oldukça dengeli bulduklarına ve bu haliyle her yaşta ziyaretçi için uygun olduğuna değinmişlerdir (Şekil 19).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE



Buradaki interaktif sergilerde yer alan görsel ve işitsel bilgiler ile yazılı bilgiler arasında mükemmel bir denge kurulmuş ve sergiler inanılmaz derecede ilgi çekici sunumlarla ortaya konmuş. Bu yüzden her yaşta insana hitap edebilecek keyifli bir müze deneyimi olduğuna inanıyoruz.

Kişisel Blog
@nohomejustroam



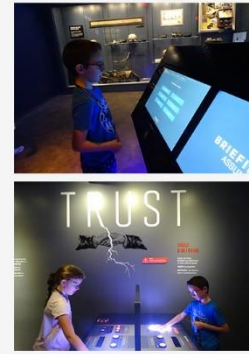
Şekil 19: Ziyaretçi yorumunu ve görsellerini içeren künye. (Url 28; @nohomejustroam adlı hesaptan alınan görseller kullanılarak üretilmiştir).

Ancak çocuklarıyla katılan ailelerin bu konuda farklı görüşleri vardır. Çocuklu ailelerin genel olarak değindikleri konu, sergilerin keşfetmeye yönelik aktivitelerinde, sekiz yaş üstündeki çocukların hiç zorlanmadan merak uyandırıcı ve sürükleyici bir deneyim yaşayabildikleri olmuştur (Şekil 20). Bölümlerde çocuklar, ebeveynlerinden bağımsız olarak interaktif oyunlara katılabilmekte ve verilen gizli görevleri yerine getirebilmektedir.



Bence müze 8 yaş ve üstü çocuklar için çok uygun; gençler özellikle müze ve görevlerden keyif alacaklar. Galerilerde bulunan interaktif dokunmatik kiosklerdeki gizli görevleri tamamlamak bizim çocuklar için çok keyif vericiydi.

Kişisel Blog
@Coast2CoastwithKids



Şekil 20: Ziyaretçi yorumunu ve görsellerini içeren künye. (Url-29; @Coast2CoastwithKids adlı hesaptan alınan görseller kullanılarak üretilmiştir).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Bazı yorumlarda sergi bölümlerinin çözümlenemeyecek nitelikte karmaşık kavramlar içerdiği için daha küçük yaşlardaki çocuklara hitap etmediğinden söz edilmiştir (Şekil 21,22). Ancak projeksiyonlu yüzeyler ve renkli aydınlatmalar kullanılarak yaratılan tarihi atmosferler, casus kimliğinin oluşturulduğu yüz tanıyıcı kiosklar ve üzerine harfler yerleştirilerek gizemli şifrelerin çözüldüğü beyaz tahta gibi uygulamalar göz önünde bulundurulursa, sergilerin hem yetişkin hem de çocuklara oldukça eğlenceli bir etkileşim ağı sunduğu söylenebilir.



İnteraktif istasyonlarda gözlem, analiz, gözetleme ve kılık değiştirme becerilerini test ederken hem ben hem de 13 yaşındaki oğlum çok keyifli bir deneyim yaşadık. 7 yaşındaki oğlum ise bizim anlatımımızla birlikte dahi sırları çözmekte zorlanıyordu. Uluslararası casusluk eserleri koleksiyonu gibi görsel sergilemeler onun ilgisini kısmen çekti. Ancak çok çabuk sıkıldığı için turumuzu erken bitirmek zorunda kaldık.

Kişisel Blog
@marina.kuperman.villatoro/travelexperta.com



Şekil 21: Ziyaretçi yorumunu ve görsellerini içeren künye. (Url 30; @marina.kuperman.villatoro/travelexperta.com adlı hesaptan alınan görseller kullanılarak üretilmiştir).



5 yaşındaki çocuğumuz için çok karmaşık olan birçok kavram vardı, ancak kod oluşturma konusuna yatkınlığı var. Bu yüzden kodlama ekranını ve etkileşimli sergilerin çoğunu sevdi.

Kişisel Blog
@thewanderlustmomma



Şekil 22: Ziyaretçi yorumunu ve görsellerini içeren künye. (Url 31; @thewanderlustmomma adlı hesaptan alınan görseller kullanılarak üretilmiştir).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Sergilerde küçükler için okumalar sıkıcı olsa dahi fiziksel hareketlere bağlı etkinlikler ve ilgilerini çekecek görsel öğeler ile çözebileceği küçük bulmacalar vardır. Fiziksel güç gerektiren ve tarihi bilgilerden oluşan şifreleri içeren bölümlerde ebeveynlerinden yardım alabilmektedirler. Ayrıca kiosklerde bulunan kostüm denemeleriyle oldukça eğlenceli bir interaktif sergi deneyimi yaşayabilmektedirler (Şekil 23,24).



Çocukların yaşlarına bağlı olarak gizli görevlerin yer aldığı interaktif kiosklerdeki okumalar sıkıcı gelebilmekteydi. Ancak kodlama makinaları ve dijital kostüm denemeleri onları aktif tutarak keyifli bir sergi deneyimi yaşamamıza olanak sağladı. Özellikle en sevdikleri nokta havalandırma deliğinden fark edilmeden geçmeyi deneyimlemek oldu.

Dijital Haber Bülteni Blog Yazısı
@traci.walter/macaronikid.com



Şekil 23: Ziyaretçi yorumunu ve görsellerini içeren künye. (Url 32; @traci.walter/macaronikid.com adlı hesaptan alınan görseller kullanılarak üretilmiştir).



Okul öncesi çocuklarımla katılırken başlarda çekindiğim bu müze gezisinde onlar için fiziksel güçlerini ve dayanıklılıklarını test etmek gizli kodlar oluşturmak ve birbirlerinin mesajlarını çözmeye çalışmak gibi bir sürü etkileşimli sergi olduğunu görmek beni gerçekten çok heyecanlandırdı. Birlikte keyifli bir sergi deneyimi yaşadık.

Dijital Haber Bülteni Blog Yazısı
@megbrunson/kidsoutandabout.com



Şekil 24: Ziyaretçi yorumunu ve görsellerini içeren künye. (Url 33; @megbrunson/kidsoutandabout.com adlı hesaptan alınan görseller kullanılarak üretilmiştir).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Yaş problemlerinden şikayetçi olan ziyaretçiler dışında bazı ziyaretçiler de interaktif dijital kioskların ve tiyatral sahnelerdeki projeksiyon oynatımlarının önünde çok sıra olduğundan şikayet etmiş ve sayılarının arttırılmasını talep etmişlerdir (Şekil 25,26).



Müzedede dijital interaktif kiosklar, kod kırma ekranları, tiyatral projeksiyon gösterileriyle ailecek oldukça etkileşimli bir sergi deneyimi yaşadık. Ancak bazı bölümlerde büyük bir kalabalık vardı. Bu da biraz hızlanmamızı gerektirdiğinden küçük yaştaki çocuğuma rehberlik etmekte zorlandık. Bu tarz sergilerden en iyi şekilde yararlanmak için daha az ziyaretçi olması gerekiyor sanırım.

Kişisel Blog
@simply.heartfelt



Şekil 25: Ziyaretçi yorumunu ve görsellerini içeren künye. (Url 34; @ simply.heartfelt adlı hesaptan alınan görseller kullanılarak üretilmiştir).



Müzedede kullanılan teknoloji, aydınlatma, video ve interaktif ekranlar, ziyaretçileri sıkılmadan eğlendirmek ve eğitmek için gayet uygundu. İnteraktif kiosklar sayesinde casus rozetimizle görevleri tamamlamaya çalışmak çok eğlenceliydi. Ancak kod kırmak ve şifreleri çözmek biraz zaman alan bir iş olduğu için kiosklarda kuyruk beklemek biraz sıkıcıydı.

Kişisel Blog
@kimbutton/ Wonderful World of Travel



Şekil 26: Ziyaretçi yorumunu ve görsellerini içeren künye. (Url 35; kimbutton/ Wonderful World of Travel adlı hesaptan alınan görseller kullanılarak üretilmiştir).

Bu bağlamda, *New International Spy Museum* kalıcı sergilerinde interaktif teknolojilerin kullanımı ile ziyaretçilerin sergiyle daha yakından bağ kurmalarını sağlayarak ziyaretçilerin katılım oranını arttırdığı söylenebilir. Teknolojilerin çoklu duyuşsal tasarımlarla desteklenmesi, ziyaretçiyi daha aktif konuma getirerek sergi atmosferinin yüksek seviyede deneyimlenmesine olanak sağlamış ve sergileme tasarım kalitesini büyük oranda arttırmıştır. *International Spy Museum*'un kalıcı sergilerinde sergileme kalitesi kadar ziyaretçi konforunun da göz önünde bulundurulmasıyla gelecekteki sergileme tasarımları için iç mekân tasarımcıları için yararlı bir referans olabileceği söylenebilir. Ancak bu noktada müzedeki sergilemelerde bazı geliştirilmesi gereken hususlara da değinilmesinin yararlı olacağı düşünülmektedir.

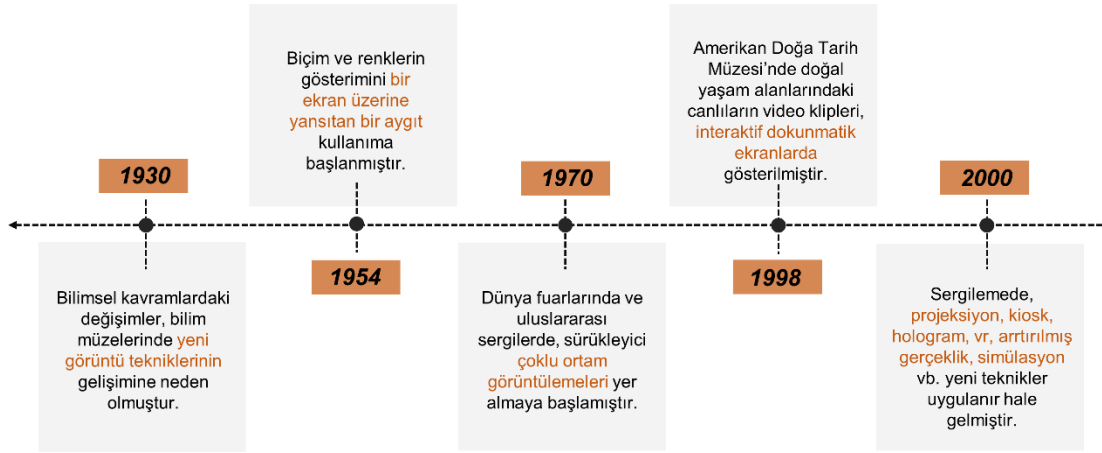
Örneğin ziyaretçi yorumlarında yer alan küçük yaşta çocukların sergiyi okuma gerektirdiği için karmaşık bulması ve daha fiziksel aktivite gerektiren görsel çeşitlilik barındıran aktivitelerde aktif olması faktörü. Sergilemelerde VR teknolojisi, artırılmış gerçeklik ve simülasyon uygulamalarına daha çok yer verilmesiyle çocukların teknik detaylarla boğuşmak zorunda kalmasının önüne geçileceği düşünülmektedir. Böylece, çocuklar kendilerini üç boyutlu bir oyun havuzunda hissederken, ebeveynler de konforlu ve aktif bir sergi deneyimi yaşama imkânı bulacaktır. Ön plana çıkan bir diğer yorum ise sergilerin bazı bölümlerinde şiddeti çağrıştıran savaş içerikli grafik görsellerin kullanımının belli bir yaşın altındaki kesim için kaygı ve endişeye sebep olabilmesidir. Ebeveynlerin ve çocukların konforlu bir sergi deneyimi yaşayabilmesi adına bazı noktalarda uyarıcı işaretler ve sembol levhalarının sergileme tasarımına dahil edilebileceği düşünülmektedir. Bu uyarıcılar birer tabela olmanın ötesine geçerek dijital teknolojilerden yararlanılarak sunulabilir. Böylelikle hem oluşabilecek aksi durumlar kontrol altına alınmış hem de sergi turu aksamadan devam etmiş olacaktır.

10. Sonuç

Bildirinin ilk bölümünde anlatıldığı üzere sergileme eylemi insanların biriktirmek saklamak ve göstermek ihtiyacı gereği ortaya çıkmış, çağ teknolojilerinin gelişimine bağlı olarak tarih boyunca birçok değişim ve gelişim göstermiştir. Bu noktada kültürel ve toplumsal değişikliklerin sergileme eyleminin karakterine yön verdiğini söylemek mümkündür. Tarihin erken zamanlarından günümüze sergileme eylemi bilgiyi nesne üzerinden aktaran ve görsellik unsurları üzerine kurulu bir kavramdır. 17. yüzyılda insanlar dünyanın farklı bölgelerinden topladıkları nesnelere Merak Odaları ismini verdikleri mekânlarda sergilemeye başlamışlardır. Müzecilik kültürünün başlangıcı olarak kabul edilen 18. yüzyılda ise saray ve kiliselerde halka açık sergiler düzenlenmiştir. Bu geleneksel sergileme kültürü, 19. yüzyılda teknolojik ve endüstriyel gelişmelerin ışığında tasarımcıların, iç mekânın karakterini oluşturan ve biçimlendiren renk, grafik anlatım, malzeme, aydınlatma ve yüzeyler gibi fiziksel öğeler üzerinden stratejiler geliştirmeye başlamasıyla yerini yeni anlayışlara bırakmıştır (Çalışkan, 2016). Ayrıca bu yüzyılda üretilen ürünlerin insan yaşamına getirdiği kolaylıklar ve teknolojideki gelişmeler ile ilgili toplumun bilgilendirilmesi amacıyla uluslararası fuar organizasyonları düzenlenmiştir.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

20. yüzyılda dijital teknolojilerdeki gelişmelerle birlikte anlatının ziyaretçiye aktarılması konusunda geleneksel sergileme yöntemlerinin yetersiz kaldığı fark edilmiştir (Hughes, 2015, 14). Yüzyılın başlarında ülkelerin kendilerine özgü sanatsal, kültürel ve bilimsel değerlerini küresel ölçekte paylaşmak amacıyla bir araya geldikleri uluslararası bir etkinlik türü olan Expo isimli sergi organizasyonları düzenlenmeye başlamıştır. Expo'lar, tematik pavyonlarında kullandıkları yenilikçi mimari ve interaktif sergileme tasarım teknolojileriyle ziyaretçilere farklı bir sergi deneyimi sunmaktadır. 1930'lu yıllar sonrasında ise tasarımcılar geri planda kalmış olan 'ziyaretçi deneyimini' odağa aldıkları uygulamalara geçmişlerdir. Ziyaretçinin anlatı ve iç mekânla olan bağıını güçlendirmek amacıyla yeni görüntü tekniklerinin kullanıldığı interaktif (etkileşimli) sergileme teknolojileri sergileme tasarımına dahil edilmeye başlamıştır. Bu yeni sergileme kültürü günümüze kadar çeşitli tanım ve kullanım alanlarıyla karşımıza çıkmaktadır (Şekil 27).



Şekil 27: İnteraktif Sergileme Teknolojilerinin Tarihsel Gelişimi (Yazarlar tarafından oluşturulmuştur).

Bu teorik altyapının dahil edildiği çalışmanın ikinci bölümünde, seçilen International New Spy Museum sergi iç mekânları üzerinden sergilemenin geldiği nokta ve güncel kullanılan etkileşimli sergileme yöntemleri incelenmiştir. Sergi iç mekânlarında ziyaretçinin sergiyle kurduğu iletişim analiz edilerek değerlendirilmiştir. Bu bağlamda sergileme tasarımında ziyaretçi deneyimini odağına alan bu tür sergi iç mekânlarında bireyle doğrudan etkileşim halinde olan dijital teknolojilerin, duyuşal hassasiyet ve mekânın yerleşim kurgusu göz önünde bulundurulurak ele alınması gerektiğine vurgu yapılmıştır. Oluşturulan grafiksel anlatımlar üzerinden yapılan incelemelere dayanarak, sergilerde kullanılan interaktif teknolojilerdeki çeşitliliğin, anlatının aktarımını kolaylaştırdığı ve sergileme tasarımının kalitesini arttırdığı söylenebilir. Ancak bazı durumlarda ziyaretçilerde duyuşal hassasiyetler meydana geldiği gözlemlenmiştir. Bu açıdan teknolojilerin kullanım yöntemleri, sıklığı ve mekâna yayılımı gibi konuları da kontrol başlığı altında tartışmak hassasiyetlerin önüne geçmek adına büyük önem taşıdığını söylemek mümkündür.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Çalışmanın ziyaretçilere ait yorum ve önerileri göz önünde bulundurulduğunda teknolojilerin yoğun kullanımının deneyimi güçlendirmek için bazı noktalarda yetersiz kalabileceği görülmüştür. Deneyim interaktif teknolojilerle ve duyuşsal uyaranlarla desteklenirse dahi yaşa bağılı olarak korkutucu, kafa karıştırıcı veya sıkıcı olabilmektedir. Bu hususta ebeveynlerin ve çocukların konforlu bir sergi deneyimi yaşayabilmesi adına bazı noktalarda uyarıcı işaretler ve sembol levhalarının sergileme tasarımına dahil edilebileceği düşünülmektedir. Bu uyarıcılar birer tabela olmanın ötesine geçerek dijital teknolojilerden yararlanılarak sunulabilir. Böylelikle hem oluşabilecek aksi durumlar kontrol altına alınmış hem de sergi turu aksamadan devam etmiş olacaktır.

Tüm bu sergileme tarahindeki gelişim ve değişimler ışığında, bir sergide anlatının verimli aktarımı için üretilen sergileme tasarım stratejilerinin ziyaretçi deneyimini odağına alacak şekilde kurgulanması gerektiği söylenebilir. Bu da ancak günümüz dijital teknolojilerinin sanatsal ve teknik alandaki gelişmeleri ışığında üretilen interaktif uygulamaların kullanımıyla mümkün olmaktadır. İnteraktif teknoloji uygulamalarının kullanımıyla ziyaretçi pasif durumdan çıkararak aktif kullanıcı konumuna taşınmaktadır. Müze, sanat galerisi ve pavyon gibi sergi iç mekânlarının düzenlenmesinde tasarımcılar alternatif teknolojiler ile iç mekân tasarım öğelerini bütünleşik olarak düşünmelidir. Çağdaş sergileme tasarımı yaklaşımında, anlatının gücünü destekleyecek geleneksel ve yenilikçi tüm interaktif medya türleri en etkili şekilde kullanılarak ziyaretçi deneyimini odağına alan tasarım stratejileri geliştirilmeli ve bu süreçte ilgili disiplinlerle koordineli olarak çalışılmalıdır. Günümüzde iç mekân ve sergileme tasarımı arasındaki iş birliğinin teknolojik gelişmelerle paralel olarak kurgulanması önem kazanmıştır. Bu sayede, ziyaretçilere özgür ve aktif bir katılım hakkı sağlanmakta ve sergileme kalitesi büyük oranda artmaktadır. Gelişen bilgi ve teknolojiler doğrultusunda çağın ihtiyaçlarına uygun olarak güncellenen çağdaş tasarım yöntemlerini benimseyen iç mekân tasarımcıları, geleneksel sergileme tasarımında kullanılan iç mekân öğelerinin ziyaretçiye anlatıyı aktarma konusunda yetersiz kalabileceğini göz önünde bulundurarak bu iş birliğine önem vermelidir.

Teşekkür

Bu çalışma, Yaşar Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü Tezli Yüksek Lisans programı kapsamında halen devam etmekte olan “Improving Exhibition Design Quality Through the Use of Sensory Stimuli: Interiors of *Expo 2020 Dubai Pavilions*” adlı yüksek lisans tezinin yan çıktısı olarak üretilmiştir. Çalışmaya katkılarından dolayı Yaşar Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü öğretim üyesi, değerli tez danışmanım Prof. Dr. Gülnur Ballice'ye teşekkür eder ve saygılarımı sunarım.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Kaynakça

- Ambrose, T. ve Paine C., (1993). *Museum Basics*. Third Edition, Routledge: London.
- Artun, A. (2018). *Müze ve Modernlik: Tarih sahneleri- Sanat Müzeleri 1*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Barclay, H. (2021). *Augmented Reality / AR is giving us brighter weather and better monuments?* ArtThou.
- Boyras, B. (2013). Müze Teknolojileri ve Sergileme Farklılıkları. *Akademik Bakış Dergisi*, 39: 1-14.
- Burcaw, G. E. (1997). Introduction to museum work. *AltaMira Press eBooks*.
- Çalışkan, C. (2016). Sergileme Tasarımının Gelişimi ve Müze ile Sanat Galerilerinin Karşılaştırılması. *Yıldız Journal of Art and Design*, 3(1), 26-42.
- Chandler, A. (1986). Revised and expanded from *World's Fair magazine* (1st ed., vol. 7).
- Çolak, B. (2011). Tarihsel Süreç İçerisinde Müzelerle Birlikte Değişen Sergileme Mekânları; New York Modern Sanat Müzesi (Moma) ve Frankfurt Modern Sanat Müzesi (Mmk) Örneği. *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(30), 37-45.
- De Oliveira, N., Oxley, N., & Petry, M. (2003). *Installation art in the new millennium: the empire of the senses*. London; New York, Thames & Hudson.
- Dernie, D. (2006). *Exhibition Design*. London: Laurence King Publishing.
- Fernandez-Sacco, E. (2002). Framing 'The Indian': The Visual Culture of Conquest in the Museums of Pierre Eugene Du Simitiere and Charles Willson Peale, 1779–96. *Social Identities*, 8(4), 571–618.
- Fossi, G. (2011). *Uffizi Gallery: Art, History, Collections*. Firenze: Giunti; Perth : Roundabout [distributor].
- Fletcher, B. (2020). *Sir Banister Fletcher's Global History of Architecture* (Vol. 1). Bloomsbury Publishing. <https://doi.org/10.5040/9781474207768>.
- Gerçek, F. (1999). *Türk Müzeciliği*. Ankara: Türk Tarih Kurumu Yayınları.
- Gibson, E. (2020, Kasım 26). *Refik Anadol uses AI to create mesmerising film of New York City*. Dezeen.
- Giebelhausen, M. (2011). *Museum Architecture a Brief History: A Companion to Museum Studies*. Ed.: Macdonald, S., Blackwell Publishing, UK, 223-344.
- Güler, T. (2008). *Grafik Tasarımda Yeni Bir Alan: Bilgilendirme Tasarımı ve Bir Uygulama* (Sanatta Yeterlilik Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı, İzmir.
- Günsan, B.P. (1997). *Amaç ve Zaman Değişikliklerine Bağlı Sergileme Sistemlerine Bir Yaklaşım* (Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Duyar, H. (2011). *Sergileme Elemanlarının Türkiye'deki Endüstrileşme Düzeyi* (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Gombrich, E.H. (1980). *Sanatın Öyküsü*, çev. Bedrettin Cömert, Remzi Kitabevi, İstanbul.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

- Göksel, A. B., Sohodol, Ç. (2005). *Stratejik Fuar Yönetimi*. İstanbul: MediaCat Kitapları Yayınları. s.11.
- Haslam, R., & Ridgeway, V. (2017). *Excavations at the British Museum: An Archaeological and Social History of Bloomsbury*. British Museum Research Publication.
- Hughes, P. (2015). *Exhibition Design*. Second Edition. London: Laurence King Publishing.
- Keleş, V. (2010). Modern Müzecilik ve Türk Müzeciliği. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2 (1-2).
- Kılıç, S. (2022). *Veri Tuvali Olarak Mekân* (Yüksek Lisans Tezi). KTO Karatay Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Konya.
- Kurşuncu, A. (2019). Seramik Sanatında İzleyici Katılımı. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 8(53), 41-47.
- Lorenc, J., Skolnick L. and Berger C. (2007). *What is Exhibition Design?* Switzerland: A RotoVision Book SA.
- Mauriès, P. (2011). *Cabinets of Curiosities*. New York: Thames & Hudson.
- Millen, R. F., & Wolf, R. E. (1987). Palazzo Medici into Palazzo Riccardi: The Extension of the Façade along via Larga. *Mitteilungen Des Kunsthistorischen Institutes in Florenz*, 31(1), 81-120.
- Murray, S. (2009). *The Library: An Illustrated History*. Skyhorse Publishing Company Incorporated.
- Packer, R. J. (2002). *Media Virtual Reality*. New York- Londra: W.W. Norton & Company.
- Shettel, H. (1991). Visitor evaluation of exhibits/programs: An overview. In *Proceedings-Third Global Congress*, 27-29.
- Türk Dil Kurumu | Sözlük. (2011). Retrieved April 18, 2023, from <https://sozluk.gov.tr/>
- Uğur, Ö. T. (2020, Ekim 7). *New York'a farklı bir bakış: Machine Hallucination*. Gzt.
- Winegard, E. (2019). *Dijital Medya Teknolojilerinin Sanatın ve Tasarımın Yaygınlaşmasındaki Yeri ve Önemi* (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Yücel, Erdem, (1999) *Türkiye'de Müzecilik*. İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları.
- Zoltán, G. (2019, February 21). *A müncheni Régi Képtár*. Blog.hu címlap.

İnternet Kaynakları

Url-1: <https://fineartamerica.com/featured/lascaux-ii-cave-painting-replica-science-photo-library.html> [Erişim tarihi: 03.03.2023].

Url-2: <https://www.bloomsburyarchitecturelibrary.com/> [Erişim tarihi: 03.03.2023].

Url-3: <https://www.academia.edu/22655962> [Erişim tarihi: 03.03.2023].

Url-4: https://hovamerre.blog.hu/2019/02/20/a_muncheni_regi_keptar [Erişim tarihi: 16.05.2023].

Url-5: <https://archive.org/details/libraryillustrat0000murr/mode/2up> [Erişim tarihi: 05.03.2023].

Url-6: <https://www.britannica.com/Hadrians-Villa#/media/1/251247/34803> [Erişim tarihi: 07.03.2023].

Url-7: <http://www.jstor.org/stable/27653195> [Erişim tarihi: 07.03.2023].

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

- Url-8:** <https://archive.org/details/uffizigalleryart0000foss> [Erişim tarihi: 07.03.2023].
- Url-9:** <https://archive.org/details/cabinetsofcurios0000maur> [Erişim tarihi: 06.03.2023].
- Url-10:** https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1862-0614-628 [Erişim tarihi: 07.03.2023].
- Url-11:** <https://www.meisterdrucke.uk/fine-art-prints/Eduard-Hau/782231/Interiors-of-the-New-Hermitage.-The-Room-of-Flemish-painting.-1854.html> [Erişim tarihi: 08.03.2023].
- Url-12:** https://www.researchgate.net/figure/Titian-Ramsay-Peale-1799-1885-Charles-Willson-Peale-The-Long-Room-Interior-of-the_fig2_248991371 [Erişim tarihi: 08.03.2023].
- Url-13:** <https://mymodernmet.com/history-of-museums/2/> [Erişim tarihi: 08.03.2023].
- Url-14:** https://timelineimages.sueddeutsche.de/barberinischer-faun-in-der-glyptothek-in-münchen-1929_00197675 [Erişim tarihi: 12.04.2023].
- Url-15:** <https://www.e-flux.com/criticism/239253/the-storefront-gallery> [Erişim tarihi: 15.04.2023].
- Url-16:** <http://www.arthurchandler.com/paris-1889-exposition> [Erişim tarihi: 15.04.2023].
- Url-17:** <https://www.moma.org/calendar/events/3577> [Erişim tarihi: 21.04.2023].
- Url-18:** <https://dergipark.org.tr/tr/pub/yjad/issue/23858/254134> [Erişim tarihi: 21.04.2023].
- Url-19:** <https://www.gzt.com/arkitekt/newyorka-farkli-bir-bakis-machine-hallucination-3561530> [Erişim tarihi: 25.04.2023].
- Url-20:** https://worldarchitecture.org/architecture-news/ehgmg/pavilion_of_turkey [Erişim tarihi: 25.04.2023].
- Url-21:** <https://www.artthou.co.uk/editorial/augmented-reality> [Erişim tarihi: 25.04.2023].
- Url-22:** <https://www.dezeen.com/2019/11/20/machine-hallucination-arte-house-refik-anadol-new-york/> [Erişim tarihi: 25.04.2023].
- Url-23:** <https://travelshelper.com/magazine/tourist-attractions/crime-and-punishment-as-a-tourist-attraction/> [Erişim tarihi: 10.05.2023].
- Url-24:** <https://www.archdaily.com/917246/international-spy-museum-rogers-stirk-harbour-plus-partners> [Erişim tarihi: 15.05.2023].
- Url-25:** <https://www.spymuseum.org/> [Erişim tarihi: 25.05.2023].
- Url-26:** <https://www.spy-museum.s3.amazonaws.com> [Erişim tarihi: 18.05.2023].
- Url-27:** <https://esto.com/vecerka-exhibitions/> [Erişim tarihi: 27.05.2023].
- Url-28:** <https://nohomejustroam.com/visiting-the-international-spy-museum-in-washington-d-c/> [Erişim tarihi: 12.12.2023].
- Url-29:** <https://coast2coastwithkids.com/international-spy-museum-in-washington-dc/> [Erişim tarihi: 29.05.2023].
- Url-30:** https://travelexperta.com/spy-museum-washington-dc/#google_vignette [Erişim tarihi: 12.12.2023].
- Url-31:** <https://mommawanderlust.com/become-a-spy-at-the-international-spy-museum-in-washington-dc/> [Erişim tarihi: 30.05.2023].

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Url-32:

<https://quakertown.macaronikid.com/articles/5e3dbe9dc86a0e7637ee26af>

[Erişim tarihi: 15.12.2023].

Url-33: <https://albany.kidsoutandabout.com/content/special-assignment-fun-international-spy-museum> [Erişim tarihi: 15.12.2023].

[Erişim tarihi: 15.12.2023].

Url-34: <https://simplyheartfeltblog.com/what-you-need-know-about-international-spy-museum/> [Erişim tarihi: 18.12.2023].

[Erişim tarihi: 18.12.2023].

Url-35: <https://kimandcarrie.com/international-spy-museum-washington-dc/#Conclusion> [Erişim tarihi: 18.12.2023].

[Erişim tarihi: 18.12.2023].