



Sosyal, Beşerî ve İdari Bilimler Dergisi

2024, 7(12): 981-995.

DOI: [10.26677/TR1010.2024.1475](https://doi.org/10.26677/TR1010.2024.1475)

ISSN: 2667-422X Dergi web sayfası: www.sobibder.org



KAVRAMSAL MAKALE

Dijital Sergilemede Maliyet Unsurları

Doç. Dr. Emine ÇINA BAL, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Turizm Fakültesi, Ankara, e-posta: emine.cina@hbv.edu.tr

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2874-1137>

Doç. Dr. Sevil BÜLBÜL, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Turizm Fakültesi, Ankara, e-posta: sevil.bulbul@hbv.edu.tr

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7798-5782>

Öz

Dijitalleşmenin hız kazanmasıyla birlikte görsel sanat eserleri, fiziksel mekanlarla sınırlı kalmayıp çevrim içi platformlarda da sergilenmeye başlamıştır. Bu çalışma dijital bir sergi oluşturmanın maliyet unsurlarını belirlemek için "Sezen Aksu Dijital Sanat Sergisi" örneği üzerinden bir inceleme sunmaktadır. Çalışmada, öncelikle dijital sergilere öncülük eden deneysel sanat eserleri ve teknolojinin dijital sergilemeye etkisi tarihsel bir perspektifle ele alınmıştır. Bu maliyet unsurları arasında profesyonel ücretler, teknoloji ve donanım maliyetleri, yapım ve tasarım maliyetleri, pazarlama ve tanıtım maliyetleri, müze kirası ve izinler, personel maliyetleri, hediyelik ürün ve mağaza maliyetleri ile ek maliyetler yer almaktadır. Çalışmanın sonuçları, dijital sergi üretiminin çeşitli maliyet unsurlarını içerdiğini ve özellikle teknoloji ve donanım maliyetlerinin toplam maliyetin önemli bir kısmını oluşturduğunu göstermektedir. Bu çalışma, gelecekteki dijital sergi projeleri için planlama ve bütçeleme aşamalarında faydalı bir kaynak olabilir.

Anahtar Kelimeler: Maliyet, Sergi, Dijital, İnteraktif, Galeri.

Makale Gönderme Tarihi: 20.10.2024

Makale Kabul Tarihi: 02.12.2024

Önerilen Atf:

Çına Bal, E. ve Bülbül, S. (2024). Dijital Sergilemede Maliyet Unsurları, *Sosyal, Beşerî ve İdari Bilimler Dergisi*, 7(12): 981-995.



Journal of Social, Humanities and Administrative Sciences

2024, 7(12): 981-995. DOI:[10.26677/TR1010.2024.1475](https://doi.org/10.26677/TR1010.2024.1475)
ISSN: 2667-422X Dergi web sayfası: www.sobibder.org



CONCEPTUAL PAPER

Cost Elements in Digital Exhibition Production

Associate Prof. Dr. Emine ÇINA BAL, Ankara Hacı Bayram Veli University, Faculty of Tourism,
Ankara, e-mail: emine.cina@hbv.edu.tr
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2874-1137>

Associate Prof. Dr. Sevil BÜLBÜL, Ankara Hacı Bayram Veli University, Faculty of Tourism,
Ankara, e-mail: sevil.bulbul@hbv.edu.tr
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7798-5782>

Abstract

With the acceleration of digitalization, visual art pieces are no longer confined to physical spaces and have begun to be showcased on online platforms. The article presents an analysis of the cost elements involved in creating a digital exhibition, using the "Sezen Aksu Digital Art Exhibition" as a case study. The study examines the historical impact of technology on digital exhibitions and identifies various cost factors, including professional fees, technology and hardware costs, production and design expenses, marketing and promotion, museum rent, personnel costs, and additional expenses. The findings indicate that technology and hardware costs constitute a significant portion of the overall budget, offering valuable insights for future digital exhibition projects' planning and budgeting.

Keywords: Cost, Exhibition, Digital, Interactive, Gallery.

Received: 20.10.2024

Accepted: 02.12.2024

Suggested Citation:

Çına Bal, E. and Bülbül, S. (2024). Cost Elements in Digital Exhibition Production, *Journal of Social, Humanities and Administrative Sciences*, 7(12): 981-995.

GİRİŞ

Bilgisayar teknolojilerinin geliştirilmesiyle yaratıcı sanat kapsamında, Sanal Gerçeklik (VR), Artırılmış Gerçeklik (AR) ile Genişletilmiş Gerçeklik (XR) gibi kavramlar önem kazanmaya başlamıştır (Kuzu, Yeğin ve Demirkale Kukuoğlu, 2024). Teknolojik dönüşüm, sanat ve tasarımda üretimden sergilemeye tüm süreçleri etkilemektedir. Geleneksel sanat anlayışı, yerini dijital araçlar ve yapay zekâ destekli üretime bırakırken, sergileme yöntemleri de teknoloji odaklı bir dönüşüm geçirmektedir. Müzeler ve galeriler, artırılmış ve sanal gerçeklik gibi teknolojileri kullanarak ziyaretçilere etkileşimli deneyimler sunmakta, aynı zamanda çevrimiçi platformlara taşınarak erişilebilirliklerini artırmaktadır. Bilgisayarın yardımcı bir unsur olarak kullanımı, yalnızca resim, heykel, video, baskı gibi geleneksel sanat uygulamalarını dönüştürmemiş; internet, yazılım, piksel sanatı, dijital sergilemeler ve sanal gerçeklik gibi yeni kavramlar da sanatsal çalışmaların kabul görmesini sağlamıştır (Çokokumuş, 2012:51)

Teknolojik ilerlemelerle birlikte dijitalleşmenin ivme kazanması, görsel sanatların sadece müze, galeri, fuar ve bienal gibi fiziksel alanlarla sınırlı kalmayıp, aynı zamanda çevrim içi platformlarda da sergilenmesine olanak tanımıştır. Sanat, dijital ortamda yeni bir boyut kazanarak izleyicilere farklı mecralarda ulaşma fırsatı bulmuş ve bu süreçte çevrim içi sergiler, koleksiyonlar ve dijital sanat satışları gibi yenilikçi yöntemler de yaygınlaşmaya başlamıştır (Nilüfer, 2022:97).

Araştırma makalemizin başlığı olan “Dijital Sergilemede Maliyet Unsurları” ile ilgili yeterince akademik çalışma bulunmamaktadır. Dijital Sergilerin incelendiği çalışmalar, farklı alanlar kapsamında ele alınmıştır. Bunların arasında “Görsel Sanatın Dijital Mecradaki Dönüşümü ve Yeni Sergileme Biçimi Olarak Dijital Sergiler: British Council Örneği” (Nilüfer, 2012) ve Dijital Sanat (Sağlamtimur, 2010) örnek verilebilir.

Bu çalışmanın amacı “dijital sergi” kavramını açıklamak ve bu sergilerin interaktif sanat eserleri arasındaki farklılığını belirtmektir. Çalışmanın başlıca hedefinde, dijital sergilerin oluşturulmasında gerekli maliyet unsurlarının neler olduğunu ortaya koyabilmektir. Bu doğrultuda çalışmanın ilk bölümünde dijital sergilere götüren bazı deneysel sanat eserlerin tarihteki ilk örnekleri, teknolojinin getirdiği dijital sergileme örnekleri kronolojik bir bakış açısıyla anlatılmıştır. Dijital sergi üretim maliyet unsurlarını ortaya koyabilmek için ise “Sezen Aksu Dijital Sanat Sergisi” incelenmiştir. Bu çalışmanın başlığı “Dijital Sergilemede Maliyet Unsurları” olarak belirlenerek hedefte interaktif sanat kapsamındaki dijital sergilerin tasarımındaki maliyet unsurlarını ortaya koyabilmektir.

Bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden biri olan belge incelemesi tekniği kullanılmıştır (Doğanay vd., 2018:152). Belgeler elektronik biçimde elde edilmiştir. Çalışma hedefinde kurumsal web sayfalarının incelemeleri yer almıştır. Bu kapsamda sanatçıların sergileri, görüntü kaynakları, eserleri kişisel blogları ve kurumsal web sayfalarında yer alan müze eserleri incelenmiştir.

Dijital sergi üretim maliyet unsurları ortaya koyabilmek için Türkiye’de ilk kez bir müzisyenin çalışmaları üzerine gerçekleştirilen bir dijital sanat sergisi olan ve yine Türkiye’nin ilk dijital sanat ve yeni medya müzesi olan “X Media Art Museum’da” 22 Şubat 2023 tarihinde seyirciyle buluşan Sezen Aksu’nun yaşamını ve sanat yolculuğunu anlatan, kreatif direktörlüğünü Fuat Genç’in, küratörlüğünü ise Esra Özkan’ın üstlendiği “Sezen Aksu Dijital Sanat Sergisi,” örneği seçilerek incelenmiştir.

İnteraktif Sanat Sergilerin Tarihçesi

Sanat eserlerinin tarihi geçmişine bakıldığında çok çeşitli olmaları ve dönemlere göre değişen biçimleriyle izleyenleri etkilemek, belirli sembolleri, doktrinleri, dinleri vb. düşünceleri anlatmak

üzere kurgulandıkları söylenilebilir. XVIII. yüzyılda estetiğin bir bilim dalı olarak ortaya çıktığında sanat eserlerinin anlamından ziyade estetik obje ve estetik süje ile estetik değer ile yargı çözümlenmeleri üzerinde yoğunlaşmıştır. Bu durum sanatın hızlı bir şekilde gelişmesini ve sürekli yeni arayışlar içerisinde olmasını sağlamıştır. Aydınlanma Çağ'ı ile birlikte sanatın anlamı tartışılırken önem kazanmaya başlayan hareket ve dinamizm gibi kavramlarla birlikte sanatta farklı akım, ekol ve üsluplar belirmiştir. Sanatçılar farklı anlamlar üzerinde araştırmalar yaparak özgün sanat eserleri oluşturmuşlardır. Bu anlayış XX. yüzyılın başlarında da İnteraktif sergileme biçimleriyle devam etmiştir.

İnteraktif sanat sergilerinin kökeni yirminci yüzyılın ilk yarısına kadar iner. Bu yönde önemli sanatçılardan biri olan Marcel Duchamp, 1920 tarihli "Rotary Glass Plates" (öncesinde Revolving Glass Machine olarak adlandırılmıştır) adlı eserinde izleyiciye de aktif katılım sağlamıştır. Bu erken tarihli interaktif sanat eseri, motorla dönebilen, yüzeyi desenlendiren cam disklerden oluşan bir mekanizma şeklinde tasarlanmıştır ve izleyici tarafından hareket ettirildiğinde optik illüzyonlar oluşturur hale getirilmiştir (Yale University Art Galeri, 2024).

Bu gibi eserlerin ortaya çıkmasıyla devinim, hareketlilik, hız kavramları bazı sanat akımlarının da ana konuları olmuştur. 1950'ler ve 1960'larda "Happenings" (Performans Sanatı) olarak adlandırılan ve bir nevi performans sanat biçimleri olan sanat sergileme olaylarında izleyici katılımları artarak geleneksel sanat sergilerinin sınırları zorlanmıştır.

Bazı bilimsel yayınlarda ifade edildiği gibi alımlama estetik 'inin oluşumunda, Umberto Eco'nun "açık sanat yapıtı" anlayışının katkısı vardır (Tunalı, 2011:118). Eco'ya göre, sanat yapıtı, sanatçının iletişimsel (kommunikativ) etkilerin örgüsünü, olanakça her tüketicinin başta sanatçı tarafından imgelendiği biçimde anlayabileceği tarzda organize ettiği bir obje'dir (Eco, 1977:29 aktaran Tunalı, 2011:119).¹Eco'nun bu kavramla geliştirdiği kuramsal teorisinin ana hatlarından biri izleyici katılımıdır ki buna göre eserleri izleyen süjelerin pasif bir alıcıdan ziyade aktif bir katılımcı olmasını gerektirir. Estetik süje, sanat yapıtını tamamlar ve sanat eseriyle bir bütünsellik oluşturur. Eco'nun bu bakış açısı 1980'lerin ortalarında Alman estetik düşünürleri tarafından geliştirilir. W. Kemp, "Der Betrachter ist im Bild" adlı çalışmasında, alımlama estetiğinin metotlarını açıklarken izleyicinin kendisi resmin içinde olduğunu savunurken günümüzde sanal gerçeklikte yaşadığımız algı ilkelerini öngördüğü görülür (Kemp, 1985). Alımlama estetiği sanal gerçekliliğin gelişmesinde önemli katkıları olmuştur.

Sanal Gerçekliğin Gelişimi

1970'lerden itibaren bilgisayar teknolojilerinin gelişmesiyle sanatçılar bu yönde deneyler yapmaya başlamıştır. Bazı bilimsel yayınlarda, sanal gerçekliğin ortaya çıkmasında en önemli isimlerden biri Myron Krueger olmaktadır. Krueger, "Videoplace (1974)" çalışması ve bu konuyla bağlantılı olarak hazırlanmış olduğu doktora tezinde "Sanal Gerçekliğin" ana hatlarını belirlemiştir. Bunlar şu şekilde sıralanmıştır:

- Tamamen bilgisayar tarafından oluşturulması
- İnteraktif olması
- Üç boyutluluk hissettirmesi en temel özelliği olmalıdır (Pujol, 2004:2).

David Rokeby, "Very Nervous Sistem" (1982-1991) adlı interaktif sanat performansı içinde kamera ve bilgisayar teknolojisini kullanarak beden hareketlerini müzik seslerine

¹ Eco bu kavramı ilk olarak 1962'de yayımlanan "Opera Aperta" (Açık Sanat Yapıtı, İtalyanca Opera Aperta kavramı ile ifade edilir) adlı kitabında ele almıştır. Bkz; U. Eco, (1962), Opera Aperta, Milano, Bompiani.

dönüştürebilmiştir. Bilgisayarın, güçlü bir medya olduğunu, beden hareketlerini yönlendirebileceğini kabul etmiş olan Rokeby, aslında önemli olan sezgisel etkileşimin gerçekleşmesi için bedenini dirayetli biçimde mücadele etmesi gerektiğini ifade etmiştir (Rokeby, 2024).

“Manfred Mohr, P-197” (1979) adlı eseri ile Harold Cohen, AARON (1973) programı ile algoritmayı geliştirerek sanal gerçeklik konusunda önemli adımlar atmıştır.

Dünyada müzeler gittikçe sanal müzeciliği uygulamaya başlamıştır. Sanal Gerçeklik (VR) sayesinde müzeler, ziyaretçilerin tercihlerini belirleyebiliyor, müze envanterinde yer alan sanat eserlerinin minyatür süs eşyalarını pazarlayabiliyor, online sanat katalogları ile müze koleksiyonlarında yer alan sanat eserlerini tanıtarak ziyaretçi sayısını artırabiliyor. Bu teknoloji sayesinde sürükleyici turlar ve interaktif sergiler düzenlenerek sanat eserlerinin tarihçesi konusunda bilgi sahibi olunabilmektedir. Bu yönde Türkiye’de önde gelen müzelerden biri olarak Pera Palas Müzesi bu anlamda gittikçe dijital sergi sayısını artıran bir müze olarak VR ve AR gelişmelerini takip etmektedir. Örneğin bunların arasında “Osman Hamdi Bey’in Dünyasına Yolculuk -Sanal Gerçeklik Deneyimi” adlı online sergisiyle Türk arkeolojisi ve sanatının en önemli isimlerinden biri olan Osman Hamdi Bey’in hayatı ve eserleri hakkında açıklamalı notlar ve eserlerin görüntülerini ilgi duyan izleyicilere erişilebilir hale getirmektedir (Pera Müzesi, 2024).

Artırılmış Gerçeklik (AR), Sanal Gerçekliğin bir çeşitlemesidir ancak sanal gerçeklik (VR) bu uygulamayı kullanıma tamamen sentetik bir ortama hapseder. Kullanıcı gerçek dünyayı göremez fakat AR, bu uygulamayı kullanıma gerçek dünyayı görme imkânı sunar, sanal nesnelere gerçek dünyaya eklenmiş veya onunla birleştirilmiş gibi görünür. Bu nedenle AR gerçekliği tamamen değiştirmek üzere onu tamamlar (Azuma, 1997:2). İlk olarak tıp, millî savunma, fabrika ve onarım gibi alanlarda kullanılan AR uygulamaları eğlence dünyasıyla birlikte sanatta da kullanılmaya başlamıştır.

AR ilk olarak 1950’lerde kullanılmaya başlamıştır. Sinematograf Morton Heilig, sinemanın izleyiciyi bütün duyuları ile birlikte ekrana hapsedebilecek bir aktivite olduğunu düşünmüştür.1962 yılında Heilig, 1955’te geliştirdiği ve aynı zamanda “Sensorama” olarak adlandırdığı “Geleceğin Sineması” adlı eserinde vizyonunun prototipini tanıtmıştır (Carmigniani ve Furht, 2011:3).

Sanat eserlerinin sergilenmesindeki artırılmış gerçekliğin son gelişmeleri arasında bu uygulamanın müzik gibi farklı dallarla birlikte kullanılarak etkileyici deneyimler sunmasıdır. Bu uygulama örnekleri arasında sanatçı Refik Anadol’un, Philadelphia Orkestrası ile birlikte Bethoven ezgileri eşliğinde gerçekleştirdiği görsel sunumlar dijital sergilerin ulaşabileceği noktayı göstermesi açısından önemlidir.

Dijital Sergilemede İnterdisipliner Unsurlar

1950’li yıllarda temelleri atılan internet, 80’li yıllarla birlikte altın çağına ulaşmış ve hızla gelişerek bilgi çağının temelini oluşturmuştur. 21. yüzyıl itibarıyla "çevrim içi" kavramı yeni dünya düzeninde yerini almıştır. İnternet altyapılarının güçlenmesi ve küresel etkisiyle bilgisayar teknolojileri ilerlemiş, çevrim içi birçok uygulama geliştirilmiştir. Bu uygulamalar arasında eğitim videoları, sanal gerçeklik konsol oyunları, sanal müzeler, uzaktan eğitim, çevrim içi sempozyumlar, sanal fuarlar ve sanal sergiler bulunmaktadır. (Tarlakazan, 2021:236).

1980’lerde teknolojinin bireysel kullanım olanaklarını geliştirmesi ve yaygınlaştırmasıyla ivme kazanan bu sanat tarzı, 1990’ların ortalarında World Wide Web’in ortaya çıkması ile birlikte

evrensel düzeyde bir teşhir imkânı yakalamıştır. Böylece bu alan üzerinden üretim ve sunum yapmak isteyen sanatçılar geleneksel sanat anlayışını terk edip web siteleri aracılığıyla çok kültürlü bir izleyici kitlesine seslenebilmektedir. Bu gelişimler neticesinde ortaya çıkan ve dijital sanat başlığı altında değerlendirilen “Net Art” (İnternet Sanatı); sanatsal üretim potansiyelini, bahsedilen World Wide Web'in keşfinden sonra geliştirilen web tarayıcı yazılımları sonucunda oluşturmuştur (Wands, 2021:377).

Donanım ve yazılım üzerine temellenen bilgisayar teknolojisi, sürekli yeni ifade biçimleri arayan sanat ile içiçe geçmiş, teknoloji ile sanatın yakınlaşma oranı artmıştır. Teknoloji, günümüzde zaman, hız ve algılama biçimlerinde radikal değişimlere neden olmuştur. 20. yüzyılın son çeyreğinde, bilgisayar teknolojisi ve onu takip eden internet teknolojisi bilginin yönetimini ele geçirmiş, paylaşım ve sanatsal faaliyetlerin en yoğun var olduğu alan olarak kabul görmüştür. Günümüzde sanatçılar, internet üzerinde sergi açarak mekân sınırlamasına bağlı kalmaksızın aynı anda tüm dünyaya ulaşabilmekte, dünyanın her yeriyle bilgi ve sanatsal aktarım sağlayabilmektedir. İnternet teknolojisi, insanların sanata katılımlarını ve sanatsal eğitimi kolaylaştırmakta, web müzeleri yaygınlaşmakta, sanat eserlerinin görüntülerine erişim olanakları alabildiğine genişlemektedir (Özel Sağlamtimur, 2010:215).

Sanat üretimi bakımından dijital olanaklar iki şekilde kullanılmaktadır. İlk şekilde dijital ortam eserin oluşturulduğu, saklandığı ve sergilendiği yerdir. Teknoloji ortam olarak kullanılmaktadır. İkincisinde ise dijital teknolojiler araç olarak kullanılmaktadır (Toptaş, 2022:184).

Sanat eseri bilgisayar ve net ağlarının dünya çapında yayılım göstermesi ile daha geniş halk kitleleri tarafından görülebilir olmuştur. Ayrıca bilgisayar ve programlar aracılığı ile oluşturulan sanal mekân gerek eserin oluşturulmasında gerekse görünür kılınmasında çok farklı olanaklar sunmaktadır (Toptaş, 2022:184). Sanal gerçeklik sergileri de müzelerin daha geniş kitleye hitap etmek adına uyguladıkları yöntemlerden biridir. Bu sergilerde bilgi uzmanları, müze ziyaretçileri için düşük maliyetli ve yüksek etkileşimli sanal gerçeklik deneyimleri sunmaktadır. Standart donanım bileşenleri, ucuz grafik hızlandırıcı, dokunmatik ekran ve sensör cihazı gibi nispeten daha düşük maliyetli bazı uygulama ve yazılımları kullanarak kullanıcılara daha sürükleyici ve etkileşimli bir deneyim sağlar. Yaygın görselleştirme ekranları, başa takılarak kullanılan görselleştirme ve 3D polarize stereoskopik gözlükler sanal sergilerde en fazla kullanılan cihazlardır (Akça, 2020:267).

Yapay zekâ (AI) ile sanatı öğrenen teknolojiler sayesinde yaratıcı eserler oluşturularak sanatın estetik yönü değişmektedir. Müzelerde ki dijital sergiler artmakta ve ziyaretçilere farklı deneyimler sunulmaktadır. Dijital sergilerin oluşturulmasında farklı kuruluşlarda çalışan çeşitli profesyonellerin iş birliği önemli bir etkidir. Müze küratörleri ile alan uzmanları, eğitimciler, öğrenme ve etkileşim görevlileri, yöneticiler ile pazarlama uzmanları; bir dijital tasarım stüdyosundan deneyim tasarımcıları, multimedya yapımcıları, grafik tasarımcılar, bilgi mimarları ve programcılar, bir sergi tasarım firmasından sergi tasarımcıları ve bazen mimarlar, geniş bir bilgi yelpazesi oluşturur (Quinguing, 2021:2228).

Dijital sergileme biçimlerinde farklı meslek uzmanların ortak bir eser oluşturdukları söylenilebilir. Bu anlamda küratörlük kavramı günümüzde farklı anlamlar kazanmıştır. Bu teknolojik dönemde küratörlüğün farklılaştığı görülür. Tarihsel süreç içinde gelinen noktada bu meslek dalı söz konusu sanal müze ve sergilerde dahi sanat keşiflerine kapı aralayan bir vizyonla üretir olmuştur (Nilüfer, 2022:8). Bu yönde küratörler görsel tasarım ve dijital yazılım uzmanları eşliğinde hareket etmektedirler.

Çevrimiçi Sergilemenin Kazanımları

Çevrim içi sergi, internet üzerinden zaman ve mekândan bağımsız olarak erişilebilen, dijital ortamda hazırlanmış bir sergi olarak tanımlanabilir. Bu sergiler, 3D yazılımlar, hazır şablon salonlar, dokunmatik yüzey mekânları ve kuruma özel mekânlar yaratma gibi yazılım ve uygulamalarla oluşturulabilir (Tarlakazan, 2021:233).

Çevrim içi sergilerin avantajları şu şekilde sıralanabilir (Tarlakazan, 2021:239):

- Sanata erişimi kolaylaştırarak, her yerden ve her an ulaşılabilirlik sağlar.
- Zaman ve mekân sınırı olmaksızın ulusal ve uluslararası düzeyde daha geniş bir kitleye hitap edebilir.
- Genç sanatçılar ve sanatçı adayları için teşvik edici ve motive edici olabilir.
- Eğitim kurumları ve halk eğitim merkezleri gibi kuruluşlar için tanıtıcı ve teşvik edici bir rol oynayabilir.
- VR gözlüklerle yapılabilecek 360 derecelik geziler sayesinde ziyaretçilere farklı bir deneyim sunabilir.
- Daha sık aralıklarla yeni sergiler düzenlenebilir ve bu süreç daha ekonomik olabilir.
- Eğitim materyali olarak kullanılabilir, böylece sanatsal içeriklere eğitim amacıyla kolayca erişilebilir.

Sanat eserlerini sergileyen fiziki galeriler sanat galerisi olarak adlandırılırken, sanat eserlerini online ortamda sergileyen web ya da e-ticaret siteleri de online sanat galerisi olarak isimlendirilmektedir. Teknolojinin ulaştığı nokta ve son dönemde yaşadığımız pandeminin de ciddi etkisiyle online olmanın önemi tamamen ortaya çıktı. Günümüzde internetten alışveriş oranı önceki senelere göre de hayli yükselmiş durumda. Hal böyle olunca sanat galerileri de eserlerini online olarak sanat severlere sunmaya başladı. Sanat galerileri, çağımızın en büyük nimetlerinden olan internet aracılığıyla bir sanat galerisinde olabilecek her türlü detayı içerisinde barındırıyor (Artopol, 2022).

Online Sanat Galerisinin Avantajlarını aşağıdaki şekilde sıralayabiliriz (Artopol, 2022).

Ulaşılabilirlik ve Keşif: Online galeriler, dünyanın herhangi bir yerindeki sanatseverlerin, diledikleri zaman ve mekânda sanat eserlerini keşfetmelerine olanak tanır. Fiziksel galerilerin aksine, online platformlar 7/24 erişilebilirdir ve eserleri daha geniş bir kitleye ulaştırır.

Kolaylık ve Zaman Tasarrufu: Online galerileri ziyaret etmek için seyahat etmek veya belirli saatlere uyum sağlamak gerekmez. İnternet bağlantısı olan herhangi bir cihazdan, istediğiniz zaman galeriyi gezebilir ve eserleri inceleyebilirsiniz. Bu, özellikle yoğun bir yaşam tarzına sahip sanatseverler için büyük bir avantajdır.

Satın Alma ve Teslimat: Birçok online galeri, eserleri güvenli bir şekilde satın alma ve teslim etme imkânı sunar. Bu, sanatseverlerin beğendikleri eserleri kolaylıkla koleksiyonlarına eklemelerine olanak tanır.

Detaylı Filtreleme: Online galeriler, sanatseverlerin eserleri sanatçı, kategori veya fiyat aralığına göre filtrelemesine olanak tanıyarak aradıkları eserlere hızlıca ulaşmalarını sağlar. Bu özellik, özellikle belirli bir sanatçı veya stil arayanlar için oldukça kullanışlıdır.

Türkiye de Dijital Sergileme 'British Council Duvarları Olmayan Müze'

British Council, Türkiye'de dijital sergi düzenleyen ilk kurum olma özelliğine sahiptir, çünkü dijital olarak erişime açılan sanat eserleri daha önce fiziksel bir sergide sunulmamıştır British

Council'ın Görsel Sanat Departmanı, sınırları aşmak ve sanatı herkes için erişilebilir kılmak amacıyla internet bağlantısı olan herkesin dünyanın her yerinden erişebileceği sanal bir müze fikrini geliştirmiştir. Bu doğrultuda kurum, dijital sergiler düzenlemekte ve bu alanda öncü bir rol oynamaktadır (Nilüfer, 2022:67).

Duvarları Olmayan Müze, ilk defa British Council Türkiye'nin sanat ekibi tarafından 2017 yılında başlatılan ve internet bağlantısı ile herkesin erişim şansına sahip olduğu ve British Council Koleksiyonu'ndan seçilen eserlerin yer aldığı sanal bir sergi platformudur. British Council Koleksiyonu'ndan 113 sanatçının yanı sıra uluslararası sanatçıların eserlerini bir araya getiren platform, bugüne kadar beş başarılı sergiye ev sahipliği yaparak Altın Örümcek, Webby Ödülleri, Felis Ödülleri ve Uluslararası Tasarım ve İletişim Ödülleri'nin de arasında bulunduğu birçok prestijli ödülün sahibi oldu. Platform, internet bağlantısı ile dünyanın dört bir yanından 1 milyonun üzerinde ziyaretçiye ulaşmıştır. Duvarları Olmayan Müze, sesli eser betimlemeleri, zenginleştirilmiş metin kullanımı, Türkçe ve İngilizce İşaret Dili gibi çeşitli erişebilirlik araçları sunarak, ziyaretçilerin bu sanal sergiyi istedikleri hızda deneyimlemeleri ve keşfetmelerine olanak sağlıyor. Eserler ve sanatçılar hakkında hazırlanmış olan ayrıntılı yazılı ve görsel-ışitsel bilgiler de bu deneyimi destekliyor (British Council, 2024).

X Media Art Museum (XMAM): Türkiye'nin Dijital Sanat Merkezi

XMAM, Türkiye'nin ilk dijital sanat ve yeni medya müzesi olarak teknoloji, bilim ve sanatı bir araya getirerek benzersiz bir deneyim sunuyor. Geçmiş ile bugünü harmanlayan, dijital sanat eserlerini izleyiciyle buluşturan müze, interaktif ve kapsayıcı bir yaklaşım benimsiyor özelliklerine baktığımızda (XMAM ,2024);

- Türkiye'nin ilk dijital sanat ve yeni medya müzesidir.
- Teknoloji, bilim ve sanatı bir araya getirerek yenilikçi bir platform sunar.
- İzleyicileri pasiflikten çıkarıp aktif katılımcılar haline getirir.
- Farklı disiplinlerden paydaşlarla işbirliği yaparak bilgi üretimine katkı sağlar.
- Toplumsal cinsiyet eşitliği, arşivleme ve yeşil enerji gibi önemli konuları kültürel politikalarına entegre eder.
- Yüksek teknoloji ürünü ses ve projeksiyon sistemleriyle etkileyici bir platformdur.

Dijital Sergi Üretim Maliyet Unsurların Tespiti: 'Sezen Aksu Dijital Sanat Sergisi' Örneği

Maliyet bir mamul veya hizmetin edinilmesi için, o dönem içinde yapılan harcamalarla, daha önceki dönemde yapılan harcamalardan o mamul ve hizmetin edinilmesinde katlanılan fedakarlıkların parasal tutarıdır. Bir başka deyişle, maliyet; herhangi bir mamulü veya hizmeti, kullanıldığı veya satıldığı yerde veya durumda elde edebilmek için doğrudan doğruya ve dolaylı olarak yapılan toplam harcamalardır (Akdoğan, Erdin ve Sevim, 2018:6).

Bu çalışmada dijital sergi üretimin maliyet unsurları tespit etmek amacıyla 22.02.2023 tarihinde seyirciyle buluşan "Sezen Aksu Dijital Sanat Sergisi" örneği incelenmiştir. Sergi, Sezen Aksu'nun hayatını ve sanatını dijital formatta sunan bir etkinlik olarak tanıtılmış, kreatif direktörlüğünü Fuat Genç, küratörlüğünü ise Esra Özkan üstlenmiştir. Bu sergi, Türkiye'de bir müzisyenin eserlerinin dijital sanat sergisi olarak sunulduğu ilk etkinlik olma özelliğini taşımaktadır. Sergi, X Media Art Museum'da gerçekleştirilmiş olup, bu mekânın yüksek teknoloji imkanları ile serginin dijital boyutunu zenginleştirdiği vurgulanmıştır. Ayrıca, sergi deneyimi içerisinde ziyaretçilerin Sezen Aksu'ya not bırakabilecekleri bir alan, AR teknolojisiyle geçmişe yönelik bir

bağ kurma imkânı ve Sezen Aksu'nun röportajları ve konserlerinden oluşan bir yolculuk da yer almaktadır. Sergi ile bağlantılı olarak NFT eserler sunulmakta ve müze mağazasında çeşitli hediyelik ürünler de satışa çıkarılmaktadır (XMAM,2023)

“Sezen Aksu Dijital Sanat Sergisi” maliyet unsurları açısından incelediğimizde *Kreatif direktör ve küratör gibi profesyonellerin ücretleri*, dijital sergi için kullanılan projeksiyon cihazları, ekranlar, ses sistemleri, AR teknolojileri gibi yüksek teknoloji ürünlerinden oluşan *Teknoloji ve Donanım Maliyetleri*, sergi alanının tasarımı, sanat eserlerinin dijitalleştirilmesi ve sergi için gereken diğer yapım çalışmaları gibi *Yapım ve Tasarım Maliyetleri*, serginin tanıtımı için yapılan reklam kampanyaları, sosyal medya yönetimi, basın bültenleri ve etkinlik organizasyonları, serginin izleyicilere duyurulması için basılı materyaller (broşürler, afişler) ve dijital reklamlar gibi *Pazarlama ve Tanıtım Maliyetleri*, *Müze Kirası ve İzinler*, sergi sırasında görev alacak teknik personel, güvenlik, rehberler ve diğer çalışanların ücretleri gibi *Personel Maliyetleri*, sergiyle bağlantılı hediyelik ürünlerin üretimi ve müze mağazasında satışı gibi *Hediyelik Ürün ve Mağaza Maliyetleri*, lojistik, sergiye davet edilen konuklar için yapılan harcamalar, sergi süresince gerçekleştirilecek etkinlikler gibi *Ek Maliyetler* den oluşmaktadır.

Tablo 1. Dijital Sergi Üretim Maliyet Unsurları

Kreatif Direktör	-----TL
Sanat Yönetmeni	-----TL
Animasyon	-----TL
Tasarım Ekibi	-----TL
Ses Tasarımı	-----TL
Sergi Metni Seslendirme	-----TL
Sahne ve Gösteri Sanatları Merkezi Genel Müdürü	-----TL
Müze Asistanı	-----TL
Metin Yazarı	-----TL
Görüntü Teknolojileri	-----TL
Ses Teknolojileri	-----TL
Teknik	-----TL
Diğer Sergi Üretim Maliyetleri (Tabela, Matbaa)	-----TL
TOPLAM MALİYET	-----TL

Tabloda da görülen dijital sergi maliyet unsurlarının açıklaması aşağıdaki şekildedir;

Kreatif Direktör: Görsel ve basılı medya, web siteleri ve sosyal medya kanalları için reklam, kampanya ve içerik üretim çalışmalarını yürüten ve denetleyen kreatif direktörün sorumlulukları şunlardır (www.kariyer.net):

1. Müşteri ve proje gereksinimlerini analiz etmek.
2. Ürün veya hizmetlerin teknik özelliklerini araştırmak.
3. Tanıtım faaliyetleri için yaratıcı fikirler üretmek.
4. Marka stratejileri geliştirmek için tasarımcılar, sanatçılar ve reklam yazarları ile işbirliği yapmak.
5. Fotoğraf veya video çekimlerine katılarak üretim ekibini denetlemek.
6. Etkili reklam kampanyaları tasarlayıp geliştirmek.
7. Kampanya bütçelerini belirlemek ve bütçe dahilinde kalmak.
8. Arama motoru optimizasyonu (SEO) tekniklerini uygulamak.

9. Sosyal medya faaliyetlerini planlamak ve düzenli içerik üretimini sağlamak.
10. Rakip markaları araştırmak ve piyasa trendlerini izlemek.
11. Rakip firma tehditlerine karşı stratejik planlar geliştirmek.
12. Şirket verimliliğini artırmak için sunumlar hazırlamak.
13. Pazarlama sonuçlarını derleyip raporlayarak müşterileri bilgilendirmek.
14. Kampanya sonuçlarını analiz ederek pazarlama planlarını gözden geçirmek.
15. Ekip üyelerinin mesleki gelişimini desteklemek için faaliyetler düzenlemek.

Sanat Yönetmeni: Sanat yönetmeni, ana kompozisyonda yer alan ana karakter oyuncu ve diğer oyuncularla ilgili tüm çevresel faktörlerin seçimi ve yönetiminden sorumlu kişidir. Bu faktörler arasında kostüm seçimi, mekân seçimi, dekor seçimi ve sanatsal görsel düzenleme (küratörlük), ve müzik seçimi gibi unsurlar bulunmaktadır. Sanat yönetmenliği, sadece sinema alanında değil, medya sektöründe de önemli bir rol oynamaktadır. Reklam ajanslarında çalışarak, ürünlerin sanatsal yönlerini değerlendirme ve tasarlama görevini üstlenirler (www.wikipedia).

Animasyon: Animasyon sanatçıları, renkli ve hareketli görüntülerin oluşturulup çizilmesinden sorumlu kişilerdir. Proje bazlı görevlerinde zaman zaman değişiklikler olsa da, temel mesleki görev ve sorumlulukları şunlardır (www.iienstitü).

- Fikirlerini çeşitli animasyon ve modelleme programlarıyla grafik ve animasyon haline getirirler.
- Bilgisayar programları kullanarak karakter tasarlarlar.
- Animasyon dizilerini görselleştirmek için storyboard hazırlarlar.
- Tasarımlara boyut kazandırma çalışmaları yaparlar.
- Müşterinin ihtiyaçları doğrultusunda senaryolar oluşturup, animasyonları tasarlarlar ve süreç boyunca müşteriyle ve proje ekibiyle iletişimde kalırlar.
- Projeye uygun müzikle çizilen karakterlerin senkronizasyonunu sağlarlar.
- Animasyon katmanlarını birleştirebilir ve bu süreçte editörlerle birlikte çalışırlar.
- Projenin müşterinin isteklerine uygun şekilde hazırlandığından, teslim tarihine ve bütçeye uyulduğundan emin olurlar.
- Hazırlanan animasyonun son halini müşteriye sunarlar

Tasarım Ekibi: Tasarım elemanı; belirli bir mesajı, fikri veya konsepti görsel olarak iletmek için sahip olduğu uzmanlık alanına ait bilgileri uygulamakla sorumludur. Meslek profesyonellerinin, kurum içi, ajansa bağlı ya da serbest olarak çalışma imkanı bulunmaktadır. Tasarım elemanının sorumlulukları hizmet verdiği sektöre bağlı olarak farklılıklar gösterir. Meslek profesyonellerinin genel görev tanımları şu başlıklar altında toplanabilir (www.kariyer.net);

Grafik tasarımcılarının temel görev ve sorumlulukları şunlardır:

- Tasarım ihtiyaçlarını belirlemek için müşteri ile iletişim kurmak.
- Bilgisayar destekli tasarım programları kullanarak özgün tasarımlar oluşturmak.
- Müşteri talepleri doğrultusunda tasarım, baskı ve üretim süreçlerini denetlemek.
- Estetik ilkeler doğrultusunda tasarımlar geliştirmek.
- Nihai tasarımı müşteri onayına sunmak ve gerekli değişiklikleri uygulamak.
- Reklam yazarları, web geliştiricileri ve fotoğrafçılar gibi diğer yaratıcı ekip üyeleriyle iş birliği yapmak.
- Mesleki gelişimini sürekli olarak sürdürmek.

Ses Tasarımı: Ses tasarımı, çeşitli alanlarda kullanılan ses çözümlerini geliştirmek için özel ses üretim tekniklerinin uygulanmasını kapsar. Bu meslek, film endüstrisi, televizyon, bilgisayar

oyunu geliştirme, tiyatro ve diğer sanat dallarında yaygın olarak kullanılmaktadır. Ses tasarımcıları, genellikle mevcut kayıtlı melodileri ve efektleri yaratma ve değiştirme görevini üstlenirler, ancak aynı zamanda sentezleyiciler kullanarak sıfırdan yeni kompozisyonlar da oluşturabilirler (www.ampedstudio).

Sergi Metni Seslendirme: Seslendirme Sanatçısı; film, dizi ya da reklamların konuşmaları, stüdyo ortamında seslendiren kişidir. Seslendirme Sanatçıları'nın diğer görevleri şöyle sıralanır (www.kariyer.net);

1. Diksiyon ve vurgulara dikkat etmek.
2. Seslendireceği karakter hakkında gerekli araştırmaları yapmak.
3. Konuşmanın akışıyla ilgili tonlama gibi detaylara önceden çalışmak.
4. Metinlere bütünlüklü olarak hazırlanmak.
5. Reklam veya dizi gibi özel seslendirme alanlarına yönelik araştırmalar yapmak.
6. Sesi etkileyecek hastalıklara karşı önleyici tedbirler almak.

Sahne ve Gösteri Sanatları Merkezi Genel Müdürü: Tiyatro, opera, sinema, televizyon, kültür ve eğlence alanlarındaki etkinlikleri planlayan ve yürüten kişidir. Mesleki görev ve sorumlulukları (www.kariyer.net);

- *Program Hazırlama:* Düzenlenecek sahne veya gösteri etkinlikleri için kapsamlı bir program hazırlar. Bu program, etkinliklerin içeriği, zamanlaması, hedef kitlesi ve diğer detayları içerir.
- *Destek ve Tanıtım:* Gerektiğinde çeşitli kuruluşlardan program için fikir veya finansal destek alır ve programın etkili bir şekilde tanıtımını yapar. Sponsorluk anlaşmaları, medya ilişkileri ve halkla ilişkiler faaliyetleri bu kapsamda yer alabilir.
- *Kaynak Yönetimi:* Program için uygun mekânı seçer, gerekli malzemeleri temin eder, programda rol alacak sanatçıları ve teknik ekibi belirler. Bu, bütçe yönetimi, sözleşme görüşmeleri ve lojistik organizasyonu içerir.
- *Organizasyon ve Denetim:* Programın başarılı bir şekilde yürütülmesi için tüm hazırlıkları denetler. Provaların takibi, teknik altyapının kontrolü, etkinlik akışının yönetimi ve sorunların çözümü gibi görevleri üstlenir.

Metin Yazarı: Metin yazarı; yayıncılık sektörü ya da internet gibi dijital ortamlarda yaratıcı içerikler üreten kişidir. Genellikle teknolojiyle alakalı sektörlerde çalışır. Farklı alanlarda içerik üretebilen metin yazarı; pazarlama, tanıtım ve reklam amaçlı yazılar da yazar (www.kariyer.net). Metin yazarının görevleri, bilgi toplama ve araştırma ile başlar. Kendilerinden istenen konuyla ilgili detaylı bir araştırma yaparak, bilgi birikimlerini ve deneyimlerini kullanarak özgün ve kullanıcıyı bilgilendirici içerikler oluştururlar. İçeriğin türüne göre tanımlamalar ve örneklendirmeler kullanarak konuyu daha anlaşılır hale getirirler. Aynı zamanda, okuyucuyu bilgilendirmenin yanı sıra merak uyandıran bir dil kullanırlar.

Metin yazarları, özgünlük ilkesine bağlı kalarak imla ve yazım kurallarına dikkat ederler. Kelime işlem programlarını (örneğin, MS Word) etkin bir şekilde kullanarak içeriklerini düzenlerler. İstenilen siparişi hatasız ve özgün bir şekilde tamamlarlar. Gerektiğinde görsel düzenleme programlarını (örneğin, Photoshop) kullanarak içeriklerine görsel destek ekleyebilirler. İçerik editörü olarak da bilinen metin yazarının başlıca görevleri şunlardır (www.kariyer.net):

- Yazacakları konuyla ilgili araştırmalar yapmak,
- Bilgi ve deneyimleri eşliğinde içerik oluşturmak,
- İçeriğin türüne göre tanımlama ve örneklendirmelerden faydalanmak,
- Kullanıcıyı bilgilendirmek ve merakta bırakmak için özenli içerik oluşturmak,
- Özgün içerikler üretmek,

- İmla ve yazım kurallarına dikkat etmek,
- MS Word gibi kelime işlem programlarından bazılarını iyi derecede kullanabilmek,
- İstenen siparişi en doğru ve özgün şekilde hazırlamak,
- Görsel destek gereken durumlar için photoshop ve türevi programları kullanabilmek.

Görüntü İşleme Teknolojileri: Sinema, televizyon ve oyun endüstrisinde, görsel efektler, animasyonlar ve VR uygulamaları, görüntü işleme teknolojilerinin yaygın örnekleridir. Bu teknolojiler, daha gerçekçi ve etkileyici görsel deneyimler sunarak izleyiciler ve oyuncular üzerinde güçlü bir etki yaratır. Görüntü işleme uygulamaları, sinema ve televizyon yapımlarında sahnelerin daha hızlı ve maliyet etkin bir şekilde hazırlanmasına olanak tanır. Özellikle yeşil perde teknolojisiyle çekilen sahnelerde, arka planların dijital olarak eklenmesi ve düzenlenmesi görüntü işleme algoritmaları sayesinde gerçekleştirilir, bu da prodüksiyon sürecini hızlandırarak daha yaratıcı sahnelerin ortaya çıkmasını sağlar (www.vodafone).

Ses Teknolojileri: Ses teknolojisi uzmanı, ses kayıt ve işleme sistemlerinin tasarımı, kurulumu ve bakımı konusunda uzmanlaşmış bir profesyoneldir. Bu kişi, müzik stüdyoları, radyo istasyonları, televizyon kanalları ve diğer ses üretim şirketleri için çalışabilir (www.eleman.net).

Teknik: Tekniker, dahil olduğu görevin aksaklıklarıyla ve gereklilikleriyle en yakından ilgilenen kişilerden biridir. İlgili olduğu göreve gerekli olan makine ve cihazların kurulumu, gerektiğinde düzeltimi, kullanımı ve bu durumda oluşabilecek her türlü durumla tekniker muhatap olur (www.kariyer.net).

Diğer Sergi Üretim Maliyetleri (Tabela, Matbaa): Çeşitli alanlarda faaliyet gösteren işletmeler için tabela tasarımını, imalatını ve montajını yapan üreticiler tabela ustası kime denir, sorusunun yanıtını temsil eder. Her türlü tabela ihtiyacına yönelik hizmetler sunabilen tabela ustası sorumlulukları arasında (www.eleman.net);

- Müşterilerle görüşerek ihtiyaçlarına uygun tasarım önerileri sunmak.
- Tasarımın hazırlanması ve üretim için gerekli malzemeleri seçmek.
- Tabelanın üretimini gerçekleştirmek.
- Tabelanın montajını yapmak.
- Eski tabelaların onarımını ve bakımını sağlamak.

Matbaa: Matbaa ustası kitap, dergi, afiş, fatura gibi materyallerin çeşitli baskı teknikleri kullanılarak basım işini gerçekleştiren kişidir (www.kariyer.net).

SONUÇ

Dijital dönüşüm, sergileme tekniklerinde devrim yaratmış, sanat ve tasarım dünyasına yeni fırsatlar ve zorluklar sunmuştur. Bu teknolojilerin bilinçli ve etik bir şekilde kullanımı, sanatın erişilebilirliğini ve etkisini artırabilir. Sanat dünyasının, dijitalleşmenin getirdiği bu değişimlere uyum sağlaması ve potansiyelini en iyi şekilde kullanması gerekmektedir.

Sanat eserleri tarihsel sürecin içinde farklı anlamlar kazandı ve çeşitlendiği görülmektedir. XX. Yüzyıldan itibaren dijital değişimle birlikte izleyici eserin bir parçası haline getirilerek yeni boyutlar kazanmıştır. Örneğin interaktif sanat geçmişinin en önemli sanatçılardan biri Marcel Duchamp 1920 yılında ki 'Rotary Glass Plates' adlı eseriyle izleyiciye aktif katılım sağlamıştır.1950 ve 1960'lardan itibaren "Happenings" (Performans Sanatı) olarak adlandırılan sanat olayların artmasıyla hareketlilik, devinim, hız kavramları daha önemli hale geldikleri görülmektedir. Buna olanak sağlayan alımlama estetiği öncülerinden biri olan U. Eco'nun 'açık sanat yapıtı' anlayışının katkısı vardır. Eco'ya göre, sanat yapıtı, sanatçının iletişimsel (kommunikativ) etkilerin örgüsünü, olanakça her tüketicinin başta sanatçı tarafından

imgelendiği biçimde anlayabileceği tarzda organize ettiği bir obje'dir. Bu yönde izleyici pasif bir alıcıdan aktif bir katılımcıya dönüştürülmesi amaçlanmıştır. Bu bakış açısı Alman estetik düşünürleri tarafından geliştirilmiştir. Bunların arasında W. Kemp, izleyicinin kendisi de resmin içerisinde olduğunu savunarak günümüzde sanal gerçeklikte yaşadığımız algı ilkelerini öngördüğü ifade edilebilir.

1970'li yıllarda bilgisayar teknolojilerin gelişmesiyle sanatçılar bu yönde deneyler yapmaya başlamıştır. Myron Krueger, David Rokeby, Harold Cohen bu sanatçıların bir kısmıdır. Yapmış oldukları deneylerde kamera ve bilgisayar teknolojileri ile hareket ve ses deneyleri, algoritma geliştirmeleri ile sanal gerçekliğin dünyasına adım atmışlardır. Sanal gerçeklik uygulamaları ile zamanla bazı müze koleksiyonları ziyaretçilere açık hale gelmiştir. Bu yönde Türkiye'de önde gelen müzelerden biri olarak Pera Palas Müzesi, VR ve AR gelişmelerini takip ederek bu anlamda ilk önemli kurum olmuştur.

Türkiye'de ilk kez bir müzisyenin eserleri üzerine gerçekleştirilen "Sezen Aksu Dijital Sanat Sergisi" örneği üzerinden dijital sergi üretimini oluşturan maliyet unsurlarının tespit edilmesi çalışmamızın amacını oluşturmaktadır.

"Sezen Aksu Dijital Sanat Sergisi" maliyet unsurları incelendiğinde, çeşitli kalemlerin dikkate alındığı görülmektedir. Bunlar arasında kreatif direktör ve küratör gibi profesyonellerin ücretleri; projeksiyon cihazları, ekranlar, ses sistemleri ve AR teknolojileri gibi yüksek teknoloji ürünlerinden oluşan teknoloji ve donanım maliyetleri bulunmaktadır. Ayrıca, sergi alanının tasarımı, sanat eserlerinin dijitalleştirilmesi ve yapım çalışmaları gibi yapım ve tasarım maliyetleri de önemli bir yer tutar. Serginin tanıtımı için yapılan reklam kampanyaları, sosyal medya yönetimi, basın bültenleri ve etkinlik organizasyonları gibi pazarlama ve tanıtım maliyetleri de hesaba katılmalıdır. Müze kirası ve izinler, sergi sırasında görev alacak teknik personel, güvenlik, rehberler gibi çalışanların ücretleri de personel maliyetlerini oluşturur. Sergiyle bağlantılı hediyelik ürünlerin üretimi ve müze mağazasında satışı gibi mağaza maliyetleri, lojistik harcamalar, sergiye davet edilen konuklar için yapılan harcamalar ve sergi süresince gerçekleştirilecek etkinlikler de ek maliyetler arasında yer alır.

Çalışmamız gelecekte düzenlenecek dijital sergiler için planlama ve bütçeleme yapılırken ne tür maliyetlerle karşılaşılacağına ilişkin yol gösterici olmayı amaçlamaktadır. Dijital sergi için kullanılan projeksiyon cihazları, ekranlar, ses sistemleri, AR teknolojileri gibi yüksek teknoloji ürünlerinden oluşan teknoloji ve donanım maliyetleri yüksek dijital sergi üretim maliyetlerine neden olmaktadır. Bir kontrol aracı olarak doğru bütçeleme ve gerçekçi planlama yapabilmek için dijital sergileme maliyet unsurlarının neler olduğunun tespiti önemlidir.

KAYNAKÇA

Akça, S. (2020). Teknoloji ve Bilgi Çağında Müzeler: Genel Bakış, *Türk Kütüphaneciliği*, 34 (2), 263-274.

Akdoğan, N., Erdin, H., Sevim, A. (2013) *Maliyet Muhasebesi*, T.C. Anadolu Üniversitesi Yayını No: 2738 Açıköğretim Fakültesi Yayını No:1699

Ampedstudio (2024) Ses Tasarımcısı? [Online] <https://ampedstudio.com/tr/ses-tasarimi> [Erişim Tarihi: 05.07.2024.]

Artopol (2022) Online sanat galerisi nedir? [Online] <https://www.artopol.com/neden-artopol-sanat-galerisi> [Erişim Tarihi:20.05.2024]

Azuma, R.T. (1997). A Survey of Augmented Reality. in *Presence: Teleoperators and Virtual Environments* 6, 4, 355-385.

British Council (2024) Duvarları Olmayan Müze-Dijital Sergi Platformu [Online] <https://www.britishcouncil.org.tr/programmes/arts/museum-without-walls> [Erişim Tarihi: 20.05.2024.]

Carmigniani, J. and Borko F. (2011). *Augmented Reality: An Overview*. [Online] <http://pire.fiu.edu/publications/Augmented.pdf> [Erişim Tarihi: 25.06.2024.]

Çokokumuş, B. (2012). Dijital Ortamda Kültür ve Sanat, *International Journal of New Trends in Arts, Sports & Science Education*, 1(3), 51-66.

Doğanay, A., Ataizi, M., Şimşek, A., Salı, B.J. ve Akbulut, Y. (2018). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri* [Online] <https://ets.anadolu.edu.tr/storage/nfs/ARY101U/ebook/ARY101U-12V1S1-8-0-1-SV1-ebook.pdf> [Erişim Tarihi: 20.09.2024].

Eleman.net (2024) Tabela Ustası Nedir? [Online] <https://www.eleman.net/meslek/tabela-ustasi/nedir> [Erişim Tarihi: 05.07.2024].

Ienstitü (2024) Animasyon Sanatçısı Nedir? [Online] <https://www.ienstitu.com/blog/animasyon-sanatcisi> [Erişim Tarihi: 14.04.2024].

Kariyer.net (2024) Kreatif Direktör Nedir? [Online] <https://www.kariyer.net/pozisyonlar/kreatif+direktor/nedir> [Erişim Tarihi: 09.07.2024].

Kariyer.net (2024) Matbaa Ustası? [Online] <https://www.kariyer.net/pozisyonlar/matbaa-ustasi/nedir> [Erişim Tarihi: 05.07.2024].

Kariyer.net (2024) Metin Yazarı? [Online] <https://www.kariyer.net/pozisyonlar/metin+yazari/nedir> [Erişim Tarihi: 09.05.2024].

Kariyer.net (2024) Sahneve Gösteri Sanatları Yönetimi [Online] <https://www.kariyer.net/bolumler/sahne+ve+gosteri+sanatları+yonetimi/nedir> [Erişim Tarihi: 09.05.2024].

Kariyer.net (2024) Seslendirme Sanatçısı? [Online] <https://www.kariyer.net/pozisyonlar/seslendirme+sanatcisi/nedir> [Erişim Tarihi:09.05.2024].

Kariyer.net (2024) Tasarım Elamanı Nedir? [Online] <https://www.kariyer.net/pozisyonlar/tasarim+elemani/nedir> [Erişim Tarihi: 22.09.2024].

Kariyer.net (2024) Tekniker Nedir? [Online] <https://www.kariyer.net/pozisyonlar/tekniker/nedir> [Erişim Tarihi: 0.05.2024].

Kemp, W. (1985). *Der Betrachter ist im Bild. Kunstwissenschaft und Rezeptionsästhetik*, Köln.

Kuzu, E. S., Yeğin, Y.T. ve Demirkale Kulcuoğlu, O.C. (2024). Dijitalleşmeyle Dönüşen Sergileme Yöntemleri: Çevrimiçi Galeri ve Müzeler, *BAÇİNİ Sanat Dergisi*, 2(2) 64-81.

Nilüfer, K.N., (2022). *Görsel Sanatın Dijital Mecradaki Dönüşümü ve Yeni Sergileme Biçimi Olarak Dijital Sergiler: British Council Örneği*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Aydın Üniversitesi, İstanbul.

Özel Sağlamtimur, Z. (2010). Dijital Sanat, *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(3), 213-238.

Pera Müzesi (2024) Dijital Sergiler. [Online] <https://www.peramuzesi.org.tr> [Erişim Tarihi: 30.05.2024]

- Pujol, Laia. (2004). Archaeology, museums, and virtual reality. *Digit-HVM, Revista Digital d'Humanitas* No: 6,1-9. [Online] https://web.tecgraf.puc-rio.br/~mgattass/ra/ref/RA_Ruinas/pujol0304.pdf [Erişim Tarihi:22.07.2024].
- Quingquin, H. (2021). Digital Exhibition Design and Art Practise, *Webology*, 18(6), 2288-2305.
- Rokeby, D. (2024) Interactive Installations Very Nervous System (1986-1992) [Online] <http://www.davidrokeby.com/vns.html> [Erişim Tarihi: 20.05.2024].
- Tarlakazan, B. E. (2021). Çevrimiçi Sergilerin Sanat Eğitimindeki Yeri, *Medeniyet Sanat-İMÜ Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dergisi*, 7(2), 227-242.
- Toptaş, R. (2022). Türkiye’de Dijital Sanat, Sanatçıları ve Eserleri Hakkında Bir Araştırma, *STAR Sanat ve Tasarım Araştırmaları Dergisi*, 3(5), 170-186.
- Tunalı, İ. (2011). *Estetik*. İstanbul: Remzi Kitabevi
- Vodafone (2024) Görüntü İşleme Teknolojisi Nedir? [Online] <https://www.vodafone.com.tr/vodafone-business/is-dunyasi/goruntu-isleme-teknolojisinin-kullanim-alanlari-ve-uygulamaları> [Erişim Tarihi: 05.07.2024].
- Wands, B. (2021). Dijital Sanat Sergi Küratörlüğünün 25 Yılı: 1993–2018. (Çeviren: Ballı, Ö.) *Sanat Dergisi*, (37), 375-382.
- Wikipedia (2024) Sanat Yönetmeni Nedir? [Online] https://tr.wikipedia.org/wiki/Sanat_y%C3%B6netmeni [Erişim Tarihi:22.09.2024]
- XMAM (2022) XMAM Hakkında [Online] <https://xmediaartmuseum.com/xmam-2/> [Erişim Tarihi: 18.07.2024].
- XMAM (2023) Dijital Sanat Sergi Deneyimi SEZEN AKSU <https://xmediaartmuseum.com/sezen-aksu/> [Erişim Tarihi: 22.08.2024].
- Yale University Art Galeri (2024) [Online] <https://artgallery.yale.edu/collections/objects/43792> [Erişim Tarihi:10.06.2024].