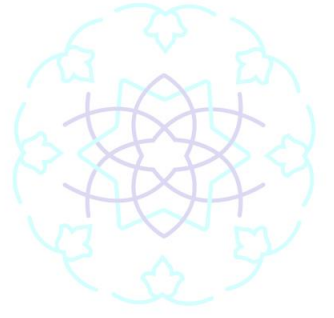




# BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



Yıl / Year: 2, Cilt / Volume: 2, Sayı / Issue: 4  
Temmuz / July 2024  
Ss. / Pp. 64-81

Yayına Geliş Tarihi / Article Arrival Date  
03.07.2024

Yayımlanma Tarihi / The Publication Date  
31.07.2024

## DİJİTALLEŞMEYLE DÖNÜŞEN SERGİLEME YÖNTEMLERİ: ÇEVİRİMİÇİ GALERİ VE MÜZELER<sup>1</sup>

**Ekin Su KUZU<sup>2</sup>**

**Yunus Türksad YEGİN<sup>3</sup>**

**Oya Cansu DEMİRKALE KUKUOĞLU<sup>4</sup>**

### Özet

Teknolojik dönüşüm süreci doğrultusunda, sanat ve tasarımda enformasyonizmin etkisinin gerek yaratım – üretim sürecinde gerekse eserin görüntülenmesi – sergilenmesi- pazarlanması aşamasında yaygınlaştığı görülmektedir. Sanat eserinin doğası olan insan eli ve duygusuyla üretim, yerini zamanla teknolojik imkanlara, çoğaltım tekniklerine, yapay zeka üretimleri gibi sanatın dijitalleşme yönündeki araçlara bırakmaya başlamıştır. Sergileme yöntemlerinin ise geleneksel içeriklerden, çağdaş ve teknoloji temelli sergileme yöntemlerine doğru evirildiği; bu doğrultuda galeriler ve müzelerin, artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik vb. uygulamalar ile içeriklerini zenginleştirdikleri, güncelledikleri izlenmiştir. Teknolojinin gelişimiyle gelen sanatta dijitalleşme eğilimi, birçok müze ve galerilerin çevrimiçi ortamda gezilebilirliği ile sağlanabildiği bir yapı oluşturmaya başlamıştır. Küresel pandemi

<sup>1</sup> Bu makale, 24-26 Mayıs 2023'te düzenlenen 3. Uluslararası Medya ve Toplum Sempozyumunda sunulan aynı başlıklı özet bildirinin genişletilmiş halidir.

<sup>2</sup> Giresun Üniversitesi, Doçent Doktor, [ekinsutopcu@gmail.com](mailto:ekinsutopcu@gmail.com), ORCID: 0000-0003-3280-6036

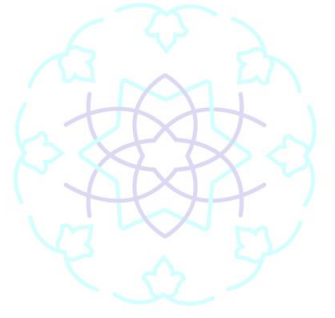
<sup>3</sup> Giresun Üniversitesi, Doçent Doktor, [yunus.yegin@giresun.edu.tr](mailto:yunus.yegin@giresun.edu.tr), ORCID: 0000-0002-5049-3005

<sup>4</sup> Samsun Üniversitesi, Doktor Öğretim Üyesi, [oyacansu.demirkale@samsun.edu.tr](mailto:oyacansu.demirkale@samsun.edu.tr), ORCID: 0000-0001-6577-366X



# BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



ile, teknolojik sergileme yöntemlerine yönelimi kaçınılmaz olmuştur. Bu doğrultuda çevrimiçi galeriler, fiziksel sergileme olanaklarının durması ile rağbet görmüş; müzeler de çevrimiçi gezme olanaklarını arttırmışlardır. Ayrıca sosyal medyada ve web siteleri üzerinden sergiler açılmaya başlanmış, bu durum da herkese ulaşılabilirliğin ve mekan kavramının sanallaşması üzerinden mevcut sınırları kaldırmıştır. Bunun yanında, mekan gezme, sosyalleşme ve galeri ambiyansının birey üzerinde yarattığı hazzın deneyimlenemediği bir alan olduğu da söylenebilmektedir.

Bu araştırmada, küresel pandemi ile çevrimiçi müze ve galerilerin yaygınlaşmasına dijitalleşme odaklı bir yaklaşımla; çevrimiçi müze ve galerilerin sergilenme ortamları, sergi türleri üzerindeki etkileri, avantaj ve dezavantajlarına yönelik incelemelerde bulunulacaktır. Bunun yanında, pandemi sonrası çevrimiçi galeri, sergi ve müze örnekleri ile çalışma desteklenecektir. Çalışmayı desteklemek amaçlı belirlenen örneklemeler, mevcut ve yayımlanmış galeri, sergi ve müze örnekleri arasından rastgele olarak seçilecektir. Araştırmada elde edilecek veriler, nitel araştırma yöntemi üzerinden literatür taraması ile gerçekleştirilecek olup; örneklemeler betimsel analiz ile çözümlenerek yorumlanacaktır.

Bu çalışma ile, sanatsal üretim çıktılarının - eserlerinin sergileme kavramına ve sergileme yöntem ve tekniklerine yansımaları, dijitalleşme ve pandemi ile dönüşen yapı üzerinden incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırmanın, sanat ve tasarımın dijitalleşme ile evrilen sergileme ortamlarına dönüşümü ve eserlerin yaygınlaşan – küreselleşen çevrimiçi ortamda yer edinmesine yönelik bakış açısıyla literatüre katkı sağlayacağı amaçlanmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Sergi, Sergileme Yöntemleri, Çevrimiçi Müze, Çevrimiçi Galeri.

## EXHIBITION METHODS TRANSFORMED BY DIGITALIZATION: ONLINE GALLERIES AND MUSEUMS

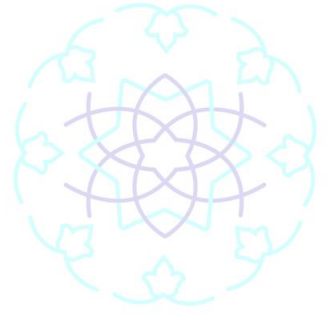
### Abstract

In line with the technological transformation process, it is seen that the effect of informationalism in art and design becomes widespread both in the creation - production process and in the display - exhibition - marketing phase of the work. Production with the human hand and emotion, which is the nature of the work of art, has begun to leave its place to technological possibilities, reproduction techniques, and tools in the direction of digitalization of art, such as artificial intelligence productions. Exhibition methods, on the other hand, have evolved from traditional contents to contemporary and technology-based exhibition



# BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



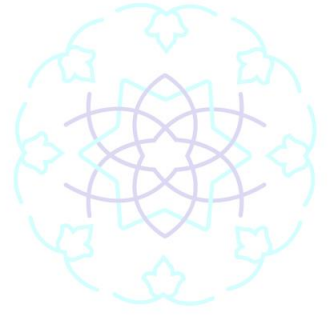
methods; in this direction, galleries and museums, augmented reality, virtual reality, etc. It was observed that they enriched and updated their content with applications. The trend of digitalization in art, which came with the development of technology, has begun to create a structure where many museums and galleries can be visited online. With the global pandemic, its orientation to technological display methods has become inevitable. Accordingly, online galleries gained popularity as physical exhibition opportunities ceased; Museums have also increased their online travel opportunities. In addition, exhibitions started to be opened on social media and on websites, which removed the existing boundaries through the virtualization of the concept of space and accessibility to everyone. In addition, it can be said that there is an area where the pleasure of visiting the place, socializing and gallery ambiance cannot be experienced on the individual.

In this research, with a digitalization-oriented approach to the spread of online museums and galleries with the global pandemic; In this study, the exhibition environments of online museums and galleries, their effects on exhibition types, advantages and disadvantages will be examined. In addition, work will be supported with examples of online galleries, exhibitions and museums after the pandemic. The samples determined to support the study will be randomly selected from existing and published gallery, exhibition and museum samples. The data to be obtained in the research will be carried out by literature review through the qualitative research method; The samples will be analyzed and interpreted with descriptive analysis.

With this study, it is aimed to examine the reflection of artistic production outputs on the concept of exhibition and exhibition methods and techniques, through the structure transformed by digitalization and pandemic. It is thought that the research will contribute to the literature with the perspective of the transformation of art and design into evolving exhibition environments with digitalization and the finding of works in the widespread - globalizing online environment.

**Keywords:** Exhibition, Exhibition Methods, Online Museum, Online Gallery.





## Giriş

Çağın dijitalleşmesi, evrensel sınırların sanal ortamlarda aşılması ve küresel pandemi ile yaygınlaşan sanal etkinlikler ile sergileme alanları da dönüşüm geçirmektedir. Müze ve galeriler, sanatın ve sanat tarihinin paradigmasında fiziksel deneyime dayalı yapısıyla öne çıkmış; izleyiciye yaşattığı haz ve deneyim ile estetik olarak betimlenmiştir. Bu süreç, sanatın geçirdiği dönüşüm ve yaygınlaşan popüler kültürün etkisiyle evrilmiş olup; dijitalleşme yoluna gitmiştir. Dijital olan sanat ve tasarım alanını kapsayan her disipline bir şekilde entegre edilmeye çalışılmış, böylece sanatın geleneksel olandan kopuşuyla sanat camiasında sansasyonel bir dönüşüm ve direniş sürecine girilmiştir. Geleneksel olana bağlı kalıp direnen sanat, kendini geliştirme söyleminde yeni denemeler ile her şeyin sanat olabileceği algısını yaratmaktadır. Sanatın ne olup ne olmadığı tartışıldığı zamanda, fiziki bir deneyimle anılan galeri ve müzeler dijital ortama yönelerek ve dijital teknolojileri galeri ve müze alanlarına dahil ederek izleyiciye geniş bir yelpaze sunmakta; bununla birlikte sergileme alanlarında yeni bir anlayışın benimsenmesine yol açmaktadır. Sergilenme tekniklerindeki dijital dönüşümler, olumlu ve olumsuz birçok yönüyle sanat ve tasarıma entegre olmuş, yaygın olarak kullanıma sunulmuştur.

## Sergileme Tekniklerinde Dijitalleşme

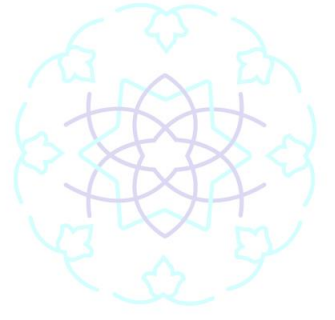
Günümüzde dünyada farklı sergileme olanaklarıyla mevcut sayısız sanat galerisi ve müze olduğu bilinmektedir. Geçmişten günümüze bu galerilerdeki sergileme yöntemleri ve mekan kurguları revize edilmekte, yenilenmekte ve çağdaş yaşam koşullarına uygun olarak dönüştürülmektedir. “Müzenin tanımı, geçen süreçte “somut deliller”e yönelik iken; modernizimden postmodernizme geçiş sürecinde, neyin bilgi olarak kabul edilmesine ve bu doğrultuda nelerin birer bilgi kaynağı olarak görülmesine ilişkin sorgulamalarla, müzelere yönelik yaklaşımların teoride ve uygulamada etkilendiği bilinmektedir. Dile getirilen müzeye ilişkin bu yeni tanımlama biçimi, bu sürecin doğurduğu bir dışa vurum olarak algılanmalıdır” (Kandemir & Uçar, 2015, s. 20).

Teknolojinin de getirisi olan dijitalleşmenin sanat galerilerinde video art, etkileşimli sanat kurguları ve uygulamalarla izleyicinin ilgisine sunulduğu söylenebilmektedir. Aynı zamanda



# BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



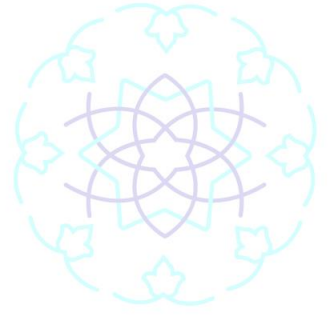
teknolojik gelişimlerin neticesinde ortaya çıkan sanal gerçeklik uygulamaları kullanılarak, fiziksel olarak mekana gitmeden evden galeri ve müze gezme deneyimine ulaşmak mümkündür. Bunun yanı sıra artırılmış gerçeklik uygulamalarının da müze ve galerilerde yaygın kullanımının sergileme yöntemlerine dahil edildiği görülmektedir. Türkiye’de gün geçtikçe sayısı artan artırılmış gerçeklik uygulama örneklerinden birisi Çorum Arkeoloji Müzesi tarafından da kullanılmaktadır. Müze için ‘Savaş Arabası Simülatörü’ uygulamasıyla Hattuşaş, Antik Kenti’nde gezi, ‘Ölü Gömme Töreni’ ile tunç çağı objelerinin ve yerleşiminin incelenmesi ve ‘3 Boyutlu Vazo İnceleme’ uygulamaları, müze içinde etkileşimli uygulamalara birer örnek teşkil etmektedir.

Enformasyonist bir bakışla, zaman – mekan duygusunun esnekleşmeye başladığı dijital çağda her yere ulaşılabilirliğin, dünyada bir çok müze ve galerilerin çevrimiçi ortamda gezilebilirliği ile sağlanabildiği bir yapı oluşturulmaya başlanmıştır. “Nesne, bilgi ve ziyaretçi arasında bir bağ kurmak amacıyla kullanılan müze teknolojileri, günümüzdeki uygulamaları ile birlikte etkileşimi son derece etkin bir şekilde kullanabilmektedir (Boyras, 2013, s. 5)”. 2019 yılında başlayan ve yaygınlaşan küresel pandemi, dünya çapında etki yaratmış; ülkeler kendi sistemleri doğrultusunda iç ve dış hareketliliği – fiziksel etkileşimliği durdurmuştur. Bu durum, sanat ve tasarım alanında üretimi ve çıktılarını etkileyerek, temeli oluşturulan teknolojik sergileme yöntemlerine yönelimi kaçınılmaz kılmıştır. “Müzeler çevrimiçi ortamlarda uzun zamandır faaliyetlerine devam etmektedir. Ancak küresel hastalıkların şiddetlenmesinin ardından teknolojik yapılanmalarına yönelik girdilerini tekrar gözden geçirmeye başlamışlardır. İnsanların ekrana bağlı kalmaya mecbur bırakıldığı “yeni dünya düzeni” tercih olmaktan çıkmış bir zorunluluk haline gelmiştir” (Özrili, 2021, s. 2). Bu doğrultuda çevrimiçi galeriler, fiziksel sergileme olanaklarının durması ile rağbet görmüş; müzeler çevrimiçi gezme olanaklarını arttırmışlardır. Bunun yanında, sosyal medyada ve web siteleri üzerinden sergiler açılmaya başlanmış, bu durum da herkese ulaşılabilirliğin ve mekan kavramının sanallaşması üzerinden mevcut sınırları kaldırmıştır. Bunun yanında, mekan gezme, sosyalleşme ve galeri ambiyansının birey üzerinde yarattığı hazzın deneyimlenemediği bir alan olduğu da söylenebilmektedir.



# BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



Çağdaş müzecilik anlayışına, müze ve galerilerin geleceğine bakıldığında da “müzelerin kendi bünyelerinde yapılan değişim ve dijital dönüşüm programlarına göz atıldığında, geleneksel müzeciliğin teknolojik gelişmelere paralel çağdaş dönüşümünün sağlanması” durumunun kaçınılmaz olduğu görülmektedir. (Bostancı, 2019, s. 36).

## Çevrimiçi Sergi ve Sergileme Kavramı

Sanatın paradigmasında gerçekleşen şekil ve oluşum değişimleri, sanatın sergilenmesi üzerinde de belirginleşmiştir. Sanatın kapalı duvarlar ardından çıkarak her an her yerdeliği ile izleyiciye ulaşımı mümkün olmaktadır. Sergileme ve sunum yöntemleri, gereksinimlerin ve teknolojinin zaman içinde geçirdiği evrime bağlı olarak sürekli değişen ve yenilenen bir biçim halini almaktadır. “Sergilemelerin sanal dünya ile giderek iletişim içinde olmaları ve dijital topluluklar içinde yer almaya başlaması ile birlikte, sergi tasarımcısının ve diğer disiplinlerin (internet, multimedya, grafik, ses ve aydınlatma uzmanları) koordineli olarak çalışması gerekliliğini ortaya çıkarmıştır” (Hughes, 2010, 18, akt., Aykut, 2017, s. 235).

İletişim teknolojilerinin gelişimi ve internet kullanımının yaygınlaşması, sanat eserlerinin her an her yerde herkesle paylaşımını mümkün kılmakta; bu durum sanat izleyicisiyle üretene arasındaki diyalektiği pozitif etkilemektedir. Günümüzde sanat eserleri, sosyal medyadan sanatçı sitelerine çevrimiçi galerilerden nft ortamlarına kadar farklı mecra ve sosyal paylaşım sitelerinden görülebilmektedir. Bu sayede, sanatçılar ürettikleri yapıtlara dair izleyici ve sanatsever ile aralarındaki bağı güçlendirerek herkese ulaşabilmekte / kitlelerini genişletebilmekte ve onlarla etkileşim kurabilmektedir.

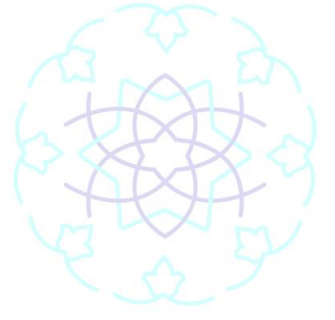
“Werner Schweibens sanal müzeleri, dünya çapında erişimi olanaklı kılmak için fiziksel anlamda bir mekana ihtiyaç duymayan müzeler olarak tanımlamıştır. İçeriklerine göre broşür sanal müzeler, içeriksel sanal müzeler, eğitsel sanal müzeler ve sanal müzeler olarak dört gruba ayrılırlar” (Schweibens, 2004, s. 3 akt. Boyraz, 2013, s. 3).

İnternet ortamının sergileme tekniklerine olan bir diğer katkısı ise 360 derece uygulanabilen sanal sergi ortamlarının oluşumudur. Bu sergileme tekniği, özel bir objektif ve



# BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



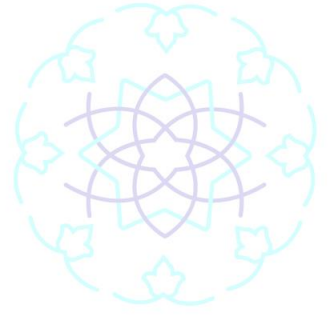
kamera yardımıyla oluşturulan dergi mekanını fotoğraflayarak sanal ortamda birleştirerek izleyicinin bilgisayar ortamında görüntülemesine dayanmaktadır. Bu sayede resim, heykel, ve özgün baskı gibi klasik disiplinlere yönelik sergilemeler de dijitalleştirilmekte ve serginin ziyaretçiye ulaşımı da alternatif bir yöntemle gerçekleştirilmektedir. Dijital tabanlı eserlerin internet üzerinden paylaşılabilmesi müzecilik içinde da ziyaretçi ve eser kavramlarının değişimine sebep olmuştur. İnternet üzerinden eserin paylaşılmasıyla “ziyaretçi” artık fiziksel bir gayret göstermek zorunda kalmadan eseri görebilmekte ve bu sayede “izleyici” konumuna geçmektedir. Bu çerçevede sanat eseri de bir meta iken dataya dönüşmektedir. İnternet ise müzenin yerine geçerek ziyaretçi ile eseri buluşturan ortam olma özelliğini kazanmıştır.

Dumitrescu ve arkadaşlarına göre (2014, s. 102), çevrim içi sergiler hazırlanırken; yerelleştirme, yani kullanıcıyı / ziyaretçiyi sunulan kültürel öğelere aşına hale getirmek, ziyaretçilerin siteye erişmesini sağlamak için ilgi çekici olmak, etkileşim, yani kullanıcıların çevrim içi sergiyle etkileşime girmesi. Bir çalışmayı daha iyi algılayabilmek için resmi yakınlaştırması veya açıklamaya erişmek için herhangi bir araç, eklenti kullanabilmek, sürdürülebilir olması, yeni bir açıklama veya bir öğenin eklenmesi gerektiği zaman sergiyi düzenleyenler tarafından güncellenebilir olmasıdır. Erişilebilirlik, fiziksel açıdan sergiyi gezmeye olanağı olmayan ziyaretçilerin ulaşmasını sağlamak gerekliliktir (Akt. Tekin, 2022, s. 130).

Türkiye’de Kültür ve Turizm Bakanlığına ait müze ve ören yerleri üç boyutlu modelleme olanaklarıyla internet üzerinden gezilebilmektedir. Kültürel mirasın her kesime ulaşması ve sanal ortamda tanıtılması amacıyla gerçekleştirilen bu proje ücretsiz olarak sunulmakla birlikte; [www.sanalmuze.gov.tr](http://www.sanalmuze.gov.tr) üzerinden erişim sağlanabilmektedir. Mevcut 33 müze ve ören yerinin gezilebildiği uygulamada; Efes Ören Yeri, Göbeklitepe, Troya Müzesi ve Anadolu Medeniyetleri Müzesi, Kurtuluş Savaşı Müzesi popüler müze yerleri olarak öne çıkmaktadır.

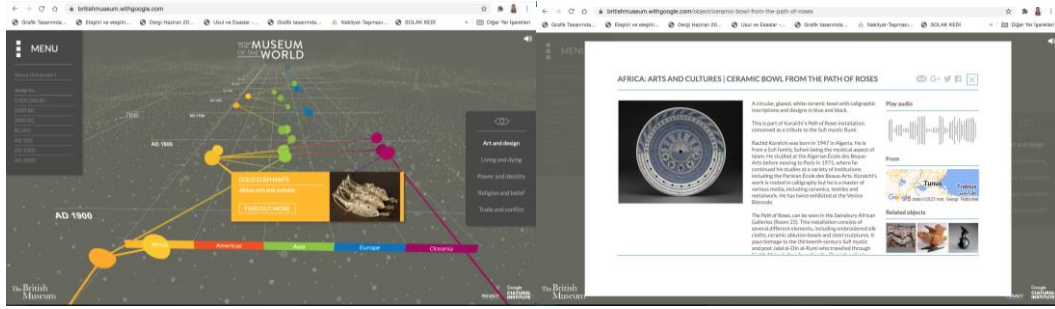
## Çevrimiçi Sergileme Teknikleri Örneklerinin İncelenmesi

Dijitalleşen sergileme ortamı, galeri ve müzelerin sanal ortama taşınmasına olanak sağlamıştır. Bunun getirisi olarak, müzeler ve galeriler kendi internet ara yüz sistemlerini



oluşturarak izleyiciye bilgisayar üzerinden çevrimiçi gezme olanağı sunmuşlardır. Örnek çalışmalar incelendiğinde, çevrimiçi galerilerin 360 derece sergileme örneklerinin yanı sıra, ara yüz tasarımı olarak kullanıcı deneyimine sunulan çeşitleri de bulunmaktadır. Her iki örneğin de kendilerine göre olumlu – olumsuz yönleri bulunmaktadır. Ayrıca, sanal ortam olarak sosyal medya uygulamalarının da izleyiciye eserin ulaşması bakımından bir çevrimiçi galeriye dönüştüğü söylenebilmektedir. Sanal müze ve galerilere bakıldığında Google Arts & Culture uygulamasının da dünyadaki birçok müzeyi izleyiciye sunma olanağı sağladığı ve çevrimiçi sergilere ev sahipliği yaptığı görülmüştür.

## British Müzesi Örneği



Resim 1. British Museum Arayüz Görüntüsü

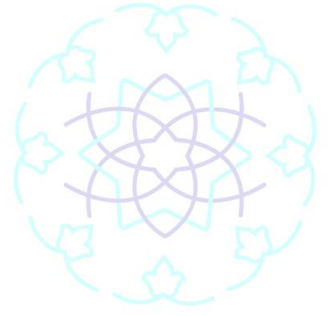
British Müzesi, internet üzerinden açık erişim sağlanabilen bir çevrimiçi müze olarak hizmet vermektedir. Müze sayfasına girildiğinde, bir müze ambiyansından çok bir arayüz tasarımı olarak izleyiciye – kullanıcıya bilgi verme üzerine tasarlandığı görülmektedir. Tarih müzesi kapsamında yer alan British Müzesi, bilgilendirici bir grafikle sayfayı dönem ve kıtalara ayırmakta; üzerine tıkladığında eser ve esere ait bilgileri veren bir sayfa tasarımına erişim sağlanmaktadır.



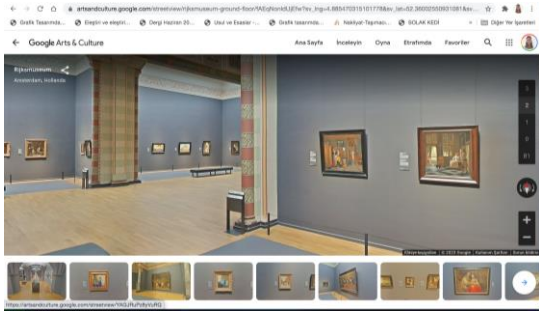


# BAÇINI

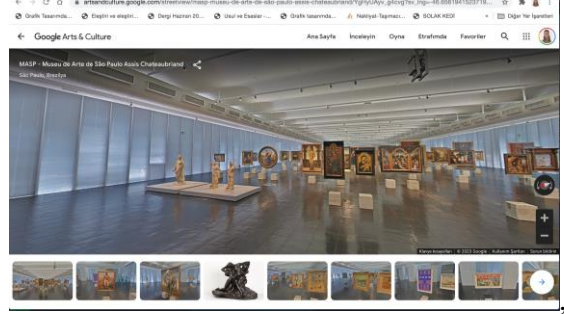
SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



## Google Arts & Culture Müzeleri Örnekleri



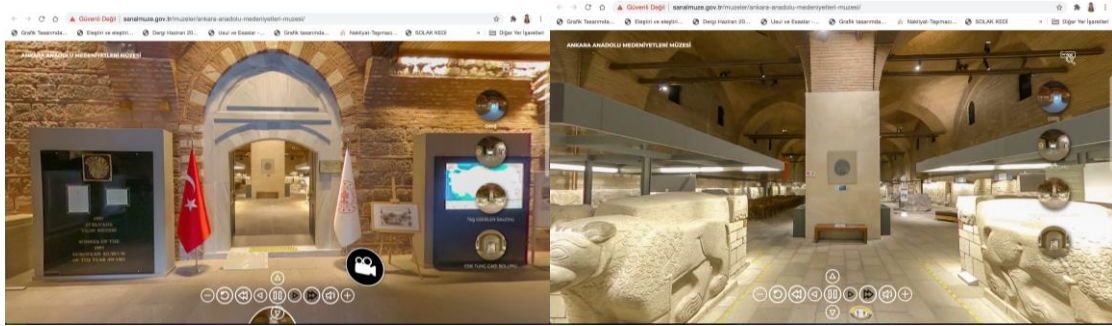
Resim 2. RijksMuseum Arayüz Görüntüsü



Resim 3. MASP Arayüz Görüntüsü

Yukarıda Google uygulaması olan Arts & Culture, farklı ülkelerden bir çok müzeyi 360 derece sergileme yöntemiyle sunmaktadır. Mevcut örneklerden, Hollanda, Amsterdam, Rijks Müzesi ve Brezilya, Sao Paulo MASP verilmiştir. Bu örneklerin verilme amacı, farklı ülke ve kültürlerden müzelerin gerçek alan deneyimine yakın bir düzeyde evrensel olarak sunulabilmesi olanağını yaratmasıdır. Sadece bilinen ve tanınan müzelerin yanı sıra, spesifik müzelere de erişim mümkün kılınmıştır. Bu müzeler, özel tekniklerle fotoğflanarak 360 derece sanal müze sistemine dönüştürülerek izleyiciye sunulmuştur. Bu çalışmalar incelendiğinde, çözümlülük, eserlerin anlaşılabilirliği ve bilgilendirilmesi açısından eksiklikler göze çarpmaktadır.

## Sanal Müze Örneği



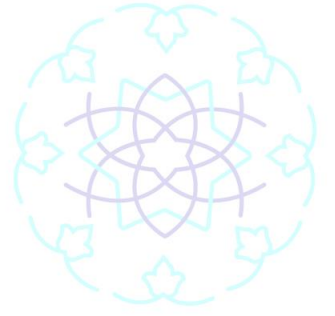
Resim 4. Ankara Anadolu Medeniyetler Müzesi Arayüz Görüntüsü

Türkiye’de yer alan, yukarıda bahsedilmiş olan, Kültür ve Turizm Bakanlığına ait olan sanal müze internet sayfası kapsamında gezilebilir müzelere örnek olarak Ankara Anadolu Medeniyetler Müzesi verilmiştir. İnternet sayfasının görüntülenme ve gezilebilirlik açısından



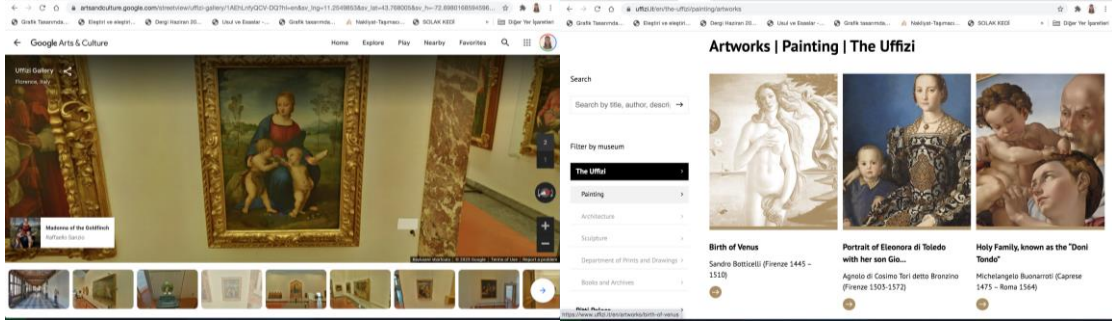
# BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



360 derece uygulamasına göre nispeten iyi düzeyde olduğu görülmüştür. Eserlerin anlaşılabilirliği ve bilgilendirme düzeyinin yeterli bir deneyim sunduğu izlenmektedir.

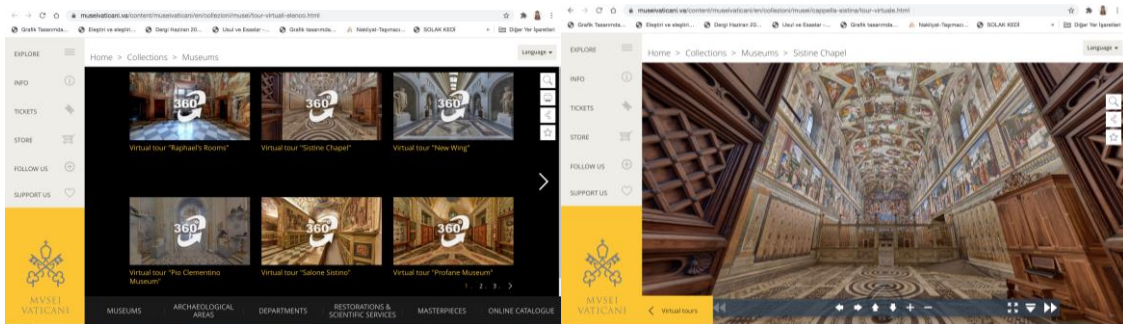
## Uffizi Müzesi Örnekleri



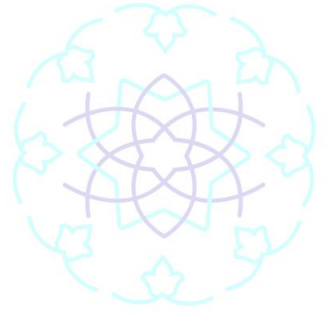
Resim 5. Uffizi Gallery Arayüz Görüntüsü

İtalya’da bulunan Uffizi Müzesine ait yukarıda iki farklı çevrimiçi sergileme örneği görülmektedir. İlki Google Arts&Culture uygulaması aracılığıyla 360 derece sergileme yöntemiyle ve eser seçme butonlarıyla sergi mekanına ait ambiyansı ekran üstünde deneyimleme üzerine tasarlanmıştır. Burada ambiyansın güzel olduğu fakat eser bilgilendirme ve görüntü kalitesinin geliştirilebilir olması gerektiği görülmüştür. Resim ‘de ise Uffizi Müzesine ait galeri sitesi bulunmakta, eserler bir arayüz tasarımı şeklinde sunulmakta ve eserlere ait bilgilendirmeler yer almaktadır. Bu arayüz tasarımı bilgilendirme ve eser görsellerinin ekran üzerindeki kalitesi açısından iyi olmakla birlikte müze ve galeri ambiyansından çıkarak tamamen bir internet verisi üzerinden görüntülenebilir bir seçenek olarak sunulmuştur.

## Vatikan Müzesi Örneği

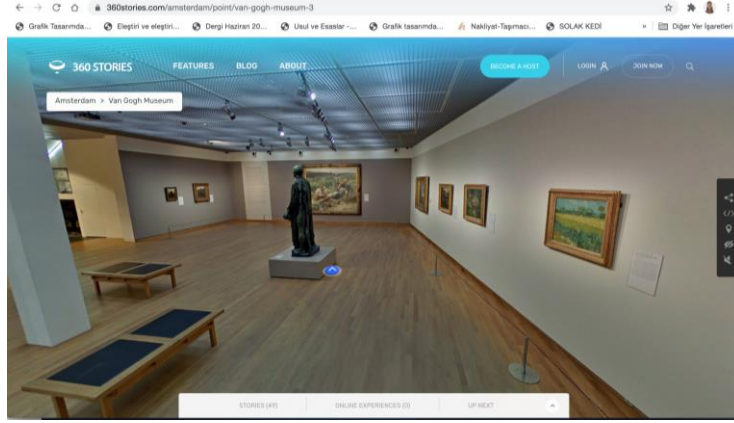


Resim 6. Vatikan Museum Arayüz Görüntüsü



Vatikan müzesinin çevrimiçi galerisine bakıldığında; bilgilendirme ve arayüz seçeneklerinin kullanıcı açısından oldukça anlaşılır olduğu görülmüştür. Salonları tek tek seçme seçeneği bulunmakla birlikte eserlerin ambiyansı 360 derece teknolojisiyle oldukça etkili bir biçimde sunulmaktadır. Sitenin müzeyi gezmekten çok tanıtmaya ve görüntülemeye yönelik bir anlayış benimsediği düşünülmektedir. Bunun sebebi müzenin ambiyansı ve bilgilendirmeyi çok iyi sunarken; izleyiciye yeterli görüntülenebilirliği sunmamasıdır. Eserlerin ayırt edilmesi ve anlaşılması zor olmakla birlikte, bu tarz görselliği yoğun ambiyanların fiziki eşdeğer yaratması pek olası görünmemektedir.

### *360 Stories Örneği*



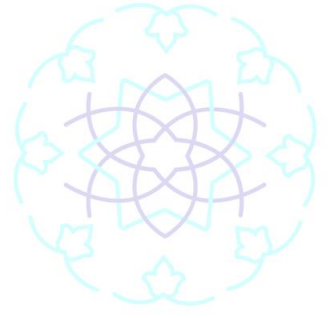
**Resim 7.** Van Gogh Museum Arayüz Görüntüsü

360 stories yine müzeler için 360 derece teknolojik sergileme yöntemi seçeneği sunan bir uygulama olarak ortaya çıkmaktadır. Uygulama görüntülenebilirlik, sadelik ve ambiyans açısından izleyiciye yeterli imkanı sunmaktadır. Bu uygulamadan Amsterdam'daki Van Gogh müzesi gibi birçok farklı müze gezme olanağı bulunmaktadır.

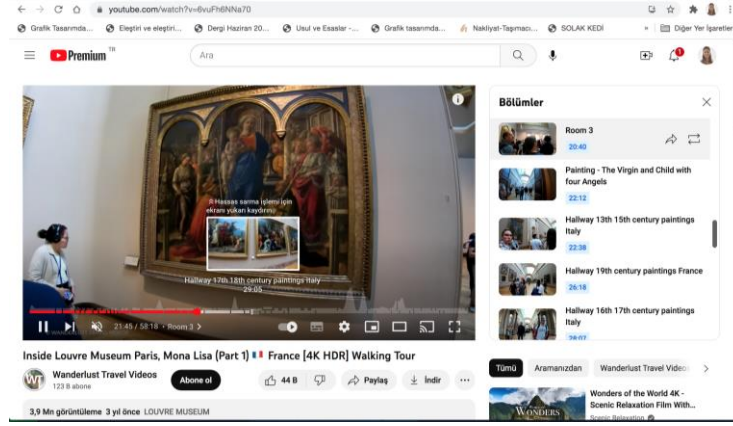


# BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



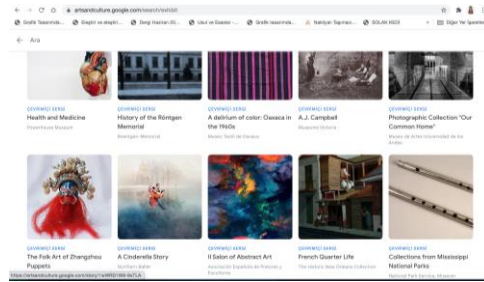
## YouTube Örneği



Resim 8. YouTube Arayüz Görüntüsü

Dijital çağın en çok tercih edilen uygulamalarından YouTube, bir çok farklı içeriğinin yanında video olarak müze ve galeri gezme olanağı sunmaktadır. Tamamen kamera ile çekilerek izleyiciye sunulan bu seçenek de çevrimiçi bir müze ya da galeri gezme deneyimi sunması bakımından örnek teşkil etmektedir. Görüntü oluşturma ve izleme kalitelerinin artması da bu seçeneği popüler kılan etkenlerden biri olarak görülmektedir. Bu seçenekte sesli bir tanıtım yoksa bilgilendirme açısından eksik olabilmekle birlikte, kontrolün izleyicide olmaması ve etkileşimin yeterli olmaması sebebiyle yeterli ambiyansı izleyiciye sağlayamamaktadır.

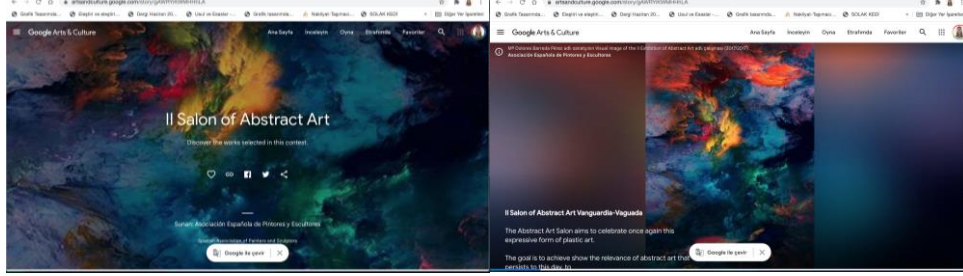
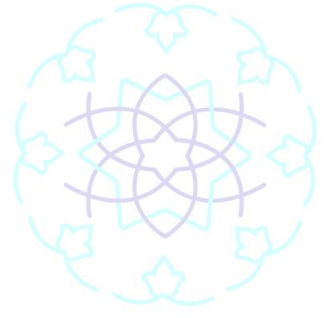
## Google Arts&Culture Galleri Örneği





# BAÇINI

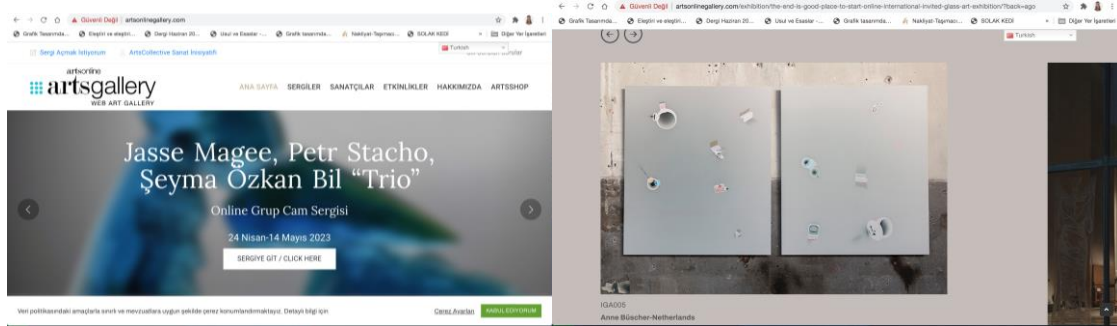
## SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



**Resim 9.** Arts&Culture Arayüz Görüntüsü

Google Arts&Culture, Çevrimiçi Galeri seçeneği de sunmaktadır. Sanatsever izleyiciler, sevdikleri sanatçıları takip etmek, yeni sanatçılar ve eserler keşfetmek için evrensel boyutta sergilere ulaşabilmektedir. Ayrıca, sanatçılar evrensel boyutta sergilerle izleyiciyle bu uygulama aracılığıyla iletişim kurabilmektedirler. Uygulama sergileme yöntemini bir arayüz tasarımı olarak sunmakta; eserlerin görüntü kalitesi ve sanatçı detaylarıyla birlikte izleyiciye ulaşmaktadır.

### *Arts Online Galeri Örneği*



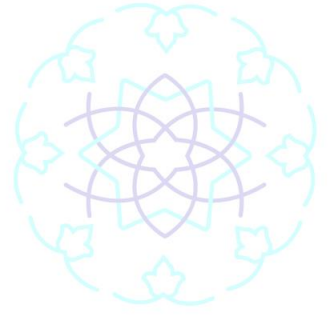
**Resim 10.** ArtsGallery Arayüz Görüntüsü

Türkiye’de bulunan ArtsOnline Gallery, uluslararası sanatçıların sergilerine ev sahipliği yapmaktadır. Site arayüzü anlaşılabilir, eser görüntü kaliteleri ve bilgileri net bir şekilde sunulmaktadır. Bunun dışında, site bir galeri ambiyansını izleyicide yaratmaması bakımından dezavantajlı konumdadır.

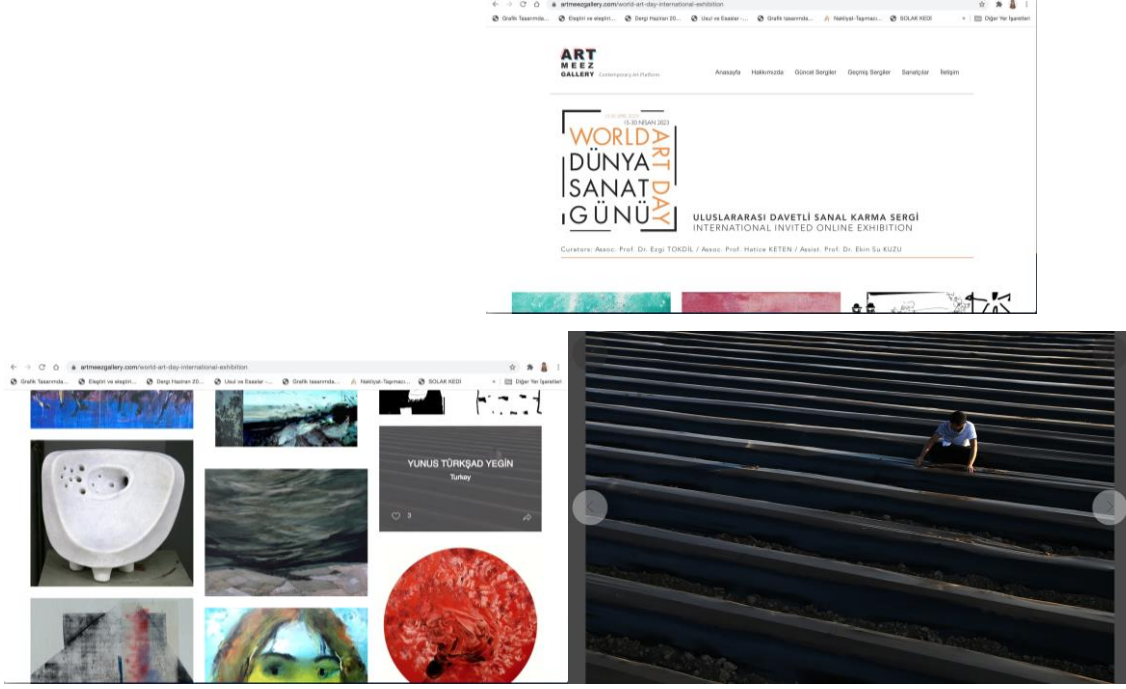


# BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



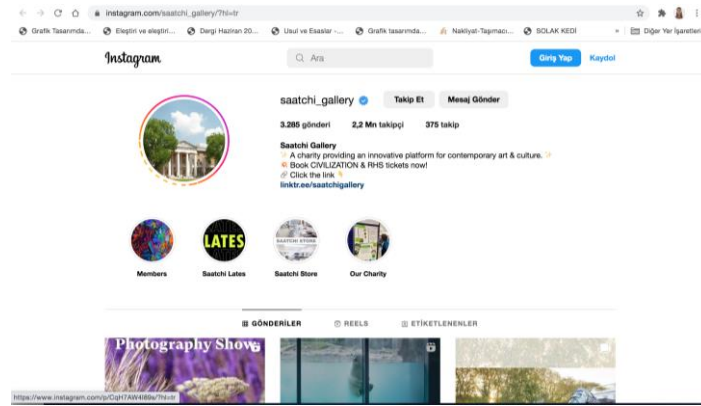
## Art Meez Galleri Örneği



Resim 11. Art Meez Gallery Arayüz Görüntüsü

Türk akademisyen sanatçılar tarafından kurulan Art Meez Gallery, çevrimiçi karma sergileri ve kişisel sergileriyle ulusal ve uluslararası sanatçıları bu platformda biraraya getirmektedir. Eser görüntüleme, bilgilendirme gibi seçenekleriyle galeri ambiyansı olmasa da izleyiciyle sanatçının bir araya gelmesini / iletişim kurmasını başarmaktadır.

## Instagram Örneği

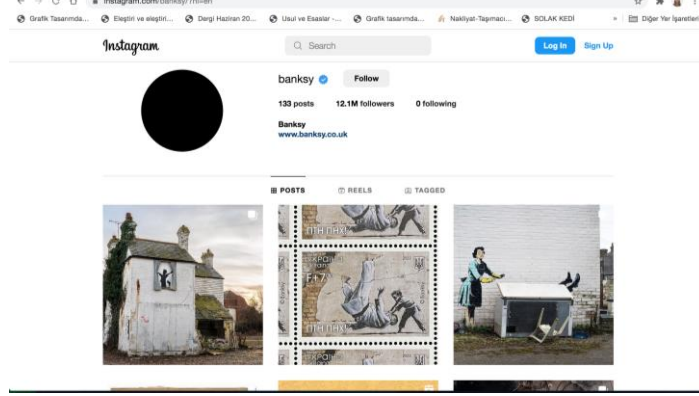
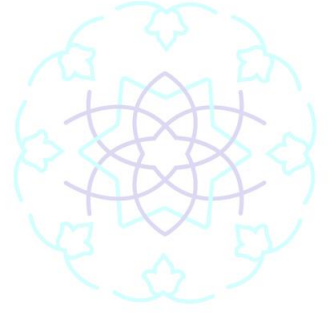


Resim 12. Saatchi Art Instagram Arayüz Görüntüsü



# BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



**Resim 13.** Banksy Instagram Arayüz Görüntüsü

Günümüzde kitle iletişim araçları, özellikle telefonlar insanların hayatına entegre olmuş durumdadır. Telefon, enformasyonun şekillenmesine, evrensel sınırların genişlemesine, kültürlerarası bağın güçlenmesine yol açmaktadır. Instagram, evrenin dijital ekrana ideal bir yansıması olarak tanımlanabilmektedir. Instagram uygulaması kişilerin hayatlarıyla ilgili farklı amaçlarla kullanımını sunmakta; bununla birlikte sanatçı ve tasarımcı portfolyosuna / sergilenmesine dair yeni görüntüleme biçimleri yaratmaktadır. Hareketli ve hareketsiz sanat eserleri, tasarımlar ve uygulamalar Instagram'ın içinde yer edinmektedir. Yukarıda örneği verilen Saatchi Art Intagram (Resim 12) sayfası, sanat uygulamaları, kısa workshoplar ve sanat etkinliklerine yer vermektedir. Bunun gibi bir çok galeri, özel sergiler bu uygulamadan sergi eserlerini paylaşmaktadır. Banksy (Resim 13), popüler bir sokak sanatçısı olarak sergilerde ve galerilerde yer alan bir isim olarak öne çıkmamaktadır. Eserlerini özellikle performanslarını izleyiciyle Instagram sayfası üzerinden paylaşmaktadır. Banksy'nin sergileme mekanı Instagram sayfası olarak görülmektedir. Ayrıca Instagram ile bir çok sanatçı, günümüzde kendi sanatçı profilleri üzerinden izleyicisiyle iletişim / etkileşim kurma olanağına ulaşmaktadır.

## Sonuç

Sonuç olarak bakıldığında; müze ve galerilerin teknolojik dönüşüm bağlamında hem mekânsal hem de anlamsal bir dönüşüme girdiği söylenebilmektedir. Eserlerin dijitalleşmesi, sergileme imkan ve olanaklarının dönüşmesi, dijital teknolojilerin müze ve galerilere entegrasyonu ile sergi ve sergileme kavramının gelişmekte olduğu görülmüştür. Araştırma



# BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



kapsamında, çevrimiçi müze ve galerilerin özellikle insanların teknolojiye olan ilgisi ve pandemi döneminde dijital olan dönüşüm sürecinin arttığı anlaşılmaktadır. Bununla birlikte, sergileme imkanlarının farklı çeşitlerde kendini gösterdiği söylenebilmektedir. Müzelerin çevrimiçi sergileme yöntemlerinden faydalanması, özellikle evrensel olarak herkesin her müzeye ve esere ulaşabilme / erişebilme olanağını sağlamıştır.

Müzelerin sergileme yöntemlerinde, görüntüleme seçeneklerini geliştirmesi gerektiği araştırma sonucu ortaya konmaktadır. 360 derece sergileme tekniklerinden deneyimleme açısından iyi olduğu fakat görüntü kalitelerinin geliştirilmesi gerektiği anlaşılmaktadır. Müzelerin eser bilgilendirme konusunda da sergileme yöntemlerinde eksik oldukları görülmüştür. Arayüz tasarımları ve anlaşılabilirlik konusunda kullanıcı deneyimlerinden faydalanarak sergileme yöntemlerinin geliştirilebileceği düşünülmektedir. Çevrimiçi galerilerin, sanatçıların evrensel boyutta izleyiciyle iletişim kurma olanağı sağlaması bakımından oldukça etkili olduğu görülmüştür.

Müzelerin aksine online sergilerin daha çok rağbet gördüğü ve arayüz tasarımı, çözünürlük açısından izleyiciye daha etkin bir deneyim sunduğu düşünülmektedir. Ayrıca, çevrimiçi galerilerin günümüzde artarak çoğaldığı görülmüştür. Çevrimiçi ortamda gezilen özellikle müze başta olmak üzere galerileri de kapsayan bir anlamda; fiziki ambiyansı ve deneyimi yaşatmadığı söylenebilir. Bir müzeyi yerinde ve ambiyansında gezmenin verdiği haz ve estetik duygunun çevrimiçi ortamda deneyimlenebilmesi pek olası görülmemektedir. Sanal gözlüklerin yaygınlaşması ve kullanıcı deneyiminin fiziki ortam deneyimini neredeyse birebir yaşatması durumunda; müze ve galerilerin sanal gözlük ortamında deneyimlenmesi ile bu kaygının azalacağı öngörülebilmektedir.

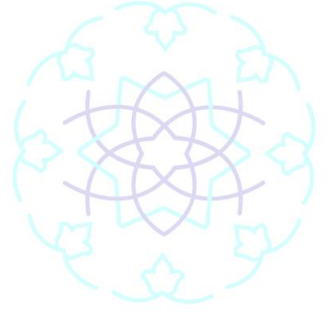
Geleneksel bir kavram olan müzenin yerindeliği anlamını hiçbir zaman kaybetmeyecek gibi görünmektedir. Bunun yanında, ulaşılabilirliğin dijital ortamdaki aşılması ise enformasyon çağının bir getirisi olarak avantaj sağlamaktadır. Dijital galerilerin yani sanatçı sergilerinin çevrimiçi ortama taşınması ise oldukça avantaj sağlamıştır. Sanatçılar sınırlarını aşarak daha çok izleyiciye ulaşabilmektedir. Arayüzü geliştirilmiş sergiler ile eserler rahatça görüntülenebilmektedir. Sosyal medya uygulamalarından YouTube'un video sunma ve kalitesi





# BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



yüksek görüntü oluşturma olanakları ile de farklı mekan (müze, galeri gibi) deneyimleri izleyiciye kısmen ulaşmaktadır. Fakat bunun da bir fiziki deneyimi yaşatmamakta olduğu izlenmiştir. Instagram uygulamasının ise sanatçıya ve izleyiciye yeni bir görüntüleme olanağı yarattığı görülmüştür. Bu uygulama ile sanatçılar, kendi eserlerini daha geniş izleyicilere sunabilmekte onlarla olan bağını güçlendirmektedir. Etkileşimin olması durumu da Instagram'ı bu konuda öne çıkarmaktadır.



# BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



## Kaynakça

- Aykut, Z. (2017). Müze sergilemelerinde izleyici-sergi etkileşimi bağlamında mekan tasarımı. *Uluslararası Disiplinlerarası ve Kültürlerarası Sanat*, 2(2), 219-242.
- Bostancı, M. (2019). Dijital müzecilik ve interaktif iletişim: sfmoma ve mori dijital sanat müzesi örneklemi. *Unimuseum*, 2(2), 34-39.
- Kandemir, Ö. & Uçar, Ö. (2015). Değişen müze kavramı ve çağdaş müze mekanlarının oluşturulmasına yönelik tasarım girdileri. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 5(2), 17-47 . DOI: 10.20488/austd.01850
- Özrili, Y. (2021). Olmayan müze: Kripto sanat. *Turizm Çalışmaları Dergisi*, 3(1), 1-14 .
- Poyraz, B. (2013). Müze teknolojileri ve sergileme farklılıkları. *Akademik Bakış Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler Dergisi*, (39), 1-14.
- Tekin, E. (2022). Sanal dünyanın sergileri. *İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi*, 8(1), 127-141. DOI: 10.22252/ijca.1109132