

DİJİTAL KURULUMLAR VE ETKİLEŞİMLİ MEKÂNLAR

DIGITAL INSTALLATION and INTERACTIVE SPACES

Semih Çınar*, Özkan Köse **

Öz

Doğası gereği sanat, tarihin hiçbir döneminde değişimin hiçbir türüne kayıtsız kalmamış; hatta bilakis toplumların ihtiyatla yaklaştığı, mesafeli bir tutum sergilediği değişim ve ilerlemelere ilk reaksiyonu daima sanatçılar göstermiştir. Bütün toplumsal üst yapı unsurlarını canlı bir organizma gibi düşündüğümüz takdirde sanat, doğası gereği değişimin en küçük titreşimleri bile, töreselliğin hislerini körelttiği devasa ölçekli toplumsal aygıtlar ve kurumsallaşmanın beraberinde getirdiği hantallığın esnek hareket kabiliyetinden yoksun bıraktığı kültürel yapılanmanın aksine; elindeki verileri sezgiselliğin büyük rol oynadığı karmaşık bir dizi bilişsel süreçlerden geçirerek süzer ve öngörülerini çoğu zaman hoş karşılanmasa da toplumla paylaşır. Kaçınılmazı dile getirdiği için bir önceki döneme ait kabul görmüş, risk içermese de güncel olanla örtüşmenin uzağında kalmış normlarla yargılanmak ve dolayısıyla tepkilerin hedefi olmak sanatçı için hiç de beklenmedik bir sonuç değildir üstelik. Sanatın bu etkin tavrı Günümüz sanat anlayışında teknoloji ve sanat ilişkisi, teknolojinin insan yaşamı üzerindeki hakimiyeti ile paralellik gösteren bir yapıya bürünmüştür. Gelişen teknoloji, birçok unsuru dijitalleştirdiği gibi sanatta da kullanım aracı olarak ele alınması kaçınılmaz olmuştur. Bu durum sonucunda yeni deneyimler ortaya koyması açısından önemli olan “dijital sanat” kavramı ortaya çıkmış olup, beraberinde birçok yeniliği de getirmiştir. Disiplinlerarası sanat anlayışına yeni bir bakış açısı ile dijital ortamı mekan ile bütünleştirip, mekan algısını değiştirerek yeni bir boyuta taşımıştır. Bu çalışmada Dünyanın çeşitli yerlerinde oluşturulan dijital enstalasyon örnekleri ve farklı bakış açıları incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Dijital sanat, Dijital enstalasyon, Etkileşimli mekan, Sanat.

Abstract

By its very nature, art has never been indifferent to any kind of change in any period of history; On the contrary, artists have always shown the first reaction to the changes and developments that societies approach with caution and take a distant attitude. If we consider all the elements of the social superstructure as a living organism, art is inherently even the smallest vibrations of change, the gigantic social apparatuses that blunt the feelings of ritualism and the cultural structuring in which the clumsiness brought about by institutionalization deprive it of flexible mobility; it filters his data through a complex series of cognitive processes in which intuition plays a major role, and shares its predictions with the public, although it is often unwelcome. Because it expresses the inevitable, being judged by the accepted norms of the previous period, which are far from overlapping with the current, even though it does not involve risk, and therefore being the target of reactions is not an unexpected result for the artist. The

Araştırma Makalesi // Başvuru tarihi: 20.02.2021 - Kabul tarihi:22.06.2021.

* Arş. Gör. Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, semih00@hotmail.com, <https://orcid.org/0000-0001-5942-3241>.

** Dr. Öğr. Üyesi, Munzur Üniversitesi, Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Resim Bölümü, ozkankose1981@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-9353-9149>.

relationship between technology and art in understanding of art and art has taken on structure that parallels technology with human life. As developing technology digitized many elements, it become inevitable that it should be considered as the use of intermediaries in art. This situation, “digital art”, which is important to reveal new experiences, has emerged and brought many innovations with it. With a new perspective on the interdisciplinary understanding of art, digital environment has been integrated with space, changing the perception of space and taking it to a new dimension. Different perspectives have been studied in various parts of the World.

Keywords: Digital art, Digital installation, Interactive space, Art.

1. Giriş

Sanat, tarih boyunca çeşitli teknikleri ve olanakları kendine araç edinmiştir. Dönemlere göre bu araçlar ve ifade biçimleri, insanların yaşam biçimlerine paralel bir düzlemde ortaya çıkmıştır. Endüstri Devrimi ile teknolojik gelişmelerin hızla artması, insanın yaşamında teknolojik cihazların kullanımı giderek artmış ve teknoloji insan yaşamına doğrudan müdahalede bulunmuştur. Bu durum sanatın bakış açısına da etki ederek yeni anlatım olanakları ortaya çıkmasını sağlamıştır.

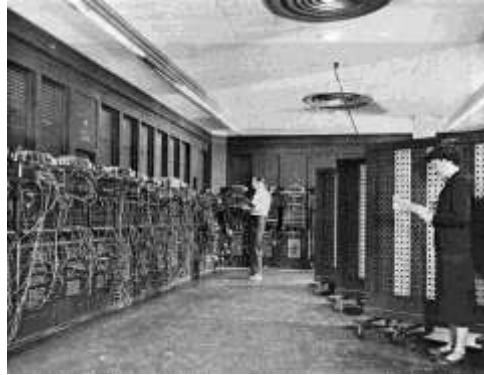
1960'lı yıllarda bilgisayar kullanımının yaygınlaşıp, sanatçıların bilgisayar ortamında deneysel çalışmalara başlamasıyla dijital sanatın ilk örnekleri ortaya çıkmıştır. Sayısal Sanat olarak da adlandırılabilen dijital sanatın uygulanmasında bilgisayarlar üretimin ana unsuru olarak yer alır. Sanatçılar öncelikle televizyon, sinema ve fotoğraf alanında, 1980'li yıllarda bilgisayar ve video kamera, 1990'lı yıllardan itibaren ise interneti yaratım aracı olarak merkeze almışlardır. (Yücel, 2012:30).

Walter Benjamin'e göre teknolojideki bu ilerleme kültür, toplum ve sanat için yeni olanaklar ve ifade biçimleri ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Teknik olanaklardaki gelişme tekrar üretimi demokratik bir hareket olarak ifade etmiş, bilimsel bir olgu olmaktan sıyrılmanın yanı sıra sanatsal bir anlatım biçimi olarak da değerlendirilmelidir (Wands, 2006:12).

Sayısal Sanat ile vücut bulmaya başlayan günümüz sanat çalışmalarında, dijital kurgular etkisini arttırarak, ses, yazılım ve animasyon gibi üretim araçları bir arada kullanılarak sanatta multidisipliner yaklaşımların oluşmasının önünü açmıştır.

2. Sanatsal Üretim Aracı Olarak Bilgisayar

Tarihte ilk bilgisayar, Çinliler tarafından M.Ö 1000'li yıllarda icat edilen “abaküs” olarak kabul edilir. Bildiğimiz anlamda ilk bilgisayar ENIAC ise II. Dünya savaşında kullanılmaya başlanmış ve günümüzde gelişerek modern bilgisayar haline gelmiştir. Bilgisayarın kişisel kullanıma geçişi 1977 yılında Apple bilgisayarların satışa sunulması ile başlamıştır. Teknolojik gelişmeler bilgisayarın donanımsal özelliklerini daha hızlı ve fazla işlem yapabilir hale getirmesinin önünü açarak, kullanım alanlarının genişlemesini ve insan yaşamındaki yerini arttırmıştır. Bilgisayar kullanımının giderek yaygınlaşması ve birçok işin dijital imkanlar ile gerçekleştirilebilmesi, beraberinde dijital bir dünya oluşturmuştur. Bilgisayar birçok şeyi dijitalleştirdiği gibi, sanatta da dijitalleşen dünyada bir kullanım aracı olması kaçınılmazdır. Bilgisayarı merkeze alan bu sanat anlayışı “Dijital sanat” ya da “Sayısal sanat” olarak adlandırılmaktadır.



Görsel 1. ENIAC (*Electronic Numerator Integrator Analyzer and Computer*), 1946.

Sanal terimini “on sekizinci yüzyılın başında, bir nesnenin kırılmış ya da yansımış görüntüsünü/imgesini tasvir etmek için optikte kullanılmıştır” (Woolley, 1992:60). Yani kırılan ya da yansıyan imge nesne değildir. Sanal olan, gerçek bir nesneye doğrudan ihtiyaç duymayan, bir kırılma veya yanılısamadır. Simülasyon hayal gücünü, insanları bilinmeyene ve fantezi ile oluşturulmuş mekanlara yerleştirecek kadar genişletir (Lenoir, 2000:218-335). Bilgisayarların oluşturma imkanları tanıdığı bu sanal dünya, gerçek dünyayı simüle edilebilirliğinin yanı sıra hayal gücünün sınırlarını zorlayan yeni mekanların ve dünyaların yaratımına olanak tanımıştır.

Savaş teknolojilerinden sinemaya ve sanata kadar geniş bir yelpazede etkisini gösteren bu teknoloji, sanal gerçeklik kavramını ortaya çıkartmıştır.

Sanal gerçeklik, kavram olarak ilk defa 1970'li yıllarda Jaron Lanier tarafından kullanılmıştır. Bilgisayar yazılımlarıyla gerçekte var olmayan nesnelerin ve mekanın sanal bir dünyada üç boyutlu bir şekilde oluşturulmasıdır. Dijital olarak modellenen bu nesnelere deneyimlediğimizde gerçekte varmış hissi oluşturan bir mekana dönüşür (Bayraktar, 2007:3).

21. yüzyılın başlarından itibaren yaygınlaşan Sanal gerçeklik teknolojisi üç boyutlu tarama, hologram, görüntü yakalama gibi teknolojiler üzerine yoğunlaşarak çok yönlü bir görüntüleme teknolojisi sunmuştur. Günümüzde kullanılan sanal gerçeklik (VR) gözlüklerinin ilk örneğini Amerikalı bilgisayar mühendisi Ivan Sutherland ve öğrencisi Bob Sproull 1968 yılında geliştirmiştir. Günümüzde ise Sanal Gerçeklik (VR) teknolojisi daha küçük boyutlara gelerek daha kullanışlı bir hal almış ve dijital sanata, birçok bakış açısını da beraberinde getirmiştir. 1990'lı yılların başında dijital interaktif sanat, sanat dünyasında oldukça yeni bir alan olmuş ve birçok sanatçı kendi çalışmalarını üretmek için farklı donanım ve yazılım araçlarını kullanmışlardır.

2016 yılından itibaren Sanal gerçeklik teknolojisinin gelişmesi ile, sanal ortamda da 3 boyutlu mekanlar oluşturularak sanal ile gerçek arasındaki ilişkiyi ileri boyuta getirme fırsatı doğmuştur. Düz bir yüzeye bakmak izleyici için sınırlı ekranın ve gerçek ortamın farkında olan pasif bir deneyim olmuştur. Sanal Gerçeklikte, kullanıcı artık çevreyi üçboyutlu olarak 360 derecelik çok yönlü bir açı ve kişisel bir bakış açısıyla algılar. Başta monte bir ekran, bir kontrol cihazı ve vücut hareketi kullanarak bunları inceler. Aktif bir bileşen ve merkezi nokta olan izleyici, kurgulanan alanın içinde hareket eder ve çevrenin orantılarını ve boyutlarını olduğu gibi kendi varlığını da algılar. Bu durum sanat üreticisinin oluşturabileceği üç boyutlu sanal bir dünya yaratma imkânı tanımıştır ve bu dünyada sanatçı istediği gibi hareket edebilir istediği deneyimi yansıtabilmektedir. Oluşturulan sanal ortamda renklerin, biçimlerin perspektifin istenildiği gibi şekillendirilebilmesi ve etkileşime girilebilir boyuta taşınması, sanatsal üretimin sınırlarını sorgulamaya götürebilecek bir hal almıştır (Görsel 2).



Görsel 2. Anna Zhilyaeva, 2020, 3 boyutlu dijital Çizim (VR).

Oluşturulan yeni medya sanatı, sanatçıların mekan algısına farklı bir perspektif ile bakma fırsatı sunmuş, yeni yaratım alanları ortaya çıkmasının önünü açmıştır. Dijital ortamda oluşturulan eserleri mekan ile bütünleştiren sanatçılar, yeni anlatım biçimlerinin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Sadece sanat eseri üretimi anlamında değil sergileme anlamında da yeniliklere yok açmış etkileşimli dijital mekanlarda sanal sergilerin ortaya çıkmasına fırsat tanımıştır.

3. Sanatta Dijital Enstalasyon ve Etkileşimli Mekan

Norbert Elias, Uygarlaşma Süreci adlı yapıtında insanın biyolojik ihtiyaçlarını toplumsal gereklere göre yeniden düzenlenmesine ilişkin bir perspektif sunmaktadır. Buna göre 16. Yüzyılda değişmeye başlayan ve günümüz modern kent yaşantısının temellerini oluşturan idari, siyasi ve kültürel değişimler insanın koku alma ve dokunma gibi kimi duyu organlarını baskılayıp sınırlandırırken iştme ve görme duyuorganlarının etkinliğini arttırmıştır.

Şimdi, karmaşık ilişkiler ağı içinde yer alan bir başka duyu organının, yani gözün uygarlaşmış toplumda özel bir anlam kazandığı görülmektedir. Göz de aynen kulak gibi, belki de kulaktan daha çok, bir zevk aracı haline gelir, çünkü uygar toplumda zevk talebinin karşılanması birçok kural ve yasak ile sınırlanmıştır (Elias, 2017:322).

Dilimizde “yerleştirme sanatı” olarak da adlandırılan enstalasyon sanatı mekana özel olarak üretilen yani bir diğer anlamı site spesifik olarak üretilen bir anlayışı temel alan sanat olarak tanımlanmaktadır. Enstalasyon bir sanat akımı ya da dalı olmasından ziyade mekan içerisinde nesnelere planlanarak kurulduğu bir sanat pratiği olarak tanımlanır ve bilinir. Site spesifik kavramı, fizik yasalarını temel alan bir anlayışla bir yerde bulunma, orada olma durumu yani mekana özgü olma durumunu belirtmek için kullanılmaktadır (Kwon, 2002:11).

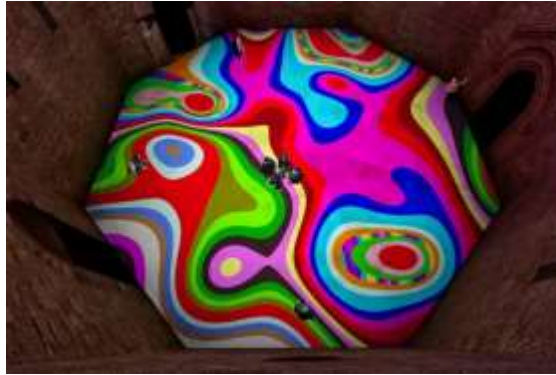
Lisa Moran ise, yerleştirme sanatı hakkında, mekan içerisinde bulunan nesnelerin belirli bir anlayış ile organize edilmesiyle, içinde bulunulan mekanın ve organize edilen nesnelerin bir bütün olarak tamamının enstalasyon olarak sanat eseri şeklinde bütünleştiğini ve tamamlandığını öne sürmektedir. Enstalasyon sanatı Moran'a göre çizim, heykel, resim gibi geleneksel olan ve bunun yanı sıra buluntu nesne, hazır nesne ve metin gibi geleneksel olmayan sanat anlayışlarını ve formlarını içermektedir bunun dışında izleyiciyi de içerisine dahil eden aktif katılımlı durumları da içinde barındırabilmektedir (Moran, 2003:7).

Bu anlayışlar bakımından disiplinler arası bir sanat anlayışını içinde barındıran yerleştirme sanatı izleyicinin de esere dahil olması gerektiğini de belirtmektedir. Mekanın özelliklerini inceleyip araştıran ve izleyiciye dahil olmasının bir zorunluluk olduğunu hissettiren, geleneksel sanat çalışmalarının dışında kalıp çevreden bağımsız bir sanat nesnesi içermeyen belirli bir mekan için yaratılan bir sanat biçimidir (Yerce, 2007:7).

Sanal ve dijital sanatın öncüsü olarak adını duyuran Meksikalı sanatçı Miguel Chevalier, 1978'dan bu yana sanatında bilgisayarı merkez alan bir yaratım anlayışı benimsemiştir. Sanat tarihinden referanslar alan ve bunları bilgisayar araçlarını kullanarak yeniden düzenleyen çalışmaları, doğal ve yapay, akışlar ve ağlar, sanal şehirler ve süslü tasarımlar gibi temaları konu edinmiştir. İmgelerin de kendimiz ve dünya ile olan ilişkilerimizi vurgulayan zengin bir iç görü kaynağını barındırmaktadır. 1980'lerden bu yana, Miguel Chevalier etkileşimli imaj üzerine çalışmalar yapmıştır. Çeşitli boyutlarda gerçekleştirilmiş, Led ekranında veya LCD ekranda gösterilen, 3D yazıcıyla ya da lazerle kesilmiş, holografik görüntülerle ve diğer şekillerle oluşturulan heykelleri içeren, üretken ve etkileşimli sanal gerçeklik kullanarak çeşitli projeler yaratmıştır.

2014 yılında gerçekleştirdiği 'Magic Carpets (Büyülü Halılar)' eseri, 13. yüzyıldan kalma mimari Castel Del Monte' deki sekizgen iç avlunun tabanında gerçekleştirdiği bir kurulumdur. Castel del Monte, sekizgen şeklini benimseyen, matematiksel ve astronomik bir bilgi ile oluşturulmuş bir yapıdır. Sekizgen sekiz açısının her biri, sekizgen olarak tasarlanmış bir kuleye karşılık gelir. Castel del Monte'nin konumu, gündönümü günlerinde özel ışık simetrileri oluşturmak için dikkatlice tasarlanmıştır. Bu sembolik mimari, tuhaflık ve ezoteriklik yüzünden uzmanların ve sanatçıların ilgisini çekmesine sebep olmuştur. Magic Carpets (Büyülü Halılar),

dijital sanat aracılığıyla pikseller ile mozaik geleneğini yeniden ele almaktadır. Mozaikler, kalede de büyük oranda mevcuttur. Dengesiz siyah-beyaz mega mozaikler / piksellerden oluşan resimler, arka arkaya, Jacopo Baboni Schilingi' nin müziği ile gerçek koreografik hareketleri gerçekleştiren, doygun renklerde spiraller oluşturur. Buradaki sekizgen formun sembolizmine odaklanılmış, pikseli yapay bir atmosfer oluşturur. Bu yapay evrende, her şey bir araya gelir, ayrılır ve şekli en yüksek hızda değişir. İzleyiciler hareket ettikçe, ayaklarının altında bu hareketli ve geçmeli şekiller rahatsızlık yaratırlar. Rengarenk kıvrımlı eğriler dalgalanır, böylece Orta Çağ'ın ışıltılı halılarına da bir referans olur. Bu durum, tamamen yeni görsel deneyimler üretir. Hareketli renklerin ve şekillerin bu dünyası, hayali ve şiirsel bir yolculuğa çıkmamızı sağlar. Klasik Halılar ve Kuzey Avrupa'nın Cistercian Gotik 'inden esinlenerek, formlarının kusursuzluğunun İslam dünyasından esinlendiği Magic Carpets kurulumu, Orta Çağ'ın fantastik ve gizemli evrenine bürünür (Görsel 3).



Görsel 3. Miguel Chevalier, *Magic Carpets (Büyülü Halılar)*, 2014, Dijital Enstalasyon, İtalya.

Miguel Chevalier'in 2015 yılında gerçekleştirdiği diğer bir kurulumu ise "Trans-Natures" dir. Doğa ve yapaylık arasındaki ilişkiyi şiirsel bir şekilde ele almaktadır. Bitki dünyasının ve onun dijital dünyaya hayali aktarımının gözlemine dayanır. Oluşan bu yapay doğa, bitki örtüsündeki bitki formlarını hatırlatır, farklı ağaç türlerini, çalıları, dalları ve yapraklarını dijital olarak yeniden oluşturur. Gelişimi ve biçimi, kökler ve dallar ilişkisini kullanan, organize veri sistemlerinden ilham almıştır. Gerçekçi ve soyut biçimlerden oluşan bu tür doğa hiç durmadan kendini tekrar üretir. Bitkiler rastgele görünür, farklı "morfogenetik kodlara" göre büyür ve ölürler. Bahçe sürekli kendini yeniler ve dönüştürür. Bitkisel formlar eğrilerini uzaya doğru yuvarlarken, keskin dallar bozulmaz ve ekrandan çıkıyor gibi görünür. Bazıları serbest düşüş

sırasında devasa hale gelirken, diğerleri tozlaşarak kaybolurlar. Yeşillikler, dikenli çiçeklerin yayılması, kaybolan gizemli bitkisel oluşumların içine girer ve iç içe geçerler (Görsel 4).



Görsel 4. Miguel Chevalier, *Trans-Natures (Doğa Ötesi)*, 2015, Dijital Kurulum.

Rafael Lozano-Hemmer ise mimarlıktan teknolojiye, performanstan ve tiyatroya kadar geniş sanat alanlarına yayılan işler üretmektedir. Sıklıkla teknolojiyi, ışığı ve kamusal alanların mimarisini içeren büyük ölçekli eserleri ile tanınmaktadır. Eserlerinde şiirsel ve politik bir bakış açısı hakimdir. Birlikte yaşama kavramı ile ilişkili olan bu anlayış öncelikle Lozano-Hemmer'in eserlerinde seslerin, bakış açılarının ve tekil deneyimlerin bir arada bulunmasına atıfta bulunur: yabancılar arasındaki etkileşimlere, diyalog cihazlarının ortaya çıkardığı durumlara, bununla birlikte, bir arada bulunma, zorla birlikte yaşama ve güç ilişkileri gibi diğer daha asimetrik ilişkileri de uyandırmaktadır (Görsel 5).



Görsel 5. Rafael Lozano-Hemmer, *Airborne Newscast (Hava Haber Bülteni)*, 2013, Etkileşimli Mekan.

Metin ve dilin görsel olarak kültürel ve dini referanslarla görselleştirilmesiyle yarattığı resimler ve multimedya enstalasyonları ile bilinen Tsang Kin-Wah, kötü dili güzel ve hoş çiçek desenleriyle harmanlayarak eserlerini ortaya koymaktadır. Düşüncelerini ve duygularını dile getirerek, öfke ve korku da dahil olmak üzere kendisini sanat aracılığıyla ifade eder ve aynı anda ahlaki kavramına da itiraz eder. Mekan alanını duvarda süzülen ve zeminde dolaşan kelimelerle doldurur. Tsang Kin-Wah'ın sanatı, video, resim, metin ve fotoğrafçılığı canlı bir ahlak ve sanat etiği sorgulamasında birleştirmiştir. İncil'den esinlenerek kutsal ve saygısız olanı birleştirerek ikisinin de sınırlarını sorgulamıştır.

2009 yılında, Tsang Kin-wah, metinleri beyaz bir kutu içindeki duvarlara ve zemine yansıtarak devam eden ruhsal ve felsefi seri olan 'Yedi Mühürler' i çalışmaya başladı. Provokatif metinlerden oluşan, her izleyicide farklı değişken hisler oluşturan animasyonlu metinler sürekli bir döngüde tüm odayı artarak doldurmaktadır. Bu metinler ile artan çılgınlıkları ve acıları andıran ortamın sesi giderek hızını arttırmaktadır. Vahiy Kitabı'ndan¹ alınan Yedi Mühür serisi, Havari Aziz John'un görüşünde değişim sağlayan yedi sembolik mühür anlamına gelir. Bir mühür kırıldığında, bir karar verilir ve yedi mührün tümü açıldığında Mesih geri döner. Kitaba göre kıyamet, savaş, terörizm ve doğal afetler şeklinde gelir.



Görsel 6. Tsang Kin- Wah, *Dördüncü Mühür- O Gayesiz ve O İkinci Defa Ölmek İstiyor*, 2010, Dijital Enstalasyon.

Tsang Kin-Wah'ın, 2016 yılında gerçekleştirdiği 'The The End Is The Word (Dünya'nın Sonu)', isimli enstalasyonun da ise video görüntülerini, hareketli görüntüleri, metinleri ve ortam

¹ "Vahiy kitabı", https://tr.wikipedia.org/wiki/Vahiy_Kitab%C4%B1, Erişim tarihi:18.02.2021.

sesini birleştirir. Eser hem Çin hem de Japonya tarafından iddia edilen Tayvan'ın kuzeydoğusunda bir takımada olan Diaoyu Adaları'nın (Japonya'daki Senkaku Adaları olarak da bilinir) yakınındaki kayaların sakin deniz manzarasıyla başlar. Tanımlanamayan bir kaynağı olan tekneler adalara yaklaşırken, savaş gemileri onları uzak tutmaya çalıştığıında barışçıl manzara kısa sürede kesintiye uğrar. Video ilerledikçe, çatışma, füze ve bomba saldırılarıyla gerilim tırmanır. Bu hayali deniz savaşı, animasyonlu metin şeritleri, duvardaki ana projeksiyonda denizin ufkundan akarken ve senkronize video projeksiyonlarının yarattığı görsel bir efekt olan galeri tabanına yayıldığıında sona erer. Bir tsunami gibi bu metinler görüntüdeki her şeyi siler. Eserin başlığını yineleyen bu optik fenomen, sembolik olarak tarihin inşasına işaret eder: bir olayın fiziksel deneyimi sona erdiğinde ve hafızanın kaybolması durumunda, hikayeler geçmişini yaratmak, yaymak ve tartışmak için kalan her şeydir.

Basitçe ortadan kaybolmak yerine, iç içe geçmiş metinler, deniz orijinal sakin durumuna dönmeden önce neredeyse kör edici bir ışık hilesi haline gelir. Videonun sağ alt köşesinde, bir balina belirir ve dalgalarla birlikte döner. Bir yandan, hayvan, Jonah'in² kutsal hikayesini ve Jonah'ın üç gün boyunca ilahi bir ceza olarak yutulduğu balınayı ifade eder. Bu sahne, balina Tanrı'ya itaatsizlik etmekten nefret ettikten sonra Jonah'ı kusarken yeniden doğuş ve yeniden diriliş fikirleriyle ilgilidir (Görsel 7).



Görsel 7. Tsang Kin-Wah, *In The End Is The Word (Dünya'nın Sonu)*, 2016, Dijital Enstalasyon.

Kurucusu Toshiyuki Inoko olan Japanese collective teamLab ise sürükleyici deneyimler yaratmak için projeksiyonları, sesi ve dikkatle tasarlanmış alanları birleştiren yenilikçi dijital

² "Jonah", [https://tr.wikipedia.org/wiki/Yunus_\(peygamber\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Yunus_(peygamber)), Erişim tarihi:18.02.2021

sanatlarıyla uluslararası üne kavuşmuştur. Japanese Collective TeamLab, 2018'de Tokyo'da kendi dijital sanat eserlerinden oluşan bir müze açmışlardır. Ziyaretçileri saran ve etkileşime girilen alanlardan oluşan sanat eserlerine sahip dijital bir müze oluşturulmuştur. Mekanların içerisine dahil olduğunda tamamen farklı bir dünyaya geçiş hissi veren bir deneyim yaşatan enstalasyonlar, görüntü ve dijital teknolojinin imkanlarının sanatta kullanılabileceği sınırları zorlayan fantastik tasarımlardan oluşur (Görsel 8).



Görsel 8. Japanese Collective TeamLab Müzesi, 2018, Dijital Enstalasyon, Tokyo.



Görsel 9. Toshiyuki Inoko, *Crystal Universe (Kristal Evren)*, 2018, Etkileşimli mekan.

Arşiv nitelikli yerleştirmenin ve “Katılımcı performansın” öncüsü olarak nitelendirilen Amerikalı sanatçı Susan Hiller, çalışmalarını ‘kültürümüzün bilinçdışına yönelik bir dizi araştırma olarak açıklamıştır. Yeni teknik olanakları her zaman benimsemiştir ve eserleri korku temalı filmleri, mitolojik, esrarengiz ve tekinsiz olayları konu edinir.

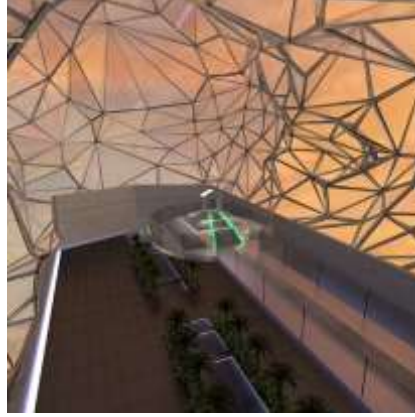
'Witness (Tanık)' isimli yerleştirmesinde ise, karanlık bir mekanda tavandan kablolar ile sarkıtılan farklı yükseklikte yüzlerce küçük hoparlörlerden oluşur. Bu durum takımyıldızlarını anımsatır ve bu bileşeni oluşturan parçaların tasarımı bir uçan daireye benzer yani UFO fenomenini irdelediği açıkça görülür. Hoparlörleri dinlediğinizde 'Dünya dışı bir teknoloji' ile karşılaşma hikayesini anlatan farklı dillerde sesler duyulur. Ara ara sesler aniden kesilerek sadece bir ses duyulmaya devam eder, bu sesi anlamamız o sesin dilini bilmenize bağlıdır. 'Tanık'ı oluşturan metinler internet aracılığıyla toplanmış ve çok farklı yerlerde, farklı zamanlarda meydana gelmiş olaylardır. Bazılarının kaynağı belirtilmişken bazıları anonim hikayelerden alınmıştır. Hiller, koleksiyona benzeyen bu sıra dışı çalışmayı daha eski çağlarla ilişkilendirilen 'melekleri görme deneyimlerine' eşdeğer bir 'modern' görüş deneyimi arşivi olarak tanımlar (Görsel 10).



Görsel 10. Susan Hiller, *Witness (Tanık)*, 2000, Enstalasyon.

2016 yılının başlarında Sanal Gerçeklik (VR) teknolojilerinin geliştirilerek piyasaya sunulması birçok sanatçının dikkatini çekmiş ve yeni bir sanatsal deneyim oluşmasının önünü açmıştır. Sanatçılar kendi sanat anlayışlarını bu teknoloji ile harmanlamışlardır. Avrupa'nın elektronik sanat kurumu olan HeK (Basel Elektronik Sanat Evi), Avrupa'da ilk büyük ölçekli olan Sanal Gerçeklik (VR)'in sanatsal kullanımı üzerine bir gösteri düzenlemek için dijital sanat küratörü Tina Sauerlaender'ı görevlendirmiştir. Sergi, dördü ABD'den olmak üzere dokuz uluslararası sanatçının farklı sanatsal ifade biçimlerini sunmaktadır: Martha Hipley, Rachel Rossin, Rindon Johnson ve Alfredo Salazar-Caro. Rachel Rossin ayrıca New Museum'un ve Rhizome'un yeni yayınlanan VR App sergisi First Look'un bir parçasıdır. Alfredo Salazar-Caro,

William Robertson ile, VR sanatına yönelik ilk VR müzesi DiMoDA'yı (Görsel11) ABD ve Avrupa'da yaygın olarak bilinmektedir.



Görsel 11. *Dimoda Müzesi, Sanal müze, Dijital.*

Sergide VR deneyimleri The Unframed World: 21. Yüzyıl için sanatsal bir ortam olan Sanal Gerçeklik, sergi alanındaki her sanatçının enstalasyonlarına, projeksiyonlarına, video eserlerine veya heykellerine yerleştirilmiştir. Bu nedenle, sergi yalnızca sanal ve sürükleyici bir deneyim değil, aynı zamanda gerçek ve fiziksel bir deneyim sunmuştur. Sergideki sanatsal çalışmalar Sanal Gerçekliğin estetik potansiyelini yansıtmaktadır ve rolünü bugün dünyadaki durumlara yansımaları için bir araç olarak inceler. Çalışmalar mimarlık ve şehircilik, bedensel algı ve fiziksel yasalar, sosyal konular, performans, cinsiyet ve kimlik konularını ele alır. Sergide, ziyaretçi sanal sanat eserlerinin bir parçası haline gelmektedir.

4. Sonuç

Sanat teknoloji ilişkisi yalnızca bugünün konusu değildir. Günümüzde bu durumun bir fenomen olarak görünür olmasının belki de en önemli sebeplerinden biri; aslında bütünüyle soyut bir kavram olan sanatın geçmiş örnekler üzerinden somutlanabildiği, bir başka deyişle geçmişe ait sanat biçimlerinin sanata dair bir ön kabul oluşturduğu ve dolayısıyla alışkanlıkları ve beklentileri belirleyebileceği yanılgısından ileri gelmektedir. Bu açıdan bakıldığında dijital sanat yalnızca çağını yansıtmakla kalmaz, sanatın özünü teşkil eden; yenilikçiliğiyle güncelliği, formel katılıktan uzaklığıyla dinamizmi ve avangart anlayışa karşılık gelen teknolojiye ilişkili bağlamında devrimciliğiyle eylemin sanata dönüşme şartlarını gerçekleştirir. Teknoloji ve sanat ilişkisinin giderek iç içe geçmesi sanatı da yapısal anlamda farklılaştırmıştır. Günümüzde

dijitalleşen bir yapıya büründürülen örnekleri görülen sanat, mekan içerisinde de etki alanını genişletmiştir. Bu durum sanatın algılanış biçiminde ve yöntem biçiminde çeşitli deneysel sıfatlara büründüğü görülmüştür. Dijital enstalasyonda güncel sanat, teknolojinin imkanları kullanarak ortaya izleyicinin de dahil olduğu ve etkileşime girdiği deneysel sanat anlayışının ortaya çıkmasını sağlamıştır. Sesin, hologramın, sanal ve gerçek mekanın bir arada bulunduğu interdisipliner ve multidisipliner bir anlayışın oluşmasına sebep olmuştur. Bu sayede sanatsal deneyimleri en üst seviyeye taşımak ve birey ile sanat ilişkisi arasında dijital bir etkileşim oluşturmak amaçlanmıştır. Bireyin tüm duyu organlarına hitap eden bir sanat anlayışı ortaya konulması ve kurgulanan sanatın tüm unsurlarına bir deneyim niteliği kazandırması bakımından önemli bir yere sahiptir Dijital Enstalasyonlar.

Yeni anlatım olanaklarının yani sıra geleneksel sanat anlayışını da sanal dünyanın içerisinde harmanlaması tüm sanat disiplinlerini ve olgularını bünyesinde barındırabilmesi açısından dikkat çekmektedir. Hem sanat anlayışları hem de yaratım araçları arasındaki bağı zenginleştiren bir anlayışa zemin oluşturan dijital enstalasyonlar, sanatın geleceğinde yeni anlatım olanaklarının da sınırlarını genişletmekte olduğu günümüzde gerçekleştirilen çalışmalar ile de ortaya konmuştur. Bu perspektif doğrultusunda, göremediklerimiz tarafından kuşatıldığımız (wi-fi, manyetik alanlar, frekanslar ve bunların yeniden biçimlendirdiği sosyal, kültürel ve ekonomik ilişkiler) böylesi bir çağda dijital sanatın, duyu organlarımızla algılayamadıklarımızın perdelenen gerçekliğini, yeniden filtreleyerek görsel ve işitselliğiyle holografik bir anlayışla yeniden algılanabilir hale getirdiği söylenebilir. Öyleyse sorulması gereken yegâne soru; kimi zaman geleneğin, kimi zaman ideolojinin öncelendiği çalışmaların, günümüz insanının içinde yaşamasına karşın bileşenleri parçalara ayrılmış hayatına dair bütüncül bir bakış açısı sunmayı başarıp başaramadığıdır.

Kaynakça

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

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

- Elias, N. (2017). *Uygarlık Süreci*, çev. Ender Ateşman, İstanbul: İletişim yayınları.
- Kutup, N. (2010). "İnternet ve Sanat, Yeni Medya ve Net.art", Muğla Üniversitesi Akademik Bilişim Konferansı, 10-12 Şubat, Muğla: Muğla Üniversitesi Basımevi, s.9-20.
- Kwon, M. (2002). *One Place After Another-Site-Specific Art and Loational Identitiy*, London: The Mit Press.
- Lenoir, T. (2000), "All But War is Simulation: The Military-Entertainment Complex", *Configurations* 8:289-335.
- Moran, L. (2003). *What is Installation Art, What is Series*, Press of Irish Modern Art Museum.
- Wands, B. (2006). *Dijital Çağın Sanatı*. çev: Osman Akınhay, İstanbul: Akbank Kültür Sanat Yayınları:
- Wilson, M. (2015). *Çağdaş Sanat Nasıl Okunur? 21. yüzyıl sanatını yaşamak*, çev. Firdevs Candil Erdoğan, İstanbul: Hayalperest yayınları.
- Woolley, B. (1992), *Virtual Worlds*, Oxford: Blackwell.
- Yerce, N. E. (2007). *Enstalasyon ve Mekân*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: İstanbul Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Yücel, D. (2021). "Yeni Medya Sanatı ve Yeni Müze, Dijital Sanat Pratiklerinin Müzeolojik Bağlamda Değerlendirilmesi", İstanbul: TC. İstanbul Kültür Üniversitesi.

İnternet Kaynakları

"Vahiy Kitabı", https://tr.wikipedia.org/wiki/Vahiy_kitab%C4%B1, Erişim tarihi: 18.02.2021.

"Jonah", https://tr.wikipedia.org/wiki/Vahiy_kitab%C4%B1, Erişim tarihi: 18.02.2021.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. "ENIAC (Electronic Numerator Integrator Analyzer and Computer)", 1946. <https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Eniac.jpg>, Erişim tarihi: 10.09.2020.

Görsel 2. Anna Zhilyaeva, 2020, 3 boyutlu dijital Çizim (VR). <https://fahrenheitmagazine.com/life-style/tecnologia/anna-zhilyaeva-el-arte-de-pintar-con-realidad-virtual>, Erişim tarihi: 10.09.2020.

Görsel 3. Miguel Chevalier, "Magic Carpets (Büyülü Halılar)" 2014, Dijital Enstalasyon, İtalya, <https://www.annamonteverdi.it/digital/miguel-chevalier-digital-artist/>, Erişim tarihi: 18.01.2019.

Görsel 4. Miguel Chevalier, "Trans-Natures (Doğa Ötesi)", 2015, Dijital Kurulum, https://medium.com/@janiqu_elaudouar/retour-au-jardin-fran%C3%A7ois-orne-317f9413afc9, Erişim tarihi: 18.01.2019.

Görsel 5. Rafael Lozano-Hemmer, "Airborne Newscast (Hava Haber Bülteni)", 2013, Etkileşimli Mekan, <https://macm.org/en/exhibitions/rafael-lozano-hemmer-unstable-presence/>, Erişim tarihi: 18.01.2019.

Görsel 6. Tsang Kin- Wah, "Dördüncü Mühür- O Gayesiz ve O İkinci Defa Ölmek İstiyor", 2010, Dijital Enstelasyon, https://blog.peramuzesi.org/tr/wp-content/uploads/2017/10/Bienal_18F.jpg, Erişim tarihi: 18.01.2019.

Görsel 7. Tsang Kin-Wah, "In The End Is The Word (Dünyanın Sonu)", 2016, Dijital Enstalasyon. <https://artssummary.files.wordpress.com/2016/11/talesinstall-tsangkinwah.jpg>, Erişim tarihi: 18.01.2019.

Görsel 8. "Japanese Collective Teamlab Müzesi", 2018, Dijital Enstalasyon, Tokyo. <https://www.teamlab.art/e/?type=pickup>, Erişim tarihi: 18.01.2019.

Görsel 9. Toshiyuki Inoko, "Crystal Universe (Kristal Evren)", 2018, Etkileşimli mekan, <https://www.teamlab.art/e/?type=pickup>, Erişim tarihi: 18.01.2019.

Görsel 10. Susan Hiller, "Witness (Tanık)", 2000, Ses-Enstalasyon, <https://www.timeshighereducation.com/features/culture/the-pick-susan-hiller/415159.article>, Erişim tarihi: 18.01.2019.

Görsel 11. "Dimoda Müzesi", Sanal müze, Dijital, <https://www.creativeapplications.net/environment/everything-old-is-new-again-dimoda-a-digital-native-platform-for-digital-art/>, Erişim tarihi: 18.01.2019.