



KAMUSAL BİNALARIN DİJİTAL SERGİLEME ALANLARINA DÖNÜŐMESİ: MAPPING PROJELERİ

*Elvan TEKİN**

(ORCID: 0000-0001-2345-6789)

Makale Gönderim Tarihi

01.03. 2020

Makale Kabul Tarihi

26.11.2021

Atf Bilgisi/Reference Information

Chicago: TEKİN, E., “Kamusal Binaların Dijital Sergileme Alanlarına Dönüşmesi: Mapping Projeleri”, *Bengi: Dünya Yörük-Türkmen Arařtırmaları Dergisi*, Year: 4, Volume: I, No: 1, (February 2021): 84-102.

APA: TEKİN, E. (2021). “Kamusal Binaların Dijital Sergileme Alanlarına Dönüşmesi: Mapping Projeleri”, *Bengi: Dünya Yörük-Türkmen Arařtırmaları Dergisi*, Year: 4, Volume: I, No: 1: 84-102.

Özet

21. yüzyılın dijital tasarımları yeni sergileme biçimlerine de ilham kaynağı olmuştur. Mekânlardan sokağa taşan sergiler, günümüzde farklı bir boyuta taşınarak kamusal binaların duvarlarında kendilerine yer bulmaya başlamıştır. Bunun en önemli örneklerini ise “Mapping” projelerinde görmek mümkündür. Mapping projeleri, seçilen sergileme alanının fiziksel özellikleri gözetilerek, mekâna uyarlanan 3B dijital tasarımlar olarak adlandırılmaktadır.

Mapping uygulamalar, kamusal binaların yüzeyinde oluşturduğu farklı algılama biçimleriyle günlük yaşama adapte olurken, izleyiciyi de farklı tasarım sorgulamaları içerisine çekmektedir. Bu arařtırma ile birlikte Mapping’in, dijital sergileme biçimlerine yapmış olduğu katkı örnekler üzerinden incelenecek ve bu yeni sergileme biçiminin günümüz sanatını taşıdığı nokta gözler önüne serilecektir. Arařtırmanın yöntemi literatür taraması ve betimsel analizdir. Arařtırmanın yeni bir kavram olan mapping tasarımını tanıtmayı, farklı tekniklerle melez bir dil yaratan dijital tasarım anlayışına ilgi duyan arařtırmacı ve tasarımcılara kaynaklık edeceği düşünülmektedir.

* Dr. Öğretim Üyesi, Frat Üniversitesi, elvankanmaz@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0001-2345-6789>



Anahtar Kelimeler: Mapping, dijital tasarım, kamu binaları, sergileme alanı.

Transformation Of Public Buildings Into Digital Exhibition Areas: Mapping Projects

Abstract

Digital designs of the 21st century have also inspired new forms of exhibiting. Exhibitions overflowing from the indoor spaces to the street have been moved to a different dimension and started to attain a place on the walls of public buildings. The most important examples of this situation can be seen in "Mapping" projects. Mapping projects are named as 3D digital designs adapted to the space considering the physical properties of the selected exhibition area.

Mapping applications are adapted to daily life with the different perception forms that they are creating on the surface of public buildings while attracting the audience to different design inquiries. The contribution of mapping to the digital display forms will be examined through examples and the point where this new exhibition style carries today's art will be revealed with the help of this research study. The method of the study is literature review and descriptive analysis. The study introduces a new concept; mapping design, therefore, it is believed that it will serve as source for the researchers and designers who are interested in the concept of digital design that creates a hybrid language with different techniques.

Key Words: Mapping, digital design, public building, exhibition area.

Giriş

Sanat, 20. yüzyılın ilk çeyreğinden itibaren bilindik form ve kalıpları yıkmaya üzerine bir anlayışla oluşturulmuştur. Dünyanın yaşadığı vahşi savaşlar ve sonucunda gerçekleşen ölümler, açlık, sefalet ve ortaya atılan psikanalitik yaklaşımlar, sanatın doğasını etkilemiştir. Sanat bu yıkıcılığa ve kötücül yaklaşıma uygun bir şekilde saldırganlaşmış, galerilerden seçkin davet ve toplantılardan, daha doğrusu belirli bir zümrenin boyunduruğu kurtulmuştur. Kendi formunu ve buna bağlı olarak sunumunu bambaşka bir zemine oturttuğunu söylemek gerekir. Artık amaç mükemmel ve biricigi göstermekten çok, kusurlu olanı ve yıkıcılığı gözler önüne sermektir. Sanatın yıkılması gereken bir olgu olduğunu avazı çıkana kadar bağırarak sanatçıları olmuş fakat bu anarşist tavır sanatın kendisini değil, etrafındaki sınırları yıkmış ve farklı bir boyuta taşımıştır. Haliyle sanat nesnesinin sergileme biçimleri değişmiş, alışılmışın dışında çıkmıştır. Burada farklılaşan sanat formlarından Arte Povera'yı, Video Art'ı, Eat Art'ı, Performans Sanatını, Fluxus'u ve daha pek çok sanat hareketini görüyoruz. 2000'li yıllarda sanat hareketlerini; bilim kurgu filmleri, kitaplar, cyberpunklar, uzay seyahatleri, matematik ve mühendislik alanları etkilemiş, melez bir dil yaratarak multidisipliner bir yapı içine evrilmiştir.



1. Araştırmanın Yöntemi

“Kamusal Binaların Dijital Sergileme Alanlarına Dönüşmesi: Mapping Projeleri” isimli araştırma konusu, özellikle 20. Yüzyılın etkileşimsel sanat formları içerisinde yer almaktadır. Uygulanmaya başlayalı yaklaşık olarak 5-6 yıllık bir süreci kapsamaktadır. Bundan dolayı henüz yeteri kadar yazılı ve teknik kaynak bulunmamaktadır. Araştırmaya konu edilmesinin bir nedeni de alandaki bu eksikliği gidermeye yöneliktir. Araştırmanın yöntemini literatür taraması ve betimsel yöntem oluşturmaktadır.

2. Hareketin Dijital İnşası

Sanatın geleneksel halinin durağan olduğunu, zamanda bir anı yakaladığını ve temsil ettiğini ifade etmek gerekir. Geleneksel sanat yapıtı, kendi içerisinde bir ışık kaynağı kullanmaya ihtiyaç duyar. Elektronik ve dijital medya ise geleneksel sanatın durağan halinden uzaklaşarak, sanata kendi ışığını üretme imkanı sağlamaktadır. 20. yüzyılın ilk yıllarından itibaren sanatçılar, hareket ve zamanı birleştirmek adına neonlar, floresanlar, lazer ve farklı elektrik ışık biçimlerini kullanmışlar, müzik ve sinemanın genel olarak temelinde yatan paralel zaman doğrusunu sanat üretimine aktarmaya başlamışlardır. Deneysel olarak gerçekleştirilen müzik ve ses unsuru, çağdaş sanat pratiği içerisinde özellikle dijital medyayla bir dirsek temasına girmiş, bütünleşme yaşamıştır. Sanatçılar, hareketi ve zamanın görsel platforma bıraktığı izdüşümün yanı sıra, ışığın nesnelere üzerindeki etkisini ve sanat eserine sağladığı aydınlık ile iki boyutlu zemini üç boyutlu plana çekecekleri bir illüzyon ortaya çıkarmıştır. Yani, bilim ve mühendisliğin iç içe geçişi, hareket ve ışık unsurunun kendi bünyesinde barındırdığı potansiyeli gören sanatçıları ve üretimlerini derinden etkilemiştir. Yıl bazında bir incelemeye gidilecek olursa, 1968 yılı ile birlikte sergiler yayınlar açısından hareket, zaman ve ışığı sanat üretimlerinde yaygın şekilde görüldüğü bir zaman olmuş ve elektronik, dijital sanat açısından dönüm noktası olarak kabul edilmiştir. 1970’lerde ise hareket, ışık ve zaman sanat platformunun başat öğeleri konumuna erişmiştir. Bununla birlikte, bu üç öğenin nimetlerinden faydalanmak üzere sanatçılar, zamanı eğip bükmeye, sesi devinimsel bir araç olarak kullanmaya ve hareketi de bu devinimi görünür kılacak bir yapıya çekmeye başlamıştır. Bu dönemden itibaren günümüze değin yaşanan en ilginç gelişme ise, sanatçıların elektronik medyayı çeşitli enerji formları ile birlikte dönüşüme uğratmaya başlamalarıdır (Shanken, 2012). Bu değişik yapı günümüzde insan unsurunu da sanat alanına dahil edecek, onu bu oyunu oynamaya ikna edecek bir yapıya büründürmüştür.

1990’lı yıllarda bilgisayar destekli 3B tasarım yazılımı ve hızlı bir şekilde prototip ortaya koyacak teknolojinin gelişmesi, sanatçılara 3B objeleri kodlayarak üretmelerine olanak sağlamıştır. Dijital dünyanın sağladığı nimetler neticesinde tasarımcılar sanata deneysel olarak daha fazla yaklaşabilmişlerdir. Ancak dijital sanatı üretme ve bunu kurgulandığı şekilde yansıtmaya, sergilemeye işi hiç de kolay bir iş olmamıştır. Kendi yapısal özelliğinden kaynaklanan bir takım sergileme zorlukları geleneksel sergileme biçimlerine hem karşı koymakta hem de kendimi sunumunun inşasını gerçekleştirmektedir. Sanatın dijitalleşen yüzü melez bir yapıyı desteklemekte ve multidisipliner alanı gerekli kılmaktadır. Böylece mühendislik, matematik, kod yazımı, tasarım gibi



alanlar iç içe geçmektedir. Araştırmanın konusunu oluşturan mapping projelerinin bahsi geçen bu melez yapının bir ürünü olduğunu vurgulamak gerekmektedir.

3. Bir Tasarım Unsuru Olarak Mapping

Hareketli görüntünün bir görüntüleme cihazı ile izleyici kitlesine sunumu, sayısal bir ortamda yaratılan grafiksel içeriklerin üretilmesi zaman içerisinde gelişen teknik ve donanımlarla mümkün olmuştur. Kelime anlamı ile mapping, bir yüzeyi haritalayarak sayısal ortamda oluşturulmuş tasarımı gerçek bir ortama aktararak sunma ya da video eşleme tekniği olarak açıklanabilir. “Nesnelerin ışık ve görsellerle canlandırma işi uzun zamandır binlerce isimle sibirli bir aktivite olarak sunumu gerçekleştirmiştir. Video eşleme, projeksiyon haritalama, 3d haritalama, dijital imza, lazer projeksiyonlar... Sanat kavramı video mappingi nasıl görüyor? Tasarım, film, video, video sanatı, performans veya sanat ya da ne?” (<https://lumitrix.eu/2019/10/30/how-does-art-theory-not-handle-projection-mapping/>). Gerçek dünyanın karmaşık ya da durağan yüzeyleri üzerine yansıtılan, izleyicinin algısını alışıya etmek için kurgulanan bu farklı boyut oldukça etkileyici ve yenilikçi bir yapı sergilemektedir. Bilim, teknoloji ve tasarım ortak bir yapı oluşturmakta, fiziksel gerçekliği ile izleyici karşısına çıkmaktadır. 3B yapılar üzerinde bambaşka farklı bir boyut, değişik desen ve ses kombinasyonu ile tasarımcı var olan gerçekliğe yeni bir alternatif oluşturma yoluna gitmektedir.

Dijital yapının bir nevi ara yüzü olarak varlık gösteren ve çağdaş bir tasarım tekniği sunan mapping projeleri; hem uzamsal, hem mekânsal yerleştirmeyi destekleyen, hem de endüstriyel açıdan geliştirilmiş bir tasarım biçimini artırılmış gerçeklikle birleştirmektedir. Böylece video sanatını hareketli grafikleri bünyesinde barındıran, farklı dijital yazılımlara gerek duyan bir çeşit eşleme tekniğidir (Baskın, 2018; 29). Canlı olarak yayınlanan spor etkinliklerinde, Olimpiyat müsabakalarının açılış törenlerinde, tiyatro gösterilerinde, konserlerde, tematik öğeler bulunduran parklarda, enstalasyonlarda, oldukça yaygınlaşmaya başlayan mapping gösterileri, estetik bir araç olmakla birlikte daha özgür ve alt metne sahip tasarımları izleyici beğenisine sunan bir çeşit İletişim ve sanat platformu olarak kabul edilmektedir (<https://www.tymhomes.com/video-mapping-projection-as-art/>).

Video eşleme işi, 3B hareketli görüntülerin, videoların, hazırlanan tasarımlarda değişik bir yansıma yaratacak biçimde değiştirilerek, kamusal binalara, alanlara, hareketli veya hareketsiz nesnelere yansıtılarak, tasarım alanında ve güncel sanat pratiklerinde yeni bir yol oluşturduğu tartışılmaz bir gerçektir (Bkz. Görüntü 1). Özellikle ses ve görüntü arasında bağlantı kurarak kendi sunumunu yapan bu tasarımlar, izleyiciye farklı sorgulama alanları açmaktadır.



Görüntü 1: HeavyM Software tarafından araba yüzeyi üzerine hazırlanan Mapping. “Automotive Art”. **Kaynak:** Youtube, (2018) <https://www.youtube.com/watch?v=RYZ-n21mLk8>



Görüntü 1: HeavyM Software tarafından araba yüzeyi üzerine hazırlanan Mapping. “Automotive Art”. **Kaynak:** Youtube, (2018) <https://www.youtube.com/watch?v=RYZ-n21mLk8>

“Bilinen gerçeklik geleneksel yapı üretimini sürdürürken, başka bir gerçeklik farklı bir mimarlık üretmek vasıtasıyla sanallığı tanımlayıp, geleneksel üretim araçlarından farklı bir dil benimseyerek üretilen ortam ve üretim sonucunun da soyut simgelerden meydana gelmesine olanak tammaktadır” (Uluoğlu’ndan akt. Gökçen, 2016; 12). Video eşleme ile birlikte, geleneksel projeksiyon yansıtım teknikleri kullanmak yerine, hazırlanan görüntü, sayısal bir alanda yeniden boyutlandırılabilir ve görüntünün açısı, yüzeyi, detayları tekrardan ele alınabilmektedir. Burada önemli olan unsur; hazırlanan görüntünün yansıtılması istenen alana özel olarak hazırlanması ve birebir maskelenerek üst üste oturtulmasıdır. Görüntünün yansıtılacağı yüzeye ışık düşürülerek tasarım süreci ve sunumu tamamlanmaktadır (Ekim’den Akt. Baskın, 2018; 34).



4. Mappingin Kullanım Alanları

Mapping, yani video eşleme tekniğinin birbirinden farklı uygulama biçimleri ve yansıtım olanakları vardır. Video eşleme oluşturulurken sabit bir yüzey üzerine yalnızca yansıtılacak alan gözetilerek kurgulanmış, dış etkenlerden bağımsız bir projeksiyon yansıtımı söz konusu olmaktadır, kimi eşleme uygulamalarında ise eşlenen yüzey, hareketi kendi içinde barındırmakta ve değişkenliği hesaplanarak, sensörler yardımıyla sunumu gerçekleştirilmektedir (Bkz. Görüntü 2).



Görüntü 2: Kullanıcı ile etkileşime giren mapping projesi (Dome projection / Daniel Stryjecki)

Kaynak: Youtube, (2017) <https://www.youtube.com/watch?v=zrF52zww284>.

Böylece video eşlemedeki başat öğe; dış etkenlerin değişkenliğidir. Burada sanatçı, izleyici ve sanat üçlüsünün ciddi bir etkileşim içerisinde olması ve izleyicinin sanat alanına dahil olması söz konusudur. Video eşleme tekniğiyle yüzeyleri etkileyici efektlerle, hareketli grafik öğelerle ve animasyonla kaplamak mümkün olduğu için çeşitli alanlarda uygulanabilmektedir. Araçlar, billboardlar, heykeller, dev sinema perdeleri, ürün tanıtımları hatta insan bedenleri bile yansıtım yüzeyi olarak kullanılmaktadır. Tasarımcıların çok geniş bir hayal gücü olsa bile genel olarak uygulama alanlarında ortak bazı noktalar görülmektedir;

- Mimari alanda,
- Reklam tanıtımlarında,
- Sanatsal üretimlerde,
- Masa üzerinde herhangi bir nesneyi merkeze alarak hazırlanmış çalışmalarda
- Eğitim ve öğretim etkinliklerinde yaygın bir biçimde kullanılmaktadır (<https://www.iberdrola.com/culture/videomapping>).

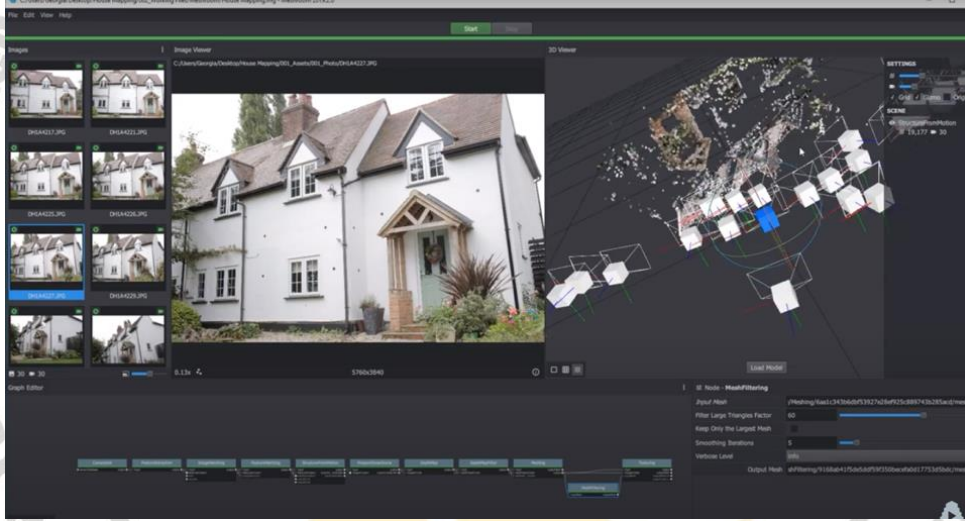


5. Mapping Projeleri Kamusal Alana Nasıl Uygulanır?

Mapping projelerinde statik veya hareketli dijital medya içeriğinin, geleneksel düz bir ekranla sınırlı kalmak yerine, hayal edilen hemen hemen her yüzeye yansıtılmasına olanak tanır. Medya görüntüsü; mimari, ulusal anıtlar, su, arabalar, uçaklar, set parçaları, tarihi binalar veya kalıntılara, cam ve hatta insan gibi canlılar üzerine tasarlanabilir. Nesnenin doğal formundan kaynaklanan özellikleri, yansıtılan dijital medyaya entegre hale getirilerek oluşturulur (<https://www.tymhomes.com/video-mapping-projection-as-art/>). Mapping Projelerinin tasarlanıp uygulamaya geçme aşaması genellikle dört ya da beş aşamadan oluşmaktadır.

5.1. Nesnenin Haritalanması

Bir binanın cephesi veya gösterinin yansıtılacağı alan fotoğraflanarak dijital ortama aktarılır, yüzeyin planı çıkarılarak haritalanır (Bkz. Görüntü 3).

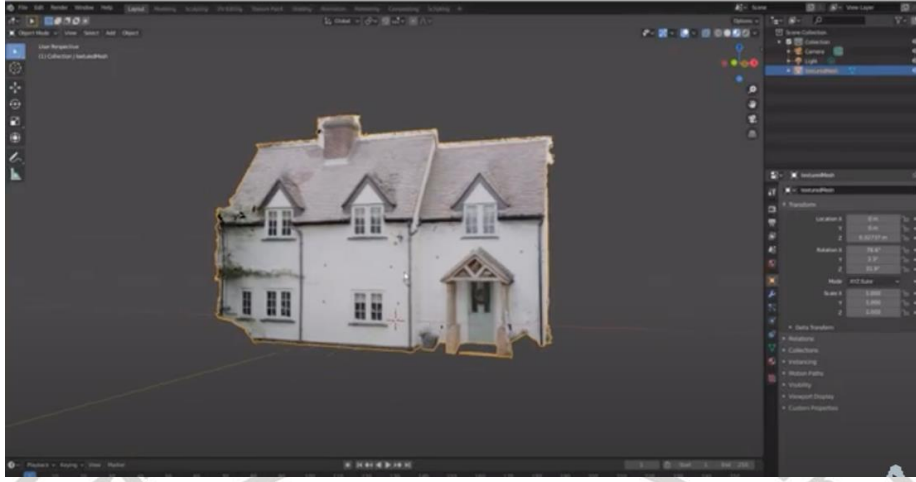


Görüntü 3: Binanın haritalanması **Kaynak:** Youtube, (2020)

<https://www.youtube.com/watch?v=VGPrRG-2I4>

5.2. Dijital Ortamda 3B Modelleme Yapılması

Sonraki aşamada yapının haritalanan yüzeyinin; oran-orantısı, düzensizlikleri, boşlukları, kısacası yapının tüm gerçekliğiyle ele alınarak 3B bir program kullanılmasıyla dijital ortamda yeniden canlandırılır (Bkz. Görüntü 4).

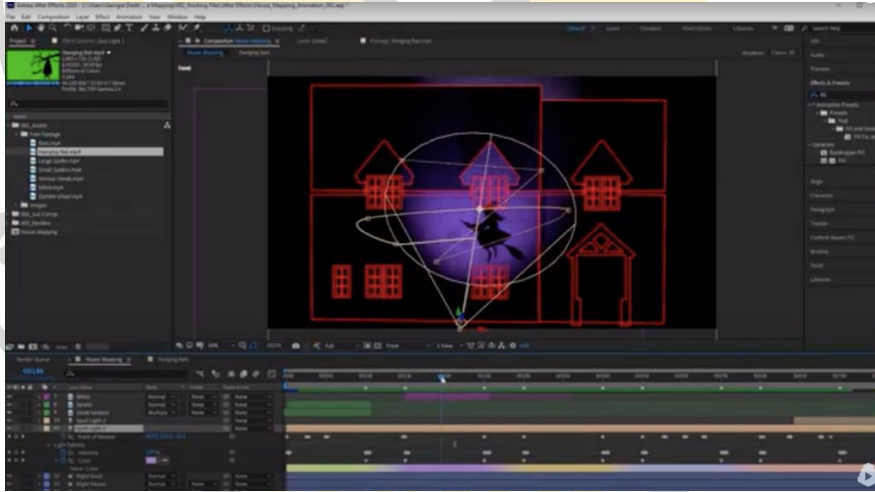


Görüntü 4: Dijital ortamda 3B modelleme

Kaynak: Youtube, (2020) <https://www.youtube.com/watch?v=q12XzEa8bxw>

5.3. Görüntüler Oluşturmak

Sanatçının seçkin hayal gücü, haritalanan alanda ne tarz bir tasarım izleneceğini belirler ve var olan boyutun da ötesine taşıyarak izleyiciyi derin bir fantezi dünyasının içerisine dahil eder (Bkz. Görüntü 5).



Görüntü 5: Tasarımın oluşturulması. **Kaynak:** Youtube, (2020)

<https://www.youtube.com/watch?v=Q-Qs7ARwEv4>

5.4. Görüntülerin Çıktısını Kaydetmek



Sayısal ortamda hazırlanan tasarımlar, son aşamasına getirildikten sonra Adobe Premiere gibi bir programda kurgusu bitirilir ve geçerli bir video formatı oluşturularak render alınarak çıktısı oluşturulur.

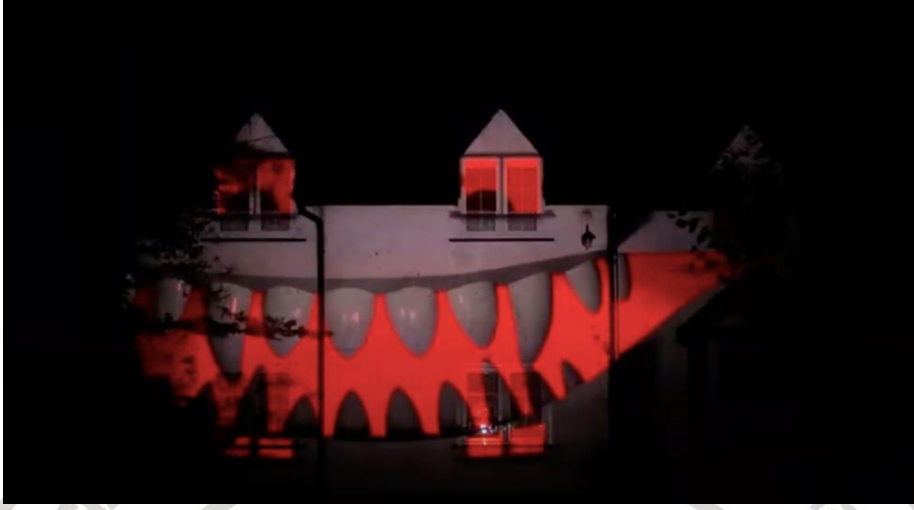
5.5. Yüzey ve Görüntüyü Senkron Haline Getirmek

3B animasyonlar, haritalaması yapılan yüzeye birebir yansıtılır ve izlenen görüntünün izleyicide gerçeklik algısı yaratması için gerekli ayarlamalar yapılır (<https://www.iberdrola.com/culture/videomapping>), (Bkz. Görüntü 6).



Görüntü 6: Yansıtma yapılacak alan üzerine tasarım oluşturulması.

Kaynak: Youtube, (2020) <https://www.youtube.com/watch?v=q12XzEa8bxw>



Görüntü 6: Yansıtma yapılacak alan üzerine tasarım oluşturulması.

Kaynak: Youtube, (2020) <https://www.youtube.com/watch?v=q12XzEa8bxw>

6. Hangi Programlar Kullanılır?

Mapping projelerinde oldukça yaygın kullanılan programlar; Adobe After Effects, Autodesk Maya, 3ds Max ve Maxon Cinema 4d gibi yazılımlarla hareketli görüntüler üretiliyor ve “Mac OSX işletim düzeni için hazırlanmış ve mimari yapıtlar üzerine yapılacak olan eşleme çalışmalarına odaklanmış olan The MadMapper yazılımı, sahne düzenleme fikri üzerine geliştirilen VJ’lik (Virtual Jockey) yazılımı olan Resolume Arena programı, çok kanallı video miksing imkanı sunan VPT (Video Projection Tool) yazılımı, birden çok projeksiyon cihazını aynı anda kontrol edebilmeyi sağlayan TorsionBlend programı, 3 boyutlu grafikleri düzenleme, sayısal ortamda ışıklandırma, kamera kalibrasyonu gibi özellikleri sayesinde 3 boyutlu objeler üzerine yansıtım tekniklerine odaklanmış olan MWM (Multi Window Mapper) programı, Adobe After Effects programı içerisinde çalışabilme imkanı sunan Millumin eklenti (plug-in) yazılımı ve büyük ölçekli sahne düzenlemeleri için medya sunucusu desteği sağlayan MXWendler yazılımları yaygın olarak kullanılan başlıca video projeksiyon eşleme programlarıdır” (Alpay, 2015; 04).

7. Kamusal Binalarda Yer Alan Mapping Projeleri

Mapping projeleri, daha önceki başlık altında belirtildiği üzere, pek çok farklı yüzeye uygulanabilen, reklam tanıtımlarında, mimari yapılarda veya herhangi hareketli bir alan üzerine konumlandırılan çalışmalardır. Araştırmanın ana noktasını oluşturan kamusal binalarda yer alan mapping projeleri, geniş kitlelere hitap etmesi, görünürlüğünün daha fazla olması sebebiyle oldukça yaygın biçimde kullanılmaktadır. Bu başlık altında günümüzde dikkat çeken kamusal binalara uygulanan mapping projelerine ait örnekler yer verilmiştir.

“St Mary's Cathedral” Projesi



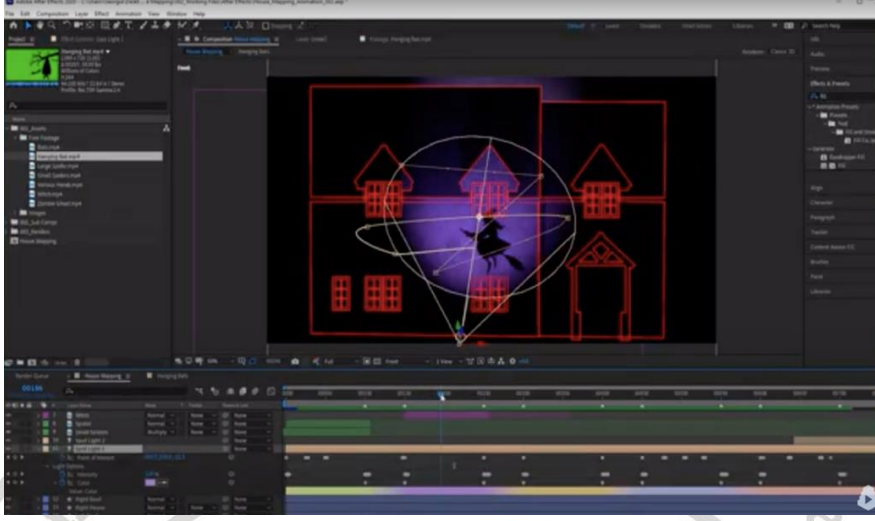
TDC Şirketi tarafından hazırlanan geniş formatlı video mapping projesinde Sidney için Noel'in derin anlamlarını içinde barındıran öğelere sahip bir tasarım oluşturulmuştur (Bkz. Görüntü 7). Projenin başarılı bir biçimde sonuçlandırılması için 75 metrelik bir arka plan üzerine 17.640.000 piksellik hareketli grafikler tasarlanmıştır. Bu görüntülerin HD olarak yansıtılmasını sağlayacak 2 TB gücünde bir bellek, 48 işlemcili bir sayısal ortam gücüne ve 144 GB değerinde bir RAM'e ihtiyaç duyulmuştur. Bir İpad ile uzaktan bütün tasarım akışı kontrol edilmiştir. Etkinliğin içeriklerini ve prodüksiyon gibi unsurlarını yöneten AGB Event Firması'ndan Anthony Bastic, burada oluşturulan tasarımların ışığa ve yaşama dayalı üç farklı tema etrafında şekillendiğini belirtmiştir (<https://www.installation-international.com/technology/tdc-video-projections-light-up-sydney-landmarks-for-christmas>).



Görüntü 7: St Mary's Cathedral'i **Kaynak:** Installation, (2015) <https://www.installation-international.com/technology/tdc-video-projections-light-up-sydney-landmarks-for-christmas>

Paolo Buroni

İtalyan multimedya sanatçısı Paolo Buroni, halka açık meydanlarda yer alan mimarilere video mapping çalışmalarını özellikle de klasik sanata dair olan görüntüleri yansıtmıştır. Gösterimleri özellikle de Venedik Bienali, Nürnberg, Budapeşte, İstanbul, Paris ve Seul'de sergilenmiştir.



Görüntü 8: Paolo Buroni **Kaynak:** Weburbanist, (...)

<https://weburbanist.com/2014/12/24/light-art-looms-large-10-artists-project-illuminated-images/>

“Interconnection”

Yönetmenliğini Antonin Križanić, Görsel Tasarımını; Antonin Križanić, Dávid Vígh, Yapımcılığını: István Dávid’in ve Animasyonlarını da; Antonin Križanić, Dávid Vígh, Viktor Vicsek, Csaba Világosi, Máté Fekete, Miklós Már üstlendiği bu ödüllü mapping projesinde; ekip özellikle fon olarak seçilen Parlamento Sarayı’nın geometrik formlarından yola çıkılarak, çağdaş, fizik ve kimyadan yararlanan öğelerle donatmayı hedeflemişlerdir (Bkz. Görüntü 9). Özellikle evrenin en küçük yapı biriminin bile diğer unsurlarla bağlantı halinde olma düşüncesi ve



BENGI



Dünya Yörük-Türkmen Araştırmaları Dergisi, 2021 – 1
World Journal of Yörük-Türkmen Studies, 2021–1

gezegenin, dünyanın kısacası bu koskoca devranın bir parçası olma fikrinden yola çıkılarak proje gerçekleştirilmiştir (<https://www.youtube.com/watch?v=a1v4W95wJnM>).



Görüntü 9: Interconnection. **Kaynak:** Youtube, (2015)
<https://www.youtube.com/watch?v=a1v4W95wJnM>



Görüntü 9: Interconnection. **Kaynak:** Youtube, (2015)
<https://www.youtube.com/watch?v=a1v4W95wJnM>



Görüntü 9: Interconnection. **Kaynak:** Youtube, (2015)

<https://www.youtube.com/watch?v=a1v4W95wJnM>

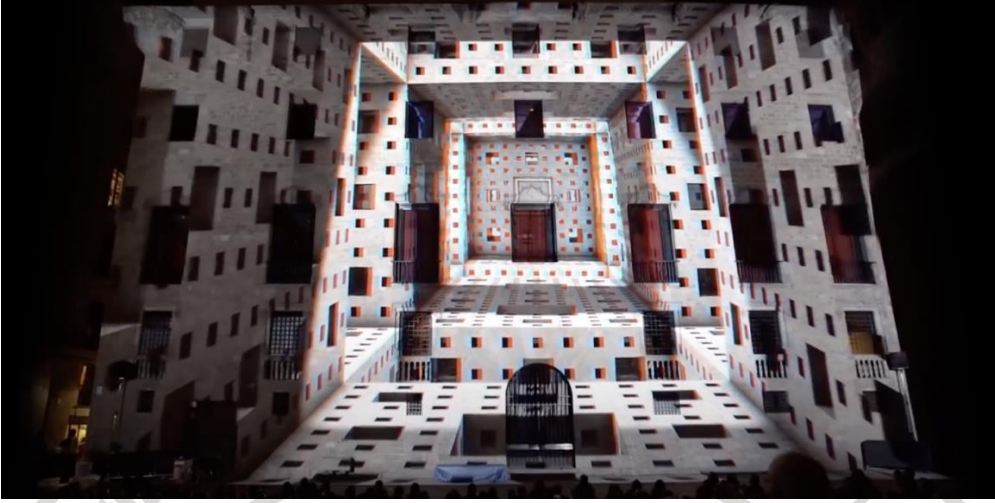
“Axioma”

11 Şubat - 14 Şubat 2016 tarihleri arasında Barselona, Santa Eulàlia onuruna popüler LLUM BCN festivali düzenlenmiş “Fiesta Mayor'u” kutlanmıştır. Onionlab isimli genç ve yenilikçi bir tasarım stüdyosu, Plaça del Rei’de görülebilen, oldukça etkileyici bir 3D stereoskopik haritalama olan “Axioma”yı tasarlamışlardır (Bkz. Görüntü - 10), (<https://www.youtube.com/watch?v=CpRLwLcLHNA&t=151s>).



Görüntü 10: Axioma

Kaynak: Youtube, (2016) <https://www.youtube.com/watch?v=CpRLwLcLHNA&t=151s>



Görüntü 10: Axioma

Kaynak: Youtube, (2016) <https://www.youtube.com/watch?v=CpRLwLcLHNA&t=151s>

“Yekpare”

Haydarpaşa Gar binası üzerine yansıtılarak gerçekleştirilen Yekpare projesi, İstanbul 2010: İstanbul 2010 Avrupa Kültür Başkenti Ajansı Projesidir. Tema olarak proje, İstanbul’un 8500 yıllık hikayesini anlatmaktadır. Paganlar’dan Roma İmparatorluğu’na, Bizans İmparatorluğu’ndan Latin İmparatorluğu’na ve Osmanlı’dan günümüze kadar uzanan sembollerle bezenmiştir. Ayrıca gösterinin yapıldığı gün Şair Nazım Hikmet Ran’ın 47. ölüm yıldönümüne de atıfta bulunmuştur. “Haydarpaşa garında 1941 baharında saat on beş. Merdivenlerin üstünde güneş yorgunluk ve telaş...” (<https://csismn.com/YEKPARE>).



Görüntü 11: Yekpare

Kaynak: Youtube, (2010) <https://www.youtube.com/watch?v=LrZnFNvWv90>



BENGI

Dünya Yörük-Türkmen Araştırmaları Dergisi, 2021 – 1
World Journal of Yörük-Türkmen Studies, 2021–1



Görüntü 11: Yekpare

Kaynak: Youtube, (2010) <https://www.youtube.com/watch?v=LrZnFNVWv90>



Görüntü 11: Yekpare

Kaynak: Youtube, (2010) <https://www.youtube.com/watch?v=LrZnFNVWv90>

Sonuç

Çağdaş sanat tasarımlarının farklı alanlarla iç içe geçerek, ortak bir dil yakalama çabası farklı form ve sunuş biçimleriyle sanat alıcısının karşısına çıkmaktadır. Sanat alıcısı kendisini bu karmaşık sanat formunun içinde hem algılayan hem de uygulayan konumunda bulmakta ve böylece dokunulmaz, ulaşılmaz, mükemmel olan “sanat”, insanla iç içe geçen, hayatla sarıp sarmalanan bir yapıya evrilmektedir. İnsanın sanatla diyalog kurması, kendi içinde öznelendirilmesi, her gün ziyaret ettiği, içinde bulunduğu veya önünden geçtiği mekanları bu çok boyuta sahip



tasarımlarla algılaması sanal teknolojilerle bütünleşmesiyle gerçekleşmektedir. Aktif bir biçimde kamusal alanın yeni medya teknolojileriyle mimariyi harmanlaması, Mapping projeleriyle hem insanı hem doğayı hem de kenti aynı alan içerisine dahil etmekte ve birey odaklı tasarımlarla günümüz sanatının melezliğinin sunumunu yapmaktadır. Tasarımlarda; felsefi, doğal, insan bilincini alışı etme, boyut algısında yanılıklar ve sorgulamalar, bilgiyi evreni anlamaya yönelik eylem ve dokunuşlar konu edilmekte, izleyiciyi içine çekerek derinden sarsmaktadır.

Sergileme alanlarının dört duvar içinden uzaklaşarak dışarıdaki hayatla direkt bağ kurması ve izleyicinin birebir deneyimleyeceği görsel bir şov yaratması önem arz etmekte, izleyiciye sihirli bir dünyanın kapısını açmaktadır. Mapping projelerinin tasarım dünyasında yavaş yavaş yaygınlaşması, görsel olarak yüksek bir algı boyutuna erişmesinden kaynaklanmakta ve pek çok alanda kullanılmaktadır. Sanal evrenin sunumu, dijital bir görüntünün kamusal alanda izleyiciye aktarılması halihazırda varolan bir olguyu göstermenin sınırlarına ulaşmaktadır. İzleyici dijital ortamda algıladığı tasarım fikrinin ötesine geçmektedir. Mapping projelerinin yaygınlaşması ve alanda üretilen akademik çalışmaların azlığı nedeniyle bu araştırmanın tasarımcılara, konuya merakı olan araştırmacılara kaynaklık edeceği düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

- Alpay, Ç. (2015). *Uzamsal artırılmış gerçeklik yerleştirmesi ve bir video projeksiyon eşlemesi*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Sanatta Yeterlik Tezi.
- Baskın, Z. (2018). *Video haritalama tekniğinin etkinliklerde kullanımı ve uygulama çalışması*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Sanatta Yeterlik Tezi.
- Gökçen, T. (2016). *Mimari cephede çok boyutlu tasarım arayüzü olarak video haritalama ve algısal mekân deneyimi*. İstanbul, Bahçeşehir Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi.
- Hrdličková, T. (2019). *How does art theory (not) handle projection mapping?*. Erişim tarihi: 04.11.2020, <https://lumitrix.eu/2019/10/30/how-does-art-theory-not-handle-projection-mapping/>.
- Limelight. (2016). *Interconnection, Visionary Projection Mapping, Winner of iMapp 2016, 4K Official Video*. Erişim tarihi: 05.11.2020, <https://www.youtube.com/watch?v=a1v4W95wJnM>.
- Montgomery, S. (2015). *Video mapping – projection as art*. Erişim tarihi: 03.11.2020, <https://www.tymhomes.com/video-mapping-projection-as-art/>.
- Iberdrola. (...). *Video mapping, light that turns buildings into art*. Erişim tarihi: 31.10.2020, <https://www.iberdrola.com/culture/videomapping>.
- Proctor, D. (2015). *TDC video projections light up Sydney landmarks for Christmas*. Erişim tarihi: 03.11.2020, <https://www.installation-international.com/technology/tdc-video-projections-light-up-sydney-landmarks-for-christmas>.



Rogers, S. (...). *Light art looms large: 10 artists project illuminated images*. Erişim tarihi: 04.11.2020, <https://weburbanist.com/2014/12/24/light-art-looms-large-10-artists-project-illuminated-images/>.

Shanken, E. A. (2012). *Sanat ve elektronik medya*. İstanbul: Agora Kitaplığı.

Şişman, C. (2016). *Yekpare*. Erişim tarihi: 04.11.2020, <https://csismn.com/YEKPARE>.

We and the color. (2016). '*Axioma*' - 3D projection mapping at LLUM BCN Festival 2016 in Barcelona.

Erişim tarihi: 04.11.2020, <https://www.youtube.com/watch?v=CpRIwLcLHNA&t=151s>

