



Dijital Dünyanın Etkisinde Sanata Yön Veren Dijital Mekân Kurguları

Digital Space Fictions That Guide Art Under The Influence Of The Digital World

ÖZET

Teknolojinin sunduğu imkânlar, sanatın sınırlarını her geçen gün genişletmektedir. Geleneksel ve çağdaş sanat birikimlerinin ışığında, farklı bakış açıları ve yenilikçi teknikler kullanılarak elektronik ortamda yeni sanat eserleri ortaya çıkmaktadır. Bu eserlerin temsil ettiği alana dijital sanat denmektedir. Bu alanda sanatçılar, farklı bakış açıları ve özgün yorumlar kullanarak elektronik ortamda eserler üretmektedirler. Sanat eserinin nesnel varlığını göz önünde bulundurduğumuzda, onu konumlandıracağımız bir mekân olması veya sanat nesnesinin bir mekânda kurgulanması gerektiği ortaya çıkmaktadır. Sanatçının fikrini somutlaştırdığı ve izleyiciyle buluşturduğu alan olarak, mekânın kullanımını ve işlevselliği, zamanla değişen gerçeklik algısı ve gelişen teknolojinin etkisiyle dönüşüme uğramıştır. Dijital mekân kurguları ise bu noktada devreye girerek sanatın mekânsal sınırlarını ortadan kaldırmaktadır. Sanat eserleri artık sanal ortamlarda var olabiliyor ve izleyiciyle etkileşime girebiliyor. Sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik gibi teknolojiler sayesinde sanatçılar artık mekânın sınırlarını aşarak yepyeni sanatsal dünyalar yaratabilmektedir. Sanal ortamlar aracılığıyla sanat eserleri, fiziksel bir mekâna bağlı kalmadan var olabilir ve izleyiciyle etkileşime geçebilir. Dijital mekân kavramı, bu tür eserlerin yaygın bir şekilde sergilendiği bir alan olmuştur. Teknolojinin sunduğu imkânlar sayesinde dijital mekânlarda yeni deneyimler oluşturulabilir ve mekânları deneyimlememize katkı sağlayabilirler. Bu bağlamda, mekânın tanımı, sanat eseri oluşturma sürecindeki rolü ve bu süreçteki teknolojik gelişmelerle mekânın değişimi incelenmiştir. Dijital sanat alanında, dijital mekânın bir sanat eserinin oluşum sürecindeki etkileri ve nedensellikleri üzerinde durulmuştur. Sanat tarihinde, mekânın teknoloji ile nasıl değiştiği ve dijital mekânın sanatçıya sunduğu yaratım süreçlerinin anlaşılması, çalışmanın temel hedeflerini oluşturmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Dijital sanat, Dijital Mekân, Teknolojik, Sanat eseri, İzleyici etkileşimi

ABSTRACT

The possibilities offered by technology are expanding the boundaries of art every day. Drawing on both traditional and contemporary artistic accumulations, new artworks are emerging in electronic media through different perspectives and innovative techniques. The field represented by these works is called digital art. In this field, artists produce works in electronic media using different perspectives and original interpretations. Considering the objective existence of the artwork, it emerges that there must be a space in which to position it or the art object must be constructed in a space. As the area where the artist materializes their idea and meets with the audience, the use and functionality of space have been transformed over time by changing perceptions of reality and evolving technology. Digital spatial constructs come into play at this point, eliminating the spatial boundaries of art. Artworks can now exist and interact with the audience in virtual environments. Thanks to technologies such as virtual reality and augmented reality, artists can now create entirely new artistic worlds beyond the limits of space. Artworks can exist and interact with the audience through virtual environments without being tied to a physical space. The concept of digital space has become an area where such works are widely exhibited. Through the possibilities offered by technology, new experiences can be created in digital spaces and contribute to our experience of spaces. In this context, the definition of space, its role in the process of creating artwork, and the changes in space through technological developments in this process have been examined. In the field of digital art, the effects and causality of digital space on the formation process of artwork have been emphasized. Understanding how space changes with technology in art history and the creative processes that digital space offers to the artist constitute the fundamental objectives of the study.

Keywords: Digital art, Digital Space, Technological, Artwork, Audience interaction

GİRİŞ

İnsanlık tarihi boyunca sanat ve mekân, deneyimleri ve duyguları ifade etme ve iletişim kurma arzusuyla iç içe geçmiş durumdadır. Sanat, toplumların değerlerini yansıtan ve insanın iç dünyasını dışa vuran bir araçken, mekân ise bu deneyimlerin yaşandığı ve anlam kazandığı sahnedir.

Ramazan İlgaz¹
Menduha Satır Kayserili²

How to Cite This Article
İlgaz, R. & Satır Kayserili, M. (2024). "Dijital Dünyanın Etkisinde Sanata Yön Veren Dijital Mekân Kurguları", International Social Mentality and Researcher Thinkers Journal, (Issn:2630-631X) 10(3): 352-362. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.11396747>

Arrival: 12 March 2024
Published: 30 May 2024

Social Mentality And Researcher Thinkers is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

¹ Doktora Öğrencisi, (Sanatta Yeterlilik), Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Plastik Sanatlar Bölümü, Erzurum, Türkiye.

² Doç.Dr. Atatürk Üniversitesi, Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Erzurum, Türkiye.



Sanatın tanımı ve işlevi tarih boyunca değişime uğramış olsa da, temelde insanın yaratıcı potansiyelini ortaya çıkarma ve dünyayı anlama çabasıyla bağlantılıdır. Resimden müziğe, edebiyattan mimariye kadar her sanat dalı, insanın kendisini ve çevresini keşfetmesine ve anlamlandırmasına yardımcı olur.

Mekânlar, insan yaşamının temel bir unsuru olarak karşımıza çıkar. Evleri, sokakları, şehirleri ve doğal ortamları düşündüğümüzde, sadece var olduğumuz yerler değil, aynı zamanda etkileşime girdiğimiz, duygular hissettiğimiz ve anılar biriktirdiğimiz yerler olarak da görülebilirler. Mekânlar, kimliğimizi ve kültürümüzü yansıtır, dünyayla nasıl bir ilişki kurduğumuzu belirler. Mekânın bu özelliği; toplumlara, coğrafyalara ve dönemlere, bağlı olarak çeşitlilik gösterir. Bu çeşitlilik aynı zamanda gerçeklik algısındaki evrimle de bağlantılıdır. Mekân kavramının çok yönlülüğü sadece doğal mekânları değil, aynı zamanda insanların yarattığı yapay mekânları da içerebilmektedir. Yapay mekânlar genellikle barınma, kültürel, dini veya toplumsal ihtiyaçlara yönelik olarak inşa edilir. Bu mekânlar, dönemin düşünce yapısına, yaşanan coğrafyanın özelliklerine, kültürlere ve estetik anlayışına bağlı olarak biçim ve anlam açısından çeşitlenir. Bu özellikleri nedeniyle mekân, bilgi taşıyan ve ileten bir araç olarak da görülebilir.

Bilgisayar teknolojisinin gelişmesiyle birlikte, mekân kavramına yeni anlamlar yüklediği görülmektedir. Dijital teknoloji ile dijital mekân kavramının evrimi, yaşamın sınırlarını genişletti. Bu süreçte, fiziksel kuralların olmadığı dijital ortamlara doğru bir geçiş deneyimi yaşandı. Bu bağlamda, dijital ilerlemelerin sanal gerçeklik üzerindeki etkileri, sanatsal mekânlar ve sanat üretimi alanlarında yeni oluşumların ortaya çıkmasına yol açtı. Sanal gerçeklik ile birlikte, mekân ve zaman kavramlarının sınırları esnetildi. Dijital çağda, dijital teknolojinin yaygın kullanımı, yeni dijital mekânların oluşturulmasına ve bu mekânlarda eserlerin sergilenmesine olanak tanıdı.

Artırılmış gerçeklik teknolojisinin dijital sanat alanındaki evrimi ve teknolojik gelişmelerle paralel olarak ortaya çıkan ihtiyaçlar, sanal gerçeklik alanının keşfini hızlandırdı. Sanal gerçekliği kavramını Bayraktar şöyle açıklıyor; Sanal gerçeklik, kavram olarak ilk defa 1970'li yıllarda Jaron Lanier tarafından kullanıldı. Bilgisayar yazılımlarıyla gerçekte var olmayan nesnelerin ve mekânın sanal bir dünyada üç boyutlu bir şekilde oluşturulmasıdır. Dijital olarak modellenen bu nesneler deneyimlediğimizde gerçekte varmış hissi oluşturan bir mekâna dönüşür. (Bayraktar, 2007).

Sanal gerçeklik (VR), kullanıcıları tamamen farklı bir dijital ortama taşıyan öncü bir teknoloji olarak öne çıkar. Bu teknoloji genellikle dijital donanımlar kullanılarak uygulanır ve kullanıcının çevresel duyularını tamamen değiştirir. Böylelikle, bilgisayar tarafından oluşturulan sanal bir dünyada bulunduğu hissini yaratır. Sanal dünyada yeni dijital mekânlar oluşturma çalışmaları da bu süreçte gelişmiş ve bu mekânlar kendileri ya da dijital çalışmaların sergilenmediği platformlar haline gelmiştir.

Bu çalışmanın odak noktası, dijital mimari mekân kavramının bilgisayar teknolojisinin ve dijital unsurların yaygınlaşmasıyla nasıl evrim geçirdiğini gözlemlemektir. Özellikle dijital kurgular aracılığıyla mekânı yeniden şekillendirerek var olan fiziksel mekânları sanal mekânlara dönüştürme veya daha önce var olmayan mekânları dijital olarak canlandırma süreçleri, bireyin oluşturduğu sanal mekânlarda gerçeklik algısını mekân ve insanla ilişkilendirilmiş dijital yazılımlar aracılığıyla nasıl şekillendirdiği gösterir. Sanatta mekânın yaşadığı anlam değişikliği ve dönüşümü ele almak, bu dönüşümde teknolojinin rolünü anlamak ve bu konuları dijital mekânın örnekleri üzerinden incelemektir.

Yöntem

Bu çalışma, dijital dünyanın sanata yön veren etkilerini anlamak ve dijital mekân kurgularının rolünü belirlemek amacıyla disiplinler arası bir yaklaşım benimsemektedir. İlk aşamada, dijital dünyanın sanat alanındaki etkilerini inceleyen literatür taranarak ve ilgili kuramsal çerçeveler belirlenmiştir. Dijital sanat, dijital mekânlar gibi temel kavramlar üzerinde durulmuştur. Dijital dünyanın sanata etkisini gözlemlemek için belirli örnekler seçilerek detaylı bir şekilde incelenmiştir. Örnekler arasında dijital sanat eserleri, sanal gerçeklik uygulamaları ve dijital mekân kurguları bulunmuştur. Toplanan veriler nitel ve/veya nicel analiz yöntemleriyle değerlendirilmiş ve yorumlanmıştır. Bu aşamada, dijital mekân kurgularının sanatsal değerler üzerindeki etkileri ve sanat pratiğindeki dönüşümler belirlenmiş ve analiz edilmiştir. Elde edilen bulgular, literatürle karşılaştırılarak değerlendirilmiştir. Dijital dünyanın sanata yönlendirici etkileri ve dijital mekân kurgularının sanat alanındaki rolü üzerine çıkarımlar yapılmıştır. Bu yöntem adımları, dijital dünyanın sanata yön veren etkilerini ve dijital mekân kurgularının sanat alanındaki rolünü anlamak için kapsamlı bir yaklaşım sağlamaktadır.

Araştırma sürecinde, veri toplama aşamasında etik ilkeler gözetilmiş ve elde edilen veriler tarafsız bir şekilde rapor edilmiştir. Araştırmada kullanılan kaynaklar ve fikirler, uygun şekilde atıflarla belirtilmiştir.

Teknoloji ile Değişen Sanat

İnsanlık tarihi boyunca sanat, her çağın ruhunu yansıtan bir ayna ve tarihi olayların sessiz bir tanığı olmuştur. İlk insan toplulukları, iletişim kurmak, büyü ritüelleri gerçekleştirmek ve dini inançlarını aktarmak için sanata başvurmuştur. Mağara resimleri, totemler ve ilk heykeller, bu ilksel sanatın izlerini taşımaktadırlar.

Toplumların gelişip değişmeye başlamaları, sanatın da bu değişimden etkilenmesine neden olmuştur. Toplumların gelişmesinde önemli bir nokta olan Sanayi Devrimini Başer, (2011) su sözler ile tanımlamaktadır; teknolojik gelişmelerin ve ekonomik yapının dönüşümünün toplumsal sonuçlar doğurduğu büyük çaplı bir devrimdir. Sanayileşme, tarıma dayalı bir ekonomiye sahip olan sektörel yapıyı sanayi sektörü lehine köklü bir değişime uğratmıştır. Sermaye birikimi ve yatırımlar sanayi sektöründe yoğunlaşırken çok büyük miktarlarda işçi ihtiyacının ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Sanayilerin maliyetler ve pazar kaygısıyla birbirine yakın olması kentleşmeyi ve kentlerde yığınlaşmayı beraberinde getirirken insanların da kırsaldan kentlere doğru göç etmesine yol açmıştır. Bir diğer ifade ile kentler sanayilerin ve insanların bir araya geldiği büyük ölçekli yerleşimler haline gelmiştir.

Bu dönemde sanat, yeni teknolojilerle ve endüstriyel malzemelerle tanışmış, kentlerdeki yaşamın dinamizmi ve çeşitliliği eserlere yansımış, toplumsal sınıf farklılıkları ve endüstriyel dönüşümün yarattığı sorunlar sanatın temaları arasına girmiştir. Ayrıca, sanat eserlerinin ticarileşmesi ve sanatçıların eserlerini pazarlama çabaları da bu dönemde önem kazanmıştır. Sonuç olarak, Sanayi Devrimi'nin sanata etkisi, sanatın içeriğini, işlevini ve üretim sürecini derinden etkileyerek modern sanatın temellerini atmıştır.

Sanat ile insanlar varoluşundan bu yana duygularını, düşüncelerini ve deneyimlerini ifade etme ve iletişim kurma biçimi olarak önemli bir rol oynamıştır. Tarih boyunca çeşitli sanat dalları, toplumların değerlerini yansıtan ve insanın iç dünyasını dışa vuran araçlar olmuştur. Fotoğrafın icadı, sanatın bu uzun ve karmaşık evriminde bir dönüm noktası olarak kabul edilmektedir. Fotoğrafın gerçekliği ve anlık görüntüyü yakalama yeteneği, sanatın üretim, tüketim ve algılanma şeklini kökten değiştirmektedir. Resim ve diğer sanat dallarında çoğu zaman gerçek görüntüyü yakalama imkânlarının sunulması, bu sanat dallarının gelişmesine ve çeşitlenmesine katkıda bulunmuştur. Bu sayede sanat daha geniş kitlelere ulaşma imkânı bulmuştur. Fotoğraf, yeni sanat akımlarının gelişmesine de katkıda bulunmuş ve görsel iletişimin önemini artırmıştır. Avcı 19. Yüzyılda görüntü oluşturma alanındaki gelişmeleri şöyle dile getirmektedir;

Ses ve görüntü oluşturma ve iletimindeki en büyük gelişmelerin yaşandığı dönem 19. yüzyıldır. 1839'da bulunan fotoğraf makinesi, 1843 popüler haberleşme aracı olan telgraf, 1844 yılında uzak mesafelere görüntü iletimini sağlayan Nipow Diski, 1870'li yıllarda stereo fotoğrafçılıktaki gelişmeler, 1880 yılındaki ilk telefon görüşmesi, 1896 yılında geliştirilen telsiz haberleşmesi 20. yüzyılı şekillendiren telefon, televizyon, video kamera, haberleşme ve bilgisayar sistemlerinin gelişmesine sebep olmuştur. Bu sistemler insanın algı ve anlamlandırma süreçlerini etkilemiştir (Avcı, 2018).

Teknolojinin muazzam ilerleyişi, bilgisayarları daha hızlı ve verimli hale getirerek hayatımızın her köşesine sızmalarına yol açtı. Artık sadece işyerlerinde değil, evlerde, eğitimde, sağlıkta, eğlencede ve daha birçok alanda bilgisayarların izleri görülebilmektedir. Bu izler, dijital çağın doğuşuna ve bilgisayarların sadece işlerimizi dijitalleştirmekle kalmayıp aynı zamanda sanatta da önemli bir role sahip olmasına yol açmıştır. Bilgisayarları merkeze alarak oluşturulan yeni sanat anlayışı, "Dijital sanat" veya "Sayısal sanat" olarak adlandırılmaktadır.

Teknolojinin hızlı gelişimi, sanat ve sanat eserlerini dönüştürerek dijital sanatın yükselişine neden olmuştur. Dijital sanat eserleri, teknolojinin ve sosyal medyanın yaygınlaşmasıyla tüm dünyada hızla yayılmaktadır. Dijital sanat, sanatın evriminde önemli bir dönüm noktası olarak kabul edilmektedir. Sanatın teknoloji ile paralel olarak gelişmesi, bilgisayar ve bilgisayara dayalı dijital uygulamaların kullanımındaki artış, geleneksel sanatta kullanılan araçların dijital veri olarak bilgisayar ortamında üretilen sanat eserlerinin sayısını artırmıştır.

Erdem'e göre, dijital sanat aracılığıyla sadece ifadelerin ve algılama biçimlerinin değişimini değil aynı zaman da kullanılan malzemenin de değişimini vurgulamaktır. Bu, geçmişin kalıplarından sıyrılarak çağlarının özgün ve güncel sanat eserlerini ortaya koyma çabasının bir ifadesi olarak görülebilmektedir.

Günümüzde sanat üretimlerine devam eden pek çok sanatçı da geçmişte yerleşik olan düşünsel yaklaşım ve teknik ile güncel üretimler yapılamayacağını ve bu minvalde içinde bulunduğumuz çağın kendi görüntülerini yeni gerçeklik kavramı üzerinden tartışmaya açılması gerektiğini savunmaktadırlar. (Erdem, 2021).

Teknolojinin ilerlemesi, sanatın üretim ve deneyimleme biçimlerini kökten değiştirmekte ve yeni olanaklar sunmaktadır. Özellikle dijital teknolojinin gelişimi ve internetin yaygınlaşmasıyla, sanatçılar sanal ortamda eserlerini oluşturmak ve sergilemek için geniş bir alan bulmaktadırlar. Bu durum, geleneksel mekânın dijital mekâna dönüşümünü beraberinde getirmekte ve sanatın tanımlandığı mekânsal sınırları yeniden şekillendirmektedir. Sanat eserlerinin artık sadece fiziksel galerilerde sergilenmesi zorunluluğu ortadan kalkmış, dijital mekânlar sanatın sergilenme ve paylaşılma biçimini büyük ölçüde değiştirmiştir. Bu dönüşüm, sanatçıların ve izleyicilerin sanatla olan etkileşimlerini ve deneyimlerini tamamen yeni bir düzeye taşımaktadır. Özetle, dijital teknolojinin ilerlemesi sanatın mekânsal ve deneyimsel boyutlarını evrimleştirmekte ve sanatın toplum içindeki yerini yeniden tanımlamaktadır.

Sanatçının ürettiği eserin türüne bağlı olarak, mekânla ilgili sorgulamalar farklı biçimlerde ve ifade tarzlarında gerçekleşmektedir. Eserin kendi varlığını sağlaması, mekânın zaman içinde müzelerden çıkarak tek başına ele alınan bir tema haline gelmesine, hatta mekânın bağımsız bir sanat eseri olmasına yol açmıştır. Mekânın ele alınma biçimi, dönemin düşünce yapısının yanı sıra ekonomik ve sosyal değişimlerden de etkilenmiştir. Özellikle bilgisayar teknolojisinin ilerlemesi, üretilen eserlere de yansımıştır. Geleneksel malzemenin yerine bilgisayar ve dijital araçların kullanılması, sanatçılara daha fazla olanak tanımıştır. Kullanılan malzeme, teknolojinin sunduğu imkânlarla göre çeşitlenmiştir. Sanatçılar, dijitalleşen dünyaya ilgi göstererek çalışmalarında bu dijitalleşmeyi uygulamaya koymaya başlamıştır. Oluşturulan dijital eserler, aynı zamanda konumlandırıldıkları mekânların dijital ortamlarda nasıl oluşturulabileceğine dair yeni imkânlar sunmuştur.

Dijital uygulamaların getirdiği yeni teknolojilerle birlikte ortaya çıkan yeni medya, 1990'lı yıllarda kullanımının yaygınlaşması ile birlikte gittikçe popülerleşmiş ve sanat da dâhil olmak üzere pek çok alanı dönüştürmüştür. Bilgisayar yardımıyla üretilen, kullanılan ve sonrasında daha büyük gelişmelere yol açan gerçeklik tartışmaları da böylece ortaya çıkmıştır. Gerçeklik tartışmaları sanat, oyun, bilim gibi farklı mecralara yayılmıştır. Bilgisayar tabanlı olarak ortaya çıkmış olan sanal gerçeklik kavramı, artırılmış gerçeklik, genişletilmiş gerçeklik, karma gerçeklik gibi yeni gerçeklik tanımlarının ve yaklaşımlarının sonucu olarak bilinen gerçeklik kavramı yeniden biçimlenmiş ve "gerçek gerçeklik" tanımıyla yeniden karşımıza çıkmıştır. Bu tanımlama ile birlikte artık dijital mekân tanımı da ortaya çıkmaktadır. (Aydoğan ve Kaplanoğlu, 2020).

Dijital mekân kavramının gündeme gelmesiyle birlikte, Artırılmış Gerçeklik (AG) adı verilen, gerçek dünya ile entegre olan bir mekân kavramı ortaya çıkmıştır. AG, gerçek dünyadaki nesne ve mekânların bilgisayar sistemlerinde üretilmiş sanal öğelerle zenginleştirildiği dijital bir platformdur. Bu teknoloji, son yıllarda eğitimden tıba, oyun endüstrisinden askeri uygulamalara kadar geniş bir kullanım alanı bulmuş ve büyük ilgi görmüştür (Altınpulluk, 2015).

"Dijital mekân ", bilgisayar veya diğer dijital cihazlar aracılığıyla oluşturulan sanal ortamları ifade eder. Bu ortamlar genellikle üç boyutlu grafikler, animasyonlar, ses efektleri ve bazen etkileşimli öğeler içermektedir. Dijital mekânlar, gerçek dünyadaki mekânlara benzerlik gösterebilir veya tamamen hayal gücüne dayalı fantastik dünyalar olabilir. Bu mekânlar genellikle kullanıcıların etkileşime girebileceği şekilde tasarlanır ve birçok farklı amaç için kullanılabilirler. Bu türdeki mekânlar, dijital araçlar kullanılarak üretilir ve genellikle dijital ortamlarda varlıklarını sürdürürler.

1960'lardan beri gelişen dijital teknoloji ile paralel olarak gelişen sanal gerçeklik kavramı, 1960 sonrası dijital çağın başlangıcında geniş bir kullanım alanına yayılarak sanat dünyasında önemli etkiler yaratmıştır. Sanatın ve sanatçının teknoloji ile olan bağlarını güçlendirmiş, ortaya çıkan sanat eserlerinin tasarım ve üretim süreçlerinde değişikliklere neden olmuştur. Sanal gerçeklik, sanat dünyasındaki değişiklikleri daha da hızlandıran bir faktör olarak ortaya çıkmıştır. Sanal gerçekliğin sanat eserleri üretiminde getirdiği en büyük yenilik ve katkı, dijital üç boyutlu bir dünya içinde sunabilmesidir. Geleneksel yöntemlerle yapılamayacak nesnelerin veya mekânların sanal olarak oluşturulabilmesine olanak tanıyan bu özellik, dijital mekânlarda gerçekleşmektedir. Plastik sanatın temel unsurlarının dijital mekânlar da başarıyla simüle edilebilmesi, yaratıcı üretim için büyük bir potansiyel sunar ve deneysel çalışmalar için oldukça elverişli bir ortam sağlamaktadır.

Dijital mekân bağlamında Sanal gerçekliğin tanımını Bayraktar şu şekilde tanımlamaktadır;

Sanal gerçeklik, katılımcılarına gerçekmiş hissi veren, bilgisayarlar tarafından yaratılan dinamik bir ortamla karşılıklı iletişim olanağı tanıyan, bir benzetim modelidir. Tanımın, pek çok uygulamayı sanal gerçeklik'den ayıran temel üç özelliği vardır. Bunlardan belki de ilki, her şeyden önce katılımcılara gerçekmiş hissi vermesidir. Kullanıcı, bilgisayarların yaratmış olduğu bu ortamda istediği yere gidebilmeli, yani kontrolün kendi elinde olduğunu hissetmelidir. (Bayraktar ve Kaleli, 2007).

Sanal gerçeklik, artırılmış gerçekliğin sanal dünyanın gerçek dünya ile olan entegre olma özelliğini ortadan kaldırarak, kullanıcıların eylemlerini ve yerlerini algılayabilen, birden çok duyuya yapay geri bildirim sağlayan etkileşimli bilgisayar simülasyonlarından oluşan bir teknoloji alanını ifade etmektedir. Bu teknoloji, yoğun etkileşimin mümkün olduğu, bilgisayar aracılığıyla oluşturulan dijital mekânlara gerçek zamanlı olarak giriş yapılabilen ve Bayraktar ve Kaleli'nin yukarıda bahsettiği gibi içinde dolaşılabilen bir ortamı içermektedir. Sanal gerçeklik, bilgisayar aracılığıyla var olan bir kavram veya dijital alandır, çünkü etkileşim düzeyi yüksek bir deneyim sunar ve kullanıcıları yaratılan sanal mekânlara dâhil olmaya teşvik eder.

Dijital teknolojinin gelişmesine paralel olarak sanat dünyasına dijital ortamda oluşturulan üç boyutlu mekânlar ile gerçek arasındaki ilişkiyi geliştirme fırsatı sunulmuştur. Ancak ekranın sınırlı boyutu bazen kullanıcıların deneyimini kısıtlayabilmekteydi. Sanal gerçeklik teknolojisi, kullanıcıların çevreyi 360 derecelik bir açıyla üç boyutlu ve kişisel bir bakış açısıyla görmelerini sağlamaktadır. Kullanıcılar, başlarına takılabilen bir ekran, kontrol cihazı ve vücut hareketleriyle etkileşim kurmaktadır. İzleyici, hareket ederken çevrenin orantılarını ve boyutlarını algılar, bu da sanatçıların dijital araçlar ile üç boyutlu sanal dünyalar oluşturmasına ve istedikleri deneyimleri yansıtmasına olanak tanımaktadır. Renklerin, şekillerin ve perspektifin istenilen şekilde şekillendirilmesi ve etkileşime geçebilir hale getirilmesi, sanatın sınırlarını sorgulamak için yeni bir alan açmaktadır.

Dijital sanat bağlamında Sanal gerçeklik teknolojisinin sanatsal üretimlerini dijital bir mekânda meydana gelme sürecinde etkilerini görmek için Rosie Summers gibi sanatçılar örnek olarak verilebilmektedir. Rosie Summers, sanal gerçeklik teknolojisine sağladığı imkânlardan biri olan Tilt Brush gibi teknolojik donanımları kullanarak dijital mekânda eserler üretmektedir. Sanatçı, dijital mekânları bir tuval olarak kullanarak tamamen yeni bir boyutta üç boyutlu sanat eserleri yaratma yolunda ilerlemektedir. Bu dijital boşluklar içinde, farklı biçimler, karakterler ve hayali dünyalar oluşturarak yaratıcılığı ifade etmektedir.



Görsel 1: Rosie Summers'ın Sanal Gerçeklik İle Üretim Sürecinden Bir Kare.

Kaynak: VR Rosie | Facebook

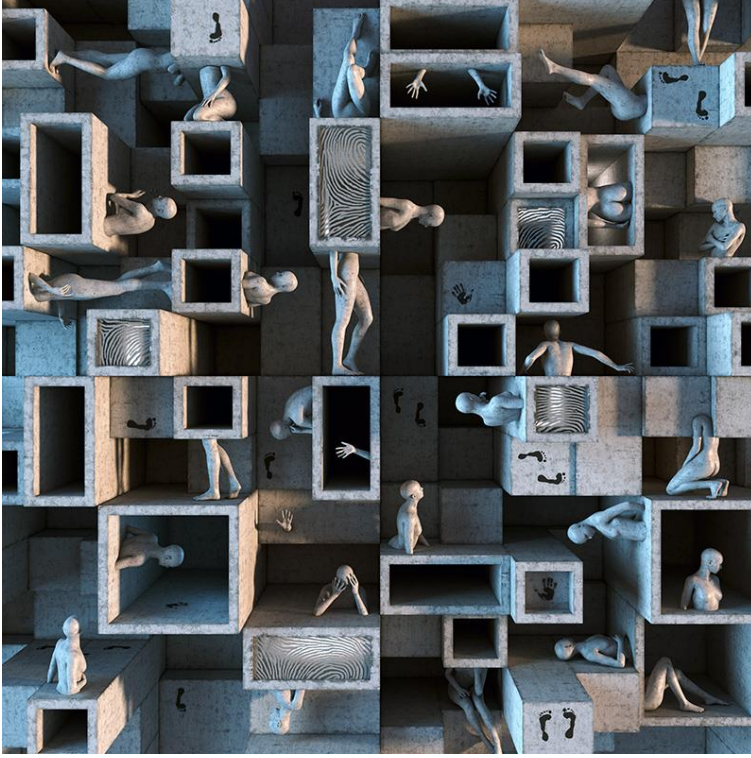


Görsel 2: Anna Zhilyaeva, (2018), "Underwater magic",

Kaynak: <https://player.hu/tech-3/husz-evvel-ezelott-erre-meg-siman-azt-mondtak-volna-hogy-boszorkanysag>

Dijital mekânlar, sanatçıların hayal gücünü ve yaratıcılığını sınırsızca ifade edebildiği, sanal dünyalarda özgün deneyimler yarattığı yeni bir sanatsal alanlardır. Bu alanda sanatçılar, dijital araçlar kullanarak sanal mekânların tasarımını ve görselliğini kusursuz bir şekilde kurgulayabilirler.

Dijital teknolojilerin sanat için, sanatçılara mekân algısını farklı bir bakış açısıyla ele alma şansı sunmuş ve yeni yaratım alanlarına kapı aralamış olduğu görülmüştür. Sanatçılar, dijital ortamda oluşturdukları eserleri dijital mekânlara entegre ederek yeni ifade biçimlerinin ortaya çıkmasını sağlamışlardır. Bu çeşitlilik, sadece eserlerin üretimi değil, aynı zamanda sergilenmesi açısından da yenilikler getirmiştir. Etkileşimli dijital ortamlarda sanal sergilerin düzenlenmesi ve dijital eserleri izleyicilere üç boyutlu bir formda dijital dünyada sunabilme imkânı sağlamıştır.



Görsel 3: Adam Martinakis, (2012), "Fragmented identity", 100x100 cm

Kaynak: <https://www.martinakis.com/2009-2012/image/13>

Amerikalı sanatçı Adam Martinakis, soyut dışavurumcu tarzıyla tanınan bir ressam ve heykeltıraştır. Sanatında canlı renkler ve spontanelik ön plana çıkmaktadır. Bilinçaltının yaratıcı gücüne inanan Martinakis, eserlerini doğaçlama ve otomatizm teknikleri kullanarak oluşturmaktadır. Son yıllarda sanal gerçeklik teknolojisini de kullanmaya başlayan Martinakis, izleyicilerin eserlerinin içine dalabilecekleri deneyimler yaratmaktadır.

Martinakis, dijital teknolojiyi çalışmalarını oluştururken aktif olarak kullanan bir sanatçı olarak bilinmektedir. Eserlerinin dijital taslaklarını oluşturmak ve renk paletlerini denemek için bu araçlara başvurur. Bu sayede geleneksel yöntemlere göre daha hızlı ve kolay bir şekilde farklı fikirleri keşfedebilir. Üç boyutlu dijital modelleme tekniği ile yaptığı heykellerin çıktılarını da zaman zaman 3D yazıcılar kullanarak çıktılarda aldığı olmuştur. (Martinakis, Yıl Belirtilmemiş)



Görsel 4: Mike Campau, (2012), "Antisocial", 1400x796 pix.

Kaynak: <https://mikecampau.com/celebrities-3>

Dijital sanat alanında tanınmış bir başka sanatçı olan Mike Campau, fotoğraf manipülasyonu ve dijital işleme teknikleriyle öne çıkan bir sanatçı olmuştur. Campau'nun eserleri genellikle görsel açıdan etkileyici ve dikkat çekmektedir. Campau'nun sanatında sıklıkla temas olarak teknoloji, toplum ve doğa gibi konuları ele aldığı görülmektedir. Eserlerinde genellikle gerçek dünyanın unsurlarını dijital olarak değiştirir ve yeniden düzenlemektedir. Bu, izleyicilere tanıdık olanı alıp onu beklenmedik bir şekilde değiştirerek düşündürücü bir deneyim sunmaktadır.

Sanatçının çalışmaları genellikle dijital olarak oluşturulur ve karmaşık düzenleme ve manipülasyon tekniklerini içerir. Renk, ışık ve kompozisyonu ustalıkla kullanarak görsel olarak çarpıcı bir etki yaratır. Mike Campau'nun eserleri genellikle sanal sergilerde ve dijital sanat platformlarında sergilenmektedir. Onun sanatı, dijital çağın getirdiği olanaklardan yararlanarak modern bir ifade biçimi sunar ve izleyicileri düşünmeye ve etkileşime geçmeye teşvik eder.

Günümüz sanatı, geçmişin mirasını taşıırken aynı zamanda geleceğe uzanan bir köprü görevi görmektedir. Teknolojinin ve küreselleşmenin etkisiyle sanatın sınırları genişlemekte, yeni türler ve akımlar ortaya çıkmaktadır. Bu dönüşümün en çarpıcı örneklerinden biri de "dijital enstalasyon sanatı" dır.

Sanatçılar, dijital dünyayı keşfederek kendilerini ve eserlerini yepyeni bir şekilde ifade etme imkânı buluyorlar. Dijital mekânlar, sanatçıların sınırları zorlamasına ve hayal güçlerini özgürce kullanmasına olanak tanyan sanal ortamlar yaratıyor. Bu ortamlarda sanatçılar, kendi istekleri doğrultusunda tasarladıkları dijital mekânları hem kendilerini hem de eserlerini sergilemek için kullanabiliyorlar.

Dijital enstalasyonlar, bu dijital mekânlarda sanatsal ifadenin en çarpıcı örneklerinden biri. Sanatçılar, mekânın kendisine doğrudan müdahalelerde bulunarak, ışık, ses, görüntü ve interaktivite gibi unsurları bir araya getirerek izleyiciyi sürükleyici bir deneyimin içine çeken eserler yaratabiliyorlar.

Enstalasyon sanatı, dilimizde "yerleştirme sanatı" olarak da bilinir ve mekâna özgü olarak üretilen bir sanat türüdür. Mekana özgün olarak adlandırılan bir yaklaşımı temel alan enstalasyon, bir akım olarak değil, mekâna nesnelerin planlanarak yerleştirildiği bir sanat pratiği olarak tanımlanır. "Spesifik" kavramı, fizik yasalarını temel alan bir anlayışla bir yerde bulunma veya orada olma durumunu, yani mekâna özgü olma durumunu belirtmek için kullanılmaktadır.

Dijital teknoloji, enstalasyon sanatçılarının önündeki yaratıcı ve sınırsız seçenekleri oluşturmuş ve büyük ölçüde artırmıştır. Onların kendi çalışmaları üzerinde tam bir denetim kurmalarını sağlamaktadır. Sanat eseri olarak enstalasyon çalışmaları ilk denetim sistemleri, sanatçının kendisinin kurduğu sistemlerdir. Dijital enstalasyon teknik yapısı gereğince pahalıya mal olan bir tekniktir. Dijital teknoloji kullanıcıları kendi eserlerine enstalasyon sanatçılarının fikirlerini katarak, eserlerini oluşturmuştur. Teknolojik gelişmeler sanatçıların vizyonlarını genişletmiş ve performansları üzerinde denetim imkânı sağlamıştır (Wands, 2006).

Dijital sanat kapsamında mekân oluşturmada deneysel süreçlere bağlı olarak özgün arayışlar içerisinde benzersiz yaratım anlayışı benimseyerek eserler ortaya koyulduğu görülmektedir. Farklı boyutlardaki dijital mekanlarda gerçekleşen tasarımlarla sürükleyici deneyimler yaratmak için dijital çalışmalar yenilikçi dijital sergileme veya dijital enstalasyon şeklinde kullanarak çeşitli projeler üretildiği görülmektedir. Bu projeler var olmamış bir evrendeki imgelerin içinde yaşadığımız dünya ile olan ilişkilerini vurgulayarak bir iç görü kaynağını barındırmaktadır.



Görsel 5: Ramazan İlğaz, (2019), Dijital Ortamda Tasarımı Yapılmış Üç Boyutlu Mekân İçerisinde Sergilenen Dijital Resimler.
Kaynak: Yazar Tarafından Üretilmiştir.

Görsel 5'te yer alan dijital çalışmada, geleneksel sanat anlayışından geçmişinden ilham alarak sanal gerçeklik üretimleri gerçekleştirmiştir. Oluşturulan bu sanal dünya, sadece gerçek dünyayı taklit etmekle kalmıyor, aynı zamanda hayal gücünün sınırlarını zorlayarak benzersiz mekânlar ve dünyaların ortaya çıkmasına olanak tanıyor. Resim ve heykel disiplinlerindeki öğeleri kullanarak oluşturduğu melez tekniği sanal gerçeklik teknolojisi içinde başarıyla simüle edilmektedir. Çalışmada dijital ortamda kurguladığı bir mekân dijital araçlar kullanarak meydana getiren, mekân içerisinde önceden hazırlanmış dijital resimlerin görsellerini mekân içerisinde görülmesini istediği bir konuma yerleştirerek mekân içinde kendisine yeni sergileme mekânı oluşturduğu görülmektedir.



Görsel 6: Ramazan İlğaz, (2019), Dijital Ortamda Tasarımı Yapılmış Üç Boyutlu Mekân İçerisinde Sergilenen Dijital Heykel Çalışması.
Kaynak: Yazar Tarafından Üretilmiştir.

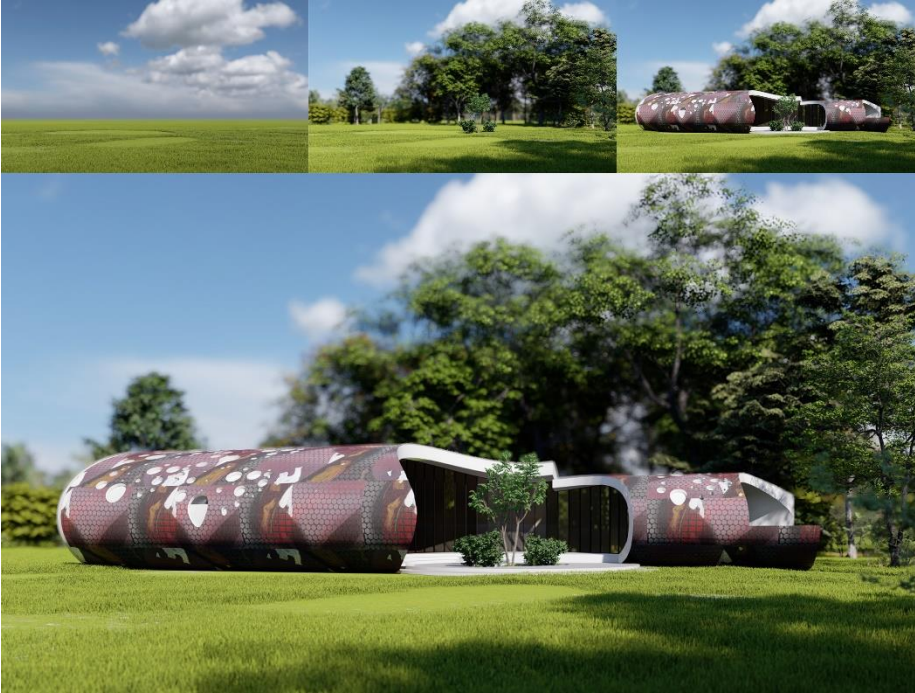
Geleneksel heykel tasarımlarını dijital araçlar kullanarak sanatsal sunumlarla birleştirilebilmektedir. Dijital sanat, kişilere dijital ortamda üç boyutlu heykeller oluşturma ve bu heykelleri sanal ortamlarda sergileme imkanı'da sağlamıştır. Bu kişiler, dijital olarak oluşturdukları heykelleri sanal gerçeklik gözlükleri veya diğer sanal gerçeklik cihazları aracılığıyla izleyicilere sunabilirler. Bu şekilde, sanatçılar geleneksel heykelticilikten farklı olarak dijital ortamda sanal mekânları kullanarak eserlerini sergileme ve izleyicilerle etkileşime geçme fırsatı bulabilmişlerdir.



Görsel 7: Ramazan İlğaz, (2019), Dijital Ortamda Tasarımı Yapılmış Üç Boyutlu Mekân İçerisinde Mekâna Dijital Estalasyon Uygulaması.

Kaynak: Yazar Tarafından Üretilmiştir.

Yeni sanatsal üretim yeri olan dijital sanat bağlamında resim sanatından mimari görsellere kadar geniş bir sanatsal üretim alanına sahip olduğu açık şekilde görülmektedir. Dijital teknoloji ile kurgulaması yapılan çalışmaların ışığı, formu, konumlandırılacağı yer ve kamusal alanların mimarisini içeren büyük ölçekli eserleri de kapsayabilmektedir. Dijital iç mekânlar gibi sınırları olmayan bir gerçek dünya görüntüsü kurgulanarak bu alana istenilen şekilde sınır gözetmeksizin nesnelere yerleştirilerek sunumu yapılabilmektedir. Kullanılan nesnelere ya olduğu gibi kullanılabilir ya da kurgu yapan kişiye bağlı olacak şekilde nesne üzerinde istediği sanatsal müdahalede bulunarak eserini meydana getirme işlemini tamamlama bilmektedir.



Görsel 8: Ramazan İlğaz, (2024), Dijital Ortamda Tasarımı Yapılmış Üç Boyutlu Mekân İçerisinde Sergilenen Dijital Mimari Mekân Çalışması.

Kaynak: Yazar Tarafından Üretilmiştir.



Görsel 9: Ramazan İlgaz, (2024), Dijital Ortamda Tasarımı Yapılmış Üç Boyutlu Mekân İçerisinde Sergilenen Dijital Mimari Mekân Çalışması.

Kaynak: Yazar Tarafından Üretilmiştir.

Dijital enstalasyon sanatı, bir mekân içindeki nesnelerin özenle düzenlenmesiyle oluşturulan bir sanat formudur. Bu sanat eseri, mekânın kendisiyle birlikte düzenlenen nesnelerin bir araya gelerek bütünleşmesiyle tamamlanır. Geleneksel sanat formlarının yanı sıra buluntu nesnelere ve hazır nesnelere gibi somut olmayan unsurları da içermektedir. Enstalasyon sanatı ile izleyicinin etkin bir şekilde katılımını sağlayabilmektedir. Dijital enstalasyon sanatı, son yıllarda hızla gelişen ve sanatın sınırlarını zorlayan bir sanat dalı olmuştur. Bu sanatta, sanal ortamda modellenmiş bir mimari yapının üzerine dijital efektler ve projeksiyonlar kullanarak izleyiciye sürükleyici bir deneyim sunulmaktadır. Mimari yapı, bu sanatta sadece bir sergileme alanı olarak değil, aynı zamanda sanat eserinin bir parçası olarak da kullanılabilir. Mimari yapının rolü Dijital enstalasyon sanatında oldukça önemlidir. Mimari yapı, sanat eserinin taşıyıcısı ve zemini olarak görülmektedir. Dijital efektler ve projeksiyonlar, mimari yapının formunu ve dokusunu kullanarak izleyiciye farklı bir algı ve deneyim sunmaktadır. çalışmalarda kullanılan Mimari yapıların seçimi, sanat eserinin temasına ve mesajına göre yapılmaktadır.

Dijital enstalasyon sanatının en önemli özelliklerinden biri, geçmiş dünyadan tamamen bağımsız olacak şekilde sanal mekan üzerinde sanatsal müdahalelerde bulunma fırsatı vermesidir. Sanal ortamda oluşturulan görseller, geçmiş dünyada belirlenen mimari mekan üzerine projeksiyonlar aracılığıyla yansıtma yapılarak izleyicinin beğenisine sunulmaktadır. Burada gerçek dünyadan bağımsız olacak şekilde projeksiyondan yansıtma işlemini sanatçı tamamen dijital uygulamalar aracılığıyla kurguladığı mekan üzerine texture kaplaması olarak atamaktadır. Bu sayede izleyici, sanatsal deneyimin içine çekilir ve pasif bir gözlemci olmaktan çıkar. Dijital enstalasyonlar ile izleyicinin pasif bir gözlemci değil, aktif bir katılımcı olduğu eserler yaratabilir. Işık, ses ve sensörler gibi unsurlar ile izleyicinin enstalasyonla etkileşime girmesine ve deneyimin bir parçası olmasına olanak tanır. Dijital enstalasyonlar, fiziksel bir mekana bağlı kalmadan, internet üzerinden dünyanın her yerinden izleyicilere ulaşabilir. Bu da sanatın erişimini ve etkisini genişletmektedir.

SONUÇ

Günümüzde hızla ilerleyen dijital dönüşüm ve teknolojik gelişmeler, görsel sanatlar alanında çeşitli sektörlerde önemli ilerlemelere sebep olmaktadır. Özellikle resim, heykel, video oyunları ve animasyon filmleri gibi alanlarda, bu teknolojik yenilikler sayesinde büyük adımlar atılmaktadır. Bu yenilikler, görsel üretim talebini artırarak sektörü canlandırmakta ve gelecekte daha da büyük gelişmelere kapı aralamaktadır. Dijital sanat, sanatçılara sunduğu yeni teknikler ve müdahale imkânları ile mekân kavramının dijital olarak yeniden şekillendirilmesine olanak tanımaktadır.

Mekân kavramı, geçmişten günümüze sürekli bir değişim sürecine tabi tutulmuş ve çeşitli disiplinler tarafından incelenmiştir. Sanatın mekânla ilişkisi, çağdaş sanatın etkisiyle evrim geçirerek günümüz sanatında daha fazla önem kazanmıştır. Dijital sanatın bu önemi daha da artırmış, sanatçılara dijital ortamlarda yeni

teknikler ve müdahale imkânları sunarak, onların içsel dilini dijital olarak yeniden yorumlamalarına ve sanatsal ifade güçlerini artırmalarına yardımcı olmuştur. Ayrıca, dijital sanat eserlerinde mekânın soyut bir forma dönüşüm evrelerini ortaya koymak suretiyle geleneksel mekândan dijital mekâna geçişin yanı sıra mekânın dijital kullanımını vurgulamıştır.

Dijital mekânın sanatçılara sunduğu olanaklar, yeni sanatsal alanlar keşfetmelerine ve yeni teknikler ile sunum biçimleri geliştirmelerine imkân tanımıştır. Bu durum, sanatçıların çalışmalarında daha önce keşfedilmemiş yollarla ilerlemelerini sağlamıştır. Dijital sanatın yükselişi, sanat dünyasında önemli bir değişim ve dönüşümü beraberinde getirmiştir ve sanatçılara daha özgün ve yenilikçi yaratıcı alanlar açmıştır.

Sonuç olarak, dijital sanatın yükselişiyle birlikte sanatçılar, mekân kavramını daha derinlemesine keşfetme ve sanatsal ifadelerini daha da geliştirme fırsatı bulmuşlardır. Dijital mekânın kullanımı, sanat dünyasına yeni perspektifler ve olanaklar sunarak, gelecekteki sanatın daha da ileriye taşınmasına katkıda bulunmuştur. Bu bağlamda, dijital sanatın etkisi ve önemi giderek artmakta ve sanat dünyasında kalıcı bir iz bırakmaktadır.

KAYNAKÇA

Altınpulluk, H. (2015). “Arttırılmış Gerçekliği Anlamak: Kavramlar ve Uygulamalar”, Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi, 1(4):123-131.

Avcı, S. (2018).” Dijital Sanat”, Hayalperest Yayınevi, İstanbul, s.25.

Aydoğan, D & Kaplanoğlu, L. (2020). “Toplum, Sanat ve Sanal Gerçeklik”. Yeni Medya Elektronik Dergisi, 4(2): 79-88.

Aydoğan, D. (2021). “Sanat Eserine Dayalı Sanal Gerçeklik Uygulamalarında Sanatçının Düş Dünyasına Yolculuk Vaadi”, Akademik Sanat, (13):69-78.

Başer, N. (2011). “Birinci Sanayi Devriminde Teknolojik Gelişmenin Rolü”. Yayımlanmış Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi/ Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir, s. 169-170.

Bayraktar, E. & Kaleli, F. (2007). “Sanal Gerçeklik ve Uygulama Alanları”, Akademik Bilişim, s.1- 6.

Çakmak, S. & Karoğlu, A. (2020). “Dijital Sanat Bağlamında Animasyon Film Karakter Tasarımları Üzerine Bir İnceleme, İdil Sanat ve Dil Dergisi, (67): 515-527.

Erdem, T. (2021). “Yeni Bir Sanat Formu Olarak Sanal Gerçeklik”. Yüksek Lisans Tezi, Erciyes Üniversitesi/Güzel Sanatlar Enstitüsü, Kayseri. S.35.

Martinakis, A. (Tarih yok). Adam Martinakis: Works. The Reart. <https://thereart.ro/adam-martinakis-works/>

Wands, B. (2006). “Dijital Çağın Sanatı” Akbank Kültür ve Sanat Dizisi, İstanbul, s.148