

Çevrim İçi Sergilerin Sanat Eğitimindeki Yeri¹

The Role of Online Exhibitions in Art Education

Doç. Dr. Burak Erhan TARLAKAZAN*

DOI: 10.46641/medeniyetsanat.1026639

Öz

2019 yılının sonu tüm dünyayı etkileyecek yeni bir salgına sahne olmuş, COVID-19 pandemisi diye adlandırılan bu süreçte sağlıkla ilgili düzenlemelerin yanı sıra, toplumsal ve sosyal anlamda da birçok önlem alınmıştır. Bu anlamda bireysel ya da toplu katılım gerektiren bilimsel, kültürel ve sanatsal etkinlikler sekteye uğramış, ötelenmiş ya da iptal edilmiştir. Bu süreçten en çok etkilenen ortamlar; müzeler ve galeriler gibi sanatsal etkinlik mekânlarıdır. Bu durum salgın kısıtlamalarının yaşandığı 1919'dan günümüze, kültür sanat etkinliklerinin düzenlenmesinde ve paylaşılmasında yeni yoğun bir uygulama olarak çevrim içi (online) etkinliklere ağırlık verilmesine yol açmıştır. Zaman içerisinde müze gezilerinin ve sergilerin dijital platformlar aracılığı ile izleyici ile buluşması sağlanmış ve uygulamalar, süreç içerisinde artan bir etkinlik ivmesi ile sürekli hale gelmiştir. Sergi, kelime anlamı olarak bir dizi ögenin organize bir şekilde izleyicili bir ortamda sunumudur. Göstermek, tanıtmak, satmak gibi özel bir erekle yapılan sergileme işidir. Medya araçlarının kullanılarak izleyiciye ulaştırıldığı sergi ortamlarına ise çevrim içi (online) sergiler denilmektedir. Çevrim içi sergiler, teknolojik imkânlar doğrultusunda geleneksel sergi ortamlarının farklı formatlarla dijital olarak kurgulanmasını içerir. Medya kanallarında, dijital ortamlarda yer alması dolayısıyla evrensel anlamda daha çok sayıda izleyiciye ulaşabilme olanağı bulunmaktadır. Ayrıca çevrim içi sergiler kesintisiz bir sanat ortamı sunmaktadır. Bu çalışmanın amacı; yapılan düzenlemeler, yenilikler sonucunda sergilerin üstlendiği rolü incelemek ve “pandemi sürecinde talep gören çevrim içi (online) sergilerin ayrıcalıkları nelerdir? Çevrim içi sergiler yenedünyada bilgi aktarımında etkili olabilirler mi? Geleneksel serginin yerini alabilirler mi?” konularını tartışmaktır.

Anahtar Kelimeler: Sanat, İletişim, Tasarım, Sanal Ortam, Çevrim İçi Sergi, COVID-19, Pandemi

Abstract

The end of 2019 has witnessed a new epidemic affecting the whole world, and in this process, which is called the COVID-19 pandemic, numerous social measures have been taken as well as health-related precautions and regulations. In this sense, scientific, cultural, and artistic activities that require individual or collective participation have been interrupted, postponed, or canceled. The most affected environments are the areas of artistic activity such as museums and galleries. This situation had led to the emphasis on online activities as a new intensive practice in the organization and sharing of cultural and artistic events since 1919 when epidemic restrictions were experienced. In time, museum tours and exhibitions have been brought together with the audience through digital platforms, and the events have become continuous with increasing momentum. The exhibition presents a series of items in an organized environment with the audience. It is an exhibition work done with a particular purpose: showing, promoting, and selling. The exhibition environments delivered to the audience using media tools are called online exhibitions. They

¹ Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi'nin Ahmet Yakupoğlu anısına düzenlediği 3. Uluslararası Sanat ve Tasarım Sempozyumu'nda sunulan, “COVID-19 Pandemi Sürecinin Sanat Ortamları: Çevrim İçi Sergiler” başlıklı bildiriden türetilmiştir.

* Kastamonu Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, tarlakazan@hotmail.com, ORCID: 0000-0002-5826-2148.

involve the digital editing of traditional exhibition environments in different formats with technological possibilities. Media channels have the opportunity to reach a more significant number of viewers universally due to their place in digital environments. In addition, online exhibitions provide an uninterrupted art scene. This research aims to examine the role of exhibitions as a result of the arrangements, innovations and discuss "What are the privileges of online exhibitions that are in demand during the pandemic process?", "Can online exhibitions be effective in transferring knowledge in the new world?", "Can it replace the traditional exhibition?" subjects.

Keywords: *Art, Communication, Design, Virtual Environment, Online Exhibition, COVID-19, Pandemic*

Giriş

İnsanoğlu tarih boyunca yaşadığı ortama ayak uydurmuş, karşılaştığı sorunlara geçici ve kalıcı çözümler üretmiş, icat, buluş ve keşiflerle dünyasını zenginleştirmiş ve teknoloji ile birlikte yaşam standartlarını yükseltmiştir. Toplumlar hayatta kalma mücadelelerinin yanı sıra; yaşanan savaşlar, felaketler, doğal afetler, salgın hastalıklar vb. birçok durumla karşı karşıya kalmış, tarihe mal olmuş kimi kalıcı hasarlara rağmen hepsinin de üstesinden gelerek yeni düzenini kurabilmiştir.

Özellikle 1760'lı yıllarda başlayan sanayi devrimiyle birlikte teknolojik gelişmenin sonuçları artan bir ivmeyle yaşama kazandırılmış, barınmadan sağlığa, tarımdan ulaşım, sanattan eğitime sosyal hayatın hemen her alanında önemli gelişmeler yaşanmıştır. Yaşanan bu gelişmelerin paralelinde, dünya nüfusu artmış, bugün küreselleşme kavramını doğuran sınırlar ortadan kalkmış, ülkeler arasında nüfus hareketliliği başlamıştır. Tüm bunlar da insanlık tarihinde bir başka mücadeleye sahne olan salgın hastalıkların ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Savaşlar, nüfus artışı, doğal afetler, kuraklık-açlık, evsizlik, iklim değişiklikleri, çevre kirliliği vb. salgın oluşumuna yol açabilmektedir. Tıpkı 2019'da başlayıp 2021 yılında da hâlen devam eden durum gibi.

2019 yılının Aralık ayında Çin'de, daha sonra tüm dünyayı saracak olan kaynağı tartışmalı bir virüs tespit edilmiştir. Önce TV ekranlarından haber olarak izlenen bu durum, zamanla ve hızlı bir şekilde Asya'dan Avrupa'ya ve daha sonra tüm dünyaya yayılmıştır. Başta ülkeler arası seyahat kısıtlamaları olmak üzere pek çok önlem hayata geçirilmiş, sosyal yaşam kısıtlanmış, maske kullanımı tüm dünyada bir zorunluluk haline gelmiş, kişisel temas bitmiş, birçok kurum ve kuruluş kapanmış, faaliyetlerini ötelemiş ya da ertelemiştir. Birçok yeni kavramın hayat bulduğu ve yaşamın yeniden şekillendiği dünya artık eski dünya değildir.

Yılın ilk aylarında ortaya çıkan salgın, küresel anlamda, başta sağlık olmak üzere insan yaşamını önemli ölçüde etkilemiş, ekonomiden eğitime, uluslararası ilişkilerden, sosyal yaşama, alışverişten toplu organizasyon ve kültür-sanat etkinliklerine kadar birçok alanda insanlık tarihinde yer alacak çeşitli değişimlere yol açmıştır.

Küresel ölçekli önemli bir sağlık sorunu olarak gelişen COVID-19 pandemi sürecinde ülkemizde de bir takım önlemler alınmıştır. Öncelikle uluslararası seyahatler durdurulmuş, ulusal seyahatler kısıtlanmış ve çeşitli yaş gruplarına yönelik özel önlemler alınmış ve bazı kısıtlamalar getirilmiştir. Alışveriş merkezleri, sinema ve tiyatro salonları kapatılmıştır. Dahası yüz yüze eğitim sonlandırılarak, uzaktan eğitime geçilmiştir. Bu kapsamda birçok kişisel ya da toplu katılımlı kültürel-bilimsel-sanatsal etkinlik ertelenmiş ya da iptal edilme durumunda kalmıştır. Bunların sonucunda alınan tedbirler

doğrultusunda kapatılan önemli mekânlar arasında müzeler ve sergi salonları da yer almıştır. Bu durum, salgın kısıtlamalarının yaşandığı günümüzde sanatsal etkinliklerin paylaşılmasında yeni yoğun bir uygulama olarak çevrim içi sanal sergilerin hazırlanmasına ve izleyici kitleyle buluşturulmasına yol açmıştır. Süreç içerisinde artan bir etkinlik ivmesi ile gelişim göstermiş, böylece hem sürekli hem de kalıcı hale gelmiştir. Pandemi sürecinde yaşanan bu sanatsal gelişmeler; teknolojinin ve teknolojik alt yapının günümüz dünyasında ne denli önemli olduğunu göstermiştir. Sanal uygulamaların önemi bir kat daha artmıştır. Bu bağlamda salgın kısıtlamalarının yaşandığı günümüzde sanatsal etkinliklerin paylaşılmasında yeni yoğun bir uygulama olarak sanal etkinlikler ön plana çıkmıştır.

Salgın teknolojiyi kullanarak; sanal ortamlar, uygulama ve yazılımlar ile beraberinde çevrim içi sergilerin hazırlanmasına ve izleyici kitleyle buluşmasına yol açmıştır. Teknolojideki bu evrim ve sanatsal ortamlardaki evrilme, yeni bir dünya düzeni geliştirmiş, yeni yazılım, program ve uygulamalar sanat ortamlarına yeni bir yaklaşım ve bakış getirmiştir. Artık tek bir tıklamayla sanal olarak sanatsal etkinliklerin ortamlarında yer alabilmek mümkündür. Bir zorunluluktan ortaya çıkan sanal ortamlar artık yenedünya düzeninin bir parçası ve alternatif bir mekân anlayışı olarak yaşamın birçok alanında boy gösterir hale gelmiştir.

1. Sanat Kavramı

Güzel olan şey insan yaşamına tat katar, estetik duygular oluşturur. Bu duygular sanat kavramını doğurur. Sanat kavramı insanlığın var oluşu ile beraber hayat bulmuş, insan gelişimine paralel olarak gelişerek varlığını sürdürmüştür.

Tarihsel süreç içerisinde her toplumun kendine özgü sanatı olmuştur. Nerede bir insan topluluğu varsa, orada yaşamı gerekli kılan maddi hayatın yanı sıra sezginin, bilinçaltının, içgüdüsellüğün bir etkisi olarak sanat etkinlik olarak kendini gösterir (Artut, 2001: 12).

Gombrich'e göre "sanat" diye bir şey yoktur. Yalnızca sanatçılar vardır. Bir zamanlar kimi insanlar boyalı topraklarla mağara duvarlarına kendilerince bizon resimleri çizmiştir. Bugün de kimileri boya satın alıp duvar ya da tahta perdeleri resimlemekte ve daha birçok başka şeyler üretmektedir (2004: 15).

Sanat nedir sorusu yerine, sanatın ne için olduğu, neye benzediği ya da neyi gösterdiğine ilişkin verilecek cevaplar, sanatı anlamaya ve kavramaya daha çok katkı sağlar (Uçar vd., 2019: 394).

Tarih boyunca pek çok tartışmaya konu olan sanatın, farklı yaklaşımlarla tanımlamaları yapılmıştır. Önemli düşünür ve sanat insanları tarafından yapılan bu tanımlamaların kimi birbirini destekler ve benzer anlamları içerirken, bir kısmı farklı bakış açıları geliştirerek yaşadıkları dönem temelinde ifade edilerek literatüre kazandırılmıştır.

Artık eskimiş bir formülleştirmeye sanat; insanoğlunun yarattığı yapıtlarda güzellik ülküsünün ifadesi biçiminde tanımlanır. Oysa güzellik ülküsünün sanat için bir zorunluluk olmadığı, çağdaş sanat düşüncesi evreninde bir yeri kalmadığı kesin gibidir. Dolayısıyla sanatı bugün Thomas Munro'nun tanımıyla "doyurucu estetik yaşantılar oluşturmak amacıyla dürtüler yaratma becerisi" diye nitelenmek olanaklıdır (Sözen ve Tanyeli, 1992: 208).

“Yaratma arzusu yeni bir fenomen değildir. Bu tarihin en erken dönemlere kadar izlenebilecek temel bir heves gibi görünüyor. Bizim tarih öncesi atalarımız karanlık mağaraların dar galerilerinden sürünerek, titreyen bir fenerin ışığında muhteşem bizon, at resimleri yaratıp boynuzların üzerine kazımalar yapıp yuvarlak hatlı figürler oydular. Neden erişimi bu denli sınırlı mağaraların çıkıntılı kayalıklarında çalıştılar? Bu resimler başkalarıyla bir paylaşım amacını taşıyor muydu? Bunlar başarılı bir av geçirmek, bizon ve atların ruhlarına ibadet etmek veya doğurganlık ve kabile devamını sağlamak için bir şaman ritüeli parçası mıydı? Onların amaçları hakkında çeşitli tahminler yürütebilecek olmamıza rağmen, bu ilk resimler insanlığın kendisi kadar eski bir şey ortaya çıkarıyor-yaratmaya dair büyüsel bir dürtü ve ihtiyaç (Ocvirk vd., 2015: 4)”.

Bilinen en eski mağara resimleri M.Ö. 30.000 yılına uzanır. Bu resimlerin anlamları gizemini korusa da, dinsel ve büyüsel amaçlarla yapıldıkları tahmin edilmektedir. Bu resimlerde, sanatçılar, etraflarında gördükleri dünyayı, hayvanları, nadiren insan benzeri ve ruhanî anlamlara sahip olduğu düşünülen soyut işaretleri betimlemeyi seçmişlerdir (Farthing, 2012: 16).

Sanat nerede ve ne zaman ortaya çıkmış ise, o daima insan varlığını veyahut insanın varlığı ile doğrudan veya dolaylı ilgisi olan bir şeyi ifade etmiş ve ona şekil kazandırmıştır (Mengüşoğlu, 1988: 204).

“Dilin nasıl doğduğunu bilmediğimiz gibi; sanatın da nasıl doğduğunu bilmiyoruz. Eğer tapınak ve ev yapımı, resim ve heykel yaratımı veya dokuma gibi etkinlikleri sanat sayarsak, dünyada sanatçının bulunmadığı tek bir topluluk yoktur. Yok, sanat deyince, müze ve sergilerde tadılan veya seçkin salonların güzel süslemelerinde kullanılan, az rastlanır, nefis bir şey anlıyorsak; sözcüğün bu özel anlamının pek yakınlarda akıllarından bile geçirmediklerini bilmek zorundayız. Mimariyi ele alırsak, bu ayrımı daha iyi anlarız. Bilindiği gibi çok güzel yapılar vardır ve bunlardan bazıları, gerçek anlamda birer sanat eseridir. Ne var ki, dünyada belirli bir amaçla dikilmemiş tek bir yapı gösteremezsiniz (Gombrich, 1980: 19)”.

Ülkemiz coğrafyasında sanat çok geniş bir yelpazede hayat bulmuştur. Selçuklu ve Osmanlı dönemlerinde mimari alanda ve daha geleneksel diyebileceğimiz el işçilikleri ve süsleme ağırlıklı sanat ürünleri ortaya konurken, Cumhuriyetin ilanı ile birlikte ve Atatürk'ün özellikle üzerinde durmasıyla daha modern anlayışla ve çağdaş eserlerle resimden müziğe operadan sinemaya hemen her dalda sanat çalışmaları yapılmıştır.

“İnsanlar olgunlaşmak için bazı şeylere muhtaçtır. Bir millet ki, resim yapmaz, bir millet ki, heykel yapmaz, bir millet ki tekniğin getirdiği şeyleri yapmaz; itiraf etmeli ki o milletin ilerleme yolunda yeri yoktur. Hâlbuki bizim milletimiz, gerçek nitelikleriyle medeni ve ileri olmaya lâyıktır ve olacaktır (...) Bir millet sanat ve sanatkârdan mahrumsa tam bir hayata malik olamaz. Böyle bir millet bir ayağı topal, bir kolu çolak, sakat ve alil bir kimse gibidir. Hatta kast ettiğim manayı bu söz de ifadeye kâfi değildir. Sanatsız kalan bir milletin hayat damarlarından biri kopmuş olur (1952: 129-30)”.

sözleriyle Atatürk bir yandan sanata olan bakış açısını ifade ederken diğer yandan, küllerinden doğan bir ülkenin büyümesi, gelişebilmesi ve varlığını sürdürebilmesi için gerekli ve önemli adımlardan birinin de sanat olgusu olduğunu tarihe not düşmüştür.

Türkiye Cumhuriyeti'nin yaratılması ve bütün kurumların oluşturulması gibi, kültür ve sanat kurumlarının temelleri de Atatürk tarafından atılmıştır. Bu temellerin atılmasındaki etken düşünce; Cumhuriyet Türkiyesinin çağdaşlaşması ve gelişmiş ülkeler seviyesine ulaşması için kat edilecek yolların, sanat olgusundan geçtiği ve bu kavramın, toplum

üzerinde bir yaşam biçimi oluşturmayı amaçlayan kültür kuramlarının oluşturulmasıyla mümkün olacağı anlayışıdır (Tarlakazan, 2003: 30).

2. Sanat Eğitimi

İnsan yaşamının önemli bir safhasını kaplayan eğitim aynı zamanda gelişmişliğin de yegâne temelidir. Ülkelerin tarihsel gelişimlerinde ihtiyaçlarına göre ve amaçları doğrultusunda şekillenen eğitim planlamaları ve süreçleri, farklı yöntem ve teknikleri kapsamaktadır.

Başaran eğitimi; başkalarının etkisiyle insanın kendi davranışında değiştirmeler oluşturması biçiminde ifade etmiştir (1987: 2). Bu tarz bir oluşum; doğumdan ölüme, insanın yaşantısı boyunca süredir bir oluşumdur.

John Dewey'e göre eğitim; yaşantıların yeniden örgütlenmesi ya da yenilenmesidir. Dewey, her yaşantının daha önceki yaşantılara dayalı olarak oluştuğunu ve bireyde değişiklik yaptığı için de daha sonra edinilecek yaşantıları etkileyeceğini belirtmiştir. Preston ise eğitim görevini; bireyin etrafında, gelişmesinin her aşamasında, istenen tepkileri ve umulan değişimleri en iyi biçimde oluşturabilecek bir çevre düzenlemektir, şeklinde açıklamıştır (Çilenti, 1995: 12-13).

Tunalı eğitimi; "insani yetilerin geliştirilerek, yeteneğe dönüştürülmesi" şeklinde ifade etmektedir. İnsan; istem yönü ile beraber, bedensel ve zihinsel özelliklerinin yanısıra, kendine olanaklar sunan duyuları olan bir varlıktır. İnsanı bu anlamda bir bütün olarak değerlendiren ve eğiten sanat eğitimi kendine özgü ilkeleri ile önemsenmeli, tüm eğitim düzeylerinde uygulanmalıdır (1979: 1).

Günümüzde eğitim özellikle lise düzeyinden itibaren alanlara ayrılmış bir şekilde sürdürülmektedir. Lisede alanlara ayrılan öğrenciler hem üniversitede bu alanlara yönelik yükseköğretime devam edebilmekte, hem de ara eleman seviyesinde teknik iş gücünü oluşturabilmektedir.

Belirlenen alanlardan bir tanesi de sanat alanıdır. Bir milletin sanat eğitiminin temelleri incelenirken, uygarlık tarihinden bağımsız düşünmenin zorluğu inkâr edilemez. Farklı çağ ve dönemlerde sanata çeşitli anlamlar ve roller yüklense de toplumların uygarlık tarihlerinin sanat tarihleri ile paralel geliştiği söylenebilir.

"Gelişen uygarlıklara paralel olarak sanatın üstlendiği çok önemli görevlerin başında ise 'eğitim' gelmektedir, genel eğitim içinde sanat eğitiminin Türkiye'deki tarihsel sürecine dair tespitlere bakıldığında, Türklerin Orta Asya'da ilk kez görüldükleri yüzyıllardan, Cumhuriyet dönemine kadar güzel sanatlara ve bunun eğitimine önem verdikleri görülür (Özsoy, 1996: 111)".

Yaygın bir biçimde sanıldığı gibi sanat eğitimi yalnızca yetenekliler için bir "lüks" değildir. Herkes için gerekli olan bir kişilik eğitimidir. Sanat eğitiminde amaç; sanatçı yetiştirme eğitimi değil, bireyin sanat yoluyla eğitimi, yani estetik eğitimidir. "Her insan yaratıcı güçlerle donanmış olarak dünyaya gelir. Bu güçler, insanın kendisini, içinde yaşadığı doğal ve kültürel çevreyi, kısaca yaşamı tanımaya yöneliktir (Gençaydın, 1990: 45)".

Erbay'a göre: "Sanat eğitimi bireyseldir. Bireyin yaratıcı güç ve potansiyellerini eğitmek, estetik düşünce ve bilinci örgütlemek, estetik yaşamın yapılanmasını temellendirmek için gereklidir (1997: 11)".

Çağdaş sanat eğitimi, temelde sanatsal etkinlikler yoluyla bireylerin ve toplumun içinde yaşadıkları çevreye duyarlı olmalarını sağlamaya, çevresi ile yararlı bir etkileşim içine girebilmelerine, estetik ihtiyaçlarını karşılamaya, ürün ortaya koyabilme ve yorumlama güdülerini doyurmaya, yaşantılarını daha anlamlı hale getirebilmelerine imkân vermeye yönelik düşüncededir (Buyurgan ve Buyurgan, 2001: 9).

Sanat eğitiminin temel amaçlarından biri de bireye görmeyi, işitmeyi, dokunmayı, tat almayı öğretmektir (Mercin ve Alakuş, 2007: 17).

3. Sanat Ortamları

Sanat eserinin izlenmesi, sergilenmesi için gerekli olan yere sanat ortamı denir. Sanat ortamları; sanat eserinin icra edildiği, sergilendiği, izleyici ile bulunduğu yer olarak ifade edilebilir. Her sanat alanı kendine özgü niteliklerle donatılmış mekânlarda daha fark edilebilir, izlenebilir, amacına uygun, etkili, etkileyici vb. bir şekilde sunulur. Sanat ortamları ile ilgili olan; ses, akustik, ışık, hacim, mimari yapı ve özellikler, ulaşım, ergonomi, ekonomi gibi özellikler, icra edilen ya da sunulan sergi ya da etkinliği daha cazip hale getiren ve izleyici ile etkileşime sokan unsurlardır.

20. yüzyıl itibarıyla, teknoloji ile birlikte dijital ve sanal mekânları da kapsayan sanat ortamları; müzeler, tiyatro, sinema, konser salonları, opera ve bale salonları, sanat evleri, galeriler, müzayede salonları, fuar ve fuaye alanları, sokaklar, restore edilmiş sanayi binaları, sanal uygulama, ortam ve galeriler, atölyeler, dijital sanat ortamları olarak kategorize edilebilir.

21. yüzyılla birlikte gelişen teknoloji, tüm dünya ülkelerinde; müzecilik, galericilik, sanat ortamı, pazar, sanatçı, alıcı ve sanat anlayışının da değişimine sebep olmuştur. Küreselleşmenin etkisiyle; ülkeler arası kültürel ve ekonomik etkileşimin artması, ticaret sınırlarının azalması, bilişim olanaklarının bir iletişim aracına dönüşmesi, çağdaş sanatın alım/satımını kolaylaştırmıştır (Sevim ve Ateş, 2020: 1458).

Günümüzde; en basit anlamda bir sokak ya da koridor sanat mekânı olabilmekte, dijital ortamda yapılan sanat eserlerinin tanımı ve hatta ticareti yapılabilen ve nihayetinde dijital sergi ortamları ile yapılan sergiler, evrensel anlamda çok sayıda izleyiciye ulaşabilecek şekilde hayatımızın bir parçası haline gelmektedir.

4. Sergi, Çevrim İçi Sergi

Sanat eserlerinin kitlelere ulaştırılmasındaki birinci kaynak sergilerdir. Belli standartlara sahip mekânlarda izleyiciyle buluşan eserler, daha sonra yapılan haberler ve sosyal medya gereçleriyle daha fazla kitleye duyurulabilmektedir.

Sergi; taşınabilir boyuttaki sanat yapıtlarının bir mekânda topluca kamuya sunulmasıdır (Sözen ve Tanyeli, 1992: 212). Bir başka tanıma göre sergi; sanat eserlerinin sergilenmesidir. Sergi, eğer birçok sanatçının eserlerini içine alıyorsa buna toplu sergi ya da kolektif sergi, bir sanatçının hayat boyunca yaptıklarını içine alıyorsa buna da retrospektif sergi denir (Turani, 2004: 126).

Sergi, kelime anlamı olarak bir dizi ögenin organize bir şekilde izleyicili bir ortamda sunumudur. Göstermek, tanıtmak, satmak gibi özel bir eylemle yapılan sergileme işidir. Medya araçlarının kullanılarak izleyiciye ulaştırıldığı sergi ortamlarına ise çevrim içi

sergiler denilmektedir. Çevrim içi sergiler, teknolojik imkânlar doğrultusunda geleneksel sergi ortamlarının farklı formatlarla dijital olarak kurgulanmasını içerir. Medya kanallarında, dijital ortamlarda yer alması dolayısıyla evrensel anlamda daha çok sayıda izleyiciye ulaşabilme olanağı bulunmaktadır. Ayrıca çevrim içi sergiler kesintisiz bir sanat ortamı sunmaktadır.

Çevrim içi sergi; internet ağına bağlı olarak zaman ve mekândan bağımsız bir şekilde erişilebilen, sanal ortamda hazırlanarak izlenime sunulmuş dijital ortam sergisi diye tanımlanabilir. Çevrim içi sergiler; 3D yazılımlar, kullanıma hazır şablon salonlar, dokunmatik yüzey mekânları, kuruma özel mekân yaratma vb. yazılım ve uygulamalarla oluşturulabilir.

1980'lerde başlayan dijital dönüşüm küreselleşen dünyanın sınırlarını ortadan kaldırmaya başlamış, internet altyapılarının ve ağlarının iyileştirilmesiyle birlikte yenedünya kısa sürede muazzam şekilde gelişmelere tanık olmuştur.

Yaşadığımız çağda iletişim teknolojileri hayatımızdaki yerini belirgin bir biçimde almaya başlamıştır. Kullanıcı sayısı gün geçtikçe artan ve günlük yaşamı devam ettirebilmekte neredeyse zorunluluk haline gelen internet, çok önemli bir kitle iletişim aracı haline gelmiştir. İnternet yaygın kullanımıyla sınırların ortadan kalkmasını ve dünya üzerindeki bütün insanların uzak mesafeler ötesinden birbirleriyle kolayca iletişim kurmasını sağlamıştır (Tarlakazan ve Canbolat, 2017: 110). Artık tek bir hareketle dünyanın diğer ucuyla iletişim kurulabilmekte, bu da hemen her alanda başta zaman olmak üzere pek çok avantajı beraberinde getirmektedir. İnternetin yaygınlaşması; ticaretten eğitime, sanayiden tarıma, teknolojiden kültürel yaşama, zanaattan sanata birçok konuda getirilen yenilik ve yaklaşımların tüm dünyada aynı zamanda bilinmesine yol açmıştır.

Mobil teknoloji ürünlerinin gelişmesiyle birlikte günümüzde internet ve bilgisayar kullanımı, yeni bir aşamaya ulaşmış, bu unsurlara erişilebilirliğin kolaylığı ve taşınabilir olması nedeniyle de yaşamın olmazsa olmazları arasında yerini sağlamlaştırmıştır (Tarlakazan ve Yavuz, 2018: 149).

İnternet; bilgi ve iletişimin yanı sıra kurumsal uygulamalara olanak sağlayan önemli bir araçtır. İnternetin sağladığı olanaklardan biri de web siteleridir. Web siteleri bilgi vermek ve hizmet sunmak amacıyla kullanılırlar. Birçok kurum ve kuruluş web sitelerinden yararlanırlar (Tarlakazan ve Canbolat, 2017: 109).

2019 yılının sonlarında ortaya çıkan COVID-19 pandemisiyle birlikte web sitelerinin önemi daha fazla anlam kazanmıştır. Salgının getirdiği kısıtlamalar ve evde kalma süreçlerinde internet, dijital olanaklar ve web siteleri insan yaşamının en önemli paydaları haline gelmiştir.

Başta uzaktan eğitim uygulamaları olmak üzere, kapatılan müze ve sanat kurumlarının imdadına da yine internet ve web uygulamaları yetişmiştir. Eğitim uzaktan devam etmiş, ertelenen ve iptal edilen kültür sanat etkinlikleri yine bu yolla evlerden erişime açık hale gelmiştir.

1990'lı yıllarda ortaya çıkan bilgisayar devrimi yirminci yüzyılın son çeyreğine damgasını vurmuştur. Bilgisayar teknolojisi sadece sanatın geleneksel kalıplarını değiştirmekle kalmamış, aynı zamanda yazılım sanatı, bio art, sanal gerçeklik gibi yeni sanat ortamlarının üretim ve ulaşılabilirliğini mümkün kılmıştır. Teknoloji ve sanatın birbirlerine yaklaşma oranı artarak, sanal sergi olanakları ile yapılara erişim, hız ve kolaylık kazanılmıştır (Winegard, 2019: 30).

Sanatçılar, geleneksel araçlarla veya yöntemlerle üretmesi mümkün olmayan sanatsal yapıtlarını bilgisayar teknolojisini kullanarak üretmeye başlamıştır. Bilgisayarlarla birlikte öncelikle gerçeğin anlamı, içeriği, konumu neredeyse tümünden değişmiştir. Sanallık artık her alanda ve düzeyde yerleşik gerçeğin yerini almış, sanatsal üretimde ön plana çıkmıştır (Sağlamtimur, 2010: 215).

Bilgisayar teknolojisi, sadece baskı, resim, fotoğraf, video, müzik ve heykel gibi sanatın geleneksel formlarını dönüştürmekle kalmamış, internet sanatı, yazılım sanatı, piksel sanatı, dijital sergilemeler ve sanal gerçeklik gibi tüm yeni formların da sanatsal çalışmalar olarak kabul edilmesini sağlamıştır (Çokokumuş, 2012: 51).

Bilgisayarlar, küresel dünyada sanatçıya; varlığını, sanatını ortaya koyabileceği alanlar oluşturmanın yanı sıra, içerdiği yazılımlarla da dijital içerikli sanat eserleri üretmesini olanaklı kılmıştır. Bu bakımdan teknoloji, sanat üretiminde bir araca dönüşmüştür. Buradan hareketle, insanların amaçlarına ulaşabilmek adına araç gereçler üreterek, bunları günlük yaşamında kullanması hususu, bugün son derece önem kazanmıştır. Dijital teknolojiler sayesinde oluşan alternatiflerin çeşitliliği, sanatçılara bu olanakları; ortam, araç ya da konu olarak kullanabilme seçimi sağlamıştır (Türkmenoğlu, 2014: 93).

Sanat eserinin görselliğinden çok kavramına eğilen Marcel Duchamp'ın çabalarıyla ortaya çıkan kavramsal sanat gibi farklı ve buluntu malzemelerle ve süreç içerisinde gelişen görsel ve işitsel teknolojilerle zenginleşerek artan sanat denemeleri 19. yüzyıla kadar uzanır.

Pop art ile birlikte sanatçılar, hazır nesne, fotoğraf, sinema ve video, ses, radyo, televizyon, bilgisayar yazılım ve uygulamaları ile interneti sanatsal deneyimlerinde kullanmaya başlamıştır. Bu deneyimin son aşaması bugün yaşanan pandemi süreci ile birlikte son noktaya ulaşmıştır. Bu da; kısıtlamaların ortaya çıkardığı ve teknolojinin geldiği son noktayı gösteren yeni sergileme biçimlerini içeren sanatsal çevrim içi uygulamalardır.

“Salgınla beraber sayısız müze ve galeri sergilerini ve arşivlerini çevrim içi platformlarda çeşitli şekillerde açtı ya da çevrim içi etkinlik takvimleri oluşturmaya başladı. Bu zamana kadar sanal dünyaya adım atmamış yerler bile sürdürülebilirlik ve etkileşimin devam edebilmesi adına dijital içerik üretim sürecine girdiler. Aslında yavaş yavaş sanat kurumlarının hayatına giren fakat salgınla beraber büyük bir ivmeyle artan dijital dünya varlığının salgından sonraki çalışma yöntemlerine de büyük etkisi olacağını ön görebiliriz. Ne var ki dijital ortamda etkili bir varlık gösteren kurumların ayakta kalması daha kolay olacak gibi görünüyor (Yedikardeş, 2020: 14)”.

Pandemi süreciyle birlikte, önceden sanal müze uygulamalarında görülebilen türden birçok yazılım geliştirilerek, sergi düzeni ve formatı içeren görsellerle de bezenerek, çevrim içi uygulamalar olarak tüm kullanıcılara açık hale getirilmiştir. Hazırlanan yazılımlar hazır şablonlarla kurgulanabildiği gibi; sergi planlayan kullanıcının istediği şekilde düzenleyebileceği, gerekirse ses, müzik, video ve aksesuarlar (duvar, sehpa-masa, çiçek, izleyici vb.) da ekleyebileceği hazır çevrim içi uygulamalardır.

Üç boyutlu mimari çizim yazılımlarının neredeyse sınırsız imkânlarıyla sanatçı yapıtlarının felsefesine uygun ortamlar yaratılabilmekte ve sergi kaç izleyici tarafından gezilmiş, ne kadar zaman geçirilmiş vb. veriler sayesinde sanal sergi deneyiminin daha da geliştirilmesi hedeflenmektedir (Akt. Özer: 2020).

5. Sanat Eğitimi Alan Bireylerin Çevrim İçi Sergi İle İlgili Görüşleri

Bu çalışma hazırlanırken konu ile ilgili asıl hedef kitle olan sanat eğitimi alan bireylerin görüşlerine de yer verilmiştir. 2020-21 eğitim öğretim yılında tasarım eğitimi alan 74 öğrenci ile gerçekleştirilen çevrim içi anket sonuçları özetlenerek bu bölümde paylaşılmıştır.

Anket uygulamasıyla sonuçları değerlendirilen araştırma, bir konu veya olayla ilgili katılımcı görüşlerinin, ilgilerinin, tutum, beceri benzeri durumlarının (Fraenkel ve Wallen, 2006: 397) belirlendiği tarama modelinde, betimsel bir çalışma olarak tasarlanmıştır. Bu bağlamda araştırmada, farklı demografik değişkenlere ait grafik tasarımı bölümü öğrencilerinin çevrim içi sergilere yönelik görüşlerinin ortaya çıkarılması amaçlanmaktadır.

Araştırmanın çalışma grubuna, Kastamonu Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünde öğrenim gören 74 öğrenci dâhil edilmiştir. Araştırmaya dâhil olan katılımcılar gönüllülük esaslı olarak ankete katılmıştır. Katılımcıların eğitim düzeyi, %18,9 (14 kişi) 1. sınıf, %13,5 (10 kişi) 2. sınıf, %18,9 (14 kişi) 3. sınıf, %27,2 (20 kişi) 4. sınıf, %16,2 (12 kişi) Yüksek Lisans şeklindedir. Katılımcıların yaş aralıklarına göre dağılımları incelendiğinde %8,1'i (6 kişi) 18 yaş ve altı, %86,4'ü (64 kişi) 19-30 yaş, %4,1'i (3 kişi) 31-40 yaş ve %1,4'ü (1 kişi) 40 yaş üstü yaş aralığında yer almaktadır. Katılımcıların %81,1'i (60 kişi) kadın, %18,9'u (14 kişi) erkektir.

Veri Toplama Süreci

Araştırma verilerinin elde edilmesi adına öncelikle Kastamonu Üniversitesi Etik Kurulu'ndan (12.10.2020 tarihli 3. toplantı 2. karar) etik onayı alınmıştır. Sonrasında araştırma soruları "Google Forms" uygulamasında hazırlanıp link oluşturulmuş ve WhatsApp üzerinden araştırma linki paylaşılmıştır. Araştırmaya katılmaya gönüllü olan öğrencilerin soruları cevaplandırması ile veriler toplanmıştır. Bu verilerin edinim tarihi Ekim 2020'dir.

Veri Analizi

İçerik analizi yöntemi ile elde edilmiş, zaman zaman katılımcıların ifadelerinden alıntılara yer verilmiştir. Analizden önce görüşme formunda belirtilen yanıtlar "Google Forms" platformundan indirilmiş, her bir form isimlendirilmiş (Ö1, Ö2, Ö3...) ve verilen cevaplar soru ifadelerinin altında toplanmıştır. Araştırmada yer verilen sorulara göre temalar oluşturulmuştur. Sonrasında katılımcılara ait yanıtlar farklılık ve benzerliklerine göre gruplandırılarak olumlu-olumsuz cevaplar birbirlerinden ayrılmıştır.

Veri Toplama Aracı

Araştırma verileri, araştırmacı tarafından oluşturulan 12 maddelik "Çevrim İçi Sergilerin Sanat Eğitimindeki Yeri" adlı anket ile toplanmıştır. Demografik değişkenler sınıflama özelliği taşımasından dolayı bu özelliklerin analizinde betimsel istatistikler kullanılmıştır.

Bulgular

Anket bulgularına göre; tasarım eğitimi alan bireylerin en çok kullandığı teknolojik araç, cep telefonudur (katılımcıların %95,6'sı cep telefonlarını birçok çevrim içi uygulamada kullandıklarını bildirmiştir). Bu sayı bir tasarım gereci olan bilgisayar kullanımından (% 90,5) fazladır.

Pandemi öncesinde izlenen sanat etkinlikleri (sergi, tiyatro, konser, bienal, müze, sinema, gezi) arasında en çok izlenen etkinlik %86.5 oranla sergi olmuştur. Bu etkinliği %71,6 ile müze ziyareti takip etmektedir.

Pandemi süresinde ise sergi izlenimi (çevrim içi sergiler) artarak %94,55'lik bir izlenme oranına yükselmiştir. Bu durum çevrim içi sergilerin erişim bakımından kolaylığının öğrencilerin lehine bir sonuç doğurduğunu göstermektedir.

Katılımcı bireylere göre çevrim içi sanatsal etkinliklerin avantajlarına yönelik görüşleri sırasıyla; “olanakların kısıtlılığına bakmaksızın, her yerden her zaman ulaşım kolaylığı sağlaması (%64,9)”, “süre kısıtlaması olmaması (%10,8)”, “istenilen etkinliğe katılabilmesi (%8,1)” ve “ücretinin olmaması (%6,7)” olarak belirlenmiştir.

Çevrim içi sanatsal etkinliklerin dezavantajlarına yönelik görüşlerde ise “ortamı algılama, yakından görme, inceleme, işitme imkânının olmayışı (%51,3)” ve “sergi sırasında insanların heyecanlarını görememek, sohbet edememek, soru-cevap şansının olmaması (%35,1)” görüşlerinde çoğunluk sağlanmıştır.

Katılımcıların %94,55'i pandemi döneminde çevrim içi ziyaret edilen sanatsal faaliyetlerin eğitime olumlu yönde katkısı olduğu görüşüne sahiptir.

Bulgulardan elde edilen genel sonuca göre; COVID-19 pandemi sürecinde çevrim içi sergilerin izlenme oranlarının yüksek olduğu, bu sergilerin daha çok ilgi çektiği görülmektedir.

Sonuç

Sanat kavramı yüzyıllardır, insanlığın ilgisinde olmuş, akılları meşgul eden boyutuyla tanımlama ve sınıflama için çok sayıda ifadeyle karşılık bulmuş ancak tartışılması tarihsel süreç içerisinde hiç bitmeyen bir olgu olmuştur. İnsanlık tarihini biçimlendirme konusunda tartışılmayacak bir yere sahip olan sanat, mağara devrinden günümüze etkisini sürdürmüştür.

Sanayi devrimiyle birlikte teknolojik bir atılım gerçekleşmiş, bu devrim hayatın tüm anlarında gözle görülür yenilikler kazandırmıştır. Bu anlamda sanat da teknolojiyle birlikte yeni bir boyuta ulaşmış, dijital olanaklarla birlikte yeni alanlar ve anlamlar kazanmıştır.

1950'li yıllardan itibaren temeli atılan internet adımları 80'li yıllarla birlikte altın çağına ulaşmış, zaman içinde hızla gelişerek bilgi çağının temelini oluşturmuştur. 21. yüzyıl itibarıyla çevrim içi kavramı yeni dünyada yerini almıştır. İnternet alt yapılarının güçlenmesi ve tüm dünyayı etkisi altına almasıyla beraber bilgisayar teknolojileri gelişerek çevrim içi birçok uygulama geliştirilmiştir. Eğitim videoları, konsol oyunlar (sanal gerçeklik), sanal müzeler, uzaktan eğitim, çevrim içi sempozyumlar, sanal fuarlar ve sanal sergiler bunlardan bazılarıdır.

COVID-19 pandemi süreci pek çok bilinmeyenle ve kısıtlama ile birlikte, insanlık tarihinde yeni bir yaşam düzenini de beraberinde getirmiştir. Sosyal yaşamda köklü değişiklikler olmuş, bireyler arası fiziksel temas sınırlanmış, sosyal mesafe, maske, el hijyeni, dezenfektan gibi yeni kavramlar yaşantımızla iç içe geçmiştir.

2019 yılı itibarıyla, küresel ölçekli ve önemli bir sağlık sorunu olarak gelişen COVID-19 pandemi sürecinde ülkemizde de bir takım önlemler alınmış, birçok mekân kapatılmış, sokağa çıkma kısıtlamalarıyla birlikte teknolojinin ve internet alt yapılarının ve çevrim içi

uygulamalarının ne denli önemli olduğu ortaya çıkmıştır. Bu bağlamda eğitimden alış verişe, sosyal kültürel etkinliklerden iletişime, çalışma hayatından bilimsel sanatsal etkinliklere kadar tüm alanlarda önemli değişiklikler ve gelişmeler yaşanmıştır. Başta yüze eğitim yerini uzaktan eğitime bırakmış eğitimin her kademesinde öğrenci ve eğitimciler bilgisayar teknolojilerini deneyimleyerek, öğrenerek, kullanarak, geliştirerek sınımaştır.

Alınan tedbirler doğrultusunda kapatılan önemli mekânlar arasında müzeler ve sergi salonları da yer almıştır. Bu durum salgın kısıtlamalarının yaşandığı günümüzde sanatsal etkinliklerin paylaşılmasında yeni yoğun bir uygulama olarak çevrim içi sergilerin hazırlanmasına ve izleyici kitleyle buluşmasına yol açmış ve süreç içerisinde artan bir etkinlik ivmesi ile gelişim göstermiştir.

Ülkemizde çevrim içi kavramı; tarihsel süreç içerisinde önce interaktif eğitim videoları ile hayat bulmuştur. İnternet ortamında çeşitli video sitelerinde paylaşılan eğitim içerikli dersler ilk çevrim içi uygulamalar olmuştur. Bu içerikler internet ortamlarından ulaşılabılırken bunlara CD kayıtlarıyla da erişebilmek mümkün olmuştur.

Daha sonra konsol oyunlar ve yine internet sunucuları üzerinden sanal oyunlar (sanal gerçeklik) yavaş yavaş teknoloji dünyasında yerini almıştır.

Uzaktan eğitim kavramı yaşam boyu öğrenme kapsamında ve belirli bir eğitim mekânına gereksinim duymaksızın hayat bulmuş, Eskişehir Anadolu Üniversitesi Açık Öğretim Fakültesi öncülüğünde hemen her eğitim kurumuna yayılmış bir sistem olarak çevrim içi ortamlarda yerini almıştır. Günümüz kısıtlama koşullarında, ilk-orta-lise ve üniversite ile beraber tüm kamu ve özel eğitim kurumları çeşitli yazılımlar kullanarak bu eğitim biçimini kullanmaktadır.

Sanal müzeler, çevrimiçi anlamda en önemli uygulamalardan biri olarak, uzaktan erişim kavramında hayat bulan bir diğer alandır. Sanal müzeler, müzelere gidilememe durumlarında, özellikle COVID-19 pandemisi gibi salgın nedeniyle kısıtlama gerektiren ortamlarda, evden erişime olanak sağlaması bakımından önemli bir uygulama olarak karşımıza çıkmaktadır.

2019 yılının küresel salgını COVID-19'la beraber en çok etkilenen faaliyetler sempozyum-panel-kongre ve fuarlar olmuştur. Bu anlamda tarihsel süreçte bu etkinlikler de sıralamada yerini almıştır. Birçok yeni yazılım ve uygulamalar geliştirilerek sanal buluşma ortamları oluşturulmuş ve bu tür etkinlikler uzaktan bağlantı yöntemiyle devam ettirilmiştir.



Görsel 1. T.C. Ticaret Bakanlığı, Tarım ve Hayvancılık Makineleri Sanal Fuarı (www.agrirtual.com.tr / Erişim Tarihi: 25.08.2020).

2020 yılında Türkiye'nin ilk yerli ve milli yazılımla hazırlanan sanal fuarı T.C. Ticaret Bakanlığı himayelerinde gerçekleştirilen Tarım ve Hayvancılık Makineleri Sanal Fuarı olmuştur (Görsel 1). Oluşturulan bu sanal fuarı beş günlük kısa zaman diliminde 100 binin üzerinde ziyaretçi izlemiştir. Bu sayı, sanal etkinliklerin erişim konusundaki önemini göstermektedir.

Bu süreçte ortaya çıkan son uygulama da çevrim içi ya da diğer ifadesiyle sanal sergilerdir. 3D yazılımlar, kullanıma hazır şablon salonlar, dokunmatik yüzey mekânları, kuruma özel mekân yaratma (Görsel 2) vb. uygulamalarla düzenlenen sergiler, çok sayıda izleyiciye ulaşabilmesi bakımından artan bir kullanım ivmesiyle tercih edilmeye başlanmış, bu anlamda çok sayıda etkinlik düzenlenmiş ve halen de düzenlenmektedir.



Görsel 2. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Sanal Sergi Mekânı (<http://sergi.dpu.edu.tr> / Erişim Tarihi: 25.08.2020).

Çevrim içi (online) sergi; internet ağına bağlı olarak, zaman ve mekândan bağımsız bir şekilde erişilebilen, sanal ortamda hazırlanarak izlenime sunulmuş dijital ortam sergisi olarak tanımlanabilir. Sergi etkinliğinin fiziksel olarak hazırlanması mümkün olmayan durumlarda (ki COVID-19 pandemisinde olduğu gibi yaşanan ve yaşanabilecek salgın ve izolasyon dönemleri de bunlardandır) düzenlenen, izleyici kitlesiyle zaman ve mekâna bağlı olmaksızın, internet bağlantısı yoluyla ve çeşitli medya araçlarıyla erişilebilen sergilerdir.

Sosyal izolasyona gerek durumlarda çevrim içi uygulamalar bir alternatif olarak kullanılabilir. Bu durum tiyatro, müzik etkinlikleri, dinletiler, sergiler, sertifika eğitimleri vb. birçok alanda sürdürülebilir bir durumdur.

Sanat eğitiminde gözlem çok önemlidir. Sanat tarihi boyunca etkisi görülen tüm sanat akımı örneklerinin analizi gibi, güncel sergilerden beslenme de bir o kadar önemlidir. Bu açıdan sergi izlenimi sanat eğitimi alan bireyler için vazgeçilmez bir unsurdur.

Günümüzde bir zorunluluktan hareketle ortaya çıkan çevrim içi sergiler, çeşitli sebep ve imkânsızlıklar nedeniyle gidilemeyecek olan etkinlikleri izleme fırsatı doğurabilir. Bu, en çok da sanat eğitimi alan bireyler için bir kolaylıktır.

İlk orta ve lise eğitiminde sanatı sevdirmek adına bu tip sanal sergi gezileri yapılabilir, normal geziler için yaşanan prosedürler (veli izni, okul izni, servis vb.) dikkate alındığında bu düzeyde de kolaylaştırıcı bir unsur olacaktır.

Çevrim içi sergilerin artı yönleri şu şekilde sıralanabilir:

- Sanata erişim kolaylığı sağlayabilir,
- Zaman ve mekân sınırı olmaksızın her yerden her an ulaşılabilir,
- Ulusal ya da uluslararası anlamda daha çok kişiye ulaşılabilir,
- Genç sanatçı ve sanatçı adayları için teşvik edici ve motivasyon sağlayıcı olabilir,
- Kurumlar (eğitimin her kademesindeki okullar, halk eğitim merkezleri vb.) için tanıtıcı ve teşvik edici olabilir,
- VR gözlüklerle yapılabilecek 360 derecelik gezilerle farklı bir deneyim yaşanabilir,
- Daha sık aralıklarla farklı sergiler oluşturulabilir,
- Hazırlaması daha ekonomik olabilir,
- Eğitim materyali olarak kullanılabilir.

Eksi yönleri ise:

- Görüntü kalitesi düşük olabilir,
- Küçük boyutlu ve yazı içeren çalışmalarda (Afiş, exlibris gibi) okuma zorluğu yaşanabilir,
- İnternet bağlantı hızı, olası kopmalar etkili bir gezi imkânı sunmayabilir,
- Video vb. hareketli çalışmalarda kapasite sınırlamaları nedeniyle donmalar yaşanabilir,
- Fiziksel olarak sanatçı-izleyici-eser etkileşimleri olmamaktadır,
- Sitelerde mevcut hazır şablon kullanımında olumsuz tekrara düşmeler yaşanabilir,
- Eseri gerçek boyutuyla görememe ve algılayamama durumları yaşanabilir,
- Sosyal birliktelik oluşmamaktadır,
- Teknolojiye erişimi olmayan bireyler için ulaşım imkânı zordur.

Sanat sınırları olmayan bir eylemdir. Günümüz sanat anlayışı, sanat uygulamaları ve etkinlikleri iletişim kanalları sayesinde çok çabuk ve kolay ulaşılabilir niteliktedir. 2019 Aralık ayında başlayıp, ne zaman biteceği kesin belli olmayan COVID-19 pandemisi nedeniyle insanlar bu çabuk ve kolay ulaşılabilir sanatsal etkinliklerle evde kalma sürecinde psikolojik olarak bir nebze de olsa rahatlayabilmektedir.

Çevrim içi sanatsal etkinlikler teknolojinin bir lütfudur. Günümüzde ve gelecekte olağan dışı etkenler sebebiyle evde kalmak zorunda olacak insanlara psikolojik destek sağlayabileceği gibi, zamanı etkili bir şekilde değerlendirme fırsatı da sunabilmektedir. Aynı zamanda çocuklara, gençlere ve sanat eğitimi alan bireylere erişilemez konumda olabilecek birçok etkinliğe ulaşma şansı da verecektir.

Kısıtlamalar sonucunda ortaya çıkan çevrim içi (sanal) sergilerin, olumsuz koşullar ortadan kalktığında da canlı yüz yüze sergilerle birlikte etkileşimde olması, yakından görme imkânı olmayan bireyler için çalışmalarını izleme bakımından anlamlı olacaktır.

Çevrim içi sergiler sanat eğitiminde kullanılmalıdır. Öğrenci açısından sergi izleme ve çalışmalarını sergileme iki önemli eğitim faktörüdür. Öğrenciler sergi ziyaretleriyle yaşadıkları dönemdeki sanat anlayışını daha rahat kavrayabilecek, güncel sanatçıların neler yaptıklarını gözlemleyerek çağdaş sanat anlayışına kavuşabilecek, kendi ürettikleri çalışmaları sergileyerek hem kendine güven duygusu hem de farklı gözlemler ve eleştiriler doğrultusunda sanatsal gelişimine katkı bulabilecektir. Bu anlamda zaman ve mekân sınırı olmayan çevrim içi sergiler öğrenciler açısından çok önemli bir hal almaktadır.

El Lissitzky; "Sanat ölmüştür. Yaşasın makine sanatı (Akt. Rose, 1988: 176)" sözüyle, belki günümüz yaşantısının öngörüsüyle, teknolojinin ne denli önemli olacağını vurgulamıştır.

Teknolojik gelişmeler, birçok alanda olduğu gibi sanatsal alanlarda da gerek üretim gerekse sergileme anlamında önemlidir.

Almanya'nın gelişiminde önemli bir yeri olan ve sanat teknoloji birlikteliğini savunan Bauhaus Okulu'nun kurucularından Walter Gropius, sanat ve teknoloji ilişkisini şöyle açıklamaktadır; "El işçiliğinden endüstriye geçiş; kişisel tecrübeden kolektif deneyime geçiş demektir (Tepecik, 2002: 12-3)". Bu bağlamda günümüz sanatı tüm boyutlarıyla teknolojiden bağımsız düşünülemez.

Kaynakça

- Artut, K. (2001). *Sanat Eğitimi, Kuramlar ve Yöntemleri*. 1. Basım, Ankara: Anı Yayıncılık.
- Atatürk'ün *Söylev ve Demeçleri* (1952). Cilt: II, Ankara: Türk Tarih Kurumu Yayınları.
- Başaran, İ. E. (1987). *Eğitime Giriş*. Ankara: Sevinç Matbaası.
- Çilenti, K. (1995). *Eğitim Teknolojisi ve Öğretim*. Ankara: Yargıcı Matbaası.
- Çokokumuş, B. (2012). Dijital Ortamda Kültür ve Sanat. *International Journal of New Trends in Arts, Sports & Science Education*, 1 (3), 51-66.
- Erbay, M. (1997). *Plastik Sanatlar Eğitiminin Gelişimi*. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.
- Farthing, S. (2012). *Sanatın Tüm Öyküsü*. İstanbul: Hayalperest Yayınları.
- Fraenkel, J. R. & Wallen, N. E. (2006). *How to Design and Evaluate Research in Education* (6th ed). New York: McGraw-Hill.
- Gençaydın, Z. (1990). *Sanat Eğitiminin Düşünsel Temelleri Ortaöğretim Kurumlarında Resim-İş Öğretimi ve Sorunları*. Ankara: Şafak Matbaacılık.
- Gombrich, E. H. (2004). *Sanatın Öyküsü*. Erol Erduran ve Ömer Erduran (çev.). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Mengüşoğlu, T. (1988). *İnsan Felsefesi*. İstanbul: Remzi Yayınevi.
- Mercin, L. & Alakuş O. A. (2007). Birey ve Toplum İçin Sanat Eğitiminin Gerekliliği, *D.Ü. Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9, 14-20.
- Ocvirk O. G., Stinson, R. E., Wigg P.R., Bone, R.O. & Cayton, D. L. (2015). *Sanatın Temelleri, Teori ve Uygulama*, 12. Baskı, İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları.

- Özsoy, V. (1996). Türkiye'de Resim-İş Eğitimi (Sanat Eğitimi) Tarihine Kısa Bir Bakış, *G.Ü. Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16, 1: 109-121, Ankara.
- Rose, M. (1988). *Marx's Lost Aesthetic: Karl Marx and the Visual Arts*, Cambridge University Press, Cambridge.
- Sağlamtimur, Z. Ö. (2010). Dijital Sanat. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10 (3), 213-238.
- Sevim, S. S. & Ateş Y.Ö. (2020). Kültür, Sanat ve Pazar İlişkisinde; Günümüz Türk Sanatının Tanıtılmasında Yeni Öneriler, *Turkish Studies-Social Sciences Volume 15 Issue 3*, 1457-1469, January 2020.
- Sözen, M. & Tanyeli, U. (1992). *Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Tarlakazan, B. E. (2003). Atatürk ve Sanat Kavramı Üzerine Düşünceler. *Bilge Dergisi*, Cilt 10, S. 38, (Güz), 30-35, Atatürk Kültür Merkezi Yayınları, Ankara.
- Tarlakazan, E. & Canbolat, C. (2017). Kahramankazan Belediyesi Web Sitesi Tasarımının İncelenmesi, *V. Uluslararası Halk Kültürü ve Sanat Etkinlikleri Sempozyumu Bildiri Kitabı 2. Cilt*, 108-118, Ankara.
- Tarlakazan, E. & Yavuz, E. (2018). Üniversite Öğrencilerinin Mobil Oyun Profili ve Oynama Alışkanlıkları, *Artvin Çoruh Üniversitesi, Uluslararası Sosyal Bilimler, Dergisi* Cilt: 4, Sayı: 2, 149-163.
- Tepecik, A. (2002). *Grafik Sanatlar*. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Tunalı, İ. (1979). Sanatta Eğitim Sorunu Üzerine. *Sanat Çevresi*, 1.14, 8-10.
- Turani, A. (2004). *Sanat Terimleri Sözlüğü*. 10. Baskı, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Türkmenoğlu, H. (2014). Teknoloji ile Sanat İlişkisi ve Bir Dijital Sanat Örneği Olarak Instagram. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 2 (4), 87-100.
- Uçar, M., Canbolat, C. & İlhan, S. (2019). Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi Öğrencilerinin "Sanat" Kavramına İlişkin Zihinsel İmgeleri, *Hacı Bayram Veli Ü. Sanat ve Tasarım Dergisi*, Sayı 23, Haziran, 393-411, Ankara.
- Yeşilyaprak, B., Güngör A. & Kurç, G. (1995). *Eğitsel ve Mesleki Rehberlik*. Varan Matbaası: Ankara.
- Winegard, E. (2019). Dijital Medya Teknolojilerinin Sanatın ve Tasarımın Yaygınlaşmasındaki Yeri ve Önemi, *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Elektronik Kaynakça

- Özer, I. (2020). Dijital Sanat Ortamlarında Yeni Deneyimler, <https://www.gazeteduvar.com.tr/yazarlar/2020/05/30/dijital-sanat-ortamlarinda-yeni-deneyimler/> (Erişim Tarihi: 20 Ağustos 2020).
- Yedikardeş, S. (2020). Fahrelnissa Zeid / "Üç Kişilik Oyun" Çevrim İçi Sergisi, Art Writing, Nisan 2020, <https://www.mixerarts.com/artwriting-turkey-online-exhibitions-and-arts-journalism-on-online-artworks> (Erişim Tarihi: 24 Ağustos 2020).

Görsel Kaynakça

Görsel 1: www.agrirtual.com.tr adresinden, 25 Ağustos 2020 tarihinde erişilmiştir.

Görsel 2: <http://sergi.dpu.edu.tr/sergiler/gorsed/index.html> adresinden, 25 Ağustos 2020 tarihinde erişilmiştir.