

T.C.
GAZİANTEP ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANASANAT DALI

**DİJİTAL ENSTALASYON YÖNTEMLERİNİN
KAMUSAL ALANDA KULLANIMI: PANORAMA
25 ARALIK GAZİANTEP SAVUNMASI
KAHRAMANLIK PANORAMASI VE MÜZESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İBRAHİM HALİL KAYIŞ

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Gönül CENGİZ

GAZİANTEP,
HAZİRAN 2023

T.C.
GAZİANTEP ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANASANAT DALI

Tezin Başlığı: Dijital Enstalasyon Yöntemlerinin Kamusal Alanda Kullanımı:
Panorama 25 Aralık Gaziantep Savunması Kahramanlık Panoraması ve Müzesi

Adı ve Soyadı: İbrahim Halil KAYIŞ
Tez Savunma Tarihi: 15.06.2023

Sosyal Bilimler Enstitüsü Onayı

Prof. Dr. Mehmet SOĞUKÖMEROĞULLARI

SBE Müdürü

Bu tezin Yüksek Lisans tezi olarak gerekli şartları sağladığını onaylıyorum.

Prof. Dr. Ebru ÇORUH

Enstitü ASD Başkanı

Bu tez tarafımda (tarafımızca) okunmuş, kapsamı ve niteliği açısından bir Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Doç. Dr. Gönül CENGİZ

Tez Danışmanı

Bu tez tarafımızca okunmuş, kapsam ve niteliği açısından bir Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri:

İmzası

Dr.Öğr.Üyesi Taylan GÜVENİLİR (Jüri Başkanı)

Doç. Dr. Gönül CENGİZ

Dr.Öğr. Deniz TELEK

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI

Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada;

- Tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
- Bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu,

bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

İmza:

Adı ve Soyadı: İbrahim Halil Kayış

Öğrenci Numarası:190056811008

Tezin Savunma Tarihi: 15/06/2023

ÖZET

YENİ MEDYA SANATI BAĞLAMINDA DİJİTAL ENSTALASYON YÖNTEMLERİNİN KAMUSAL ALANDA KULLANIMI: PANORAMA 25 ARALIK GAZİANTEP SAVUNMASI KAHRAMANLIK PANORAMASI VE MÜZESİ

KAYIŞ İbrahim Halil
Yüksek Lisans Tezi,
Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı
Tez Danışmanı: Doç. Dr. Gönül Cengiz
Haziran, 2023, 130 sayfa

Bu çalışmada, Panorama 25 Aralık Gaziantep Savunması Kahramanlık Panoraması Müzesi'nin kurumsal yapısı ve mimarisi, yeni medya sanatı bağlamında da sergi pratikleri incelenmiştir. Nitel bir araştırma desenine sahip olan tezde; literatür ve belge taraması ile birlikte 'yarı yapılandırılmış görüşme' tekniği uygulanmıştır. Savaş döneminde işgalci devletlerin Antep'e ve Antep halkına yaptıklarının sonraki nesillere hatırlatılması amacıyla yapılan müze içerisinde, panorama, dioramalar ve geleneksel yöntemlerle yapılmış yağlıboya eserlerin yanı sıra, dijital olarak üretilmiş etkileşimli projeksiyon enstalasyonları, video art çalışması, animasyon projeksiyonu, sinevizyonlar, tanıtım videoları, kiosklar, QR belge tarama ve yeşil perde fotoğraf çekme alanı yer almaktadır. Toplumsal belleğin sürekliliği için müzelerle ilgili sosyal medya çalışmalarının, kamusal alanda yeni medya teknolojilerinin etkin bir şekilde kullanılmaları gerektiği sonucuna ulaşılmıştır. Projeksiyon haritalama çalışmaları belli zaman dilimlerinde ve özellikle gece gösterimi yapılabilen uygulamalar olduğu için kalıcılığı kısıtlı olmaktadır. Bu bağlamda VR uygulaması ile sayısallaştırılmış mekânlar üzerinde projeksiyon haritalama uygulamalarının istenilen zamanda ziyaretçiler tarafından görülmesini olanaklı kılmak amaçlanmıştır. Müze binası dekonstrüktivist ve heykelimsi yapısıyla kamusal alanda dijital enstalasyon uygulamasına elverişlidir. Projeksiyon haritalama için müzede sergilenen eserlerden ve Millî Mücadelede yer almış kahramanların fotoğraflarından ve o dönem kullanılan belgelerden yola çıkılarak hazırlanan hareketli grafik animasyon çalışması, hem iki boyutlu hem de üç boyutlu olarak maket üzerine çalışılmıştır. Binanın maketi üzerine bir projeksiyon çalışmasının nasıl uygulanacağını göstermek için, hareketli grafik animasyon içeren bir video uygulaması yapılmıştır.

Anahtar Kelimeler; Yeni Medya Sanatı, Dijital Enstalasyon, Projeksiyon Haritalama, Kamusal Sanat, Panorama Müzesi

ABSTRACT

THE USE OF DIGITAL INSTALLATION METHODS IN THE CONTEXT OF NEW MEDIA ART IN THE PUBLIC AREA: PANORAMA 25 ARALIK GAZIANTEP DEFENSE HERO PANORAMA AND MUSEUM

KAYIŞ İbrahim Halil

Master Thesis,

Department of Art Design

Thesis Advisor: Assoc. Prof. Gönül Cengiz

June, 2023, 130 pages

In this study, the institutional structure and architecture of Panorama 25 Aralık Gaziantep Defense Heroism Panorama Museum and exhibition practices in the context of new media art were examined. In the thesis, which has a qualitative research design; A semi-structured interview technique was applied along with literature and document scanning. In addition to panoramas, dioramas, and oil paintings made with traditional methods, digitally produced interactive projection installations, video artwork, animation projection, cinevisions, promotional videos, kiosks, QR document scanning, and green screen photo-taking areas. It has been concluded that social media studies related to museums and new media technologies should be used effectively in the public sphere for the continuity of social memory. Projection mapping studies have limited permanence, as they are applications that can be displayed in certain time periods and especially at night. In this context, it is aimed to enable the projection mapping applications on digitized spaces to be seen by visitors at any time with the VR application. The museum building is suitable for digital installation in public space with its deconstructivist and sculptural structure. For projection mapping, the motion graphic animation work, which was prepared based on the works exhibited in the museum, the photographs of the heroes who took part in the National Struggle, and the documents used at that time, were studied on models both in two dimensions and in three dimensions. In order to show how to apply for projection work on the model of the building, a video application with motion graphic animation was made.

Keywords; New Media Art, Digital Installation, Projection Mapping, Public Art, Panorama Museum

ÖNSÖZ

Tez yazım sürecinde desteklerini esirgemeyen danışmanım Doç. Dr. Gönül Cengiz ve bana emeği geçen tüm hocalarıma, tez yazım sürecinde sorduğum sorulara zaman ayırıp cevap veren Panorama 25 Aralık Müzesi kurucularından Bekir Sıtkı Severoğlu'na, bilgi ve görsel malzeme için Murat Dağ'a, Gaziantep Büyükşehir Belediyesi Kültür ve Turizm Daire Başkanlığı kaynaklarının kullanım izinleri için Hüseyin Ateş'e teşekkür ederim.

Tez çalışmasının uygulama kısmında; animasyon, modelleme, teknik ekipman, donanım, görsel malzeme konusunda katkı sağlayan Özlem Aksöz'e, Sanal Gerçeklik-VR uygulaması ve kodlama kısmında destek veren Ömer Faruk Bozdağ'a, drone çekimi için Rıfat Özdemir'e, maddi ve manevi destekleri için aileme teşekkür ederim.

İbrahim Halil Kayış
Gaziantep 2023

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	i
ABSTRACT	ii
ÖNSÖZ.....	iii
İÇİNDEKİLER.....	iv
TABLolar LİSTESİ.....	vi
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	vii
KISALTMALAR.....	x

GİRİŞ

A.Araştırmanın Konusu ve Problemi	2
B.Araştırmanın Amacı ve Önemi.....	2
C.Araştırmanın Yöntemi	3
D.Sınırlılıklar.....	3
E. Tanımlar.....	4

I.BÖLÜM

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

1.1. Yeni Medya Sanatı ve Kullanım Alanları	7
1.1.1. Yeni Medya Sanatı ve Sergileme Alanları.....	11
1.1.2.1. Projection mapping ve tekniği	16
1.1.2.2. Arttırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR)	18
1.1.2.3. Holografik ve lazer sanatı	19
1.1.2.5. Video sanatı.....	21
1.1.2.6. Dijital sanat pratikleri.....	23
1.2. Yeni Medya Sanatı, Müzecilik ve Teknoloji Kullanımı	33
1.2.1. Müzelerin Sınıflandırılması.....	36
1.2.2. Türkiye’de Müzeciliğin Tarihsel Gelişimi	39
1.2.6. Panorama Müzeleri ve Sanal Müzecilik.....	41
1.2.6.1.Panorama tarihi	42
1.2.6.2.Türkiye’deki panorama müzeleri	45
1.2.6.3. Sanal müzecilik	50
1.3. Kamusal Alanda Yeni Medya Kullanım Alanları ve Kent Belleği.....	52
1.3.1.Kamusal Alan.....	53
1.3.1.1. Kamusal Sanat.....	54
1.3.2.Kent Belleği Kavramı.....	55
1.3.2.1. Kent belleğine modern yapıların etkisi	57
1.3.2.2. Enstalasyon	58
1.3.2.3. Dijital Enstalasyon	60

II .BÖLÜM

BULGULAR VE YORUM

2.1.Panorama 25 Aralık Müzesi İncelemesi.....	65
2.1.1. Müzenin Kuruluş Amacı.....	65
2.1.2. Konumu.....	65

2.1.3. Müzenin Mimarisi.....	66
2.1.4. Müze Kurumsal Kimliği.....	68
2.1.4.1. Logonun öyküsü.....	68
2.1.5. Müze Sergileme Alan Kullanımları	69
2.1.5.1. Müzede yer alan yağlıboya eserler.....	72
2.1.5.2. Müzede yer alan dioromalar.....	73
2.1.5.3. Müzede yer alan panorama anlatı sırası.....	73
2.1.6. Maraşlı Hüseyin ‘Video Art’ Çalışması.....	73
2.1.7. Kol Enstalasyonu.....	75
2.1.8. Kastel Projeksiyonu.....	76
2.1.9. “Hürriyete Kanat Çırpan Ayntab’ın Gazi Güvercinleri”	77
2.1.10. Fotoğraf Çektirme Alanı	78
2.1.11. Sinevizyonlar ve Kiosklar	79
2.2. Müze ve Halkla İlişkiler İçin Öneriler	81
2.3. Uygulama	83
2.3.1. Projenin Adı ve Amacı.....	83
2.3.2. Projenin Yöntemi	83
2.3.3. Projenin Hikâyesi	84
2.3.4. Proje Storyboard Çalışması.....	86
2.3.5. Projenin Projeksiyon Taslak Videosu	89
2.3.6. VR Uygulama Taslağı.....	93
SONUÇ ve ÖNERİLER	
KAYNAKLAR	98
EKLER	114

TABLOLAR LİSTESİ

	Sayfa
Tablo 1.1 Manovich’e göre yeni medyanın beş ilkesi.....	9
Tablo 1.2 Müze çeşitleri.....	37
Tablo 2.3 ‘Kol Enstalasyonu’ İsmail Ökligil – Studiopunto.....	75
Tablo 2.4 “Antep’in Özgürlük Mücadelesi” projeksiyon storyboard çalışması.....	86
Tablo 2.4.1 (devamı) “Antep’in Özgürlük Mücadelesi” projeksiyon storyboard çalışması.....	87
Tablo 2.4.2 (devamı) “Antep’in Özgürlük Mücadelesi” projeksiyon storyboard çalışması.....	88
Tablo 2.5 “Antep’in Özgürlük Mücadelesi” video taslağı.....	89
Tablo 2.5.1 (devamı) “Antep’in Özgürlük Mücadelesi” video taslağı.....	90
Tablo 2.5.2 (devamı) “Antep’in Özgürlük Mücadelesi” video taslağı.....	91
Tablo 2.5.3 (devamı) “Antep’in Özgürlük Mücadelesi” video taslağı.....	92

ŞEKİLLER LİSTESİ

	Sayfa
Şekil 1.1 Yeni Medya Sanatı (Sadeleştirilip, Türkçeleştirilmiştir) (Hoetzlein, 2009).	8
Şekil 1.2 “The Quintet Of The Astonished” (IMDb, 2000).....	11
Şekil 1.3 “Everydays”, Beeple, 21,069x21,069 piksel (Christie's, 2022).....	14
Şekil 1.4 Arkeoloji Müzesi Metaverse Sergisi, 2022 (Artkolik, 2022).	15
Şekil 1.5”Walt Disney Concert Hall Dreams”, Refik Anadol (Anadol, 2022).	17
Şekil 1.6 Galata Kulesi projeksiyon haritalama çalışması (Cream Studio, 2018)	17
Şekil 1.7 Propaganda amaçlı kullanılan bir projeksiyon (Reuters, 2022).....	18
Şekil 1.8 Van Gogh Evreni VR Görselleştirme (VR MotionMagic, 2016).	19
Şekil 1.9 “Tigirl”. Margaret Benyon 1985 (Monsour, 2010).....	20
Şekil 1.10 The Time Machine Live (Laser Harp) konseri (Jean Michel Jarre, 2017)	20
Şekil 1.11 Jenny Holzer, Blenheim Palace, Woodstock, İngiltere (Holzer, 2017)	20
Şekil 1.12 TV Gözlüklü Charlotte Moorman, Nam June Paik'in TV Çellosunda performans sergiliyor. Fotoğraf: Takahiko Iimura, 1971, New York (Artsy.net, 2022)	23
Şekil 1.13 “Father” and “Mother” Robots, Nam June Paik (Cotter, 2014)	23
Şekil 1.14 25 Aralık Tipografi Çalışması, Corel Draw, İbrahim Halil Kayış, 2018 .	24
Şekil 1.15 Karga ve Güvercin”, Corel Painter,, İbrahim Halil Kayış, 2016.....	24
Şekil 1.16 3b Kolaj, Hazır Model, Cinema 4d, İbrahim Halil Kayış, 2020	25
Şekil 1.17 Antep Evleri, 3b Modelleme, İbrahim Halil Kayış, 2013	27
Şekil 1.18 Wombo Dream görselleri (Turkish Airlines, 2022).....	31
Şekil 1.19 Midjourney Yapay zekânın oluşturduğu görseller (Discord, 2022).	32
Şekil 1.20 “Leonardo Da Vinci: Yapay Zekâ Işığın Bilgeliği / Cern'den Nasa'ya İnsanlık ve Metaverse” (X Media Art Museum, 2022).....	38
Şekil 1.21 Londra gravür panorama 1647,Wenceslaos Hollar (OpenLearn, 2017) ...	42
Şekil 1.22 Londra Panoraması, 1792, 15x150 m. Barker (360 Cities, 2014-2022) ...	43
Şekil 1.23 “Robert Barker, teknik panorama kesiti, 1787 (Barker)	43
Şekil 1.24 “Viewfromthe top of LookoutMountain, Tenn.,February, 1864”,George Barnard albümü, 10.5 x 42 in. (Barnard),	44

Şekil 1.25 Pergamon Panoraması iç görünüş (Yadegar Asisi, 2022)	44
Şekil 1.26 Pergamon Panoraması dış görünüş (Yadegar Asisi, 2022).....	45
Şekil 1.27 Panorama 1453 Tarih Müzesi, Detay (İbb Kültür A.Ş. , 2018).....	46
Şekil 1.28 Panorama 1326, Panoramadan Kesit (Bursa Osmangazi Belediyesi, 2019)	46
Şekil 1.29 Panorama 1919 Müzesi, Digital ve Diaromik Sergi (Samsun Haber, 2018)	47
Şekil 1.30 Kahramanmaraş Kurtuluş Destanı Panorama Müzesi (Kahramanmaraş Büyükşehir Belediyesi).	48
Şekil 1.31 Panorama Konya Müzesi (Konya Büyükşehir Belediyesi, 2017)	48
Şekil 1.32 Çanakkale panoramasından kesit (T.C. Sancaktepe Kaymakamlığı, 2017).	49
Şekil 1.33 “Çanakkale Dioraması” Anıtkabir (Sed Sanat, 2019)	50
Şekil 1.34 Panoramik Sanal Sergi“Nilüfer Çiçekleri” ClaudeMonet (Musée de l'Orangerie, 2022).....	51
Şekil 1.35 Haydarpaşa Gar Binası, projeksiyon çalışması (Nohlab, 2020).	55
Şekil 1.36 “Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?” 1970 (Dönmez, 2011).....	56
Şekil 1.37 Fetih Projeksiyonu (Dreambox, 2016).....	56
Şekil 1.38 Frank Gehry, Bilbao Guggenheim Müzesi (Guggenheim Bilbao, 2022)57	
Şekil 1.39 Reichstag binası enstalasyon yapım aşamaları, 1971-1995 (Christo and Jeanne-Claude, 2022)	59
Şekil 1.40 Mori Building, teamLabBorderless (teamLabBorderless, 2022).....	61
Şekil 1.41 “Van Gogh Alive”Sergisi, İstanbul Antrepo, 2012 (Hürriyet Daily News, 2012).....	62
Şekil 1.42 “The Treachery of Sanctuary”, Chris Milk (Milk, 2020).	63
Şekil 1.43 “Arşiv Rüyası”, Refik Anadol, Salt, Galata (Xxi, 2017)	64
Şekil 2.1 25 Aralık Panorama Müzesi dış cepheden görünüş.....	66
Şekil 2.2 Aralık Panorama Müzesi ve geleneksel Gaziantep mimarisi hayat.....	67
Şekil 2.3 Panorama 25 Aralık Logo.....	69
Şekil 2.4 Panorama girişinden bir fotoğraf (Kent Kimliği Galerisi, 2021).....	69
Şekil 2.5 Silah Enstalasyonu İsmail Öklilgil ve Studiopunto2021	71
Şekil 2.6 Millî Mücadelesi Galerisi Kronolojik Anlatım.....	72
Şekil 2.7 “Allah bizimledir!”Miting görseli”	73

Şekil 2.8 Maraşlı Hüseyin video art çalışması. Studiopunto- İsmail Öklügil ve ekibi	74
Şekil 2.9 Pişirici Kasteli (Gaziantep Şahinbey Belediyesi)	76
Şekil 2.10 Pişirici Kasteli Projeksiyonu, Panorama 25 Aralık Müzesi.	77
Şekil 2.11 ‘Hürriyete Kanat Çırpan Ayntab’ın Gazi Güvercinleri”	78
Şekil 2.12 Fotoğraf Çektirme Alanı.....	79
Şekil 2.13 Telgraf Sinevizyonu.....	80
Şekil 2.14 Müze içerisindeki kiosklerden biri	80
Şekil 2.15 “Karayılan” Televizyon Filmi, Kanal 7, 2007, Yönetmen: Cem Akyoldaş	81
Şekil 2.16 Ertuğrul Gazi Türbesi, Askeri Kıyafet (T.C. Bilecik Valiliği, 2017)	82
Şekil 2.17 Night at the Museum, 2006 (IMDb, 2023)	82
Şekil 2.18 Panorama 25 Aralık Müzesi için sanal müze önerisi.....	83
Şekil 2.19 3d model ve VR taslağı için ilüstrasyon çalışması	93
Şekil 2.20 3d model ve VR taslağı için haritalama.....	94

KISALTMALAR

2d: Two Dimension (2b-İki Boyut)

3d: Three Dimension (3b-Üç Boyut)

AI: Artificial Intelligence (Yapay Zekâ)

AR: Augmented Reality (Arttırılmış Gerçeklik)

CGI: Computer Generated Imagery

CNC: Computer Numeric Control

ICOM: International Council Of Museums (Uluslararası Müzeler Konseyi)

NFT: Non-Fungible Token

MR: ‘Manyetik Rezonans’ görüntüleme

QR: Quick Response (Hızlı Yanıt)

UNESCO: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization

VR: Virtual Reality (Sanal Gerçeklik)

WDCH: Walt Disney Concert Hall

GİRİŞ

Teknoloji dönüşümünü hayatımızın her alanında görmekteyiz. Teknolojinin, bilimin ve sanatın birbiriyle etkileşimli olarak gelişmesi insan hayatına olumlu ya da olumsuz etki etmektedir. Sanat üretim yöntemini geleneksel yapan, o üretim yönteminin eser üretiminde kullanılan malzemesiyle de ilgilidir. Günümüzde dijital (sayısal) sanat pratiklerinin ve sergileme biçimlerinin gelenekselden farklı olarak günden güne sayısal ortama entegre edildiğini ve sanatçıların sanat üretimlerini de daha çok bilgisayar sistemlerini kullanarak yaptıkları görülmektedir. Geleneksel üretim yöntemleriyle sayısal ortamda yapılan üretim arasında eseri yapan sanatçının üslubu açısından fark olmayacaktır. Sadece, eser üretiminde sayısal ortamın sunduğu avantajlardan olan hata oranı çok az olacaktır ya da hiç olmayacaktır. Buna göre; sayısal ortamda kullanılan programlar ve yapay zekâ unsurunun katkısıyla algoritmik hesaplamaların net bir sonuç alınmasını sağladığı söylenebilir. Geleneksel üretime, yapılara denk düşecek simülasyonlar ile sayısal dünyaya entegreli tasarımlar, kullanıcılarına belli zaman aralıklarında geliştirilerek ve güncellenerek sunulmaktadır. Çoklu disiplinlerin kullanıldığı sanat üretimleri sayısal ortamda da yerini almıştır. Sayısal ortamda üretilen bu eserler, imkânlar bağlamında sergi salonlarında yerini alırken internetteki sanal sergi alanlarında da ziyaretçilere açıktır. Bunlara müzeler de dâhildir. Sanal ortamın doğasına uygun şekilde tasarlanan internet siteleri üzerinden ziyaretçiler uzaktaki bir müzeye gitme imkânı olmasa da bir web sayfası aracılığıyla o müzeyi ziyaret edebilmektedir.

Tez kapsamında konu olarak işlenen Panorama 25 Aralık Müzesi'nin sergileme pratikleri hem geleneksel hem de dijital olarak hazırlanmıştır. Konsept olarak Antep'in İngiliz ve Fransız güçleri tarafından işgalinin ve Antep'linin millî mücadeleye olan katkısının müze içerisinde sergilenen eserlerde işlendiği görülmektedir. Müze binası içerisinde yer alan yağlıboya tablolar, enstalasyon, panorama, diorama, silikon heykeller, orijinal belgeler ve eserler sinevizyon

gösterimleri, video art, dijital enstalasyon, projeksiyon, kiosk gibi araçlarla sayısal belgelere ulaşım, müze ziyaretçilerine Gaziantep'in kendi geçmişini unutturmamak ve gelecek nesillere bunu aktarmak için hazırlanmıştır.

A. Araştırmanın Konusu ve Problemi

Araştırmanın konusu; 'Panorama 25 Aralık Gaziantep Savunması Kahramanlık Panoraması ve Müzesi', Gaziantep Millî Mücadelesinde ki kahramanlarımızı unutturmamak için hazırlanmış ve o döneme ait yaşanan olayları gelecek nesillere aktarmak üzere tasarlanmış bir konseptte sahiptir. Müze binasının projeksiyon haritalama (projection mapping) için uygun modern bir yapı olduğu düşünülmektedir. Kavramsal çerçevede ele alınan Gaziantep kent belleği ve kamusal alandaki dijital sergileme pratiklerine göre bir uygulama önerisi tezin konusudur.

Araştırmanın problemi; "Gaziantep'in 'Kurtuluş Savaşı' mücadelesinde yer almış kahramanlara ait, düzenlenmiş görsellerle ve hareketli grafiklerle müzenin dış konseptine uygun olarak kent belleğini yansıtan bir çalışmanın sanal gerçeklik uygulaması (Virtual Reality- VR) kullanılarak 'projeksiyon haritalama' yapılabilir mi?" sorusudur".

B. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Bu tezin amacı; 'Panorama 25 Aralık Gaziantep Savunması Kahramanlık Panoraması ve Müzesi'nde yer verilmiş, Gaziantep Millî Mücadele kahramanlarına ait bir kısım görsel ve belgeyi kamusal alanda sergileme pratiğine uygun olan şekilde, dijital sanat bağlamında yeniden üretmek ve kamusal alana kazandırmaktır. Dijital enstalasyon olarak da ifade edilen bir 'projeksiyon haritalama' çalışması ile Gaziantep Millî Mücadele kent belleğinin, üç boyutlu bir panorama bina modeli üzerinde sanal gerçeklik (VR) ortamı kullanılarak gösterilmesi amaçlanmaktadır. Gaziantep'in işgali zamanında düşman mensuplarına karşı mücadele eden kahramanlarını hatırd tutmak, insanların belleğini tazelemek, yeni nesle bellek aktarımı sağlamak için alternatif bir ortamda sergi gezme imkânı sunması ve çalışmanın literatüre katkı sağlaması amaçlanmaktadır.

Sanat eserlerinin galeri, müze gibi zaman ve mekân açısından belli limitleri olan yerlerde sergilenmesine bir alternatif olması ve sayısal ortama uygun bir sergileme pratiğinin gösterilmesi açısından önemlidir. Kamusal alanda ‘projeksiyon haritalama’ tekniğinin sayısal ortama uyarlanmış benzeri olan bu uygulama ile kent belleğini oluşturan tarihi olayların, kişilerin, günümüz teknolojik araçları kullanarak sergilenmesi açısından önemlidir.

C.Araştırmanın Yöntemi

Tez nitel bir araştırma desenine sahiptir. Tez çalışmasının kavramsal çerçeve bölümünde ilgili kitaplar, dergiler, web siteleri, makaleler, tezler, belgesel nitelikli videolar, literatür taraması yapılmış ve belge tarama yöntemi kullanılmış, tez konusu bağlamında ‘Yarı Yapılandırılmış Görüşme’ tekniği uygulanmıştır. Panorama 25 Aralık binasının mimarlarından ve bina tasarımı konusunda yetkili, belli dönemlerde Mimarlar Odası Başkanlığı’nda bulunmuş ve Panorama 25 Aralık Müzesi Tarih Kurulu Başkanı olan Bekir Sıtkı Severoğlu ile Gaziantep Büyükşehir Belediyesi Kütüphaneleri ve Müzeleri Şube Müdürü (Araştırmacı-Tarihçi, Panorama 25 Aralık Müzesi Eski Yöneticisi) olan Murat Dağ’a yüz yüze, telefon ve internet aracılığıyla sorular sorulmuştur. ‘Kavramsal Çerçeve” bölümünde; ‘Yeni Medya Sanatı” kavramları ve sayısal ortamda üretilen eserler, sergileme biçimleri ile sayısal eser üretiminde kullanılan programlar ele alınmıştır. Tez çalışmasının ‘Bulgular ve Yorum” kısmında; ‘Panorama 25 Aralık Gaziantep Savunması Kahramanlık Panoraması ve Müzesi’ yapılış amacı, konumu, iç ve dış bina mimarisi, sergileme alanları ve müze içerisinde yer alan yeni medya sanatı bağlamında üretilmiş video art ve projeksiyon çalışmaları incelenmiştir.

D.Sınırlılıklar

Bu çalışma; dijital sanat bağlamında kamusal alanda mekân yüzeylerine uygulanan “projection mapping” teknikleri ve sergileme biçimleriyle sınırlıdır. Dijital video, enstalasyon sanatı ve bunu araç olarak kullanan bazı sanatçılar ele alınmıştır. Tez çalışmasının ‘kavramsal çerçeve’ ve ‘bulgular’ bölümünde incelenen içeriklere göre ‘Panorama 25 Aralık Gaziantep Savunması Kahramanlık Panoraması ve Müzesi’ dış cephesi için bir uygulama önerisi yapılmıştır. Uygulama önerisi için

yapılan çalışma disiplinlerarası bir ekip çalışmasını gerektirdiği için, yapım süresi de tez yazım süreci ile sınırlıdır. Millî Mücadele konseptini içeren video çalışması için Gaziantep Büyükşehir Belediyesi Kültür ve Turizm Daire Başkanlığı'ndan gerekli izinler alınmış ve bazı video öğeleri için hazır animasyonların kullanılması tercih edilmiştir.

E. Tanımlar

Algoritma Sanatı: Sanatçının bilgisayar kullanarak ürettiği eserin yaratım sürecinin de dâhil olduğu sistem sanatı olarak ifade edilmiştir (Artun, 2021).

Diorama: Sahnelemesi yapılan görüntülerin birebir ölçülerde küçültülmüş hallerinin yer aldığı minyatür bir kopya olarak isimlendirilen dioramalarda aynı zamanda sahnenin derinlik hissini arttırmak için ışık ve renk yanılsamalarının da kullanıldığı ifade edilmiştir. İlk olarak Louis Jacques Mande Daguerre (1787-1851) tarafından yapılmıştır. Etnoloji (Etnik, yerel) ile antropoloji (insan bilimi) müzelerinin bu sergileme biçimini kullandığı belirtilmiştir (Keser, Sanat Sözlüğü, 2005, s. 96-97).

Enstalasyon (Yerleştirme Sanatı): Mekâna uygun olan nesnelerin, belirli bir kompozisyon içerisinde kurgulandığı ve geçici olarak yapılan bir sanat biçimidir. Mekân içinde veya dışında somut nesnelerin kullanılmasının yanında sayısal sanatlar bağlamında da uygulaması yapılmaktadır (Dickerson, 2018, s. 312). 1960'lı yıllarından itibaren kavramsal sanat minimal sanat ve nesne sanatı ile aynı kavramlar içerisinde kullanılmaktadır. 20. yüzyıldan sonra ise işin içerisine teknolojinin girmesiyle birlikte video sanatı ortaya çıkmıştır. Üç boyutlu olarak düşünüldüğünde heykel sanatı anıtsal ve abidevi bir amaca hizmet ederken yerleştirme sanatı daha kapsamlı mesaj içermektedir. Yerleştirme sanatı ise farklı disiplinlerden faydalanarak etkileşim ve insanlara fikir anlatma derdindedir (Philips, 2016, s. 130).

İnteraktif Sanat: Etkileşimli / dijital sanat olarak da isimlendirilmektedir. Üretilen eserin izleyicinin de dâhil olduğu, eserin bir parçası haline geldiği yapıt olarak ifade edilebilir (Demirkol, 2008, s. 188-189).

İnternet Sanatı: Medya sanatının ve elektronik sanatının bir parçası, birincil materyal olarak interneti kullanan, etkileşimli bir sanat formu olarak ifade edilmiştir (Keser, Sanat Sözlüğü, 2009, s. 171-172).

İnteraktif Projeksiyon: İzleyici ya da ziyaretçilerin etkileşimde bulunduğu sayısal görüntü veya eser olarak ifade edilebilir.

Glitch Sanatı: Elektrik gücünde ani yükselmelere bağlı olarak yanlış sinyaller sonucu oluşan bozulmalar olarak ifade edilebilir. Düşük bütçeli yapımlarda kullanılan video cihazları bu tür video karelerine sahip olabilir ve sanatsal video bağlamında çekilen ilk video art çalışmalarında bu özelliğin kendine has bir efekt olduğu ifade edilmiştir (Turim, 1995, s. 111).

Green Box (Yeşil Perde): İlk başlarda optik efektler kategorisinde değerlendirildiği ifade edilen bu teknik, daha sonraları sayısal ortamdaki programlar ile yapılarak geliştirilmiştir. Adı her ne kadar yeşil perde olarak bilinsede, çekimi yapılacak konunun sahip olmadığı kontrast oluşturan bir rengi kullanmak mümkündür. Sayısal ortamda arka plan rengi kaldırılarak, çekimi yapılan obje maskelenerek farklı amaçlar için sahnede kullanılabilir (Yurdigül & Zinderen, 2013, s. 53-54).

Kiosk: İngilizce büfe anlamına gelen, mağaza, süpermarket, havaalanları, müzeler, bankalar gibi yerlerde sipariş ve bilgi almak için kullanılan teknolojiler olarak ifade edilmiştir (Milliyet, 2021).

Küratör: Eserlerin sergilenmesi için disiplinlerarası bir çalışma yöntemi barındıran uzmanlık alanı olarak ifade edilmiştir. Bir küratör, sanat yönetmenliği ile birlikte, sanatçının ya da sanat eserlerini gösteren müzelerin, galerilerin bilinirliğini arttıracak imaj çalışması, eserlerin sergilenmesi, sunum modelleriyle birlikte sanat piyasası ve pazarlamasının yönetimini yapan kişi olarak açıklanabilir (Vargün, 2015, s. 28).

Multimedya: Türkçeye ‘çoklu ortam’ olarak çevrilen multimedya; resim, grafik, fotoğraf, ses, animasyon, yazı ve taranıp sayısal ortama taşınmış dokümanların etkileşimli olarak işlevsel amaçlar için birleştirilip kullanılması olarak ifade edilebilir (Önal, 1997, s. 161).

Metaverse: Çevrimiçi ve gerçek zamanlı olarak hayatın her kesiminden kullanıcıları birbirine bağlayan üç boyutlu bir sanal dünya konsepti olarak sunulan platformun, Neil Stevenson’ın “Snow Crash” adlı romanından esinlendiği belirtilmiştir. "Sanal dünya" veya "öte dünya" olarak tanımlanır. İnternete benzer bir yapıya sahip olup, web sitelerine tek bir tarayıcıdan erişilebilmesini sağlamaktadır. Oyun sektörü, finans, bankacılık ve birçok iş alanını kapsamaktadır (Binance Academy, 2022).

Müzeolojik: “Müze yönetimi, organizasyonu ve tasarımı ile ilgilenen disiplin” (Keser, Sanat Sözlüğü, 2005, s. 227).

Projeksiyon Haritalama (Projection Mapping): Bu sergileme yönteminde, görüntü (animasyon, film, hareketli grafik) üç boyutlu bir yüzeye yansıtılarak yüzey ile eşlenir. “Uzamsal Arttırılmış Gerçeklik”, “Video Haritalama” gibi alternatif isimleri mevcuttur (Jones, 2015).

Post-produksiyon: Kurgu, ses miksajı, dublaj, müzik, özel efektler, kompozisyon ve laboratuvar süreçlerinin çekim aşamasıyla birlikte ilerlediği süreçtir. Çekimden sonraki aşama olarak adlandırılmaktadır (Monaco, 2001, s. 127).

QR Code (Quick Response): Birçok datayı içinde depolayabilen ve içeriğindeki bilgilere kullanıcının hızlı bir şekilde ulaşmasını sağlayan bu uygulama görüntüsü Türkçe “Hızlı Yanıt” olarak tanımlanmaktadır (Kaspersky, 2022).

Yapay Zekâ (Artificial Intelligence -AI): İnsan zekâsını taklit ettiği belirtilen, sürekli veri toplayarak kendini geliştirebilen sistemler ve makineler olarak ifade edilmiştir (Oracle, 2022).

Hareketli Grafikler (Motion Graphic): Televizyon, sinema ve reklam filmlerinde izleyicinin sıkılmaması ve dikkatini görüntü üzerinde tutmasına yönelik bir amaçla tasarlanan, sabit bir görüntü yerine hareketlendirilmiş tipografik ya da grafiklerin yer aldığı tasarım çeşididir. Günümüzde sayısal ortamda tasarlanan bu grafik tasarım unsurlarında animasyon yapım metodları değişkenlik gösterebilir. 1940’lı yıllarda Amerikan Grafik Ekspresyonizm Ekolü’nün hareketli grafik tasarımda etkili bir rol oynadığı ifade edilmiştir (Bektaş, 1992, s. 139, 142).

Pastiş (Pastiche): Parodiden farklı, mizahtan uzak bir yapıda olduğu, postmodernist eser üretim biçimine verilen isim olarak ifade edilmiştir (Ross D. , 1995, s. 90).

Render: Sayısal ortamda görsel, işitsel data işleme süreci olarak ifade edilebilir.

Storyboard: Hikâye Panosu anlamına gelen Storyboard sözcüğü prodüksiyon ve postprodüksiyon işlerinde sahnelerin nasıl çekileceğini gösteren bir taslak olarak ifade edilmektedir. Sinema filmlerinde zaman ve maliyeti azaltmak için tercih edilen bu taslak çalışmaları özellikle reklam filmlerinde yapım şirketi reklam ajansının talebi doğrultusunda storyboarda sadık kalarak çekim ya da animasyon yapar (Singleton, 2004, s. 89-90).

I. BÖLÜM

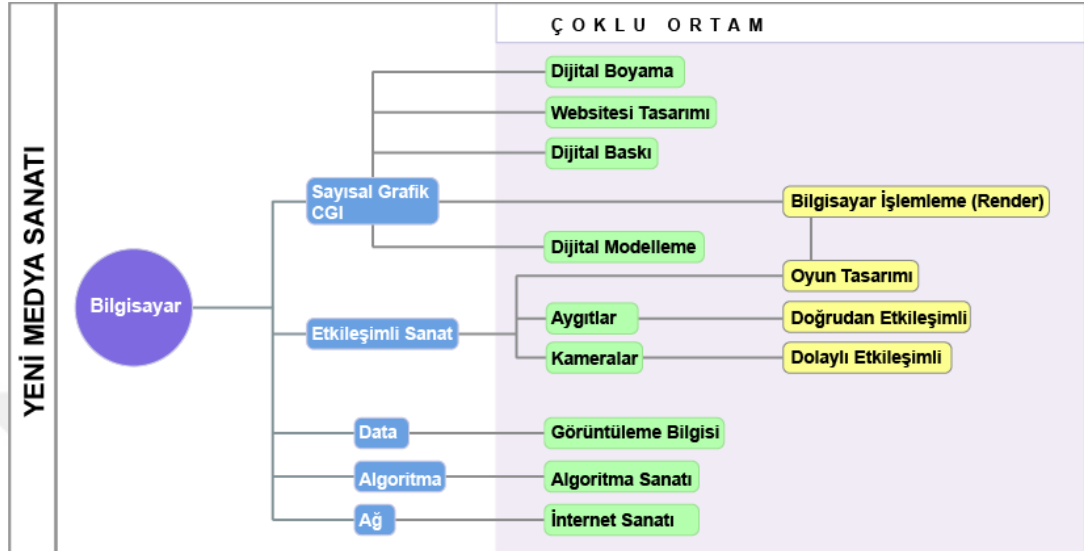
KAVRAMSAL ÇERÇEVE

1.1. Yeni Medya Sanatı ve Kullanım Alanları

Günümüz sanat üretimleri teknolojinin gelişimine bağlı olarak çeşitlenmektedir. Geniş bir aralıkta doğal olarak adındaki gibi yeni medyayı kullanarak üretilen eserleri içeren bir terim şeklinde ifade edilen ‘Yeni Medya Sanatı’, internet, fotoğraf, video, bilgisayar animasyonları, akıllı telefonlar ve bilgisayarlarla ilişkili diğer materyaller gibi sayısal teknolojileri kapsamaktadır (Hodge, 2013, s. 201). ‘Yeni Medya Sanatı’, tarihsel çerçevesi hakkında birçok tartışmalara sebep olmuştur. Her dönemin yeni medya sanatının o dönem için yenilik barındıran özelliklere sahip olduğu belirtilmiştir (Mesut, 2016, s. 33). Eser üretimlerinin toplum, siyaset, bilim, kültür, ekonomi gibi etmenlerden ayrık düşünülemeyeceği, çok boyutlu ve katmanlı bir yapıya sahip olduğu ifade edilmiştir (Yetişkin, 2012). Çalışmalarda sayısal, nano ve biyo teknolojilerinin kullanıldığı bir üretim sürecinin varlığı oluşmuştur. Yeni medya sanatının resim, fotoğraf, video, sinema, heykel, kinetik gibi sanatlardan beslendiği ve sayısallaşmanın getirdiği bir üretim revizyonuna uğradığı ifade edilmiştir (Cengiz & Demir, 2017, s. 397).

Mağara duvarlarına yapılan resimlerle başlayan iletişim, yazının keşfinden önce kil tabletler, papirüs üzerindeki hiyeroglifler ve sembolik ifadeler çeşitli medyumlarda kullanılarak toplum iletişimde kültür aktarımında yer almıştır. Yazının keşfi, matbaanın icadı ile birlikte iletişim araçları çoğalmış ve günümüz teknolojileri ile birlikte diğer disiplinleri de etkilemiştir. Grafik tasarım bağlamında görsel ve işitselin kullanımı her alanda yaygınlaşmıştır. Multimedya araçlarının, internet kullanımının ve sosyal medya araçlarının yaygınlaşması ile birlikte iletişim sanal ortama taşınmıştır. Dijitalleşmenin sağladığı avantajlardan biri olan etkileşimli ortam, grafik tasarımı mevcut durumundan farklı bir yere getirmiştir. Tasarımcıların

kullanıcılarla etkileşime girmesini istedikleri tasarımlar için kodlama ve yapay zekâ gibi teknik çözümlere yöneldiği ifade edilmiştir. Kullanıcının izleyici olmaktan çıktığı, medya ile etkileşime girdiği ve medyanın bir parçası haline geldiği belirtilmiştir (Baranseli, 2003, s. 120-121).



Şekil 1.1 Yeni Medya Sanatı (Sadeleştirilip, Türkçeleştirilmiştir) (Hoetzlein, 2009)

Sanatın başlangıcından bu yana zamanın yeniliklerinden yararlanarak ve toplumu ilgilendiren sorunları ele alarak kendini tanımladığı, insan hayatını kolaylaştırmada etkili olduğu ifade edilmiştir. Teknolojinin, sanatı da etkilediği, her dönemin kendi yeni medya sanatını ortaya çıkardığı belirtilmiştir. Bilgisayarların ve internetin yaygınlaşmasıyla birlikte modern sanat birçok insan için bir iletişim aracı haline gelmiştir. Yeni medya sanatının, dijital ve biyolojik tekniklerin yanı sıra sanatın diğer alanlarını da kullanan geniş bir yelpazeye sahip olduğu ifade edilmiştir. Dijital araçların kullanılarak yapıldığı dijital enstalasyon sanatı da bu kategoriye girmektedir. Diğer medyalarından farklı olarak yeni medya, insanlar ve eserler arasında bir bağ kurarak etkileşim kurulmasına imkân vermektedir. Kitle iletişim araçlarının yaygın kullanımına ve teknolojik imkânlarla bağlı olarak, sanat eserinin sergilenmesi ve saklanması yeni medya kapsamına girdiği, nitelikli yeni medya eserlerinin de sonraki nesillere aktarılmasının önem arz ettiği ifade edilmiştir. İnsanların göstergeler seviyesinde iletişim kurdukları, bilgisayarların ise sinyal seviyesinde çalıştıkları, bundan ötürü de iki ayrı performans sistemi olmaya devam ettikleri belirtilmiştir. Video görüntülerinin, izleyici üzerindeki etkilerine veya üretim

yöntemlerine göre değil, bazen fiziksel özelliklerine göre değerlendirilmeleri gerektiği ifade edilmiştir (Cengiz & Demir, 2017, s. 419).

Lev Manovich'e göre; Geniş bir yelpazeye sahip olan yeni medyanın geleneksel medyanın sayısal ortama taşınmış hali olarak tanımlanmıştır. Web siteleri, internet, cd-rom, dvd ve sanal gerçekliğin yeni medya olduğunu, hangi sanat eserlerinin yeni medya olarak kabul edildiğinin, neyin yeni medya, neyin yeni medya olmadığını belirsiz olduğunu ifade etmiştir. Dijital ortamda oluşturulan bir çalışmanın cd-rom'a kaydedilebildiğini veya bilgisayarda görüntülenebildiği için yeni medya sanatı olarak kabul edildiğini ancak aynı fotoğrafın kâğıda basılmış halinin yeni medya sayılamayacağını belirtmiştir. (Manovich, 2002, s. 43).

Tablo 1.1

Manovich'e göre yeni medyanın beş ilkesi (Manovich, 2002, s. 49-65).

Sayısal gösterim (Numerical Representation):	Görüntünün, bilginin matematiksel veriler şeklinde işlenmesi olarak açıklanmıştır. İkili sayı sistemi (Binary Number) 0 ve 1 rakamlarından meydana gelmektedir. Örneğin bir elma görselinin ikili sayı sisteminde 001001001001 gibi bir sayı karşılığı olabilir.
Modülerlik (Modularity):	Manovich'in "yeni medya fraktal yapısı" olarak da ifade ettiği modülerlikte görüntülerin, seslerin, şekillerin veya medya öğelerinin koleksiyonları olarak, pikseller, çokgenler, vokseller, karakterler, komut dosyaları olarak temsil edildiğini belirtmiştir. Çalışma dosyalarının farklı formatlara dönüştürülüp yeniden kullanılabilmesi örnek verilebilir. Sayısal ortamda modellenmiş bir objenin üç boyutlu yazıcıdan çıkartılarak kullanılması da örnek verilebilir.
Otomasyon (Automation):	Yapay zekâ algoritmalarının oluşturduğu sayısal çoğaltmalar örnek vermiştir. 3d sahnelerdeki grafiklerin otomatik olarak çoğaltılabilmesi için girilen parametre değerlerinin programlar içindeki yapay zekâ tarafından kullanılması şeklinde ifade edilebilir. Bilgisayar oyunlarında ya da sinema filmlerindeki görsel efektlerde insan, hayvan kalabalığı oluşturma gibi, sahnelerin ihtiyacına göre yapay zekâ kullanımının işlevsel bir kullanıma sahip olduğu belirtilmiştir.
Değişkenlik (Variability):	Sayısal ortam, tasarım araçlarının her programa uyarlanabilmesini, sayısal çoğaltma ve birbirinden farklı çoklu varyasyonlara imkân veren bir üretim biçiminin otomatikleştirilmesini olanaklı kılmaktadır.
Kod Dönüştürme (Transcoding):	Kültüre ait imgeler, diğer kültürel katmanlar ile otomatik olarak diyaloga girenin insan olduğu, ancak sayısal ortamda, makine tarafından okunabilir bir başlıktan ve ardından piksellerinin RGB değerlerini temsil eden sayılardan oluşan bir bilgisayar dosyası olduğu ifade edilmiştir. Eski filmlerin restore edilerek günümüzde farklı sayısal mecralarda gösterilip, farklı medyumlarda saklanabilmesi örnek gösterilebilir.

Günümüzde sanat eserleri artık somut mekânlara bağlı olmak zorunda değildir. Eserlerin görüntüleri kitle iletişim araçlarıyla mecralarda çoğaltılabilir. Örneğin çerçevesi değiştirilerek yeniden canlandırılabilir ve bu açıdan bağlamından koparılabilir (Berger, 2014, s. 25-29). Walter Benjamin, eski çağlarda günlük kullanım için üretilen ve insan eliyle çoğaltılabilen ürünlerin yüzyıllar sonra birer sanat eseri niteliğinde değerlendirilmesini ve çoğaltma tekniklerinin geliştiği süreçte fotoğraf, ardından sinemanın hayatın içine yeni girdiği 20. yüzyıl başında, bu teknolojik yeniliklerin sanat eserine etkilerini ele almıştır. Benjamin'in incelediği çoğaltma teknikleri günümüzde dönüşmüş olup, sayısal olarak çoğaltma yapılmakta, sanat eserleri hızlı bir şekilde küratörler olmadan da sergilenebilmektedir. Bu açıdan sanat eseri "orijinalinin etkisini kaybeder mi?" sorusunu akla getirmektedir. Teknoloji her zaman başka bir yeniliğe öncülük eden bir durumdadır. Fotoğraf teknolojisi çıktığında resim sanatı, dijital fotoğrafçılık çıktığında da fotoğraf sanatı benzer bir durumu yaşamıştır (Benjamin, 2002, s. 52, 53). Bu bağlamda, yeniden üretim tekniklerinin her geçen gün teknolojik gelişmelere ayak uydurmakta ve gelişmekte olduğu söylenebilir.

Bill Viola'nın "Tutkular" isimli serisini inceleyen Christine Ross; yeni medya bağlamında hibrit üretim yöntemleriyle ortaya çıkarılan eserlerin yeni medyanın melezlik pratiğine orijinal katkısının, duygusal bilimlerle teşvik ettiği, temsili bir yaklaşım olarak yeniden tanımlayan bir etkileşimde yattığını ifade etmiştir. Eserlerinde video, ses ve bilgi teknolojilerini kullanarak üretim yaptığı belirtilmiştir (Ross C. , 2005, s. 32). Viola tasarladığı sahnelerinden birinde beş oyuncunun yüz ifadelerini ağır çekimde göstermiştir. Orada, değişen yüz ifadelerinin ve hareketlerinin tüm ayrıntıları, kederi, kişisel ızdırabı ve kederin katartık gücünü tam olarak keşfetmek için yeterince fark edilebilir olduğu ifade edilmiştir (IMDb, 2000). Viola, Bosch'm "Alaya Alınmış İsa/Christ Mocket" (1490-1500) isimli tablosunu konu olarak işlemiştir (Demirkol, 2008, s. 182). Bu bağlamda; günümüz sanatçıların eser üretimlerinde geçmiş dönemdeki sanatçılara atıf verdiğini, onların eserlerini birer referans alıp kendi eser üretim süreçlerine dahil edebildiğini ve üretilen eserlerin pastiş (pastiche) çalışma olduğunu söylemek mümkündür.



Şekil 1.2 “*The Quintet Of The Astonished*” (IMDb, 2000).

Teknolojik gelişmeler yaşıtımızda günden güne artarak insanların kullanımına sunulmaktadır. Teknik alt yapılar tamamlandıkça üretilen teknolojinin kullanıcı sayısı da artmaktadır. Yeni medya sanatı kullanılarak üretilen eserlerin temel medyumunun bilgisayarlar olduğu, grafik, tipografi, müzik-ses, görüntü ve animasyon gibi süreçlerin dâhil olduğu çoklu disiplinleri içeren sanat, bilim, teknoloji kapsamında bir üretime ihtiyaç duyduğu ifade edilmiştir (Kalender, 2022, s. 193).

Bu veriler ışığında yeni medya sanatı üretimlerinin günümüz teknolojik gelişmelerinden bağımsız olamayacağını söylemek mümkündür. Teknolojinin günlük yaşamımıza olan etkisini sanat üretim yöntemlerindeki değişiklikler üzerinden deneyimlemek için teknolojik unsurların ulaşılabilir olması da gerekmektedir.

1.1.1. Yeni Medya Sanatı ve Sergileme Alanları

Günümüz sanatçıları, zengin bir sanatsal mirastan ve yaratıcı eğilimlerine uygun karma medya türlerinden, stillerinden ve tekniklerinden yararlanmaktadır. Yeni medya sanatı bağlamında; artık belli bir üslupla bir yapıt tanımlamanın mümkün olmadığı, hangi sanatın geçerlilik kazanacağını dünya genelindeki sanat piyasasının belirlediği ifade edilmiştir (Ntv Yayınları, 2009, s. 391)

Teknolojik olanakların sanat yapıtında önemli etkisi olduğu, eski çağlardan bu yana saptanabilmektedir. Kronolojik bir sıralama yapıldığında, 1940’larda ‘Elektronik Sanat’, 1950’lerde ‘Data Art’, 1960’larda ‘Rastlantısal Sanat’ (Random Art), 1970’lerde ‘Bilgisayar Sanatı’ ve 1980’lerde de ‘Sentetik İmaj Sanatı’nın ortaya çıktığı ifade edilmiştir. Bu konuların birbirleriyle olan ilişkilerini göz önünde tutan sanatçılar, ‘Fütürizm’, ‘Dadaizm’, ‘Konstrüktivizm’, ‘Kineticizm’ ve ‘Lumino-

Kineticism' kadar çevreci kavramsal sanat, fotoğrafçılık, sinema ve bilimin farklı dallarından da esinlenmişler (Turani, Dünya Sanat Tarihi, 2010, s. 766)

Bilgisayar kullanımı 1950 yılında ilk olarak Amerika'da yaygınlaşmaya başlamıştır. İlk olarak geleneksel sanatçıların dışında disiplinlerden oluşan meslek grupları kullanmıştır. 1966 yılında sanatçılarla farklı meslek gurupları bir araya gelerek New York'ta kurulan ABD Sanat ve Teknoloji Deneyleri (EAT) kapsamında iş birliği yapmışlardır. 1968'de Londra'da Bilgisayar Sanatları Birliği uluslararası ilk kuruluşlarındandır. 1970'te grafik tasarım alanında en yaygın şekilde kullanılmıştır (Rona, 1997, s. 244). 1980'li yıllardan itibaren teknolojinin her kesimden insana ulaşmaya başlamasıyla sayısal ortamda sanat eseri üretimi yapan sanatçılar da çoğalmıştır. Sürrealist sanatın etkilerinin sayısal ortamda üretilen çalışmalarda kullanımı ile hayali imgelerin, foto manipölasyonların yapıldığı ifade edilmiştir (Hodge, 2013, s. 202). Sergi sanat eserlerinin teşhirine denir. Kolektif ve retrospektif olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Karma sanatçıların bulunduğu sergileri "kolektif sergi"; geçmişte kişisel sergilere de "retrospektif sergi" denilmektedir (Turani, Sanat Terimleri Sözlüğü, 1975, s. 116). Sergileme yöntemleri teknolojiye bağlı olarak değişmiştir. Sergileme pratiklerinin sayısal ortama uyarlandığı görülmektedir. Yeni medya sanatı bağlamında üretilen eserler sanal sergileme yöntemiyle sunulmaktadır.

İçinde bulunduğumuz dijital çağda, görselleştirme yapmak ve bunu insanların beğenisine sunmak için çeşitli platformlar mevcuttur. Bunların birçoğu günlük yaşantımızın sıradan bir parçası haline gelen ve internetin bulunduğu her yerde karşılaşılabileceğimiz sosyal medya olarak isimlendirilen platformlardır. En bilinen ve kullanılanları; Facebook, Instagram, Twitter vb. Ayrıca bu kurumsal yapılara ek olarak web siteleri de bulunmaktadır. Sosyal medya sitelerinin yeni medya bağlamında sergileme için uygun bir platform oluşturduğu ifade edilmiştir (İspir, et al., Ocak 2013, s. 87).

Geleneksel müzecilik anlayışının, teknolojik gelişmelere bağlı olarak şekillenen ve ihtiyaçlar bağlamında değişen alışkanlıklarının, dünyanın farklı yerlerinde yaşayan insanlara, yeni medyalar üzerinden devam ettirilerek ulaştırabilmesi sağlanmaktadır. Sanal müze olarak isimlendirdiğimiz bu kategorideki yerler, internet üzerinden hizmet verebilmektedir. Eserin gerçek mekânına gitme imkânı bulamayan müze ziyaretçilerine çevrimiçi bir deneyim yaşatma fikri birçok müzenin internet ortamında da kendi varlığını sürdürmek istemesine olanak

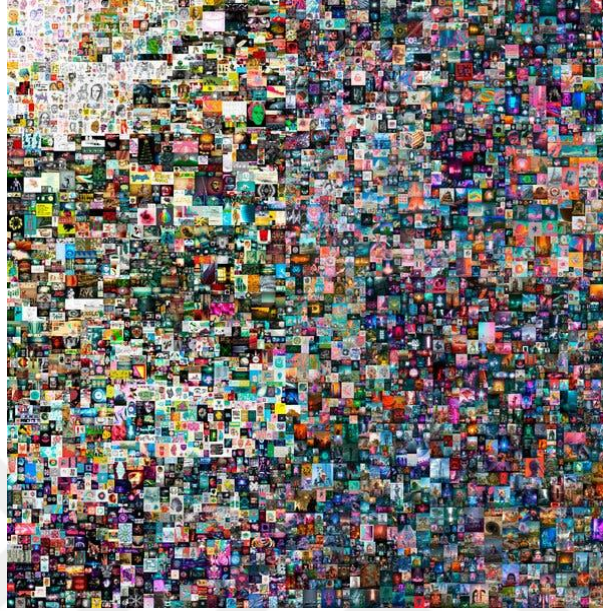
vermiştir. Her ne kadar gerçek bir mekân etkisinde olmasa da gerçeğin bir yansıması gibi tasarlanan üç boyut etkisindeki sanal müze sayfaları, müze mekânlarının gelişmiş 360 derece fotoğraf çekebilen makineleriyle ve bu şekilde birbirine eklenen fotoğraflarıyla dijital ortama aktarılabilir (360 Cities, 2020). Buna göre sayısallaşan yeni medyanın olanaklarını kullanan müzeciliğin bir web sayfası üzerinden izleyiciye tüm açılardan mekânı gezdirebildiğini söylemek mümkündür.

Bazı müzeler bütçelerine göre fotoğraf kullanımı dışında tamamen üç boyutlu ortamda oluşturulan mekânlarda sergileme pratiği hazırlamaktadır. Bilgisayar, akıllı telefon, tablet gibi teknolojik eşyaların aracılığıyla bu deneyimi yaşayan ziyaretçiler, geleneksel müzecilik anlayışında bulunan mesai saatleri kavramının dışında kalarak müze sayfalarına sürekli ulaşabilir hale gelmektedir ve istedikleri saatlerde ziyaretlerini yapabilmektedir (The 3D Museum , 2018). Sayısal ortama aktarılan sanat eserleri web sitesi üzerinden ziyaretçinin etkileşimiyle 360 derece inceleme imkânı sunmaktadır. Bu bağlamda bilgiye ulaşmanın hızlı ve ekonomik bir yolu olan sanal müzeler aynı zamanda sayısal ortamda üretilen eserlerin sergilenmesine de olanak sağlamaktadır. Yeni medya sanatı kapsamına giren dijital eserler gerçek sergileme mekânlarında da ziyaretçileriyle etkileşimli bir hikâye anlatım yöntemi geliştirmektedir.

Fiziksel olarak birbirlerinden uzak olan; sanatçılar ve sanatseverler sosyal medya aracılığıyla sanal ortamda bir araya gelmektedir. Sosyal ağlar sayesinde birbirlerinden haberdar olup, birbirlerinin çalışmalarını takip etme imkânı bulmaktadırlar. Sosyal medyada paylaşılan resimlerde, imajlarda algımızı yanıltabilen olumsuz durumlar da vardır. Bunlardan biri, çekilen fotoğrafın, imajın yeni olmayıp eski bir tarihe ait olması şeklinde gösterilebilir. Bu durum, zaman anlayışının değiştirilerek göreceli bir hale gelmesine sebep olmaktadır. Fotoğrafın hangi zamana ait olduğu belirtilmezse ya da kaynak gösterilmezse akıllarda soru işaretlerine sebep olabilir. Çeşitli dijital sanat platformları; Pinterest, Flickr, SmugMug, Photobucket, DeviantART, Stock.xchng, iStockphoto, Freepik, OpenSea vb. platformlar örnek verilebilir.

2020’de pandemi olarak ilan edilen sürecin sonucunda dijitalleşmede yaşanan hız sebebiyle insanların dijital eserlere yönelimi artmış ve kripto para ile satın alınan bir sanat piyasası oluşmuştur. Türkçesi “değiştirilmesi mümkün olmayan para” olarak çevrilen NFT (Non-Fungible Token) kripto sanat piyasasında popüler

olmuştur (Baştürk, 2021). “Everydays” projesiyle 13 yıl süren her güne yeni bir dijital görselleştirme fikri ile ilerleyen “Beeple” takma isimli Mike Winkelmann’ın çalışması, “kripto sanat” piyasasındaki müzayedede 69 Milyon dolara alıcı bulmuştur (Reyburn, 2021).



Şekil 1.3 “Everydays”, Beeple, 21,069x21,069 piksel (Christie's, 2022)

Her platform birer sergi alanı olarak değerlendirilmelidir. Kişinin, sanatçının yaptığı çalışmaları hem sergilemek hem de bundan maddi bir gelir elde etmek amacıyla sergilemesinin olanaklı hale geldiği, geniş bir segmentte internet kullanıcılarına ulaşabilir. Ancak, geleneksel yöntemlerle üretilmiş eserlerin birden fazla satışı yapılamamaktadır. Sanatçıların tek olan eserlerini belli sanat galerileri ve koleksiyonerler satın almaktadır. OpenSea, Binance NFT, Rarible, Solanart, SuperRare, NiftyGateway, AxieInfinity, NBA Top Shot, Mintable, LooksRare, Decentraland NFT, Foundation NFT gibi yerler NFT üretimlerin sergilenip kripto para ile alım satımının yapıldığı pazarlar olarak bilinmektedir. Siteler üzerinden alım satım yapanlar bu sitelere belli komisyonlar ödemektedir (Özbucak, 2022). Bu bağlamda; Benjamin’in “Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı” isimli yazısında bahsettiği sanat eserinin orijinalliğinin NFT eserlerdeki etkisi sorgulanabilir. NFT olarak piyasaya sürülen dijital sanat eserini üreten sanatçının belirlediği eser sayısı ile satış yapması mümkün hale gelmiştir.

Birçok kurum yeni bir girişim fırsatı olarak öngördüğü Metaverse evreninde kendilerine ait birer alan oluşturmuşlardır. Bunlardan biri olan Microsoft oyun şirketi Xbox 20. yılını kutlamak için Metaverse’de sanal bir müze projesi sunmuştur. Xbox’ın tarihi yolculuğunun anlatıldığı, kendi oyun geçmişlerinin detaylı bir şekilde inceleyebileceği müze içerisinde ziyaretçilerin başka ziyaretçilerle etkileşimine izin verilmediği ifade edilmiştir (Şenses, 2021). Aynı şekilde, Gaziantep Belediyesinin bir çalışması olan “Akıllı Kent Gaziantep Büyükşehir Belediyesinden “Metaverse Dünyasına İlk Adım” isimli programda kültürel mirasın teknoloji ile buluşturulacağı ifade edilmiştir. Zeugma Antik kentinden çıkarılan Dionysos Evi Metaverse ortamında ziyaretçilerine açılmıştır. İlerleyen süreçte tüm eserlerin sanal ortama taşınarak sergilenmesinin amaçlandığı belirtilmiştir (Anadolu Ajansı , 2022). Metaverse evreninde yapılan bir diğer sergi de aynı zamanda gerçek bir sergi olarak ziyaretçilere açılan İstanbul Arkeoloji Müzesi’nde yapılmıştır. Farklı dijital sanat pratiklerinin müzenin kendi sergileme biçimiyle bulunduğu söylenebilir. Arkeoloji Müzesi’nin cephe kısmında projeksiyon haritalama tekniği ile yapılarak “her şey zamana ait” isimli şiir enstalasyonu gösterilmiştir. Alanında yetkin yerli-yabancı birçok yeni medya sanatçısının çalışmalarına yer verilmiştir (Artkolik, 2022).



Şekil 1.4 Arkeoloji Müzesi Metaverse Sergisi, 2022 (Artkolik, 2022).

Günümüzde hızla her şey sayısal ortama taşınmaktadır. Bu bağlamda dijital sanatın kullanılmaya başlandığı dönemde yapılan çalışmalar ilk örnekleri teşkil etmektedir. Sanatın teknolojiyle olan ilişkisi günümüz yeni medya sanatının temellerini atmıştır denilebilir. Daha kompleks bilgisayar sistemleriyle ve

uygulamalarla üretilmiş işler arasında üretimsel açıdan da farkların olabileceğini söylemek mümkündür.

1.1.2.1. Projection mapping ve tekniği

Yeni Medya sanatı teknolojik gelişmelere paralel bir şekilde, sürekli değişime uğramıştır (Hodge, 2013, s. 201). Teknolojiyle birlikte kendini geliştiren sanatçılar, video, bilgisayar ve internet gibi imkânları kullanarak yeni medya sanatını farklı bir konuma taşımışlardır.

Mekândan bağımsız hizmet veren sanal müzelere ek olarak, açık alanda yapılan sergilemelere de imkân veren fikirler ortaya atılabilir. Kamusal alanda uygun bir binanın üzerine yapılan ‘Projection Mapping’ tasarımları, izleyicilere arttırılmış gerçeklik deneyimi sunmaktadır. ‘Projeksiyon Haritalama’ olarak ifade edilen yöntemde, görüntü (animasyon, film, hareketli grafik) üç boyutlu bir yüzeye yansıtılarak yüzey ile eşlenir. “Uzamsal Arttırılmış Gerçeklik”, “Video Haritalama” gibi alternatif isimleri mevcuttur (Jones, 2015). İzleme alanı geniş olduğu için birçok kişinin projeksiyon haritalama çalışmasını deneyimlemesi mümkün görünmektedir. Camera obscura, projeksiyon yöntemlerinin ilk versiyonu olarak izah edilebilir. Işığın karanlık bir ortamdan geçirilmesi ilkesine dayanan karanlık oda (camera obscura) kapalı bir dikdörtgen kutudur. Kutu yüzeylerinden birinde küçük bir delik açılmıştır. Kutunun dışından gelen bir ışık ışını bu delikten geçerek dıştaki cismin ters görüntüsünü deliğin bulunduğu yerin karşısındaki yüzeye yansıtmaktadır. İlk olarak İtalyan Leon Battista Alberti tarafından uygulanmıştır (Teksoy, 2009, s. 17).

Projeksiyon cihazıyla bir düzlem üzerinde gösterilen konu deforme olmadan yansıtılabilir ancak farklı formlar üzerine projeksiyon yapmak için izleyicinin ve projeksiyon cihazının konumunu düzlem ve eğrileri olan formlarda belirlemek gerekmektedir. Gösterilen konudan bağımsız olarak yansıtma yapılacak yüzeyler ya birebir maket üzerinde ya da sayısal ortamda ki bir 3b model üzerinde test edilmelidir. Yeni Medya Sanatçısı olan Refik Anadol’un Walt Disney Concert Hall (WDCH Dreams) için binanın özgün yapılı yüzeylerine yapay zekâ aracılığıyla hazırladığı veri evreninden oluşan görselleri yansıtması örnek olarak gösterilebilir. Los Angeles Filarmoni Orkestrası’na ait birçok görüntü üzerinden hareketle bir rüya şeklinde tasarlanan çalışmanın, kamusal alanda enstalasyon olarak bir hafta boyunca sergilendiği ifade edilmiştir (Anadol, 2022).



Şekil 1.5 "Walt Disney Concert Hall Dreams", Refik Anadol (Anadol, 2022).

Projeksiyon haritalama için hazırlanan animasyonlar, hareketli grafikler bina formuna göre düzenlenmekte ve izleyicisine arttırılmış gerçeklik ile farklı bir deneyim sunmaktadır. Türkiye’de de özel günlerde idari kurumlar organizasyonlar yapmaktadır. Valilikler ve belediyeler bu organizasyonlarda öne çıkmaktadır ancak çeşitli firmalar da reklam ve sponsorluklar çerçevesinde projeksiyon haritalama gösterilerini yaptrabilmektedir.



Şekil 1.6 Galata Kulesi projeksiyon haritalama çalışması (Cream Studio, 2018)

Projeksiyon haritalama uygulamalarının bazıları sanatsal faaliyet amacı gütmeyebilir. Bir mesaj verme kaygısı ile grafiti sanatı gibi dönüşüp, farklı mecralar aracılığıyla sadece mesajını ileten bir yapıya da sahip olabilir. Grafitinin aksine

projeksiyonun buradalığı, biricikliği, kalıcılığı tartışılabilir. Verinin saklanması ya da uygulanmasından ziyade grafiti gibi yerinin sabit olmaması açısından gösterilen eser ya da mesajın değişime uğrayabileceğini söylemek mümkündür.



Şekil 1.7 *Propaganda amaçlı kullanılan bir projeksiyon* (Reuters, 2022)

1.1.2.2. Arttırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR)

Arttırılmış gerçeklik (AR), üç boyutlu bilgisayar grafiklerinin sınırlı oranda gerçek dünya üzerinde gösterilmesini amaçlayan, mobil cihazlar, VR gözlükleri ve lensler kullanılarak bu grafiklerin deneyimlenebildiği ortam olarak ifade edilmiştir (Bozat & Dedelioğlu, 2018, s. 930).

Teknolojinin gelişmesi ile sanatta hem dolaylı anlatım hem de nesnesiz anlatım olanakları ortaya çıkmıştır. Sanat kapsamını genişleterek kendini geliştirmiştir. Geleneksel yöntemle yapılan bir sanatın benzerini yapmak ya da var olan sanat eserini yeniden yorumlamak için bir araç olarak, üç boyutlu modellemelerle, oyunlaştırma, hikâye sunumu gibi alanlarda teknik olarak sanal gerçeklik kullanılabilir. Sanal gerçeklik ortamına uyarlanan Van Gogh'un eserlerinin içinde VR gözlük aracılığıyla üç boyutlu bir deneyim yaşamak mümkün hale gelmiştir. Youtube gibi video platformlarında VR teknolojisini destekleyen panoramik uygulamalar da mevcuttur (VR MotionMagic, 2016).



Şekil 1.8 *Van Gogh Evreni VR Görselleştirme* (VR MotionMagic, 2016).

Standford Üniversitesi'nin bir beyin tümörü operasyonu için sanal gerçekliği kullandığı ifade edilmiştir (Eclac, 2021, s. 55). Sanal gerçeklik uygulamaları için hazırlanan eğitim videoları 360 derece olacak şekilde kaydedilmektedir ve ders konusu anlatılırken izleyici, hem mobil cihazı hareket ettirerek, hem de VR gözlükle etrafı inceleyerek anlatılan konuyla ilgili üç boyutlu bir deneyim yaşayabilmektedir (Muse VR, 2017). Teknolojik alt yapıların ulaşılabilir olduğu günümüzde eğitim, tıp ve sanat gibi alanlarda üç boyutlu deneyim imkânlarına her kesimden kişinin ulaşması mümkün hale gelmiştir.

1.1.2.3. Holografik ve lazer sanatı

Hologram etkisini oluşturan durumun stereoskopik görüntüden farklı olarak görüntülenen nesnenin her açıdan görülebilmesine imkân vermesi olarak ifade edilmiştir. Bakılan objede odak noktasının farklı açılardan da değişerek zemin ile olan ilişkisini de kurmak mümkün hale gelmiştir (Draaisma, 2014, s. 219). Bu açıdan holografik görüntülerin farklı açılardan bakıldığında derinlik etkisini de gösterdiğini söylemek mümkündür. Bu sebeple herhangi bir VR gözlük gereksinimine ihtiyaç duyulmaksızın holografik görüntü izlenebilir.

Margaret Benyon 1965 yıllarından itibaren hologram tekniklerini kullanarak eserler üretmeye başlamıştır. Bilimsel çalışmalar yapılan bir laboratuvar ortamında, bu tekniklere vakıf bilim adamlarıyla birlikte çalışmıştır (Global Images Hologram Art Collection, 2014).



Şekil 1.9 “Tigirl”. Margaret Benyon 1985 (Monsour, 2010)

Çağdaş ışık sanatı olarak ifade edilen lazer sanatı, kullanılan aygıtın yoğun, sınırlı ve tek renkli bir ışın oluşturmasıyla gerçekleşmektedir. Silah yapımında da kullanılan lazer ışınları, sanatçıların kısıtlı bir şekilde kullanabilmelerine neden olmaktadır. İlk kez 1950 yılında Jenny Holzer bir sanat aracı olarak kullanılmıştır. Çevresel üretimlerde, holografik görsel ve işitsel sistemlerde lazer ışınlarının kullanıldığı ifade edilmiştir (Demirkol, 2008, s. 205).



Şekil 1.10 *The Time Machine Live (Laser Harp)* konseri (Jean Michel Jarre, 2017)



Şekil 1.11 Jenny Holzer, *Blenheim Palace, Woodstock, İngiltere* (Holzer, 2017)

1.1.2.5. Video sanatı

1960’lardan itibaren Andy Warhol’un öncülüğünü yaptığı, Factory adını verdiği atölyesinde 8 mm ve 16 mm film kullanarak çektiği sanatsal filmlerdir. Videonun anında gösterim imkânı sunması, düzenlenmeye olanak sağlaması sanatçıların çalışmalarına yön vermiştir. Video sanatı aynı zamanda performans olarak ifade edilen çalışmaların belgelenmesi açısından önem arz etmektedir. Videolar zaman algısını değiştirmeye yönelik, montaj ve kurgu yapmaya imkân vermiştir (Cumming, 2008, s. 42). Video sanatının film ve sinemaya karşı olduğu ancak aynı zamanda bu sanatların enstrümanlarını da kullanan bir sanat formu olduğu ifade edilmiştir. O dönemin teknolojik imkânları çerçevesinde video kasetlerinin kullanıldığı, oyuncuya ihtiyaç duyulmadığı, diyalog içermesi gerekmediği, fark edilebilir bir hikâyesinin ya da konusunun olmadığı ifade edilmiştir (Keser, Sanat Sözlüğü, 2005, s. 349). Bu akım kökleri ‘Fluxus’ sanatına bağlı olarak Avrupa ve Amerika’da ortaya çıkmıştır. Sanatçılar ilk olarak medya toplumunu eleştirmişlerdir. Klişeleşmiş reklam ve televizyon programlarının çoğalması bu sanatın ortaya çıkmasına neden olmuştur (Sönmez, 1997, s. 1885). Fluxus, Latince’de akmak anlamına gelmektedir. Litvanya asıllı Amerikalı sanatçı George Maciunas 1961’de bu akımın öncülüğü yapmıştır. Fluxus sanatının kolektif bir yönü olduğu, sanatçıların birbirleriyle etkileşimli çalışmalar yapabildiği, mizah yönü olan, kolay anlaşılır ve yalın bir akım olduğu belirtilmiştir (Dickerson, 2018, s. 310). Üretilen eser aynı zamanda bir ekip çalışması haline de gelebilir. Günümüzde sosyal medyada paylaşılan videoların farklı kullanıcılar tarafından yeniden yorumlanması, bağlamından kopartılarak farklı yorumlara da açık hale getirilmesi örnek verilebilir. Bir kedinin çıkardığı sese göre müzik yapan sanatçıların devam eden şekilde kolektif eser üretimleri yapması ve bunu kamuya açık bir şekilde video olarak paylaşması bu kolektif eserin yayılmasını sağlayabilir.

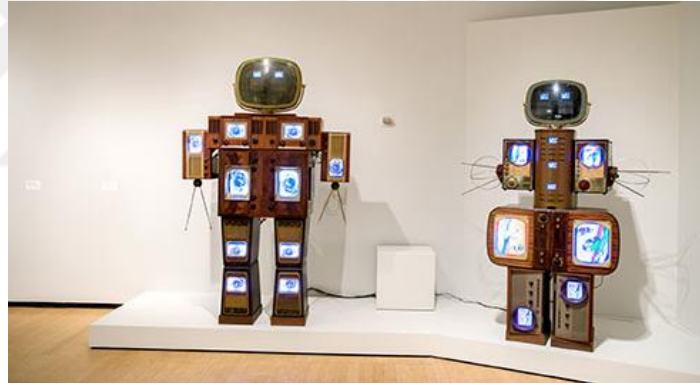
Video sanatı kitle iletişim araçlarıyla birlikte gelişen sanat alanıdır. 20. yüzyıl sanatına yön vermiş ve katkıda bulunmuştur. Video sanatının 1970’ten günümüze dek izlediği gelişim süreci içinde video heykel ve yerleştirme sanatı olarak da tanımlanmıştır. Yerleştirme sanatı alanında da kullanılmaktadır. ‘Video-Heykel’ de sergilenen videonun kendi bütünselliği hareketi ön plana çıkmaktadır. Teknolojik yeniliklere paralel olarak gelişime açık bir alandır (Sönmez, 1997, s. 1885). Kitle iletişim araçları, geçmişin mirasının korunmasında ve sanat eserlerinin

yaygınlaştırılması yoluyla kültürel gelişimin desteklenmesinde önemli bir rol oynamaktadır (Mesut, 2016, s. 33). Video sanatı, film sinema ve televizyon kültürüne eleştiri olarak ortaya çıkmış. Sinema filmi gibi hiçbir kısıtlılık ve kuralı yoktur. Enstalasyon sanatı olarak da kullanılmaktadır. Video çoklu ekranlar ile birlikte de yapılmış ve daha sonraki projeksiyonun gelişmesiyle yansıtma ile de yapılmaya devam etmektedir.

‘Video Heykel’, video görüntüsünün heykelin bir parçası olarak kullanıldığı, bir veya birkaç monitör kullanılarak oluşturulan heykeller olarak ifade edilmiştir. İzleyicilerle etkileşimli olabilen bu heykellerdeki görüntüler izlenebilir. Bu tür heykellerin farklı bir mekânda sergilenmesi durumunda anlam bütünlüğünü kaybetmediği belirtilmiştir (Altunay, 2013, s. 74-75). Televizyon ve sinemadan farklı olarak ‘Video Sanatı’ hareketli görüntülerden oluşan dijital sanatın bir alt türü olarak ifade edilmiştir. Temelinde sinema sanatının birçok özelliklerini barındırmasına karşın sinema filmi olarak nitelendirilmez. Sinemadaki kalıplaşmış kurallarının olmadığını söylemek mümkündür. Bu sanat dalının bilinen öncülerinden biri Nam June Paik’dır. 1960’tan sonra uluslararası sanat ortamının en üretken sanatçıları ve öncüleri arasında yer aldığı belirtilmiştir. Koreli sanatçı, müzisyen ve besteci 1960’larda ortaya çıkması ve gelişmesinde önemli bir rol oynadığı video sanatının öncüleri arasındadır (Dickerson, 2018, s. 324). Sony Şirketi’nin 1965 yılında ürettiği “portapak” adı verilen taşınabilir bir kamera kayıt ünitesini tüketici pazarına sunduğu ifade edilmiştir. Bu üretilen ilk makineyi Nam June Paik’in New York’ta satın aldığı belirtilmiştir. Bu dönemlerin sanat üretiminde sanatçılar için önemli olduğu, televizyon yayınından bağımsız olarak bu teknolojinin yayıncılık dışında da kullanımının mümkün hale geldiği ifade edilmiştir (Marshall S. , 1995). Nam June Paik, Tokyo’da felsefe, müzik ve sanat tarihi öğrenimi görmüştür. Ünlü sanatçılarla ortak projelerde yer almıştır. Gösteri sanatı ve konser projelerinde bulunmuştur. Sanat filmi ve müziği birbirine karıştırarak deneysel eserler vermiştir (Dickerson, 2018, s. 324).



Şekil 1.12 *TV Gözlüklü Charlotte Moorman, Nam June Paik'in TV Çellosunda performans sergiliyor. Fotoğraf: Takahiko Iimura, 1971, New York (Artsy.net, 2022)*

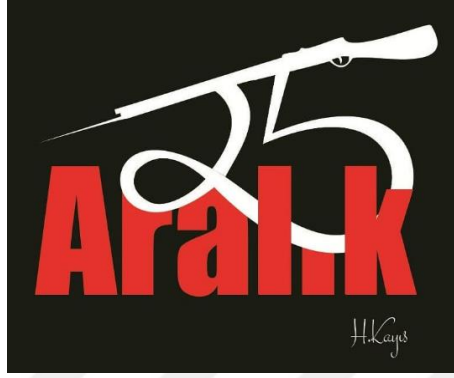


Şekil 1.13 *“Father” and “Mother” Robots, Nam June Paik (Cotter, 2014)*

1.1.2.6. Dijital sanat pratikleri

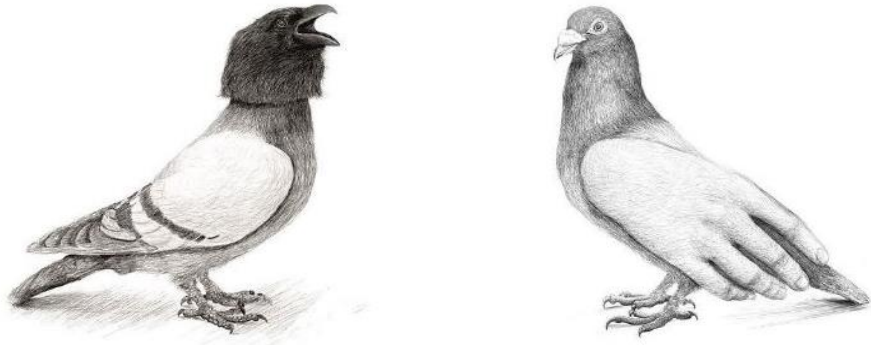
Uygun bilgisayar sistemleri ve bu sistemlere uyumlu yazılımlarla gerçekleştirilebilen eserler belli kategorilerde isimlendirilmektedir. İki boyutlu ve üç boyutlu sayısal ortamlarda üretim yapılabilir. Bilgisayar destekli bir sanat alanı olarak ifade edilen dijital sanatla uğraşan sanatçılar, taranmış olan çeşitli tekniklerdeki resimleri bilgisayar programları aracılığıyla değiştirip yeni ürünler ortaya koyabilirler. İllüstrasyon, grafik tasarım, fotoğraf, oyun tasarımı, film sektörü, müzik, bilgisayar sanatı, internet sanatı ve dijital imgelem gibi alanlarda kullanıldığı ifade edilmiştir (Keser, 2005, s. 96).

Dijital İllüstrasyon: Reklam illüstrasyonları, yayın illüstrasyonları, bilimsel ve teknik illüstrasyon çeşitleri vardır. Geleneksel olarak isimlendirebileceğimiz araçlardan olan kâğıt kalem, boya, kolaj, mürekkep, tarama ucu vs. ile yapılan illüstrasyonların yanı sıra iki boyutlu ve üç boyutlu ortamlarda da üretilebilen illüstrasyonlar vardır (Becer, 2011, s. 210-211).



Şekil 1.14 25 Aralık Tipografi Çalışması, Corel Draw, İbrahim Halil Kayış, 2018

Dijital ortamda Corel Painter, Adobe Photoshop gibi sektörde öne çıkan iki boyutlu yazılımlarla birlikte çevrimiçi olarak da illüstrasyon çizebilmeyi mümkün kılan çevrimiçi web siteleri mevcuttur. Dijital illüstrasyon ihtiyaç duyulan bir alanda görselleştirme yöntemlerinden biri olan genellikle kitaplara, yazılı metni açıklamak ya da süslemek amacıyla konulan resim olarak tanımlanabilir. Bu konunun akılda kalıcı olması açısından, metnin anlaşılmasını sağlayan bir sanat türüdür (Keser, Sanat Sözlüğü, 2009, s. 167-168).



Şekil 1.15 Karga ve Güvercin”, Corel Painter,, İbrahim Halil Kayış, 2016

‘CGI’, ‘cg artist’, ‘cg model’ vs. gibi terimleri özellikle yabancı sitelerde görülmektedir. ‘CGI’nin açılımı “Computer Generated Imagery” yani Türkçe adı ile “Bilgisayar Üretilmiş İmgeleme”dir. ‘CGI’ çoğu zaman ‘CG’ şeklinde de kullanılır ve

‘Computer Graphics’ ‘Bilgisayar Grafiği’ anlamına gelir. Üç boyutlu grafik çizimleri sektöründe daha çok tercih edilmesinin sebebi ise, 3b grafiklerin tamamen bilgisayar ortamında üretilmesiyle alakalı olabilir ama 2d (two dimension, iki boyut) grafik sektöründe genellikle kullanılmaz. Profesyonel anlamda üç boyutlu grafikler üretebilen, bu konuda ileri derecede bilgi ve yetenek sahibi kişilere ‘cg artist’ diyebiliriz (Dijital teknoloji). ‘Cg artist’ kavramını Türkçeye ‘bilgisayar grafiği sanatçısı’ olarak çevirmek uzun olduğu, kullanılması tercih edilmediği ve literatüre bu şekilde yerleştiği için ‘3b sanatçısı’ ya da ‘cg sanatçısı’ demek de uygun düşebilir. Özellikle sinema endüstrisini yakından takip eden ve animasyon sanatını icra eden animasyon sanatçıları, içinde bulundukları projelerde çeşitli görevlerde yer almaktadırlar. Bu görevler, çalıştıkları animasyon projelerindeki iş tanımlarını da değiştirmektedir.



Şekil 1.16 3b Kolaj, Hazır Model, Cinema 4d, İbrahim Halil Kayış, 2020

Teknoloji her zaman başka bir yeniliğe öncülük etmektedir. Şimdi ise üç boyutlu yazdırma yöntemiyle üretim teknolojisi aynı tartışmaları ortaya çıkarmıştır. Yeniden üretim teknikleri her geçen gün teknolojik gelişmelere ayak uydurmakta ve gelişmektedir.

Üç Boyutlu Ortam: Çizgilerin, yüzeylerin ve cisimlerin ölçülmesinde ele alınan doğrultulara ‘boyut’ ismi verilir. Cisimleri ‘en, boy ve yükseklik’ olmak üzere üç doğrultuda ölçerek ele alınır. Buna göre cisimlerin en, boy ve yükseklik olmak üzere üç boyutu vardır. Bir çizgi sadece uzunluğa sahiptir ve tek boyutu vardır. Nokta ise boyutsuz kabul edilir. Yüzeyler uzunluk ve genişlik olarak boyutlandırılırken, prizmatik geometrik hacimli şekillerin üç boyutunun olduğu ifade edilmiştir (Civcir-İlkay, 2015, s. 184-185).

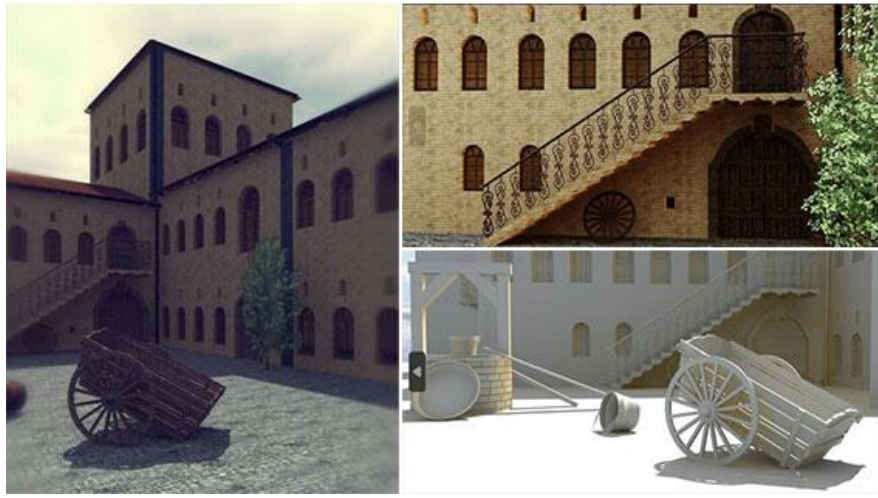
Sayısal ortamda oluşturulan bir çalışma bilgisayar arayüzleri aracılığıyla hazırlanmaktadır. Her bilgisayar programı kendi karakteristiğine sahiptir ve kullanıcılar alıştıkları bir arayüzde çalışmayı tercih edebilirler. Teknik terimlerin ve çalışma üretilirken kullanılan araçların ortak isimleri vardır.

3b bir Türkçe karşılık olarak “üç boyut”, 3b’deki “D”, boyut (dimension) demektir. Türkçede 3b şeklinde de kullanılmaktadır. Son zamanlarda 3b televizyonların piyasaya çıkması ve yeni çıkan filmlerin 3b versiyonları ile bir kez daha popüler olmuştur. Üç boyut görüntü teknolojisi aslında yeni bir teknoloji değil yaklaşık yüzyıl önce ilk üç boyutlu görüntü izleyicilere sunulmuştur. Çift projektörle sinema perdesine görüntü aktararak ve izleyicilere kâğıttan renkli gözlükler verilerek üç boyut etkisinin deneyimlenmesi sağlamıştır. Üç boyutlu kayıt yapabilen kameralar, cep telefonları, tablet bilgisayarlar ve dijital fotoğraf makinelerde kayıtlar yapıp, yine uygun bir dijital mecrada izleme ve yayınlama imkânı sunmuştur. 3b’nin meydana gelebilmesi için bir düzlem, üç boyutlu bir obje ve bir ışık kaynağının olması gereklidir. Bilgisayar programlarının arayüzlerinde çalışırken standart ve hâlihazırda bir ışık kaynağı tam karşıdan olarak mevcuttur. Üç boyut, üç koordinat sistemi üzerine kurulur. Bunlar X, Y ve Z eksenleridir. Bir üç boyutlu program içerisinde üç boyutu temsil eden yükseklik (height) genişlik (weight), derinlik (depth) ifadeleri koordinat sistemi üzerinden ölçülendirilmektedir. Animasyon ise dördüncü boyuttur ve bu da zaman ile ilgilidir (Dijital teknoloji).

Üç boyutlu Modelleme: Teknolojinin gelişmesiyle birlikte hemen hemen her alanda kullanılan bilgisayar, insan hayatında vazgeçilmez bir araç haline gelmiştir. Geleneksel yöntemlerin yanı sıra, üç boyutlu yazılımlarla da modelleme gerçekleştirilmektedir. Modelleme heykel üretimindeki adıyla modelaj olarak düşünülebilir. Bu yazılımlar sayesinde üç boyutlu dijital ortamlarda modellenen eserin sergileneceği yerde, dijital ortamda ön bilgiye sahip olmak için kullanılabilir. Bu olanaklar sayesinde sanatçı çalışmasını gerçek malzemeye aktarmadan önce, sonradan çıkabilecek sorunları ortadan kaldırmak ve çalışmasını daha kusursuz hale getirmek için kullanmayı tercih edebilir (Bulat, Bulat, Sabahat, & Aydın, 2014, s. 130).

Genellikle kullanıcı komutlarıyla yapılan 3 boyutlu modelleme, önceden yazılmış algoritmalar yardımıyla da, tarama veya elle değer girerek de yapılabilir. MR cihazları bu tarz tarayıcılara örnek olarak gösterilebilir. Tüm dünyada kullanım

alanı çok olan 3b modelleme, inşaat, makine, endüstri gibi alanlarda çokça kullanılmaktadır. Modelleme ile eş zamanlı yapılan 3b rendering ile birlikte film, video, oyun, animasyon sektörünün de vazgeçilmezidir. Günümüzde mimari, iç mimarı ve tasarım sektörlerinde satış sunumları için önemli bir potansiyele sahiptir. Ayrıca 3b modelleme, modeller üretilmeden önce dijital sunum avantajı sağlamaktadır (Line Render Company, 2018). 3b modellemenin kullanıldığı üretim sektörlerinde, bireysel çalışmalarda da üretim ve montaj açısından kullanıcılara kolaylık sağladığı söylenebilir.



Şekil 1.17 Antep Evleri, 3b Modelleme, İbrahim Halil Kayış, 2013

Bir 3b modellemecisi, modellediği görselin kaplamasını da yapabilir. Eğer sanatçı yeteneklerini teknik anlamda da ilerlettiyse modellemenin bir diğer aşaması olan iskelet giydirme (rigging, character setup) kısmını da yapabilir. Eğer çalışma bir ekip işi değil de tamamen tek kişinin yapabileceği bir iş ise animasyon kısmını da yapabilir. Bu tanımlamaya erişebilmek için de yıllar gerekmektedir. Her bir proje aşaması kişinin ayırdığı zaman doğrultusunda kaliteli olacaktır. Bu doğrultuda kendisine '3b generalist' (3b uzmanı) tanımlamasının yapılması uygun gelebilir. Çalışmanın kalitesi değişkenlik gösterebileceği için uzmanlık tanımlaması sadece genel olarak yapılan bir ifadenin açıklaması olarak da ele alınmalıdır. Üç boyutlu dijital çalışma yapan diğer alanlar; mimarlar, iç mimarlar, endüstri tasarımcıları, moda tasarımcıları, mücevher tasarımcıları, medikal ürün tasarımcıları vb. Program kullanma yeteneklerine bağlı olarak bu tarz projelerde çalışanlar görselleştirme

yaptıkları için aynı iş tanımlamalarıyla adlandırılırlar. Ürettikleri görseller tek kareden ibaret ise yine birer illüstrasyon haline geldiği söylenebilir.

Üç Boyutlu tarayıcı cihazı ile modelleme: Üç boyutlu tarayıcının işlevi var olan bir gerçek nesnenin ‘3b tarayıcı’ cihazlarıyla orijinaline tamamen bağlı kaldığı ifade edilip sayısallaştırılarak farklı formatlarda bilgisayar ortamına aktarılması şeklinde açıklanabilir. Geleneksel yöntemlere ek olarak geliştirilen “Bilgisayar Destekli Heykel Kopyalama Yöntemi” kullanılarak mevcut sanat eserleri taranıp sayısal ortama aktarılmaktadır. Bu tarayıcılar taranan nesne ve çevresi hakkında veri toplayan cihazlar olarak açıklanmıştır. CNC makinesi ile kopyalarının çıkarılmasına imkân vermektedir (Bulat, Bulat, Sabahat, & Aydın, 2014, s. 126-128,131-132).

3b tarayıcı ile taranacak olan nesnenin dışını ve içini dolduracak biçimde nokta bulutu şeklindeki veriler sayısal ortama aktarıldıktan sonra nesneye müdahalede bulunabilir, düzeltmeler yapılabilir, mevcut modelin üzerine farklı eklentiler eklenebilir. Bu düzeltmeler için de yine farklı firmalar tarafından geliştirilen yazılımlar mevcuttur.

Üç boyutlu modelleme uygulamaları: Günümüzde üç boyutlu program geliştiricisi bazı firmalar tekel oluşturmaktadır. Bu da, zaman zaman büyük satın alma haberlerinin, endüstriye hâkim olan sektörler tarafından konuşulmasına ve gündem oluşturmaya neden olur. Geliştiriciler endüstriden bağımsız olamayacakları için belli şirketler altında, kullanıcılarının çokluğu sebebiyle diğer şirketlerle birleşerek üretim ve yazılım geliştirmeye devam ederler. Kullanıcılara her yıl yazılımların yeni versiyonları tanıtılır ve kullanıma teşvik edilir. Kullanıcı ara yüzündeki güncellemeler ve yeni eklentilerin anlatıldığı bilgilendirici tanıtımlar hazırlanarak Siggraph gibi uluslararası fuar ve platformlarda sunulur. Buna ek olarak ilgili internet sitelerinde tanıtıcı reklamları görmek de mümkündür. Sektör içerisinde çalışanların dâhil olduğu çeşitli internet forumları da yazılım yeniliklerinin konuşulduğu yerler arasındadır. O sebeple en bilindik ve 3b piyasasında kullanılması en çok tercih edilenler arasında yer alan belli başlı programları şu şekilde sıralanabilir;

Google SketchUp Pro: Ücretli ve ücretsiz olmak üzere hem profesyonel hem de amatör tasarımcıların kullanabileceği bir programdır. Mimari tasarımlar için 3b obje ve 3b baskı imkânı veren eklentileri mevcuttur (SketchUp, 2020).

Maxon Cinema 4d: Amatör ve profesyonel kullanıcılarının 3b sahneleme, animasyon ve görselleştirme yapmalarını sağlayan diğer programlarla da entegreli çalışabileceği bir programdır (Maxon, 2021).

Blender 3d: Açık kaynak kodlu olup kullanıcılarının da uygulamanın geliştirilmesine katkı sağlayabileceği 3b modelleme, sahneleme, animasyon ve kodlama gibi kısımlarıyla kullanılabilen bir programdır (Blender, 2021).

Autodesk Maya: Amatör ve profesyonel kullanıcılarının kodlama ve script kısımlarıyla sinema endüstrisinde kullandığı diğer programlarla birlikte entegreli olarak iş akışında yer alan bir programdır (Autodesk, 2021).

Autodesk 3ds Max: Amatör ve profesyonel kullanıcıların modelleme, sahneleme, animasyon üretiminde kullandığı, özellikle mimari üretimlerinde yer alan programlardan biridir (Autodesk, 2021).

Autodesk Mudbox: Vektör tabanlı 3b yazılımlardan farklı olarak fırça tabanlı kullanılan bir yazılımdır. Karakter tasarımı ve kaplama oluşturma imkânı veren bir programdır (Autodesk, 2020).

Pixologic ZBrush: Fırça tabanlı olarak kullanılan bir programdır. Üç boyutlu baskı (3b print) karakter modelleme ve kaplama yapma imkânı vardır. Sinema endüstrisinde yer alan fantastik karakterlerin oluşturulmasında kullanılmaktadır (Pixologic, 2021).

Tilt Brush: Sanal gerçeklik ortamında sayısal heykel şeklinde üretim yapmayı sağlayan, kullanıcının kendi yeteneklerine göre şekillendirdiği eserler üretmesine olanak vermektedir. Sanal gerçeklik gözlüğü kullanılması gerekmektedir (Google, 2016).

Bu veriler ışığında; dijital modelleme programları fırça tabanlı ve poligon tabanlı olarak kullanım alanlarına göre iki gruba ayrılabilir. Herhangi bir görselin, yapının, karakterin, genel anlamda 3 boyutlu nesnenin, bilgisayar ortamında, bilgisayar arayüzü kullanılarak, 3 boyutlu hâli geliştirilmektedir.

Sanat ve mimaride üç boyutlu yazıcı uygulamaları: Teknoloji dünyasında bir devrim niteliğindeki 3b yazıcılar, endüstri açısından önemli bir yeniden üretim yöntemi olarak kabul edilmekle birlikte mimari ve sanat gibi alanlarda da ön plana çıkmaktadır. Bilgisayar destekli tasarım, teknolojik yaratma süreci ve minimum

insan müdahalesi gibi etkenlerden dolayı 3b print teknolojileriyle sanatın ilgisi yoktur denilemez. Sanatçı üretim yöntemlerinde çeşitlilik gösterebilir, eserlerini geleneksel yöntemlere ek olarak sayısal ortamın sağlamış olduğu imkânlar doğrultusunda şekillendirip üretimine devam edebilir.

Üç boyutlu baskı cihazlar ile basılan röprodüksiyonlar: Ünlü ressamların yağlıboya tablolarını üzerlerindeki fırça izlerine yakın girinti ve çıkıntıları oluşturup, dijital ortamda derinlik verilen yöntemle kopyalayarak birer taklitlerini (röprodüksiyon) elde etmek mümkün hale gelmiştir (Cnbc International, 2016). Bu işlem her ne kadar eserin orijinalliğini ve biricikliğini yakalayamasa da ünlü bir ressamın tablosunu üzerindeki yağlıboya dokusuna kadar taklit edebildiği için, sanatseverlerin ilgisini çekebilecek kullanışlı bir yeniden üretim tekniği olarak ifade edilebilir (Ine Rp Braat, 2019). Bu bağlamda; sanat ve mimaride üç boyutlu yazıcıların kullanımlarının gün geçtikçe artması ve diğer sektörlerle yarışır konuma gelmesi, yeniden üretilebilirlik açısından geleceğin estetik bakış açısını şekillendirmede de önemli bir yer tutmaktadır denilebilir.

Hareketli Grafik ve Kurgu Uygulamaları: Sektörde bilinen hareketli grafik ve kurgu uygulamalarından en çok kullanılanları; After Effects, Combustion, Final Cut, Premiere, Avid olarak ifade edilebilir. Amatör ve profesyonel tasarımcılar tarafından tercih edilmektedir. Belli bir bilgisayar donanımı gerekliliği olan bu uygulamalarda disiplinlerarası sanatçılar ve bilgisayar operatörleri ortak çalışmalar yapabilmektedir.

Dijital Sanatta Yapay Zekâ Kullanımı: Yapay zekâ sanatı (Artificial Intelligence Art) özgün, programlamasına bağlı olarak kendi kendine üretim yapabilme potansiyeli olan, problem çözmek için tasarlanan algoritmalar üzerinden işlem yapabilmektedir. Temelinde bir bilgisayar yazılımı algoritması kullanılan sanat içerikleri “algoritma sanatı” başlığında yer bulabilir. Bunlar; Yapay Zekâ Sanatı, Genetik/Organik Sanat, Matematik Sanatı, ‘Fraktal Sanat’ olarak isimlendirilmişlerdir. Bilgisayar destekli tüm uygulamalar içerisinde belli işlemlerin yapılabilmesi için yapay zekâ (AI) kullanılmaktadır ve işlemlerde sınırlılıklarının olduğu ifade edilmiştir (Ballı, 2020, s. 278-279).

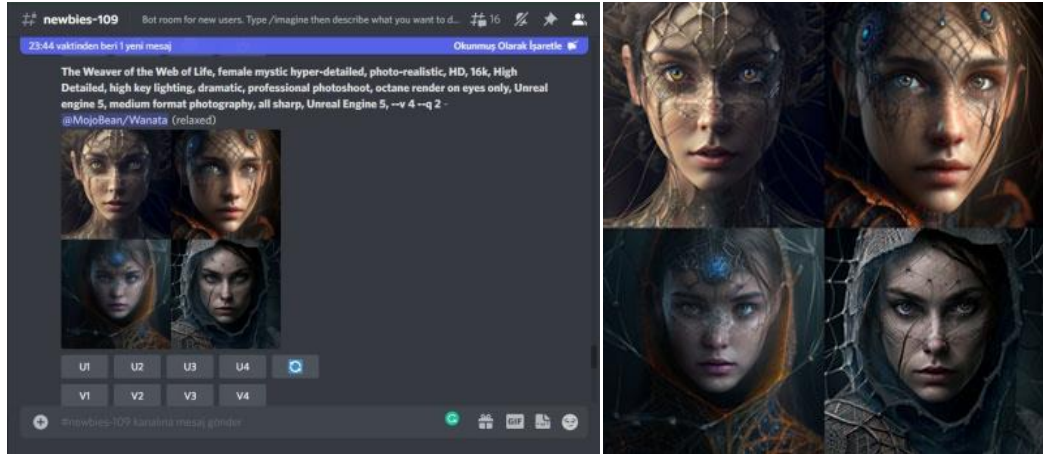
Program kullanıcılarının çoğu bazı hesaplamaların önceki program versiyonlarına göre daha gelişkin olduğunu fark edebilir. Kullanıcılar çalışmalarında

daha hızlı ve daha pratik çözümler için yapay zekânın verdiği sonuçları değerlendirebilir ya da yapay zekânın farklı versiyonlar üretmesini sağlamak için yazılımların parametrelerini değiştirerek, ek kodlar yazabilirler. Yapay zekâ uygulamalarının makine öğrenimini geliştirdikçe yeni ve farklı çalışmalar oluşturmasını sağlayabilir. Mobil cihazlarla da uyumlu olan Wombo Dream adındaki yapay zekâ uygulaması, yazılan kelimelere göre görsel eser üretimi yapmaktadır (Turkish Airlines, 2022).



Şekil 1.18 Wombo Dream görselleri (Turkish Airlines, 2022)

Kullanıcıların da geliştirilmesine katkı sağladığı “Midjourney” adındaki yapay zekâ uygulaması Discord platformu içerisinde çalıştırılabilmektedir. Kullanıcıların görsel tasarım yapabilmesi için bir kod alanı bulunan programın işlem yapmasını sağlamak için spesifik kelimelerin yazılması gerekmektedir. Yapay Zekâ yüksek çözünürlüklü, gerçekçi sonuçlar ve elde edilen sonuçlardan farklı varyasyonlar hesaplayabilmektedir. 3b bir sahneden farkı olmayan, sadece kodlarla üretilmiş görselleştirmeler oyun firmaları ve bazı prodüksiyon şirketleri tarafından konsept amaçlı kullanılabilmektedir.



Şekil 1.19 Midjourney Yapay zekânın oluşturduğu görseller (Discord, 2022).

Yapay zekâ kullanım alanı geniş bir yelpazededir. Roman, hikâye, senaryo, şiir yazmak, müzik yapmak yapay zekâ aracılığı ile mümkün hale gelmiştir. Senaryosunu bir yapay zekânın yazdığı “Sunspring” adındaki film ilk kısa film olmuştur. Oscar Sharp’ın yönetmenliğinde ve teknoloji iş birliği yaptığı Ross Goodwin senaryoyu yazan bir makine yapmışlardır (Ars Technica, 2016). Bager Akbay yeni medya ve yapay zekâ üzerine yaptığı araştırmalarla “Deniz Yılmaz” adında gerçekte var olmayan bir karakter tasarlayıp, yapay zekâ algoritmasına sahip bir şair robot tasarlamıştır. Onun yazdığı şiirleri de Posta Gazetesindeki “Yurdum Şairleri” şiir bölümünde yayınlamıştır (Ballı, 2020, s. 296-297).

Bu bağlamda yapay zekâ kullanılarak üretilen eserlerin özgünlüğünün kodlama şeklinde girilen yazı, rakam, semboller gibi işlevsel değerlerle elde edilebileceğini, yapay zekânın her üretiminin birbirinden farklı olabileceğini, her üretimin özgün detaylar barındırabileceğini, birbirinden farklı algoritma dizinine sahip olan bu sayısal üretimlerin yapay zekâ mahsulü olduğunun belirlenmesinin ise ilerleyen süreçlerde zorlaşacağını söylemek mümkündür. Bu da sanatçıların özgün eserler üretebilmesi için yapay zekânın da dâhil olduğu bir yaratım sürecini öğrenmeleri gerektiğini göstermektedir. Ancak yapay zekâ ve yeni medyumlarının sanatçı ve sanat eserinin orijinalliği konusunda birçok soru işaretini akla getirmektedir ve tartışmalara sebep olmaktadır. Yapay zekânın sanat üretim hızı konusunda insanüstü işler ortaya koyması, insanı saf dışı bırakabilir mi? gibi soruları da akla getirmektedir.

1.2. Yeni Medya Sanatı, Müzecilik ve Teknoloji Kullanımı

Birçok farklı açıdan ele alınabilecek bir yapıya sahip olan müze ve müzecilik; tarih, coğrafya, jeoloji, sanat, arkeoloji, bilim, doğa gibi kategorilerde toplumların geçmişine ve geleceğine ışık tutan değerlerinin sonraki nesillere aktarılmasında rol oynamaktadır. Müzelerde teknolojinin kullanım amaçları şu şekilde sıralanmıştır. “Ziyaretçiye Bilgi Sağlama ve Tanıtım Amaçlı, Ziyaretçi Hakkında Bilgi Toplama Amaçlı, Güvenlik Amaçlı, Restorasyon ve Orijinallerinin Saptanması, Sergileme / Gösteri Amaçlı. (Erbay, 2016, s. 56)” Müze eserlerinin sergilenmesi açısından multimedya, cd room, mobil medya, animasyon ve internet gibi iletişim araçlarından sayacağımız yeni gelişmeler, müze ziyaretçilerinin taleplerine hizmet vermektedir. Müzelere olan ilgiyi arttıracakları düşünülmektedir ve bu teknoloji her geçen gün geliştirilmeye açık şekilde ifade edilmiştir (Güzin, 2019, s. 78- 85).

Sergilerde eserler belli bir amaç doğrultusunda tanıtılmaktadır. Eserlerin gösterilme amacı kadar koleksiyonların sergilendiği mekânla birbirinin ilişkili olması gerekmektedir. Sanat eserlerinin tek tek değerlerinin gösterildiği sergiler olduğu gibi, bir koleksiyon içerisindeki yerinin de vurgulanması gerektiği belirtilmiştir. Müzeler de ziyaretçilerin ilgisini çekebilecek yarışmalı sergiler, sürekli sergiler, retrospektif sergiler, özel koleksiyon sergileri, yeni araştırma sergileri ve diğer müzelerden kaynaklanan sergilerin de yer aldığı ifade edilmiştir (Atagök, 1997, s. 1324).

Müzelerin tarihsel gelişimi uygarlıklara göre farklılıklar göstermektedir. Buna birçok etken vardır. Bir müzeci olan Uğur Ersoy’un, “Türk Müzeciliğinde Mevcut Durum Analizi” makalesinde müze sözcüğünün Grekçe ‘mouseion’ kelimesinden türediği, eski Mısır ve Mezopotamya’da değerli eşyaların tapınaklarda toplanıp, hükümdarların ele geçirdikleri ganimetlerin dâhil olduğu ve güç gösterisi için halka teşhir edildiği anlatılmaktadır. Devamında, antik Yunan’da ise sanatsal eserlerin toplandığı ve sergilendiği, Helenistik dönemde müzelerin entelektüel kişilerin bir araya geldiği yerler olduğu belirtilmiş, müzeciliğin gelişiminde toplumsal olaylara ve sonrasındaki değişimler sebebiyle kurumsallaşma yoluna gidildiğinden bahsedilmiştir. Rönesans döneminde ise koleksiyonlar sistematik olarak biriktirilmiş, 1789 Fransız Devrimi’yle ‘ilk ulusal müze kavramının ortaya çıktığı ifade edilmiştir. Paris’teki Louvre Müzesi’nin, Avrupa’nın ilk ulusal müzesi olduğu, 1960’lardan sonra

modern sanat müzeleri ziyaretçi çekebilmek için sosyal etkinlikler yapılmaya başlandığı belirtilmiştir (Ersoy, 2016, s. 9-10). Bu bilgiler ışığında değerli eşyaları sergilemek, toplumun özelliklerine göre dini inanç, askeri güç ve sosyal yaşamlarından kaynaklı olduğunu, kültürel farklılıklardan doğan kullanım amaçlarına göre müzelerin şekillendiğini göstermektedir.

Geleneksel yapı içerisinde yer alan müzelerin, galerilerin, sanat ortamlarının ve sanat piyasasının “sanat nesnesi” üzerinden sistematikleştirildiği, dijital ortamın sanata olan etkilerinden birinin sanat eseri nesnesinden çok sanat eserinin sürece odaklı bir şekilde sunulması yönünde olduğu ifade edilmiştir. Yeni medya sanatı bağlamında dijital olarak üretilen sanat eserlerinin ‘müzelojik’ işlevlere adaptasyonlarında sorunlar olabileceği, bunun sebebinin de her dijital eserin kendine özgü bağlamlar içeren spesifik bir yapıya sahip olabileceği şeklinde belirtilmiştir. Müzelerin koleksiyon oluşturma, saklama, koruma, bakım, belgeleme, toplama, sergileme ve mülkiyet gibi özelliklerinin dijital sanat eserlerinde uygulanamayacağı ancak eserlerin kendi üretim pratiklerine göre sergilenmelerine imkân verecek şekilde müzelerin adapte edilebileceği ifade edilmiştir (Yücel, 2010, s. 90-97).

Uluslararası Müzeler Konseyi'ne (ICOM) göre müze ve müzecilik kamu yararının ön planda tutulduğu, kültürel değerlerden meydana gelen unsurlar bütününe çeşitli şekillerde korunması, incelenmesi, değerlendirilmesi, halk beğenisinin artması ve eğitim için kullanılmasına imkân veren yerler olarak tanımlanmıştır (Yapı-Endüstri Merkezi Yayınları, s. 1320). Gerçek yaşamda yapılması mümkün olmayan veya tehlikeli olan sergileri simülasyon ortamında yapmak olanaklı hale gelmiştir. 1980'de Londra'da müze bilimi ile uğraşan müzeciler tarafından, müzelerde yeni teknolojilerin kullanılmasının, müzelerin geleceği açısından önemli olduğu gündeme getirilmiştir. Simülatör ilk olarak Londra Savaş müzesinde, robot teknolojisi ise ilk kez Doğal Tarih Müzesinde kullanılmıştır (Erbay, Değişen Sergileme Teknolojilerinin Müzelerdeki Örnekleri, 2016, s. 55). Günümüzde çağdaş müzelerin eğitsel, araştırmacı, yaratıcı ve yönlendirici etkinlikleriyle, toplumun bilimsel ve kültürel geçmişini yansıtan ve geleceğini biçimleyecek öğeleri araştıran, toplayan, sergileyen, belgeleyen, yaşatan ve yönlendiren yaygın bir eğitim kurumu olarak tanımlandığını söylemek mümkündür.

Kütüphaneler ve müzeler her türlü belgeyi bilgi ile toplayan, muhafaza eden, düzenleyen ve sergileyen kurumlar olmuştur. "bellek" kurumları olarak

adlandırılırlar. Belirli amaçlar için üretilmiş çeşitli kültürel ve sanatsal ürünleri toplayan, düzenleyen ve gelecek nesillere aktan kurumlardır. Bu özellikleri itibariyle bellek olma özelliğine sahiptirler. Modern kent bilincinin artmasına paralel olarak kentlerin kültürel bellek kurumlarına verdikleri önem de artmaktadır. Müzeler artık “nesne” odaklı olmaktan çıkıp kütüphaneler ve arşivlerle birleşerek “insan” odaklı aktif çalışmalar düzenleyen kurumlara dönüşmüş, kentin odak noktaları haline gelmeye başlamışlardır, çeşitli atölye çalışmaları yapılmakta, sergiler, konserler, film gösterimleri gibi etkinlikler düzenlenmektedir. Müzelerin tarihi ve kültürel eserleri koruduğu, onlarla ilgili araştırma yaparak bu bilgiyi birey ve toplumla paylaştığı, inceleme, eğitim ve zevk alma amacıyla sergilediği belirtilmektedir. Bu bağlamda müzeler, mirasın tanınması, anlaşılması ve toplumun eğitim ve kültürünü ilerletmesi için çalışmalar yapan temel kurumlardan biridir. UNESCO mirası ‘geçmişten gelen, bugün yaşadıklarımız ve gelecek nesillere aktardıklarımız’ olarak nitelemekte ve ikiye ayırmaktadır. Her türden kültür ve sanatsal eser ve objeleri toplayan, düzenleyen ve gelecek kuşaklara aktarmada köprü işlevi üstlenen bu kurumlar birbirlerini tamamlar, bellek olma özelliğini kendi içinde bütünleyen özellik taşırlar (Çekül Vakfı, 2013, s. 15). Bu bağlamda müzeler için; özellikle sanatçı, arkeolog, tarihçi, bilim adamı, öğretmen ve öğrencilerin çalışabilecekleri zengin kaynaklara sahip ortamlar olduğunu, ayrıca bu kurumların, sanatsal düşüncenin oluşmasına ve gelişmesine katkı sağladığını söylemek mümkündür.

İnternet kullanımının yaygınlaşmasına bağlı olarak bilgi enformasyonundaki çeşitliliğin doğru bilgiye ulaşmada sorun teşkil edebildiği, müzeler ve üretilen eserlerin internet ortamındaki sayısal kopyalarının varlığının aktarılan kişilere göre sahip olduğu bir değeri ortaya koyduğu, bu değerın yanlış aktarımlar sebebiyle değersizleştirilme problemiyle karşı karşıya kalabileceği ifade edilmiştir. Bu açıdan halkla ilişkiler uzmanlarının denetim mekanizmalarındaki öneminin altı çizilmiştir. İnternet kullanımına bağlı olarak müzelerle ilgili haberler, müzelerin sosyal medya sitelerinde yer alabilmektedir. Bu açıdan müze etkinlikleri kapsamında yer alan, sergiler, eğitim programları, etkinlikler, atölye çalışmaları duyurulabilir (Aydınalp, 2019, s. 80-83).

1997’de Amerika’da ilk kez Rhino ve Minerva müzelerinde iki tane prototip robot kullanıldığı ifade edilmiştir. Rehberlik yapmak üzere kullanılan bu robotlar, Washington Üniversitesi tarafından hareketli ve sesli olarak üretilmiş, müze ve

üniversite iş birliğinde kullanılmıştır. Özellikle çocuk ziyaretçilerin ilgisini çektiği ifade edilmiştir. Robotların önceden hazırlanan kaydedilmiş bilgileri ziyaretçilere aktarabildiği belirtilmiştir (Erbay, 2021, s. 34). Müzelerle ilgili bilgileri kamuoyuna daha etkili tanıtmak ve aktarmak için günümüz medya araçlarının müzelerin halkla ilişkiler departmanları tarafından etkili şekilde kullanılması gerektiği ifade edilmiştir. Sinema filmlerinde, TV yapımlarında müze halk ilişkileri uzmanları danışman ya da bilirkişi olarak kullanılabilir (Aydınlı, 2019, s. 74-75). Çağdaş müzelerde teknoloji, bilgi edinmek için en hızlı ve en etkin biçimde kullanılmayı amaçlar. Müzeler eğlence merkezleri değildir. Eğlence merkezlerinin geleneksel müzecilik anlayışını olumsuz anlamda etkilediği belirtilmiştir. Geleneksel müzeciliğin artık ziyaretçi çekmediği gözlemlenmiştir. Çağdaş müzeciliğinin teknolojik imkânları kullanarak, müzeleri bir cazibe merkezi haline getirmektedir, aynı zamanda ziyaretçi çekmek için kafe, sinema ve kitap satış yerleri de değerlendirilmektedir. Müzelerin popüler olmak zorunda kaldığı ifade edilmiştir. Müzeler, her kesime hitap edecek şekilde, üniversite ve yerel yönetimlerle iş birliği halinde, ulaşılabilir, teknoloji ile birlikte zamansız, mekânsız ve sürdürülebilir olmalıdır (Erbay, Değişen Sergileme Teknolojilerinin Müzelerdeki Örnekleri, 2016, s. 65).

1.2.1. Müzelerin Sınıflandırılması

Belediyeler, kâr amacı gütmeyen çeşitli kültür sanat merkezleri eğitim olanakları sunmaktadır. Bu konu “Türkiye’de Sanat Eğitimi (Yeniden) Düşünmek” isimli raporda “Kültür Kurum ve Kuruluşları” başlıklı kısımda ele alınmıştır. Raporda Salt, İstanbul Modern, Sakıp Sabancı Müzesi, Akbank Sanat, CerModern, Baksı Müzesi ve benzeri müzelerin yaygın eğitim kapsamında, çocuklara ve yetişkinlere okul dışında yeni eğitim programları sunduklarından bahsedilmektedir. Sanat eğitim programlarının, özellikle çocukların yaratıcılıklarını geliştirebilecekleri ve kendilerini ifade etme konusunda özgüven aşılayan bir yanı olduğu da belirtilmiştir (İKSV, İstanbul Kültür Sanat Vakfı, 2014, s. 67). Buna göre; kurumsallaşmış devlet ve bireysel müzelerin kültür aktarımı, kişisel eğitim ve geliştirme gibi konularda toplumlara katkı sağladığı söylenebilir. Müzecilik kavramının devletin kimlik bütünlüğü altında kurumsallaştırılabildiği gibi bireysel çabalarla da yapılabildiğini, özel müzeciliğin hem koleksiyonerlik yönünün hem de parasal açıdan kişinin yatırımına bağlı olarak sürdürülebilirliğinin önemli olduğunu söylemek mümkündür.

Müze ve müze gezmenin sosyal ve bireysel bir etkinlik kapsamında kültürel bir gereklilik olduğunun insanlara ve özellikle öğrencilere aşılması gerekmektedir. “Müze Eğitimi” kitabında müzeler birkaç farklı kategoriye göre gruplandırılmıştır;

Tablo 1.2

Müze çeşitleri (Doğan & Sölpük, 2019, s. 18)

Koleksiyonlarına Göre Müzeler	Endüstri Müzeleri, Planetaryumlar, Bilim Müzeleri, Panoromik Müze,Tarih Müzesi, Genel Müzeler, Arkeoloji Müzeleri, Sanat Müzeleri, Etnografya Müzeleri, Doğa Tarihi ve Jeoloji Müzeleri, Ekonomizeler
Bağı Oldukları Kurumlara Göre Müzeler	Devlet Müzeleri, Belediye Müzeleri, Askerî Müzeler, Özel Müzeler, Kent Müzeleri
Hizmet Ettikleri Topluma Yönelik Müzeler	Uzmanlık Müzeleri, Çocuk, Sanat ve Gençlik Müzeler
Koleksiyonlarını Sergiledikleri Mekânlara Göre Müzeler	Açık Hava Müzeleri, Anıt Müzeler, Müze Evler
İşlevlerine Göre Müzeler	Atatürk ve Türk Büyükleri Müzeleri, Devrim Müzeleri, Sanal Müzeler
Sanat Müzeleri	Sanat eserleri ve sanat tarihinin kronolojik bir şekilde sınıflandırarak koleksiyonlarını sergileyen müzelerdir. Bir ülkenin sanat alanındaki değişim ve gelişimi sanat müzeleri aracılığıyla takip edilebilir. Sanat müzelerinde başka ülke sanatçıların eserleri de sergilenabilir. Türkiye’de İstanbul Modern Sanat Müzesi ve İstanbul Pera Müzesi, Yeni Medya müzelerine örnek verilebilir.

Sanat müzelerini bu kategoriler içerisinde sergiledikleri koleksiyonlarına, bağlı bulundukları kurumlara ve koleksiyonlarının sergilendiği müzeler olarak birçok kategoride ele alabilmek mümkündür.

“1-Oyuncak Müzesi / İSTANBUL (Şair Sunay Akın)

2-Tahta kuşlar Müzesi / BALIKESİR (Alibey Kudar)

3-Doğançay Müzesi / İSTANBUL (Ressam Burhan Doğançay)

4-Ural Ataman Klasik Otomobil Müzesi / İSTANBUL (Ural Ataman)

5-Proje4L Elgiz Çağdaş Sanat Müzesi/ İSTANBUL (Kolektif Sanatçılar)

6-Mehmet Naci Aköz Uçurtma Müzesi / İSTANBUL (Mehmet Naci Aköz)

7-Esat Uluumay Etnografik Eserler Müzesi /BURSA (Esat Uluumay)

8-Salim Mutlu Harp Anıları Müzesi / ÇANAKKALE (Salim Mutlu)

9-Orhan Kemal Müzesi / İSTANBUL (Işık Öğütçü)

10-Galip Körukçü Saç Müzesi / NEVŞEHİR (Hürriyet Gazetesi, Kelebek Eki, 07)

Sergi mekânı ve sanatçının eser kapsamı haricinde sergi tasarımı ayrıca ele alınabilir. Sergi tasarımının mekân özelliklerine göre çok katmanlı bir iletişim kurmayı amaçladığı, mekândaki hareket ve bellek kavramlarının üzerinden bir deneyim peşinde olduğu ifade edilmiştir (Taşçıoğlu, 2013, s. 68). Türkiye'nin ilk yeni medya ve dijital sanat müzesi olarak ifade edilen X Media Art müzesinin disiplinlerarası, kapsayıcı, etkileşimli sanat üretimleriyle, ziyaretçilerin deneyimleyebildiği aynı zamanda eğitim ve atölye çalışmalarına da katılabildiği sanat ve teknoloji temelli bir müze olarak tanıtılmıştır (Artful Living, 2022). Ancak başka bir teze göre; Yeni medya sanatı kapsamında üretilen eserlerin, sergileme biçimlerinin bir şova dönüşmesinin engellenmesi, sanat eserinin özerkliğinin ve biricikliğinin korunması gerektiği belirtilmiştir (Aydınlı, 2019, s. 186-187)



Şekil 1.20 “Leonardo Da Vinci: Yapay Zekâ Işık Bilgeliği / Cern'den Nasa'ya İnsanlık ve Metaverse” (X Media Art Museum, 2022)

Endüstrileşmenin getirdiği değişiklikler kültür ve sanat konularında da kendini göstermiştir. Toplumsal belleğe hizmet eden müzelerde yapılan etkinlikler, müzelerin endüstri mekânları haline gelmiştir. Ziyaretçilerini, müzenin içeriği ile ilgili derin düşüncelerinden uzaklaştırarak yüzeysel bilgiler edinmelerine neden olmuştur. Buna olumsuz olarak etki eden şeylerden bir tanesinin de kitle iletişim araçları olduğu ifade edilmiştir (Boyacı, 2019, s. 112). Ancak başka bir görüşe göre ise; yeni nesil vaktinin çoğunu internet ortamında geçirmektedir. Teknolojiye bağlı olarak değişen sergi pratikleriyle günümüz müzecilik anlayışı da bu bağlamda etkilenmiştir ve buna adapte edilmiştir. Müzelerin bu teknolojik imkânları

kullanmalarını zorunlu hale getirmiştir. Çağdaş müzelerde sanal teknolojilerin kullanılmasının, genç neslin ilgisini arttırdığı belirtilmiştir. Bu yeni müzecilik anlayışının tarihi bellek ve kültürel mirasın teknolojik imkânlarla aktarılmasında etkili olduğu ifade edilmiştir. İnternetin etkin bir şekilde kullanılması da bir taraftan müzeleri kişileştirilmiş tarihi, belleği ve kültürel mirasın nesilden nesle aktarmak için araç haline getirmiştir (Erbay, 2017, s. 266).

Bu bağlamda; ziyaretçiler, geleneksel ve süreli etkinlikler haricinde müzecilik anlayışının devamı niteliğinde olan dijital alt yapıya sahip müzeleri de belli süreler içerisinde ziyaret edebilmektedirler. Böylelikle geleneksel müzecilik anlayışında genelde edilgen olan izleyici, bu konumdan çıkarak etken bir konuma geçip etkileşimde bulunduğu yapıtın da bir parçası haline gelebilmektedir. Ziyaretçiler, geleneksel ve süreli etkinlikler haricinde müzecilik anlayışının devamı niteliğinde olan dijital alt yapıya sahip müzeleri de belli süreler içerisinde ziyaret edebilmektedirler. Elektronik kiosklar, web siteleri, e-posta, interaktif televizyon, multimedya, sanal gerçeklik ortamı gibi yeni medya teknolojilerinin kullanıldığı müzelerde halkın daha fazla etkileşimde olduğu ifade edilmiştir. Devlet müzelerinin ise bu konuda finansal açıdan desteklenmediği belirtilmiştir (Aydınoğlu, 2019, s. 187). Ancak güncel alt yapı teknolojilerinin kullanıldığı, devlet tarafından desteklenen bir yerel yönetim müzesi olan 25 Aralık Panorama Müzesi, geleneksel müzecilik anlayışıyla birlikte yeni medya teknolojilerini de kullanan bir müze olarak ziyaretçilere etkileşimli bir deneyim sunmaktadır.

1.2.2. Türkiye’de Müzeciliğin Tarihsel Gelişimi

Müzeler kültür varlıklarının sonraki nesillere aktarabileceği sanat eserlerinin korunduğu, arşivlendiği ve sanatçıların eserlerini sergileyebildiği yerlerdir. ‘Türkiye’nin Müzeleri-Yeni Müzeler’ isimli kitapta ilk müzenin, 1846 yılında Tophane-i Âmire Müşiri Fethi Ahmet Paşa tarafından İstanbul’da harbiye deposu olarak kullanılan Aya İrini Kilisesi’nde kurulduğu belirtilmiştir. Aynı zamanda bir ressam olan Osman Hamdi Bey’in müze müdürlüğüne getirilmesiyle birlikte, Türk müzeciliği başlamış ve onun döneminde müzeciliğin temelleri atılmıştır. Cumhuriyet’in ilk yıllarında müzeciliğin kurumsallaştırıldığı, ilk müze binasının 1930 yılında açılan Ankara Etnografya Müzesi olduğu ifade edilmiştir. 1960’lı yıllardan başlayarak müze binası yapılmasına başlandığı, 1983 yılında 2963 sayılı yasanın yürürlüğe girerek özel müzelerin kurulmasına imkân verildiği belirtilmiştir

(Harmanda & Ateşoğulları, 2014, s. 4). Bu bağlamda mevcut binaların kullanılması yerine yeni binaların inşa edilmesi müzelerin kurumsal kimliği ile de bağlantılı olarak, toplumsal kimliğin bir parçası haline getirilmiştir denilebilir.

Osman Hamdi Bey: Türkiye’de müzecilik anlayışının bilimsel düzenlemeler yapılarak yeniden inşa edilmesine Osman Hamdi Bey öncülük etmiştir. 1842-1910 yılları arasında yaşamıştır. Yaşadığı dönemde, Osmanlı yaşantısını ve tiplerini betimlediği Oryantalist konulu resimleriyle bilinen Osman Hamdi Bey, resimlerinde hocası Gérôme’un etkisini yansıtmaktadır. Türk Müzecisi, ressam ve arkeolog olarak tarif edilen Osman Hamdi Bey, Sadrazam İbrahim Edhem Paşa’nın oğlu ve müzeci Halil Edhem Eldem’in ağabeyidir. Babasının eğitim için Paris’e gönderdiği Osman Hamdi Bey hukuk alanında eğitim görürken, bir taraftan da ‘Paris Güzel Sanatlar Yüksekokulu’nda ve özel atölyelerde resim eğitimi almıştır. Osmanlı hükümetinin temsilcisi olarak görev yapmıştır. Yurda döndükten sonra çeşitli devlet kurumlarının üst düzeyinde çeşitli görevlerde yer almıştır. Devlet kurumlarında aldığı görevlere ek olarak ‘İstanbul Arkeoloji Müzeleri’ müdürlüğü yapmıştır. Türkiye’de müzeciliğin gelişmesinde etkili olmuştur. Arkeolojik kazılara da katılan Osman Hamdi Bey’in adı bir arkeolog olarak Avrupa ve Amerika’daki bilim çevrelerinde de duyulmuştur (Dr. Nejat Eczacıbaşı Vakfı, 1997, s. 1390, 1392) Osman Hamdi Bey’in çok yönlü sanatçı kişiliği ile diğer sanatçılara olduğu gibi, müzecilik anlayışına da öncülük ettiğini ve Türkiye’de müzeciliğin gelişimine katkı sağladığını söylemek mümkündür. Osman Hamdi Bey’in son yıllarını geçirdiği Gebze-Eskihisar’da ki köşkü bir müzeye çevrilmiştir ve ücretsiz bir şekilde ziyaret edilebilmektedir (T. C. Kocaeli Valiliği, 2019).

İstanbul Modern Sanat Müzesi: 11 Aralık 2004 tarihinde Eczacıbaşı ailesinin desteğiyle ‘İstanbul Kültür Sanat Vakfı’nın çalışmalarıyla kurulmuştur. Türkiye’nin ilk modern sanat müzesidir. Karaköy limanında kuru yük deposunun binasının restore edilmesiyle müze binası tamamlanmıştır. Mayıs 2018’den beri geçici mekânında hizmet vermektedir. ‘İstanbul Modern’ kısa adıyla da bahsedilen müze, güncel sanat etkinliklerine ve sergilere yer vermektedir. Bunun yanı sıra eğitim amacıyla da etkinlikler sürdürmektedir. Modern ve çağdaş sanatı her yaş gurubundan ve kesimden izleyiciye aktarmayı hedefleyen müze, sanatçılarla birlikte kamusal bir eğitim platformu oluşturmayı hedeflediğinden bahsetmektedir (İstanbul Modern, 2020). Buna göre; kâr amacı güden özel bir müze iştiraki olmasının yanı sıra

‘İstanbul Modern’in yaptığı etkinlikler kapsamında kamusallaştığını da söylemek mümkündür.

Gazi Üniversitesi Resim ve Heykel Müzesi: Köy Enstitülerinin kurucularından biri olan İsmail Hakkı Tonguç’un bireysel iştirakleriyle Ankara’da kurulan müzeye, vefatından sonra 1960 yılında “Tonguç Müzesi” ismi verilmiştir. Ankara’nın ilk sanat müzesi olduğu belirtilmektedir. 1990 yılında Prof. Dr. Yüksel Bingöl ‘ün yaptığı düzenlemeyle ‘Gazi Üniversitesi Resim Heykel Müzesi’ adını almıştır. Geçmiş 1930’lu yıllara dayanmaktadır (Gazi Üniversitesi Resim Heykel Müzesi, 2015). Bu açıdan, genç Cumhuriyetin temellerinin atıldığı yerde, bir yenilik ve eğitim hareketi öncüsü olan İsmail Hakkı Tonguç’un müzecilik konusundaki uğraşlarının bugünkü modern konumuna eriştiğini söylemek mümkündür.

1.2.6. Panorama Müzeleri ve Sanal Müzecilik

Müzeler birçok çeşidi olması bakımından farklı sergileme pratiklerinin de gelişmesine öncülük etmiştir. Müze binası biçiminin öne çıktığı panoramalar hem gerçek bir yapı içinde hem de sayısal ortamın sağladığı olanaklar çerçevesinde yeni deneyimlere açık bir kapı olmuştur.

Panorama; Yunanca ‘pan’ sözcüğü bütün demek, ‘orama’ ise görme anlamında kullanılmıştır (Hasol, 1979, s. 388). “Bir noktadan bütün çerçevenin görünüşünü gösteren manzara resimlerine denir. Panorama resmini göstermek için silindir biçiminde binalar yapılmıştır ki, bunlara panoramik binalar denir” (Turani, Sanat Terimleri Sözlüğü, 1975, s. 102).

Panoramik eserlerin çoğu, savaşı, doğayı ve şehir manzaralarını geniş bir açıdan tasvir eder. Eserler düz ve içe doğru oval yüzey üzerinde çalışılır. Bir panorama, merkezde duran izleyiciye göre döndürülmüş olarak algılanır. Eser, seyircisini çevreler şekilde çalışılır. Önceleri açık alanlarda tasarlanan panoramaların, sonraki yıllarda kapalı ortamlara da yapıldığı görülmüştür. Silindir bir mekânın içerisinde yapılan panoramalara, gerçekçiliği artırmak için izleyiciyle resim arasına üç boyutlu nesneler ve figürler yerleştirilir. Yine gerçekçiliği artırmak için renkler ve ışıklar da buna göre ayarlanmaktadır. Buna bağlı olarak ses, duman ve sis efektleri verilir. Eğlence mekânları olarak tasarlanan panoramalar ilerleyen zamanlarda taşınabilir hale gelmiştir. Sergileme açısından yöntem olarak tercih edilen panoramik görüntüler izleyicilere atmosferik bir deneyim sunabilir. Ancak

günümüzde toplumun ilgisini daha fazla çekmek için sayısal ortamda oluşturulan yapay gerçeklik üzerinden şekillendirilen yeni panorama anlayışı ziyaretçilere tarih, doğa ve kurgulanmış eserle etkileşimli bir deneyim imkânı da sunmaktadır. (Ediz, 2021, s. 44-53).

1.2.6.1.Panorama tarihi

Panorama şeklinde yapılan resimler, farklı görselleştirme teknikleriyle yapılmış olup günümüze ulaşmıştır. Bunlardan biri de çukur baskı tekniği ile çoğaltma yöntemidir. Döneminin yeni medya sanatı olan bu tekniğe gravür baskı da denilmektedir (Can, 2008, s. 5). Yüksek binaların üzerinden tüm şehri gösteren çizimler gravür baskı tekniği kullanılarak basılmış, elde edilen bu panoramalar döneminin ilkleri arasında yer alan panoramik görüntülerdir. Döneminin sanal gerçekliği olarak ifade edilen panoramaların ilerleyen süreçlerde sıcak hava balonları kullanılarak farklı yerlerin görüntülerinin de çizilmesine imkân vermiştir (OpenLearn, 2017).



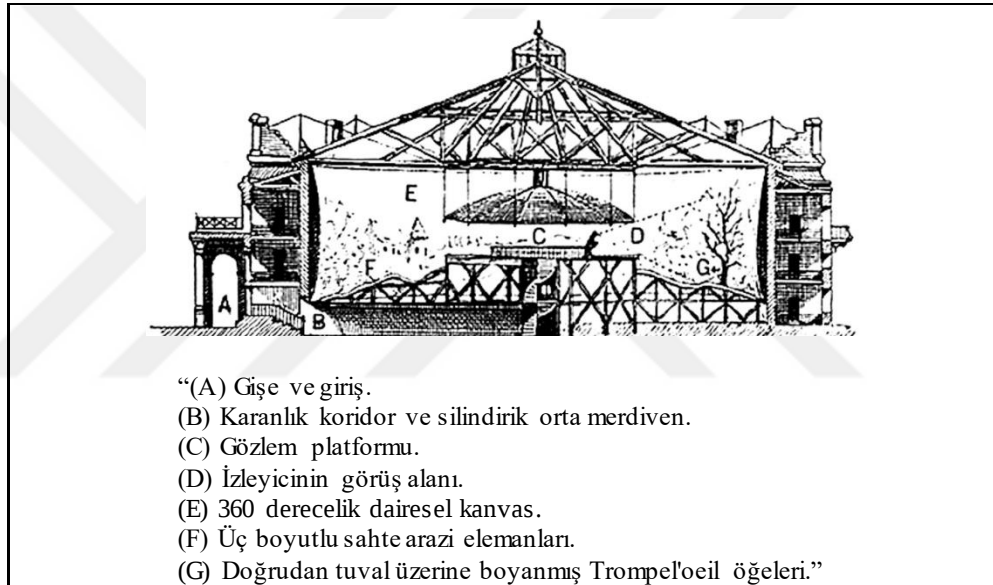
Şekil 1.21 Londra gravür panorama 1647, Wenceslaos Hollar (OpenLearn, 2017)

En bilinen eserler ve sanatçılar; Robert Barker, ilk olarak 1788'de Edinburgh'un manzaralarını çizmiştir. John Vanderlyn, Versailles Sarayı ve Bahçeleri adlı eser New York kentindeki Belediye parkından New York Metropolitan Sanat Müzesine aktarılmıştır. 1881'de Hollandalı ressam Hendrik Willem Mesdag (1831-1915), bir balıkçı köyünü 120 metrelik bir panorama olarak çalışmıştır (Dr. Nejat Eczacıbaşı Vakfı, 1997, s. 1426). Barker, çerçevesi olmayan ve seyirciyi dört bir yandan saran bu resimlere panorama adını vermiştir. İzleyici resmin içinde yer alırken resimle de özdeşleşmektedir (Teksoy, 2009, s. 20)



Şekil 1.22 Londra Panoraması, 1792, 15x150 m. Barker (360 Cities, 2014-2022)

Sergileme biçimleri hem mimari yapıya göre hem de panoramik resimlere göre değişmektedir. Mimarisi değişse de sergileme biçimlerinin amacı ziyaretçilerin sergiyi belli bir sırada görmesini ve oluşturulan yapay ortamı deneyimleyebilmesini sağlamaktır. Robert Barker tasarımı bir panoramanın kesitinde yer alan bölümler şu şekilde ifade edilmiştir;



Şekil 1.23 “Robert Barker, teknik panorama kesiti, 1787 (Barker)

Fotoğraf tekniklerinin gelişmesiyle birlikte panorama üretimi kolaylaşmıştır. George Barnard askeri amaçla kullanılmak üzere panoramik fotoğraflar çekmiştir. Askeri mühendisler ve generallerin çekilen bu manzara panoramaları üzerinden değerlendirme yaptığı ifade edilmiştir (Muzdakıs, 2022).



Şekil 1.24 “*View from the top of Lookout Mountain, Tenn., February, 1864*”, George Barnard albümü, 10.5 x 42 in. (Barnard),

Yadegar Asisi, günümüz mimarlarından ve panorama sanatçılarından biridir. Asisi tarafından Leipzig, Dresden ve Berlin, Almanya'da sergilenen ve büyük ölçekte tamamlanan en son dijital teknoloji ve baskı teknikleri kullanılarak yapılan panoramaların geleneksel boyama teknikleriyle tamamlandığı ifade edilmiştir (Panoramas, 2012-2022).



Şekil 1.25 *Pergamon Panoraması iç görünüş* (Yadegar Asisi, 2022)

Asisi, panorama konusunda markalaşmış bir isim olarak görünmektedir ve bir ekip çalışmasından söz etmek mümkündür. Ekibi ile birlikte panoramalarını mimari biçim olarak, bir sergileme alanı ve silindirik bir panorama alanı şeklinde tasarlamıştır. Bu bağlamda, kent mimarisinden farklı olarak sergilemenin geçiciliğini gözlemlediğimiz mimari biçimler, farklı sergi mekânlarında da aynı şekilde eserlerin sergilenmesine olanak sağlamaktadır. Sayısal ortamda düzenlenen panoramalar farklı ülkelerde de sergilenmek için çoğaltılabilir.



Şekil 1.26 *Pergamon Panoraması dış görünüş* (Yadegar Asisi, 2022)

Panorama sanatçısı olan Asisi, çalışmalarında günümüz teknolojilerinden faydalanmaktadır. Hem görselleştirme hem de sergileme konularında yeni medya teknolojilerini etkin bir şekilde kullandığını söylemek mümkündür.

1.2.6.2. Türkiye’deki panorama müzeleri

Panorama 1453 Tarih Müzesi: 2009 yılında ziyaretçilere açılan müze “dünyanın ilk tam panoramik müzesi” unvanını taşımaktadır. Topkapı Kültür Parkı’nda yer alan müzenin bulunduğu konum itibarıyla kuşatmanın geçtiği Topkapı-Edirnekapı surlarının karşısında bulunmaktadır. İlk yılı araştırma ve geliştirme ile geçen müzede yer alan resimde 10.000 figür çiziminin yapıldığı belirtilmiştir. Projenin koordinatörlüğünü Haşim Vatandaş yapmıştır. Çalışmanın üç yıllık bir ekip çalışması olduğu belirtilmiştir. Ekip üyeleri; Ramazan Erkut (background), Yaşar Zeynalov (figürlerden sorumlu ressam), Oksana Legka (ressam), Ahmet Kaya (storyboard sanatçısı), Atilla Tunca (maket yapımı) Hasan H. Dinçer ve Murat Efe (bilgisayar uygulamasından sorumlu kişi) şeklinde belirtilmiştir (İbb Kültür A.Ş. , 2018).



Şekil 1.27 *Panorama 1453 Tarih Müzesi, Detay* (İbb Kültür A.Ş. , 2018)

Panorama 1326 Bursa Fetih Müzesi: 15 Şubat 2019’da resmi olarak açılan müze, “dünyanın en büyük tam panoramik müzesi” olarak ifade edilmiştir (Osman Gazi Belediyesi, 2015-2022).

Panorama resim çalışmalarında Haşim Vatandaş koordinatörlüğünde 9 kişilik bir sanatçı ekibinin bulunduğu ifade edilmiştir. Ramazan Erkut ve Mahmut Acar (background), Yaşar Zeynalov ve Oksana Legka (Ressam), Hasan H. Dinçer Efe (bilgisayar uygulamasından sorumlu kişi), Ömer Emirosmanoğlu ve Atilla Tunca (3 boyutlu objeden sorumlu kişi), Şeyma Kırız (Teknik Çizim) (Gümüş, 2022)

8300 metre kare toplam inşaat alanına sahip olan müzesin 42 metre çaplı bir kubbesi bulunmaktadır. Akıllı bina sistemine göre bir mimari tasarıma sahip olan müzenin enerji ve çevre dostu tasarım özelliği gösterdiği belirtilmiştir. Müzede yer alan panorama resmini web sitesi üzerinden 360 derece görmek mümkündür. (Bursa Osmangazi Belediyesi, 2019).



Şekil 1.28 *Panorama 1326, Panoramadan Kesit* (Bursa Osmangazi Belediyesi, 2019)

Panorama 1919 Müzesi: Gençlik ve Spor Bakanlığı ve Samsun Büyükşehir Belediyesi iş birliği ile 2018 yılında tamamlanan müzenin, 360 derecelik bir animasyon çalışması dev ekranlar aracılığıyla panoramik olarak gösterilmektedir (Samsun Büyükşehir Belediyesi Kültür ve Sosyal İşler Dairesi Başkanlığı, 2022).

Karadeniz bölgesindeki ilk panorama müzesi olarak ifade edilen müze, dijital ve diagromik olmak üzere iki ana bölümden meydana geldiği ifade edilmiştir. Diagromik olarak ifade edilen bölümde Türkiye'nin en büyük yağlıboya tablosu olan Mustafa Kemal Atatürk'ün Dikmen sırtlarında Seymenler tarafından karşılanması resmedilmiştir (T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, Samsun İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü, 2022).



Şekil 1.29 *Panorama 1919 Müzesi, Digital ve Diaromik Sergi* (Samsun Haber, 2018)

Kahramanmaraş Kurtuluş Destanı Panorama Müzesi: 2018 yılında Kahramanmaraş'ın düşman işgalinden kurtuluşunun 98. yıl dönümünde açılan müzede; kurtuluş mücadelesi önce normal gösterim şeklinde sonra da 3b animasyon filmi olarak anlatılmaktadır. 13 sahnede panoramik resimlerin ışık ve ses efektleriyle; Kahramanmaraş'ta günlük yaşam, İngilizlerin Maraş'a gelişi, Ali Sezai Efendi'nin İngiliz komutanı ile görüşmesi, Ali Abdal Ağa olayı, Sütçü İmam olayı, Mehmet Ali Kısakürek Beyannamesi, Rıdvan Hoca olayı, Kaleye hücum ve bayrağı çekme olayı, Aşkoğlu Hüseyin'in komutan ile görüşmesi, şehrin ileri gelenlerinin tutuklanması ve protesto edilmesi, Aslan Bey'in odası, Evliya Efendi'nin Taşhan'da şehit edilmesi, savaş ve çatışma sahnelerinin tasvirlerine yer verilmiştir. Geleneksel sergileme biçimleri olarak kahramanların yağlı boya resimlerinin yer aldığı, istiklal madalyası, o dönem kullanılan silahlar ve bilgi amaçlı kullanılan kioskların varlığından bahsedilmiştir (Kahramanmaraş Büyükşehir Belediyesi).



Şekil 1.30 Kahramanmaraş Kurtuluş Destanı Panorama Müzesi (Kahramanmaraş Büyükşehir Belediyesi).

Panorama Konya Müzesi: Mevlana'nın tüm hayatını ve 13. yüzyıl Konya'sını içeren bir konseptte sahip olan müze 2017 yılında Büyükşehir Belediyesi tarafından ziyarete açılmıştır. Girişte avlu kısmı bulunan müzede iki bölüm ve bir galeri alanı bulunduğu ifade edilmiştir. Avlu içerisinde günümüzde ayakta kalmış Mevlevihanelerin maketleri yer almaktadır. Selçuklu panosunun yer aldığı bölüm ve devasa tabloların olduğu bölümler müzenin diğer kısımlarını oluşturmaktadır. Müzenin üst katında ise konsept gereği o dönemin insanlarını, tacirlerini, ırksal ve dinsel zenginliklerini gösteren tasvirlerin çeşitli seslerle birlikte yaşatıldığı ifade edilmiştir (Konya Turizm Ajansı, 2021).



Şekil 1.31 Panorama Konya Müzesi (Konya Büyükşehir Belediyesi, 2017)

1915 Çanakkale Panorama ve Muhsin Yazıcıoğlu Şehitlik Parkı: Park içerisinde Minia Çanakkale ve Çanakkale Müzesi olmak üzere iki ana bölüm yer aldığı ifade edilmiştir. Çanakkale bölgesinin sembolü haline gelmiş olay ve kişilerin birebir ölçeklendirilmiş maketleriyle birlikte Şehitler Parkı ve “Çanakkale Haritası” biçiminde tasarlanmış bir havuz yer aldığı belirtilmiştir. Müze bölümünde savaşta yer alan belgelerin, objelerin, birebir ölçekli gerçekçi heykellerin, rölyef ve panoların yer aldığı ve savaşın tasvir edildiği çok boyutlu bir panoramanın bulunduğu ifade edilmiştir (T.C. Sancaktepe Kaymakamlığı, 2017).



Şekil 1.32 Çanakkale panoramasından kesit (T.C. Sancaktepe Kaymakamlığı, 2017).

Anıtkabir Atatürk ve Kurtuluş Savaşı Müzesi: “Anıtkabir Atatürk Müzesi” adıyla 21 Haziran 1960 tarihinde açılan müze, Anıtkabir Komutanlığının 2001 yılında hazırladığı proje ile Atatürk mozolesinin yer aldığı 3 bin metrekarelik alanın da eklenmesine karar verilmiş ve 5 bin 200 metrekarelik bir sergi alanı haline getirilmiştir. Dört ana bölümden oluşan müzenin ilk bölümünde Atatürk’ün kullandığı eşyaları, yabancı devlet adamlarının kendisine verdiği hediyeler ve müzeye bağışlanan eşyaların yer aldığı belirtilmiştir. İkinci bölümde Türkiye Cumhuriyeti’nin kuruluşuna kadar gidilen yolda karşılaşılan zorlukların aktarılmaya çalışıldığı panoramalar bulunmaktadır. Çanakkale Savaşları, Sakarya Meydan Savaşı ve Büyük Taarruz’un tasvir edildiği panorama ile birlikte çeşitli yağlıboya tablolar yer almaktadır. Üçüncü bölümde Millî Mücadele ve devrim süreçlerini gösteren çeşitli galeriler ve Atatürk’ün mezar odası yer almaktadır. Dördüncü bölümde Atatürk’ün kütüphanesinde yer alan 3123 adet kitabın sergilendiği özel kütüphanesi bulunmaktadır (T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2022).

Anıtkabir müzesi içinde yer alan diorama ve yağlıboya eserlerin çalışılmasında Rus Devlet Sanatçısı Alexander Samsonov ve ekibi yer almıştır. Gerçekçi stilde yaptıkları resim çalışmalarıyla müzelerde sergilenmek üzere konseptte uygun panorama, diorama ve yağlı boya çalışmaları yapmaktadırlar (Sed Sanat, 2019).



Şekil 1.33 “Çanakkale Dioraması” Anıtkabir (Sed Sanat, 2019)

1.2.6.3. Sanal müzecilik

Dijital dünyanın bir getirisi olarak sanat eserlerinin sergilendiği en önemli platformlar sanal müzelerdir. Bu yöntem var olan çalışmaların kopyalarını deneyimlemek için postmodern bir sergileme imkânı sunmaktadır. Yeniden üretilebilen gerçek, orijinalinin yerini alabilmektedir (Baudrillard, 2017, s. 44). Sanal müzeler fiziksel uzaklığı ve mekânı ortadan kaldırmakla birlikte eserler dijital ortamda seyirciye sunmaktadır (Anadolu Üniversitesi, Ocak 2013, s. 92-93).

Sanal müzecilik anlayışı kullanılan mecranın imkânları bağlamında farklı özelliklere de sahip olabilir. Bunlardan biri de sanal gerçeklik (Virtual Reality-VR) gözlükleridir. Sanal gerçeklik gözlükleri sayesinde gelişen teknoloji kullanılarak, sanat eserlerinin dijital izleme olanağı sunulmaktadır. “Gerçek dünyada mümkün olmayan deneyimler, sanal dünyada simüle edilerek yansıtılmaktadır. Bu platformda kullanıcı aktif bir katılım sağlayarak etkileşim yaşamaktadır (Erişti, Ekim, 2018, s. 2).” Sanal müzeler geleneksel müzecilik anlayışından farklı olarak ziyaretçilere etkileşimli olarak, içine dâhil olabilecekleri bir ortam sunabilmektedir. İzleyici sanal müzede istediği eseri, istediği süre zarfında inceleme olanağı bulabilmektedir. Sanal müzeler web sayfaları üzerinden de ziyaret edilebilir. Bunlardan biri de Claude Monet’in “Nilüfer Çiçekleri” serisidir.



Şekil 1.34 *Panoramik Sanal Sergi “Nilyfer Çiçekleri” Claude Monet* (Musée de l’Orangerie, 2022)

Dijital verilerin kopyaları, bilgisayar aracılığıyla görülebilmektedir. Dijital görüntüyü sergilemek gerekmez, canlandırmak gerekmektedir. Bu kitle iletişim araçları, küratörün yerini alarak görünmeyi görünürlük kılmaktadır. Bu açıdan herhangi bir sergi yönetimine ihtiyaç duymadan bireysel olarak düzenleme olanaklarından bahsedilebilir. Sayısal görüntüler aynı zamanda akıllı telefon, mobil cihazlar, bilgisayar ortamlarında oynatılabildiği gibi müze ve sergi mekânlarında, projeksiyonla da duvara ya da uygun yüzeylere yansıtılmaktadır. Bu teknolojik araçların, sergi salonlarına ve müzelere hareketli imgelerin girmesi açısından kapı açtığı ifade edilmiştir. (Groys, 2014, s. 86, 93).

Teknosafari.net isimli web sayfasındaki haberde, alışveriş sitesi olan Avantajix.com’un yaptığı anketler sonucunda, ev kullanıcılarının ortalama internet kullanımının 10 saati aştığı belirtilmiştir. Dizi, film izlemek, müzik dinlemek, sosyal medyada vakit geçirmek, haber okumak, sanal alışveriş yapmak gibi aktivitelerin arttığı ve internette kalış süresinin de pandemi öncesi süreden fazla olduğu anket sonuçlarında belirtilmiştir (Sarıkaya, 2020). Buna göre; internette vakit geçiren insanların günlük rutinlerini değiştirdiği söylenebilir. İnternet kullanıcıları birçok ihtiyacını sanal ortamdan temin edebilmektedir ancak seyahat kısıtlaması gibi salgın hastalık önlemlerinden ötürü sadece dijital ortamda bir eylemde bulunabilmektedir. Salgın döneminin ilk aylarında sanal müzelerin de bu açıdan ziyaretçi sayılarını arttırdığı belirtilmiştir. Anadolu Ajansı’nın haberine göre; Türkiye’nin en büyük 13

müzesinin 810 bin 410 kez ziyaret edildiği habere konu olmuştur (Kalyoncuoğlu, 2020).

Bu bağlamda somut mekânda eserlerin sergilenmesi gibi gerçek mekân yerine sanal bir ortamda sergileme imkânından bahsetmek mümkündür. Sanal müze ve sergilere olan ilginin artmasının seyahat kısıtlamasındaki sebepler olduğu ifade edilebilir. Müzelere giriş ücreti ödenmemesi ve internetin olduğu her yerden, zaman sınırı da olmaksızın ziyaretlerin yapılabilmesi bu ilgiyi arttıran unsurlar olarak görülebilir.

1.3. Kamusal Alanda Yeni Medya Kullanım Alanları ve Kent Belleği

Paul Connerton, siyasi, sosyal, ideolojik ve acı olayların üzerinden bellek oluşumundan bahsetmiştir. Mücadele sürecinin etkili parçalarının nesilden nesle aktarımında olayların aktörlerin ve mağdurların yer aldığını, geçmişteki olayların yeniden inşasının, tarihe ve siyasete yeni bir bakış açısı kazandırarak yön verdiğini ifade etmiştir. İdeolojik ve siyasi kolektif belleğin şekillenmesinde, geçmişi yeniden kurma pratiği olarak isimlendirilen bu süreçte toplumsal gruplara yol gösterici bir bellek biçimlenmesine değinmiştir. Bu durumun uç bir örneği olarak devlet aygıtının vatandaşlarının belleğini silmesini örnek göstermiş, totaliter rejimlerin ulusal bilinçten uzak, sistemli bir unutturma politikası izleyebildiğini ifade etmiştir. Buna da örnek olarak 1618 ve 1948 yılları arasında Çek tarihinde iki kere uygulanan sistemi göstermiştir (Connerton, 2014, s. 27).

“Toplumsal Bellek Bağlamında Bir Hafıza Mekânı Olarak Gaziantep Panorama 25 Aralık Müzesi” isimli yüksek lisans tez çalışmasında; ICOM’un hafıza mekânı ve müze tanımından, işlevlerinden yola çıkarak geçmiş ve geleceğin şimdide değerlendirilebileceği, “empati yapmayı sağlayan bir diyalog mekânı” olması gerektiği sonucu üzerinden Panorama 25 Aralık Müzesi değerlendirilmesi yapılmıştır. Müze konsepti bağlamında; yapılan müze senaryosunun resmi tarihi gösterdiği, belli oranda didaktik ve dramatik bir anlatım kullandığı, kent hafızasını yeniden canlandırdığı, Gaziantep’in Gazilik kimliğini öne çıkardığı ifade edilmiştir. Toplumsal bellek kavramının yeniden üretilebilen, sürekliliği olan yapısından ötürü Panorama 25 Aralık Müzesinin amacına uygun bir konseptte tasarlandığı, geçmiş belleğin korunduğu, geleceğe aktaran bir hafıza mekânı olduğu sonucuna ulaşılmıştır

(Tan, 2022, s. 113-116). Müzenin konsept içeriğinde yer alan ve ‘Yeni Medya Sanatı’ bağlamında üretilen sayısal eserlerin bu bellek aktarımında etkili olarak kullanıldığını söylemek mümkündür.

Bu bağlamda kolektif belleğin korunması, nesilden nesle aktarılmasının gerekliliği her toplumun kendi düzeninde önemli bir rol oynamaktadır denilebilir. Kamusal alanların toplumsal bellekteki rolü göz önüne alındığında özellikle mimarinin bellek konusunda etkili olduğu, yeni medya sanatı kapsamında yapılan dijital enstalasyonların mimari yapılar ve biçimler üzerinde bellek hatırlatıcı özelliklere sahip olduğu söylenebilir.

1.3.1.Kamusal Alan

‘Kamusal alan’ toplumsal yaşantının dâhil olduğu, kamuoyuna benzer bir yapı için özel bireylerin bir araya gelerek kamusal alanda varlık kazandıkları ifade edilmiştir. Kamusal alan tanımı, Yunan felsefesinde aile ve ekonomik ilişkilerin siyasetin kamusal çerçevesiyle sınırlanırken, modern sosyolojide ev ile işin ayrımı, toplumsal cinsiyetlere göre belirlenmiş yan yana bulunma durumuyla ilişkili bir kavram olarak kullanılmaktadır (Marshall G. , 2005, s. 380).

Vatandaşların faydasına ilişkin konularla ilgili kendi fikirlerini belirtmek, toplanmak, örgütlenmek ve özgürlüklerini tartışmaya yönelik kamusal gövde vazifesi gören araçlara ihtiyaç vardır. Gazete, dergi, radyo ve televizyon kamusal alanın iletişim araçları olarak ifade edilmiştir (Habermas, 2004, s. 95). Teknolojinin gelişimine ve internetin yaygınlaşmasına bağlı olarak kamusal alan kullanımı genişlemiştir (Marshall G. , 2005, s. 486). Günümüzde internet kullanımı Twitter, Facebook, Instagram gibi sosyal medya araçları ile yaygınlaşmıştır. Ancak internete özgü bu kamusal alan kullanımının bazı problemlere sebep olduğu görülmektedir. Paylaşım içeriklerindeki bilgilerin doğru ve yanlış denetimini yapmak zorlaşmıştır. Bu bağlamda internetin bazı açıklarının sebep olduğu kötü niyetli kullanımların varlığından da söz etmek mümkündür. Siber suçlar bu açıdan sayısallaşan dünyanın sorunlarından birisi olarak ele alınmıştır ve buna göre kuralların, denetim mekanizmalarının kullanılması gerektiği belirtilmiştir. Sosyal medya kullanımının da etik değerler çerçevesinde olması ve öz denetim sağlanması, sosyal medyada paylaşılan bilgilerin gizli olmadığını bilerek paylaşımların yapılması gerektiği ifade edilmiştir (Cengiz, 2021, s. 421).

1.3.1.1. Kamusal Sanat

Kamusal, halka açık alanlar için özel olarak tasarlanan sanat eserleri olarak açıklanmıştır. Kentsel alanlar olduğu gibi kırsal alanlar, açık ve kapalı alanlar olabilir. Bu sanatın amacının bireylerin, kurumların ve toplumun kültürel estetik çerçevesinde tanımlanmasını sağladığı, çevreyi iyileştirme, peyzajı yenilemeye katkı sağladığı, yurttaşlık değerlerini yükseltebildiği ifade edilmiştir (Keser, 2009, s. 78-79)

Geleneksel sanat eserlerinin sergilenmesi toplumun belli bir tabakasına hitap etmesine imkân vermiştir. Ancak kamusal alanda ki sanat eserleri toplumsal hafızaya katkıda bulunmuştur ve toplumun her kesimine ulaşmıştır. Kamusal alanda sanat çalışmalarını genel olarak yerel yönetimler organize etmektedir. Kamusal alanda sergilenen eser sanatın sosyalleşmesine zemin hazırlamış, bu da toplumun sanat düzeyini de katkıda bulunmuştur. Bu konuda yerel yönetimlere sorumluluk düşmektedir. Güzel sanatlar ve mimarlık fakültelerinin sanatsal alanlarda üretimleriyle katkı sağlayabileceği, yerel yönetimlerin sanat çalışmalarına teşviklerde bulunabileceği, bu bağlamda toplumun kültürel bellek konusunda kendi halkını geliştirmesini istiyorsa, bilinçli bir toplum için bu kapsamda politikalar geliştirmesi gerektiği ifade edilmiştir (Susuz & Eliri, 2017, s. 531-544).

Kamusal alanların toplumun ortak yaşam alanını oluşturduğu, bir araç olarak kamusal sanatın toplumun birbirleriyle ortak kültürlerini yansıttıkları ve bir alan olma özelliği taşıdığı ifade edilmiştir. Ulus tarihinin bir parçası olması açısından kamusal sanatın farklı kültürleri ve tarihi geçmişi farklı toplumları gösteren bir yapıya sahip olduğu belirtilmiştir (Şahin & Tavşan, 2018, s. 847).

Siberuzam belli hukuki alt yapılar oluşturulmadan kullanılmaya başlanmıştır. Geçen zamanla işlenen internet suçları siber suçlar kavramının ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Buna göre; siberuzam içerisinde yapılan paylaşımlar siberuzamın kamusal alan olarak da ifade edilmesini mümkün kılmıştır. Burada yapılan eser paylaşımları izleyici ile etkileşimli, esere yön veren, ziyaretçinin belirlediği zaman diliminde eserle etkileşime girdiği bir alana dönüşmüştür. Bilgi teknolojinin evrimini tamamlamadığı sadece paylaşılan eserin değil, eserin paylaşıldığı mecranın da, kullanılan araçların da, sanat nesnesinin korunması, sunumu, alımlanması gibi

başka faktörlerin de gelenekselden ayrıştığını, yeniden tanımlandığını ve mecranın yeniden yapılandırılması gerektiği ifade edilmiştir (Daut & Aygenç, 2018, s. 14-15).

1.3.2.Kent Belleği Kavramı

Nüfusu 10.000-20.000'i aşmış tarım dışı üretim araçlarının yoğun olarak yer aldığı, buna bağlı olarak da nüfus yerleşiminin yoğunlaştığı yerler kent olarak ifade edilmiştir. Toplumun içinde bulunduğu kentler, kültürel ve ekonomik ihtiyaçlarının uyumlu şekilde sağlanması için, mimarlar, şehir planlamacıları, mühendisler, doktorlar, hukukçular, sosyologlar tarafından oluşturulan bir ekip tarafından kent planlaması yapılmaktadır. Dönem dönem toplum ihtiyaçlarına göre de kentler yenilenmekte ve kent ögeleri yeniden planlanmaktadır (Hasol, 1979, s. 280).

İstanbul'un kent simgelerinden biri olan Haydarpaşa Tren Gar'ı üzerine yapılan projeksiyon haritalama çalışması kent belleği açısından bir ilk olmuştur. Türkiye'nin ilk halka açık projeksiyon haritalama etkinliğine ev sahipliğini Haydarpaşa yapmıştır. İki haftalık etkinlik boyunca Kadıköy Sahili'nden gece saatlerinde tüm programı takip etme imkânı olmuştur. 1906'dan beri İstanbul ve Haydarpaşa Ortadoğu ile Batı'yı birbirine bağlamıştır. 1950'lerde, İstanbul'un günlük yaşamının diyalektik sahnesini kasıp kavuran milyonlarca iç göçmen için bir geçit görevi gördüğü ifade edildiği için uygun bir kent simgesi olarak seçilmiştir. Gösterinin ilk günü aynı zamanda ünlü Türk şairi Nazım Hikmet Ran'ın ölümünün 47. yıl dönümü olmuştur. "Memleketimden İnsan Manzaraları" isimli şiir kitabından esinlenerek çalışma gerçekleştirilmiştir. Bu projeksiyon işi Nohlab sanat stüdyosu olarak Candaş Şişman ve Deniz Kader yönetiminde bir ekip ile çalışılmıştır. İşitsel ve görsel animasyonlarda senkronizasyon mevcuttur (Nohlab, 2020).



Şekil 1.35 Haydarpaşa Gar Binası, projeksiyon çalışması (Nohlab, 2020).

Sezer Tansuğ'un senaryosunu yazdığı, Tonguç Yaşar'ın animasyonunu yaptığı 1970 tarihli "Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?" kısa canlandırma filminin dönemi bağlamında öncü bir eser olduğu ifade edilmiştir. Tansuğ'un "kendi kültürüne ait olmak" olgusunu her fırsatta dile getirdiği belirtilmiştir (Sürmeli & Geniş, 2019, s. 79-80). Buna göre; kültüre ait öğelerin bellek aktarımında etkili bir şekilde kullanılması gerektiği söylenebilir.



Şekil 1.36 "Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?" 1970 (Dönmez, 2011)

İçinde yaşadığımız yerleşim merkezleri belli ihtiyaçlar göz önünde tutularak şekillenmekte ve sürekli bir değişime uğramaktadır. Kent belleğini oluşturan kültürel mirasın ve mimari yapıların korunması, sonraki nesillere bu tarihi değerlerin aktarılması gerekmektedir. Bu bağlamda ihtiyaçlardan ve teknolojik gelişmelere bağlı olarak değişen yapı üretim biçimlerinin kent belleğine olan etkilerinin değerlendirilerek inşa edilmesi gerektiğini söylemek mümkündür.

2016 yılında Dreambox Post-produksiyon şirketi tarafından yapılan Fetih projeksiyon gösterimi tasarlanmıştır. Fetih canlandırması için surların maket olarak yeniden inşa edildiği ve bu inşa edilen maket üzerinden projeksiyon haritalama çalışmasının yapıldığı görülmektedir. Oyuncularla yapılan video çekimlerle beraber 3d görselleştirmelerin, ses ile birlikte eş zamanlı yapılan ışık gösterilerini de barındırdığı görülmektedir.



Şekil 1.37 Fetih Projeksiyonu (Dreambox, 2016)

1.3.2.1. Kent belleğine modern yapıların etkisi

Modern mimarlık tanımı 19. yüzyıl endüstrileşme sürecinin başlamasından itibaren gelişen yapı teknolojisinin, sanat akımlarının, sosyal ve siyasi değişimlerin tesirinde şekillenmeye devam etmektedir. Eski biçimlerin yerine özgün tasarımları ile iç ve dış mekân tasarımlarında güncelleme ihtiyacı, biçim ve işlevselliğin ön planda olduğu tasarımların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Savaşlardan ötürü zarar görmüş kentlerin inşası, yine savaşa bağlı olarak göç eden ve farklı mimaride modern çözümler sunan tasarımcılar tarafından şekillendirilmiştir. Tekdüze, beton, cam ağırlıklı yeni mimari yapıların belli akımlardan etkilendiği ifade edilmiştir. Yeni klasik, Kübist, Avangard, Yeni barok, Matematik, Organik, İşlevsel, Strüktürel akımları mimaride modern akımlar olarak kategorilere ayrılmıştır (Hasol, 1979, s. 358-359). Soyut sanat kavramının ortaya çıkması ile birlikte, heykel ve mimari tasarımlarında da etkisini göstermiştir. Buna bağlı olarak döneminin sanat akımlarından etkilenen mimarlar, tasarladıkları mimari eserleri soyut heykel formunda şekillendirmiştir. Mimarların eserlerini tasarlarken heykelin imgesel etkisinden faydalandığı, “mimari heykel” ve “heykelsi mimari” kavramlarının ortaya çıktığı ifade edilmiştir (Atalay, 2019, s. 365) Dekonstrüktivizm; Kontrollü bir kaos görüntüsü verme amacı güden, parçalara ayırma ve düz olmayan tasarım biçimini gösteren, estetik ve işlevselliği geri plana atan postmodern bir mimarlık teorisi olarak ifade edilmiştir (Ambrose, 2010, s. 72).



Şekil 1.38 *Frank Gehry, Bilbao Guggenheim Müzesi* (Guggenheim Bilbao, 2022)

Birey kimliklerinin sadece kendi anlarıyla değil, toplumsal anılarla da oluştuğu belirtilmiştir. Kolektif belleğin kamusal alandaki anıtlar ve ritüellerle sürekli taze kaldığı, tekrarlanan bu sembollerle bireylerin ve toplumun zihninde yer ettiği ifade edilmiştir. Bu simgelerin ise toplumsal belleğin korunmasını sağladığı, tarihsel mekânların sürekliliğinin, toplumsal belleğin gelecek nesillere aktarılmasında ve korunmasında etkili olduğu, tarihsel mirasın korunmasına, kent kimliklerinin özgünleşmesine katkıda bulunduğu belirtilmiştir. Bellek yapıtlarının orijinallerinin korunmasının ve geliştirilmesinin, toplumsal kimliğe olan aidiyet duygularını pekiştirdiği, tarihine sahip çıkan vatandaşlar yarattığı ifade edilmiştir (Mutlu, Kaya, & Polat, 2019, s. 49).

Bu bağlamda mimari öğelerin, toplum belleğini gösteren ve toplumun içinde yaşadığı mekân öğeleri olarak yeniden inşa edilmesi söz konusu olduğunda belleğin değişmesinde, yeniden oluşturulmasında etkili olduğunu söylemek mümkündür.

1.3.2.2. Enstalasyon

Sanatçının içinde bulunduğu mekânın özelliklerini kullanarak izleyicinin de dahil olduğu, bir sanat alanı oluşturduğu “enstalasyon” kavramı, Fransızca (l’installation) sözcüğü ile tanımlanmıştır ve Türkçeye “yerleştirme sanatı” olarak çevrilmiştir (Yaman, Ekim, Sungur, & Özer, 2012, s. 164). Bulundukları mekâna uygun bir biçimde sanatsal olarak kompozisyon oluşturulmuş, tasarlanmış veya hazır malzeme olarak kullanılmış kavramsal olarak da kullanılan sanat uygulamalarıdır (Keser, Sanat Sözlüğü, 2005, s. 115).

Yerleştirme sanatının heykel sanatından farkı; Üç boyutlu olarak düşünüldüğünde heykel sanatı anıtsal ve abidevi bir amaca hizmet ederken yerleştirme sanatı daha kapsamlı mesaj içermektedir. Yerleştirme sanatı ise farklı disiplinlerden faydalanan etkileşim kurma ve insanlara fikir anlatma derdindedir (Little, 2016, s. 130).



Şekil 1.39 Reichstag binası enstalasyon yapım aşamaları, 1971-1995 (Christo and Jeanne-Claude, 2022)

Christo ve Jeanne-Claude enstalasyonlarından biri olan Reichstag binası için 1970'ler, 1980'ler ve 1990'lardaki mücadelelerin ardından 24 Haziran 1995'te 90 profesyonel dağcı ve 120 inşaatçı binanın astarını tamamlamış. Bina 14 gün boyunca sarılı kalmış ve tüm malzemeler sonradan geri dönüştürülmüş. Kongre Binası'nı kaplamak için 100.000 metrekare kalın dokuma polipropilen kumaş ve 15,6 km alüminyum yüzölçümü ve 3,2 cm çapında mavi polipropilen halat kullanılmış. Cephe, kuleler ve çatı, bina alanının iki katını kaplayan 70 adet özel yapım kumaş panel ile kaplanmıştır (Christo and Jeanne-Claude, 2022).

Bu veriler ışığında Christo ve Jeanne-Claude 1971 yılından başlayarak projeye ilgili çeşitli taslaklar ve hesaplamalarla birlikte, tasarımın modellemesini de yaparak 1995 yılında çalışmayı gerçekleştirmişlerdir. Bu bağlamda; bu tür bir enstalasyon çalışmasının yapılabilmesi için uygun siyasal ortamın da etkili olduğu ve maliyetli bir yapım aşamasına sahip olduğu söylenebilir. Bina enstalasyonunu

görmek, eserin kaplanma süreciyle birlikte ziyaret edilebilmesi için oraya gitmek gerekmektedir. Eser 1995 yılında 14 gün boyunca kaplı olarak kalmış ve günümüzde eserin fotoğrafları ve videoları üzerinden yani yeni medya araçlarını kullanarak eseri görmek mümkündür.

1.3.2.3. Dijital Enstalasyon

İnsan sürekli bir mekân içerisinde yer almaktadır. Mekânların kendi işlev ve kullanım amaçlarına ait oluşturduğu bir alandan bahsedilmiş, bu mekânların insanları duygu, düşünce ve davranış olarak atmosferiyle etkilediği ifade edilmiştir. Bu açıdan kurum ve bireyler mekâna ilişkin atmosferi ve mekânın özelliklerini kullanarak denemeler yapmış, sanatçı ve tasarımcılar duygu ve düşüncelerini mekân öğelerini ve tüm alanı da kullanarak mesaj vermek istemişlerdir. Sanat galerilerinin sanat eserlerinin sergileniş biçimlerine göre tasarlanmış bir yapıda olduğu, klasik sanat eserlerinin gerekli iklim şartlarına uygun, saklama koşullarının sergileme açısından güvenli yapıldığı ifade edilmiştir. Çağdaş sanat eserlerinin sunumlarında müze ve galerilerin bazı açılardan yetersiz olabileceği belirtilmiştir. Sergilemede özel olarak inşa edilmiş müzelerin çağdaş sanat formlarına uygun olmayabileceği ve eski sergileme biçimlerinin devamı olmaktan ileri gidemediği ifade edilmiştir. Sergileme yapılan mekân statik bir yapıdayken, sergilenen eserler ise değişken ve dinamik bir yapıya sahiptir. Bu nedenle mekân kullanımının sanatçının eseri için bir çerçeve çizdiği belirtilmiştir. “Alana özgü sanat” olarak isimlendirilen bu sergileme biçiminde sanatçı eserini o ölçütlere göre tasarlamaktadır ve mekân öğesinin sunduğu çerçeve onun eserini oluştururken teknik olarak yönlendirerek sınırlamaktadır (Taşçıoğlu, 2013, s. 63 - 66).

Teoman Madra’nın, caz müziği, projeksiyon, fotoğraf ve fener ışığı kullanarak yaptığı “Circa” isimli enstalasyon çalışmasının ilk örneklerden biri olduğu belirtilmiştir. Türkiye’de Bilgisayar Sanatının 1980’li yılların sonlarına doğru icra edilmeye başlandığı, Teoman Madra’nın bilgisayar kullanarak ürettiği video enstalasyonlarının ve Nil Yalter’in 1996 yılında yaptığı “Pixelimus” isimli siyah-beyaz, üç boyutlu video enstalasyonlarının erken dönem bilgisayar üretimi eserler olduğu belirtilmiştir. Günümüz yeni medya sanatçılarından biri olan Candaş Şişman’ın 2008’den itibaren eser üretimlerinde teknoloji, bilim ve sanatı harmanlayarak oluşturduğu görsel, işitsel, video, kinetik, ses, heykel ve ışık enstalasyonları türünde eserler verdiği ifade edilmiştir (Kalender, 2022, s. 193-232).

Sayısal sanat ve etkileşimli enstalasyon (yerleştirme sanatı) çalışmaları yapan sanatçıların eserlerini görebileceğimiz yerler olan sergiler, fuarlar ve müzeler teknolojik alt yapılarını da buna göre geliştirmektedir. Dünyanın ilk Dijital Sanat Müzesi olan ‘teamLab Borderless’ Tokyo’da gerçekleştirilmiştir. Tokyo’nun ünlü firmalarından biri olan ‘Mori Building’ iş birliğinde gerçekleştirilen dijital müzecilik anlayışı sanatçı, bilim insanları ve daha fazla alanda çalışma üreten insanların bir araya gelmesiyle oluşturulmuş disiplinlerarası bir sergi olduğundan söz edilmiştir. Müze ziyaretçilerinin kendilerinin de dâhil olduğu bir yapı içerisinde sergiyi deneyimledikleri belirtilmiştir. 10 bin metrekarelik üç boyutlu bir alanda 520 bilgisayar ve 470 projektör ile dijital bir dünyada hazırlanan serginin teması; “sanatlar arasında”, ziyaretçiler arasında”, ve “bir kişi ile diğeri” arasındaki sınırları yok etme amacının taşındığı belirtilmiştir (Bosnalı, 2019).



Şekil 1.40 *Mori Building, teamLabBorderless* (teamLabBorderless, 2022)

Mekân öğesinin eserin sunulduğu bir alan olarak kendi varlığının geri planda kaldığı, bir kaide olduğu ifade edilmiştir (Taşçıoğlu, 2013, s. 71). Bu bağlamda büyük mekânlarda, yüksek bütçeli birer yapım kategorisinde de değerlendirilebilecek yanları olan bu sergileme pratikleri sürekli olarak aynı sergi mekânında kalmayabilir. Mekânın ve mekânsal yapıların biçimleri, sergilenen dijital eserlerin sadece bulunduğu sergileme alanına göre tasarlanmasından ötürü farklı mekânlara taşınamayabilir. Her mekânın kendi yapısal özelliklerinden ötürü, serginin belirgin karakteristiğini taşıması ve yeniden düzenlemeye imkân verecek şekilde yeniden tasarlanmasının gerektiği söylenebilir.

Eserlerin sergilendiği mekânları kapalı alandan dışarı çıkarma hedefinde olan sanatçıların öncülüğünde, 1950’li yıllardan başlayarak eserlerini 1960’lı yıllar boyunca dış mekânlarda da sergilemeye başlamışlardır ve “Mekâna Özgü” ifadesi kullanılmıştır. Mekân eserin bütünleyici bir parçası olarak görülmüştür. Mekâna özgü sanat örneği olarak “Van Gogh Alive Dijital Sanat Sergisi”, “Türk ilaç sektöründe yer alan Abdi İbrahim’in 100. yıl kutlamaları kapsamında önce İstanbul’da, ardından Ankara’da sanatseverlerle buluşturmuştur. Bir sponsorluk örneği olarak ele alınabilecek Van Gogh Alive Dijital Sanat Sergisi alışılmışın dışında, geleneksel müzecilik ve sergi pratiklerinden dışında ziyaretçilerine farklı bir deneyim sunmuştur. İstanbul’da 157 bin, Ankara’da 58 bin, iki kentte ise toplamda 215 bin kişi tarafından ziyaret edildiği belirtilmektedir (Abdi İbrahim, 2012).



Şekil 1.41 “Van Gogh Alive”Sergisi, İstanbul Antrepo, 2012 (Hürriyet Daily News, 2012)

2012-2013 yılları arasında gerçekleştirilmiş olan bu serginin uzun vadede ziyaretçilerle buluşamayacak bir yapıya sahip olduğunu, sergiyi gezmek isteyenlerin sadece serginin yapıldığı süreç içerisinde çekilen fotoğraflar ve videolar ile bir fikir edinebileceklerini ancak hazırlanmış bu prodüksiyondaki etkileşimleri deneyemeyeceklerini söylemek mümkündür.

Sanal gerçeklik ve dijital enstalasyonu birleştiren bir isim olan Chris Milk, kendi çalışmalarıyla etkileşimli insan hikayeleri oluşturmak için yenilikçi teknolojileri disiplinlerarası kullanan biridir. Kişisel web sitesinde Milk’in, kariyerine fotoğraf ve müzik videoları çekerek başladığı yazmaktadır. Geleneksel sanatların ötesinde deneysel ve yeni teknolojileri bünyesinde barındıran bir alanda çalışmalar üretmeyi tercih ettiğinden söz edilmektedir. İnteraktif teknoloji ve sanal gerçekçilik kullanarak işlerini ürettiği belirtilmektedir. Büyük ölçekli etkileşimli bir

triptik olarak isimlendirilen ve şu anda ‘Yaratıcılar Projesi’ ile dünyayı dolaşan ‘The Treachery Of Sanctuary’ (2012) isimli gezici sergi çalışmasıyla ismini duyuran Milk, katılımcıların kendi bedenlerinin projeksiyonlarını yeni bir sanatsal dili açmak için kullanan bir doğum, ölüm ve başkalaşım hikâyesini anlatmakta olduğunu söylemektedir (Milk, 2020). Bu bağlamda sanatçının eser üretimlerinde kullandığı mecranın dijital bir üretim platformu olduğunu ancak eserlerini sergilemek için geleneksel sergileme yöntemlerini kullandığını söylemek mümkündür.



Şekil 1.42 “*The Treachery of Sanctuary*”, Chris Milk (Milk, 2020).

Sergileme esnasında çekilen videolardan anlaşıldığı üzere çalışmada kullanılan algoritma farklı izleyicilerle farklı sonuçlar vermektedir. İzleyicisine göre şekillenen bir eser olduğu için, eser farklı varyasyonlara olanak sağlayan bir yapıya sahiptir. İzleyicileri yakalayan kameraların belli bir mesafeden etkili olduğu belirtilmektedir. Bunun etkileşimli bir sergi deneyimi için teknik bir gereklilik olduğu söylenmektedir (Gayret, 2018, s. 15, 16). Eserin ziyaretçi ile olan farklı varyasyonlarının video ya da tek kare fotoğraf üzerinden kaydedilerek belgelenebileceğini söylemek mümkündür.

Refik Anadol, sergileme alanı olarak mekâna, mekânsal öğelere ait yerleri bir tuval gibi kullanmakta, parametrik verilerle heykel yaklaşımını canlı olarak görsel ve işitsel bir biçimde kamusal sanat alanlarında sergilemekte olduğundan bahsetmektedir. Çalıştığı alanda verdiği eserler ile kendisine birçok ödül verilmiştir. 2013’de Los Angeles’ta katıldığı dijital çalışması “Infinity Room” (Sonsuz Oda) ile

beğeni kazanmıştır. Multimedya video enstalasyon çalışmalarında “Visual Music Sculptures” (Görsel Müzik Heykelleri) ismini verdiği projesini Amerikalı bir besteci olan John Adams ile gerçekleştirmiş olduğundan bahsedilmektedir (Anadol, 2022). Bu bağlamda, Anadol’un eserlerini üretiminde kullandığı yapay zekâ algoritmalarını ziyaretçi ile etkileşimli hale getirmek için onları işitsel yönüyle de güçlendirdiğini söylemek mümkündür.



Şekil 1.43 “Arşiv Rüyası”, Refik Anadol, Salt, Galata (Xxi, 2017)

Anadol çalışmalarına alt yapı konusunda destek olarak devam etmektedir. Bir Mimarlık dergisi olan ‘XXI Mimarlık, Tasarım ve Mekân dergisi Anadol’un çalışmalarını konu almıştır. Anadol’un Google Artists ve Machine Intelligence iş birliğiyle oluşturduğu Archive Dream, Salt Research’ün arşivindeki 1.700.000 belgeyi yapay zekâ tarafından oluşturulan algoritmaları kullanarak medya enstalasyonlarına dönüştürdüğü ifade edilmiştir (Kahveci, 2017, s. 18, 19). Bu bağlamda, Anadol’un yapay zekâ programlama bilgisini sanatsal bir bakış açısıyla ele aldığını, yapay zekâyı yönlendiren kodlama bilgisiyle ‘Yeni Medya’ kapsamında eserler ortaya çıkarma imkânlarını gösterdiğini söylemek mümkündür.

II .BÖLÜM

BULGULAR VE YORUM

2.1.Panorama 25 Aralık Müzesi İncelemesi

Bu bölümde Panorama 25 Aralık Gaziantep Savunması Kahramanlık Panoraması ve Müzesi'nin kuruluş amacı, konumu, mimarisi, kurumsal yapısı, topluma, kent belleğine olan katkısı 'Yeni Medya Sanatı' bağlamında işlenecektir.

2.1.1. Müzenin Kuruluş Amacı

Müze, Millî Mücadele'ye katkıları olan şehitlerimizin, gazilerimizin anısını taze tutarken, gelecek nesillere yaşanılan bu acıların unutturulmaması, işgalci İngiliz ve Fransız askerlerinin Antep halkına ve çevre illere yaşattıkları acıların hatırlatılması amacını gütmektedir. 25 Aralık 1921 tarihinde Ankara Antlaşması ile işgalci kuvvetler Antep'ten ayrılmıştır. 10 yıl sonra "Şehitler Abidesi" Çınarlı (Arıburnu) cephesinin batı ucuna, Çınarlı Cami'nin bulunduğu konuma bir anıt yapılmıştır. Bu bellek inşasının aynı zamanda bir müze haline getirilmesinin de gündemde olduğu ancak çeşitli sebeplerden ötürü yapımının ertelendiği ifade edilmiştir. Antep savunmasının 100. yılında tamamlanan bu müze, savaş cephesinin doğu ucuna yapılmıştır (Gaziantep Büyükşehir Belediyesi, 2021, s. 25).

Gaziantep kent belleğinin bir parçası olan, mimari yapısıyla da bu amacı soyut bir şekilde ifade eden panorama müzesinde günümüz yeni medya sanatı bağlamında tasarlanan eserlere de yer verdiği görülmektedir. Bu eserlerde işgal, savaşın acı yüzü ve Millî Mücadele kahramanları ele alınmıştır.

2.1.2. Konumu

Müzenin mimari açıdan belli bir yükseklikte inşa edildiği görülmektedir. Panorama müzesinden önce redif deposu ve daha sonra askeri lojman olarak kullanıldığı ifade edilen bu alan müzenin konumu için uygun bir alan olarak

seçilmiştir. Müze ile Gaziantep'in sembollerinden biri olan tarihi kale arasında kalan Seferpaşa mahallesinin turizm açısından uygun bir alan olduğu ifade edilmiştir (İnal, 2020). Panorama müzesine ulaşım sorunu bulunmamaktadır. Otobüs ve tramway duraklarının yakın konumda bulunması, müzenin çevre planına göre her açıdan görülebilmesini sağlamaktadır. Merkezi bir konumda bulunan müzenin ziyaretçi sayısının da belli dönemlerde değişken olması mümkündür.

Müzenin konsepti 25 Aralık Millî Mücadele dönemlerini anlatsada, müzenin inşası aşamasında yapılan kazılarda Neolitik döneme ait olduğu tespit edilen eserler çıkarılmış ve sergileme alanında yer verilmiştir. Gaziantep Kalesi çevresinin Neolitik döneme kadar eski olduğu söylenmiştir (Gaziantep Büyükşehir Belediyesi, 2021, s. 25-28).

2.1.3. Müzenin Mimarisi

Mimarlar Odası Başkanlığı'nda bulunmuş ve Panorama 25 Aralık Tarih Kurulu Başkanı olan Bekir Sıtkı Severoğlu ile yüz yüze, telefon ve internet aracılığıyla yapılan görüşmeler neticesinde panorama binası ile ilgili sorulan sorulara verilen cevaplar yorumlanmıştır.

Panorama binasının ön çalışma (avan) kısmında Mimarlar Odası Gaziantep Şubesinin koordinatörlüğünde 10'dan fazla mimardan görüş alınarak Ali Mert Özsoy ve Zafer Özer'in çalıştığı ve ekipte yer alan diğer gönüllü mimarların da katkıda bulunduğu ifade edilmiştir.



Şekil 2.44 25 Aralık Panorama Müzesi dış cepheden görünüş

Modern bir yapıya sahip olduğu görülen Panorama 25 Aralık müze binasının dışavurumcu, dekonstrüktivist tarzda inşa edildiği ifade edilebilir. Bu da günümüz mimari anlayışının yapısal özelliklerini taşıdığını, bir bellek merkezi olan müzenin, geleneksel müze binalarından farklı olarak tasarlandığını ve bu şekilde dikkat çekici bir özelliğe büründüğünü söylemek mümkündür. Binanın dış kabuk olarak ifade edilen kısımlarında uygulanan rengin yerel kireç taşları ile olan uyum kaygısından kaynaklı olduğu ifade edilmiştir. Binanın dış cephe dokusunun ise kale ile olan benzerliği yakaladığı söylenebilir.

Türk başlıkları içerisinde yaygın bir kullanımı olan kalpağın Kurtuluş savaşı sürecinde Millî Mücadele'nin imgesi haline geldiği ve kendisine bir misyon yüklendiği ifade edilmiştir (Türk, 2018, s. 159). Bu bağlamda 25 Aralık Panorama müze binasının mimarisinde kalpak imgesinin soyut bir şekilde biçimlendirildiği ve kurumsal yapı içerisinde yer alan logo tasarımında da mimari öğelerin simgeleştirildiğini söylemek mümkündür. Buna göre müze binasının heykelimsi bir yapıya büründüğünü de söylemek mümkündür.



Şekil 45 *Aralık Panorama Müzesi ve geleneksel Gaziantep mimarisi hayat*

Bina mimarisi modern bir yapı olmasına rağmen Gaziantep'in geleneksel mimarisinden esinlenildiği belirtilen bir iç avluya sahiptir. Yüksek duvarlar arkasında avluya dönük şekilde inşa edilen geleneksel Gaziantep evlerinin, genellikle iki katlı olduğu ifade edilmiştir. Yaşayış tarzının ve iklim özelliklerinin bina inşasında öncelikli bir faktör olduğu, yaşantının çoğunlukla avluda geçmesi sebebiyle avluya "hayat" adı verildiği ifade edilmiştir (T.C. Gaziantep Valiliği, 2016, s. 17). Bina zemin ve bodrum olmak üzere iki katlı olarak inşa edilmiştir. Binanın yüksek dış cephesi bir kabuğu andırırken, avlu kısmına bakan tarafta ise bina içinde

yer alan ünitelerin pencereleri bulunmaktadır. İç avlu içerisinde bazı ağaçlar yer almaktadır. Seferpaşa mahallesi ile bütünleşme hedefi güdülerek iç avlu yapıldığı, bu avlunun ağaçların korunmasında belirleyici olduğu ifade edilmiştir.

Bina mimari formlarının dış cephe aydınlatması ile daha etkili bir biçimde ortaya çıkarıldığı görülmektedir. Aydınlatmada sabit projeksiyon olarak ay ve yıldız görselinin uygun bina yüzeylerine yansıtıldığı görülmektedir. Bu bağlamda, çok uzak mesafelerden bile görülmesi mümkün olan binanın dış bükey ve düz olmayan yüzeylerine göre projeksiyon haritalamalarının hareketli grafikler olarak da uygulanması mümkündür.

2.1.4. Müze Kurumsal Kimliği

Panorama müzesinin konumu ve sahip olduğu tasarımı itibarıyla özgün bir kimliğe sahip olduğu söylenebilir. Bina dışarıdan katmanlı ve ayrı parçalarda inşa edilmiş gibi görünse de sergileme ve panoramanın olduğu kısımlar birbiriyle bütün olarak düşünülmelidir. Müze binasının yapısal özelliklerinin kurumsal kimlik tasarımında etkili olduğu ifade edilebilir.

Müzeler özel veya devlet dâhilinde olsun kurumsal bir kimliğe sahip olmak zorundadır. Logo tasarımı, antetli kâğıt, diğer basılı malzemeler, danışmadaki personel, iç mekân ve dış mekân gibi kuruma ait tüm alanların da tasarımda bütünlük oluşturan bir kurumsal kimliğe sahip olması, kurumsal iletişimin de kurumsal kimlik çerçevesinde yapılması gerektiği ifade edilmiştir (Aydınlı, 2019, s. 61).

2.1.4.1. Logonun öyküsü

Binanın uzaktan görünüşünün tasarlanmış formu olan logonun orta kısımdaki kalpak görünümlü yapının Mustafa Kemal Paşa ve silah arkadaşlarını, sağ kısımdaki yapının Antep halkına civar illerden gelen destekleri, sol kısımdaki yapının ise Antep halkının birlik-beraberliğini ve işgalcilere karşı duruşunu temsil ettiğini, kırmızı rengin şehitlerimizin kanlarını, içerisindeki çizgilerin ise Antep halkının gözyaşlarını, siyah renkli yazının şehitlere duyulan matemini ifade ettiği belirtilmiştir. 25 Aralık ismi ise “gazi” unvanını aldıktan sonra adı değişen Gaziantep’in düşman işgalinden kurtuluş tarihidir.



Şekil 2.46 *Panorama 25 Aralık Logo*

Logo, görsel ve tipografik alan olmak üzere iki bölüm olarak tasarlanmıştır. Tipografi bölümü tüm logo çalışmasının üçte birini kapsamaktadır. Üç farklı punto büyüklüğünde ve harf aralıklarında olan tipografik elemanlar yazı alanını oluşturmaktadır. ‘Panorama’ sözcüğü normal (regular) kalınlıkta, geniş harf aralığında, ‘25 Aralık’ yazı grubu düz (batone), kalın (bold), ‘Gaziantep Savunması Kahramanlık Panoraması ve Müzesi’ yazı grubu ise normal, düz bir yazı stili ile yazılmıştır.

2.1.5. Müze Sergileme Alan Kullanımları

Müze içinde ziyaretçilerin belli bir düzende yerleştirilmiş sergileme alanlarını sırasıyla gezebildiğini söylemek mümkündür. Neolitik dönemden günümüze kadar Gaziantep'in geçirmiş olduğu tarihi olayların, uygarlıkların, medeniyetlerin olduğu kronolojik bir sıralama bulunmaktadır. Sonraki pano da ise 1920'lerin öncesinde Gaziantep'in sosyoekonomik durumları ile ilgili görseller ve bilgileri bulunmaktadır.



Şekil 2.47 *Panorama girişinden bir fotoğraf (Kent Kimliği Galerisi, 2021)*

Müze mimarisine göre sergileme yapılan bölümlerin isimleri şu şekildedir; Zemin Kat, Müze Giriş-Fuaye Alanı, Kent Kimliği, Panorama, Bodrum Kat, Ayıntab 1920 Harita Alanı, Sinevizyon Odası, Çocuk Oyun Alanı, 1914 1920 Güney Cephesi,

Telgrafhane, Kim Kimdir Salonu, Kahramanlar Geçidi, Ferid Bey Sergi Salonu, Biz Bunları Büyüklerimizden Duyduk, Fransız Belgeleri Salonu, Sanat Galerisi, Millî Mücadele Salonu, Dioramalar, Panoramaya Giriş.

Sergileme alanlarının yer aldığı kısımlara yürüyen merdivenlerden aşağı inilerek gidildiği görülmektedir. Sergileme kısımları zemin ve bir kat aşağıda yer almaktadır. Müze içine girildikten sonra turnikelerden geçilmektedir. Ziyaretçilerin ilk olarak karşılaştığı kısım, girişinin sol tarafında bulunan, 1900'lerde ki Antep'in kale çevresini gösteren yerleşim yerlerinin maketleri ve bilgileri yer almaktadır. Merdivenlerden aşağı inilirken sol tarafta duvarda ışıklı aydınlatılmış fotoğraflar yer almaktadır. Fransızların Gaziantep'ten ayrılırken şehri harabe hale getirdiği bu fotoğraflarla belgelenmektedir.

Merdivenlerden aşağı inildiğinde karşımıza Sinevizyon odası çıkmaktadır. Ziyaretçilerin oturabileceği, gösterim sunumları izleyebileceği bir yer olan bu odada Millî Mücadelenin sebeplerini ve sonuçlarını öğrenebileceği bir belgesel gösterilmektedir. Sinevizyon salonundan çıkan ziyaretçiler zeminde yer alan Gaziantep'in Millî Mücadele dönemlerini temsil eden devasa harita üzerinde yürümeye başlamaktadır. 25 Aralık Kurtuluş mücadelesi öncesi, Birinci Dünya Savaşı sonrası bilgilendirme kısmında bulunmaktadır. Osmanlı Devleti'nin Birinci Dünya Savaşı sonrasında yenik düşmesi ile birlikte itilaf devletlerinin Anadolu'da işgal ettiği yerler pano ve haritalar üzerinde gösterilmektedir. Duvar kısımlarında sergilenen kabartma harita da ise Millî Mücadele birliklerini ve düşmanları temsil eden kırmızı hat ve mavi hatlar yer almaktadır. Kırmızı hatlar Gaziantep'ileri temsil etmektedir. Mavi hat ise Fransızları Ermenileri ve Fransızların getirdiği Afrika Avcı taburunu simgelemektedir. Ayrıca harita üzerinde mor çizgiler ise çevre illerden Gaziantep'e yardım ve destek amacıyla gelen illeri temsil etmektedir. Sinevizyon odasının yan tarafında çocuklar için hazırlanmış bir etkinlik atölyesi bulunmaktadır. Belli bir yaş aralığındaki çocuklar için hazırlanan bu bölümde, etkileşimli oyunlar, bulmacalar, satranç gibi aktiviteler yer almaktadır.

Müze içerisinde sergiyi gezen ziyaretçiler Millî Mücadele başlangıcı ve devamındaki gelişmeleri belli bir sergileme tasarısına göre takip edebilmektedir. Işıklı pano üzerinde Anadolu'daki Güney cephesini anlatan biri görsel bulunmaktadır. O dönemlere ait İstiklal madalyaları, kullanılan silahlar, belgeler, eşyalar ve Atatürk'e ait imzalı belge bulunmaktadır. Evrakların bulunduğu bölümde

ise döneme ait olayların belgelerle gösterildiği kısımlar yer almaktadır. Ziyaretçiler diledikleri takdirde QR kodları tarayarak belgenin dijital bir kopyasına ulaşabilmektedir. 1307 adet belge bulunduğu ifade edilmiştir. 62 tane sergilenen belge vardır. Bunlar değişimli olarak sergilenmektedir. Bu müzeyi diğer müzelerden farklı kılan başka bir özelliğin ise orijinal belgelerin ıslak imzalı hallerine QR kod tarattırılarak ulaşılabilmesi olarak ifade edilmiştir (Özel Sanko Okulları, 2021).

Millî Mücadelenin simgesi olan belgelerle birlikte yağlıboya tasvirlerin yer aldığı panoramada o dönemde savaş halinde olan Antep halkının giydiği yöresel kıyafetler, düşman askerlerinin üniformaları, silahlı mücadelede kullanılan tüfekler, tabancalar bilgileriyle birlikte iyi aydınlatılmış camekânlar içerisinde sergilenmektedir. Millî mücadele döneminde Antep halkının düşmana karşı savunma için kullandığı birkaç tane orijinal tüfek Fransız ordusunun sayısız mühimmatını gösterir şekilde maketler ile temsil edilmektedir. Sayıca az olan Antep silahları, sayıca fazla olan düşman silahlarının önünde yer alarak üst üste konulmak suretiyle kıyaslanmaktadır. Bu enstalasyon çalışması da camekân içerisinde sergilenmektedir. Bu çalışma İsmail Öklil ve Studiopunto tarafından yapılmıştır.



Şekil 2.48 Silah Enstalasyonu İsmail Öklil ve Studiopunto 2021

Kahramanlar geçidi bölümü Gaziantep savunmasında şehit olanların portre fotoğrafları bulunmaktadır. Yıpranmış fotoğrafların birçoğunun rötuş yapılarak sergilenmeye uygun hale getirildiği görülmektedir. Sergi Salonu bölümünde resim sergileri yapılmaktadır. Sanat Galerisi bölümünde Gaziantep savunması sırasında yaşanan olayları ve dönemi anlatan tasvirler mevcuttur.

25 Aralık Panorama Müzesi içerisinde birçok yöntemle hazırlanmış, müzenin kurumsal kimliğine uygun panolar mevcuttur. Ziyaretçiyi sıkmayacak şekilde, kronolojik sıralamaya göre tasarlanmış, Türkçe ve İngilizce olarak metinler hazırlanmıştır. Sunum ve sergileme teknikleri birçok disiplinlerden faydalanarak uygulanmıştır. Geleneksel sanat kapsamında değerlendirilen sanatsal tablolar tarihsel gerçekliğe bağlı kalarak yaşanan olaylar detaylı bir şekilde işlenmiştir.



Şekil 49 Millî Mücadelesi Galerisi Kronolojik Anlatım

QR ve yapay zekâ tekniklerinin de kullanıldığı bölümler mevcuttur. Birçok belge ve evrak açık kaynak olarak ziyaretçilerin değerlendirmesine ve kullanımına sunulmuştur.

2.1.5.1. Müzede yer alan yağlıboya eserler

Panorama müzesi içerisinde ziyaretçiler, yaşanan olayların tasvir edildiği bir yağlıboya eser sergisi bulunmaktadır. “Mustafa Kemal Paşa’nın Kilis’e Gelişi”, “Küçük Kamil’in Şehadeti”, “Antep Harbinde Kadın Ve Çocuklar”, “İmalat-ı Harbiye Fabrikası”, “İşgallere Karşı Antep Halkının Protestosu”, “Açlık”, “Selahattin Adil Paşa’nın Faaliyetleri”, “Savaş Suçları”, “Akçakoyunlu Baskını”, “Ali Şefik Özdemir Bey’in Faaliyetleri”, “Şeker Olayı”, “Antep Harbinde Kuvâ-i Milliye Hastanesi Olarak Kullanılan Şeyh Camii”, “Fransızların Ağaç Katliamı”, “Açlık Beyannamesi” isimli yağlıboya tablolar ve sayısal olarak görselleştirilen “Allah bizimledir!” Miting görseli de yer almaktadır. Bu tabloların bir tanesi hariç diğerleri Samsanov ve ekibi tarafından yapılmıştır (Gaziantep Büyükşehir Belediyesi, 2021, s. 40-110). Tablolardan bir tanesi, Gül Öztürkmen Demir tarafından yağlıboya olarak görselleştirilmiştir.



Şekil 2.50 “Allah bizimledir!”Miting görseli”

Suriyeli bir göçmen tarafından görselleştirildiği ifade edilen “Allah bizimledir!”Miting görseli” dijital illüstrasyon yöntemiyle yapılmasına karşın Manovich’in tanımlamasına göre yeni medya eseri kapsamına girmemektedir.

2.1.5.2.Müze de yer alan dioromalar

Samsanov ve ekibi tarafından görselleştirilen dioromalar şu şekildedir; “İngilizlerin Ayntâb’ı İşgali Dioraması”, “Çınarlı Cephesi Dioraması”, “Karabıyıklı Baskını Dioraması”. Bu dioromalar üç boyutlu bir etkiye sahiptir. Mekâna özgü olarak yapılan bu görselleştirmeler ön taraflarına üç boyutlu nesnelerin yerleştirilmesiyle derinlik kazandırılmaktadır.

2.1.5.3. Müze de yer alan panorama anlatı sırası

Samsanov ve ekibinin çalıştığı panorama görsellerinin sıralaması şu şekildedir; “Şahinbey’in Şehadeti”, “Dokurcum Değirmeni”, “Fransızların Antep’e Gelişi”, “Araptar Vakası”, “Şehir İçi Savaşlarının Başlaması”, “Samsaktepe Taarruzu”, “Ağır Silahlar”, “Uçaklardan Bildiri Atılması”, “Açlık”, “Protesto Mitingleri”, “Mağarabaşı Harbi”, “Küçük Kamil’in Şehadeti”, “Karatarla Cami Mitingi”, “Teşkilatlanma”, “Hastane”, “Kol Bandı”.

2.1. 6. Maraşlı Hüseyin ‘Video Art’ Çalışması

Bu araştırmanın asıl konusu yeni medya sanatının kullanıldığı ve bu açıdan müzenin mimari yapısının değerlendirildiği görülmektedir. Bunlardan bir tanesi de ‘Maraşlı Hüseyin ve nişanlısı Emine (Emu)’ için hazırlanan “Maraşlı Hüseyin’in

Kanlı Mektubu” için yapılan video art çalışmasıdır. Çalışma İsmail Öklügil ve ekibi Studiopunto tarafından yapılmıştır.

Camekân içerisinde video art çalışmasına konu olan ‘Maraşlı Hüseyin’in hikâyesi anlatılmaktadır. Maraşlı Hüseyin’e ait orijinal kanlı mektup ve nişanlısının bir tutam saçı video art çalışmasının önünde sergilenmektedir. Kilisli Arslan Bey’in konuyu anlatan mektubu; Anadolu’nun her yerinden gelerek Gaziantep savunmasına katılan, bu topraklar için şehit olup kefensiz yatanların hatırasına saygı ifadesi olarak sergilendiği ifade edilmiştir (Gaziantep Büyükşehir Belediyesi, 2021, s. 126)



Şekil 2.51 *Maraşlı Hüseyin video art çalışması. Studiopunto- İsmail Öklügil ve ekibi*

‘Maraşlı Hüseyin’ video art çalışması mavi tonlarda tek renk (monokrom), kontrast değerleri yüksek dikey bir fotoğraf üzerinden temsili canlandırma yapılmak suretiyle camekân bir alan içerisinde ziyaretçilerin beğenisine sunulmuş. Videoda şehit olmuş, yerde yatan Maraşlı Hüseyin elinde bir silah tutar şekilde gösterilmiştir. Videoyu oluşturan figürün arka ve ön planı belli belirsiz bir derinlik hissi oluşturulması için ara ara flulaştırılıp tekrar net hale getirilmektedir. Videoda yağmur yağıyormuş gibi kullanılan bir ‘glitch’ efektine yer verilmiştir. Bu da fotoğrafın sabit bir görsel olmasına karşın hareketli olarak algılanmasını sağlamada ve ziyaretçilerde duygulanım oluşturmada etkili bir uygulama olarak seçilmiştir denilebilir. Video kendini tekrar eden bir zamanlamaya sahiptir.

2.1.7. Kol Enstalasyonu

Panorama müzesinin ‘Fransız Belgeleri Salonu’nda bulunan “kol enstalasyonu” etkileşimli bir çalışmadır. Ziyaretçiler eserle etkileşimde bulunduğu andan itibaren enstalasyon çalışmasının üzerine yansıtılan projeksiyon animasyonu oynamaya başlamaktadır.

Tablo 2.3

‘Kol Enstalasyonu’ İsmail Ökligil - Studiopunto

Görüntü	Ses ve Görüntü Açıklaması
	Eserin önünde duran ziyaretçi normal hızda atan bir kalp atışı sesi duymaktadır. Ortada bir insan silüeti tasviri vardır ve büyüyüp küçülen beyaz bir hat ile gösterilmektedir.
	Ziyaretçi eserin ilgili alanına gittikten sonra, ellerini kollara yerleştirince kalp atışının hızlandığı duyulmaktadır ve projeksiyon görüntüsünün aydınlatma alanı da değişip hızlanmaktadır.
	Sesle birlikte senkronize bir şekilde değişen projeksiyon görüntüsüne kol bantlarındaki renklerin değişimi de eşlik etmektedir. Beyaz olan kol bantlarındaki renk kırmızıya döner.
	Görüntüde hızlanan kalp atışına ek olarak suya atılan bir taş sesi de gelmektedir. Sudaki halkalar genişleyerek yayılırken güvercin kanatlarının çırpınışına benzeyen bir ses ile etkileşimli animasyon tamamlanmaktadır. Suya atılan taş ile birlikte büyüyen halkalar, birlik ve beraberliği, güvercin kanadı sesi de o özgürlüğe çırpılan kanat olarak ifade edilebilir.

İşgal döneminde Fransız askerleri tarafından Antep halkını kontrol altında tutabilmek için üzerinde künye numarası yazan kol bantlarını takmaları, Ayntab'ın yerlisi olan tutuklulara üzerinde künye numarasının yazdığı bir bez parçası verilerek bunların giysilerine dikilmesi istenmiş. Böylece işgalci Fransız askerleri Antep'linin şehirde rahatça dolaşabileceklerini söylemişler. Müzede Fransız işgalinin belgelerinden biri olarak gösterilen kol bantları için yapılan ve heykel, dijital sanat, yapay zekâ, projeksiyon, ses efektleri, animasyon gibi birçok disiplinden faydalanarak uygulanan "kol enstalasyonu", ziyaretçilere etkileşimli bir deneyim sunmaktadır. İsmail Öklügil tarafından yapılmıştır (Gaziantep Büyükşehir Belediyesi, 2021, s. 74). İnsanlık suçu olarak kabul edilen bu yöntem İkinci Dünya Savaşı zamanında Adolf Hitler'in faşist yönetiminin Yahudilere de uyguladığı etiketleme yöntemidir.

2.1.8. Kastel Projeksiyonu

Dünyada benzeri bulunmayan ve su mimarisinin eşsiz örnekleri olduğu belirtilen Gaziantep kastellerinin, birçok işlevi bulunan yapılar olarak inşa edildiği belirtilmiştir. Türk Mimarisi'nde sadece Gaziantep'te bulunan bu yapılar kısmen veya tamamen yer altında bulundukları için pek dikkati çekmedikleri, bu nedenle sanat tarihi terminolojisinde yer almadıkları ifade edilmiştir. "Kastel" kelimesinin dilimize Arapça'dan geçtiği tahmin edilmekte ve suyun yer altında bölümlere ayrıldığı yer anlamına gelmektedir (T.C. Gaziantep Valiliği, 2016, s. 25). Buna bağlı olarak müze içerisindeki yeni medya kapsamında olan kastel projeksiyon çalışması yer altındaki saklı olan bu mimari kavramın gün yüzüne çıkarılması konusunda önem teşkil etmektedir.



Şekil 52 *Pişirici Kasteli* (Gaziantep Şahinbey Belediyesi)

Kastel (su yapısı) kısmında düzenlenen alanda gerçek bir kastelin müzeye taşınması ya da orada inşa edilmesi mümkün olmadığı için projeksiyon yöntemiyle yapılan sinevizyon yansıtılarak ziyaretçilere kastellerin nasıl yerler olduğu canlandırılmış, Millî Mücadelede önem arz eden Gaziantep su yapıları gösterilmeye çalışılmıştır. Orijinal kastellerin mimari özelliklerinin yapay bir şekilde malzemelerle yeniden oluşturulduğu mekân, müze binasının iç mimari ögesi olarak inşa edilmiş. Mekâna özgü bir enstalasyon ve projeksiyon çalışması olan kastel animasyonunun Türk Teknoloji şirketi olan Touch To Life tarafından yapıldığı ifade edilmiştir.



Şekil 53 *Pişirici Kasteli Projeksiyonu, Panorama 25 Aralık Müzesi.*

Kastel bölümünün yer aldığı kısım, “Biz bunları Büyüklerimizden Duyduk” bölümü olarak ifade edilmiştir. Antep halkının yer altında nasıl bir mekân içerisinde yaşamak zorunda kaldığının hissettirilmeye çalışıldığı bölümde, “Çocuklar”, “Kadınlar”, “Çeteler”, “Askerler” kısımları vardır. Sivil ve asker kahramanlık hikâyelerinin yer aldığı bu bölümde, QR kodlar aracılığıyla dinlenmek üzere hazırlanmış sesli hikâyeler açık kaynak olarak ziyaretçilere sunulmaktadır.

2.1.9. “Hürriyete Kanat Çırpan Ayntab’ın Gazi Güvercinleri”

Müze ziyaretçisinin bina içinde ilerlerken karşısına çıkan belgeler, resim, heykel, görsel, etkileşimli alanlar ziyaretçileri bilgilendirirken, müzenin kendi sergileme anlatısına hizmet eden canlandırma animasyonlarının yer aldığı görülmektedir. Bunlardan bir diğeri de “Hürriyete Kanat Çırpan Ayntab’ın Gazi Güvercinleri” bölümü için yapılan animasyon çalışmasıdır.



Şekil 54 “*Hürriyete Kanat Çırpan Ayntab’ın Gazi Güvercinleri*”

Animasyon projeksiyon yöntemiyle duvara yansıtılmıştır. Duvar uzunluğuna göre yerleştirilen, Millî Mücadelede şehit olanların anısına yapılan bu animasyon çalışmasında, işgal kuvvetlerini temsil eden namlulara ve namlulardan çıkan mermilere doğru ilerleyen kadın, çocuk ve erkek figürleri geleneksel kıyafetleri içerisinde birer silüet olarak gösterilmiştir. Silahlara yaklaştıkça silüetler beyaz birer güvercine dönüşerek uçar ve kaybolur. Animasyon belli aralıklarla yinelenmektedir. İsmail Ökligil, Studiopunto tarafından yapılmıştır.

Animasyon çalışması arka planında suluboya etkisi verilmiş bir dokuya sahiptir. Üç boyut algısından uzak daha çok illüstrasyon gibi gösterilen stilize figürler kullanılmıştır. Yıldız ve hilal sembollerinin kompozisyonda fark edilir bir yeri bulunmaktadır. Gösterilen şehit olma sahnesinde ay yıldız altına gelen figürler gökyüzüne doğru uçan güvercinlere dönüşmektedir. Alana özgü yapıldığı görülen çalışmada figürlerin alan mekânının zeminini kullandığı görülmektedir. Bu da eserin ziyaretçi ile olan yürüme yönüne eşlik eden, izleyici ile aynı tarafa doğru ilerleten bir şekilde tasarlandığını göstermektedir.

2.1.10. Fotoğraf Çektirme Alanı

Müzenin son kısımlarında yer alan ve ziyaretçilerin anı olarak saklayabileceği etkileşimli bir alan bulunmaktadır. Millî Mücadele kahramanları ve Atatürk'le aynı karede yer alacak şekilde katmanlı fotoğrafların bulunduğu, otomatik fotoğraf çekebilen iki adet cihaz bulunmaktadır. Türk Teknoloji şirketi olan Touch To Life tarafından yapıldığı ifade edilmiştir.



Şekil 55 Fotoğraf Çektirme Alanı

Arka planı yeşile boyanmış bir alanda ziyaretçilerin uygun pozisyona geçerek seçilen fotoğrafta yer alması sağlanmaktadır. Ziyaretçiler isterse basılı olarak, isterse dijital bir kopya olarak alabileceği gibi, mail adreslerine de bu görsel sonuçları temin edebilmektedir.

2.1.11. Sinevizyonlar ve Kiosklar

Milli Mücadelenin sebeplerinin ve sonuçlarının anlatıldığı, bilgi, belge, ses kayıtları kullanılarak, dönemi yansıtan fotoğraf, canlandırma video ve hareketli görüntülerle işgalin anlatımının yapıldığı sinevizyon gösterimleri ziyaretçilere sunulmaktadır. Ziyaretçiler müzeye giriş yaptıktan sonra sinevizyon odasında ve panorama binasına giriş yapmadan önce panorama görsellerinin de kullanıldığı birkaç sinevizyon ile karşılaşmaktadır.

Sinevizyon videolarında sesli anlatım ile görseller eşleştirilerek ziyaretçilerin bilgilendirilmesi amaçlanmıştır. Hareketli grafiklerin kullanıldığı sinevizyon videoları yer almaktadır. Panorama odasına giriş yapmadan önce gösterilen sinevizyonda panoramada yer alan başlıca tasvirlerle yer verilmiştir.

Telgraf sinevizyonunun yer aldığı bölüm “Telgrafhane Bölümü” olarak isimlendirilmiştir. Buradaki belgelerin Askeri Tarih ve Stratejik Etüt ve Denetleme Başkanlığı (ATASE) arşivinden temin edildiği ifade edilmiştir. Bu bölümde yer alan belgelerin sayısal bir versiyonuna, belgelerin altında bulunan QR kodlarla ulaşılabileceği belirtilmiştir.



Şekil 56 *Telgraf Sinevizyonu*

Savaş döneminde iletişiminin sağlandığı orijinal telgraf cihazı bir camekân içerisinde sergilenmektedir. Telgraf sinevizyonu camekânlı alana yaklaştığında oynatılmaya başlanmaktadır. Sinematografik açıdan sahne ışığı, rengi ile bir sinema filmi kalitesinde hazırlanmış olan kısa filmde dönemin kıyafetleri içinde bir oyuncunun telgrafi kullandığı gösterilmiştir. Mors alfabesiyle şifreli telgraflaşmanın gösterildiği, Antep Harbi esnasında yaşanmış haberleşme ile ilgili bir canlandırma yapılmış (Tan, 2022, s. 70).

Müze binası giriş, çıkış ve sergileme alanlarının olduğu yerlerde belgelerin görülebileceği kiosklar mevcuttur. Kiosklar, belge içeriklerinin rahat okunabileceği, dokunmatik ekran ile sayfaların kitap sayfası çeviriyormuş gibi bakılabildiği etkileşimli bir ortam sunmaktadır.



Şekil 57 *Müze içerisindeki kiosklardan biri*

2.2. Müze ve Halkla İlişkiler İçin Öneriler

Müzeler kültürel ve tarihsel belleklerin aktarıldığı yerlerdir. Buna bağlı olarak yine müzeler aracılığıyla bellek aktarımı çoklu disiplinler kullanılarak gerçekleştirilmektedir. Birçok müzede etkinlikler yapılmaktadır. Müzelerin iş birliği halinde bulunduğu diğer kamusal kurumlar, yerel yönetimler ve dönemin politik değişkenlerinin etkili olduğu ortak çalışmalar aynı şekilde müze konseptine uygun olarak yapılabilir.

Müze ziyaretçilerinin müze konseptine bağlı olarak yaşadığı deneyimler, etkileşimler ziyaretçilerde duygulanım oluşturabilir. Bu bağlamda; özellikle tarihi konseptte sahip müzelerde, müze görevlilerinin (güvenlik görevlisi) vb. dâhil olduğu, dönemin ruhunu yansıtan tiyatral ortam, dönemin kıyafetleri ile canlandırılabilir.



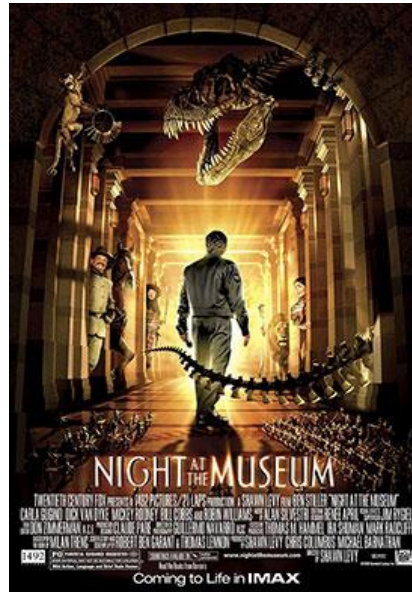
Şekil 58 “Karayılan” Televizyon Filmi, Kanal 7, 2007, Yönetmen: Cem Akyoldaş

Müzeler sadece teknolojiyi kullanarak ziyaretçi çekmemektedir. Geleneksel olarak da uygulanan aktiviteler tüm ilgileri üzerine çekebilir. Yöresel kıyafetler, tarihsel canlandırmalar bu açıdan tarihsel bellek aktarımı yaparak-yaşayarak öğrenme konusunda etkili olabilir. Söğüt ilçesinde Osmanlı Devleti’nin kurucusu Osman Bey’in babası Ertuğrul Gazi’nin türbesinde nöbet değişimini gösteren canlandırma örnek olarak gösterilebilir. Bilecik valiliği ve Jandarma Genel Komutanlığı’nın iş birliğiyle yürütülen projede; Osmanlı’nın kuruluş tarihini gelecek nesillere kalıcı ve etkili bir şekilde aktarmak amaçlanmaktadır. Döneme uygun, “Alp” (asker) kıyafetleri kullanılmıştır (T.C. Bilecik Valiliği, 2017).



Şekil 59 Ertuğrul Gazi Türbesi, Askeri Kıyafet (T.C. Bilecik Valiliği, 2017)

Müze konulu hikâyeler, romanlar hem edebi açıdan okuyucusuna hem de sinema sektörüyle ilgili izleyicisine yeni evrenleri göstermektedir. Filmlerde ve dizilerde müzelerin mekân olarak kullanılması, müzelere olan ilgiyi artırabilir. Özellikle Hollywood filmlerinde, macera ve gizem dolu işlenen müze konulu senaryolar çocukların da ilgisini çekerek tarihsel bellek konusunda etkili olabilir. Bu bağlamda çocuk kitaplarının, çizgi filmlerin, sinema filmlerinin ve sayısal oyunların bellek aktarımında etkili olduğunu söylemek mümkündür. Ancak, belleğin doğru aktarımı konusu yeterli ve de doğru olmayabilir. Sadece, müze konulu filmler sayesinde müzelere olan bakış açısı değişebilir, ziyaretçi sayısına olumlu bir yansıması olabilir.



Şekil 60 Night at the Museum, 2006 (IMDb, 2023)

Yeni medya araçlarının pazarlama ve tanıtım aracı olarak kullanıldığı, bu bağlamda müzecilik faaliyetlerinin buna adapte edilmesi gerektiği ifade edilmiştir. Da Vinci'nin Şifresi gibi edebiyat uyarlaması olan bir film, mekân olarak Louvre müzesi arka planlı olarak kurgulanmıştır. Sinema ve dizi endüstrisi bu bağlamda müzelerin tanıtımında etkili bir araç olarak değerlendirilmiştir (Aydınalp, 2019, s. 78-81). Buna ek olarak; müzelere gitme imkânı bulunamayan ziyaretçiler için sanal olarak müzeler kendi web sayfalarından ziyaret edilebilir.



Şekil 61 *Panorama 25 Aralık Müzesi için sanal müze önerisi*

Belli zamanlarda Louvre müzesi gibi bilinen müzelerinde yer alan sanat eserlerine yapılan saldırı haberlerinin gerçekliği sorgulanabilir. Bu saldırı olarak gösterilen durumların bir sahnelemeden ibaret olduğu, müzenin reklamını yapmak için sansasyonel bir durum olarak kullanıldığı söylenebilir. Ziyaretçilerin ilgisini daha çok çekebilecek mekatronik heykeller ve tiyatro canlandırmaları yapılabilir. Maliyetli çalışmalar olmasına rağmen ziyaretçi sayısına olumlu anlamda etki edebilecek uygulamalar olduğu söylenebilir.

2.3. Uygulama

Çalışmanın bu bölümünde, kavramsal çerçevede ele alınan yeni medya sanatı bağlamında işlenen dijital sanat pratikleri çeşitlerinden biri olan projeksiyon çalışması için bir tasarım yapılması düşünülmektedir. Kamusal alanda sergilenmek üzere, 25 Aralık Panorama Müzesi dış cephesi için bir dijital enstalasyon çalışması storyboard örneği hazırlanmıştır. Storyboard üzerinden oluşturulan hareketli grafik tasarım öğelerinden meydana gelen bir video çalışmasının kareleri eklenmiştir.

2.3.1. Projenin Adı ve Amacı

Projenin adı; “Antep’in Özgürlük Mücadelesi” Çalışma projeksiyon haritalama için taslak oluşturmak amacıyla yapılmıştır. Tez çalışmasında ele alınan kapsam doğrultusunda, kültürel kodların imgesel anlatımları kullanılarak tamamlanan dijital eserin kamusal alanda sergileme biçimlerinden biri olan projeksiyon haritalama yöntemiyle sergilenmesi amaçlanmaktadır. Eser sergilenmesi bile mekân ile olan ilişkisi gösterilmek istenmiştir.

2.3.2. Projenin Yöntemi

İşgalin anlatıldığı bir hikâye üzerinden görsel öğeler oluşturulmuştur. Bu görsel öğeler, kağıt üzerine kurşun kalem ile storyboard kareleri olarak çizilmiştir. Bu kareleri oluşturan imgeler araştırılmıştır. Eserde kullanılan bazı tasvirler açık kaynak kodlu bir 3d yazılım olan Blender programında oluşturulmuştur. Lisanslı Photoshop kullanılarak animasyona uygun katmanlar şeklinde düzenlenmiştir. Bazı 3d objeler Sketchfab sitesinden, bazı hareketli grafik öğeler ücreti ödenerek Envato sitesinden satın alınmıştır. Bu grafik öğeler hazırlanan storyboard üzerinden araştırılmış ve uygun gelen hareketli grafik, görsel malzeme, uygulanmış hazır görsel efekt çalışmaları arasından seçilmiştir. Lisanslı After Effects içerisinde düzenlenen katmanlarda hareketsiz öğeler, hareketli hale getirilmiş ya da hareketlendirilmiş hazır görsel öğeler ile kompozisyon içerisinde bir araya getirilmiştir. Bu görüntüler daha sonra Panorama 25 Aralık müzesinin uygun bir açıdan çekilmiş fotoğrafı üzerine yerleştirilmiştir. Yapılan çalışmanın bina üzerinde nasıl görüneceğine dair bir ön izleme yapmak amaçlanmıştır.

2.3.3. Projenin Hikâyesi

Esaret dönemi ile milli mücadelenin gelişim sürecini anlatır hareketli grafik animasyon çalışması için hikâye şu şekildedir;

1. Kefeni temsil eden beyaz bir kumaş binayı sarmaya başlar. Burada enstelasyon sanatçısı Christo'nun kumaşlar ile gerçek mimari yapıları kaplamasına sayısal bir pastiş yapıldığı ifade edilebilir.
2. Kumaşın ardından işgal kuvvetlerini temsil eden birçok zincir binayı kaplamaya başlar.
3. İşgal kuvvetlerinin Antep'i her taraftan kuşattığını temsil eden siyah bir mürekkep binayı saran beyaz kumaşı kaplamaya başlar.

4. Zincir ve siyah kaplanmış kumaş görüntüsü siyah içerisinde kaybolarak yok olur.
5. Bina kaplandıktan sonra siyah olan yüzeylerde bir kumaşın yırtılması tasvir edilir. Bu da Şehit Kâmil olayına bir göndermedir.
6. Yırtılan kumaş görselinin ardından binanın kendi yüzeyleri görünür. Fransızlara ait o dönem kullanılan pervaneli bir uçaktan Antep'linin silah bırakmasını söyleyen ve tehditler içeren bildirilerin uçaktan atıldığını gösteren bir tasvir yer alır. Düşen kağıtlardan sonra bina yüzeyi tekrar siyaha düşer.
7. Siyah zemin üzerinde sıra sıra hareket eden ve yine o döneme ait Fransızların kullandığı tank modelleri soldan sağa doğru hareket etmeye başlar.
8. Tank geçişi tamamlanırken, öndeki tankın paleti binanın bir kısmını kaplar ve tankın arkasında yıkılan duvar görseli görünür. Bu duvar görseli tüm bina yüzeyinde tekrar eder ve yüzeyler kararır.
9. Karanlığa düşen bina yüzeyinde zincirlenmiş eller görünür.
10. Zincirlenmiş eller zincirden kurtulmaya çalışırken tasvir edilir ancak kurtulamaz.
11. Zincirli eller dua edildiğini gösteren şekilde açılır ve ellerin içinden sembolik olarak güvercinler gökyüzüne uçar. Aynı zamanda iki sancak ve yardımcı temsil eden bir kalpaklı atlının el figürünün arkasından geçtiği görülür.
12. Zincirlenmiş el tekrar yumruk haline gelir ve bu sefer zincirler kırılır ve parçalanır. El görseli de parçalanarak yok olur. Bu parçalanma ile birlikte Anka kuşunu andıran bir kuş görseli ortaya çıkar. Patlama efekti milli mücadelenin başladığını temsil etmektedir.
13. Gazi ve şehitlerimizin görüldüğü fotoğraflar tüm binayı kaplar ve ardından İstiklal madalyası oluşarak görünür.

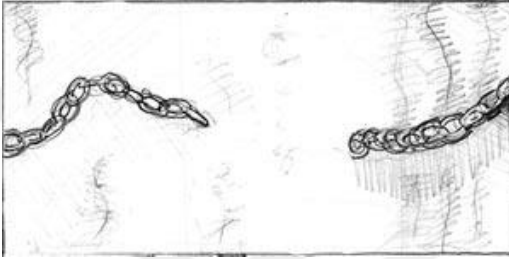
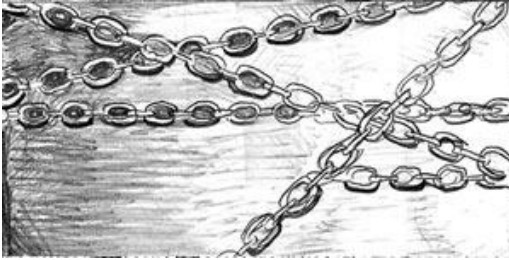
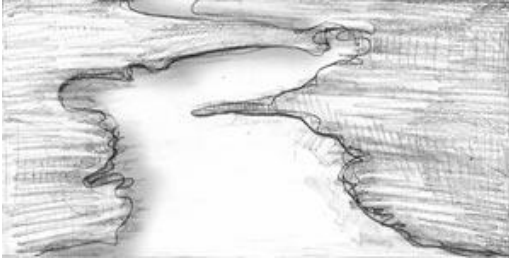
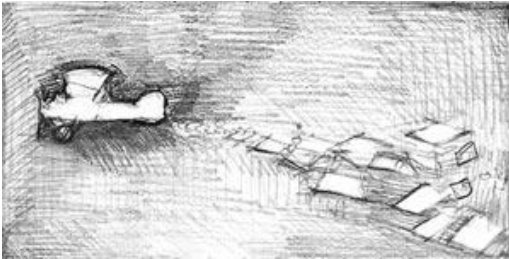
Grafik animasyonda kullanılan görsel malzemeler;

Eski Türk sancaklarının animasyonu, zincir ve el animasyonu ve parçalanma görüntüsü, kumaş yırtılma animasyonu, atlı animasyonu, tank animasyonu, uçak animasyonu, madalya animasyonu, patlama, kıvılcım, patlama, glitch efekti, toz animasyonları ya da alfa kanallı olarak hazırlanmış ve gerekli durumlarda hazır video görüntüler kullanılmıştır.

2.3.4. Proje Storyboard Çalışması

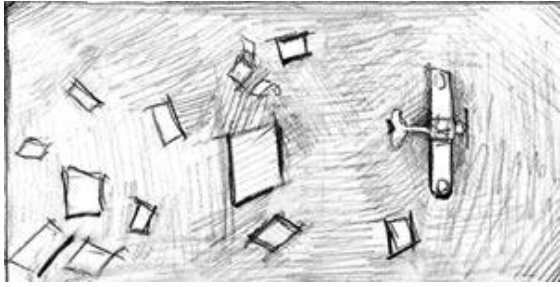
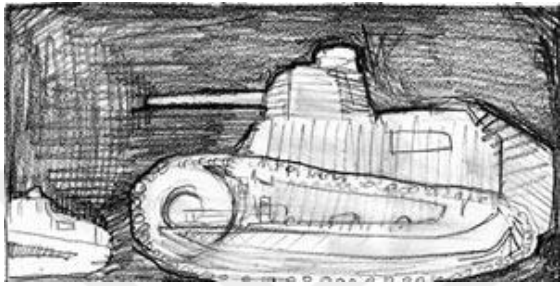
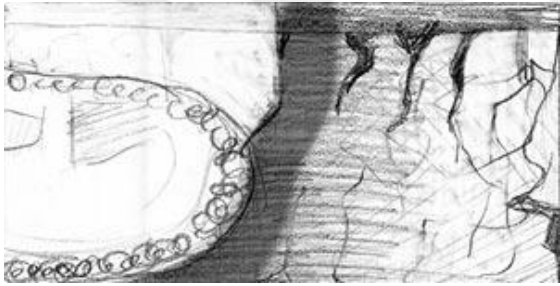
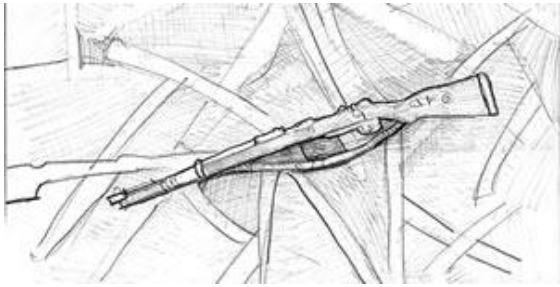
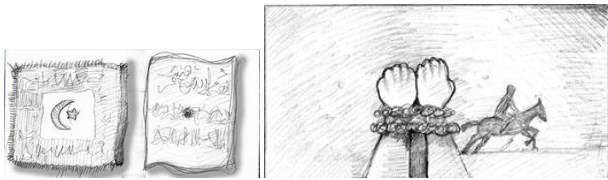
Tablo 2.4

“Antep’in Özgürlük Mücadelesi” projeksiyon storyboard çalışması

Storyboard Karesi	Görüntü Açıklaması
	Binayı kaplayan beyaz kumaş görünür.
	Binayı kaplayan kumaşın üzerine zincirler gelir.
	Kumaşın üzerindeki zincirlerle birlikte siyaha doğru karardığı görünür.
	Kumaş yırtılma animasyonu görünür.
	Uçak bildiri dağıtır. Yandan görünüm.

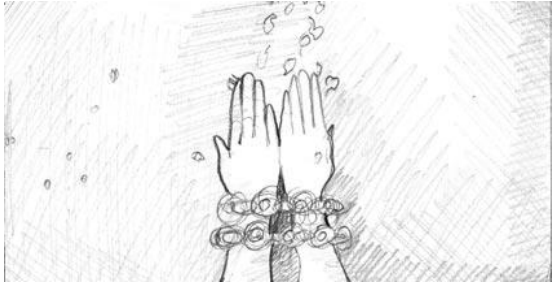
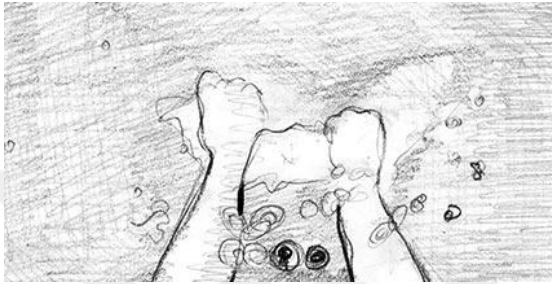
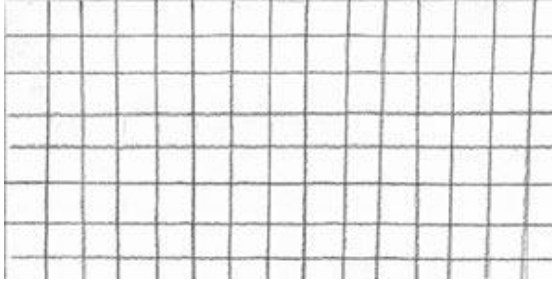
Tablo 2.4.1 (devamı)

“Antep’in Özgürlük Mücadelesi” projeksiyon storyboard çalışması

	Uçak bildiri dağıtır. Altan görünüm
	Tanklar görünür.
	Tanklar geçtikten sonra duvar yıkılma görüntüsü başlar.
	Mavzer enstelasyon görseli oluşur.
	Sancaklar dalgalanmaya başlar. Sancaklar, zincirlenmiş el ve atlı görünür.

Tablo 2.4.2 (devamı)

“Antep’in Özgürlük Mücadelesi” projeksiyon storyboard çalışması

	Zincirlenmiş eller dua etmeye başlar ve güvercinler ellerin arkasından uçmaya başlar.
	Eller güç toplar ve zinciri kırarak kendine yok olur. Anka kuşu ortaya çıkar. Sonra kaybolur.
	Antep savunmasında yer alan kişilerin portreleri oluşmaya başlar.
	Görüntüler kare kare olur ve kaybolur.
	İstiklal medalyası görünür.

2.3.5. Projenin Projeksiyon Taslak Videosu

Tablo 2.5

“Antep’in Özgürlük Mücadelesi” video taslağı

Görüntü Sırası	Görüntü Süresi	Görüntü
1		
2	4”	
3	8”	
4	20”	
5	25”	

Tablo 2.5.1 (devamı)

“Antep’in Özgürlük Mücadelesi” video taslağı

Görüntü Sırası	Görüntü Süresi	Görüntü
6	39”	
7	46	
8	51	
9	1.6”	
10	1.8”	

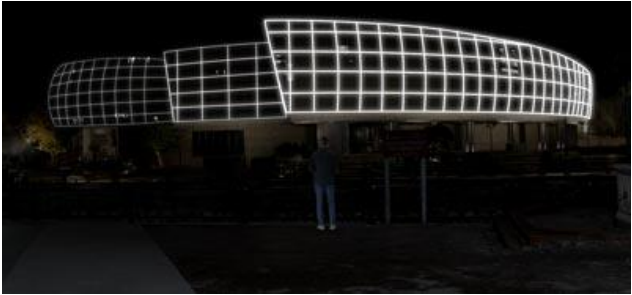
Tablo 2.5.2 (devamı)

“Antep’in Özgürlük Mücadelesi” video taslağı

Görüntü Sırası	Görüntü Süresi	Görüntü
11	1.30”	
12	1.39”	
13	1.42”	
14	1.50”	
15	1.51”	

Tablo 2.5.3 (devamı)

“Antep’in Özgürlük Mücadelesi” video taslağı

Görüntü Sırası	Görüntü Süresi	Görüntü
16	1.53”	
17	2.05”	
18	2.13”	
19	2.24”	
20	2.33”	

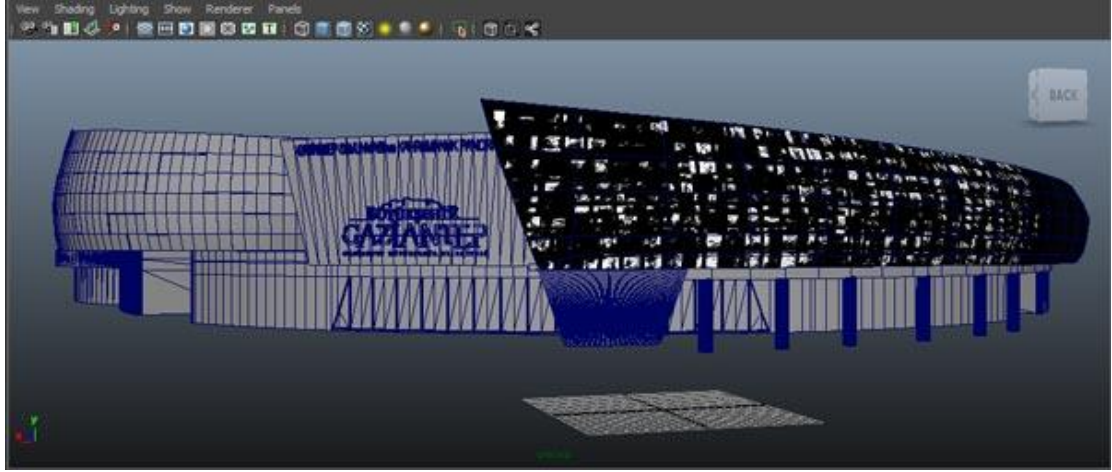
2.3.6. VR Uygulama Taslağı

Gerçek hayatta sergileme pratikleri zaman ve mekân açısından belli kısıtlamalar çerçevesinde yapılabilmektedir. Serginin bir mekânda, mekâna uygun sergileme şekliyle ve serginin ziyaret edilebilme süresiyle sınırlı olması, istenildiğinde ziyaret edilememesi gibi sorunları içermektedir. Ancak sayısal ortamda sergileme pratikleri, ziyaretçilerin istedikleri zaman, istedikleri süre kadar eser ziyaretleri yapabilmelerine olanak sağlamaktadır. Üç boyutlu bir panorama bina modeli üzerinde sanal gerçeklik (VR), Arttırılmış gerçeklik (AR) ortamı kullanılarak yapılan projeksiyon haritalama gösterimlerinin sürekli izlenebilir olması mümkün kılınabilir.



Şekil 62 3d model ve VR taslağı için illüstrasyon çalışması

Panorama bina modelinin üç boyutlu bir modeli üzerinde projeksiyon yapılması uygun görülen dış cephe kısmına denk gelecek şekilde haritasının oluşturulması gerekmektedir. Her 3d program içerisinde bulunan model araçları yapıların 3d bir kopyasının yapılmasını mümkün hale getirmiştir. Bu açıdan projeksiyon yapılacak olan mimari yapıların öncelikli olarak 3d olarak birebir ölçülere uygun şekilde modellenmesi gerekmektedir.



Şekil 633d model ve VR taslağı için haritalama

3d model üzerinden haritası çıkarılan bina şeklinin sınırlarını oluşturan bir harita elde edildikten sonra bu haritaya uygun gelecek şekilde hareketli grafik animasyonların çalışılması mümkündür. VR uygulaması için internetten github Google VR SDK (yazılım geliştirme kiti indirilip Unity oyun motoru programı içerisine aktarılır. Gerekli olan materyallerin tümü Unity programının içerisine import edilir. Sahne düzenlemesinden sonra ışık ayarları model ayarları optimizasyon ayarları yapılır. Basit bir arayüz tasarımı ve menü kodlaması yapılır. ".apk" formatında paketlenir. Bu dosya artık bir uygulamaya dönüşür. Bu uygulamayı destekleyen tüm mobil cihazlarda etkileşimli bir VR deneyimi için kullanmaya hazır hale gelir. Böylece, VR gözlük kullanılarak hem haritalamanın izlenerek çalışılması hem de VR ve AR teknolojisine sahip kişilerin uygun internet platformlarında bu sergiyi üç boyutlu olarak istedikleri zaman dilimi içerisinde deneyimlemesi mümkün hale gelebilir.

SONUÇ ve ÖNERİLER

Kurtuluş Savaşı mücadelesinde herhangi bir düzenli ordu olmaksızın Antep halkının işgal kuvvetleriyle mücadele etmesi ve direniş göstermesinin unutulmaması, sonraki nesillere anlatılarak ve belli zamanlarda tarihsel olayların bellekte tazelenmesi ve canlı tutulması açısından 25 Aralık Panorama Müzesi gibi yapıların toplumsal bağlamda etkili olduğunu söylemek mümkündür. Yakın geçmişimizin ve yaşadığımız mekânların hatırlanmasının geçmişle kurulan ve gelecekle ilgili beklentileri yansıttığı, anımsama ve unutma diyalektiğinde oluşacak bir bellek patlamasının sağlıklı bir mücadele işareti olduğu, bu bağlamda hatırlama eyleminin bir direniş biçimi olduğu ifade edilmiştir (Pala, 2005, s. 128).

25 Aralık Panorama Müzesi konsepti gereği işgal dönemlerindeki konuları tasvir eden ve sunan geleneksel sanat üretimleriyle, günümüz yeni medya sanatlarının kullanıldığı birçok teknolojik araçlara sahiptir.

25 Aralık Panorama müzesi, dekonstrüktivist formda, heykelsi özelliklerde, sembolize ettiği anlam bütünlüğünden yola çıkılarak oluşturulmuş kurumsal kimliği sebebiyle projeksiyon haritalama uygulamasına elverişli yüzeylere sahiptir. 25 Aralık Panorama Müzesi için yeni medya sanatı kapsamında bina dış cephesine yapılması düşünülen projeksiyon çalışmasının, aynı zamanda müze binası içinde yer alan dijital eser ve projeksiyon haritalamalarının konu ve konseptle olan bağlantısından ötürü “alana özgü” üretilen çalışmalar olduğunu söylemek mümkündür.

Devlet müzelerinde etkinliklerin eğitim çalışmaları ve konferanslarla sınırlı kaldığı, bu bağlamda; maddi ve teknik olanakların, bürokratik engellerin istenilen şekilde etkinlikler yapılabilmesine müsaade etmeyebileceği ifade edilmiştir. Etkinliklerin az olması sebebiyle müzelerin toplumsal açıdan bir değer kaybına uğrayabileceği belirtilmiştir (Aydınalp, 2019, s. 191). Ancak yapısal olarak panorama binasının bulunduğu konum ve dış mekânı bu bellek tazeleme konusuyla ilgili değerlendirilebilir. Panorama müzesi konsepti dışında kapsayıcı ve zengin

içerikli bir kurumdur. Günümüz teknolojik alt yapılarına bağlı olarak yeni medya sanatı kapsamında bina dış cephesi ve çevresi de kamusal alanda sergileme imkânı vermektedir. Yerel yönetim tarafından yaptırılmış olmasına karşın özel müzelerin imkânlarından fazlasına sahip bir müze olduğunu söylemek mümkündür. Yeni medya sergileme tekniklerinin kullanıldığı bir müzedir.

Tez kapsamında yapılan projede, projeksiyon haritalama gösterileri kitle iletişim araçları ve özellikle sosyal medya vasıtasıyla hızlı bir şekilde birçok kişiye ulaşabilmektedir. 25 Aralık Panorama Müze binası üzerine yapılacak nitelikli bir projeksiyon çalışması müzenin hem yurt içi hem de yurtdışı bilinirliğinin artmasına katkı sağlayabilir. İşgalci devletler Antep'i harabeye döndürmüş birçok mimari yapıyı, tarihsel belleği yok etmiş ve kültürel belleğe zarar vermiştir. Bu açıdan işgalci düşman devletlerinin işledikleri savaş suçlarının unutturulmaması, Gaziantep kahramanlık öykülerinin anlatılması ve böyle acı olayların tekrarlanmaması için bu tarihi olayların gelecek nesillere aktarılması açısından yeni medya araçları kullanılarak üretilen eserler önemli olabilir.

Panorama 25 Aralık Gaziantep Savunması Kahramanlık Panoraması ve Müzesi'nin modern bir yapıya sahip, kültürel açıdan hem sergilenen tarihi içerikleri barındıran, koruyan, hem de günümüz sergileme teknolojilerini de kullanarak tarihsel bellek aktarımını sağlayan bir müze olduğu söylenebilir. Müzenin tasarımına bağlı olarak dış mekânda projeksiyon haritalama kullanımına olanak sağlayan yüzeyler bir çerçeve oluşturmaktadır. Projeksiyon haritalama için yapılması düşünülen hareketli görsel tasarımların ele aldığı konular sanatçının mesajını iletirken, bina formuna bağlı olarak belli teknik ölçülere göre çalışmaya olanak vermektedir.

Müze ve medyanın halkla ilişkilerde önemli bir etken olduğu, medyada yer alan haberlerin insanları etkileme olasılığının fazla olduğu, müzelerin halkla ilişkiler alanında kitle iletişim araçlarından faydalanması gerektiği ifade edilmiştir. Bunların içinde radyo gibi ses ile etkileşimi kullanan yayıncılık anlayışının yanı sıra, Tv gibi görüntü ve sesin de kullanıldığı mecraların öneminden bahsedilmiştir. Müze halkla ilişkiler uzmanlarının, bu mecralarla birlikte internetin etkisine bağlı olarak özellikle sanat ve tarih açısından üretilen belgesel yapımların doğruluğu konusunda, yayıncılarla iletişim ve iş birliği halinde olmasının gerekliliğinden bahsedilmiştir. Müze ve medya halkla ilişkilerde medya okuryazarlığının öneminden bahsedilmiş, kaynağı farklı olan bilgilerin teyidinin yapılması gerektiği ifade edilmiştir (Aydınalp,

2019, s. 70-74). Yeni medya kapsamına giren sosyal medya kullanımının kurumsallık açısından güvenilirliği onaylanmış yerler tarafından yapılmalıdır sonucuna ulaşılabilir. Müzeler müdürlüğünün sosyal medyaları ve resmî web siteleri doğru kaynak için örnek gösterilebilir. Müze binası ve müzenin konseptini oluşturan, farklı disiplinleri ilgilendiren birçok alanda müzelerle ilgili görüşlerde bulunmak yeni medya bağlamında inceleyerek çeşitli tezler oluşturmak mümkündür. Tarihsel belleğin sürekli taze kalması için müzelerle ilgili çalışmaların yeni medya teknolojilerini etkin bir şekilde kullanmaları gerekmektedir. Günümüz medyası olan sosyal medya platformlarında gündem oluşturacak çalışmalar yapmak gerekmektedir.

Sanat tarihinde de görüldüğü gibi mimari yapıların döneminin sanat akımlarından etkilendiği, hem kuramsal hem de estetik açıdan kendine sanatı kılavuz edindiği söylenebilir. Günümüz yeni medya sanatının da sergilenme olanaklarının gelenekselden farklı olarak sergileme mekânlarını oluşturduğu, sanat eserinin teknolojinin gelişimine bağlı olarak demokratikleştiği, herkese hitap ettiği ifade edilebilir. Bu da günümüz yeni medyasının kamusal alanda sanat ve kolektif bellek çalışmalarını akla getirmektedir. Bunun da birçok avantaj ve dezavantajının olduğu, yeni medyanın yapım ve sergileme imkânlarını sunduğu görülmektedir.

Tez çalışması sürecinde yapılan uygulama için disiplinlerarası bir üretim yöntemi gerektiği görülmüştür. Bu açıdan bir projeksiyon haritalama çalışmasının tamamlanması için ilgili uzmanlıklara sahip kişilerden oluşmuş bir ekip çalışmasının gerekliliğinden söz etmek gerekmektedir. Uygulamanın 360 derecelik demosunu izlemek için ilgili bağlantıya Youtube sayfasından ulaşılabilir. <https://www.youtube.com/watch?v=3Q-P89z3Gmq>

KAYNAKLAR

- 360 Cities. (2014-2022). *Robert Barker's London Panorama*. 11 15, 2022 tarihinde [360cities.net/image/robert-barker-s-london-panorama:](https://www.360cities.net/image/robert-barker-s-london-panorama)
<https://www.360cities.net/image/robert-barker-s-london-panorama>
adresinden alındı
- 360 Cities. (2020). *The World's Largest Collection Of Stock 360° Images & Videos*. 06 18, 2020 tarihinde www.360cities.net: <https://www.360cities.net/>
adresinden alındı
- Abdi İbrahim. (2012, 05 03). *Van Gogh Alive'ı Gezmek İçin Son Gün 15 Mayıs*. 12 01, 2022 tarihinde www.abdiibrahim.com.tr:
<https://www.abdiibrahim.com.tr/basinda/basin-bultenleri/van-gogh-alive-i-gezmek-icin-son-gun-15-mayis> adresinden alındı
- Altunay, A. (2013). *Sanatın Ortamında Video*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Ambrose, G. (2010). *Görsel Mimarlık Sözlüğü*. İstanbul: Literatür Yayıncılık.
- Anadol, R. (2022). 12 12, 2022 tarihinde refikanadol.com:
<https://refikanadol.com/works/wdch-dreams/> adresinden alındı
- Anadolu Ajansı . (2022, 03 04). *Gaziantep Metaverse Evrenine Zeugma İle Giriş Yaptı*. 12 06, 2022 tarihinde ntv.com.tr:
<https://www.ntv.com.tr/galeri/seyahat/gaziantep-metaverse-evrenine-zeugma-ile-giris-yapti,hy7A31fhoUm9A4HdLaEOPA/wcZn3zv-xkaMPzkS6VmzfA> adresinden alındı
- Anadolu Üniversitesi. (Ocak 2013). *Müzecilik ve Sergileme*. (E. Altınsapan, & N. K. Hasköylü, Dü) Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayın.

- Ars Technica. (2016, 06 09). *Sunspring, A Sci-Fi Short Film Starring Thomas Middleditch*. 12 01, 2022 tarihinde youtube.com: <https://www.youtube.com/watch?v=LY7x2Ihqjmc> adresinden alındı
- Artful Living. (2022, 01 30). *Türkiye'nin İlk Yeni Medya ve Dijital Sanat Müzesi X Media Art Museum Açıldı*. 12 01, 2022 tarihinde artfulliving.com.tr: <https://www.artfulliving.com.tr/gundem/turkiyenin-ilk-yeni-medya-ve-dijital-sanat-muzesi-x-media-art-museum-acildi-i-24761> adresinden alındı
- Artkolik. (2022, 10 17). *Arkeoloji Müzesi Kapılarını Metaverse'e Açtı!* 12 06, 2022 tarihinde artkolik.net: <https://www.artkolik.net/sergiler/arkeoloji-muzesi-kapilarini-metaverse-acti-11582> adresinden alındı
- Artsy.net. (2022). *Takahiko Iimura*. 12 01, 2022 tarihinde artsy.net: <https://www.artsy.net/artwork/takahiko-iimura-charlotte-moorman-performing-on-nam-june-paiks-tv-cello-wearing-tv-glasses-bonino-gallery-new-york-city> adresinden alındı
- Artun, A. (2021, 03 29). *Refik Anadol ve Algoritma Sanatı*. 12 14, 2022 tarihinde Skop Sanat Tarihi Eleştirisi: https://www.e-skop.com/skopbulten/refik-anadol-ve-algoritma-sanati/6111#_edn3 adresinden alındı
- Atagök, T. (1997). Sergileme. E. Vakfı içinde, *Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi* (Cilt 2). İstanbul: Yap-Endüstri Merkezi Yayınları.
- Atalay, N. (2019). Mekânı Temel Alan Mimari İle Kütleyi Esas Alan Heykel Sanatının Etkileşimi. *İdil Sanat ve Dil Dergisi* (8), 359-366.
- Autodesk. (2021). *3ds Max*. 03 31, 2021 tarihinde autodesk.com.tr: <https://www.autodesk.com.tr/products/3ds-max/overview?plc=3DSMAX&term=1-YEAR&support=ADVANCED&quantity=1> adresinden alındı
- Autodesk. (2021). *Maya*. 03 31, 2021 tarihinde autodesk.com.tr: <https://www.autodesk.com.tr/products/maya/overview> adresinden alındı
- Autodesk. (2020). *Mudbox*. 03 31, 2021 tarihinde www.autodesk.com.tr: <https://www.autodesk.com.tr/products/mudbox/subscribe?plc=MBXPRO&term=1-YEAR&support=BASIC&quantity=1> adresinden alındı
- Aydınlı, Ş. G. (2019). *Müze İletişimi*. İstanbul: Akademik Kitaplar.

- Balı, Ö. (2020). Yapay Zekâ ve Sanat Uygulamaları Üzerine. *STD, Sanat ve Tasarım Dergisi* , 277-307.
- Baranseli, E. S. (2003). *Etkileşimli Ortamda Grafik Tasarım Projeleri ve Sunum Avantajlarının Araştırılması*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Barker, R. *The Panorama*. İskoçya.
- Barnard, G. N. Collection: Panoramic Photographs. *A Brief History of Panoramic Photography*. Library Of Congress, United States.
- Baştürk, O. (2021, 02 28). *Kripto Sanat Pazarının Yıldızı Beeple*. 11 30, 2022 tarihinde Onur Baştürk, Kelebek Eki: <https://www.hurriyet.com.tr/yazarlar/onur-basturk/kripto-sanat-pazarinin-yildizi-beeple-41751103> adresinden alındı
- Baudrillard, J. (2017). *Simülakrlar ve Simülasyon* (3 b.). (O. Adanır, Çev.) Ankara: Doğubatı Yayınları.
- Becer, E. (2011). *İletişim ve Grafik Tasarım*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Bektaş, D. (1992). *Çağdaş Grafik Tasarımının Gelişimi*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınevi.
- Benjamin, W. (2002). *Pasajlar* (4. Baskı b.). (A. Cemal, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Yayıncılık.
- Berger, J. (2014). *Görme Biçimleri*. Metis Yayınları.
- Binance Academy. (2022, 01 14). *What Is the Metaverse?* 01 21, 2022 tarihinde <https://academy.binance.com/>: <https://academy.binance.com/en/articles/what-is-the-metaverse> adresinden alındı
- Blender. (2021). *About*. 06 10, 2020 tarihinde www.blender.org: <https://www.blender.org/about/> adresinden alındı
- Bosnalı, C. (2019, 01 23). *Dünyanın İlk Dijital Sanat Müzesi: teamLab Borderless*. 04 27, 2020 tarihinde www.oggusto.com: <https://www.oggusto.com/blog/detay/1750/dunyanin-ilk-dijital-sanat-muzesi-teamlab->

borderless.html?fbclid=IwAR2IFizgxA5MBVEu_5vqwSVHn1eV0abXCx8
SihL_ftOKUuSzhf-CHNUuddQ adresinden alındı

Boyacı, M. (2019). Bellek Tapınaklarından Kitle İletişim Araçları Olarak Müzeye Dönüşümün İzinde Müze Sorunsalına Bakış. *Gsf Sanat Dergisi* , 105-113.

Bozat, A. U., & Dedelioğlu, C. (2018). Arttırılmış Gerçeklik (Ar)-Geleneksel ve Dijitalin Kağıt Üzerinde Buluşması. *6. Uluslararası Matbaa Teknolojileri Sempozyumu* (s. 929-942). İstanbul: İstanbul Üniversitesi.

Bulat, M., Bulat, S., Sabahat, N. S., & Aydın, B. (2014). *Antik Çağdan Günümüze Yontu Ve Kopya Teknikleri*. Erzurum: Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları.

Bursa Osmangazi Belediyesi. (2019). “*Panorama 1326 Bursa Fetih Müzesi*” *Mimari Özellikleri*. 11 27, 2022 tarihinde panorama1326.com.tr: <https://www.panorama1326.com.tr/mimari-ozellikler/> adresinden alındı

Bursa Osmangazi Belediyesi. (2019). *Panoramik Resim*. 11 27, 2022 tarihinde panorama1326.com.tr: <https://www.panorama1326.com.tr/panoramik-resim/> adresinden alındı

Can, Ş. (2008). *Gravür (Çukur Baskı) Teknikleri*. Trakya: Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü .

Cengiz, G. (2021). Siber Suçlar, Sosyal Medya ve Siber Etik. *İletişim Çalışmaları Dergisi* , 407-424.

Cengiz, G., & Demir, R. (2017). Güncel Bir Sanat Ortamı Olarak Yeni Medya Sanatı. A. M. Kırık içinde, *Medya Çağında İletişim* (s. 395-421). Konya: Çizgi Kitabevi.

Christie's. (2022). *Beeple's Opus*. 11 30, 2022 tarihinde christies.com: <https://www.christies.com/features/Monumental-collage-by-Beeple-is-first-purely-digital-artwork-NFT-to-come-to-auction-11510-7.aspx> adresinden alındı

Christo and Jeanne-Claude. (2022). *Wrapped Reichstag*. 12 02, 2022 tarihinde christojeanneclaude.net: <https://christojeanneclaude.net/artworks/wrapped-reichstag/> adresinden alındı

- Civcir-İlkay, Ö. E. (2015). *Tasarımda Plastik Öğeler ve Plastik Sanatlar*. Ankara: Akademisyen Kitabevi.
- Cnbc International. (2016, 04 07). *This is a 3D printed 'new' Rembrandt* | Cnbc International. 11 11, 2019 tarihinde Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=j-UGcGV4zzw> adresinden alındı
- Connerton, P. (2014). *Toplumlar Nasıl Anımsar?* (2. Basım b.). (Ö. Arıkan, Dü., & A. Şenel, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Cotter, H. (2014, 09 14). *Hitchhiker on an Electronic Road*. 11 02, 2022 tarihinde www.nytimes.com: <https://www.nytimes.com/2014/09/05/arts/design/nam-june-paiks-work-at-asia-society.html> adresinden alındı
- Cream Studio. (2018). *Galata Toer Projection Mapping Experience*. 10 21, 2022 tarihinde <https://creamstudio.tv>: <https://creamstudio.tv/galata-tower-projection-mapping-experience> adresinden alındı
- Cumming, R. (2008). *Sanat, Görsel Rehberler*. (S. Diker, Dü., A. I. Önoğlu, & A. Çetinkaya, Çev.) İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Çekül Vakfı. (2013). *Kent Tarihi Müzeleri ve Arşivleri*. Beyoğlu, İstanbul: ÇEKÜL Vakfı-Tarihi Kentler Birliği Yayınları.
- Daut, E. A., & Aygenç, E. (2018). Kamusal Sanatın Sİber Ortama Taşınması. *Yakın Mimarlık Dergisi* , 2 (1), 10-16.
- Demirkol, V. (2008). *Batı Sanatında Modernizm ve Postmodernizm*. İstanbul: Doğa Basım Yayın.
- Dickerson, M. (2018). *A'dan Z'ye Sanat Tarihi* (1. Baskı b.). (S. Köseoğlu, Dü., & O. Düz, Çev.) İstanbul: Say Yayınları.
- Dijital teknoloji. (tarih yok). *3D Nedir - 3d Terimler*. 11 11, 2019 tarihinde [dijitalteknoloji.net](http://www.dijitalteknoloji.net): <http://www.dijitalteknoloji.net/teknoloji-haberleri/3d-nedir-3d-terimler.html> adresinden alındı
- Discord. (2022, 11 30). *Midjourney*. 11 30, 2022 tarihinde discord.com: <https://discord.com/channels/662267976984297473/1008571045445382216> adresinden alındı
- Doğan, M., & Sölpük, R. (2019). *Müze Eğitimi 12*. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı.

- Dönmez, E. (2011, 08 05). *Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?* 12 04, 2022 tarihinde youtube.com: <https://www.youtube.com/watch?v=pX3KXXZA6gI> adresinden alındı
- Dr. Nejat Eczacıbaşı Vakfı. (1997). *Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi* (Cilt 3). İstanbul: Yem Yayın (Yapı - Endüstri Merkezi Yayınları).
- Draaisma, D. (2014). *Bellek Metaforları*. (G. Koca, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- Dreambox. (2016). *Conquest of Istanbul*. 12 26, 2022 tarihinde www.dream-box.tv: <https://www.dream-box.tv/en/works/conquest-of-istanbultr> adresinden alındı
- Eclac. (2021). *Digital Technologies For A New Future*. United Nations, Santiago: United Nations Publication.
- Ediz, Ö. M. (2021). Geçmişten Günümüze Panorama Müzeleri: Bursa Panorama Müzesi Örneği. *Yapı Dergisi* (468), 44-53.
- Erbay, M. (2016). Değişen Sergileme Teknolojilerinin Müzelerdeki Örnekleri. *Milli Saraylar* , 55-65.
- Erbay, M. (2021). Müzelerde Kullanılan İletişim Teknolojileri. *Yeni Yüzyılda İletişim Çalışmaları Dergisi* , 32-38.
- Erbay, M. (2017). Yeni Nesil Teknolojiler İle Müzelerde Eğitim. *Milli Eğitim* (214), 255-268.
- Erişti, S. D. (Ekim,2018). *Yeni Medya ve Görsel İletişim Tasarımı*. Ankara: Pegem Akademi.
- Ersoy, U. (2016). *Türk Müzeciliğinde Mevcut Durum Analizi*. Ankara: Müze Proferyonelleri.
- Gayret, T. (2018). Eser: Treachery of Sanctuary (Mabede İhanet). *Dijital Sanatlar Adına Bir Sergi Tasarımı Örneği; Türkiye'de Düzenlenen Dijital Devrim Sergisi* (s. 15). Ankara: Ankara Üniversitesi .
- Gazi Üniversitesi Resim Heykel Müzesi. (2015). *Hakkında*. 06 18, 2020 tarihinde muzeasist.com: <https://www.muzeasist.com/muze/profil/gazi-universitesi-resim-heykel-muzesi> adresinden alındı

- Gaziantep Büyükşehir Belediyesi. (2021). *Panorama 25 Aralık Gaziantep Savunması Kahramanlık Panoraması ve Müzesi*. Gaziantep: Gaziantep Büyükşehir Belediyesi.
- Gaziantep Şahinbey Belediyesi. (tarih yok). *Pişirici Kasteli*. 11 30, 2022 tarihinde [sahinbey.bel.tr/: https://www.sahinbey.bel.tr/proje-d/6/524/pisirici-kasteli](https://www.sahinbey.bel.tr/proje-d/6/524/pisirici-kasteli) adresinden alındı
- Global Images Hologram Art Collection. (2014). *Margaret Benyon* . 12 01, 2022 tarihinde [globalimages-hologramartcollection.com: https://www.globalimages-hologramartcollection.com/margaret-benyon?lightbox=i61ily](https://www.globalimages-hologramartcollection.com/margaret-benyon?lightbox=i61ily) adresinden alındı
- Google. (2016, 05 03). *Tilt Brush: Painting from a new perspective*. 11 01, 2022 tarihinde [youtube.com: https://www.youtube.com/watch?v=TckqNdrdbgk&t=1s](https://www.youtube.com/watch?v=TckqNdrdbgk&t=1s) adresinden alındı
- Groys, B. (2014). Görüntüden Görüntü Dosyasına, Görüntü Dosyasından Görüntüye: Dijitalleşme Çağında Sanat. B. Groys içinde, *Sanatın Gücü* (s. 85-93). İstanbul: Hayalperest Yayınevi .
- Guggenheim Bilbao. (2022). *The Guggenheim Museum Bilbao*. 12 01, 2022 tarihinde [guggenheim-bilbao.eus: https://www.guggenheim-bilbao.eus/en/the-building](https://www.guggenheim-bilbao.eus/en/the-building) adresinden alındı
- Gümüş, B. (2022). *Panorama 1326 Bursa Fetih Müzesi*. 11 27, 2022 tarihinde [kivitadinda.com: https://www.kivitadinda.com/2021/03/panorama-1326-bursa-fetih-muzesi/](https://www.kivitadinda.com/2021/03/panorama-1326-bursa-fetih-muzesi/) adresinden alındı
- Güzin, A. I. (2019). *Müze İletişimi*. İstanbul: Akademik Kitaplar.
- Habermas, J. (2004). Kamusal Alan. M. Özbek içinde, *Kamusal Alan* (s. 95-102). İstanbul: Hil Yayın.
- Harmanda, Y., & Ateşoğulları, S. (2014). *Türkiye'nin Müzeleri-Yeni Müzeler*. (G. Ongun, Çev.) Ankara : Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü Yayınları.
- Hasol, D. (1979). *Mimarlık Sözlüğü*. İstanbul: Yapı-Endüstri Merkezi Yayınları.

- Hodge, S. (2013). *Gerçekten Bilmeniz Gereken 50 Sanat Fikri*. (M. Çevikdoğan, Dü., & E. Görgü, Çev.) İstanbul: Domingo, Bkz Yayıncılık Ticaret ve Sanayi Lts. Şti.
- Hoetzlein, R. K. (2009). *What Is New Media Art?* 12 11, 2022 tarihinde ramakarl.com: <http://ramakarl.com/what-is-new-media-art/> adresinden alındı
- Holzer, J. (2017, 10 27). *Projections > Blenheim Palace 2017*. 12 01, 2022 tarihinde projects.jennyholzer.com: <https://projects.jennyholzer.com/projections/blenheim-palace-2017#2> adresinden alındı
- Hürriyet Daily News. (2012, 02 09). *Van Gogh Engages Senses With New Exhibition*. 12 01, 2022 tarihinde hurriyetdailynews.com: <https://www.hurriyetdailynews.com/van-gogh-engages-senses-with-new-exhibition-13427> adresinden alındı
- Hürriyet Gazetesi, Kelebek Eki. (07, 3 2009). *En İyi 10 Kişisel Müze*. 06 18, 2020 tarihinde hurriyet.com.tr/kelebek: <https://www.hurriyet.com.tr/kelebek/en-iyi-10-kisisel-muze-11147362> adresinden alındı
- İbb Kültür A.Ş. . (2018). *Panorama 1453 Tarih Müzesi Hakkında*. 11 27, 2022 tarihinde panoramikmuze.com.tr: <https://www.panoramikmuze.com.tr/panorama-1453-hakkinda> adresinden alındı
- İbb Kültür A.Ş. . (2018). *panoramikmuze.com*. 11 27, 2022 tarihinde Galerî: <https://www.panoramikmuze.com.tr/galeri#images-32> adresinden alındı
- IMDb. (2023). *Night at the Museum*. 12 22, 2022 tarihinde www.imdb.com: https://www.imdb.com/title/tt0477347/?ref_=fn_al_tt_1 adresinden alındı
- IMDb. (2000). *The Quintet of the Astonished*. 11 28, 2022 tarihinde imdb.com: <https://www.imdb.com/title/tt9888632/> adresinden alındı
- İnal, F. P. (2020, 08 26). *Antep Savunmasının İzleri 'Panorama 25 Aralık Müzesi'nde*. 12 24, 2022 tarihinde www.aa.com.tr: <https://www.aa.com.tr/tr/kultur-sanat/antep-savunmasinin-izleri-panorama-25-aralik-muzesinde/1953736> adresinden alındı

- Ine Rp Braat. (2019, 03 24). *Vincent by Jim van der Zee - Atelier des Lumières (Paris, France)*. 11 11, 2019 tarihinde Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=BbgrHnbgoDU> adresinden alındı
- İspir, B., Birsen, H., Binark, F. M., Özata, F. Z., Bayraktutan, G., Mztürk, M. C., et al. (Ocak 2013). *Dijital İletişim ve Yeni Medya*. (M. C. ÖZTÜRK, Dü.) Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayın.
- İstanbul Modern. (2020). *Hakkında*. 6 18, 2020 tarihinde [istanbulmodern.org/tr: https://www.istanbulmodern.org/tr/muze/hakkinda_3.html](https://www.istanbulmodern.org/tr/muze/hakkinda_3.html) adresinden alındı
- Jean Michel Jarre. (2017, 01 13). *Jean-Michel Jarre - The Time Machine Live (Laser Harp)*. 11 01, 2022 tarihinde [www.youtube.com: https://www.youtube.com/watch?v=DnAfXK-hft8](https://www.youtube.com/watch?v=DnAfXK-hft8) adresinden alındı
- Jones, B. (2015). *What Is Projection Mapping*. 11 04, 2020 tarihinde [projection-mapping.org: http://projection-mapping.org/what-is-projection-mapping/](http://projection-mapping.org/what-is-projection-mapping/) adresinden alındı
- Kahramanmaraş Büyükşehir Belediyesi. (tarih yok). *Kahramanmaraş Kurtuluş Destanı Panorama Müzesi*. 11 27, 2022 tarihinde [kahramanmaras.bel.tr: https://kahramanmaras.bel.tr/kahramanmaras-kurtulus-destani-panorama-muzesi](https://kahramanmaras.bel.tr/kahramanmaras-kurtulus-destani-panorama-muzesi) adresinden alındı
- Kahveci, E. (2017). Başka Bir Arşiv Rüyası. *XXI Mimarlık, Tasarım ve Mekan dergisi* , 18.
- Kalender, E. (2022). *Yeni Medya Sanatı'nın Türkiye'deki Gelişimi: Candaş Şişman Örneği*. Eskişehir: Eskişehir Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kalyoncuoğlu, Y. (2020, 04 16). *Salgın Döneminde 'Sanal Müze'lerin Ziyaretçi Sayısı 800 Bini Aştı*. 11 04, 2020 tarihinde [www.aa.com.tr: https://www.aa.com.tr/tr/kultur-sanat/salgin-doneminde-sanal-muzelerin-ziyaretci-sayisi-800-bini-asti/1806918](https://www.aa.com.tr/tr/kultur-sanat/salgin-doneminde-sanal-muzelerin-ziyaretci-sayisi-800-bini-asti/1806918) adresinden alındı
- Kaspersky. (2022). *QR Code Security: What are QR codes and are they safe to use?* 12 06, 2022 tarihinde [kaspersky.com: https://www.kaspersky.com/resource-center/definitions/what-is-a-qr-code-how-to-scan](https://www.kaspersky.com/resource-center/definitions/what-is-a-qr-code-how-to-scan) adresinden alındı
- Keser, N. (2005). *Sanat Sözlüğü*. Ankara: Ütopya Yayınevi.

Keser, N. (2009). *Sanat Sözlüğü*. Ankara: Ütopya Yayınevi.

Konya Büyükşehir Belediyesi. (2017). *Konya Panorama Müzesi*. 11 29, 2022 tarihinde <https://panorama.konya.bel.tr/>: <https://panorama.konya.bel.tr/> adresinden alındı

Konya Turizm Ajansı. (2021). *Panorama Konya Müzesi*. 11 29, 2022 tarihinde <https://www.konyasehirturu.com/>: <https://www.konyasehirturu.com/panorama-konya-muzesi/> adresinden alındı

Line Render Company. (2018, 03 03). *3d Modelleme Nedir?* 11 11, 2019 tarihinde linerender.com: <http://linerender.com/blog-3d-modelleme-nedir/> adresinden alındı

Little, S. (2016). *İzmler / Sanatı Anlamak*. İstanbul: Yem Yayınları.

Manovich, L. (2002). *The Language of New Media*. Cambridge MA: MIT Press.

Marshall, G. (2005). *Sosyoloji Sözlüğü*. (O. Akınhay, & D. Kömürçü, Çev.) Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

Marshall, S. (1995). Video: Teknoloji ve Uygulama. L. Kılıç, & L. Kılıç (Dü.) içinde, *Video Sanatı Eleştirel Bir Bakış* (A. Altunay, Çev., s. 33-43). İstanbul: Hil Yayın.

Maxon. (2021). *Why Cinema 4D?* 03 31, 2021 tarihinde www.maxon.net: <https://www.maxon.net/en-us/products/cinema-4d/overview/> adresinden alındı

Mesut, A. (2016). *Medya Endüstrisi*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Açık ve Uzaktan Eğitim Fakültesi.

Milk, C. (2020). *Chris Milk Bio*. 04 01, 2021 tarihinde Chris Milk: <http://milk.co/bio> adresinden alındı

Milliyet. (2021, 02 22). *Kiosk Nedir, Ne İşe Yarar? Kiosk Kelimesinin Türkçe Anlamı Nedir?* 12 10, 2022 tarihinde milliyet.com.tr: <https://www.milliyet.com.tr/teknoloji/kiosk-nedir-ne-ise-yarar-kiosk-kelimesinin-turkce-anlami-nedir-6437545> adresinden alındı

- Monaco, J. (2001). *Bir Film Nasıl Okunur?* (6. Baskı b.). (E. Yılmaz, Çev.) İstanbul: Oğlak Yayınevi.
- Monsour, N. (2010, 04 11). *The Light Fantastic*. 12 01, 2022 tarihinde nicholasmonsour.com: <https://www.nicholasmonsour.com/blog/the-light-fantastic.html> adresinden alındı
- Muse VR. (2017, 01 04). *360°: APEX Museum - Egyptian Temple in Virtual Reality*. 11 01, 2022 tarihinde [www.youtube.com: https://www.youtube.com/watch?v=zRgdT2m51Bc](https://www.youtube.com/watch?v=zRgdT2m51Bc) adresinden alındı
- Musée de l'Orangerie. (2022). *The Water Lilies by Claude Monet*. 11 26, 2022 tarihinde [musee-orangerie.fr: https://www.musee-orangerie.fr/en/node/197502](https://www.musee-orangerie.fr/en/node/197502) adresinden alındı
- Mutlu, E., Kaya, A. T., & Polat, A. H. (2019). Kent Kimliğinin Korunması ve Kolektif Bellek Mekânlarının Tespiti. *İleri Teknoloji Bilimleri Dergisi* , 8 (2), 42-50.
- Muzdakı, M. (2022). *Take a Wide-Ranging Look At the History of Panoramic Photos, From the Civil War to the iPhone*. 11 15, 2022 tarihinde My Modern Met: <https://mymodernmet.com/history-of-panoramic-photographs/> adresinden alındı
- Nohlab. (2020). *Yekpare*. 12 02, 2022 tarihinde [nohlab.com: https://nohlab.com/work/yekpare#credits](https://nohlab.com/work/yekpare#credits) adresinden alındı
- Ntv Yayınları. (2009). *Ntv - Bilgi K    - 21.Y  zyıla Ayak Uydurmak İ in Bilmeniz Gereken Her Őey*. (N. E. H  seyini,  ev.) İstanbul: Ntv Yayınları, DoĒuŒ Grubu İletiŒim Yayıncılık ve Ticaret A.Œ.
- OpenLearn. (2017, 04 13). *Virtual Reality, 19th Century Style: The History Of The Panorama and Balloon View*. 11 15, 2022 tarihinde The Open University, Open Learn: <https://www.open.edu/openlearn/history-the-arts/visual-art/virtual-reality-19th-century-style-the-history-the-panorama-and-balloon-view> adresinden alındı
- Oracle. (2022). *AI nedir? Yapay Zeka Hakkında Bilgi Edinin*. 12 10, 2022 tarihinde [oracle.com: https://www.oracle.com/tr/artificial-intelligence/what-is-ai/](https://www.oracle.com/tr/artificial-intelligence/what-is-ai/) adresinden alındı

- Osman Gazi Belediyesi. (2015-2022). *Panorama 1326 Bursa' Fetih Müzesi*. 11 2022, 27 tarihinde [osmangazi.bel.tr: https://osmangazi.bel.tr/tr/proje/panorama-1326-bursa-fetih-muzesi](https://osmangazi.bel.tr/tr/proje/panorama-1326-bursa-fetih-muzesi) adresinden alındı
- Önal, H. İ. (1997). Multimedya Örneğinde Etkileşimli Bilgi Kaynaklarını Değerlendirme. *Türk Kütüphaneciliği* , 158-170.
- Özbucak, Y. E. (2022, 12 15). *NFT Nereden Alınır? – En İyi NFT Pazar Yerleri* 2022. 12 19, 2022 tarihinde [btchaber.com: https://www.business2community.com/tr/nft/en-iyi-nft-pazar-yerleri](https://www.business2community.com/tr/nft/en-iyi-nft-pazar-yerleri) adresinden alındı
- Özel Sanko Okulları. (2021, 02 08). “25 Aralık Gaziantep Savunması Kahramanlık Panoraması ve Müzesi” Gezimiz. 12 26, 2022 tarihinde [youtube.com: https://www.youtube.com/watch?v=hWvHBYntH2k](https://www.youtube.com/watch?v=hWvHBYntH2k) adresinden alındı
- Pala, Ş. (2005). Belleğin Alacakaranlığında Bir İmge: Mahalle. *Kebikeç* (20), 117-129.
- Panorama 25 Aralık Gaziantep Savunması Kahramanlık Panoraması ve Müzesi. (2021). *Kent Kimliği Galerisi*. 11 28, 2022 tarihinde [panorama25aralik.com: http://panorama25aralik.com](http://panorama25aralik.com) adresinden alındı
- Panorama Onternational Panorama Council. (2012-2022). *Panoramas*. 11 16, 2022 tarihinde [panoramacouncil.org: https://panoramacouncil.org/en/what_we_do/fields_of_activities/panoramas/](https://panoramacouncil.org/en/what_we_do/fields_of_activities/panoramas/) adresinden alındı
- Philips, S. (2016). *...İzimler Modern Sanatı Anlamak*. (B. Demirhan, Dü., & D. N. Uzer, Çev.) İstanbul: Yem Yayın (Yapı-Endüstri Merkezi Yayınları).
- Pixologic. (2021). *Zbrush 2020*. 03 31, 2021 tarihinde [pixologic.com: http://pixologic.com/features/about-zbrush.php](http://pixologic.com/features/about-zbrush.php) adresinden alındı
- Reuters. (2022, 04). 'Obvious' Russian Forces Responsible for Atrocities in Ukraine's Bucha, Pentagon Says. 11 28, 2022 tarihinde [usnews.com: https://www.usnews.com/news/world/articles/2022-04-04/obvious-russian-forces-responsible-for-atrocities-in-ukraines-bucha-pentagon-says](https://www.usnews.com/news/world/articles/2022-04-04/obvious-russian-forces-responsible-for-atrocities-in-ukraines-bucha-pentagon-says) adresinden alındı

- Reyburn, S. (2021, 03 11). *JPG File Sells For \$69 Million, As 'NFT Mania' Gathers Pace*. 03 30, 2021 tarihinde [www.nytimes.com: https://www.nytimes.com/2021/03/11/arts/design/nft-auction-christies-beeples.html](https://www.nytimes.com/2021/03/11/arts/design/nft-auction-christies-beeples.html) adresinden alındı
- Rona, Z. (1997). Bilgisayar Sanatı. E. Vakfı içinde, *Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi* (Cilt 1, s. 115-276). İstanbul: Yapı-Endüstri Merkezi, Yem Yayınları.
- Ross, C. (2005). New Media Arts Hybridity: The Vases (Dis)communicants Between Art, Affective Science and AR Technology. *Sage Publications* , 32-42.
- Ross, D. (1995). Gerçeklik ya da Sonuçlar: Amerikan Televizyonu ve Video Sanatı. L. Kılıç, & L. Kılıç (Dü.) içinde, *Video Sanatı Eleştirel Bir Bakış* (N. A. Yüksel, Çev., s. 88-99). İstanbul: Hil Yayın.
- Samsun Büyükşehir Belediyesi Kültür ve Sosyal İşler Dairesi Başkanlığı. (2022). *Panorama Samsun Dijital Gösterim Merkezi*. 11 27, 2022 tarihinde [samsun.com.tr: https://samsun.com.tr/project/panorama-muzesi/](https://samsun.com.tr/project/panorama-muzesi/) adresinden alındı
- Samsun Haber. (2018, 06 15). *Samsun Panorama 1919 Müzesi açıldı*. 11 27, 2022 tarihinde [samsunhaber.com: https://www.samsunhaber.com/samsunhaber/samsun-panorama-1919-muzesi-acildi-h35573.html](https://www.samsunhaber.com/samsunhaber/samsun-panorama-1919-muzesi-acildi-h35573.html) adresinden alındı
- Sarıkaya, K. (2020, 08 07). *Pandemide Ortalama İnternet Kullanımı 10 Saati Aştı*. 11 04, 2020 tarihinde [teknosafari.net: https://teknosafari.net/pandemide-ortalama-internet-kullanimi-10-saati-asti/](https://teknosafari.net/pandemide-ortalama-internet-kullanimi-10-saati-asti/) adresinden alındı
- Sed Sanat. (2019). *Anıtkabir Projesi*. 11 29, 2022 tarihinde [sedsanat.com: https://www.sedsanat.com/portfolio/anitkabir-projesi/](https://www.sedsanat.com/portfolio/anitkabir-projesi/) adresinden alındı
- Singleton, R. S. (2004). *Amerikan Film Terimleri Sözlüğü*. İstanbul: Es Yayınları.
- SketchUp. (2020). *SketchUp Pro*. 03 31, 2021 tarihinde [www.sketchup.com: https://www.sketchup.com/products/sketchup-pro](https://www.sketchup.com/products/sketchup-pro) adresinden alındı
- Sönmez, N. (1997). Video Sanatı. E. Vakfı içinde, *Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi* (Cilt 1). İstanbul: Yem- Endüstri Merkezi Yayınları.
- Susuz, M., & Eliri, İ. (2017). Kamusal Alanda Sanat Olgusu ve Görsel Kültür. *Turkish Studies* , 531-546.

- Sürmeli, K., & Geniş, B. (2019). Kaligrafik Animasyon:"Âmentü Gemisi Nasıl Yürüdü?" Örneği. *Uluslararası Sanad Kongresi Bildiri Kitabı* (s. 75-83). Ankara: Gece Kitaplığı.
- Şahin, F., & Tavşan, C. (2018). Art and Social Life in Urban Public Spaces. *2nd International Symposium On Innovative Approaches In Scientific Studies*. 3, s. 842-847. Samsun: SETSCI Conference Indexing System.
- Şenses, S. (2021, 11 29). *Xbox'tan Metaverse Müzesi*. 12 06, 2022 tarihinde mediacat.com: <https://mediacat.com/xboxtan-metaverse-muzesi/> adresinden alındı
- T. C. Kocaeli Valiliği. (2019, 09 01). *Türk Müzeciliğinin Kurucusu Osman Hamdi Bey'in Müze Evi*. 03 27, 2021 tarihinde [kocaeli.gov.tr: http://kocaeli.gov.tr/turk-muzeciliginin-kurucusu-osman-hamdi-beyin-muze-evi-sizleri-bekliyor](http://kocaeli.gov.tr/turk-muzeciliginin-kurucusu-osman-hamdi-beyin-muze-evi-sizleri-bekliyor) adresinden alındı
- T.C. Bilecik Valiliği. (2017). *Ertuğrul Gazi Türbesi'nde "Saygı Nöbeti"*. 11 26, 2022 tarihinde Ertuğrul Gazi Türbesi'nde "Saygı Nöbeti": <http://www.bilecik.gov.tr/ertugrul-gazi-turbesinde-saygi-nobeti> adresinden alındı
- T.C. Gaziantep Valiliği. (2016). *Şehr-i Ayntab-ı Cihan Gaziantep*. Ankara: T.C. Gaziantep Valiliği, İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü.
- T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı. (2022). *Anıtkabir Atatürk ve Kurtuluş Savaşı Müzesi*. 11 29, 2022 tarihinde T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı: <https://ankara.ktb.gov.tr/TR-217305/anitkabir-ataturk-ve-kurtulus-savasi-muzesi.html> adresinden alındı
- T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, Samsun İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü. (2022). *Panorama Müzesi*. 11 27, 2022 tarihinde [samsun.ktb.gov.tr: https://samsun.ktb.gov.tr/TR-216761/panorama-muzesi.html](https://samsun.ktb.gov.tr/TR-216761/panorama-muzesi.html) adresinden alındı
- T.C. Sancaktepe Kaymakamlığı. (2017). *1915 Çanakkale Panorama ve Muhsin Yazıcıoğlu Şehitlik Parkı*. 11 29, 2022 tarihinde 1915 Çanakkale Panorama ve Muhsin Yazıcıoğlu Şehitlik Parkı: <http://www.sancaktepe.gov.tr/d-1915-canakkale-panorama-ve-muhsin-yazicioglu-sehitlik-parki> adresinden alındı

- Tan, E. (2022). *Toplumsal Bellek Bağlamında Bir Hafıza Mekânı Olarak Gaziantep Panorama 25 Aralık Müzesi*. Gaziantep: T.C. Gaziantep Üniversitesi Göç Enstitüsü Kent Çalışmaları Anabilim Dalı Tezli Yüksek Lisans Programı.
- Taşcıoğlu, M. (2013). *Bir Görsel İletişim Platformu Olarak Mekân* (1. Baskı b.). İstanbul: Yem Yayın (Yapı-Endüstri Merkezi Yayınları).
- teamLabBorderless. (2022). *Borderless Odaiba*. 12 01, 2022 tarihinde teamlab.art: https://www.teamlab.art/e/borderless_odaiba/ adresinden alındı
- Teksoy, R. (2009). *Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi* (Cilt 1). İstanbul: Oğlak Yayıncılık.
- The 3D Museum . (2018). *El Buen Pastor*. 06 18, 2020 tarihinde www.the3dmuseum.com: http://www.the3dmuseum.com/project/el-buen-pastor/ adresinden alındı
- Turani, A. (2010). *Dünya Sanat Tarihi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Turani, A. (1975). *Sanat Terimleri Sözlüğü* (3 b.). Ankara: Toplum Yayınları.
- Turim, M. (1995). Videonun Kültürel Mantığı. L. Kılıç, & L. Kılıç (Dü.) içinde, *Video Sanatı Eleştirel Bir Bakış* (B. C. Güncavdı, Çev., s. 108-118). Hil Yayınları.
- Turkish Airlines. (2022, 01). *Dijital Sanat Eseri Oluşturan Yapay Zeka Uygulaması*. 11 30, 2022 tarihinde [turkishairlines.com: https://terminal.turkishairlines.com/dijital-sanat-eseri-olusturan-yapay-zeka-uygulamasi/](https://terminal.turkishairlines.com/dijital-sanat-eseri-olusturan-yapay-zeka-uygulamasi/) adresinden alındı
- Türk, E. B. (2018). Milli Bir İmge Olarak Türk Romanında Kalpak. *Gazi Türkiyat* (22), 159-178.
- Vargün, Ö. (2015). Sanat Yönetimi ve Küratörlük. *Yıldız Journal Of Art and Design* , 2, 27-51.
- VR MotionMagic. (2016, 11 29). *The starry night Stereo VR experience*. 11 01, 2022 tarihinde [www.youtube.com: https://www.youtube.com/watch?v=G7Dt9ziemYA](https://www.youtube.com/watch?v=G7Dt9ziemYA) adresinden alındı

X Media Art Museum. (2022, 03 17). *Turkey's First New Media and Digital Arts Museum*; X Media Art Museum. 12 01, 2022 tarihinde youtube.com: <https://www.youtube.com/watch?v=CC0buGnRovU> adresinden alındı

Xxi. (2017, 04 20). *Arşiv Rüyası Salt Galata'da*. 11 29, 2022 tarihinde xxi.com.tr: <https://xxi.com.tr/i/arsiv-ruyasi> adresinden alındı

Yadegar Asisi. (2022). *Public Relations Pergamon*. 11 16, 2022 tarihinde asisi.de: https://www.asisi.de/en/press/press-photos?tx_asisi_yadegar%5Baction%5D=filter&tx_asisi_yadegar%5Bcategory%5D=25&tx_asisi_yadegar%5Bcontroller%5D=Press&cHash=29a5b3ed19c422339143716a3928c680 adresinden alındı

Yaman, İ. Ş., Ekim, T., Sungur, S., & Özer, C. (2012). *Çağdaş Dünya Sanatı 12*. Ankara: Millî Eğitim Bakanlığı Yayınları.

Yapı-Endüstri Merkezi Yayınları. Yapı-Endüstri Merkezi Yayınları.

Yetişkin, E. (2012, 07 18). *Sular Artık Tersine Akıyor: Yeni Medya Sanatı Nasıl Okunabilir?* 12 20, 2022 tarihinde ebruyetiskin.com: <http://www.ebruyetiskin.com/sular-artik-tersine-akiyor/> adresinden alındı

Yurdigül, Y., & Zinderen, İ. E. (2013). *Sinema Ve Televizyonda Özel Etki*. İstanbul: Doğu Kitabevi.

Yücel, D. (2010). *Dijital Sanat Pratiklerinin Müzeolojik Bağlamda Değerlendirilmesi*. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat ve Tasarım Ana Sanat Dalı Müzecilik Yüksek Lisans Programı.

Uygulama videosu <https://www.youtube.com/watch?v=3Q-P89z3Gmq>

EKLER

Bekir Sıtkı Severoğlu'na sorular:

1- 25 Aralık Panorama müzesinin mimari açıdan incelediğim benzer müze mimari yapılarının Dekonstrüktivist stilde inşa edildiği ifade edilmiş. Bu açıdan bina mimarisinin “heykelimsi” bir yönünün olduğu, dekonstrüktivist stilde yapıldığını söylemek mümkün müdür?

2-Bulmaya çalıştığım bir diğer konu; bina mimarisin formu nasıl ortaya çıktı? Geleneksel Antep Mimarisi yerine soyut ifade biçiminin tercih edilme sebebi nedir?

3-Modern bir formda olan müze bina yapısının Gaziantep kent silüetine nasıl bir etkisi olmuştur?

Cevaplar:

1- Evet mümkündür.

2- Mimari yapının tasarımında iç avlu, Seferpaşa mahallesi ile kurduğu ilişki ve bütünleşme hedefi ve korunan bazı ağaçların korunması belirleyici oldu. Geleneksel yerel mimari eserlerimizin olmazsa olmazlarında avlunun varlığını "Geleneksel Gaziantep Mimarisi" esinlenmesi olarak değerlendirebiliriz. Yapının dış kaplamasında yerel kireç taşları ile renk benzerliğini de bir uyum kaygısının sonucu olarak değerlendirebiliriz. Bir yandan mekânın dünyadaki önemli panoramalarda ölçü olarak yarışmayan ama benzerliği formda belirleyici bir etkiye sahiptir. Çalışmanın avan projesi Mimarlar Odası Gaziantep Şubesinin çağrısıyla bir araya gelen 10'dan fazla mimarın görüşlerini taşımakta kabul gören tasarımın avan projesi Ali Mert Özsoy ve Zafer Özer'in tasarımı olup, ekipteki diğer gönüllü mimarların her birinin katkısını taşımaktadır.

3- Müzenin işlevini ve içeriğinin tarihimizi yok sayan anlayıştaki ve sadece bir bölgeden bakışla Kalenin kapatılması olumsuz propagandaları yapılmış ve konuya ayrıntılı bakıldığında iyi niyet taşımayan bir gözlem olduğu değerlendirilmiştir.

Eleştiren hemen herkes müzeyi görüp inceledikten sonra bu eleştirilerden vazgeçmiştir.

Kent silüetinde uzaktan algılanan varlığını hissettiren bir biçimle olumlu etkisi olmuştur.

Murat Dağ'a sorular;

- 1 - Müze içerisindeki güvercinli animasyon çalışmasının tam ismi, hangi yapım şirketine yaptırıldığı bilgisi var mıdır?
- 2- Maraşlı Hüseyin'in anlatıldığı camekân içerisinde yer alan video-art çalışmasının sanatçısı kimdir?
- 3- Kastel projeksiyonu da video-art kapsamında olduğu için sanatçısı kimdir?
- 4- Fransız ve Antepililerin silahlarını temsilen gösteren “enstalasyon” çalışmasının sanatçısı kimdir?
- 5- Müze içerisindeki sergiler ve sanatsal etkinliklerin tasarımında bir küratör var mıdır?
- 6- Yeşil perde kullanılarak ziyaretçilerin tarihi fotoğrafların içindeymiş gibi fotoğraf çektirebildiği bölümün özel bir adı var mıdır? Yoksa sadece “yeşil perde” olarak mı isimlendirmek yeterli midir?
- 7- Bu projeksiyon ve animasyon eserler kalıcı mıdır yoksa ilerleyen süreçte güncellenebilir mi?
- 8- Teknolojik eserlerin bakım ve onarımını yapan ekip var mıdır?
- 9- Müzenin sahip olduğu kronolojik bir anlatı olduğu için sormak istedim. Kurgu ve sergileme kimler tarafından yapılmıştır?
- 10- Müzenin ziyarete açıldığı günden bu yana tutula bir ziyaretçi sayısı istatistik verileri var mıdır? Kaç ziyaretçi, yaş aralıkları vs.

Cevaplar:

- 1- İsimsiz kahramanlar animasyonu, adlarını ve yüzlerini bilemediğimiz kahramanlar anlatılmaktadır. “STUDIOPUNTO” animasyon tekniğiyle yapmıştır.
- 2- İsmail Öklügil ve ekibi “STUDIOPUNTO” tarafından yapılmıştır.

- 3- Bu alan Türk Teknoloji şirketi olan Touch To Life tarafından yapılmıştır.
- 4- İsmail Öklügil ve ekibi “STUDIOPUNTO” tarafından yapılmıştır.
- 5- Müze içerisinde her mahall konusuna göre farklı küratörler tarafından çalışılmıştır. Kültür Bakanlığı teşhir/tanzim ekibi, İsmail Öklügil “STUDIOPUNTO” ekibi ve Panorama 25 Aralık Müzesi’nin danışma kurulu tarafından bölümler oluşturulmuştur.
- 6- Bu bölüm kısaca fotoğraf çektilme alanı olarak adlandırılmaktadır. Bu alan Türk Teknoloji şirketi olan Touch To Life tarafından yapılmıştır.
- 7- Müzenin her bölümü gibi zamanla kendisini yenileyecek bölümlerdir. Daha nitelikli çalışmalar ile sürekli kendisini yenilecektir.
- 8- Müzede bu iş için alınmış 2 teknik personel basit onarım ve genel bakımları rutin olarak yapmaktadır.
- 9- Müzenin kurgusu Büyükşehir Belediyesi tarafından oluşturulan tarih kurulunun çalışmaları ile yapılmış, yukarıda belirten küratörlerden uygulama istenmiştir.
- 10- Müze açıldığı 25 Aralık 2020’den beri 357 bin ziyaretçi ağırlanmıştır. Ortalama yaş aralığı 30-40’tir.



T.C.
GAZİANTEP BÜYÜKŞEHİR BELEDİYE BAŞKANLIĞI
Kültür ve Turizm Dairesi Başkanlığı



Sayı : E72682373700137821
Konu : İzin Talebi

07.12.2022

Sayın Halil İbrahim KAYIŞ

İlgi : 05.12.2022 tarihli yazı.

İlgi yazı ile; Üzerinde çalıştığınız yüksek lisans tez içeriğinizde Belediyemize ait müzeler ve kütüphanelerin web siteleri, basılı yayımları ve görsel materyalleri kullanmak istediğinizi ve bu konu hakkında gerekli izinlerin verilmesi talep edilmiştir.

Konu ile ilgili birimlerimiz hakkında kullanacağınız görsel materyallerin altına Belediyemiz ve birim adını kaynakça göstermek şartı ile uygun görüldüğünü bilgilerinize rica ederim.

Hüseyin ATEŞ
Kültür ve Turizm Daire Başkanı V.

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Doğrulama Kodu: +0ct1RnBe11kLoEYAhUJb7w0ofS9hzAr

Doğrulama Linki: <https://www.turkiye.gov.tr/icisleri/belediyeschys>

İncilipinar Mah. Şehit Yusuf Erin Cd. Büyükşehir Binası Şehitkamil/ Gaziantep
Telefon No: (342)211 12 00 Faks No: (342)211 12 53
ePosta: iletisim@gaziantep.bel.tr İnternet Adresi: <http://www.gaziantep.bel.tr>
Kep Adresi: buyuksehirbel@hs01.kep.tr

Bilgi için: Musa Samet ARSLAN
Birim Sorumlusu
Telefon No:1303

