



ISSN
2547-989X

Sinop Üniversitesi
Sosyal Bilimler Dergisi

Araştırma Makalesi

Sinop Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 8 (1), 209-228

Geliş Tarihi: 10.12.2023 Kabul Tarihi: 25.03.2024

Yayın: 2024 Yayın Tarihi: 31.05.2024

<https://doi.org/10.30561/sinopusd.1402891>

<https://dergipark.org.tr/sinopusd>

SERGİLEME TASARIMINDA ÇOKLU DUYUSAL DENEYİMLER: VAN GOGH THE IMMERSIVE EXPERIENCE SERGİSİ

Ezgi ŞEN ATİKER*

Öz

Teknolojinin insanlara yeni etkileşim alanları yaratabilmeleri için birçok olanak sunduğu açıktır. Bu imkânlar doğrultusunda insanların mekânı algılama, deneyimleme ve duyumsama biçimleri değişip dönüşmeye başlamıştır. Sanattan tasarıma, bilimden kültüre kadar birçok alanda karşımıza çıkan sergileme kavramı, son yıllarda geleneksel sınırlarından çıkarak seyircinin de aktif katılım sağladığı alanlara dönüşmeye başlamıştır. Bu bağlamda sergiler etkileşime açık çoklu duyuşsal deneyimler sunan yapılar haline gelmiştir. Sergileme tasarımında çoklu duyuşsal deneyimler: Van Gogh the Immersive Experience sergisi sergileme tasarımındaki yeni paradigmaları güncel örneklerden biri olan Van Gogh sergisi üzerinden okuyucuya sunmayı amaçlamaktadır. Araştırmada sergi tasarımında çoklu duyuşsal deneyimlerin yeri nitel araştırma yöntemine bağlı olarak incelenmiş, çalışmada ikinci elden veriler kullanılarak derinlemesine doküman ve örnek analizi yapılarak araştırma tamamlanmıştır. Araştırmada sergileme tasarımında çoklu duyuşsal deneyimlerin, geleneksel sergileme biçimlerinden çok daha fazla etki alanına sahip olduğu ve deneyim-etkileşim kavramlarını öne çıkardığı görülmüştür. Çalışmada yapay zekâ teknolojilerinin de sergileme tasarımlarında yerini alarak ziyaretçilere yeni deneyim alanları inşa etmeye başladığı saptanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Sergileme tasarımı, Sanat, Çoklu duyuşsal deneyimler, Vincent Van Gogh.

Multi Sensory Experiences In Exhibition Design: Van Gogh The Immersive Experience Exhibition

Abstract

It is clear that technology offers many opportunities for people to create new areas of interaction. In line with these opportunities, the way people perceive, experience and sense space has begun to change and transform. The concept of exhibition, which we encounter in many

* Dr., Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Görsel İletişim Tasarımı Programı, ezgi.sen@uskudar.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0003-2886-7098>

fields from art to design, from science to culture, has moved beyond its traditional boundaries in recent years and started to transform into areas where the audience actively participates. In this context, exhibitions have become structures that offer multi-sensory experiences that are open to interaction. Van Gogh the Immersive Experience exhibition aims to present new paradigms in exhibition design to the reader through the Van Gogh exhibition. In the research, the place of multi-sensory experiences in exhibition design was examined based on the qualitative research method, and the research was completed by in-depth document and sample analysis using second-hand data. The study concluded that multi sensory experiences in exhibition design have a much wider impact than traditional exhibition styles and highlight the concepts of experience and interaction. In the study, it was determined that artificial intelligence technologies took their place in exhibition designs and started to build new experience areas for visitors.

Keywords: Exhibition design, Art, Multi-sensory experience, Vincent Van Gogh.

Giriş

Teknoloji alanındaki hızlı gelişmeler sergileme kavramının yanı sıra deneyimlerimizi de doğrudan etkileme gücüne ulaşmıştır. Dokunmatik yüzeyler, sanal/artırılmış/karma gerçeklikler, hologramlar ve diğer ileri teknolojiler, izleyici/ziyaretçilere interaktif çoklu duyuşal deneyimler sunma yolunda ilerlemektedir. Sanatçı, tasarımcı ve küratörlerin teknolojiyi yaratıcı bir araç olarak kullanmaya başlamalarıyla birlikte sergileme kavramı da değişmeye başlamıştır. Sergilerde metal, tuğla ya da betondan yapılmış olan duvarlar, sütunlar ve zeminler imgelerin tuvali olmaya başlamış, bu alanda yeni paradigmlar tartışmaya açılmıştır. Geleneksel sergileme yönteminde, bir sanat ürünün veya kültürel bir çalışmanın mekân içerisinde izleyicisini beklediği ve pasif bir deneyim sunduğu açıktır. İzleyici burada galeri/müze deneyimini etkileşimden yoksun bir şekilde tamamlamaktadır. Etkileşimli yüzey ve araçların artması insanların deneyim ihtiyaçlarını da doğrudan etkilemektedir. Etkileşim kavramı, insan merkezli tüm çalışmalarda oldukça önemli bir yere sahiptir. Çünkü insan statik bir varlık değildir. Duyularıyla çevresini algılayıp anlamlandırmaktadır. “Etkileşim, çalışmayı insanlaştırır, böylece insanlar daha güçlü bir katılıma sahip olur ve daha canlı bir deneyim yaşar (Xu, 2019, s.189)”. Önemli sanat yapıtları ya da kültürel mirasların sergilendiği alanlardaki değişim ve dönüşümler sadece ziyaretçiler için değil sanatçı ve küratörler için de yeni bakış açıları

sunmaktadır. Belirli kaideler ya da tuvalerin üzerinde sergilenen yapıtlar sınırlarının dışına çıkarak tüm alanda var olmuş anlatılarını daha sınırsız bir alanda gerçekleştirmeye başlamıştır. Bir diğer sergileme içeren alan olan sanat müzelerinde de benzer bir durum söz konusudur. Kültürel çalışmaların ya da eserlerin bulunduğu mekanla bütünleştiği çoklu duyusal deneyimlerle zenginleştiği görülmektedir. Ziyaretçilerin sergi alanında dakikalarca kalması ve paylaşımlarda bulunması, çoklu duyusal deneyimlerin statik sergileme yöntemlerine göre daha fazla etki uyandırdığının bir göstergesidir.

Sergileme alanında çoklu duyusal deneyimlerin küratörlük bağlamına da değinilmelidir. Günümüzde bir küratörün güncel teknolojileri takip edip yararlanması sanat eserleri ya da sergilenecek çalışmaları daha etkili ifade etmesine olanak sağlayacaktır. Burada eserin kendisi kadar sergileme yöntemlerindeki yaratıcılık da oldukça önem arz etmektedir. Sergi düzeninde bir eserin sadece duvara ya da bir kaide üzerine hatta bir ekrana sığdırmaktan öteye gidilmesi gerektiği açıktır. Bu bağlamda çoklu duyusal deneyimler yaratırken alanın güncel teknolojilerle desteklenerek yaratıcı bir biçimde düzenlenmesi, eser ve ziyaretçi bağımlı tekrar inşa etmesi adına önemlidir.

1. Sergilemede Çoklu Duyusal Deneyimler ve Yaratım Stratejileri

Sergileme nesnelerin veya görüntülerin açık/kapalı bir alana yerleştirilerek izleyici/ziyaretçisiyle buluşmasıdır. Sergileme içerisinde bir düşünce, bilgi ve inanç sistemi topluluğunu barındırmaktadır. Bir dışavurum olarak sergi tüm bu birikimlerin mekânsal olarak organize edilmiş ve görselleştirilmiş hali olarak ifade edilebilmektedir. Sergileme tarihinin köklü bir geçmişe sahip olduğu açıktır. “Tarihin en eski ve etkin tanıtım yöntemlerinden biri olan sergileme çalışmaları, M.Ö. 3. yüzyıla kadar uzanmaktadır (Göksel&Sohodol, 2005, s. 11)”. İnsanoğlu bir iletişim aracı olarak ticaret, ibadet, bilim ve sanat gibi birçok alanda sergileme eylemini gerçekleştirmiştir. Görsel bir iletişim biçimi sunan sergiler, zamanla *sergileme tasarımı* kavramını öne çıkarmış ve bu alanda teorik ve uygulama temelli birçok çalışma or-

taya konmuştur. Sergileme tasarımı sergi sürecini tasarım, iletişim ve mekânla birleştirerek bir deneyim alanı sunmaktadır. “Sergileme tasarımı, iletişim tasarımıyla yerleşik çevreyi birleştirerek iletişim kuran çevreler yaratmaktadır (Lorenc, Skolnick & Berger, 2010, s. 8)”. 1920’lerde Herbert Bayer, El Lissitzky, Walter Groupis gibi sanatçılar sergileme tasarımında algılamayı kolaylaştırmayı benimsemişlerdir. Bu anlayış sergileme kavramına farklı bir boyut kazandırmış ve salt sergileme eyleminin sınırlarından çıkarak yeni bir anlatım biçimi sunmuştur. “Sergileme, yalnızca sanatsal ya da tarihi eser sunuşu boyutundayken; 1900’lerde kavramlar veya hikâyeler anlatan yepyeni bir tasarım dalı olarak ilk işaretlerini vermeye başlamıştır (Güler, 2008)”. Sergileme tasarımları insan, mekân ve eser arasındaki iletişimi sağlayan önemli bir alandır. Günümüzde, sergiler içerik olarak ayrılsa da (sanat ve tasarım sergileri, müzeler, ticari (fuar) sergiler vb.) temelde insan, iletişim ve deneyim merkezinde şekillenmektedir. 21. yüzyıldan itibaren teknolojinin hızla ivme kazanmasıyla birlikte günümüz sergileme biçimleri de değişip dönüşmektedir. Artık sergiler izleyicisiyle statik ve didaktik bir iletişim kurmanın ötesinde, merak etme, eğlenme ve etkileşimde bulunma duygularını ön plana çıkaran mekânlar haline gelmiştir. Özellikle teknolojik birçok eklenti ve alt yapının yer aldığı sergileme tasarımlarında etkileşimin öneminin gün geçtikçe arttığı açıktır. Son yıllarda sergi tasarımlarında yerini almaya başlayan çoklu duyuşal deneyimlerde bu sürecin bir parçası haline gelmektedir.

Gündelik yaşam pratiklerimizin çoğu doğası gereği çoklu duyuşal deneyimler içermektedir. Bahsedilen duyular çevreyi anlamlandırmamızda büyük önem taşımaktadır. “İnsan duyuları genel olarak görme, işitme, dokunma, koku ve tat olarak tanımlanmakta, bu duyular çevreyi anlamlandırdığımız iletişim kanalları olarak işlev görmektedir (Juuti, 2018)”. Gördüğümüz, duyduğumuz, hissettiğimiz, tattığımız ve kokladığımız birçok deneyim son yıllarda teknoloji ile birlikte sanal dünyaya taşınarak etkileşimli alanların bir parçası olmaya başlamıştır. Son yıllarda sergilerde hızla yer almaya başlayan çoklu duyuşal deneyimler (multi-sensory) duyuların sistematik

bir biçimde harekete geçirilerek, deneyimlerin daha sürükleyici ve anlamlı hissedilmesini sağlamaktadır. Çoklu duyusal deneyimler insan duyularına ve bunları kullanarak tasarlanmış deneyime odaklanmaktadır. Özellikle yeni nesil sergileme tasarımlarında etkileşimin geldiği son noktayı birçok açıdan (teknik, işlev vb.) incelemek için çoklu duyusal deneyim kavramı önemlidir. Günümüzde giderek artan ve değişen teknolojik eklentiler sergi tasarımlarında söz sahibi olmaya başlamış artık bir sistemin tek düze var olması kullanıcı/ziyaretçi için yeterli olmamaya başlamıştır. Bu bağlamda ortaya kullanıcı deneyimi faktörü çıkmaya başlamıştır. Kullanıcı deneyimi sergi tasarımlarında önemli bir yapı taşıdır. “Kullanıcı deneyimine verilen ve artan önem göz önüne alındığında, bir sistemin yalnızca kullanılabilir olmasını sağlamak artık yeterli değil (O'Brien & Toms, 2008, s. 939)”. İnteraktif sergiler artık ziyaretçilerin hem duyularına hitap edebilmeli hem de onlarla duygusal bağ kurabilmelidir. Çoklu duyusal deneyimlere sahip sergi tasarımları, hem görsel anlamda tatmin edici olmalı hem de içerik ve kavramsal çerçevede ikna edici olmalıdır. İnteraktif ve çoklu duyusal sergilerin insanların iletişim ve etkileşim kurma ihtiyacına cevap vermesi gerektiği açıktır. Buradaki etkileşim kavramı özünde katılımcı olmayı ifade etmektedir. Yani ziyaretçinin fiziksel, sosyal, entelektüel olarak aktif deneyimlerine atıfta bulunmaktadır. Ziyaretçinin sergi ve diğer ziyaretçilerle olan sözlü/sözsüz diyalogu etkileşimli eser/ortamın ziyaretçiler için oluşturduğu alanı deneyimlemesi ve sanatçıyla iş birliği içinde olmasını anlatmaktadır.

Çoklu duyusal deneyimleri yaratabilmek için sergi içinde bazı stratejilerin planlanması gerekmektedir. Bunlardan ilki görselliktir; görsel duyusuna hitap eden çalışmalar eserler arası bağ kurulmasını sağlaması ve sergi alanında dikkat çekerek ilgiyi canlı tutması adına önemli bir konuma sahiptir. Renkler, grafikler, videolar, Görsel ve şekiller görsel duyuya hitap etmek için interaktif sergi tasarımında sıklıkla kullanılmaktadır. İkincisi işitsel öğelerdir; görsel anlatıyı pekiştirmek ve insanları etkilemek duygusal bağ kurmalarını sağlamak için oldukça önemlidir. Ses efektleri, müzik, konuşmalar bunlardan bazılarıdır. Üçüncü olarak dokunsal duyuya hitap et-

mek; anlatıyı güçlendirmekle kalmayıp karşılıklı etkileşimi güçlendirmektedir. Dokunmatik ekran ve yüzeyler, dokunmatik sanal gerçeklik simülasyonları bunlara birer örnektir. Dördüncü olarak kokudan bahsedilebilir; koku duyusu bir deneyimi daha ayrıntılı bir şekilde hissetmemizi sağlamaktadır. Koku hafızasının bir zaman tüneli gibi çalıştığını söylemek mümkündür. Kokular, doğal veya sentetik olarak yaratılabilir ve bir sergi tasarımında doğru kullanıldığında, insanların bir yerin veya nesnenin tarihini ve öyküsünü hissetmelerine yardımcı olabilir. Son olarak da hareketten bahsedebiliriz. Hareketin sergi alanındaki her alanda yer alması deneyimi pekiştirerek aktif hale getirilmesini sağlamaktadır. Sergi alanında gezinirken değişen görsel işitsel yüzeyler hareket sensörleri bunlardan bazılarıdır. Sergi tasarımında etkileşim düzeyini arttırmak için bazı önemli noktalar bulunmaktadır: “Araştırmalar, ziyaretçilerin neyi başarılı etkileşimli deneyimler olarak algıladıkları hakkında tekrar tekrar benzer bulgular ortaya koyuyor. Etkileşimli bir alanın etkililiğini planlamak ve değerlendirmek için yararlı bir çerçeve oluşturan araştırmadan beş tema ortaya çıkıyor. Bunlar: 1. çoklu duyuşsal diyalog ve keşif, 2. kültürel bağlantılar, 3. güçlendirme, 4. benzersizlik ve son olarak da anlamın inşası (Adams & Moussouri, 2002)”. Bu bağlamda sergiler ziyaretçilerine çoklu duyuşsal deneyimler, sergi içerisinde keşif, kültürel bağlantılar ve bunların birçok detayla güçlendirilmesi, yeni/benzersiz deneyimler sunmalıdır. Özellikle etkileşimli sergi tasarımlarının bir parçası haline gelmeye başlayan çoklu duyuşsal deneyimler, dünyada hızla önem kazanmaya başlamıştır. *Çoklu Duyuşsal Deneyimler ve Yaratım Süreçleri: Van Gogh The Immersive Experience* bölümü dünyanın birçok yerinde açılmış olan Van Gogh sergilerini çoklu duyuşsal deneyimler özelinde teknik ve içerik başlıklarında incelemektedir.

2.1. Van Gogh: The Immersive Experience Sergisi

Sergi tasarımı kendi içerisinde birçok bileşenden oluşmaktadır. Bu bileşenlerden biri olan çoklu duyuşsal deneyimler, ziyaretçilerin deneyimlerini doğrudan etkileme gücüne sahiptir. Sergileme tasarımında çoklu duyuşsal deneyimlerden yararlanacak bir küratörün süreci sistematik bir biçimde planlaması gerekmektedir. “Ziyaretçilere

zengin ve anlamlı etkileşimli deneyimler sağlama çabaları tasarlarken ve değerlendirirken mümkün olduğunca bilinçli ve düşünceli olmaya çalışmak önemlidir (Adams & Moussouri, 2002)”. Deneyim alanının etkileşim yaratabildiğinde başarıya ulaştığı açıktır. Sergilerde anlatımın güçlenmesi, küratöryal yaratıcılığın ortaya konabilmesi için bugün birçok teknolojik unsurdan yararlanılmaktadır. Arttırılmış gerçeklik, yapay zekâ, video haritalama (project mapping), sanal gerçeklik, lidar teknolojisi, karma gerçeklik vb. bu teknolojilerden bazılarıdır. Bu araştırma kapsamında çoklu duyusal deneyimler Van Gogh The Immersive Experience çatısı altında açılan sergiler üzerinden incelenmektedir. 2019, 2020, 2021 ve 2022 yıllarında dünyanın birçok yerinde Van Gogh sergileri açılmıştır. Bu sergiler başlangıçtan günümüze bir takım teknolojik farklılıkları içerisinde barındırmaktadır. Bu nedenle makale içerisinde çoklu duyusal deneyimleri destekleyen belirli sergilerden örnekler yer verilmiştir. İlk olarak 2019 yılında Fransa’da ziyaretçileriyle buluşan Van Gogh Starry Night sergisi, sanatçının hayatının son on yılına ait özgün yapıtlarını alışılmışın dışında bir biçimde paylaşarak ziyaretçilere yeni bir sergi deneyimi yaşatmıştır. Eserler tuvallerden çıkarak duvar ve sütunların bir parçası olmuş kesintisiz bir sergi deneyiminin yaşanması için güçlü bir görsel alt yapı hazırlanmıştır (Görsel 1).



Görsel 1: Van Gogh Starry Night sergisinde yer alan duvar ve zemine video haritalama uygulaması (https://www.youtube.com/watch?v=5vy_qxillrE)

Çalışmada Van Gogh sergi tasarımlarında çoklu duyuşal deneyimler yaratabilmek için insan duyuşlarını harekete geçirmeyi kolaylaştıran teknolojilerden yararlanılmıştır. Sergi içerisinde görsel duyuşlara daha fazla hitap edebilmek için video haritalama (project mapping) yöntemi kullanılmıştır. Bu teknik daha önce sabit nesnelere ekstra boyutlar, optik illüzyonlar ve hareket kavramları ekleyebilmek için kullanılmaktadır. Video, görsel-işitsel bir kompozisyon oluşturmak için genellikle ses ile birleştirilir veya ses tarafından tetiklenmektedir. Video yansıtılacak yüzey oluşturulduktan sonra videonun köşelerini yüzeylerle eşleştirmek için özel yazılımlar kullanılmaktadır. Öncelikle, yansıtılacak görüntüleri veya videoyu seçmeniz ve her videoyu belirlenen yüzeye yerleştirmemiz gerekmektedir. Alternatif olarak, tüm sahneyi 3 boyutlu olarak haritalamayı seçebilir veya görüntüyü çerçevesine geri yansıtmaya ve maskelemeye çalışabilirsiniz. Bir sonraki adım maskelemedir. Bu binanın veya projeksiyon alanının farklı elemanlarının tam şekillerini ve konumlarını gerçekten “maskelemek” için kullanılması anlamına gelmektedir. Özellikle 3B video haritalama da nesnenin yerleştirdiği yerin tanımlanması, projektörün X-Y-Z yönü, konumu ve lens spesifikasyonu belirlenmelidir. Bu amaca ulaşmak için 3B tasarım programlarına ihtiyaç duyulmaktadır. Özellikle büyük ölçekli projeksiyonlar için 20.000 veya daha fazla çıkışa sahip büyük projektörler kullanılmaktadır. Bazı büyük projeler için gerekli olan tam ölçek ve parlaklık nedeniyle, genellikle büyük güçlü projektörler birleştirilerek tek bir görüntü oluşması sağlanmaktadır. Van Gogh sergisinde projeksiyonlar için geçici duvarlar veya perdeler koymak şeklindeki geleneksel yöntemlerden kaçınılmış, mekandaki metal, tuğla ve betondan yapılmış duvarlar, sütunlar ve zeminler, görüntülerin tuvalini oluşturmuştur.



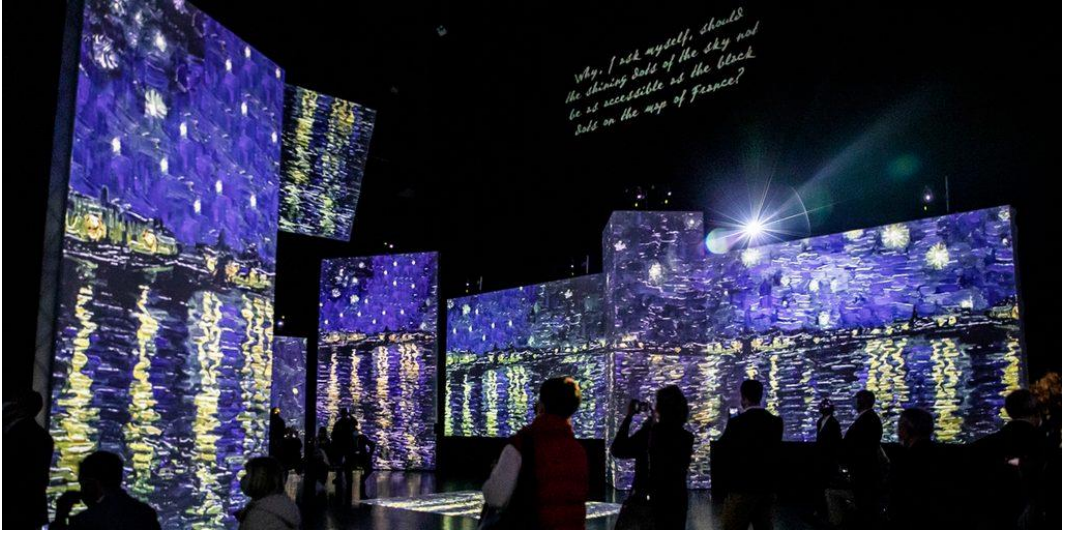
Görsel 2: *Immersive Van Gogh sergisinde video haritalama yöntemiyle tasarlanmış sergi alanından bir görünüm, 2021 (<https://www.youtube.com/watch?v=eITMFHBgOrs>)*

Van Gogh sergilerinde projeksiyon sistemlerine ek olarak LED ekranlar da kullanılmıştır. LED (Light Emitting Diode) ekran teknolojisi görüntü oluşturmak için tasarlanmış bir elektronik cihazdır. Bu ekran teknolojisi yüksek parlaklık, düşük güç tüketimi, yüksek çözünürlük ve daha iyi renk performansı sağlaması adına sıklıkla tercih edilmektedir. LED ekranları birçok farklı alanda kullanmak mümkündür. Özellikle daha detaylı ve yüksek çözünürlüklü işler gösterilmek istendiğinde bu ekran sistemi tercih edilebilmektedir (Görsel 3).



Görsel 3: *Immersive Van Gogh sergisinde Led ekran kullanımı, Toronto, 2020*

(<https://www.youtube.com/watch?v=eITMFHBgQrs>)



Görsel 4: *Immersive Van Gogh sergisinde Led ekran kullanımı, Birmingham, 2021*

(<https://youtu.be/GuT4yZ3UVPQ?si=0upJx3hbmrvwKkFvV>)

Led ekran sisteminin yoğun olarak parçalı bir biçimde kullanımı her zaman iyi bir görüntü vermemektedir. Birmingham’da açılan Van Gogh sergisinde LED ekranlar çoğunlukta kullanılmış ve projeksiyon sistemine daha az yer verilmiştir. Bu düzenleme alan içerisinde görsel bütünlük ve devamlılığı engellemiştir. Bu bağlamda sergi alanı içerisindeki görsel bütünlük etkileşim oluşturmak adına oldukça önemlidir.

Londra'daki Van Gogh Sergisi ise sanatçının eserlerini sanal gerçeklik (virtual reality) deneyimi üzerinden ziyaretçilerle paylaşmaktadır. Sanal gerçeklik, kullanıcının bilgisayar tarafından oluşturulan bir ortama taşındığı tamamen sürükleyici bir deneyimdir. Sanal gerçeklik (virtual reality) izleyiciyi gerçek yaşam deneyimini taklit etmek üzere tasarlanmış dijital bir dünyaya çeken tamamen sanal bir ortam oluşturmaktadır. Londra'daki sergi de ziyaretçilerine aralarında sanatçının *yıldızlı gece* gibi 8 ikonik eserinin yer aldığı evrende Van Gogh ile yürüme imkânı sunmuştur (Görsel 5).



Görsel 5: *Van Gogh Sergisi Immersive Experience, Londra, 2022* (<https://youtu.be/dZkQSjZYsgc?si=27J5fG1r10nTXpDN>)

Van Gogh sergilerinde çoklu duyuusal deneyimlerin bir parçası olan dokunma duygusu birçok yerde uygulanmıştır. Ziyaretçiler sergide önemli bir yer tutan ve Van Gogh ile özdeşleşmiş olan ayçiçeklerine dokunarak alana ilişkin deneyimlerini arttırabilmektedir. Ayçiçeklerle kaplı aynalı oda da ziyaretçiler fotoğraf çektirip daha akılda kalıcı bir deneyim yaşayabilmektedir (Görsel 6).



Görsel 6: *Van Gogh Alive Sergisi, 2021* (<https://grande-experiences.com/van-gogh-alive/>)

Van Gogh Malezya sergisinde ise çoklu duyuşal deneyimlerin bir parçası olan dokunma duyusu birçok yerde uygulanmıştır. Gökyüzü ve yıldız etkisi verilmek istenen ışıklı yol bunlardan biridir. Ziyaretçi sergi gezisinde bu yoldan geçerken ışıklara dokunarak ortamlarla bütünleşebilmektedir (Görsel 7).



Görsel 7: Van Gogh Alive Malaysia sergisi, 2022 (https://youtu.be/F0V_xjO-UdLQ?si=IfxqcISgmDexNJUs)

Sergi içerisindeki bir diğerk alan ise, akıllı sensör sistemiyle ziyaretçilerin hareketine göre ortaya çıkan veya yok olan Ayçiçek resimlerinin kullanıldığı alandır (Görsel 8).



Görsel 8: Van Gogh Alive Malaysia sergisi, 2022 (https://youtu.be/F0V_xjO-UdLQ?si=IfxqcISgmDexNJUs)

Van Gogh sergilerinde birçok alanda aktif olarak kullanılmaya başlayan yapay zekâ teknolojilerini de görmek mümkündür. 2022 yılında tasarlanan Yapay zekâ destekli çoklu duyuşal deneyimler içeren Van Gogh dijital sanat sergisi, ziyaretçilerini yapay

zekayla konuşan bir Van Gogh portresiyle karşılaşmaktadır (Görsel 9). Bu fikir ve düzenleme statik, durağan olan tüm sergi başlangıç noktalarının örnek alabileceği konumdadır. Ayrıca ziyaretçilerin sergiye karşı ilk intibalarının pozitif olmasını destekler niteliktedir.



Görsel 9: Sergi girişinde Van Gogh sesiyle konuşan yapay zekâ (https://youtu.be/FOV_xjO-UdLQ?si=1fxqcISgmDexNJUs)

Yapay zekâ teknolojisi sergi içerisinde birçok alanda kullanılmıştır. Özellikle veri görselleştirme alanında 2018'den günümüze hızla ilerleme kaydeden yapay zekâ birçok stilde sanat çalışmaları üretebilmektedir. Bunun sergi tasarımındaki ilk örneklerinden biri olan Van Gogh Malaysia sergisinde yapay zekâ sanatçının stilinde ziyaretçilerin otoportrelerini yaparak hediye etmektedir (Görsel 10 ve Görsel 11).



Görsel 10: Yapay zekâ ve Van Gogh otoportreler (https://youtu.be/F0V_xjOUdLQ?si=IfxqcISgmDexNJUs)



Görsel 11. Ziyaretçilerin Van Gogh stilinde otoportrelerini yapan yapay zekâ (https://youtu.be/F0V_xjOUdLQ?si=IfxqcISgmDexNJUs)

En az görsel duyu kadar önemli olan işitsel öğeler, sergilerde sıklıkla kullanılmaktadır. Ses teknolojisi ve yerleştirmesi alan içindeki etkiyi arttırmak için planlı bir şekilde tasarlanmalıdır. Van Gogh sergilerinde çoğunlukla klasik müzik tercih edilerek, sergi içerisinde görüntüler klasik müziğin temposuyla senkronizedir. Buna örnek olarak Van Gogh The Immersive Experience NYC ve Van Gogh The Immersive Experience L'Atelier des Lumieres Paris sergilerine göz atılabilir. Koku duysusu ise sergilerde çok sık kullanılmasa da yer yer Van Gogh sergilerinde kullanılmıştır. Buna örnek olarak Avustralya Sidney'deki Van Gogh sergisi örnek gösterilebilir.

Güney Fransa'nın unsurlarını çağrıştıran harmanlanmış kokular (limon, odunsu kokular, sandal ağacı vb.) alanda taze ama aşırı güçlü olmayan bir koku deneyimi yaratmıştır. Sergideki koku kullanımı insanların koku hafızasını uyarmaktadır. "Ortak evrimsel geçmişleri nedeniyle hafıza ve koku alma (kokuları koklama ve tanıma süreci) arasında güçlü bir bağlantı vardır (Aqrabawi & Kim, 2018)". Ziyaretçilere sunulan kokular günün sonunda hafızada Van goghla eşleştirilebilecektir. Dünya'da farklı medya şirketleri tarafından gerçekleştirilen Van Gogh sergileri kendi içerisinde farklılıklar içerse de pandemi sürecinden günümüze ziyaretçilere çoklu duyuşsal deneyimler sağlamıştır. Sergilerde eserler hareket ettikçe sesler, kokular ve ışıklar duyuları harekete geçirmek için organize olduđu görölmektedir. Özellikle Malezya'daki Van Gogh sergisi sergilerde yapay zekânın daha sık kullanılmaya başlanacağı sinyalinin bizlere vermektedir.

Sonuç

Sergileme tasarımı geçmişten günümüze deđişip dönüşerek etki alanını arttırmaya devam etmektedir. Etkileşimli alanlara katılım, her yaştan ziyaretçiye sanat nesnelere ile kendi deneyimlerini kurma olanağı sunmaktadır. Ziyaretçilerin eğlenirken öğrenmeyi beklediğini, bu nedenle etkileşimli hikâye anlatımının ve oyunların modern sergi deneyimlerini geliştirmek için büyük bir potansiyele ve öneme sahip olduğunu söylemek mümkündür. Günümüzde sergi tasarımları geleneksel sınırların dışına çıkmaya başlamış ziyaretçiler ise pasif konumdan aktif konuma geçerek serginin bir parçası haline gelmiştir. Sergilerin artık malzemedenden bağımsız bir anlatı türüne dönüşerek dört duvar arasından çıkmaya başladığı açıktır. Çoklu duyuşsal deneyimlerle bir araya gelen sergi tasarımları fiziksel, entelektüel, duyuşsal ve sosyal katılım için fırsatlar yaratarak çok daha büyük kitlelere ulaşma ve etki alanına alma gücüne ulaşmıştır. Bugün kullanıcı ve ziyaretçiler için büyük önem taşıyan deneyim kavramı yeni nesil sergi tasarımlarında öne çıkmaktadır. Örnekleme olarak seçilen Van Gogh sergilerinde ziyaretçiler adeta tabloların içinde yürüyebilmekte eser ve sanatçıyla bađ kurabilmektedir. İncelenen Van gogh sergilerinin tümü çoklu duyuşsal

deneyimler içersede kendi içerisinde bazı değişiklikler göstermektedir. Toronto ve Birmigham da yer alan Van Gogh sergilerinde eserler duvarlara yansıtılırken, Londra sergisinde sergiye sanal gerçeklik (VR) uygulamalarının da dahil edildiği görülmektedir. Van gogh Malezya sergisinde ise, dokunma duyusu da ön planda tutularak etkileşimli yüzeyler tasarlanmıştır. Burada ilk defa yapay zeka teknolojilerine de yer verilmiş Van Gogh'un kendi sesiyle ziyaretçilerle iletişim kurulması sağlanmıştır. Fransa'daki Van gogh sergisinde ise aromatic kokulara yer verilerek deneyim alanı zenginleştirilmiştir. Sergide görsel duyuya ek olarak kullanılan işitsel öğelerin ses ve görüntü senkronizasyonu deneyim alanını derinleştirdiği söylenebilir. Ayrıca alanda dokunma duyusuna hitap eden detaylar koku duyusuyla birleşerek ziyaretçiler için yeni bir deneyim alanı yaratmıştır. Bu bağlamda değişen ve dönüşen sergileme uygulamaları yapay zekâ teknolojileriyle birlikte etkileşim ve deneyim perspektifinde güçlü bir biçimde ilerlemektedir.

Kaynakça

- Adams, M., Moussouri, T. (2002). Interactive Learning in Museums of Art and Design. http://media.vam.ac.uk/media/documents/legacy_documents/file_upload/5748_file.pdf Erişim tarihi: 25.05.2023
- Aqrabawi, A.J., Kim, J.C. (2018). Hippocampal projections to the anterior olfactory nucleus differentially convey spatiotemporal information during episodic odour memory. *Nat Commun* 9, 2735 <https://doi.org/10.1038/s41467-018-05131-6>
- Demir, Ç. (2009). Günümüz Sergileme Tasarımı, Türleri ve Londra'dan Sergileme Tasarımı Örnekleri. *Sanat Tasarım Dergisi*, <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/192605> Erişim tarihi: 25.05.2023
- Göksel, A. B., Sohodol, Ç. (2005). *Stratejik Fuar Yönetimi*. İstanbul: MediaCat Yayınları.
- Güler T. (2008). *Grafik Tasarımda Yeni Bir Alan: Bilgilendirme Tasarımı ve bir Uygulama*. Sanatta Yeterlilik Tezi. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi
- Juuti, H. (2018). *Sensory design-I perceive, feel, sense*. Yüksek Lisans Tezi. Erişim tarihi: 25.05.2023 <https://aaltodoc.aalto.fi/handle/123456789/37248> Otokaari: Aalto Üniversitesi
- Lorenc, J., Skolnick L. And Berger C. (2010) What is Exhibition Design? RotoVision, Switzerland.
- Makela, A. (2020) *Designing multi-sensory experience for museums*. Erişim tarihi: 25.05.2023 <https://www.theseus.fi/handle/10024/342158> Helsinki: Haaga-Helia Uygulamalı Bilimler Üniversitesi
- O'Brien, H., Toms, E. (2008). What is user engagement? A conceptual framework for defining user engagement with technology. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*. <https://doi.org/10.1002/asi.20801>, 59 (6), 938-955.

Xu, T. (2019). Interactive Media Art and Design in the Sensory Experience. *Sociology and Antropology*, 7 (5), 189-195

İnternet Kaynakları

https://www.youtube.com/watch?v=5vy_qxillrE Erişim Tarihi: 12.10.2023
<https://www.youtube.com/watch?v=elTMFHBgQrs> Erişim Tarihi: 05.09.2023
<https://www.youtube.com/watch?v=elTMFHBgQrs> Erişim Tarihi: 05.09.2023
<https://youtu.be/GuT4yZ3UVPQ?si=0upJx3hbmrwKkFvv> Erişim Tarihi: 28.08.2023
<https://youtu.be/dZkQSjZYsgc?si=27J5fG1rl0nTXpDN> Erişim Tarihi: 03.06.2023
<https://grande-experiences.com/van-gogh-alive/> Erişim Tarihi: 07.06.2023
https://youtu.be/F0V_xjOUdLQ?si=1fxqcISgmDexNJUs Erişim Tarihi: 24.08.2023
https://youtu.be/F0V_xjOUdLQ?si=1fxqcISgmDexNJUs Erişim Tarihi: 24.08.2023
https://youtu.be/F0V_xjOUdLQ?si=1fxqcISgmDexNJUs Erişim Tarihi: 24.08.2023
https://youtu.be/F0V_xjOUdLQ?si=1fxqcISgmDexNJUs Erişim Tarihi: 24.08.2023
https://youtu.be/F0V_xjOUdLQ?si=1fxqcISgmDexNJUs Erişim Tarihi: 24.08.2023

Extended Abstract

Exhibition is the presentation of images to the audience by placing them in an open or closed area. It contains a community of thought, knowledge and belief system within the exhibition. As an expression, an exhibition can be understood as a spatially organized presentation of accumulated thoughts, knowledge, and beliefs. It is clear that the history of exhibition has a deep-rooted history. Human beings have carried out the act of displaying as a means of communication in many areas such as trade, worship, science and art. Exhibitions, which offer a visual form of communication, have brought the concept of exhibition design to the fore over time. Many theoretical and practical studies have been produced in this field. Exhibition design offers a field of experience by combining the exhibition process with design, communication and space. Exhibition designs are an important area that provides communication between people, space and works. Today, although exhibitions are differentiated in terms of content (art and design exhibitions, museums, commercial (fair) exhibitions, etc.), they are basically shaped at the center of people, communication and experience. Developments in the field of technology have reached the power to directly affect our exhibition experiences. Touchpads, virtual/augmented/mixed realities, holograms and other advanced technologies are on the way to providing interactive multi-sensory experiences to viewers/visitors. As artists, designers and curators began to use technology as a creative tool, the concept of exhibition began to change. In exhibitions, walls, columns and floors made of metal, brick or concrete began to become the canvas of images, and new paradigms in this field were opened for discussion. It is clear that in the traditional exhibition method, an art product or cultural work waits for its audience in the space and offers a passive experience. Here, the viewer completes the gallery/museum experience without interaction. The increase in interactive surfaces and tools directly affects people's experience needs. The concept of interaction has a very important place in all human-centered studies. Because human beings are not static beings. He perceives and interprets his environment with his senses. Interaction humanizes the work so people have stronger involvement and have a more vivid experience. Changes and transformations in areas where important works of art or cultural heritage are exhibited offer new perspectives not only for visitors but also for artists and curators. The works exhibited on certain pedestals or canvases went beyond their boundaries and began to realize

their narratives that existed throughout the field in a more unlimited area. A similar situation exists in art museums, which are another area that includes exhibitions. It is seen that cultural works or works are integrated with the place where they are located and enriched with multi-sensory experiences. The fact that visitors stay in the exhibition area for minutes and share is an indication that multi-sensory experiences have more impact than static exhibition methods. The context of curating multi-sensory experiences in the field of exhibition should also be addressed. Nowadays, a curator's ability to adapt to and benefit from current technologies enables them to effectively present the works of art or exhibits. Here, creativity in the display methods is as important as the work itself. It is clear that the exhibition layout should go beyond simply fitting a work onto a wall, a pedestal, or even a screen. In this context, when creating multi-sensory experiences, the space needs to be organized creatively, supported by current technologies. In this way, the bond between the work and the visitor will be re-established.

Exhibition design continues to increase its impact by changing and transforming from past to present. Participation in interactive areas offers visitors of all ages the opportunity to build their own experiences with art objects. It is possible to say that visitors expect to learn while having fun, so interactive storytelling and games have great potential and importance to enhance modern exhibition experiences. Nowadays, exhibition designs have begun to go beyond traditional boundaries, and visitors have become a part of the exhibition, shifting from passive to active. It is clear that exhibitions have now begun to emerge from within four walls, turning into a type of narrative independent of material. Exhibition designs combined with multi-sensory experiences have gained the power to reach and influence much larger audiences by creating opportunities for physical, intellectual, emotional and social participation. The concept of experience, which is of great importance for users and visitors today, comes to the fore in new generation exhibition designs. In the Van Gogh exhibitions chosen as examples, visitors can literally walk inside the paintings and establish a bond with the work and the artist. In addition to the visual sense, the auditory elements and tactile details and various aromatic scents provided in the area have created a new experience area for visitors. In this context, changing and transforming exhibition applications are progressing strongly in the perspective of interaction and experience with artificial intelligence technologies. Many of our daily life practices inherently involve multi-sensory experiences. The senses mentioned are of great importance in making sense of the environment. Many experiences that we see, hear, feel, taste and smell have moved to the virtual world with technology in recent years and started to become a part of interactive spaces. Multi-sensory experiences, which have started to take place rapidly in exhibitions in recent years, enable the senses to be activated in a systematic way, making the experiences feel more immersive and meaningful. Multisensory experiences focus on the human senses and the experience designed using them. The concept of multi-sensory experience is important to examine the final point of interaction from many aspects (technique, function, etc.), especially in new generation exhibition designs. Nowadays, increasingly increasing and changing technological add-ons have started to have a say in exhibition designs, and the monotonous existence of a system is no longer sufficient for the user/visitor. In this context, the user experience factor has begun to emerge. User experience is an important building block in exhibition designs. Interactive exhibitions, like the Van Gogh exhibition, now need to appeal to visitors' senses and establish an emotional bond with them. Exhibition designs with multi-sensory experiences should be both visually pleasing and convincing in content and conceptual framework. It is clear that interactive and multi-sensory exhibitions must respond to people's need to communicate and

interact. The concept of interaction here essentially means being a participant. In other words, it refers to the physical, social, intellectually active experiences of the visitor.

The visitor's verbal/non-verbal dialogue with the exhibition and other visitors describes the visitor's experience of the space created by the interactive work/environment for the visitors and their collaboration with the artist. In order to create multi-sensory experiences, some strategies need to be planned within the exhibition. The first of these is visuality; Works that appeal to the visual sense have an important position in establishing a connection between works and keeping the interest alive by attracting attention in the exhibition area. Colours, graphics, videos, photographs and shapes are frequently used in interactive exhibition design to appeal to the visual sense. The second is the auditory elements; It is very important to reinforce the visual narrative and influence people to establish an emotional bond. Sound effects, music, conversations are some of them. Thirdly, appealing to the tactile sense; It not only strengthens the narrative but also strengthens the mutual interaction. Touch screens and surfaces, touch virtual reality simulators are examples of these. Fourthly, the smell can be mentioned; The sense of smell allows us to feel an experience in more detail. It is possible to say that scent memory works like a time tunnel. Scents can be created naturally or synthetically, and when used correctly in an exhibition design, can help people feel the history and story of a place or object. Finally, we can talk about movement. The presence of the movement in every area of the exhibition area strengthens the experience and makes it active. Audiovisual surfaces and motion sensors that change as you move around the exhibition area are some of these. There are some important points to increase the level of interaction in exhibition design: In this context, exhibitions should offer their visitors multi-sensory experiences, discovery within the exhibition, cultural connections and strengthening these with many details, and new/unique experiences. Multi-sensory experiences, which are becoming a part of interactive exhibition designs in particular, are rapidly gaining importance in the world. Multi-Sensory Experiences and Creation Processes: Van Gogh The Immersive Experience section examines Van Gogh exhibitions opened in many parts of the world under technical and content headings, specifically multi-sensory experiences. Exhibition design consists of many components. Multi-sensory experiences, one of these components, have the power to directly affect visitors' experiences. A curator who will benefit from multi-sensory experiences in exhibition design must plan the process systematically. It is clear that the field of experience is successful when it can create interaction. Today, many technological elements are used to strengthen the narrative and demonstrate curatorial creativity in exhibitions. Augmented reality, artificial intelligence, video mapping (project mapping), virtual reality, lidar technology, mixed reality, etc. are some of these technologies. Within the scope of this research, multi-sensory experiences are examined through exhibitions opened under the umbrella of Van Gogh The Immersive Experience. Van Gogh exhibitions were opened in many parts of the world in 2019, 2020, 2021 and 2022. These exhibitions include some technological differences from the beginning to the present. For this reason, examples of specific exhibitions that support multi-sensory experiences are included in the article. The Van Gogh Starry Night exhibition, which first met with its visitors in France in 2019, gave visitors a new exhibition experience by sharing the artist's original works from the last decade of his life in an unusual way. The works were moved from the canvases and became part of the walls and columns. Thus, a strong visual infrastructure has been prepared for an uninterrupted exhibition experience. It is also possible to see artificial intelligence technologies, which are actively used in many areas, in Van Gogh exhibitions designed in 2022, the Van Gogh digital art exhibition, which includes multi-sensory experiences supported by artificial intelligence,

welcomes its visitors with a portrait of Van Gogh speaking with artificial intelligence. This idea and arrangement can be taken as an example by all static exhibition starting points. It also supports visitors' positive first impressions of the exhibition. With the rapid acceleration of technology since the 21st century, today's exhibition styles are also changing and transforming. Exhibitions have now become places that highlight the feelings of curiosity, fun and interaction, rather than establishing a static and didactic communication with their audience. It is clear that the importance of interaction is increasing day by day, especially in exhibition designs that include many technological add-ons and infrastructures. Multi-sensory experiences, which have started to take their place in exhibition designs in recent years, are also becoming a part of this process. It is clear that technology offers many opportunities for people to create new areas of interaction. In line with these opportunities, the way people perceive, experience and sense space has begun to change and transform. The concept of exhibition, which we encounter in many fields from art to design, from science to culture, has moved beyond its traditional boundaries in recent years and started to transform into areas where the audience actively participates. In this context, exhibitions have become structures that offer multi-sensory experiences that are open to interaction. Van Gogh the Immersive Experience exhibition aims to present new paradigms in exhibition design to the reader through the Van Gogh exhibition. The research, the place of multi-sensory experiences in exhibition design was examined based on the qualitative research method, and the research was completed by in-depth document and sample analysis using second-hand data. The study concluded that multi-sensory experiences in exhibition design have a much wider impact than traditional exhibition styles and highlight the concepts of experience interaction.