

# Pandemi Sürecinde Sanat Sergileri

**Aydoğan, Derya<sup>1</sup>,**

<sup>1</sup> Yıldız Teknik Üniversitesi, Doktora Öğrencisi (Turkey)

e-mail: derya\_aydgn@hotmail.com

## Öz

Dünyayı etkisi altına alan Koronavirüsün bir türü olan COVID-19 salgınıyla birlikte Pandemi sürecine girilmesi ve yaşamın evlerden devam ettirilmeye çalışıldığı karantina sürecinde birçok alan, sektör gibi sanat mekanlarının da kapalı kalması gerekmiştir. Bu süreç içerisinde sergilerin birçoğu online devam ettirilmiştir. Sürecin uzaması ve belirsizliğini koruması, online sergilerin daha gerçekçi çözümlerle sunulması gerekliliğini hissettirmiştir. Bu sebeple teknolojik olarak gerçeğe en yakın deneyimi veren sanal gerçeklik uygulamalarına yönelim hız kazanmıştır. Sanal gerçeklik sergileri hem klasik küratöryel düzenlemelere izin vermesi hem dijital yöntemlerin eklenebilmesi hem de izleyicinin gerçekten sergi geziyormuş hissini yakalaması gibi birçok açıdan online sergiler için oldukça önemli bir alternatif olmuştur. Ancak herkesin katılımına açık yapılarda aşırı sergilemeye dayalı bir fenomenin oluşmasıyla birlikte yığınlaşma ve aura kaybının yaşanabileceği açıktır. Sanatın ve sergilemenin aurasını korumak, yeni teknolojilerle uyumlu bir şekilde nitelikli olarak sürdürülebilmek için yeni sergi ortamlarına yeni küratöryel anlayışlar, yeni estetik algılar ve yeni nitelik unsurları getirilmelidir. Çalışmada sanat sergilerinin özellikle Pandemi sürecinde online ortamlarda yer almasının betimsel nitelik incelemesi bağlamında değerlendirilmesi yapılacaktır.

**Anahtar kelimeler:** Sanal Gerçeklik Sergisi, Online Sergi, Pandemi Sergileri, Simülasyon, Metaverse

# Art Exhibitions in the Pandemic Process

## Abstract

With the COVID-19 epidemic, which is a type of coronavirus affecting the world, the pandemic process was entered into and during the quarantine process, where life was tried to be continued from homes, art spaces such as many areas and sectors had to be closed. During this period, most of the exhibitions were continued online. The prolongation and uncertainty of the process made it necessary to present online exhibitions with more realistic solutions. For this reason, the trend towards virtual reality applications that give the most technologically realistic experience has gained momentum. Virtual reality exhibitions have become a very important alternative for online exhibitions in many ways, such as allowing classical curatorial arrangements, adding digital methods and capturing the feeling that the audience is actually visiting the exhibition. However, it is clear that agglomeration and loss of aura may occur with the formation of a phenomenon based on excessive exhibition in structures open to everyone's participation. New curatorial perceptions, new aesthetic perceptions and new quality elements should be brought to new exhibition environments in order to preserve the aura of art and exhibition, and to sustain it in a manner compatible with new technologies. In the study, the participation of art exhibitions in online environments, especially during the pandemic process, will be evaluated in the context of descriptive quality analysis.

**Keywords:** Virtual Reality Exhibition, Online Exhibition, Pandemic Exhibitions, Simulation, Metaverse

## Giriş

Sanatın kendisi kadar sergilenmesi de sanat tarihi boyunca önemli bir gündem maddesi olmuştur. Sanat sergileri, sanatçı, eser ve alımlayıcı arasında köprü görevi gören etkinliklerdir. Fuar, bienal, festival gibi daha büyük organizasyonlarla da sanat sergileri gerçekleştirilmektedir. Eserlerin izleyici ile bulunduğu, bir anlamda görücüye çıktığı sanat sergileri; sanatın alınılması, tanıtılması ve satın alınması gibi oldukça önemli işlemlere sahiptir. Alternatif veya deneysel çeşitli uygulamaların dışında genellikle açık ya da kapalı bir mekana ihtiyaç duyan sergiler, süreli ya da süresiz düzenlenmektedir.

Mekana ihtiyaç duyulması, her ne kadar sanatı sınırlara hapsedmek olsa da sergiler, sanatçıların sürdürülebilirliğini sağlamalarının, görünür olmalarının alımlayıcı ve koleksiyoner ağı edinmelerinin, sanat dünyasının belirleyicileriyle buluşmalarının temel bir yoludur. Fiziksel mekanların alan kısıtlılığı, sergilenecek eser sayısında da kısıtlılık getirmektedir. İstenildiği kadar sanatçının, istenildiği kadar eserin mekanlarda yer bulamaması, hem sanatçıların sektör ve pazar dışı kalarak kendilerini gösterme zorluğu yaşamalarına hem de eserlerin depolarda bekletilmelerine sebep olur. Diğer yandan sanatçılar bu mekanlarda yer alsalar dahi kurumların kurallarına, sözleşmelerine göre hareket etmek zorunda kalırlar. Bu da kurum tekelleri anlamına gelir.

Dijitalleşmenin sanat sergilerine yansımalarına bakıldığında; hem alan kısıtlılığının ortadan kalktığı hem kurum tekellerinin nispeten etkisini yitirdiği görülür. Online uygulamalar ile sanatın sergilenmesi, mekansız ve zamansız bir boyutta gerçekleşebilmiştir. Sanatçılar görece daha özgür bir ortama kavuşmuşlardır. Ancak bu durum da imgelerin sergilenmesine dair bir aşırılık meydana gelmiştir. Online platformların gerçek sergi gezme deneyiminden uzak yalnızca görüntü sunma ve bilgi verme niteliğinde olduğu da açıktır. Özellikle klasik küratöryel yaklaşımlardan uzak bu sergilemeler ve sunumlar sanatın aurasını da etkilemektedir. Dijital yöntemler içerisinde gerçek deneyime en yakın hissi veren sanal gerçeklik ((virtual reality – VR) sergileri ise içerisinde eser üretilebilen, mekan tasarlanabilen, küratöryel anlayışları destekleyen, çoklu ortamdan yararlanılabilen uygulamaları barındırır.

Dijital yöntemler, sanatın sergilenmesi adına uzun süredir kullanılan işlevsel bir yöntem olmasına rağmen; yine de belli sebeplerden dolayı bu yöntemlerden uzak durmayı tercih eden kurumlar ve sanatçılar vardır. Ayrıca dijital yöntemleri kullanamayan sanatçılar da mecburen klasik yöntemlerle ilerlemeye devam etmişlerdir. 2020 yılında Dünyayı etkisi altına alan Koronavirüsün bir türü olan COVID-19 salgınıyla birlikte Pandemi sürecine girilmesi ile yaşamın evlerden devam ettirilmeye çalışıldığı karantina sürecinde birçok alan, sektör gibi sanat mekanlarının da kapalı kalması gerekmiştir. Bu süreç içerisinde sergilerin ve iptal edilen sanat organizasyonlarının birçoğu online devam ettirilmiştir. Teknolojik olarak gerçeğe en yakın deneyimi veren sanal gerçeklik uygulamaları da karantina süreci için önemi bir başvuru kaynağı olmuştur. Sanal gerçekliğin gelecek için oldukça önemli bir sergileme alternatifi olarak devam edeceği açıktır. Bu sebeple eleştirel analizlerle birtakım örnekler üzerinden değerlendirmeler yapılarak bu sürecin nitelikli evrilmesine katkı sunmak oldukça önemlidir.

## Sanatın Sergilenmesi

Sanat eseri, özgün ve biricik olandır. Alımlanma esnasında izleyicisinde çeşitli duygulanımlar yaratır. Aurası, yansıttığı duygular, yarattığı algı; sergilendiği alanla bir ilişkiye girer ve aslında her alanda bunlar değişir. Eserin kendisi başlı başına bir albeni yaratmakla birlikte mekanın atmosferi ve küratöryel düzen ile yeni bağlamlara yerleşir, yeni anlamlar kazanır. Alımlanma estetiği, sergilendiği alana göre biçimlenir.

Sanatın daha kavramsal bir yapıya büründüğü, özerk bir alan edindiği zamanlardan itibaren sanat sergileri, oldukça önemli taşıyıcılar olmuştur. Sanat eserleri, izleyiciye sunulmasının dışında tanınmak, sanat piyasasına girmek, alıcılarla buluşmak gibi birçok amaçla sergilenir. Üstünipek'e (2007, 13-14) göre; sanat üretimlerinin belli bir mekânda, belli bir süre için olabildiğince geniş bir topluluğa sunulması olarak tanımlanabilecek sergi; sanat eserinin tamamlandıktan sonra değişik gerekçelerle ekonomik ya da entelektüel bir ihtiyaç olarak onu algılaması beklenen kişilere sunulmasıdır. Algılanma süreci ise eser tamamlandıktan hemen sonra sanatçının atölyesinde olabileceği gibi yüzyıllar sonra bir müzenin salonunda da gerçekleşebilir. Eserin algılanması birçok kişi tarafından değişik zamanlarda ve değişik koşullar altında yaşanabilir, her defasında algılayanın ve sürecin özelliklerine bağlı olarak değişebilir. Başka bir tanıma göre; sergi, sanat ürünlerinin belli ölçütler çerçevesinde, niteliklerine göre seçilerek, galeri, müze ve benzeri özel mekanlarda, sınırlı bir süre için gösterime sunulmasıdır (Eczacıbaşı, 1997: 1642).

Sanatın sergilenmesi, sergilendiği ortamlar, mekanlar, buna ortam hazırlayan kurum ve kuruluşlar, yapılar da sanat eserinin kendisi kadar sanat tarihinde oldukça önemli konular olmuştur. Bu ortamlarda yer alan sanatçılar, sanat ortamı içerisinde daha görünür yerler edinmiş, parlatılmaları sağlanmıştır. Diğer yandan bu ortamların dışında kalan ya da belli sebeplerle bu ortamlara dahil olmak istemeyen sanatçılar arasında sanat tarihine yön veren, ivme kazandıran çeşitli akımların oluşumunu sağlayan birçok harekete ön ayak olanlar vardır.

Sergileme alanlarının çeşitlenmesi, yayılması ve artması ile nispeten alan genişlemiş daha çok sanatçı; izleyici ile buluşmalarında, tanınmalarında, koleksiyoner ağı edinmelerinde, reklam ve PR yönetimlerinde oldukça önemli payı olan sergilerde yer almaya başlamıştır. Ancak bu mekanlar ya da etkinlikler, belli kurum ve kuruluşların yönetiminde olduğu için onların kendi misyon, vizyon ya da ticari yaklaşımları ile şekillenerek sürmektedir ve bunlar da sanatçı özgürlüğüne ket vurmaktadır.

Sanatçı, eserinin paylaşılması, sergilenmesi, satılması gibi işlemlerini kendisinin yapabildiği, kendi görünürlüğünü ve sanat ortamındaki yerini yetileri doğrultusunda belirleyebildiği, dünya piyasasına ve koleksiyoner ağına ulaşabildiği dijital çağda, daha özgür bir alana kavuşmuştur. Önceden var olan birtakım tekeller

büyük oranda yıkılmıştır. Ancak sanatçının üstlendikleri artmış, üretim dışında birçok meşguliyetler ortaya çıkmış, bunların yönetimine de zaman ve emek harcamak zorunda kalmıştır.

Günümüz sanatının uygulamalarına dair sanat yapıtını sergilenen nesne olarak tanımlayan Groys'a (2014: 96) göre; "artık bugün sanatın temel birimi nesne olarak sanat yapıtı değil nesnelerin sergilendiği sanat mekanıdır: sergileme ve enstalasyon mekanı. Bugünün sanatı belirli ve özel şeylerin toplamı değil belirli ve özel yerlerin topolojisidir". Sanal ortamların kullanılması ile birlikte artan sergileme pratikleri, aslında sanat eseri sunmaktan daha çok sergi düzenlemek konusunda bir fenomen ortaya çıkarmıştır. Bedavaya varan yaklaşımlar, uygulamalar, daha geniş kitleye ulaşılabilmesi, çeşitli düzenlemelere olanak tanınması, zaman-mekan kavramlarını yok etmesi gibi birçok özellik ile birlikte sanal sergileme alanları önemli bir alternatif olarak kullanılmaya başlanmıştır.

## Sanat Sergilerinde Dijital Yaklaşımlar

Sanatın sergilenmesi, tıpkı sanat üretiminde olduğu gibi çağının araç gereçleri, ortamları, uygulamaları ve yaklaşımlarından payını alır. Döneminin insanına hitap eden biçimler, küratöryel düzenler, yöntemler kullanılır. Estetik algısı da birçok anlayışa bağlı değişir ama önemli olan her zaman belli bir estetiğin gözetilmesidir. Estetikten yoksun ya da bu bakımdan eksik sergileme ortamları, sanat eserinin görünürlüğünü etkileyebilir, istenilen etkiye ulaşımı zorlaştırabilir ve sanat eserinin izleyici ile temasında sorunlar yaşanabilir.

Dijital çağa uygun olarak sergileme şekillerinde, alanlarında yenilikler meydana gelmiştir. Fiziksel ortam ile birlikte ikincil bir alan olarak ya da doğrudan sanal ortamlar kullanılmaya başlanmıştır. Yeni estetik değerler ortaya çıkmıştır. Dijital ortamın multimedya içerme, etkileşim özelliği, disiplinlerarası yapısı; sanatın sergilenme mantığında açılımlar yaratmıştır. Sanal ortamda yer alan sergilerde eserler, belli bir mekanda gözetim altında tutulmazlar, depolarda yalnız kalmak zorunda değildirler, sonsuz bir uzama yayılırlar. Zamana meydan okuyarak bozulmadan ilk halleri ile korunabilirler. Kitlelere ulaşımın da oldukça önemli bir köprüsü olan sanal ortam ile birlikte sanat sergileri, küresel platformda zamansız ve mekansız bir biçimde yer almaya başlamışlardır.

Sanal ortamda sergi düzenleme pratiklerine bakıldığında; web sitelerinden ve sosyal medya ortamlarından söz edilebilir. Web sitelerinde genel olarak eser görsellerinin, künyelerinin ve bilgilerinin yer aldığı imajlar şeklinde yayınlanmaktadır. Bunlar doğrudan sergileme tekniği olarak değerlendirilemez de sanatçıların, galerilerin kendilerini ve eserlerini tanıttığı sunumlar kapsamına girebilir. Ama yine de estetik ve yaratıcı sunumlar ile bu şekilde yeni bir sergileme mantığı oluştuğu da söylenebilir. Sergi mantığına daha çok uyumlanan 360° turlarda ise var olan fiziksel bir mekanın 360° çekilmesi ve dijital ortama aktarılması ya da doğrudan dijital ortamda 360° sergi yaratılması gibi yöntemler vardır. Bu sergilerde önemli olan, eser bilgisi ile birlikte küratöryel düzenin, estetiğin, mekan atmosferinin yansıtılmasıdır. Her ne kadar gerçek sergi gezme deneyimine benzemese de salt sıralanmış görseller yerine bütünü öğelerini yansıtması açısından önemlidir. Gerçekten sergi gezme deneyimine en yakın uygulamalar olarak sanal gerçeklik sistemlerinden yararlanılmıştır. "Sanal gerçeklik, duyularımıza, gerçekten oradaymış gibi deneyimleyeceğimiz şekilde sunulan sanal bir ortamın yaratılmasıdır. Bu hedefe ulaşmak için bir dizi teknolojiyi kullanır" (Scales, 2018: 68). Dijital sürecin bir uzantısı olan sanal gerçeklik teknolojisi ile birlikte birçok alanda olduğu gibi sergileme konusunda da oldukça gerçekçi hatta fiziksel gerçekliği aşan sergiler düzenlenebilmiştir.

VR'nin diğer bir önemli özelliği, fiziksel gerçeklikte bağlı olduğumuz fiziksel yasalara uymayan deneyimler oluşturma yeteneğidir. Bu gözlemi temel alan birkaç alt özellik vurgulanabilir. Örneğin, sanal temsiller, geçmişte var olan ya da henüz gerçekleşmemiş fiziksel ortamların rekreasyonlarını sunarak mekan ve zaman içinde atlayabilir. Geleneksel doğa yasalarına uyulması gerekmediğinden uçma, su altında nefes alma, telekinezi ile nesnelere kontrol etme veya başkaları gibi deneyimler yaratılabilir (Steffen ve diğ., 2019: 690).

Sanal gerçeklik uygulamaları, izleyicide gerçekten sergi gezme deneyimine yakın bir his yaratmasının yanı sıra sergi düzenleme alanında da oldukça ileri yöntemler barındırır. Fiziksel alanda yaratılamayacak doğüstü uygulamalar, rüya atmosferleri oluşturulabilir, fantastik, fütüristik yaklaşımlar ortaya çıkarılabilir. Bu nedenle yaratıcı ve farklı deneyimlere izin veren VR sergiler, daha çok izleyici çekmenin, tanınırlığın artırılmasının, daha geniş koleksiyoner ağı edinmenin, dünya sanat piyasasında yer almanın bir anahtarı gibi düşünülebilir. "Sanal dünyada daha çok katman inşa edilmesi, yapının daha büyük ve aynı anda hem daha fazla hem de daha az katı olacağı anlamına gelir. Kaosun olduğu kadar yaratıcılığın da tarifidir bu ve sürekli bir yapım ve yapıbozum sürecinin gerekliliğini ima eder" (Burnett, 2018:150). Ancak yenilikçi ve çok yönlü uygulamalarda karmaşa yaratmadan, eser sergileme amacının yeni teknolojilerin ve tekniklerin sergilenmesine dönmemesi kilit bir noktadır. Sanatsal çerçeveden ayrılmadan ve estetik bakışları yok etmeden nitelikli çalışmaların oluşturulmasını gözetmek gerekmektedir.

Sanal gerçeklik sergilerinden söz edilirken üzerinde düşünülen ve belki bu alanda biraz da olsa çekimser

kalinmasını sağlayan konulardan biri “simülasyon”dur. Hiper-gerçeklik olarak da açıklanabilecek simülasyon, gerçeğini aşarak onun yerine geçen bir olguya işaret eder. Baudrillard’a göre; “bizler bir simülasyon dünyasında yaşıyoruz, gösterenin en büyük işlevinin gerçekliği kayboluşa itmek ve bu yolla onun kayboluşunun üzerini örtmek olduğu bir dünyada sanat başka bir şey yapmıyor. Günümüz medyası başka bir şey yapmıyor. Bu yüzden ikisi de aynı kadere mahkum” (Baudrillard, 2014: 36). Kitle iletişimlerinde simülasyon sürecinin gerçeklik gücüne ulaştığını belirten Baudrillard; “gerçeklik, aracın kendisi tarafından gerçekleştirilmiş *modelin bu yeni gerçekliğinin yararına yok edilir, buharlaştırılır*” (Baudrillard, 2013: 146) demektedir. Buna göre fiziksel sergilere ve sergi mekanlarına göre oldukça ileri yöntemler ve avantajlara sahip olan sanal gerçeklik sergilerinin gerçeğinin yerine geçerek onları yok edebilme ihtimali bu kapsamda düşünülebilir ancak önemli olan fiziksel mekan koruyuculuğu mudur yoksa sanatın nitelikli, işlevsel, daha çok alana, insana yayılan daha güçlü etkiler ve deneyimler yaratan bir yolda ilerlemesine izin vermek midir, tartışılır. Tarihi ve kültürel açıdan değerli olan mekanların korunmasının önemli olması ile birlikte diğer fiziksel mekanların yok olabilme ihtimalinde, bir takım ekonomik döngülerin sarsılacağı, bazılarının yön değiştireceği de açıktır. Sanat sürdürülebilirliği için ekonomiye bağımlıdır ve hali hazırda yeni sistemlere uygun ekonomik alanlar da ortaya çıkmıştır. Süreç içerisinde yenileri yaratılmaya devam etmektedir, eski sistemlerle ilerlemenin pek olanaklı olmadığı yeni ortamda bu anlamda da inovasyon gerçekleşmektedir.

Sanat, dijitalleşme sürecinin sosyalleşme ve paylaşım ortamı olan sosyal medyada da gösterime girmiştir. Özellikle instagram, facebook, youtube üzerinden sanatçılar, kurum ve kuruluşlar, sanat ilgilileri ya da sanatla ilgisi olmayan kullanıcıların bile yaygın olarak eser paylaştığı, sosyal medyayı bir sunum alanı olarak kullandıkları görülmektedir. Ancak belli estetik gözler, düzgün bilgilendirmelerin olduğu yayınlar, paylaşımlar dışında genel olarak eserlerin görsel malzemeye dönüştürülüp meta-imege olarak kullanıldığı, bilgilerin dağınık, yetersiz olduğu ya da eserlerin anonim olarak paylaşıldığı da bir gerçektir.

Dijitalleşme görüntünün herhangi bir sergileme pratiğinden bağımsız olmasına imkan vermiş gibi görünüyor. Görüntüler, artık, dijital görüntülerin, yani, İnternet veya cep telefonu ağları gibi çağdaş iletişim yollarının sahip olduğu geniş alanda hızlı ve anonim bir şekilde, herhangi küratoryel bir kontrol olmaksızın kendilerini oluşturabilme, çoğaltabilme ve dağıtabilme becerisine sahiptir. (...) Elbette son derece güçlü herhangi bir görüntünün ardında gizli küratoryel pratik ve belli başlı gizli gündemler olduğu her zaman varsayılabilir -ama böyle bir varsayım “nesnel olarak” kanıtlanamayan bir kuşku olarak kalır (Groys, 2014: 85-86).

İletişim ve etkileşimin yoğun olarak yaşandığı sosyal medya, sanat iletişimi ve etkileşimi için de etkili bir mecra haline gelmiştir. Fakat küratoryel eksiklikler, anaonimleşme, metalaşma, aşırı imge yığını gibi konulardan dolayı sosyal medyada sergileme konusunda nitelikten ziyade niceliğe yönelen bir tutum ortaya çıkarmıştır. Manovich’e göre medya miktarındaki aşırı artış ile birlikte artık eski medya veya yeni medya ile ilgilenmek yerine daha fazla medya ile yaşamının ne anlama geldiğini düşünmek gerekiyor. Mevcut ortamların sayısındaki artışın ve bunlara erişmek için kullanılan yeni araçların, kuralların ortaya çıkışının sanat eserlerinin kendisinde yeni bir estetiğe ve alımlarında yeni kalıplara yol açıp açmayacağı sorgulanmalıdır. Bu duruma kendi dünyamıza uygun yeni biçimler keşfetme fırsatı olarak yaklaşmalı, bilgi-estetigi icat etmeliyiz. (Manovich, [30.04.2021]) Dolayısıyla aslında niceliği niteliğe evriltmenin yolları üzerine eğilmek, nitelikli nicelikler yaratmak eldeki fırsatları, bolluğu değerlendirmek adına önem taşımaktadır.

Dijitalleşmenin en etkili alanlarından biri olan ve aslında başlı başına büyük bir sektör haline gelen oyun ile birlikte sanal ortamlarda gerçekçi deneyime uygun biçimler hız kazanmıştır. Genellikle oyun alanında kullanılan etkileşim öğeleri, farklı alanlara entegre edilmeye başlanmıştır. Özellikle 3 boyutlu sanal oyunlar, etkileşim ve deneyim boyutları açısından çeşitli alanlarda kullanılmaktadır. Fiziksel ve sanal alanı birleştiren “metaverse” kavramı ile birlikte uzun süredir sözü edilen “simülasyon” kavramı, boyutlararası bir bileşmeye dönmüştür. İnsanların 3 boyutlu bir dünyada birbirleriyle etkileşime girebildikleri metaverse, fiziksel ve sanal gerçeklik evreninin bir uzantısıdır. Metaverse’de fiziksel dünyayı gelişmiş bir sanal dünyadaki fiziksel dünyanın dijital bir kopyasına bağlayabiliriz. (Page, [30.03.2021]). Kullanıcılara bir dizi benzersiz deneyim sunan paralel dijital evrenler olan metaverse’lere bir bilgisayar, sanal gerçeklik başlığı veya akıllı telefon aracılığıyla erişilebilmektedir. İnsanların sosyalleşebileceği, keşfedebileceği, oyun oynayabileceği ve hatta para kazanabileceği yerler haline gelen metaverse’ler, pek çok yönden gerçek dünyanın bir devamı olarak hareket etmektedir çünkü gerçek hayatta gerçekleştirilebilecek birçok etkinlik artık bu alanlara kadar uzanmıştır (Republic, [30.03.2021]). Bununla birlikte özellikle COVID-19 salgını ile birlikte Pandemi sürecinde sanat sergileri de bu alanlardan yararlanmaya başlamıştır. Sanat mekanlarının kapatılması, metaverse alanları bir alternatif haline getirmiştir. Fiziksel ve sanalın hibrit bir şekilde bir araya geldiği bu alanlarda sanat sergileri düzenlenmiş, eser satışları gerçekleştirilmiştir. Genel olarak bakıldığında bu alanların sanal ortamın en gerçekçi yaklaşımlarını sunmasından kaynaklı olarak sanatın sergilenmesi, izleyiciye gerçekçi yaklaşımlarla sunulması, eser satışı yapılabilmesi gibi birçok yönden oldukça

avantajlı olduğu söylenebilir. Metaverse’de yaratılan hiper-gerçekliğin gerçeğinin yerine geçen, onu yok eden simülasyon olgusundan değil, hiper-gerçeğin gerçekle bütünleşen, ikisinin bir arada işlediği ve dolayısıyla gerçeği artıran, daha fonksiyonel yapılar oluşturulan sistemlerden söz edilebilir.

### **Pandemi Sürecinde Sergileme Yaklaşımları**

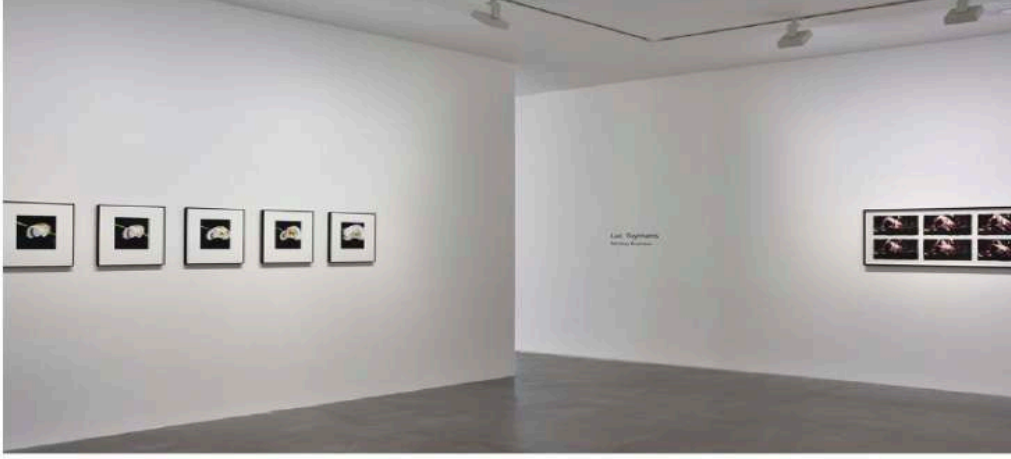
Dijital yöntemler, Dünyanın herhangi bir yerindeki sergiyi farklı medyumlarda, çeşitli seçeneklerle deneyimlenmesine izin veren uygulamaları getirmiştir. Ancak her ne kadar yıllardır sergileme anlayışlarında bu yöntemler doğrudan ya da ikincil olarak kullanılsa da hem birtakım çekinceler hem de canlı, gerçekçi ve tamamen kişisel deneyimlere dayanan sanat alımlanmasının özüne uymayan dijital yaklaşımlar, sanatın tam olarak bu kapsama alanına girememesine neden olmuştur.

COVID-19 salgınından kaynaklı yaşanan Pandemi sürecinde kapanan sanat mekanları, sanat organizasyonları için bu alanlara karşı olan çekinceler, tepkisel tavırlar bir kenara bırakılmış, dezavantajlar tolere edilmiştir. Zaten yıllardır kullanılan dijital yöntemler, Pandemi sürecinde oldukça önemli bir paydaya sahip olmuştur. Organizasyonların iptal edilmesi, sanat mekanlarının kapatılması ile birlikte sanat alanı görünürlüğü ve sürdürülebilirliği için dijital yöntemlere yönelmiştir. Böylece sanatın doğrudan yararlandığı bir mecra olarak sanal alan, sanatın yörüngesini tamamen kendisine çevirmiştir. Kimi ortamlarda yoğunlukla kullanılan sergileme yöntemleri daha da artmıştır, kısmen kullanılanlarda yoğunlaşma olmuştur ve tamamen yeni yöntemler ortaya çıkmıştır. Herkesin online olmasından dolayı belki de normal sürecin çok ötesinde fiziksel olarak yakalanamayacak etkileşimlerin yaşandığı da söylenebilir. Ancak bununla birlikte sergilemelerde nicelik büyük ölçüde artmıştır. Bu nedenle niteliğin artırılmasına yönelik farkındalıklarla birlikte bilinç oluşturulmaya çalışılması daha da önem kazanmıştır.

Sosyal medya, yapısı itibarı ile görüntü tüketimine dayalı bir alan olduğu için sanat eserlerinin dijital formlarla sunulması adına oldukça yoğun kullanılan bir alandır. Sanatçıların, sanat kurum ve kuruluşlarının, sanat uzmanlarının, ilgililerinin yanı sıra sanatla ilgili, ilgisiz herkesin kişisel hesaplarında sanat eserlerini paylaştığı görülmektedir. Bu durum her ne kadar sanatının yayılımını destekliyor gibi gözükse de meta-imge yığını oluşturması bakımından daha çok öne çıkmaktadır. Pandemi sürecinde sosyal medya, sanatın umut vadeden, güzel baktıran, pozitif etki yaratan propagandaları ile birlikte adeta eser bombardımanına tutulmuştur. Sosyal medyada galeriler, sanatçılar, çeşitli amaçlarla kullanılan hesaplar, okullar gibi oldukça çeşitli gruplar tarafından daha önce hiç olmadığı kadar çok sergi düzenlenmiştir. Bu sergilerde herhangi bir sanatsal düzen ve kriter gözetilmeyen sergi pratiği olarak değil, görsel şov, akış pratiği gibi olanlar da vardır ama gerçek bir sergideki gibi afişler, içerikler, duyuruların yayınlandığı, jürilerin yer aldığı, katalogların yapıldığı, katılım sertifikalarının verildiği sergiler de vardır. Ancak sosyal medya sergilerinin küratöryel düzenden yoksun, genel olarak kriter bakımından zayıf olduğu söylenebilir. Bu noktada gösteri toplumunun yansımından söz edilebilir. Çünkü “gösteri kendini tartışılmaz ve erişilmez devasa bir olumluluk olarak sunar. ‘Görünen şey iyidir, iyi olan şey görünür’ der, başka bir şey demez” (Debord, 2016: 37). Görünenin iyi olması aslında nitelikli ve kararında olması dolayımıdadır. Ancak burada çokluk kavramı bir bakıma yokluk kavramı ile eşdeğerdir. Çünkü yaratılanın sergiden daha çok “sunum akışı” olduğu ve bunların da izleme, paylaşma, yorum, takip etme gibi sayı artırmaya yönelik amaçlarla çevrelendiği açıktır. Dolayısıyla sosyal medyada sergileme fenomeninin sunum fetişizmine doğru ilerlediği bir durum meydana gelmiştir.

Birtakım sanat organizasyonlarının iptal edilmesi, bir alternatif olarak sosyal medyada ya da daha geniş olarak sanal alanda devam ettirilmesi ve kapandıkları için etkinlik gerçekleştiremeyenlerin görünürlüklerini sürdürme adına arşivlerini bu alanlara açmaları; sanat adına oldukça önemli bir demokratikleşme yaratmıştır. Sanat alanına zamansız ve mekansız küresel erişim konusu bu süreçte pik yapmıştır. Örneğin; Marina Abramović Enstitüsü (MAI) ve Sakıp Sabancı Müzesi (SSM) iş birliğiyle hazırlanan Akış / Flux adlı performans sergisi, pandemi nedeni ile yarım kaldığı için Sakıp Sabancı Müzesinin youtube hesabı üzerinden devam ettirilerek daha önce kaydedilen performanslar, video olarak yayınlanmıştır. Performansın özünde “burada ve şimdi” durumu olduğu için belki normal süreçte bu kayıtlar açılmayacaktı ve zaman, mesafe, ekonomik sebepler gibi farklı konular nedeniyle sergiye gidemeyenler sergiyi izleyemeyecekti. Ama şimdi performanslar birer dataya dönüştü ve ileriye dönük önemli bir bellek olarak yerini aldılar. Muhakkak ki sergiye gerçekten giderek edinilen deneyimi bu datalar veremez ancak bilgi edinme olarak değerlendirilebilir.

Pandemi sürecinde öne çıkan uygulamalardan biri de çevrimiçi görüntüleme odalarıydı. Dünyanın birçok büyük galerisi, sanat organizasyonu buralarda konumlandı. Bu yöntemi yıllardır kullananlar vardı ama Pandemi sürecinde çevrimiçi görüntüleme odalarının kullanımı arttı.



Installation view, *Luc Tuymans: Monkey Business*, David Zwirner, Paris, 2021

Görsel 1: *Luc Tuymans, Monkey Business, David Zwirner Galerisi Çevrimiçi Görüntüleme Odası.*

Çevrimiçi görüntüleme odaları, sergileri 3 boyutlu olarak sunan fiziksel bir galeri mekanına benzer şekilde planlanır ve küratörlük içerir. Belirli bir sanatçının çalışmalarına 3 boyutlu bir ortamda özel bir görünüm kazandırır. Burada potansiyel alıcı, seçilen eserleri dikkatini dağıtmadan görüntüleyebilir. COVID-19 sonrası birçok sanat organizasyonu iptal ve kısıtlamalar nedeniyle bu alanları kullandı. Özellikle fiziksel olarak iptal edilen Frieze, Art Basel ve Art Hong Kong gibi sanat fuarları online görüntüleme odalarına çevrildi. (Munchies Art Club, [30.03.2021]) Çevrimiçi görüntüleme odaları, doğrudan çalışmaların dijital fotoğraflarını içeren basit web sitelerinden, editöryal içerik bakımından zengin ve hatta bazen piyasa verileri açısından yüksek prodüksiyon değeri olan hedeflere kadar değişebilir. Ayrıntılı çekimler, enstalasyon görünüşleri, videolar, kaynak materyallere bağlantılar, sanat tarihi etkileri ile ilgili bilgiler yer alabilir (Schneider, [30.03.2021]).

Gerçekten sergi gezme deneyimine yakın duygular hissettiren sanal gerçeklik sergileri de pandemi sürecinde sanatın kurtarıcısı görevini üstlenen uygulamalardan olmuştur. Artsteps, VR All Art gibi sanal gerçeklik uygulaması altyapısına sahip websiteleri; basit arayüzleri ve oldukça geniş çevrenin kullanımına hitap eden yapıları ile sanat sergileri için önemli bir alternatif olmuştur. Aynı zamanda kişisel ya da kurumsal websitelerine gömülebilme özellikleri avantaj sağlamaktadır. Küratöryel düzen, mekan ve ışık tasarımı gibi fiziksel bir sergide aranabilecek birçok özellik ve daha fazlası sanal gerçeklik sergilerinde bulunmaktadır.



Görsel 2: *Uluslararası Engraving Baskiresim Bienali 2020 - Brown Hall*

Uluslararası Engraving Baskiresim Bienali 2020, pandemi sürecinde gerçekleştirilen ve Dünyanın ilk sanal baskiresim bienalidir. Gerçek bir bienal gibi jüri elemeleri, katılım sertifikaları, eser kataloğu olan bienal, tamamen gönüllülük esasına dayalı bir ekip tarafından hiçbir finans kaynağı ve herhangi bir maliyet gerekliliği olmadan gerçekleştirilmiştir. Bienalde 54 ülkeden 600'ü aşkın sanatçı yer almış, eserler 7 adet sanal galeride sergilenmiştir (Engraving, [30.03.2021]).

Pandemi sürecinde sergileme alanında dikkate değer açılımlardan biri de sanal oyun platformlarında metaverse'e yakın deneyimler içeren alanlarda gerçekleştirilmeye başlanmasıydı.



Görsel 3: Decentraland Sanal Sergi

Örneğin; Decentraland'de 10 gün süren sergiler, partiler ve tartışmaların yer aldığı bir sanat etkinliği düzenlendi ve birçok sanatçının eserleri Decentraland içerisindeki galerilerde sergilendi (Decentraland, [30.03.2021]). Ethereum blok zinciri tarafından desteklenen bir sanal gerçeklik platformu olan Decentraland'de kullanıcılar daha sonra gezinebilecekleri, üzerine inşa edebilecekleri ve para kazanabilecekleri sanal arazi parçaları satın alabilir ve kendi cazibe merkezlerini inşa edebilirler. Bir film şirketi, bir arazi satın alarak ya da kiralayarak sinema inşa edebilir, insanlara burada film izletebilir. Bu alanda gerçek veya sanal kıyafetlerin satılacağı mağazalar yer alabilir. Dolayısıyla inandırıcı ve ilginç bir dünya yaratmak için yeterince olasılık olduğu söylenebilir (Hoogendoorn, [30.03.2021]). Bu açılardan bakıldığında; bir sanat galerisi de inşa edilebilir ve eser satılabilir. Diğer online uygulamalardan farkı ise gerçek dünyaya yakın oluşumlara izin vermesi, onu açacak ortamların yaratılabilmesi ve gerçek dünya ile sanal arasında köprü kurarak boyutlararası yeni bir dünya oluşturulabilmesidir.

Tüm bunlarla birlikte sanatın sergilenmesi, dijital yaklaşımlar içerisinde katmanlanmış, genişlemiş, daha gerçekçi yapılara doğru ilerlemiştir. Fiziksel mekan-sanal uzam birlikteliği ile kendisini aşarak hareket alanını çeşitlendireceği ortamlara erişmiştir. Dolayısıyla sergileme alanındaki yaratıcılık biraz daha maceralı bir yola girerek, küratöryel pratiklerde sürprizi gelişmeleri hazırlamıştır.

## Sonuç

Pandemi sürecinin dijitalleşmeye dair güçlü bir itki görevi gördüğü açıktır. Genel olarak krizlerin karşı ataklarında fırsatlar yatar ve dünyada yaşanan krizin sergileme alanında açılımlara yönelttiği, yenilenmeleri getirdiği söylenebilir. Dijital yöntemler, sergi pratikleri için zaten kullanılmaktaydı ancak pandemide kullanımının artması ile birlikte yeni uygulamalar ortaya çıktı. Yaratıcı süreçler güçlendi, disiplinlerarası yapılar farklı bileşmelerle çeşitlendi.

Pandemi sürecinde öncelikle fiziksel olarak yaşanan kapanma, sanal olarak alabildiğine açılım ile devam etmiştir. Bu sürece kadar eserler kısmen karantinadaydı, sınırlı izleniyordu. Ancak şimdi insanlar karantinaya girdi, sanat karantinadan çıktı ve serbestçe dolaşmaya, yayılmaya başladı. Tamamen sanal veya sanal ve fizikselin hibrit olarak bir arada olabildiği sonsuz uzama doğru açılımlar oldu. Yenilikçi, yaratıcı, nitelikli uygulamalar ve yöntemlerin alanı çeşitlendi.

Dijitalleşme ile sergilemedeki mekânsal sorunlar ortadan kalkmıştır ama araçların, uygulamaların, yöntemlerin artmasıyla ve giderek daha çok insanı kapsama alanına alması ile birlikte sergilemede aşırılıklar oluşmuştur. Gerçek sergi deneyiminden uzak dokümantasyona dayalı sistemlerden oldukça gerçekçi hatta gerçeğin ötesine varan uygulamalara kadar gidilmiştir. Diğer taraftan sergilemek performansa dönmüş, imge yığınları meydana gelmiştir. Bunlar bilgi edinmek, arşiv yapmak, bellek oluşturmak gibi açılardan önemli olsa da yığınların arasında değerli olana ulaşmanın güç olduğu göz ardı edilmemelidir. Sergilemenin fetiş haline gelmesinin görünürlüğü arttırmaktan daha çok akış içerisinde yok edilebileceği yadsınmamalıdır.

Yeni dünya düzeninde dijitalleşemeyen alanların ve insanların sürdürülebilirliklerini sağlamak konusunda daha çok sorun yaşayacağı açıktır. Bu nedenle sanal dünya içerisinde yer alırken fiziksel dünya ile bağlantıyı kesmeden, klasik yöntemleri yeni yöntemlerle harmanlayarak ortaya koymanın sanatın sergilenmesi konusunda daha çarpıcı sonuçlar yaratacağı vurgulanabilir.

## References

- [1]Baudrillard, J. (2013).Tüketim Toplumu Söylenceleri ve Yapıları. (H. Deliçaylı, F. Keskin, Trns.) 6. bs. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- [2]Baudrillard, J. (2014). Sanat Komplosu Yeni Çağdaş Sanat Düzeni ve Çağdaş Estetik. (E. Gen, Trans.) 5. bs. İstanbul: İletişim Yayınları.
- [3]Burnett, R. (2018) İmgeler Nasıl Düşünür. (G. Pular, Trans) 3. bs, İstanbul: Metis Yayınları.
- [4]David Wirner, <https://www.davidzwirner.com/viewing-room/2021/luc-tuymans-monkey-business> [02.05.2021]
- [5]Debord, G. (2016). Gösteri Toplumu. (O. Taşkent, A. Ekmekçi, Trans.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- [6]Decentraland, [https://decentraland.org/blog/announcements/art-week-wrap-up/?fbclid=IwAR3NsEQEbH9oVeznSN0Yj5qNqACn8Hqc3XSRvVyuXggvmtDiBDtIXjVT\\_CU](https://decentraland.org/blog/announcements/art-week-wrap-up/?fbclid=IwAR3NsEQEbH9oVeznSN0Yj5qNqACn8Hqc3XSRvVyuXggvmtDiBDtIXjVT_CU) [30.03.2021]
- [7]Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi 3. Cilt. (1997).İstanbul, Yapı-Endüstri Merkezi Yayınları.
- [8]Engravist,<https://www.engravist.art/2020/06/11/uluslararasi-sanal-baskiresim-bienali-aciliyor/> [30.03.2021]
- [9]Groys, B. (2014). Sanatın Gücü. (F. C. Erdoğan, Trans.) İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- [10]Hoogendoorn,R.<https://medium.com/play-to-earn/decentraland-public-release-in-february-dcce5c6f119e> [30.03.2021]
- [11]Manovich, L. “Introduction to Info-Aesthetics”, <http://manovich.net/index.php/projects/introduction-to-info-aesthetics> [30.04.2021].
- [12]Munchies Art Club, <https://www.munchiesart.club/artnews/what-is-an-online-viewing-room> [30.03.2021]
- [13]Page, R. Explainer: What Is The Metaverse?, <https://www.cmo.com.au/article/685862/explainer-what-metaverse/> [30.03.2021].
- [14]Scales, T. (2018) “The Reality from Virtual Reality”. International Journal of the Academic Business World. 12(2), 67-68.
- [15]Schneider,Tim.<https://news.artnet.com/market/data-gold-rush-online-viewing-rooms-1867230> [30.03.2021]
- [16]Steffen, J. H. Gaskin, J. E. Meservy, T. O. Jenkins, J. L. Wolman, I. (2019). Framework of Affordances for Virtual Reality and Augmented Reality. Journal of Management Information Systems. 36(3), 683–729.
- [17]Üstünipek, M. (2007). Tanzimat’tan Cumhuriyet’e Çağdaş Türk Sanatında Sergiler 1850-1950. İstanbul: Artes Yayınları.
- [18]What is a Metaverse, Republic, <https://republic.co/blog/real-estate/what-is-a-metaverse> [30.03.2021].