

EV MÜZECİLİĞİNDEN ÇEVİRİMİÇİ SERGİLERE From Home Museology to Online Exhibitions

Merve TINGİR¹, Serkan İLDEN²

ÖZET

Antik Yunan'da soylular nadire kabinlerinde diğer bir adıyla merak odalarında egzotik, değerli objeler ve canlı cansız ilgi çekebilecek nesnelere toplamışlardır. Sadece kişinin kendisinin görebildiği bu nesnelere saray ve evlerde gösterilirken zamanla ve sanayi devriminin etkisi ile halka açık alanlarda da sergilenmeye başlanmasıyla müzecilik faaliyetleri başlamıştır. Toplumun her kesimine sunulan bu faaliyet hızla gelişmiş ve günümüzde gelişen teknoloji ile internet üzerinden sosyal ağlarla sergilenme imkanı sunmaktadır. Ev müzeciliği ve müzecilik alanındaki bu çalışmalar geçmişin geleceğe aktarılması ve sosyal ağların kullanımı açısından önem arz etmektedir. Ev müzeciliği geçmişten günümüze birçok toplumun ilgisini çeken bir alan olup, bu konuda yapılan çalışmalar müzeciliğin gelişimine ve sanatla ilgilenen sanatçılara kolaylıklar sunmaktadır. Ev müzeciliğinin gelişmesi ile birlikte sanatçılar eserlerini topluma sergileyebileceği farklı bir alan ortaya çıkmıştır. Sergileme tasarımı birçok alanda olduğu gibi grafik tasarımın ilgi alanları içinde de yer almaktadır. Hızla değişen ve gelişen teknolojik gelişmelerle birlikte eserleri gözlemlemede karşılaşılan zorluk yerini dijital dünya sayesinde kolaylığa bırakmıştır. Dijitalleşmenin bu alanda sağladığı en büyük katkı ev müzeciliğinden internet sergiciliğine geçiş olarak karşımıza çıkmaktadır. Böylece çok daha fazla kişiye eserleri sergileyebilmek mümkün olmuştur. Teknolojinin gelişmesi, müzeciliğin dijitalleşmesi ve değişen sergileme biçimlerinin üzerinde durulmuştur. Dijitalleşme sayesinde sanat, tasarım ve teknoloji ile birlikte ifade gücünü geliştirerek yeni bir alan oluşturmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Müze, nadire kabinleri, dijitalleşme, internet sergileri

ABSTRACT

In ancient Greece, nobles gathered exotic, precious objects and living and lifeless objects in the rarity cabin, also known as curiosity rooms. While these objects, which are only visible to the individual, are displayed in the palaces and houses, museum activities have started with the beginning of time and with the influence of the industrial revolution, they started to be displayed in public spaces. This activity, which is offered to all segments of the society, has been developed rapidly and today it offers the opportunity to be exhibited with social networks over the internet with the developing technology. These studies in the field of home museum and museology are important in terms of transferring the past to the future and using social networks. Home museum is an area that attracts many societies from past to present, and studies on this subject provide convenience to artists interested in the development of museum and art. With the development of home museum, a different space has emerged where artists can exhibit their works to the public. Exhibition design is among the interests of graphic design as well as in many other fields. With the rapidly changing and developing technological developments, the difficulty in observing the works has been replaced by the digital world. The biggest contribution of digitalization in this area is the transition from home museum to internet exhibiting. Thus, it has been possible to exhibit the works to many more people. The development of technology, the digitalization of museum and changing exhibition forms are emphasized. Thanks to digitalization, together with art, design and technology, it creates a new field by improving the power of expression.

Keywords: Museum, rare cabins, digitalization, internet exhibitions.

1. ORCID: 0000-0001-6215-0408
2. ORCID: 0000-0002-9347-3733

1. Grafik Tasarımcı, tngmerve@gmail.com

2. Prof., Kastamonu Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Resim Bölümü, serkanilden@kastamonu.edu.tr

Bu çalışma; 24-25 Haziran 2020 tarihleri arasında gerçekleştirilen Uluslararası Genç Bilim ve Sanat İnsanları Sempozyumu'nda (GEBSİS) sunulmuştur.

EXTENDED ABSTRACT

In ancient Greece, nobles collected exotic, valuable objects and objects of interest in rare booths, also known as curiosity rooms. While these objects, which can only be seen by the person himself, were shown in palaces and houses, museum activities started with the start of exhibiting in public areas with the effect of time and the industrial revolution. This activity, which is offered to all segments of the society, has developed rapidly and offers the opportunity to be displayed on the internet with the developing technology. These studies in the field of home museology and museology are important in terms of transferring the past to the future and using social networks. Home museology is an area that has attracted the attention of many societies from the past to the present, and the studies on this subject provide facilities for the development of museology and artists interested in art.

Exhibition is also among the areas of interest of graphic design, as in many other fields. It can be permanent or temporary, or it can be used for commercial, cultural and educational purposes. While performing the exhibition, the works in the museum or art gallery must be designed in accordance with the content. All of these cause both time and money to be wasted. Nowadays, artists do not deal with all these and exhibit their designs on the internet.

With the museum activities exhibited in digital areas along with technology, leaving the indoor spaces, the person has the opportunity to see the design or the works of the designer from where he / she wants to sit. With the rapidly changing technological developments, the difficulty encountered in observing the works has been replaced by convenience thanks to the digital world. The biggest contribution of digitalization in this field is the transition from home museology to internet exhibition.

In the research, sharing sites with the fields of Behance, Deviantart and Pinterest (fashion, industrial design and graphic design, etc.), which are popular applications of today, where artistic work images are shared, were discussed. On these sites, users' designs can be accessed by different users and they can communicate with each other. In this way, users can exhibit their designs or examine the works of other registered users, and interactions such as comments and likes can be made on shared designs. Thanks to digitalization, art has developed its expressive power along with design and technology. In this way, the art is digitized and access is provided to all parts of the world. The existence of social networking sites has been accepted in business life and has enabled people to design as a source of inspiration for them.

In the study, it is mentioned how museum activities were carried out in the past and how they are today. It has been observed that over time, museum activities have left the classical approach and replaced by digital exhibitions. While the importance of digital exhibitions is increasing rapidly today, it is expected that museum activities will appear differently in the next century, considering the development of technology.

As a result, the rarity cabinet, which is known as the first museum example in history, was opened to the public over time while it was only open to a certain group, and today it has been replaced by digital art sites with the rapid development of technology and information. Therefore, today, in an environment where technology is so effective, the works people open on personal sharing sites and museum activities in this field are extremely important and effective. Especially social media applications are seen in the field of art as in every field. Although it is not possible to feel the works of the artists in a virtual environment, seeing the works of different countries live can be difficult both financially and morally, so virtual exhibitions should be supported and promoted. Thanks to these virtual environments where the exhibition is held, artists can easily exhibit their works and are made accessible all over the world. In this way, art lovers can quickly access artworks on the internet. With digitalization, the ability to watch permanent works for many years and to be easily accessible makes internet sharing important.

GİRİŞ

Antik Yunanda değerli araç ve gereçlerin merak odalarında toplanması ve savaşta kazanılan ganimetler gücün göstergesi olarak teşhir edilmektedir. Müzeler kurulmadan önce sanat eserleri kilise ve saraylarda sergilenmiştir daha sonra ise özel galerilerde gösterilmeye başlanmıştır. Sanayi devrimi ile birlikte teknolojik gelişmeler başlamış böylece sosyal yaşantıyı ve sanatı bütünüyle değiştirmiştir. Nadire Kabinelerinin oluşması için soylu kesimin belli bir zenginliğe sahip olması gerekmektedir. Fakat günümüzde ise internet sayesinde hiçbir maddi durum gözetmeden tasarımları web siteler üzerinden sergilemek mümkündür. Değişen dünya ile teknoloji ve sanat da birbirini etkilemiştir. Bilgisayar programları ile disiplinler arası yapılan tasarımlar dijital sanat terimini ortaya çıkarmıştır. Yeni sanat alanı sürekli kendini yenilemesi ve güncellemesi bakımından kalıcılığını ve etkisini göstermektedir.

Özgürleşen sanatçı ile sanat sergilendiği kapalı mekanlardan çıkmış teknoloji sayesinde dijital ortamda eserler sergilenmeye başlamıştır. Görsel paylaşımlar eş zamanlı iletişim kurulmasına, internetteki bilginin hızlı bir şekilde yayılmasına ve kullanılmasına imkan sağlamaktadır. Dijital web siteler tasarımı yaratıcılığın gelişimine olumlu yönde katkı sağlamaktadır. Gelişen teknoloji sanatı ve sanata olan algıyı da değiştirmektedir. Sanatı ifade etme ortamı ve sergileme türleri değişmekte ve sürekli güncellenerek yeniden biçimlenmektedir.

Taşınabilir teknolojik cihazların internet bağlantısının olması istenilen her an her yerden erişim sağlaması sosyal medya uygulamalarına içerik göndermeyi kolaylaştırmaktadır. İnternet sayesinde kişi istediği zaman oturduğu yerden merak ettiği tasarıma veya tasarımcının eserlerini görme imkanı bulmaktadır. Tasarımcı, ilgi duyduğu konuya ya da kendi eserinde kullanacağı görsellere ulaşabilmektedir. Hızlı teknolojik gelişmeler ile sosyal medya uygulamalarının yaratıcılığa ve yeni bakış açılara katkı sağlaması bu uygulamaların gücünü göstermektedir.

1. Ev Müzeleri

Antik Yunan'da soylu kesim nadire kabinelerinde diğer bir adıyla merak odalarında merak hissi uyandıran canlı cansız nesnelere toplamaktadır. Nadire kabinelerinde sergilenen objeleri sadece sahibi olan kişiler görmektedir ve bu değerli eserler saraylarda ya da evlerde gösterilirken zamanla bir statü ve güç gösterisi olarak da gösterilmeye başlanmıştır. Sergilenen koleksiyonlar daha sonra halka açık alanlarda da sergilenmeye başlanmıştır ve böylece bir nevi müzeler ortaya çıkmıştır.

Yunanlılarda olduğu şekilde Romalılar da sahip oldukları heykel, resim ve diğer sanat eseri olan ganimetleri birtakım tapınaklara vermişlerdir. Böylece Roma'da ilk özel koleksiyonlar ortaya çıkmıştır. Zengin kesimin evinde bir kütüphane, resim ve heykel galerisi yer almaya başlamıştır (Mengeş, 2012:4). Aydınlanma dönemi öncesinde Avrupa'da ortaya çıkan bu Merak Odaları ya da diğer bir deyişle Nadire Kabineleri, sergileme açısından modern müzelerin atası kabul edilmiştir (Çalışkan, 2016:28-29).

Kabinelere, İtalya'da studioli, Almanya'da da kunstkammer (sanat dairesi) veya wunderkammer (harikalar dairesi) olarak adlandırılmıştır. Özel nadidelerden meydana gelen bu kabinelerin derlemesi ise naturalia, (doğa), artificialia (sanat ürünleri), artificium (yapay nesnelere), mirabilia (ucubeler) ve bibliotheca (kitaplar) gibi sınıflardan oluşmaktadır. Nadirelerde kurutulmuş bitkilerden sürüngenlere, ölümlerden alınmış sikke, resim, madalya gibi kültür objelerine ve üç başlı kuzu ya da cücelerden hareketli heykellerin (automata) olduğu birçok tür bulunmaktadır (Artun, 2012:28-30).

15. yüzyılda seyyahların ve savaş ganimeti biriktiren generallerin kişisel hobileri olan kabineler, 16. ve 17. yüzyılda kapsam ve hacimsel olarak büyümüş, artık krallar ve imparatorların erklerinin sembolü olan kraliyet veya imparatorluk koleksiyonlarına dönüşmüştür. Nadire kabinesinin büyüklüğü hükümdarın evrenin bilgisi ve gizeminin sahibi olması anlamına gelmektedir (Aydın, 2017:185). Amerika'nın keşfinden sonra Avrupa'ya getirilen her farklı obje koleksiyon olarak sayılmış ve Avrupa ülkelerinde nadire kabinelerini meydana getirmiştir. Kabineler ilk defa 14. ve 15. yüzyıllarda Fransa'da oluşturulmuş ve 17. yüzyıla kadar birçok ülkede kabineler hızla artmaya devam etmiştir (Artun, 2006:32) (Resim 1).



Resim 1. Nadire kabineleri, 1599 (Collection: American Museum of Natural History), (URL 1).

Müzeler günümüze kadar tarihi uygarlıklarda görülen değişik şekilleri bulunmaktadır. Kıymetli eşyalar ve sanat eserleri mezarlarda, saraylarda veya halkın görebileceği tapınaklarda yer almaktadır. Tapınaklar, Yunanların sanat koleksiyonculuğuna ilgisi ile zamanla galeri görevini üstlenmiştir. Romalılar ise koleksiyonculuktan başka reproduksiyonu bulmuşlardır (Keleş, 2003:2-3) (Resim 2). Halka açık ilk sergileme yerlerinden, galeri ve sanat müzelerinden olan Paris Salon Sergileri, ilk kez 1673’de Kraliyet Resim ve Heykel Akademisi’nde görülmüş, fakat gerçek işlevine 18. yüzyılda ulaşabilmiştir (Mengeş, 2012:102-103). Sanayi devriminin etkisiyle sanat eserleri ve nesnelere sarayın dışında, müze ve sanat galerilerinde sergilenmiştir. 1851 Londra Evrensel Sergisi ile başlayan fuarcılık anlayışı ile beraber sergileme tasarımı kavramı yaygınlaşmıştır (Çalışkan, 2016:27). 1737 yılında halkın beğenisine sunulan Paris Salonu, Fransız sanatçıların saygınlık kazanması ve döneminin pazar payını oluşturmada önemli görev almıştır. 1769 yılında ise Londra’da kapılarını açan Kraliyet Akademisi, kısa sürede piyasada benzer bir etki oluşturmuştur (URL 2). Fransız Devriminin simgesi olarak kabul edilen ilk ulusal müze, Louvre Müzesi sonrasında birçok müzenin oluşmasına yön göstermiştir.



Resim 2. Ole Wormian'un nadire kabinesi, 1655, (URL 3).

Nadire Kabineleri krallıkların gücünü ve hükümünü temsil etmektedir. Fethedilen toprakların kültür ve sanat eserlerini maddi değer taşıyan hazinelerle birlikte ganimet olarak taşınmaktadır. Daha sonraki yüzyıllarda kraliyet koleksiyonları ulusal müzelere dönüşmüştür. 19. yüzyılda ise özellikle teknolojinin de yardımıyla dünyanın sergilendiği mega sergilere dönüşmüştür (Ayдын, 2017:183).

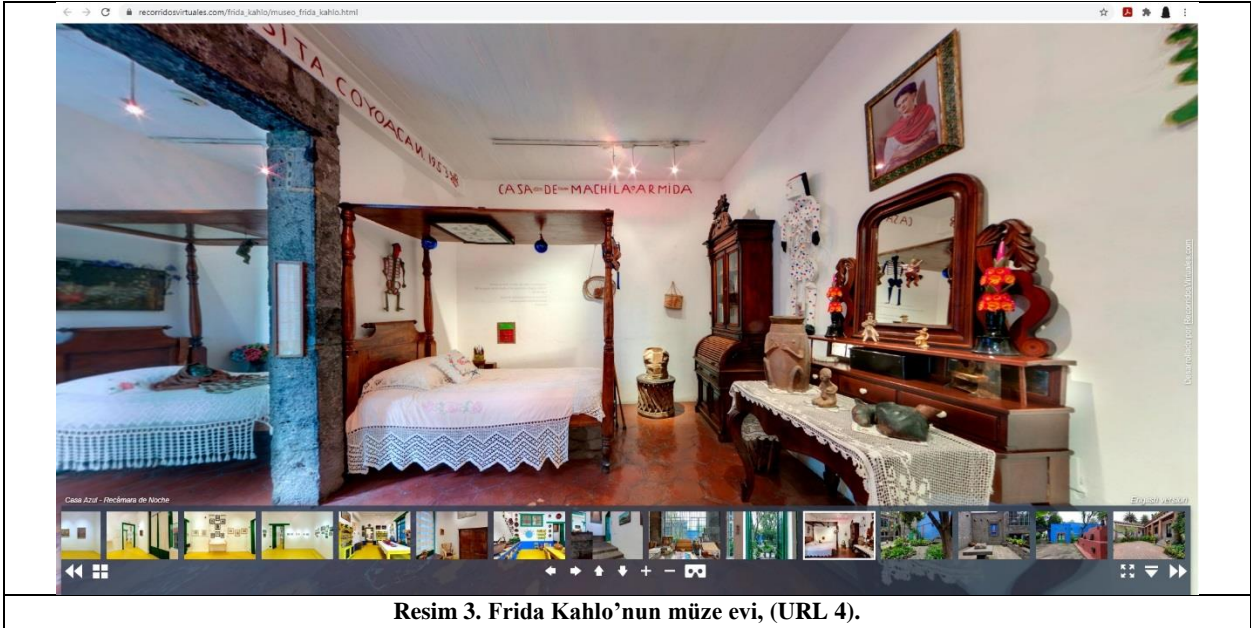
Nadire kabineleri, dünya üzerindeki varoluşu temsil etmek, çeşitliliği tasvir etmek, dünyayı anlaşılır kılmak ve bilinmeyene ulaşmak amacıyla oluşturulmuşlardır. Evrendeki her türlü canlı ve nesneden toplama yaklaşımı esas alınmıştır. Göze hitap eden veya hayret uyandıran her şey bu koleksiyonların parçası olmuştur. En güzel, en nadir, en sıra dışı nesnelerin bir araya getirilmesi, bu kabineleri yönlendiren koleksiyonculuk anlayışını yansıtmaktadır. Hem doğal hem de yapay malzemeler ile tüm evreni tek bir mekanda buluşturmayı amaçlayan nadire kabineleri, ilerleyen dönemlerde doğa bilimleri koleksiyonlarına dönüşmüş, bilimsel amaçlara da hizmet etmişlerdir (Konukçu, 2007:14).

2. Müzecilikte Dijitalleşme

Dijitalleştirme analogdan okunabilir, işlenebilir biçime dönüştürme işlemine denilmektedir. Görsel ya da işitsel unsurların, bilgisayarlar tarafından tanınabilmesi, işlenebilmesi ve saklanabilmesi amacıyla sayısal kodlara dönüştürülmesidir (Deren, 2006:28). 2000'li yıllarda teknolojinin hızla gelişimi ve artan bilginin korunması, saklanması ve gelecek kuşaklara güvenli olarak aktarılması için dijitalleştirme işlemi yapılmaya başlanmıştır. Tarih boyunca üretilen şeyler kültürel miras ürünleri olarak kabul edilerek, teknolojinin hızlı gelişimine uyumlu olarak farklı aşamaların içine çekilmektedir. Hem dijitalleştirme sırasında hem de oluşan dijital objenin yeniden kullanımı, paylaşımı, korunması ve saklanması yaygınlaşmaktadır (Karadağ, Külcü, 2019:330).

Müzeler yoluyla toplumların kültürleri hakkında bilgi edinilmektedir. Her çağda ve toplumda değişiklikler olmuştur bu yüzden yaşadığımız çağın teknolojik ilerlemesine ayak uydurmak gelişim açısından önemlidir. Günümüz teknoloji imkanlarıyla sergileme teknikleri sayesinde geniş kesimlere ulaşmaktadır. Teknolojinin gelişmesi, birçok alanı etkilediği gibi sanat alanında da yenilikleri beraberinde getirmektedir. Sanat eserleri ilk olarak evlerde daha sonra galerilerde ve müzelerde en son ise çevrim içi olarak internet sitelerinde sergilenmektedir. Bu yeni oluşum klasik müzecilik anlayışını daha erişilebilir olan çağdaş müzecilik olarak değiştirmiştir. İnternet sitelerinde yeni sunum teknikleriyle mekanın üç boyutlu olarak gezilebilmesine imkan sağlayarak izleyicinin ilgisini çekmektedir. Kullanılan sunum yöntemleri sayesinde izleyiciyi içine çekerek, dijital müzelere olan ilgiyi artırmaktadır. Müzeler kapılarını sanatseverlere

evlerinden çıkmadan tek tuşla istedikleri müzeyi gezme imkanı sunmaktadır. Örneğin; Ressam Frida Kahlo'nun Meksika'da müze olan evini izleyiciler 360 derece sanal bir turla gezebilmektedir (Resim 3).



Resim 3. Frida Kahlo'nun müze evi, (URL 4).

Tokyo'da yüksek teknolojilerin kullanıldığı ve eğlence merkezi olarak düzenlenen yapay bir ada olan Odaiba bölgesinde kurulan Mori Binası Dijital Sanat Müzesi'nde, 520 bilgisayar ve 470 yüksek teknolojlili projeksiyon cihazı ile bilim, sanat, tasarım ve teknoloji ile dünyayı ve doğayı farklı bir tarzla ziyaretçilerine göstermektedir. Müzenin ilk sergisi "teamLab Borderless" (teamLab Sınırsız) adını taşımaktadır. Sanatın kendi sınırları ile izleyici arasındaki engelleri aşarak, sınırsız iletişim sunmayı amaçlamaktadır. İnteraktif animasyonlarla izleyicilerin hareketlerini algılayıp onlara tepki veren dijital eserlerde ışık, renk ve farklı grafik unsurları gösterilmektedir (Bostancı, 2019:37) (Resim 4). Müzeler dijital teknolojik uygulamalar sayesinde interaktif sunumlar yaparak izleyiciyle etkileşim içinde kalmaktadır.



Resim 4. Mori binası dijital sanat müzesi, (URL 5).

Diğer bir örnek ise Louvre müzesi, çevrim içi olarak izleyicilere müzeyi gezme imkanı sunmaktadır. Sanal turlar ile sanatçıların eserleri görülebilmektedir. Teknoloji hayatı kolaylaştırdı ve artık bir müzeye ya da sergiye gitmeye gerek kalmadan evden istenilen zamanda bu yerlere internet sayesinde ulaşmak mümkün hale gelmektedir (Resim 5).



Teknolojik gelişmeler bir eserin renklerine, stillerine, fırça darbelerine odaklanma imkanı sunmaktadır. Kullanılan gigapiksel teknolojisiyle kaydedilen resimler, yaklaşık on milyar piksel büyütülebilmektedir. İstenilen esere tıklayınca bütün detaylarını inceleme imkanı vermektedir. VR ve AR teknolojilerinin yaygınlaşması online sergilerin ve dijital sanatın gelişmesi için önemli rol oynamaktadır. Sanatseverlerin diledikleri an akıllı telefonlarından istedikleri sergiye ücretli ya da ücretsiz olarak ulaşabileceği bir deneyim alanı sağlamaktadır (URL 7). Günümüz sanatında daha özgür çalışmalar, klasik sergileme mantığından çıkarak sanata olan erişim imkanını artırmaktadır. Dijitalleşme, sanatı sadece bir mekan olarak sınırlamayıp onu herkesin internet siteleri aracılığıyla izlemesine fırsat sunmaktadır.

2.1. İnternet Sergileri

Grafik tasarımın ilgi alanları içinde sergileme tasarımları da yer almaktadır. Sergileme tasarımları birçok alanda faaliyet göstermektedir. Kalıcı ya da geçici olabileceği gibi ticari, kültürel ve eğitim amaçlı olarak da kullanılabilir. Sergileme tasarımı yapılırken müzeye ya da sanat galerisinde yer alan eserlerin içeriğine uygun tasarlanması gerekmektedir. Bütün bunlar hem zaman hem de büyük paraların harcanmasına sebep olmaktadır. Yeni nesil sanatçılar ise bütün bunlarla uğraşmayıp tasarımlarını internet ortamından sergilemektedir.

Çağdaş sanat 1980'lerden sonra disiplinler arası bir yapıya kavuşmuş ve görsel sanat pratiklerini icra edildikleri mecra kapsamında tanımlamak geçerliliğini kaybetmiştir. Video, performans, enstalasyon, fotoğraf ve dijital mecra gibi çağdaş sanat formları, sanat müzelerinin eser toplama, koruma, sergileme ve aracılık etme gibi geleneksel etkinliklerini dönüşüme uğratmıştır (Yücel, 2012:25).

Sanatçılar geleneksel sanat üretim yöntemlerinin haricinde teknolojinin imkanlarını da araç olarak kabul etmesiyle dijital sanatın gelişimi başlamaktadır. 1960 yılından sonra dijital yapıda deney çalışmaları yapan sanatçılar ilk olarak fotoğraf, sinema ve televizyonu, 1980'li yıllarda video, kamera ve bilgisayar, 1990'lı yıllardan itibaren de interneti yaratıcı bir kavram şeklinde kullanılmıştır. Bu sebeple dijital sıfatı sanatçıların bilgisayara gerçek bir araç, ortam veya yaratıcı bir yardımcı olarak başvurulmuş sanat çalışmalarını tanımlaması için kullanılmıştır (Yücel, 2012:30). 20. yüzyılda elektronik teknolojisi ve bilgisayar ile birlikte dijitalleşen sanat 21. yüzyıla birlikte post-Dijital Sanat dönemini yaşamaya başlamıştır (Tuğal, 2018:259).

1990'lı yıllarda kişisel bilgisayarların yaygınlaşması ve internetin gelişmesi dijital sanat alanında da güçlü değişimlere neden olmuştur. İnternet aracılığıyla küresel iletişim devri başlatması, kültürlerarası iletişim yöntemlerinin ilerlemesine katkı sağlamıştır. Sanatçıların bakış açısıyla da yeni iletişim kanallarının ortaya çıkması, küresel ölçekte izleyici topluluğunun var olması ile internet, yeni yaratıcı ortam olmaktadır (Yücel, 2012:31).

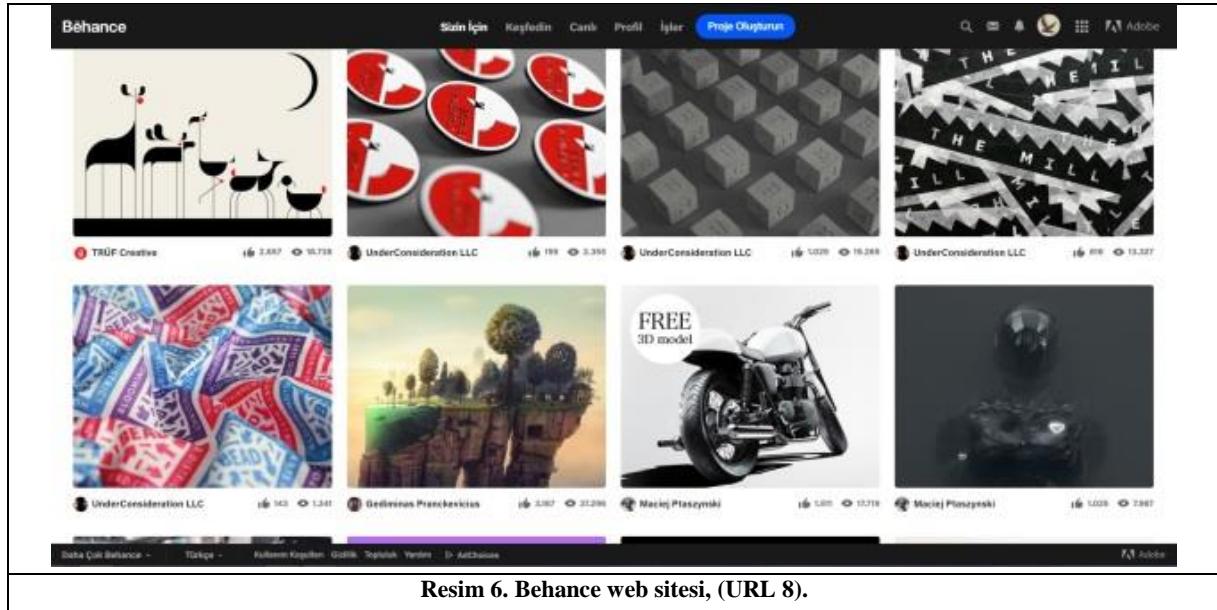
Sosyal medya uygulamaları sosyal olarak portfolyo için kullanılabilirliği gibi firmalar aracılığıyla ticari bir profil oluşturma, marka içeriğinde reklam benzeri ticari hedeflerde amaçlanabilmektedir. Kişilerin ve öğrencilerin kendi alanlarında oluşturulmuş sanatsal çalışmalara, firmaların oluşturdukları içeriklere, disiplinler arası çalışılan sanat ve tasarım alanlarından atölyelere, kendilerinde olduğu gibi sanat ve tasarım

eđitimi alan öğrencilere ve farklı meslek gruplarına hitap eden profillere erişim imkanı sağlanabilmektedir (Uluçay, 2017:376).

İletişim araçlarındaki teknolojik ilerlemeler doğrultusunda taşınabilir cihazların ortaya çıkması internetin her an her yerde kullanılabilmesi bilgi paylaşımını etkili kılmaktadır. Sürekli her verinin yer değiştirdiđi sanal depolar olan bilgisayarların ve bilgisayar temelli taşınabilir cihazların kullanımlarının yaygınlaşması ile bilgiye ulaşım çok daha kolay hale gelmektedir (Vural, 2017:450). Kişiler sanal bir ağ kanalında sosyalleşerek iletişim kurabilmektedir. Güncel tanımlarda sosyal medya olarak görülen bu sanal ortam, bilginin paylaşımından öte etkileşimin de gerçekleşmesini sağlayan bir yapıya dönüşmektedir. Sosyal medya birbirinden farklı şekilde gelişmiş ve tüketicilerin kendi içeriklerini paylaşabilme ve başka kişilerle iletişim kurmayı gerçekleştiren çevrimiçi uygulamalardır (Gülsoy, 2009:245).

Grafik tasarım aşamalarının oluşumunda ve ilerlemesinde ihtiyaç görülen kaynaklar tüm dünyayı kapsayan sosyal içerik ortamı olan internette ele alınması yeni nesil tasarımlarda yaratıcı düşüncüyü etkileyebilmektedir. İnternet mecrasında görsel veri paylaşımını aracılığıyla yeni tasarımların oluşum evresinde sanatsal bakış açılarıyla etkileşim kurulmaktadır. Tasarımların görsel ilerlemesine de katkı sağlayan internet sosyal paylaşım sitelerinin aynı zamanda tasarımcıların eserler üzerine tartışabildikleri ve fikir alışverişi yapılan alanlar olmaktadır (Vural, 2017:447).

İnternette yer alan web sitelerin kullanım alanlarına göre uygulamalar yer almaktadır. Çeşitli görsellerin paylaşıldığı sosyal ağlardan çoğunlukla kullanılan Behance, Deviantart, Pinterest vb. siteleri özel sayfa kullanımlarıyla sanatla ilgilenen kişileri bir araya getirmektedir. Bu siteler tasarımcılar arasında popüler olarak kullanılmaktadır. Kullanıcılar bu sitelere üye olup kendi tasarımlarını sergileyebilmekte ya da başka kayıtlı kullanıcıların çalışmalarını inceleyebilmektedir. Bu sitelerde paylaşılan tasarımlara yorum ve beğeni gibi etkileşimler yapılabilmektedir.



Resim 6. Behance web sitesi, (URL 8).

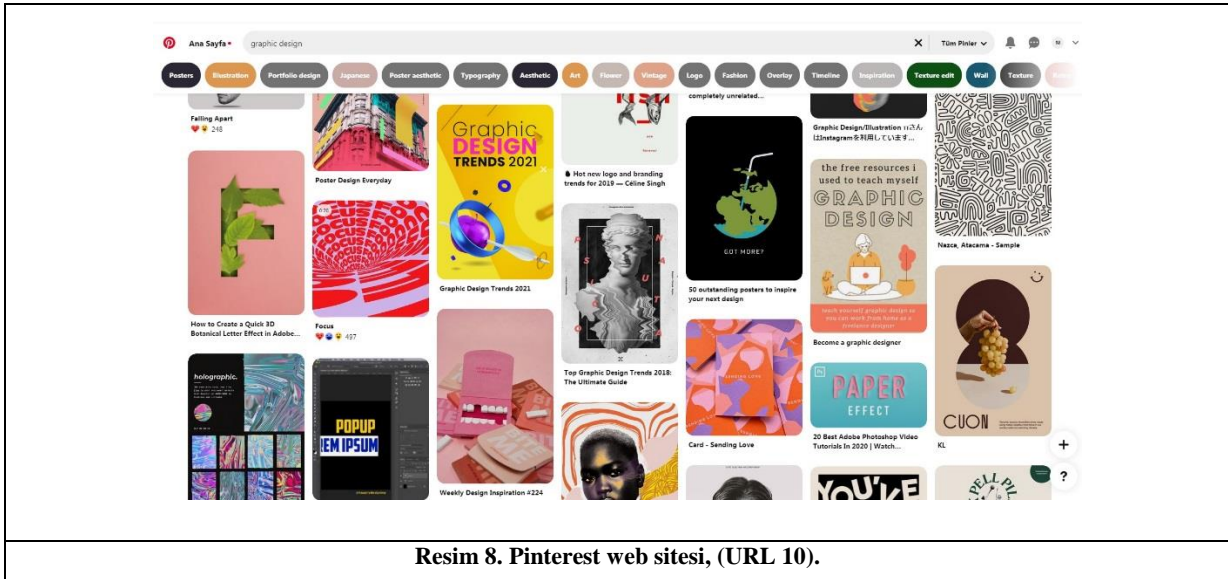
Sanatın ve sanatçının özgürleşmeye başlamasıyla birlikte sanatın gösterildiđi dört duvarlar kalkmış ve yerini sanal bir ortama bırakmıştır. Behance web sitesi; çevrimiçi bir portföy sitesidir. Behance’de moda, endüstriyel tasarım ve grafik tasarım vb. gibi kategoriler yer almaktadır. Kullanıcı site üzerinden üye olarak çalışmalarını bu platformda sergileyebilme ve geri bildirim almak isterse geniş kitlelere çalışmalarını gösterebilme imkanı bulunmaktadır. Siteye yüklenen çalışmaları beğenme sayısı, görüntüleme sayısı ve yorumların görülmesine de imkan sağlamaktadır (Resim 5).

Deviantart, kullanıcının eserlerini sergileyebileceđi çevrimiçi bir web sitesidir. Diğer üyelerle iletişim kurabilecekleri interaktif bir platformdur. Sitenin amacı sanat çalışmalarını sergilemek, eleştirmek ve geliştirmektir. Kullanıcılar siteye üye olup görsellerini galerilerine yükleyip sergileyebilmekte, diğer kullanıcılardan yorum alabilmekte ve tasarımlarını sistem üzerinden satabilmektedir (Resim 6).



Resim 7. Deviantart web sitesi, (URL 9).

Pinterest yaratıcı tasarım fikirlerinin paylaşılabilirdiği bir web sitesidir. Paylaşılan alanlara göre özel panolar düzenlemesi yapılabilmektedir. Fotoğraf, mimari, moda ve grafik tasarım gibi pek çok alanda arama yapıldığında pek çok örnek sayfa çıkmaktadır. Sitede paylaşım yapmak isteyen kişi üye olduktan sonra tasarımlarını paylaşarak birçok kişinin beğenisine sunabilmektedir. Kullanılan bu siteler ile yapılan tasarımların satışı da gerçekleşmektedir (Resim 8).



Resim 8. Pinterest web sitesi, (URL 10).

Sosyal medya kullanımı birçok alanda olduğu gibi tasarım ve sanat alanlarında da etkili bir biçimde görülmekte ve uygulamalar aracılığıyla etkileşim yapılmaktadır. Bu uygulamaların yaygın biçimde kullanılması ve sosyal medyanın erişim kolaylığı, kullanıcıyı daha fazla sonuç ve daha büyük kesimlere ulaştırmaktadır. Sosyal medya kullanıcılar için hızlı erişim, güncel olma, bilgiye ücretsiz ulaşma, paylaşım ve sosyal ağlar ile iletişim kurabilmektedir (Uluçay, 2017:378).

Kullanım kolaylığı ve internetin yaygın olması gibi sebepler birçok birey için önemli bir gelişim platformu haline gelmektedir. Görsel siteler üzerinden kendilerini geliştirmekte ve yeni fikirler ortaya çıkarabilmektedir. Dijital sanat disiplinler arasında sanat, tasarım ve teknoloji ile birlikte ifade gücünü geliştirmektedir. Bu sayede sanatı sayısallaştırılarak dünyanın her yerine erişim imkanı sağlanmaktadır. Ayrıca bu siteler tasarımcının ilgi alanlarını ve iş deneyimlerini özetlemektedir. Tasarımın son derece önemli olduğu günümüzde gitgide yaygınlaşan ve önemi artan bu alanda dünya üzerindeki insanların birbirleriyle kurdukları paylaşım ve iletişim sayesinde tasarım ilerleme kaydetmektedir. Sosyal paylaşım

sitelerinin varlığı hem iş hayatında kabul görmüş hem de insanların kendilerine esin kaynağı olarak tasarım yapabilmesine imkan sunmaktadır.

SONUÇ

İlk müze örneği sayılan nadire kabineleri maddi servetlerini bir güç gösterisi olarak göstermek isteyen soylu kesimin ilginç ve zor bulunan nesnelere bir araya getirdikleri özel koleksiyonlardan oluşmaktadır. Bu koleksiyonlar ilk zamanlar halka kapalıyken zaman içinde kamuya açık yerlerde de sergilenmeye başlamıştır. Evlerde başlayan sergileme isteği zamanla müzelerde yer almaya başlamıştır. Değişen dünya ile birlikte alışkanlıklarda başka şekillerde kendini göstermiştir. İnternetin hayatın bir parçası olmasıyla müzeler web siteleri üzerinden kapılarını izleyicilere açmaktadır. Müze ve galerilerdeki klasik sanatın yeri gelişen teknolojiyle birlikte çağa ayak uydurarak dijitalleşmiştir.

Böylece sosyal medya uygulamaları birer sanal galeri haline gelmektedir. Sosyal uygulamalar her alanda olduğu gibi sanat alanında da görülmektedir. İnternetin hayatımıza girmesi bilginin kitlelere ulaşım yayılması önemli bir iletişim aracıdır. İnternet sayesinde sanat daha çok kişiyle paylaşılıp 21. yüzyılın yeni sanat alanı olma potansiyelini barındırmaktadır. Teknolojinin gelişmesiyle sanatseverler internet üzerinden sanat eserlerine hızlı bir şekilde erişim sağlayabilmektedir. Dijitalleşmeyle birlikte kalıcı eserlerin uzun yıllar boyunca izlenebilmesi ve kolay erişilebilir olması internet paylaşımlarını önemli kılmaktadır. Dijitalleşmeyle birlikte sanatı ifade etme biçimi ve sergileme ortamları da değişmektedir.

Daha çok resim, heykel, plastik sanatlar ve mimari gibi alanlarda çevrim içi müzeleri gezmek mümkün hale gelmektedir. Sergileme düzeninin değiştiği bu yeni ortamda grafik tasarımla ilgilenen kişiler ise portfolyo siteleri aracılığıyla tasarımlarını sergilemektedirler. Popüler sosyal medya uygulamaları olan Behance, Deviantart ve Pinterest vb. siteler sayesinde kullanıcılar eserlerini kapalı duvarlar ardında sergilemekten çıkıp erişilebilir sitelerde sergilemektedir. Bu sitelerin kullanımları ücretsiz olduğu için kullanıcılar tarafından tercih edilmektedir. Sergi etkinlikleri, sanatçıların ve eserlerinin sosyal medya ortamlarında tanıtımları yapılmaktadır. Farklı ülkelerdeki eserlerin canlı olarak görülmesi hem maddi hem manevi açıdan zor olabileceğinden çevrim içi sergilerin desteklenmesi ve tanıtımının yapılması gerekmektedir. Ayrıca bu siteler sayesinde sanatçılar eserlerini sergileyebilmekte ve başka sanatçılara veya görsel sanatlar bölümlerinde okuyan öğrencilere referans olmaktadır. Olumlu yanlarının yanında web sitelerinde tasarımdan ve estetikten uzak eserlerde paylaşılmaktadır.

KAYNAKÇA

- Artun, A. (2006). *Tarih Sahneleri Sanat Müzeleri 1, Müze ve Modernlik*, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Artun, A. (2012). *Tarih Sahneleri Sanat Müzeleri 1, Müze ve Modernlik*, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Aydın, S. (2017). Ortaçağ Nadire Kabinelerinden 19. Yüzyıl Küresel Sergilerine Bir İktidar Biçimi Olarak Evrenin Sergilenmesi, *Sobider Sosyal Bilimler Dergisi*, Haziran, 4(11): 182-191.
- Bostancı, M. (2019). Dijital Müzecilik ve İnteraktif İletişim: Sfıfoma Ve Mori Dijital Sanat Müzesi Örneklemleri, *Unımuseum*, 2 (2): 34-39.
- Çalışkan, C. (2016). Sergileme Tasarımının Gelişimi ve Müze ile Sanat Galerilerinin Karşılaştırılması, *Yıldız Journal of Art and Design*, 3(1): 26-42.
- Deren, A.S. (2006). *Sanal Ortamda Kültürel Miras Enformasyon Sistemlerinin Kurulması Ve Türkiye İçin Durum Analizi*, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- Gülsoy, T. (2009). Etkileşimli Medya Ve Pazarlama Terimler Sözlüğü, L. Baruh, ve M. Yüksel İçinde, *Değişen İletişim Ortamında Etkileşimli Pazarlama* (s. 223-251), İstanbul: Doğan Kitap.
- Karadağ, D.K., Külçü, Ö. (2019). Dijital Kürasyon Standartları ve Uygulamalar Çerçevesinde Türkiye'deki Müzeler Üzerine Bir Değerlendirme, Ankara Üniversitesi, e-BEYAS 2019: Endüstri 4.0 Sürecinde Bilgi Yönetimi ve Bilgi Güvenliği: eBelge-Arşiv-eDevlet-Bulut Bilişim-Büyük Veri-Yapay Zekâ içinde, Ankara.
- Keleş, V. (2003). Modern Müzecilik ve Türk Müzeciliği, *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2(1-2): 1-17.
- Konukçu, İ. (2007). *Özel Koleksiyonların Müzelere Dönüştürülmesi*, Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- Mengeş, F. (2012). *Sanat Yapıtının Farklı Mekanlarda Anlam Problematiği*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Işık Üniversitesi. İstanbul.
- Tuğal, S.A. (2018). *Oluşum Süreci İçinde Dijital Sanat*, İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Uluçay, Ö.N. (2017). Görsel Tasarım Eğitiminde Sosyal Medyanın Kullanımı, *The Journal of Academic Social Science*, 5(54): 372-379.
- URL 1: <https://artsandculture.google.com/theme/4QKSkqTAGnJ2LQ>, Erişim tarihi: 15.10.2019.
- URL 2: https://en.wikipedia.org/wiki/Art_exhibition, Erişim tarihi: 29.05.2020.
- URL 3: <https://www.atlasobscura.com/articles/ole-worm-cabinet>, Erişim tarihi: 15.10.2019.
- URL 4: https://www.recorridosvirtuales.com/frida_kahlo/museo_frida_kahlo.html, Erişim Tarihi: 30.03.2021.
- URL 5: <https://borderless.teamlab.art/es/>, Erişim tarihi 30.03.2021.
- URL 6: <https://www.louvre.fr/eni>, Erişim tarihi 30.03.2021.
- URL 7: <https://adhocdergi.com/online-sergiler-ve-sanatin-dijital-hali/>, Erişim tarihi 30.03.2021.
- URL 8: <https://www.behance.net/?isa0=1>, Erişim tarihi 24.10.2019.
- URL 9: <https://www.deviantart.com/>, Erişim tarihi 24.10.2019.
- URL 10: <https://tr.pinterest.com/>, Erişim tarihi 30.03.2021.
- Vural, S. (2017). Sosyal Medyanın Grafik Tasarım Sürecine Yaratıcı Katkısı, *II. Uluslararası Sosyal Bilimler Sempozyumu*, 18-19-20 Mayıs 2017 Alanya.
- Yücel, D. (2012). *Yeni Medya Sanatı Ve Yeni Müze*, İstanbul: İstanbul Kültür Üniversitesi Yayınları.