

EXHIBITIONS OF THE VIRTUAL WORLD

Elvan TEKİN*¹

*Dr. Öğretim Üyesi, Fırat Üniversitesi, İletişim Fakültesi

Abstract

The Covid-19 pandemic, which has had a profound impact in our country and all over the world in recent years, has seriously disrupted almost every field of life and education-training activities have suffered the most from this disruption. Online course activities have been carried out at all levels of education from primary schools to university, however, due to the course of the pandemic today, this activity is continued as face-to-face and online education through the hybrid education model. On the other hand, the shutdowns experienced in all field of life has deeply affected academic life and art platforms. In order to reach out the audience and the art buyer, many new concepts have been introduced to the world of culture and art. The world of culture and art has felt the need to open a new path for itself in the form of online concerts, online theater events, online panels and online exhibitions. Being reshaped on the basis of the pandemic conditions, the concept of exhibition design has included a new presentation form in the field of art. The fact that it is accessible and physically free from a mere space has gained meaning in the concept of "online exhibition design". As mentioned in the conclusion part of the research; The online display design, which will become a part of life after the pandemic, has taken on a more realistic structure with the importance of the metaverse concept. It has provided an important experience in terms of the fact that the virtual environment can be touched physically and its own self and experiences can be felt on a personal basis. Visitors were able to freely navigate from anywhere in the world, and were able to convey their experiences, likes or dislikes through social media connections.

The main axis of the research includes the way online exhibition designs are presented to visitors in a digital environment and the platform on which this act of presentation is structured to capture reality. In the study, this new exhibition design is examined in terms of viability and accessibility and evaluated through samples. It is important in terms of guiding researchers, who are interested in the field, since a new understanding of exhibition design is thoroughly examined.

Keywords: exhibition, online, pandemic, culture and art

SANAL DÜNYANIN SERGİLERİ

Özet

Son yıllarda ülkemizde ve tüm dünyada yoğun şekilde etkisini gösteren Covid-19 pandemisi, hayatın hemen hemen her alanını ciddi şekilde sekteye uğratmış ve eğitim-öğretim faaliyetleri de büyük zarar görmüştür. Eğitim-öğretimin ilköğretimden üniversiteye kadar olan tüm kademelerinde çevrim içi ders faaliyetleri yürütülmüş ancak, günümüzde pandeminin seyri dolayısıyla, bu durum karma eğitim modeliyle yüz yüze ve çevrim içi eğitim olarak devam etmektedir. Bununla birlikte, yaşamın her alanında görülen kapanma akademik hayatı ve sanat platformlarını derinden etkilemiştir. Pek çok yeni kavram izleyiciye, sanat alıcısına ulaşabilmek adına kültür-sanat dünyasına dahil edilmiştir. Çevrim içi konserler, çevrim içi tiyatro etkinlikleri, çevrim içi paneller, çevrim içi sergiler olarak kendisine yeni bir yol açma gereği duymuştur. Pandemi şartlarına göre yeniden şekillenen sergileme tasarımı kavramı yeni bir sunuş biçimini sanat alanına kazandırmıştır. Ulaşılabilir olması ve fiziksel olarak salt bir mekâna bağlı olmaması "çevrim içi sergileme tasarımı" kavramında anlam kazanmıştır. Araştırmanın sonuç kısmında bahsedildiği üzere; pandemi sonrasında hayatın bir parçası haline gelecek olan çevrim içi sergileme tasarımı, metaverse kavramının önem kazanmasıyla daha gerçekçi bir yapıya bürünmüştür. Sanal ortamın fiziksel açıdan dokunabilir ve kişisel bazda kendi benliğinin ve deneyimlerin hissedilebilir olması açısından önemli bir deneyim sunmuştur. Ziyaretçiler, her türlü özgürce dolaşımı dünyanın herhangi bir yerinden kolayca yapabilmüş, deneyimlerini, beğeni veya olumsuzluklarını sosyal medya bağlantıları sayesinde aktarabilmişlerdir.

¹ Sorumlu Yazar E-mail: elvankanmaz@gmail.com / Doi: 10.22252/ijca.1109132

Araştırmanın ana eksenini çevrim içi sergileme tasarımlarının sayısal bir ortamda ziyaretçilere sunulmuş biçimini ve bu sunumun gerçekliği yakalama adına nasıl bir platform üzerine yapılandırıldığı konusunu içermektedir. Araştırmada bu yeni sergileme tasarımının uygulanabilirlik ve erişebilirlik açısından incelenmesi yapılmış ve örnekler üzerinden değerlendirilmiştir. Yeni bir sergileme tasarımı anlayışının etraflıca incelenmiş olması alana meraklı araştırmacılara yol gösterici olması bakımından önemlidir.

Anahtar Kelimeler: sergileme, çevrim içi, pandemi, kültür-sanat

1. GİRİŞ

Bir tasarım ürününü sanat alıcısına, izleyicisine farklı mecralar yoluyla ulaştırma ve sunma eylemi, “sergileme tasarımı” olarak ifade edilebilir. Sergileme tasarımının konusunu çeşitli ürünler oluşturabilir. Sergilemede plastik sanat üretimleri olduğu gibi, endüstriyel tasarıma ait unsurlar da yer alabilir. Burada amaç üretilen konunun, tasarımın alıcıya farklı yollarla ve kendine ait temaya uygun bir konsept içerisinde sunulmasıdır.

Sunulan yapının daha geniş bir kitleye ulaşması elbette görsel iletişim tasarımı alanına dâhil olunmasıyla gerçekleşmektedir. Geniş bir alıcı kitlesinin oluşması sergilenecek ürün açısından nasıl olumlu bir değer yaratabilir sorusu akıllara gelmektedir. Sergileme tasarımının önemi bu noktada gündemde yerini almaktadır. Sunumu yapılacak tasarımın doğasına, içeriğine ve konusuna uygun olarak bir konsept belirlenmektedir. Sunumu yapılan obje ile birlikte konsept ciddi ölçüde bir bütünlük sağlayarak kendini sanat alıcısında algılatmaktadır. Bu doğrultuda hazırlanan tasarım yalnızca sunma eylemini icra etmekle kalmamakta, sergileme tasarımının kendisi ayrı bir tasarım konusu haline gelmektedir. Bu noktada önemli olan yalnızca sergilenen değil, aynı zamanda sergilemenin nasıl yapıldığıdır. Özellikle güncel sergileme tasarımları hem grafik tasarım alanını hem de iç mekân tasarımını içine alarak görsel iletişim tasarımı özelinde birbirleriyle sıkı sıkıya ilişkiye geçen iki unsur haline gelmektedir. Güncel sergileme tasarımları günün ve çağın getirdikleriyle birlikte hem fiziki mekânlarda hem de sanal mecralarda yer almaktadır.

Covid-19 salgınında önlem olarak alınan kısıtlama kararları nedeniyle pek çok kurum ve kuruluş farklı çalışma modelleri geliştirmek zorunda kalmıştır. Google Meet, Zoom, Collaborate gibi çevrim içi toplantı ve görüşme platformları üzerinden planlı veya anlık toplantılar yapmak, özel etkinlikleri, kursları düzenlemek gibi çok sayıda uygulamayla akademik dünya ve iş dünyası oldukça aktif bir şekilde etkileşime girmiştir (Stavrev, 2021:113).

Sanal ortamların aktif bir şekilde gündelik hayatın yerine geçmeye başladığı gözlemlenmiş, eğitim-öğretim faaliyetleri çevrim içi derslerle yürütülmüş, konferanslar, sempozyumlar düzenlenmiştir. Uzaktan etkileşim kurularak devam eden iş ve sosyal hayat, sanal dünyanın rolünü ciddi derecede artırmıştır. Ancak bu durum elbette fiziksel olarak “orada olma” durumunun yerini alamamakta ve fiziksel olarak dolaşımı kısıtlamaktadır. Bu kısıtlanmışlık hissinin belki de en belirgin olarak ortaya çıktığı durum sergi ve müze pratiklerine uzak kalmakla olmuştur. Günümüz tasarım ve teknoloji dünyası, bu uzak kalmışlığı çözmek adına yeni bir kavramı gündelik yaşama kazandırmıştır. Metaverse; “*bir artırılmış gerçeklik fenomeni olan Metaverse, sosyal ağlardan daha kapsamlı ve insanı tüm algı ve odağı ile içine alan üç boyutlu dijital bir ortamdır. Derinlik algısı gerçek evrenin üçüncü boyutunun görsel duyularla algılanmasıdır*” (Türk, 2022:32). Burada bahsedilen, sanal ortamda yalnızca imaj bilgisi yer almaktadır. Ancak sanal gerçeklik ve metaverse olgusu bu 2 boyutlu düzlemin ötesini insanlara sunmaktadır. Yalnızca bir görsel bir temsil değil aynı zamanda kullanıcı kendi varlığını, benliğini o alanda hissederek bulunan mekânı algılamaktadır. Böylelikle diğer temsil ortamlarına kıyasla daha gerçekçi ortam algısı sunmaktadır (Türk, 2022:32).

İnsanların özellikle evde bulunduğu süre zarfında sanattan ve sanatın yarattığı hazdan uzak kalmaması adına çevrim içi sergileri ziyaret etmesi, istediği gibi deneyimleyebilmesi çok alanlı yapının katkılarını gündeme getirmiştir. Araştırma kapsamında çevrim içi sergilemelerin tasarım yapısı incelenmiş olup, arayüz tasarımları karşılaştırılmıştır. Bu anlamda çevrim içi sergileme tasarımının izleyiciye doğrudan ve etkili bir şekilde ulaşma aşaması ve kullanılan öğelere dikkat çekilmiştir.

2. AMAÇ

Çevrim içi sergileme tasarımı, pandemi ile birlikte sanat ve tasarım alanlarında görülen yeni bir algıyıdır. Bu doğrultuda üretilen çalışmalar ve buna uygun hale getirilerek oluşturulan tasarımlar, erişebilirlik ve 3 boyut (3B) hissi vermesi amaçlanarak ziyaretçilere sunulmuştur. Araştırmada arayüz tasarımları incelenmiş, teknik ve tasarım açısından ele alınmıştır. Tasarım yapısının anlaşılması, sergileme tasarımı kavramı içerisinde farklı yapılarda konumlandırılan örneklerin arayüz ve kullanılabilirliğinin görülmesi, bu alana ilgi duyanlar için kaynak bir metin olması, araştırmanın başlıca amaçlarındandır.

3. ÖNEM

Günümüz koşullarında sanatın ve tasarım kendine çıkış yolu olarak, sanatseverlerle sanal bir platformda buluşmasını sağlayan sanal dünyanın sergilerini anlamak, kullanılan ekipmanları doğru değerlendirip, gelecekte bu ve bunun gibi farklı sergileme tasarımlarına örnek teşkil etmesi bakımından önemlidir. Bundan dolayı araştırmada hem tasarım hem de teknik açıdan detaylı bir şekilde inceleme yapılmış, objektif açıdan değerlendirilmiştir. Sergileme tasarımına ilgi duyan amatör ve profesyonel tasarımcılara yol göstermesi ve kaynaklık etmesi açısından önemlidir.

4. YÖNTEM

Araştırmada ters piramit mantığıyla başlıklar planlanmıştır. Giriş bölümünde çevrim içi sergilemelere değinilmiş, konunun kapsadığı bilimsel bakışa girizgâh yapılmıştır. Diğer başlıklarda konunun önemi, amacı, yöntemi aktarılmış olup, bulgular kısmında detaylı şekilde geleneksel olmayan sergilere, yani sanal dünyadan dijital ekranlara açılan müze ve sergilerine değinilmiştir. Özellikle Qaud Full High Definition (4K) çözünürlüklü çekimlerin hangi cihazla gerçekleştirildiğine, müze veya sergi içerisinde hangi noktalardan başka alanlara geçiş yapıldığına, sanatçı ve sanat ürünü hakkında oluşturulan bilgi alanlarına kadar pek çok nokta detaylı şekilde anlatılmıştır. Araştırmaya konu olan sergilerin, müzelerin görselleri ve teknik özellikleri karşılaştırılmıştır. Sağlıklı bir araştırma ortaya koyma adına araştırmada hem literatür taraması hem de betimsel analiz yöntemi kullanılmıştır.

5. BULGULAR

5.1. Geleneksel Olmayan Sergiler

İnternet ve multimedya teknolojisi günlük hayatın derinlerine nüfuz ettikçe, toplumun ana akım kültürüne entegre oldukça çevrim içi sergilerin etkisi ve alanları etkileme kapasitesi genişlemiş, müze faaliyetlerinin bir kolu haline gelmiştir. Özellikle bu tür sergiler farklı ziyaretçi portföyünü bir araya getiren ve onlarla iletişime geçen bir çeşit iletişim aracı olarak kullanıldığı görülmüştür (Kim, 2018:243). Dijital dünyanın daha fazla kucaklandığı pandemi döneminde hayatın her alanında olduğu gibi, sanat ve tasarım ortamı üç-boyutlu ve fiziksel dokunabilirliğin geri plana itildiği bir alana geçişi hızlandırmıştır. Hali hazırda sanal dünyanın ve elektronik medyanın estetik ve teknik olanakları sanatçıları bu dünyanın kapısına kadar getirmiş, geleneksel-olmayan üretimleriyle birlikte sanat-tasarım alanına katkı sağlayacak multidisipliner ortaklıkları gündeme almıştır (Shanken, 2012:47). Elektronik medyanın ve sanal dünyanın "her şeyi" yapmaya/yapabilmeye olanak tanıyan yapısı geleneksel ortamdaki sanatçı figürünü kopararak, farklı disiplinlerle bir araya gelmeyi gerekli kılmakta, alanında uzman kişilerle çalışmayı, tasarımın çehresini çok eklemlili bir yapıya çevirmeyi başarmaktadır.

Üretimde bulunan sanatçılar, çalışmalarının teorik alt yapısını kuvvetlendirmiş, sanat ve teknolojiyi bir araya getirerek farklı mecraların da sanatın içerisinde yer almasına katkıda bulunmaya başlamışlardır. Hem elektronik sanatın hem de sanal dizgeler içerisinde yer alan sanat üretiminin; mühendislerin, bilimle uğraşan kişilerin katkılarıyla ve farklı bakış açılarıyla yeni sanat oluşumlarında yer almaları önemlidir. Bu noktada mekân kurgulama aşamaları, matematiksel verilerin görselleştirilmesi gibi yaratıcılığı farklı bir noktaya taşıyan alan dışı eleştirel multidisipliner gözlerin yeni üretimlere yapacağı katkı ciddi bir yapı ortaya koymaktadır.

Multidisipliner yapının pandemiye daha fazla gündeme gelmesi, sanal ortamların desteklendiği sergi ve sunum etkinliklerinin günümüz sanat dünyasında daha etkili hale gelmesinde önemlidir. Ancak sanal etkileşim içerisinde olan yapıların etkin ve fiziksel algılanabilirliğin yerini almasında ziyaretçi kitlesinin dikkatini çekmesi, ulaşılabilirlik açısından kolay bulunması, özgürce sergi salonlarını gezebilmesi, katılım gösterenlerle etkileşim kurabilmesi gibi unsurlar dikkate alınarak alana dâhil edilmelidir.

5.2. Çevrim içi Sergilerin Yapısı

Çevrim içi sergiler hayatın bir parçası olarak çok katmanlı bir yapı içerisinde kendine yer edinirken ulaşılabilirlik, kullanılabilirlik ve anlaşılabilir olma açısından belirli kurallar bütününe beraberinde getirmektedir. Fiziksel olarak konumlanan sergilerin sanallaştırılması işi, özellikle serginin özüyle kopmadan aslına bağlı kalarak, mekânsal pratik ile dijital dolaşıma girdiğinde yaratılacak olan ilişkinin çok iyi sunulmasıyla sağlanabilir (Dumetrescu ve diğerleri. 2014:102). Sanal ortamın getirdiği kısıtlılık düşüncesi ve hissi bu noktada oldukça aza indirgenebilir. Fiziksel görünümün çevrim içi ortamda istenilen etkiyi yaratabilmesi sergi tasarımının iyi şekilde yönetilmesiyle ilintilidir. Bu "iyi" ifadesi ise sanal bir gerçekliğin fiziksel gerçekliğin yerini almadaki başarısıyla orantılanabilir. Yani sanal temsil, ziyaretçilerin çevrim içi ortamda gerçeğe oldukça yakın bir şekilde

gezinmesini sağlamak için katılımcının sergilenen içerikle direkt bağ kurmasını ve üç boyutlu alandan aktarılan verilerin gerçek zamanlı görselleştirme araçları yardımıyla deneyimlemesini sağlar. Sanal ortamda serginin yerleştirileceği alan kurgusal da olabilir, fiziksel dünyada bir mekâna da karşılık gelebilir. Önemli olan sergileme tasarımının hangi alanda daha etkili şekilde ziyaretçilere aktarılacağıdır. Kimi tasarımcılara göre fiziksel varlığı olan mekânların dijital ortama aktarılması ve sergilemenin bu alandan ziyarete açılması, salon ve bina kavramının kısıtlayıcılığını ortaya koymaktadır. Bundan dolayı bazı çevrim içi sergilemeler tamamen kurgusal mekânlarla sergilenecek dijital aktarımların birleştirilmesiyle oluşturulmalıdır (Stavrev, 2021:113). Buradan hareketle, sergiyi hazırlayan küratör ya da yönetim grubunun bazı önemli noktalara dikkat etmesi gerekmektedir.

Özellik çevrim içi sergiler hazırlanırken Dumitrescu ve diğerlerinin aktardığı bazı unsurlar şöyledir (2014:102);

- a- Yerelleştirme, yani kullanıcıyı / ziyaretçiyi sunulan kültürel öğelere aşına hale getirmek,
- b- Ziyaretçilerin siteye erişmesini sağlamak için ilgi çekici olmak,
- c- 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,
- d- Sürdürülebilir olması, yeni bir açıklama veya bir öğenin eklenmesi gerektiği zaman sergiyi düzenleyenler tarafından güncellenebilir olmasıdır.
- e- Erişebilirlik, fiziksel açıdan sergiyi gezmeye olanağı olmayan ziyaretçilerin ulaşmasını sağlamak.

Yukarıda bahsedilen hususlar genel anlamda çevrim içi sergilerde var olması zorunlu noktalardır. Bunlara ek olarak, sergilerin dikkat çekici bir sergileme tasarımı içerisinde sunulması veya var olan ya da olmayan mekânlarda bu çalışmaların sergilenmesi erişebilirliği ve sirkülasyonu artıracaktır.

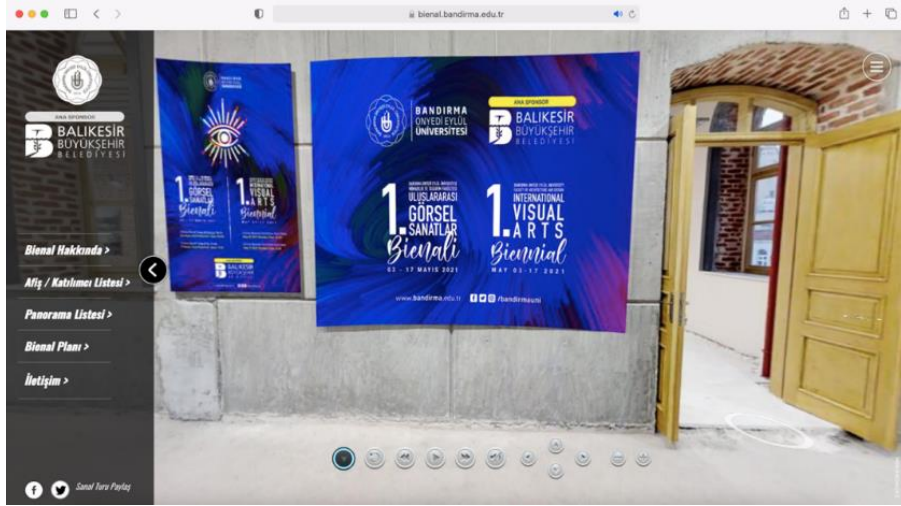
Çevrim içi sergilemelerin aslında erişilebilir ve görünür olma amaçlarının dışında sergi hazırlanırken pek çok temel amaca hizmet ettikleri görülmektedir.

- a- Katılımcıları ortak bir amaç için bir araya getirerek iyi bir araştırma sürecine dâhil etmek,
- b- Belirlenen bir tema çerçevesinde farklı açılardan bakışlara sahip olmak,
- c- Katılım gösterebilecek alan uzmanlarından yardım almak,
- d- Serginin hazırlanması gereken alan için fiziksel bir mekân ve tarih için belirli bir zaman ayarlamak,
- e- Görsel-işitsel ekipmanlara duyulan ihtiyacı belirleyebilmek ve bütçe hesaplamasını bu yönde gerçekleştirmek gibi amaçlar görülmektedir (Dumitrescu ve diğerleri, 2014:102).

Çevrim içi sergileme tasarımları fiziksel olarak konuşlanan sergilemelerin de bir nevi uzantısı olarak kabul ediliyordu. Çünkü tek bir sanal platform üzerinden görüntü, ses, video, yazı veya artırılmış gerçeklik gibi çoklu etkileşimleri bir arada kullanma ve erişme olanağı sunmaktaydı. Günümüzde de bu durum devam etmekle birlikte aynı zamanda ziyaretçiler için farklı noktalardan oluşturulmuş kamera çekim açıları, gerçek alanın sanal olmayan temsillerinin sunumu ziyaretçilere erişilebilir ve algılanabilir bir deneyim sunmaktadır. Yani gerçek sergilerin bir uzantısı değil, gerçek sergilerin kendisi olmaktadır. Araştırma kapsamında örnek olarak seçilen çevrim içi sergiler üzerinden, çevrim içi serginin genel olarak sahip olması gereken unsurlar tespit edilmeye çalışılmıştır.

5.2.1. Bandırma Onyediy Eylül Üniversitesi 1. Uluslararası Görsel Sanatlar Bienali Sergisi

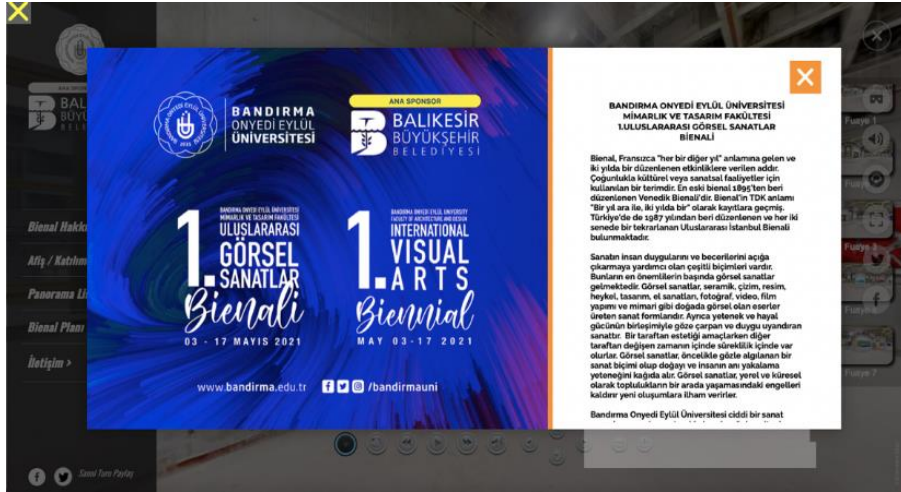
Türkiye'nin ilk çevrim içi bienali olan ve Bandırma Onyediy Eylül Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi tarafından düzenlenen etkinlik, 03-17 Mayıs 2021 tarihlerinde www.bienal.bandirma.edu.tr/sanaltur adresinde kapılarını sanatseverlere açmıştır. Çevrim içi ortamda gerçekleşen bienal, fiziki bir gezinti yapılmıyormuş hissinin daha iyi aktarılmasını sağlayacak biçimde 360 derece ile gezilebilecek dijital bir ortamda sunulmuştur (bkz. Görsel 1).



Görsel 1. Görsel Sanatlar Bienali giriş sayfası (URL 2)

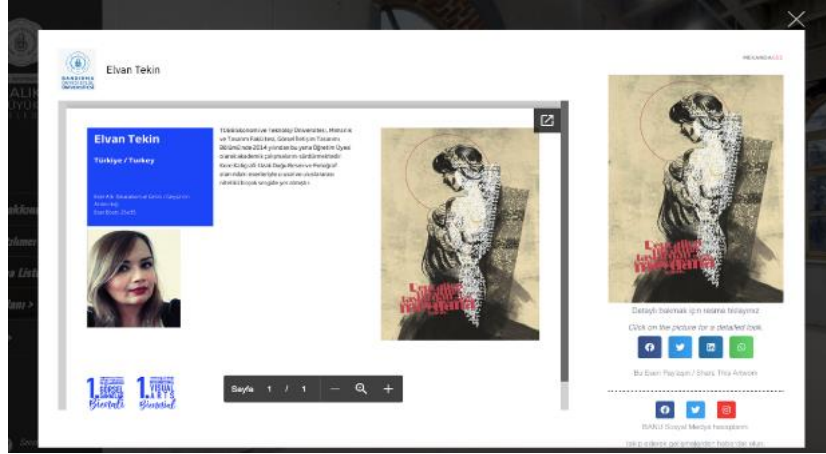
Bienalde yer almak isteyen 52 ülkeden 944 sanatçıya ait 1110 eser ile başvuru gerçekleştirilmiş ve aralarından 214 eser Kazlıçeşme Sanat Galerisi'nin lazer tabanlı ve yüksek çözünürlüğe sahip panoramik fotoğrafları nokta bulutu teknolojisine dönüştüren 3B modelleme yazılım teknolojisiyle sunan, çevrim içi sergi platformunda sergilenmiştir. Bienalin küratörlüğünü Mimarlık ve Tasarım Fakültesi Dr. Öğr. Üyesi İbrahim Yılmaz ve Dr. Öğr. Üyesi Ersan Sarıkahya üstlenmiştir.

Sayfanın arayüzünün sol tarafında açılır-kapanır sekme içerisine yerleştirilmiş 5 adet ana menü yer almaktadır. Menü bandında ilk olarak Balıkesir Onyediy Eylül Üniversitesinin ve altında ana sponsor olan Balıkesir Büyükşehir Belediyesinin logosuna yer verilmiştir. Logoların altında ise; *Biennial Hakkında*, *Afiş / Katılımcı Listesi*, *Panorama Listesi*, *Biennial Planı*, *İletişim* başlıkları yer almaktadır. En alt kısımda da Facebook ve Twitter sosyal medya hesaplarında serginin kolayca paylaşılacağı sosyal medya platform butonları yerleştirilmiştir. Sitenin ana açılış sayfası serginin kapılarının açıldığı panoramik bir görüntüyle başlamaktadır. Sayfanın alt kısmında sağ-sol, aşağı-yukarı, ileri-geri sarma gibi butonlarla sayfada gezmeyi ve her açıdan ortamı incelemeyi kolaylaştıran bir gezinti aracı vardır (bkz. 2).



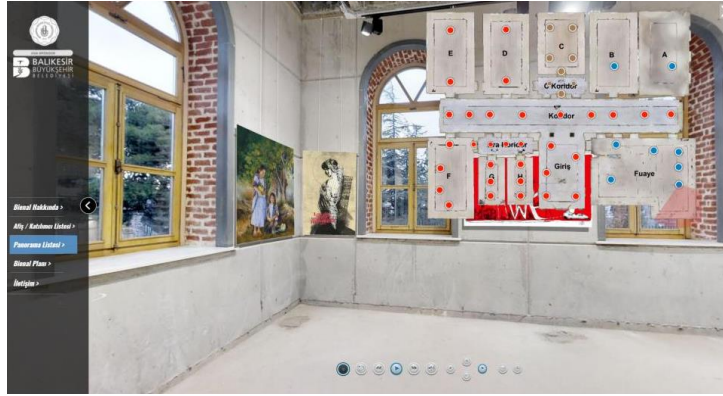
Görsel 2. Görsel Sanatlar Bienali hakkında sayfası, (URL 2).

Bienalde yer alan çalışmalar farklı galeri ve salonlarda yer almakta ve menülere yerleştirilen panorama listesiyle kolayca alana ulaşılabilir (bkz. Görsel 5).



Görsel 3. Katılımcı listesine ve katılımcıların özgeçmiş ve çalışma bilgilerine ulaşılan bilgi sayfası, (URL 2).

“Afiş/ Katılımcı Listesi” adı verilen linkte ise serginin afişine, katılımcıların özgeçmişlerine ve çalışmalarına detaylı şekilde yer verilmiştir (bkz. Görsel 3).



Görsel 4. Sergi alanına ait panorama listesi, (URL 2).

Görsel 4’te görüldüğü üzere 3B sanal tur teknolojisi ile mekânın %99 oranında bir doğrulukta oluşturulmuş kuşbakışı görüntüyle gerçek kat planlarını gösteren ve istenildiği açıdan bakılıp incelenebilecek bir galeri planı hazırlanmıştır. Plan üzerinde yer alan kırmızı ve mavi interaktif sıcak noktalar, 3B model içerisinde yer alan kısa yol linklerini içermektedir. Böylelikle ziyaretçiler istedikleri zaman herhangi bir sergi alanına kolayca geçiş yapabilmektedirler.



Görsel 5. Binal Planı ve panoramik galeriler, (URL 2).

Site üzerinden bienalın sergi planına (Görsel 4), ulaşılacağı gibi, panoramik listeden de kolayca galeri salonlarına erişim sağlanabilmekte ve sergi salonları rahatlıkla gezilebilmektedir (Görsel 5). Alan ve galeri

çekimlerinde yüksek çözünürlüklü Matterport Pro 2 adı verilen bir kamera ve görüntüleme sistemi kullanıldığından dolayı, çok sayıda ve farklı açılardan 4K (Qaud Full High Definition) ve HDR (High Dynamic Range) çözünürlüklerde fotoğraflar yer almaktadır (URL-1, 2022).

Ayrıca 3B olarak tasarlanmış olan bu sergi alanı VR (sanal gerçeklik) gözlüğü ile uyumludur. 3B algısı daha gerçekçi bir biçimde deneyimlenebilmekte ve fiziksel açıdan gidip aynı atmosferde görülemese bile çevrim içi sanat organizasyonları sanatseverleri sanat alanından uzakta kalmamasını sağlamaktadır.

5.2.2. “Dün Bugün İstanbul Sergisi”

Sakıp Sabancı Müzesi’nde düzenlenen ve Sabancı Üniversitesi öğretim üyesi sanatçı Murat Germen’in çıktığı çağrı ile birlikte 22 sanatçıyla ortak olarak gerçekleştirmiş olduğu hem fiziksel olarak düzenlenmiş hem de çevrim içi olarak gezilebilen sergidir. <https://mekandagez.com/dunbugunistanbul> web adresi üzerinden ulaşılabilen serginin ana başlığı İstanbul’dur.

Serginin tanıtım sayfasında serginin amacının İstanbul odağında çalışmalar ile görme ve işitme engelli bireyler için sanatı erişebilir kılmak, mekâna özel hazırlanan işler çerçevesinde kentsel dönüşüm, toplumsal yaşam, tarihi mekânlar, su kaynakları, ulaşım ve ütopya-distopya kavramlarını yorumlandığı temalar ile birlikte kent dinamiklerini içerisine dâhil eden yorumlamalar ortaya koymaktır. İstanbul erişim ve ulaşılabilirlik konusunda oldukça sıkıntılı kentlerden biri olduğu için bu çerçevede ele alınan sergide, sanatçıların çalışmaları yağlı boya, fotoğraf, video, serigrafi baskı tekniklerinde hazırlanmış ve sanatın erişilebilir olmasına üzerine gayret gösteren çalışmalara yer verilmiştir.

Çevrim içi sergi, panoramik bir görüntüyle Sabancı Müzesi’nin girişi koridoruyla başlamakta ve sayfanın sol tarafında küçük bir video penceresinde serginin kısa bir tanıtım filmi yer almaktadır (Görsel 6).



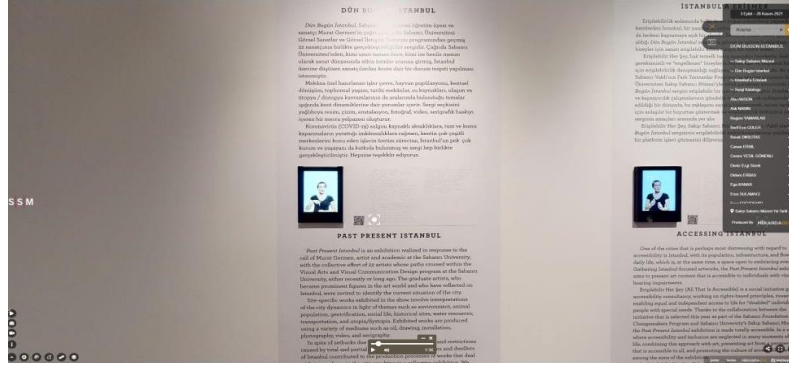
Görsel 6. Serginin açılış sayfası, (URL 3).



Görsel 7. Serginin planlarını, geçiş yollarını, tanıtım filmi, panoramik görüntüsünü aktaran sol altta yer alan panel , (URL 3)

Serginin Sol alt kısımda yer alan paneller sayesinde otomatik oynatma için sahne paneline, sergi alanının maket görünümüne, kat planına, alanın gerçek boyutunu ölçümleyerek anlaşılabilir bir cetvel aracına ve kat geçişlerinin kısa yoldan yapılabilir bir yapı sunmaktadır (Görsel 7).

Duvar yüzeyinde serginin kavramsal yapısını ziyaretçilere aktaran bir bilgilendirme metni ve bu metni sesli şekilde anlatan kayıt bulunmaktadır (Görsel 8). Sayfanın sağ tarafında kısa yol bağlantıları, sergide yer alan sanatçıların çalışmalarına ulaşılabilir erişim linkleri ve serginin dijital kataloğu da bu alanda kendisine yer bulmaktadır (Görsel 9).



Görsel 8. Serginin kavramsal yapısının aktarıldığı görüntülü ve sesli alan, (URL 3).

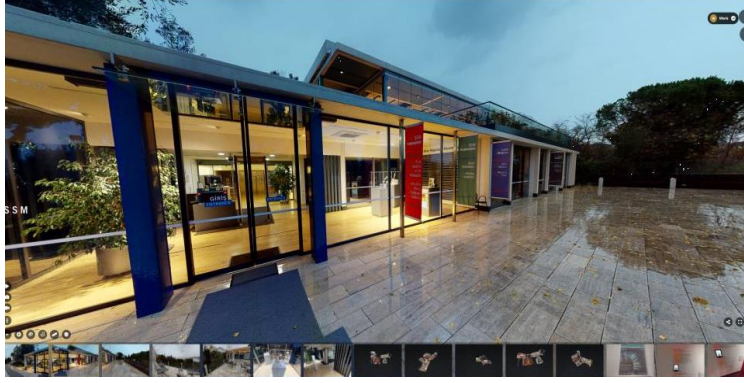


Görsel 9. Sergi tanıtım kataloğu, (URL 3).



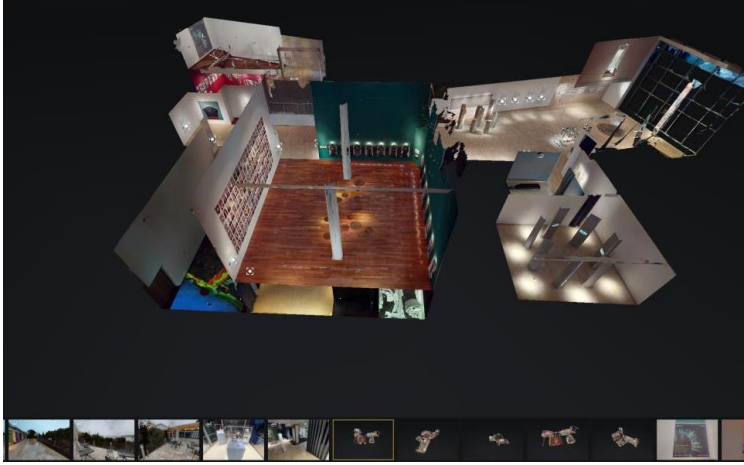
Görsel 10. Galeri alanı, (URL 3).

Galeri alanında tabanda ve belirli yerlere konumlandırılan sıcak noktalar sayesinde eser hakkında kolayca bilgi alınabilmekte ve daha detaylı şekilde incelenebilmektedir (Görsel 10). 4K çözünürlüklü ve lazer taramalarla hazırlanmış mekân ve eser çekimleri sayesinde alanlar her açıdan rahatlıkla adım adım gezilebilmektedir.

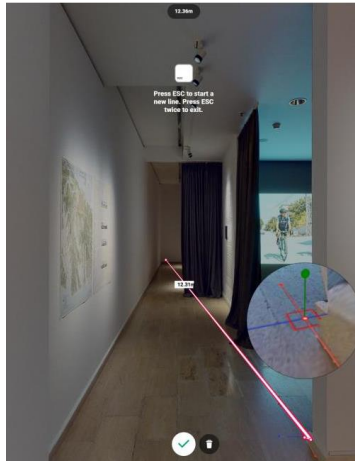


Görsel 11. Dış mekân görüntüsü ve alt panelde yer alan kat arası geçişler, (URL 3).

360 derecelik açılarla hazırlanmış dış mekân görüntüleri ve kat arası geçiş görüntüleri ön-izleme şeklinde sayfanın alt kısmına yerleştirilmiştir (Görsel 11). Bu görüntüler içerisinde mekânın 3B şekilde hazırlanmış kat planları da eklenmiştir. Böylelikle hazırlanan yön tuşlarıyla mekânın her açıdan gezilebilmesi ve uzaktan görünüşünün rahatlıkla izlenmesi kolaylaştırılmıştır (Görsel 12).



Görsel 12. 3B hazırlanmış galeri görüntüsü, (URL 3).



Görsel 13. Sergi alanını ölçmeye yarayan metraj aracı (URL 3).

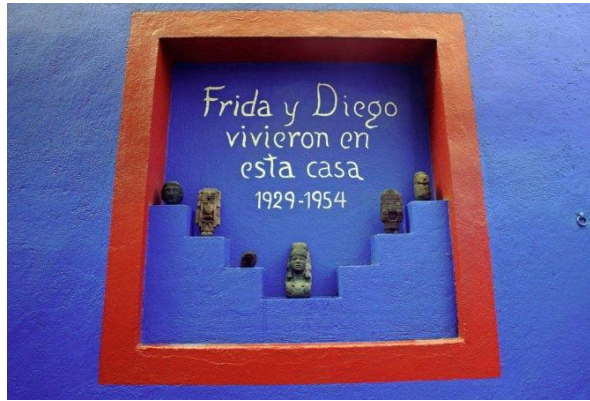
Alanların yüksek çözünürlüklü görselleri hazırlanırken, mekânın belirlenen açılardan gerçek ölçekte ölçümünün yapılmasına olanak veren bir metraj sistemi kurulmuştur. Böylelikle gerçekliğin sanal ortama yansması ve birebir oranlarda aktarılarak alanın sanal ortamda rahatlıkla ölçümü alınabilmektedir.

Sayfanın sağ alt köşesinde VR Sanal gerçeklik gözlüğü ile gezilmeye olanak sağlayan bir yapı kurulmuştur. 3B tur çekimleri tüm VR ekipmanları ile görüntülenebilmektedir. VR gözlük, android ve IOS mobil telefon, tablet, dokunmatik tüm yüzeylerde oynatılabilmektedir.

5.2.3. Frida Kahlo Müzesi (La Casa Azul)

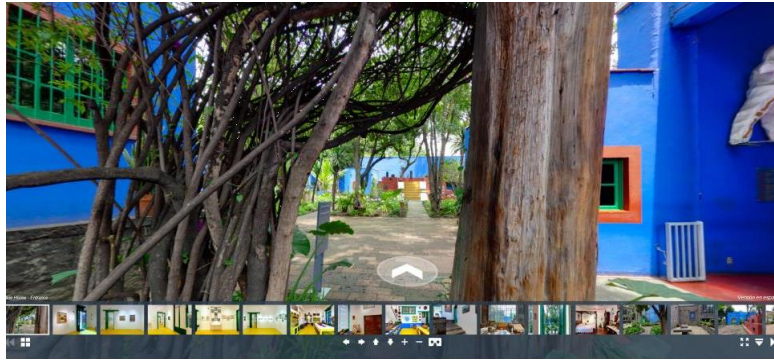
Sanatçı Frida Kahlo yıllarca eşi ressam Diego Rivera ile birlikte 1929-1954 yılları arasında yaşamış olduğu "Mavi Ev" adı verilen yaşam alanı müze olarak faaliyet göstermektedir. Ancak pandemi süresince kapalı kalan müze, 360 derece sanal sergi olarak tekrar kapılarını ziyaretçilere açmıştır.

https://www.recorridosvirtuales.com/frida_kahlo/museo_frida_kahlo.html adresinden sanal tur ile ziyaret edilebilen sergi, sanatçının eserlerinin olmasının yanı sıra, gündelik eşyalarına da ev sahipliği yaparak, sanatçının hayatı hakkında ipuçları vermektedir. Orijinal adıyla "La Casa Azul" olarak bilinen müze, öncelikle Frida Kahlo'nun ailesinin yaşadığı yer olmuş, sonrasında ise Frida Kahlo ve Diego'ya ev sahipliği yapmıştır.



Görsel 14. "Frida ve Diego bu evde yaşadı, 1929-1954", (URL 4).

La Casa Azul'un bahçesine ait olan panoramik görüntü, müzenin başlangıç sayfası olarak yer almaktadır (Görsel 15). Sayfanın orta noktasında yer alan yön okları sayesinde 360 derecelik bir açıyla müze rahatlıkla gezilebilmektedir. Sayfanın alt bandında görülen kolay kat geçişleri, panoramik bir ön izlemeyle yerleştirilmiş ve ziyaretçilerin kolayca müzenin herhangi bir bölümüne ulaşmaları kolaylaştırılmıştır.



Görsel 15. La Casa Azul'un bahçesi, (URL 4).

Geniş açılardan alınan yüksek çözünürlüklü görseller ve fotoğraf çekimleri sayesinde mekânın bölümleri detaylı şekilde izlenebilmektedir. 4K çözünürlüklü lazer taramalar, alanın 3B hissini daha net vermekte ve sanatçının eserleri duvarlarda izlenebilmektedir.



Görsel 16. Mutfak alanı, (URL 4).

Frida Kahlo müzesinin önemli bölümlerinden birisi olan mutfak kısmında sanatçıya ait olan kişisel kullanım eşyaları yer alırken, duvarlarda sanatçının yapmış olduğu maskeler de göze çarpmaktadır (Görsel 16).



Görsel 17. Eserlerin yer aldığı sergi yüzeyi, (URL 4).

Kat geçiş görsellerinin yer aldığı sayfalarda eserlerin olduğu galeriler arasında geçiş yapılabilirken, sanatçının çalışmaları hakkında detaylı bilgilerin olduğu bir metin veya bilgilendirme alanı yer almamaktadır. Galeriler içerisinde konumlandırılan eserler sıcak noktalar olmadığı için büyütülüp detaylı şekilde izlenememektedir (Görsel 17).



Görsel 18. Sayfada yer alan yön tuşları ve VR sanal gerçeklik gözlüğü ile gezilme seçeneği, (URL 4).

Sayfanın alt kısmında yer alan yönlendirme butonları ve sanal gerçeklik (VR) gözlüğü ile gezilebilmektedir. 3B sanal tur çekimleri hemen hemen tüm VR görüntüleme araçlarıyla deneyimlenebilmektedir. VR gözlük, Android ve IOS mobil telefon, tablet gibi yüzeylerde rahatlıkla 360 derecelik sanal tur deneyimi yaşanabilmektedir (Görsel 18).

Çevrim içi müzenin incelenen diğer çevrim içi sergilere oranla daha sade ve fazla detaya izin vermeyen bir yapıda kurulması dikkat çekicidir. Ele alınan her üç sergi de kendi içerisinde ihtiyaçlara cevap vermekte, ancak müze veya sergi alanının fiziksel özelliklerine uygun bir tasarım yapısı ile sanatseverlerin karşısına çıktığı görülmektedir. Bahsedilen müze ve sergi alanlarına örnek olarak Pera Müzesi (URL 6), İşSanat (URL 7) ve Van Gogh Müzesi (URL 8) incelenebilir.

5.3. 360 Derece Sanal Sergilerin Ortak Teknik Özellikleri

Sanal sergiler, fiziksel olarak gezilebilen sergilerin bir devamı olarak görülmekte ve ses, görüntü, video, artırılmış gerçeklik, metin gibi pek çok bileşeni tek bir sayfa üzerinde olmasını sağlayan bir ortam sunmaktadır. Farklı kullanıcıların sergi ziyaret etme deneyimlerini göz önünde tutan bir yapı oluşturulurken, 3B sanal turun sağlamış olduğu esnek dolaşım sayesinde ziyaretçiler, gerçeklik hissini daha net şekilde deneyimleyebilmektedirler.

Araştırma kapsamında incelenen üç sanal sergi içerisinde; Bandırma Üniversitesi Bienali ve Sabancı Müzesi'nin Dün Bugün İstanbul Sergisi, "Mekandagez" isimli sanal içerik sağlayıcısı bir şirket tarafından tasarlanmıştır. Bu platform özellikle her iki sergi için "Matterport" adı verilen görüntüleme sistemleri tarafından 4K çözünürlüklü Qaud Full High Definiton) ve HDR (High Dynamic Range) 134 mega piksel lazer tarayıcılı Matterport Pro2 kameralarla iç mekân taramaları gerçekleştirmiştir (URL 1, 2022).



Görsel 19. Pro2 3D Matterport Kamera, (URL 5)

Böylelikle lazer özellikli yüksek çözünürlüklü kameralar ile 360 derecelik panoramik fotoğraflar, nokta bulutuna dönüştürülmekte ve 3B modelleme yazılım teknolojisi yapısı ile farklı görüntüleme cihazlarında oynatılabilen yeni nesil entegre bir sanal tur teknolojisi olduğu ifade edilmektedir (URL 1, 2022).



Görsel 20. Pro2 3D Matterport Kamera, (URL 5).

Görsel 20'de görülen Matterport kameraları 360 derecelik fotoğraflarda 14-23 megapiksellek çözünürlük sağlamaktadır. Böylelikle yüksek çözünürlüklü alan taraması gerekmediği zamanlarda yalnızca küçük ve orta büyüklükteki yerlerin çekimi için sergilerin belirli alanlarını görüntülemek için kullanılmıştır. Cihazın güçlü Cortex AI'si (artificial intelligence), 2B görüntüleri otomatik olarak 3B alanlara dönüştürebilme özelliğine sahiptir. Tasarımlarda esnekliği sağladığı için de yaygın bu görüntüleme cihazı kullanılmaktadır.

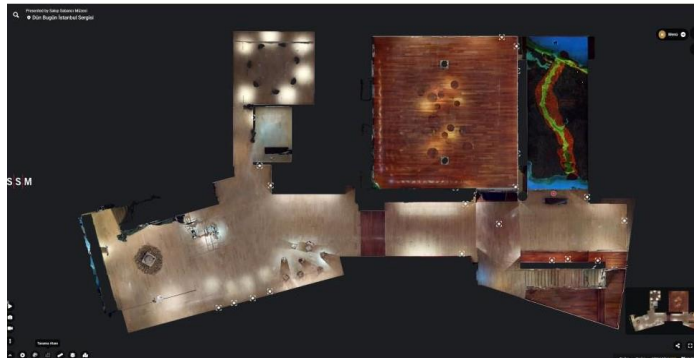
Her iki sergide uygulanan bu teknolojik bakış ile birlikte normal sanal turlardan en büyük farkı adım adım mekânın 3B model bir yapı içerisinde 360 derecelik panoramik görüntü geçişlerinin keskin olmamasıdır. Özellikle mekânda gezyormuş hissi vermek, bu yapının en büyük artışı olarak gözlemlenebilir. Frida Kahlo Müzesi'nde kurulan yapı ise diğer her iki müzeden farklıdır. Sanal tur sırasında sayfa ve mekân arası geçişlerde keskin sayfa atlamaları göze çarpmaktadır. Böylelikle alanda yakalanmaya çalışılan 3B hissi Frida Kahlo Müzesi'nde oldukça statiktir. Ancak diğer iki çevrim içi sergi etkinliğinde hazırlanan 3B sanal turlarda sıcak noktalar ve alanlar arasında gezinti vardır (Görsel 21). 3B sanal tur olarak oluşturulan her iki müzenin yapısı sisteme, web sitesine ekstra bir ağırlık yüklememesi için veri transferi yüksek bir sunucuya

aktarılmaktadır. Böylelikle alanlar arasındaki geçişler yumuşak ve geçişlerin bekleme süreleri oldukça kısadır (URL 1, 2022).

3B sanal tur sergilerin mekân modellemesi sayesinde alanların 3B kat planları ve mekân içerisine yerleştirilen sıcak noktalarla hem sergi alanı rahatlıkla adım adım gezilmekte hem de farklı alanlara geçiş kolaylaşmaktadır. Ayrıca 3B model içerisinde sosyal medya bağlantı köprüleri bu sıcak noktalara kolaylıkla eklenmekte ve bilgi, menü bağlantıları, katalog, fotoğraf veya farklı sosyal medya mecralarına ait paylaşımlar dâhil edilebilmektedir. Böylelikle etkileşim süreci daha kaliteli bir şekilde zenginleştirilmektedir.



Görsel 21. Sergi alanına ait plan ve sıcak noktalar, (URL 2).



Görsel 22. Serginin kuşbakışı görünümü. 3B alan görüntüsü, (URL 3).

Sergilerin şematik kat planları ile mekânın %99 doğruluk oranına sahip kuşbakışı ile üç boyutlu gerçek kat planlarını gösteren bir olanak yaratmaktadır (Görsel 22).

Özellikle sergilerin alan çekimleri ile gerçekçi görüntüleri sağlayan tasarım ve modelleme programları kullanılmıştır. 3ds Max, Corona Render, V-Ray, After Effects ve Photoshop uygulamaları bu gerçekçi sanal turların inşasında kullanılmıştır. Ayrıca 360 derecelik Panaroma çıktıları oluşturularak VR gözlük uyumlu 360 derecelik Render Sanal Turlar gerçekleştirilmiştir.

6. SONUÇ

Sanal dünyanın çevrim içi sergileri, sanat izleyicisini dijital platform üzerinden kucaklarken kişilerin gerçek zamanlı sergi gezme deneyimlerini en üst seviyede canlı tutmayı amaçlamıştır. Deneyimlenen gerçekliğin yerini alan çevrim içi sergileme tasarımı özellikle geri plana atılan “fiziksel dokunabilirlik” kavramının etkisini en aza indirmeyi ön plana koyan bir yapı ortaya çıkmıştır. Orada olma hissini daha fazla yaşatmak adına pek çok olanaktan faydalanılmıştır. Özellikle teknolojinin sağladığı tüm verilerden yararlanan şirketler, 4K çözünürlüklü yüksek görüntü kalitesini sağlayan kameraları, modelleme ve tasarım programlarını, pek çok ekipmanı alana dâhil etmiştir. Sanatçılarla, tasarımcılarla, mühendislerle, bilgisayar programcılarıyla ve pek

çok farklı disiplinden olan kişilerle ciddi dirsek teması içinde bulunması bilimle, sanatın bir araya geldiği ve birbirine katkı sağladığı farklı bakış açılarının iç içe geçtiği çok katmanlı bir ortamı geliştirmiştir.

Özellikle sanal dünyanın her şeyi yapmaya olanak tanıyan çok tabanlı yapısı, geleneksel ortamdaki geleneksel olmayan ortama geçişi bu çok geniş yelpaze sayesinde olanaklı hale getirmiştir. Sanatçıları ve ortamı hazırlayan farklı tabanlı kişileri bir araya getiren çevrim içi sergileme tasarımı, yalnızca sergi gezmeyi değil, farklı kişilerle ve sosyal mecralarla iletişim halinde olmayı da mümkün hale getirmektedir. Etkileşimin yüksek noktada olduğu bu oluşumla birlikte, erişilebilirlik açısından kısıtlı olan kişilere, sanat ortamının, pandemi olsun ya da olmasın her türlü ulaşması önemlidir. Pandemi dönemi sırasında daha fazla gündeme gelmiş olsa bile, pandemi sonrasında da hayatın bir parçası haline gelecek olan bu sergileme tasarımı, pandeminin yarattığı olumsuzlukların yanında çok olumlu bir gelişmedir. Bu araştırmayla birlikte görüldüğü üzere, çevrim içi sergileme tasarımı, sanal ortamın fiziksel açıdan dokunabilir olmasına çok yakın bir deneyim sunmuştur. Metaverse, sosyal ağlardan ve farklı temsil alanlarından daha gerçekçi bir ortam algısı ortaya koyduğu için sanal sergilerin duysal açıdan gerçekçi bir deneyim sunması önemlidir. Bu noktada ziyaretçiler, her türlü özgürce dolaşımı dünyanın herhangi bir yerinden kolayca yapabilmiş, deneyimlerini, beğeni veya olumsuzluklarını sosyal medya bağlantıları sayesinde aktarabilmişlerdir. Hem fiziksel anlamda hem de maddi anlamda avantaj sağlayan çevrim içi sergiler, uzunca bir süre daha sanat dünyasının içerisinde daha farklı sergileme pratiklerine evrilerek varlığını sürdüreceği düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

Dumitrescu, G., ve Diğerleri. (2014). "Creating Virtual Exhibitions for Educational and Cultural Development". *Informatica Economică*, 18(1), s.102-110.

Kim, S. (2018). "Virtual Exhibitions and Communication Factors". *Museum Management And Curatorship*, 33(3), s.243–260.

Shanken, E. A. (2012). *Sanat ve Elektronik Medya*. Akbank Kültür ve Sanat Dizisi: İstanbul.

Stavrev, S. (2021). "Virtual Exhibitions During a Pandemic – a Real-Time Online Expo With a Fictional Interior". *Anniversary International Scientific Conference REMIA*, s.113-120.

Url-1: Üç Boyutlu Sanal Tur, <https://mekandagez.com/matterport-istanbul/> Erişim Tarihi: 23.04.2022.

Url-6: Pera Müzesi, https://www.peramuzesi.org.tr/sergi/dijital-sergiler?gclid=Cj0KCQjwyYKUBhDJARIsAMj9IkHUx9ZUefTubinGWf_mdc59CEfOd8018MqGIPNyh6vncBiv49jyv4aAloKEALw_wcB Erişim Tarihi: 30.05.2022.

Url-7: İşSanat, <https://www.issanat.com.tr/turkiye-is-bankasi-muzesi/istiklal> Erişim Tarihi: 30.05.2022.

Url 8: Van Gogh Müzesi, <https://360stories.com/amsterdam/place/van-gogh-museum> Erişim Tarihi: 30.05.2022.

Türk, G. D. (2022). "Yönelimsel İletişim (Intentionality), Yapay Zeka ve Metaverse İlişkisi Üzerine Bir Değerlendirme". *Uluslararası İktisadi ve İdari Akademik Araştırmalar Dergisi*, 2(2), s.19-39.

Görsel Kaynakça

Url-2: Görsel 1. Görsel Sanatlar Bienali giriş sayfası, www.bienal.bandirma.edu.tr/sanaltur Erişim Tarihi: 15.03.2022.

Url-2: Görsel 2. Görsel Sanatlar Bienali hakkında sayfası, www.bienal.bandirma.edu.tr/sanaltur Erişim Tarihi: 15.03.2022.

Url-2: Görsel 3. Katılımcı listesine ve katılımcıların özgeçmiş ve çalışma bilgilerine ulaşılan bilgi sayfası, www.bienal.bandirma.edu.tr/sanaltur Erişim Tarihi: 15.03.2022.

Url-2: Görsel 4. Sergi alanına ait panorama listesi, www.bienal.bandirma.edu.tr/sanaltur Erişim Tarihi: 16.03.2022.

Url-2: Görsel 5. Bienal Planı ve panoramik galeriler, www.bienal.bandirma.edu.tr/sanaltur Erişim Tarihi: 16.03.2022.

Url-2: Görsel 21. Sergi alanına ait plan ve sıcak noktalar, www.bienal.bandirma.edu.tr/sanaltur Erişim Tarihi: 18.03.2022.

- Url-3: Görsel 6. Serginin açılış sayfası, <https://mekandagez.com/dunbugunistanbul> Erişim Tarihi: 16.03.2022.
- Url-3: Görsel 7. Serginin planlarını, geçiş yollarını, tanıtım filmini, panoramik görüntüsünü aktaran sol altta yer alan panel, <https://mekandagez.com/dunbugunistanbul> Erişim Tarihi: 16.03.2022.
- Url-3: Görsel 8. Serginin kavramsal yapısının aktarıldığı görüntülü ve sesli alan, <https://mekandagez.com/dunbugunistanbul> Erişim Tarihi: 17.03.2022.
- Url-3: Görsel 9. Sergi tanıtım kataloğu, <https://mekandagez.com/dunbugunistanbul> Erişim Tarihi: 17.03.2022.
- Url-3: Görsel 10. Galeri alanı, <https://mekandagez.com/dunbugunistanbul> Erişim Tarihi: 18.03.2022.
- Url-3: Görsel 11. Dış mekân görüntüsü ve alt panelde yer alan kat arası geçişler, <https://mekandagez.com/dunbugunistanbul> Erişim Tarihi: 18.03.2022.
- Url-3: Görsel 12. 3B hazırlanmış galeri görüntüsü, <https://mekandagez.com/dunbugunistanbul> Erişim Tarihi: 18.03.2022.
- Url-3: Görsel 13. Sergi alanını ölçmeye yarayan metraj aracı, <https://mekandagez.com/dunbugunistanbul> Erişim Tarihi: 18.03.2022.
- Url-3: Görsel 22. Serginin kuşbakışı görünümü. 3B alan görüntüsü, <https://mekandagez.com/dunbugunistanbul> Erişim Tarihi: 18.03.2022.
- Url-4: Görsel 14. "Frida ve Diego bu evde yaşadı, 1929-1954", https://www.recorridosvirtuales.com/frida_kahlo/museo_frida_kahlo.html Erişim Tarihi: 10.04.2022.
- Url-4: Görsel 15. La Casa Azul'un bahçesi, https://www.recorridosvirtuales.com/frida_kahlo/museo_frida_kahlo.html Erişim Tarihi: 11.04.2022.
- Url-4: Görsel 16. Mutfak alanı, https://www.recorridosvirtuales.com/frida_kahlo/museo_frida_kahlo.html Erişim Tarihi: 11.04.2022.
- Url-4: Görsel 17. Eserlerin yer aldığı sergi yüzeyi, https://www.recorridosvirtuales.com/frida_kahlo/museo_frida_kahlo.html Erişim Tarihi: 15.04.2022.
- Url-4: Görsel 18. Sayfada yer alan yön tuşları ve VR sanal gerçeklik gözlüğü ile gezebilme seçeneği, https://www.recorridosvirtuales.com/frida_kahlo/museo_frida_kahlo.html Erişim Tarihi: 15.04.2022.
- Url-5: Görsel 20. Pro2 3D Matterport Kamera, <https://matterport.com/en-gb/cameras/pro2-3d-camera> Erişim Tarihi: 17.04.2022.
- Url-5: Görsel 19. Pro2 3D Matterport Kamera, <https://matterport.com/en-gb/cameras/pro2-3d-camera> Erişim Tarihi: 17.04.2022.