



ASOS JOURNAL

The Journal of Academic Social Science

Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, Yıl: 14, Sayı: 178, Temmuz 2026, s. 149-161

ISSN: 2148-2489 Doi Number: <http://dx.doi.org/10.29228/ASOS.94227>

Yayın Geliş Tarihi / Article Arrival Date
2.05.2026

Yayımlanma Tarihi / The Publication Date
29.07.2026

Dr. Öğr. Üyesi Ayşegül SEZER
Ordu Üniversitesi, Grafik Tasarım Bölümü
aysegulsezer03@gmail.com
Orcid: 0000-0002-2117-7820

SERGİLEME TASARIMINDA GRAFİK ANLATI OLARAK YAZILAN VE OKUNAN MEKÂN

Öz

Sergileme, sanatın ve sanatsal üretim sonucu ortaya çıkan eserlerin topluma sunulması ve ziyaretçilerin bu eserler ile iletişime geçmesini sağlayan önemli bir kavramdır. Aynı zamanda bir eylem olarak ele alınan bu kavram bilgi aktarımı, toplumsal etkileşim ve mekânsal deneyim gibi farklı katmanları bünyesinde bulundurmaktadır. Bu eylemlerin gerçekleştirilmesinde sergileme tasarımı, görsel iletişimin farklı uygulama tekniklerini ve mimari mekânın sunduğu iletişim olanaklarını kullanmaktadır. Çalışmada, sergileme tasarımında mekânın bir anlatı ve metin olarak kurgulanışı grafik tasarım perspektifinden ele alınarak incelenmektedir. Grafik tasarım; tipografi, yönlendirme sistemleri, piktogramlar, renk, bilgilendirme tasarımı gibi elemanlar ile mimari mekânın okunabilirliğini, kimliğini ve kurgulanma biçimini şekillendirmektedir. Mekân, bu açıdan yalnızca fiziksel bir sergileme alanı değil aynı zamanda tasarımcı tarafından yazılan ve ziyaretçisi tarafından okunan ve ziyaretçi bakış açısıyla yeniden üretime giren katmanlı bir iletişim alanı olarak ele alınmaktadır. Çalışma ile bir anlatı aracı olan grafik tasarımın mekânda bir anlam üretiminde sahip olduğu rolün ortaya konulması amaçlanmakta ve nitel araştırma yöntemi ile oluşturulan kuramsal çerçeve gözlem sonucu elde edilmiş güncel sergi pratikleri ile desteklenmektedir. Çalışmanın sonucunda sergileme tasarımında kullanılan grafik anlatının, mekânda yer alan sergi hakkında bilgi vermesinin yanısıra aynı zamanda mekânı bir deneyim oluşmasını sağlayan iletişim ortamına dönüştürdüğü düşünülmektedir.

Anahtar kelimeler: Grafik Tasarım, Sergileme, Mekân, Sergileme Tasarımı, Grafik Anlatı.

SPACE THAT ARE WRITTEN AND READ AS A GRAPHIC NARRATIVE IN EXHIBITION DESIGN

Abstract

Exhibition is an important concept that involves presenting art and artistic works to the public and enabling visitors to engage with these works. This concept, which is also considered an action, encompasses different layers such as knowledge transfer, social interaction and spatial experience. In carrying out this action, exhibition design utilises different application techniques of visual communication and the communication opportunities offered by the architectural space. This study examines how space is constructed as a narrative and text in exhibition design from a graphic design perspective. Graphic design shapes the readability, identity, and construction of the architectural space through elements such as typography, signage systems, pictograms, colour, and information design. From this perspective, space is not merely a physical exhibition area but also a layered communication space written by the designer, read by the visitor, and reproduced through the visitor's perspective. The study aims to reveal the role of graphic design, as a narrative tool, in the production of meaning within the space and is supported by a theoretical framework developed through qualitative research methods. The study concludes that the graphic narrative used in exhibition design not only provides information about the exhibition within the space, but also transforms the space into a communicative environment that facilitates the creation of an experience.

Keywords: Graphic Design, Exhibition, Space, Exhibition Design, Graphic Narrative.

GİRİŞ

Sergileme, sanatçı ve tasarımcı tarafından oluşturulan eserlerin toplum ile bir araya gelmesini sağlarken aynı zamanda sergilenen eserlerin ihtiva ettiği konunun izleyicilere aktarılmasında önemli rol oynamaktadır. Sergileme kavramında bir konu dahilinde ele alınan başlık, farklı katmanlar ve planlar ile görsel anlatıya dönüştürülerek izleyiciye sunulmaktadır. Sergi, bir mekân dahilinde farklı boyutlarda taşınabilen ya da taşınamayan eserlerin topluma sunulmasıdır (Erbay, 2022, s. 239). Sergileme tasarımı, var olan tüm elemanların birbirleri ile uyumlu bir şekilde çalışmasını gerektiren planlı bir sürece sahiptir. Sergileme tasarımı, bir ortamın görsel, mekânsal ve fiziksel unsurlarının ziyaretçilerinin içinden geçeceği bir kompozisyona dönüştürebilme sanatı ve bilimidir (Dean, 2000, s. 32). Sergilerin oluşturulmasında farklı disiplinler bir araya gelerek bir hikâyenin oluşmasını sağlamaktadır. Palm Locker'a göre (2013:38), sergi tasarımcısı izleyiciye etkili bir mesaj vermek için farklı disiplinlerden ödünç aldığı teknolojik araçları kullanmaktadır. Sergide hikâyenin oluşturulmasında sergileme tasarımcısı mekâna ve anlatının oluşumuna destek veren grafik tasarım araçlarının etkili bir şekilde kullanılmasından sorumludur. Oluşturulan başlık dahilinde ziyaretçileri bilgilendirmeyi amaçlayan sergileme tasarımı, bu rolü yerine getirebilmek adına grafik tasarımın görsel anlatı dilinden faydalanmaktadır. Grafik tasarım elemanlarının, mekânın

kullanımı konusunda fikir veren birer tasarım elemanı olarak kullanılması ve grafik tasarımcı tarafından mekânda bir grafik dil oluşturulması, sergilemede iletişimin sağlanması açısından önem arz etmektedir (Taşcıoğlu, 2020, s. 105). Tasarımcı bir kurgu dahilinde mekânı oluşturduğu grafik dil ile iletişime açık bir pozisyona getirmekte ve bunun sonucunda mekânın işlevine de katkı sunmaktadır. Bunun devamında bilginin hiyerarşik bir düzende bir tasarım ile sunulmasını sağlamak ve ziyaretçilere yönelik yönlendirme işlevini yerine getirmektedir.

YÖNTEM

Çalışmada sergileme tasarımında kullanılan mekân ve mekânın atmosferini, kullanımını belirleyen ve etkileyen grafik anlatının bileşenleri nitel araştırma yöntemi kullanılarak ele alınmıştır. Bu kapsamda çalışma, fiziki ve dijital kaynaklar kullanılarak yürütülmüş ve grafik tasarım elemanlarını yoğun olarak kullanmış, 2025 ve sonrasında açılmış olan sergileme tasarımı örneklerine odaklanılmıştır. Bunun devamında grafik tasarım elemanlarının sergileme tasarımında mekânsal anlatı oluşturmadaki katkısı ortaya koyulmaya çalışılmıştır. Bu örnekler betimsel olarak analiz edilmiş ve düzenli bir şekilde sunulmuştur. Betimsel analiz, Yıldırım ve Şimşek'e göre (1999:239), araştırma ile elde edilen bulguların düzenlenerek ve yorumlanarak okuyucuya sunulmalıdır. Sergi mekânlarında oluşturulan grafik anlatının tipografi, renk ve bilgilendirme ve yönlendirme gibi bileşenleri sergi mekânlarında incelenerek bu başlıklar altında yorumlanarak, değerlendirilmiştir.

BULGULAR VE YORUM

Tasarımda Bir Anlatı Ortamı Olarak Mekân

İnsanoğlu ile mekân arasındaki ilişki, insanın varoluş hikayesi itibari ile başlamakta ve bir bütünlük oluşturmaktadır. Mekân, insanoğlunun hayatında varlığını hissettiren ve kendisini tanımlayan bir olgu olarak yer almaktadır. Mekân, insanın hayatında yer alarak çeşitli değişim ve dönüşümlerinin farkına varılmasını sağlamak ve yaşama dair bir anlam oluşturabilme fırsatı sunmaktadır.

Mekân yaşanan, deneyimlenen ve hatırlanan ve zamanla anlam üretimi devam eden bir kavramdır. Lefebvre'ye göre (2014:26), mekân, toplumsal tarih gibi tamamlanmayan bir tarihsel sürece sahiptir. Mekânın varlığı, yaşanan dünyada insanoğlunun algıya dair farkındalığının oluşmasında önemli bir etkidir. Bireylerin varlığı ile anlam kazanan mekân, merkezine insanı alarak belirli bir amaç için oluşturulmakta ve insanoğlunun algısına hitap eden ve onu etkileyen bir yapı olabilmektedir. Mimarlık kuramı alanında çalışmaları olan Christian Norberg – Schulz (1980:5) mekân kavramını bireyin dünyada varoluşu ile ilişkilendirerek, mekânı kişilerin kimlik ve aidiyet kavramları üzerinden bağ kurduğu varoluşsal bir alan olarak açıklamaktadır. Bunun sonucu olarak mekânın yalnızca fiziksel bir alan olmasından çok aynı zamanda insan için anlamsal olarak ifadesinin bulunduğu bir olgu olarak ifade etmektedir.

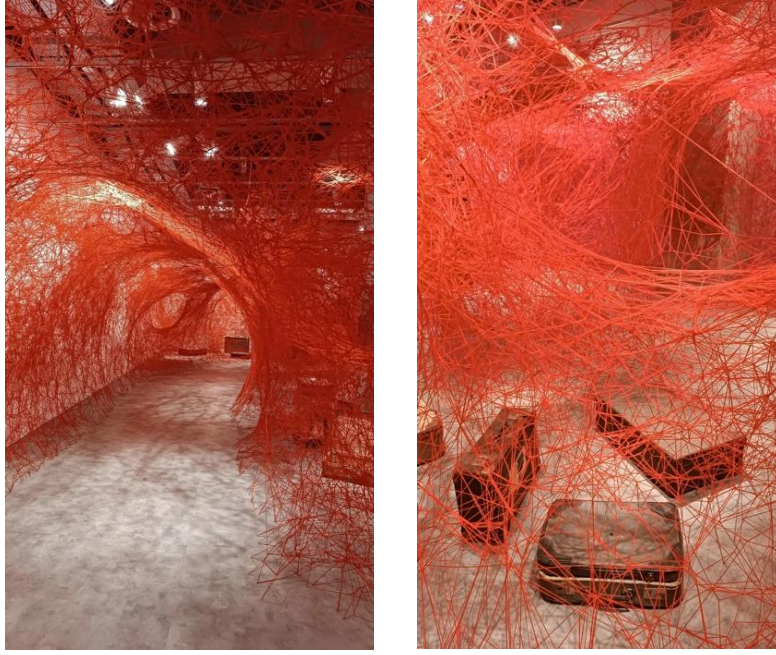
İnsanlar, her gün farklı amaçlara hizmet etmek üzere tasarlanmış açık ya da kapalı mekânlarda bulunmakta ve bulundukları bu ortam bakış açılarını ve davranışlarını etkisi altına alabilmektedir. Yi Fu Tuan (2001:136) mekânı insan deneyimiyle anlamlandırmakta ve yaşanan, algılanabilen ve hatırlanabilen bir kavram olarak ele almaktadır. Fransız sosyolog Michel De Certeau (2002:117) ise farklı bir açıdan bakarak mekânı kullanım, hareket ve eylem üçlüsü ile yeniden üretilen bir olgu olarak ele almakta, mekânı bireylerin pratikleri ile sürekliliği olan ve yeniden yazılan bir metne benzetmektedir. İskoçyalı sanatçı Anya Gallaccio, çoğunlukla organik malzemelerle oluşturmuş olduğu mekâna özgü minimalist enstelasyonları ile

izleyicilerin sergi mekânında gözlemleyerek elde edebilecekleri o âna dair eserler ortaya koymaktadır. Çalışmalarını mekânda yer alan bir heykel ya da eser olma özelliğinden çıkararak, izleyiciye sergi alanında eserin değişimine dahil ettiği yeniden oluşturulan bir düzeni sunmaktadır. ‘Güzelliği muhafaza etmek’ olarak isimlendirdiği çalışmasında (Görsel 1), zamanla solan ve çürüyen çiçeklerin mekândaki değişimlerini sergi boyunca izleyicilere sunmaktadır. Sergi mekânında yer alan organik biçimlerin değişimi, bozulması yalnızca izleyicilerin hafızasında kalan ve mekânda olanların deneyimleri ile yer almaktadır.



Görsel 1. Güzelliği Muhafaza Etmek sergi görselleri, Pera Müzesi, 2025. (Yazar Arşivi)

Mekân, fiziksel olarak sınırlandırılmış bir boşluk olmaktan da öte bireylerin ilişkileri ve hareketleri ile yeniden üretilen, algılanan ve anlamlandırılan bir yapıya sahiptir. Japon sanatçı Chiharu Shiota ‘Dünyalar arasında’ isimli çalışması (Görsel 2) ile mekânı zaman, hareket ve bellek kavramları ile sorgulanan görsel bir yapı olarak ele almaktadır.



Görsel 2. Dünyalar Arasında isimli sergiden kesitler, İstanbul Modern, 2025. (Yazar Arşivi)

Kendi hayatında önemli bir yeri olan Japonya'dan Almanya'ya göç hikâyesini bir müze mekânının belirli bir alanında oluşturmuş olduğu kırmızı renkte ağlar arasında kullandığı bavullar ile izleyiciye sunmaktadır. Sanatçı, insanın iç dünyasının mekânla iç içe geçerek kurmuş olduğu ilişkiyi ve varoluşu sergi alanında ziyaretçilere sorgulatarak, tasarımda mekânı da bir eleman olarak kullanmaktadır. Sergilemeye mekânsal perspektif açısından bakıldığında mekânın büyüklüğü, yeri serginin yerleşimi ve bölümlendirilmesi açısından önemlidir. Sergilerin düzenlendiği mekân, sergilerin algılanma biçimi açısından önemlidir ve ziyaretçilerin sergi alanında hareketini de etkilemektedir (Moser, 2010, s. 24). Grafik tasarım ve sergileme tasarımı açısından mekâna bakıldığında yalnızca grafik tasarım öğelerinin yerleşiminin söz konusu olduğu fiziksel bir boşluktan söz etmek mümkün değildir. Bu bağlamda mekân, bir başlık dahilinde bilginin sunumunun yapıldığı, ziyaretçilere etkileşimli bir iletişimin sunulduğu, ziyaretçilere fiziksel ve duygusal rahatlığın sağlandığı anlatı ortamı olarak açıklanabilmektedir. Mekâna farklı bir perspektifle bakabilmek grafik tasarımın mekânı görsel iletişimde bir anlatı alanı olarak görebilmesi ile ilişkilidir (Taşcıoğlu, 2020, s. 167). Grafik tasarım ve mekân iş birliğinde kullanılan araçlar, sergilemede görsel iletişim ile bilginin aktarımını sağlayan önemli bir paylaşım ortamıdır.

Sergilemede Mekân ve Grafik Tasarım

Son zamanlarda verilerin karmaşık ve yoğun bir hâle gelmiş olması, bilginin sunumunda görsel anlatı olarak grafik tasarımın farklı tekniklerinin etkili bir şekilde kullanımını zorunlu hâle getirmiştir. Grafik tasarım, sergileme tasarımında bilginin etkili bir şekilde sunulmasının yanı sıra içerisinde bulunan mekânın okunması konusunda da ziyaretçileri yönlendirmektedir. Palm Locker (2011: 110), grafik tasarımın sergileme tasarımında mesajın iletilmesi için tipografi ve imgeyi bir araya getirerek sergi metninin oluşturulmasında ve serginin okunmasında oldukça önemli bir rol üstlendiğini belirtmektedir. Grafik tasarım, bünyesinde var olan renk, tipografi, görsel hiyerarşi ve yönlendirme sistemleri gibi elemanları kullanarak sergi mekânını

açıklayıcı, yönlendiren ve bir anlatının oluşturulduğu alana dönüştürmektedir. Grafik tasarım elemanları ile girişinden metin detaylarına kadar grafik tutarlılığına sahip bir sergileme, ziyaretçinin kendi zihninde sergi konusunda bir bağ kurmasına yardımcı olmaktadır (Hughes, 2015, s. 106). Sergileme tasarımı ve grafik tasarım, bilginin mekânsal anlatıya dönüştürülmesinde bütünleştirici bir rol üstlenmektedir. Bu rol ile ziyaretçilere bir anlatıcı olarak rehberlik edilmekte ve bir anlatı ortamında hikâyenin okunmasına katkı sunulmaktadır. Jan Lorenc, Lee Skolnick ve Craig Berger (2007:104), ziyaretçilere sunulan hikâyenin sunumunun bir planlama dahilinde aşamalı olarak verilmesinin ziyaretçilerin sergiden etkilenmesinin sağlanması açısından önemli olduğunu vurgulamaktadır. Sergileme tasarımcısı bir hikâye anlatıcısı olarak bir zaman, tema ve hiyerarşik düzenleme etrafında ziyaretçilere adım adım bilginin etkili bir şekilde sunulmasından sorumlu kişidir. Öztuna'ya göre (2007:148) ise, mekân pozitif ve negatif olarak ikiye ayrılmakta ve boş mekânın işlevlendirilebilmesi bu iki alanın tasarımcı tarafından bir araya getirilmesi ile mümkündür. Bunun devamında tasarımcının önemli bir rolü üstlendiği görülmektedir.

Sergileme Tasarımında Mekânsal Grafik Anlatının Bileşenleri

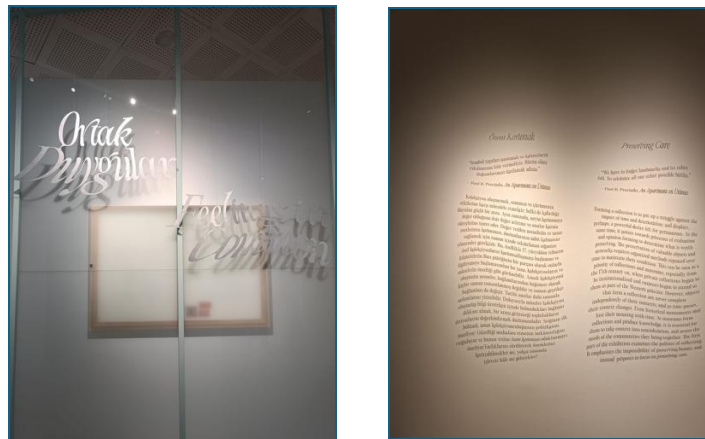
Sergileme tasarımında mekân ve grafik tasarım ilişkisi sadece mekâna göre grafik tasarım öğelerinin yerleştirildiği fiziksel bir yüzey ve alan ilişkisi değil, aynı zamanda sistemli bir bilgi sunumunun, anlatı ortamının oluşturulduğu izleyici ile etkileşimi sonucunda bir anlamın üretildiği iletişim ortamıdır. Sergileme tasarımı, izleyici ile sergilenen eserler arasındaki iletişime önem verir ve insanlar ile mekân, çevre arasındaki diyalogu teşvik eder (Kong, Meduegy, & Zhou, 2023, s. 165). Bu diyalog ortamında mekân, grafik tasarım ile aktif olarak bilginin üretildiği ve sunulduğu bir alan olarak yer almaktadır. Sergi mekânlarında bilginin okunur ve anlamlı bir şekilde sunulmasında grafik tasarım önemli bir rol üstlenmektedir. Grafik tasarım bu rolü ile sergileme tasarımında yer alan metinler ve etiketler ile bilgilendirme, sergi alanında yer alan rota işaretleri ile yönlendirme ve sergi için oluşturulan sergi kimliği tasarımı ile de kimlik ve atmosfer oluşturma görevini yerine getirmektedir. Bu durumun bir sonucu olarak, sergileme mekânları metinlerin, imgelerin, piktogramların, yönlendirme işaretlerinin ve renklerin aracılığıyla tasarımcı tarafından kurgulanan ve ziyaretçileri tarafından okunan ve yeniden üretilen alanlardır. Mekânın Üretimi isimli kitabın yazarı Henri Lefebvre (2014:47) mekânın okunmasına dair sorgulamalar yaparak mekânı gösteren olarak açıklamakta ve tarih boyunca yerleşen ve çeşitli sonuçlarını da beraberinde getiren bir alan olarak tanımlamaktadır. Bu açıdan bakıldığında mekân, bünyesinde yer alan metinler, imgeler ve var olan olaylar ile katmanları olan bir alan olarak bireylerin yaşamında yer almaktadır. Bu bağlamda sergileme alanları ve mekânları da bilgi, kültürel belleğe dair detayların sunulduğu ve toplumun hafızasına sunulan bir kurgu alanları olarak okunabilmektedir. Sergileme alanları, grafik tasarım araçları ile hangi verilerin sunulacağı, sergilemede hangi metin alıntılarının kullanılacağı, serginin görsel kimliğinde hangi renk ve yazı tiplerinin kullanılacağı ve bu düzenleme içerisinde ziyaretçilerin nasıl yönlendirileceğini belirleyen temel alanlardan bir tanesi olarak yer almaktadır.

Sergileme tasarımında yer alan tipografi, yönlendirme sistemleri, görsel hiyerarşi, renk ve farklı dokunsal yüzey uygulamaları gibi grafik öğeler, sergi alanında serginin anlamına dair detaylar oluşturmaktadırlar. Bunun sonucunda mekân bir kitap gibi okunur bir materyal haline gelmektedir. Bu durum mekânı aynı zamanda pratik edildikçe anlamına varılan ve zamansal ve deneyimsel olarak kendisinden fayda sağlanan bir alana dönüştürmektedir. Sergileme tasarımı üzerine araştırmalar yapan Mc Kenna-Cress & Kamien (2013:141)'a göre, sergileme tasarımı

etkileşimli olma, şaşırtıcı olma, beklentileri aşma, merak uyandırma ve durağanlığın önüne geçme gibi özelliklere sahip olmalı ve ziyaretçilerine etkili bir deneyim oluşturmalıdır. Tüm bu özelliklerin sağlanmasında bilginin hiyerarşik olarak düzenlenmesi, dikkat çekici görsellerin kullanılması, etkili renklere yer verilmesi ve ziyaretçilerin ilgisini uyandıracak bütüncül bir grafik tasarım sistemi ile mümkün olmaktadır. Bu sistemin oluşturulmasında içerisinde kullanılan grafik tasarım elemanlarının mesafeleri, birbiri ile ilişkileri, okunabilirlik açısından dikkat edilmesi gerekli unsurlardır. Sergileme tasarımında okunabilirlik ve mesafe, hareket ve aydınlatma algısal koşulların devreye girdiği çok daha büyük ölçeklerde ve alanlarda iletişim kuran kelime ve görsellerin oluşturulması dikkate alınmalıdır (Mc Kenna-Cress & Kamien, 2013, s. 165). Sergide yer alan başlıklar, alt başlıklar ve metinler arasında yer alan boşlukların ayarlanmasına dikkat edilmeli ve metin ve zemin arasındaki kontrast okunurluk açısından göz önünde bulundurulmalıdır. Bununla birlikte sergide yer alan aydınlatma koşulları da metinlerin okunurluğu açısından önem arz etmektedir.

Tipografi

Tipografi, sergileme tasarımında yer alan verinin ziyaretçilere aktarımında kullanılan başlık ve metinlerin yanı sıra sergi mekânında bir tasarım elemanı olarak izleyiciye bilgi veren ve izleyiciyi yönlendiren bir pozisyonda yer almaktadır. Tipografi, bünyesinde var olan özellikler ile sergileme tasarımında bilginin hiyerarşik olarak verilmesini sağlamakta ve mekâna yerleşimi ile oluşturulan kurgunun anlamını ortaya koymaktadır. Palm Locker'a göre (2013:117), sergi bilgilendirilmelerinde yer alan metinlerin bir ızgara dahilinde yerleştirilmesi ve az tutulması ziyaretçilerin hızlı bir şekilde okuyabilmesi ve anlayabilmesi açısından önemlidir. Bununla birlikte, ziyaretçilerin dikkatini ve sergiye ayırdıkları sürenin yönetiminin sağlanması açısından da metinler, önem sırasına göre bir hiyerarşik düzen içerisinde verilmelidir. Bu bölümde oluşturulan tasarım düzenleri ve kullanılan farklı üç boyutlu malzemeler, kullanılan metinlere derinlik kazandırmasının yanında aynı zamanda yazıların ziyaretçiler tarafından farklı açılardan okunurluğunu da mümkün kılmaktadır. 2025 yılında Pera Müzesi'nde açılan Ortak Duygular: British Council Koleksiyonu'ndan Yapıtlar isimli serginin görsel kimlik tasarımında ve mekânın duvarlarında yer alan metinlerde kullanılan tipografi, serginin içerikte yer alan eserlerinin küratöryal yaklaşımı dikkate alınarak tercih edilmiştir.



Görsel 3. Ortak Duygular sergisinin metinlerinden örnekler, Pera Müzesi, 2025.(Yazar Arşivi)

Sergide, sanat yapıtlarının bireylerde uyandırdığı duygusal tepkileri ortaya koymayı amaçlayan bir kimlik ortaya koymaya çalışılmıştır. Sergide kullanılan (Görsel 3) metinlerde yer alan tipografi ile, serginin başlığından itibaren duyguların kolektif olarak değişimi temasını desteklemek amacıyla bir iletişim dili oluşturulmuştur. Buna bağlı olarak metinler ve başlıklar değişken ve hareketi temsil eden bir metin düzlemi içerisine yerleştirilmiştir. Tasarımcının bu düzenleme ile sergileminin konusunu metin ile de ziyaretçilere hissettirdiği ve tüm tasarım araçları ile sergi temasını ortaya koyduğu görülmektedir.

Piktogramlar

Sergileme tasarımında kullanılan piktogramlar, mesajı en hızlı ve etkili aktaran görsel dil araçlarıdır. Bir sergileme tasarımında mekânda yer alan piktogramlar, sergi ziyaretçilerinin yönlerini bulmaya yardımcı olmanın yanı sıra harekete geçmeleri için sergide oluşturulan görsel kimliğin de bir bölümünü oluşturmaktadır. Sergileme tasarımında oluşturulan piktogram seti ziyaretçiler için karmaşayı azaltmakla birlikte aynı zamanda ziyaretçilerin mekân ile bütünleşmesini sağlamaktadır. Piktogramlar, sergi mekânının erişilebilir olma özelliğine katkı sunmaktadır. Mekânda yer alan, tipografi, renk ve piktogram gibi grafik tasarım unsurları mekânda anlamsal bir bütünlüğün oluşmasını da sağlamaktadır (Certeau, 2002, s. 117). Sergi ziyaretçisine piktogramların sunmuş olduğu bu kolaylık, mekânın deneyimsel olarak kullanımını da sağlamaktadır. Pera Müzesi'nde yer alan 'Keşisen Dünyalar: Elçiler ve Ressamlar' isimli sergide eserlerin altında yer alan (Görsel 4), farklı şekillerdeki kulaklık işareti ile, yetişkin ve çocuklar için rehber imkânının mevcut olduğu bilgisi oluşturulan piktogramlar ile verilmektedir. Bu işaret ile ziyaretçilerin bu hizmeti alabilmeleri için harekete geçebilmeleri sağlanmaktadır.



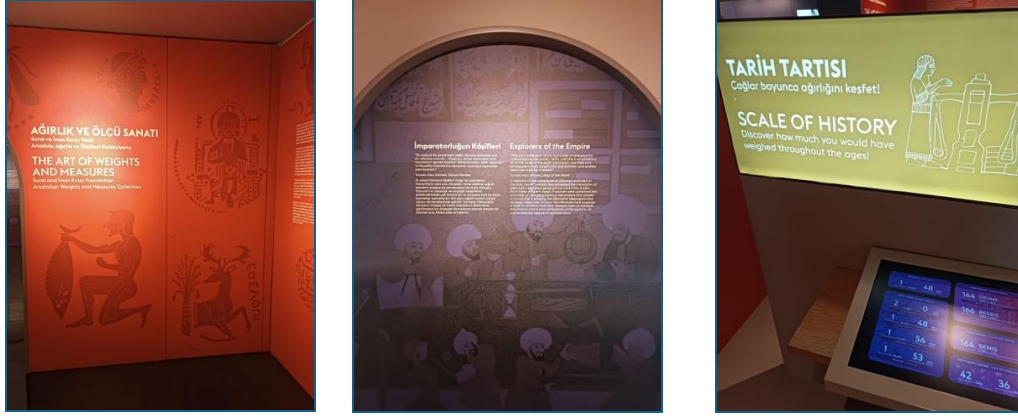
Görsel 4. Keşisen Dünyalar: Elçiler Ressamlar sergisinden piktogram örnekleri, Pera Müzesi, 2025.(Yazar Arşivi)

Renk

Sergileme tasarımında renk öğesinin kullanımı, mekânın etkili bir atmosfer içerisinde sunumu açısından önemlidir. Mekânda bilginin görselleştirmesinin söz konusu olduğu

sergileme tasarımında renk kavramının estetik bir tasarım elemanı olmasının yanı sıra aynı zamanda ziyaretçilerin yönlendirilmesi, bilginin hiyerarşik bir düzende verilmesi ve algıların yönetilmesi gibi özellikler açısından da ele alınması gerekmektedir. Serginin görsel kimliği, bölümleri, panoları ve etkileşimli alanları gibi bölümlerinde yer alan renkler, ziyaretçilerde süreklilik ve devamlılık vurgusunun oluşturulmasını sağlayabilmektedir. Bununla birlikte mekânda kullanılan renk, ziyaretçileri gezdiren ve bölümler arası geçişin takibini sağlayan bir eleman olarak yer almaktadır. Müzelerin sergi alanlarında kullanılan renkler, kişilerin görsel deneyimini etkileyen önemli bir unsurdur (Hu, Li, Shan, Jin, & Ren, 2024, s. 1). Sergide tercih edilen renk, ziyaretçilere mesajın etkin bir şekilde verilmesini sağlarken aynı zamanda mesajın yerine ulaşmasına engel de olabilmektedir.

Sergileme tasarımında renk kullanımı ışığın kullanımı açısından da etkin mesajlar verebilme fırsatı sunmaktadır. Gerek duvarlarda kullanılan metinlerde gerekse de eser künyelerinde, ön ve arkada yer alan renklerin okunurluğa etkisine dikkat etmek gerekmektedir. Pam Locker (2013:114), yazının yer aldığı alanda ve arkasında yer alan renkler arasında % 70 ton karşıtlığına vurgu yapmakta ve açık renk fonlarda yer alan koyu renk yazıların okunurluğu arttırdığı üzerinde durmaktadır.

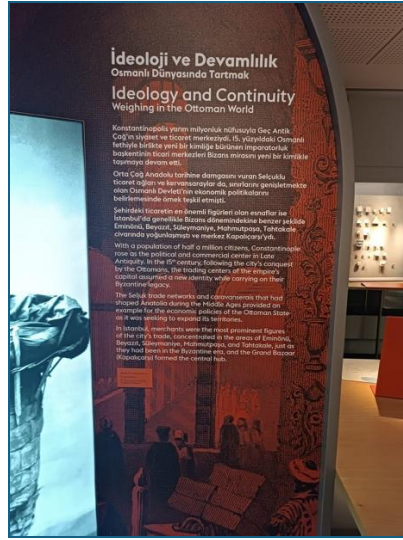


Görsel 5. Ağırlık ve Ölçü Sanatı sergileme tasarımında renk örnekleri, Pera Müzesi, 2025.
(Yazar Arşivi)

Sergilenen eserin rengi ve arka plandaki panelin rengi arasındaki zıtlık, eserin görünürlüğünü etkileyebilmektedir. Renk aynı zamanda sergi başlığının bölümlendirilerek, aşamalı olarak ziyaretçilere aktarımı da mümkün kılacaktır. Görsel 5’de Pera Müzesi’nde yer alan Ağırlık ve Ölçü Sanatı başlıklı sergide kullanılan renkler ile ağırlık sanatı kavramının hikayesinin farklı tarihsel dönemlerde kullanımı renklerle bölünerek ziyaretçilere sunulmaktadır. Sergileme için kullanılan renkler, algı süzgecinden geçerek ziyaretçiler tarafından algılanmakta ve anlamlandırılmaktadır (Kaputokuwa & Anedo, 2020, s. 6). Işık ve renk iş birliği de mekânda sergiye dair atmosfer oluşturabilmeyi mümkün kılmaktadır. Sergileme tasarımında renk kullanımı, iletilmek istenen mesajın vurgulanmasında etkili olurken aynı zamanda ziyaretçilerin mekânda yaşayacakları deneyimin artırılması açısından da önemlidir. Özellikle mekânda yer alan etkileşimli ortamlarda yer alan kullanılan renkler dikkat çekici bir unsur olarak var olmaktadır. Renk aynı zamanda sergilemede farklı dönemlerin ve temaların belirtildiği bir bölümlendirme elemanı olarak da kullanılmaktadır.

Bilgilendirme Grafikleri ve Yönlendirme Sistemleri

Sergileme tasarımında yer alan bilgilendirme grafiklerinin açık, anlaşılır ve okunur olması, ziyaretçilerin zihnen ve fiziken yorulmadan sergide hareket edebilmeleri açısından önemlidir. Ziyaretçiler çok uzun süre hareketsiz kalarak uzun metinleri okumak zorunda kaldıklarında fiziksel ve zihinsel olarak yorucu bir sergi deneyimi yaşamalarına sebep olabilir (Mc Kenna-Cress & Kamien, 2013, s. 167). Bu durumda sergileme tasarımcısı ya da grafik tasarımcının görevi içeriği kısa tutarak, vurgulanması gereken bilgilendirici alanları renk, doku, hiyerarşi, kontrast ve oran-orantı gibi tasarım ilkelerinden faydalanarak anlaşılabilir katmanlar halinde oluşturmaktır.



Görsel 6. Ağırlık ve Ölçü Sanatı sergisinden metin kullanımı örnekleri, Pera Müzesi, 2025.(Yazar Arşivi)

Görsel 6’da Ağırlık ve Ölçü Sanatı başlıklı sergiden alınan örnekte konunun kısaca ele alındığı ve okunur bir panel ile verilmeye çalışıldığı görülmektedir. Metinlerin ve görsel elemanların düzenlenmesinde grid sisteminin kullanılması ve bilginin farklı seviyelerde ayrılması, ziyaretçilerin metinleri hızlı bir şekilde okumasını sağlarken aynı zamanda okumak istediği kadarını okumasını da mümkün kılmaktadır (Locker, 2013, s. 118). Sergileme tasarımında bilginin hiyerarşik olarak düzenlenmesi, sergi içerisinde yer alan alanlarda farklı amaçlar için kullanılan tüm metinlerin birbiri ile ilişkili olarak ele alınmasını gerektirmektedir.



Görsel 7. Ankara Resim ve Heykel Müzesi sergileme tasarımında yönlendirme örnekleri, 2025.(Yazar Arşivi)

Bununla birlikte ziyaretçilerin sergi alanında hareket etmesini kolaylaştıracak yönlendirme grafikleri de, kurgu alanının takip edilebilmesi açısından önemlidir. Türk Resim Sanatı alanında önemli çalışmaların sürekli sergiler olarak sunulduğu Ankara Resim ve Heykel Müzesi'nde, ziyaretçilerin salonlar arası geçiş ve yön bulmaları için bir bilgilendirme grafiği (Görsel 7) oluşturulduğu görülmektedir. Bu bilgilendirme grafiğinde ziyaretçilere salonlarda yer alan sanatçılar ve eserleri hakkında bilgi verilmekte ve ziyaretçilere müze içerisinde hareket unsurlarını kontrol edebilme fırsatı sunduğu görülmektedir. Müzelerde ve sergilemelerde kullanılan yönlendirme ve bilgilendirme sistemlerinin gerek zeminde gerekse de panolarda kullanılması, mekânın okunur olması açısından da önem arz etmektedir.

SONUÇ

Mekân, fiziksel olarak sınırları belirli olan toplumsal ilişkilerde katkı sağlayan ve ziyaretçisinin algısı ile yeniden üretime giren bir kavramdır. Bununla birlikte mekân bireyin aidiyet kurduğu, varoluşsal bir yapı olarak da ele alınmaktadır. Birey mekânı kullanıcısı olarak, gerçekleştirmiş olduğu pratikleri ile yeniden oluşturulan ve yazılan bir kavram hâline getirmektedir.

Grafik tasarım, mekânda bir anlatının kurulması ve mekânda izleyici ile bir anlam üretilmesini sağlayan önemli bir araçtır. Grafik tasarım bu işlevini farklı disiplinlerin yanı sıra aynı zamanda sergileme tasarımı ile yerine getirmektedir. Grafik tasarım bir araç olarak sergileme tasarımında mekânı okunan ve yazılan aktif bir anlatı ortamına dönüştürmektedir. Bu kısımda renk, tipografi, piktogram, bilgilendirme ve yönlendirme tasarımı gibi grafik tasarımın elemanlarından faydalanmaktadır. Kullanılan renk, sergileme tasarımında ziyaretçilerin konuya dair algılarının şekillenmesinde ve konunun sınıflandırılmasında etkilidir. Tipografi, ise serginin okunmasında etkili bir kavram olmakla birlikte aynı zamanda metnin okunur olması ile serginin anlamına katkı sağlamaktadır. Okunurluk problemi olan metinler, serginin anlaşılır olmasına engel olabilmektedir. Metinlerde kullanılan tipografik hiyerarşi, ana başlık ve alt başlıkların görüntüde anlaşılmasını sağlamaktadır. Piktogramlar, bireylerin sergi mekânının dolaşım ve hareketine dair bilgi vermekte ve ziyaretçilerin ihtiyaçlarına yönelik hareket edebilmelerini sağlamaktadır. Yönlendirme ve bilgilendirme grafikleri, sergi mekânının okunması ve serginin

temasının anlaşılmasında kullanıcıların algılarının yönlendirilmesi açısından önemlidir.

Grafik tasarım ve sergileme tasarımı açısından mekân, görsel, metin ve yönlendirme kavramlarının birlikteliği ile bir anlatı ortamına dönüşmektedir. Bu anlatı ortamında katmanlı bir iletişim söz konusu olmakta ve grafik tasarım da bu iletişimin okunabilirliğini sağlayan temel bir araç olarak yer almaktadır. Sergileme tasarımında grafik anlatının, mekânı bilgilendirmenin yanısıra aynı zamanda bir deneyim oluşmasını sağlayan iletişim ortamına dönüştürdüğü ve dönüştürücü bir katkı sağladığı düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

- Certeau, M. (2002). *Practice of Everyday Life*. California: University of California.
- Dean, D. (2000). *Museum Exhibition Theory and Practice*. London: Routledge.
- Erbay, M. (2022). *Müzelerde Sergileme ve Sunum Tekniklerinin Planlanması*. İstanbul: Beta Basım Yayın.
- Guy, K., Williams, H., & Wintle, C. (2024). *Histories of Exhibition Design in the Museum*. New York: Routledge.
- Hu, L., Li, J., Shan, Q., Jin, Y., & Ren, G. (2024). A study on color visual perception of museum exhibition space based on eye movement experiments. *Front.Psychol*, 1-12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1431161>
- Hughes, P. (2015). *Exhibition Design*. London: Laurence King Publishing.
- Kaputokuwa, A., & Anedo, O. (2020). Museum exhibition techniques. *Project:AFRICAN & SRI LANKAN CULTURE*, 1-12.
- Kong, X., Meduegy, G., & Zhou, Y. (2023). Narrative Design of Modern Exhibition Spaces. *Pallock Periodica An International Journal for Engineering and Information Sciences*, 164-169. <https://doi.org/10.1556/606.2023.00790>
- Lefbvre, H. (2014). *Mekanın Üretimi*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Locker, P. (2013). *İç Mekan Tasarımında Stant Tasarımı Ve Sergileme*. İstanbul: Literatür Yayınevi.
- Lorenc, J., Skolnick, L., & Berger, C. (2007). *What is exhibition design?* Switzerland : Roto Vision .
- Mc Kenna-Cress, P., & Kamien, J. (2013). *Creating Exhibitions*. United States of America: WILEY.
- Moser, S. (2010). The Devil is in the detail: Museum Displays and the Creation of Knowledge. *Museum Anthropology*, 22-32.
- Norberg-Schulz, C. (1980). *Genius Logi Towards a Pheonomenology of Architecture*. New York: Pizzoli Intl Pubns.
- Öztuna, H. (2007). *Görsel İletişimde Temel Tasarım*. İstanbul: Tibyan Yayıncılık.
- Taşcıoğlu, M. (2020). *Bir Görsel İletişim Platformu Olarak Mekan*. Ankara: Dost Yayınevi.
- Tuan, Y. F. (2001). *Space and Place / The Perspective of Experience*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Yıldırım, A., & Şimşek, H. (1999). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.