

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

DİJİTAL SANAT VE TASARIMDA FANTAZMAGORİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Gaye KÜÇÜKKIZILKAYA

Temel Eğitim Anasanat Dalı

Temel Sanat ve Tasarım Programı

Dr. Öğr. Üyesi Erhan ÖZİŞİKLİ

EYLÜL 2024

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

DİJİTAL SANAT VE TASARIMDA FANTAZMAGORİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Gaye KÜÇÜKKIZILKAYA

Temel Eğitim Anasanat Dalı

Temel Sanat ve Tasarım Programı

Dr. Öğr. Üyesi Erhan ÖZİŞİKLİ

EYLÜL 2024





Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü tez yazım kılavuzuna uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada;

- Tez içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Görsel, işitsel ve yazılı tüm bilgi ve sonuçları bilimsel etik kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- Atıfta bulunduğum eserlerin tümünü kaynak olarak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
- Ücret karşılığı başka kişilere yazdırmadığımı (dikte etme dışında), uygulamalarımı yaptırmadığımı,
- Ve bu tezin herhangi bir bölümünü bu üniversite veya başka bir üniversitede başka bir tez çalışması olarak sunmadığımı

Beyan ederim.

....



Bu yolculukta sabrı ve bilgisiyle desteğini esirgemeyen değerli tez danışmanım Dr. Öğr. Erhan Özışıklı' ya sonsuz teşekkürler. Bu sürecin başarısında benim kadar heyecanlanan ve her daim yardımlarını eksik etmeyen sevgili arkadaşlarıma ve Gülseher İlayda Özgen'e, çok sevgili annem ve babam Derya ve Gökhan Küçükkızılkaya' ya sonsuz teşekkürlerimi borç bilirim.

Önsöz

" Bazı şeylerin tarifi olmayacağını farkındayım, ama insanın doğasında olan anlam yükleme arayışı ve paylaşma isteği beni bu listeyi yapmaya itti..."

Tim Buckley- Phantasmagoria In Two

Bu eser metin çalışması, sadece teknolojik yeniliklerin ürünü olarak değil, aynı zamanda tasarım ve sanat alanındaki dijital devrimin derin etkilerini de ele almayı amaçlamaktadır. Sanat ve tasarım, dijital çağın sunduğu olanaklarla birlikte, yeni bir boyut kazanmaktadır. Ancak, bu boyutun yalnızca teknik gelişmelerle değil, aynı zamanda insani duyarlılıklarla da yoğrulması gerektiğine inanılmaktadır. Bu nedenle, bu çalışma 'fantazmagori' kavramı ile güçlendirilmiştir. Yansıtılmak istenen duyguların yalnızca zihinsel bir serüven olarak kalmaması, aynı zamanda somut bir obje olarak ortaya koyulma heyecanı, bu konunun tercih edilmesinde etkili olmuştur. Bu duyguların yalnızca zihin serüveninde yalnızlaşması değil, onları somut bir obje olarak ortaya koyabilme heyecanı fantazmagori ile özdeşleşti. Bu çalışmada, sadece bir araştırmacı veya bir sanatçı olarak değil, aynı zamanda bir yolcu olarak da yer aldığımı düşünüyorum. Kavramlar aynı zamanda çalışmalarım üzerindeki yaratım sürecini anlamlandırmada ve ifade etmemde bana rehberlik etti.



DİJİTAL SANAT VE TASARIMDA FANTAZMAGORİ

ÖZET

Bu tez çalışması, dijital sanat ve tasarımda 'fantazmagori' kavramını inceleyerek, dijital devrimin sanat ve tasarım üzerindeki etkilerini ele almaktadır. Dijitalleşme, modern yaşamın birçok yönünü dönüştürmekte ve sanat ile tasarım alanında yeni ifade biçimlerine olanak tanımaktadır. Bu çalışmada, dijitalleşme kavramı, zaman, mekan ve kimliğin dijitalleşmesi gibi temel bileşenler üzerinden analiz edilmiştir.

Sanatın dijitalleşmesi ve temel tasarım prensipleri, etkileşim kavramı ve dijitalleşme kapsamındaki rolü, sanal ve artırılmış gerçeklik, simülasyon, yapay zeka ve plastik sanatlarla ilişkilendirilmiştir. Bu bağlamda, fantazmagori kavramı ayrıntılı bir şekilde ele alınmış, tarihçesi, sanattaki yeri ve dijital sanattaki uygulamaları incelenmiştir.

Araştırma, dijital çağın sunduğu olanaklarla birlikte, teknolojik yeniliklerin ve insani duyarlılıkların sanat ve tasarımda nasıl bir araya geldiğini göstermeyi amaçlamaktadır. Fantazmagorinin, dijital sanat bağlamında kullanımı, sanatsal yaratıcılığın yeni biçimlerini keşfetmede önemli bir araç olarak değerlendirilmiştir. Tez, sanatsal ve teknik yaklaşımlar ile örnek çalışmalar üzerinden yapılan analizlerle desteklenmiştir.

Anahtar kelimeler: Dijital devrim, etkileşim, sanat, tasarım, fantazmagori.



PHANTASMAGORIA IN DIGITAL ART AND DESIGN

ABSTRACT

This thesis examines the concept of 'phantasmagoria' in digital art and design, exploring the impact of digital transformation on these fields. Digitalization transforms many aspects of modern life, enabling new forms of expression in art and design. This study analyzes the fundamental components of digitalization, including the digitization of time, space, and identity.

The digitalization of art and fundamental design principles are examined in relation to the concepts of interaction and its role within the scope of digitalization, virtual and augmented reality, simulation, artificial intelligence, and plastic arts. In this context, the concept of phantasmagoria is explored in detail, including its history, place in art, and applications in digital art.

The research aims to demonstrate how technological innovations and human sensitivities converge in art and design through the opportunities provided by the digital age. The use of phantasmagoria in the context of digital art is evaluated as a significant tool for exploring new forms of artistic creativity. The thesis is supported by analyses of artistic and technical approaches and case studies.

In conclusion, the transformation and change brought about by digital transformation in the fields of art and design are among the key findings of this study. In this context, the potential future development areas of digital art and recommendations for future studies are presented.

Keywords: digital transformation, interaction, art, design, phantasmagoria.



İÇİNDEKİLER

Sayfa No

ÖNSÖZ.....	vii
ÖZET.....	viii
ABSTRACT	x
İÇİNDEKİLER.....	xii
KISALTMALAR.....	xiii
GÖRSEL DİZİN.....	xiv
GİRİŞ.....	1
1. DİJİTAL DEVRİM	2
1.1. Dijitalleşme Kavramı.....	3
1.2. Yaşamda Zamanın Dijitalleşmesi	4
1.3. Yaşamda Mekanın Dijitalleşmesi	5
1.4. Yaşamda Kimliğin Dijitalleşmesi	7
2. SANATIN DİJİTALLEŞMESİ VE TEMEL TASARIM.....	8
2.1. Etkileşim Kavramı	8
2.2. Dijitalleşme Kapsamında Etkileşim	11
2.3. Sanal ve Artırılmış Gerçeklik	13
2.4. Simülasyon	15
2.5. Yapay Zeka ve Sanat	17
3. FANTAZMAGORİ VE DİJİTAL ÇAĞ.....	19
3.1. Dijital Çağ ve Plastik Sanatlar.....	19
3.2. Fantazmagori	28
3.2.1. Fantazmagorinin Evrimi	29
3.2.2. Sanat ve Tasarımda Fantazmagorik Deneyimler	32
4. KİŞİSEL ÇALIŞMALAR.....	35
SONUÇ.....	50
KAYNAKÇA	52

KISALTMALAR

SD : Sanal Dünya
KD : Karma Dünya
GG : Geliştirilmiş Gerçeklik
VR : Virtual Reality / Sanal Gerçeklik
AR : Augmented Reality / Artırılmış Gerçeklik



GÖRSEL DİZİN

Görsel 1: Etkileşim Türleri (Andreson ve Garrison 1998) https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1179375	10
Görsel 2: Miligram ve arkadaşlarının karma gerçeklik süreci https://egitimvebilim.ted.org.tr/	14
Görsel 3: Marcel Duchamp, Bisiklet tekerleği 1913 https://arthive.com/fr/encyclopedia/4237~Kinetic_art	20
Görsel 4: Marcel Duchamp, Çeşme 1950 https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/679075	20
Görsel 5: Andy Warhol, Marilyn'ler (1964) https://en.wikipedia.org/wiki/Shot_Marilyns	21
Görsel 6: Study in Preception (1966) http://nek.istanbul.edu.tr:4444/ekos/TEZ/ET000489.pdf	22
Görsel 7: Composite Oscillons, Laposky (1960) https://dropsdejogos.uai.com.br/developer/gamecultura-artes-eletronica-digital-e-cibernetica-game-e-arte/	23
Görsel 8: David Hockney "The Arrival of Spring in Woldgate, East Yorkshire in 2011 (twenty eleven)" (2011)	24
Görsel 9: Adam Martinakis - The Woman (2011) https://www.robadaografici.net/artedigitale-di-adam-martinakis-e-l-esplorazione-delle-emozioni/	25
Görsel 10: Refik Anadol, Machine Halucination (2020) https://www.plumemag.com/sanat-mimari-ve-teknoloji-refik-anadol/	26
Görsel 11: Bager Akbay, "The Robot Who Can Draw" Deniz Yılmaz (2015) https://bagerakbay.com/deniz-yilmaz/	27
Görsel 12: "Le Manoir du Diable" Georges Méliès (1896) https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_horror_films	30
Görsel 13: Un Chien Andalou Luis Buñuel , Salvador Dali (1929) https://tr.wikipedia.org/wiki/Bir_End%C3%BCl%C3%BCs_K%C3%B6pe%C4%9Fi	31
Görsel 14: Björk Notget (2017) https://www.bjork.fr/Notget-Warren-du-Preez-Nick-Thornton-Jones	33
Görsel 15: Bahçe duvarının ötesinde (Gaye Küçükkızılkaya,2021)	35
Görsel 16: Bahçe duvarının ötesinde (Gaye Küçükkızılkaya, 2021)	36
Görsel 17: Vitiligo demon (Gaye Küçükkızılkaya,2021)	37
Görsel 18: Vitiligo demon (Gaye Küçükkızılkaya,2021)	37
Görsel 19: Tumor queen (Gaye Küçükkızılkaya,2021)	38
Görsel 20: Tumor queen (Gaye Küçükkızılkaya,2021)	38
Görsel 21: Centour 2.0 (Gaye Küçükkızılkaya,2021)	39
Görsel 22: Centour 2.0 (Gaye Küçükkızılkaya,2021)	39
Görsel 23: Sticky keys (Gaye Küçükkızılkaya,2021)	40
Görsel 24: Sticky keys (Gaye Küçükkızılkaya,2021)	40
Görsel 25: Pain bride (Gaye Küçükkızılkaya,2021)	41
Görsel 26: The tecnotic plates in my ches (1) (Gaye Küçükkızılkaya 2023)	42
Görsel 27: The tecnotic plates in my ches (2) (Gaye Küçükkızılkaya 2023)	42
Görsel 28: The tecnotic plates in my ches (3-4) (Gaye Küçükkızılkaya 2023)	43
Görsel 29: The tecnotic plates in my ches (5) (Gaye Küçükkızılkaya 2023)	43
Görsel 30: Withheld your love, an unspend capsule (1) (Gaye Küçükkızılkaya 2023)	44

Görsel 31: Withheld your love, an unspend capsule (2-3) (Gaye Küçükkızılkaya 2023).....	44
Görsel 32: Withheld your love, an unspend capsule (4) (Gaye Küçükkızılkaya 2023)	45
Görsel 33: Which capsule? (1) (Gaye Küçükkızılkaya 2024).....	46
Görsel 34: Which capsule? (2-3) (Gaye Küçükkızılkaya 2024)	46
Görsel 35: Darkseid series 1 (Gaye Küçükkızılkaya 2023)	47
Görsel 36: Darkseid series 11- 111 (Gaye Küçükkızılkaya 2023)	48
Görsel 37: Anonymous (Gaye Küçükkızılkaya - Kolektif çalışma 2021).....	49





GİRİŞ

‘Dijital Sanat ve Tasarımda Fantazmagori’nin araştırılacağı bu eser metninde; Post modern dönemin ve teknolojinin hızlı ilerlemesinin sonucu olarak ortaya çıkan değişim evresinde geleneksel sanat akımlarının bu değişimin etkisiyle çeşitli Görsellerde değişen niteliği ele alınmaktadır.

Çalışmada, bu dilin zaman ve bağlama göre değişiminin yapısı ele alınacaktır; bu sürecin özünün, temel sanat ve tasarım üzerine kurgulanmış olan doğasıyla, sanat akımlarının dijitalleşme etkisiyle evrimleşme süreci oluşturacaktır. Bilgiyle kurulan ilişkinin yeniden ele alınmasıyla beraber ortaya çıkan dijital devrimin potansiyeli, sanatçıya sunduğu olanaklar incelenecektir. Bu durum sanatçının imgelediklerini somutlaştırırken karşılaşma, anlama, fark etme ve yeniden üretme basamaklarında dijital kavram, ortam ve araçların işlevleri üzerinden ele alınacaktır.

Tasarımın özellikle sanatın geldiği nokta güncel kategoriler üzerinden evrimleşme süreçleriyle birlikte incelenecek ve bunun gerek içerik gerekse biçimsel açıdan son durumu ve yapıt üretme süreçlerim üzerindeki etkisi, yapıtların aracılığıyla açıklanacaktır.

Yapılan araştırmada nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Veri toplama aşaması konu ile ilgili sanatsal, tarihi ve bilimsel kaynaklar taranacaktır. Taranan kaynaklara ek olarak benzer konu içerikli yüksek lisans, Sanatta yeterlilik ve Doktora tezleri, kitaplar, çeşitli benzer makaleler ve yabancı kaynaklar kullanılacaktır. Açıkça; Temel sanat eğitimi, ancak çağdaş teknolojilerin ve deneyimlerin birleştirilmesiyle mümkün olan sanat ve tasarım eğitiminde önemli bir adım olarak karşımıza çıkmaktadır. Ayrıca, dijital ortamdaki kullanım alanlarından örnekler verilerek ve tez konusuyla ilgili yapılan dijital çalışmalarla desteklenecektir. Bu bağlamda araştırılması ön görülen tez konusu belirtilen araştırma yöntemleri bağlamında konular ve veriler arası bağ kurularak araştırılacaktır.

1. DİJİTAL DEVRİM

Teknolojinin hızla gelişmesi ve dijitalleşmenin yaygınlaşmasıyla iş dünyasının, toplumun ve bireylerin yaşam tarzında ve çalışma şeklinde köklü değişikliklere neden olan bir süreçtir. Bu süreç, geleneksel iş modellerinin dijital teknolojiye uyum sağlamak zorunda kalmasını ifade ederken aynı zamanda toplumları da bu teknolojiye uyarlamaktadır. Dijital devrim, geleneksel iş süreçlerinin dijital teknolojilerle yeniden tasarlanması ve optimize edilmesi anlamına gelir. Bu dönüşüm, işletmelerin dijital araçları kullanarak faaliyetlerini daha verimli hale getirmesini, müşteri deneyimini iyileştirmesini ve yeni pazar fırsatlarını keşfetmesini sağlar. Dijital devrim eş zamanlı olarak, yapay zeka, bulut bilişimi, otomasyon ve verilerin analizi gibi ileri teknolojilerin kullanımını kapsamaktadır. Bu süreçte şirketler genellikle eski sistemlerden yeni dijital platformlara geçiş yaparlar ve iş süreçleri üzerinde radikal değişiklikler gerçekleştirirler. Böylelikle işletmeler daha rekabetçi olabilir, maliyetleri düşürebilir ve daha inovatif hizmetler sunabilirler. Dijital devrimin toplumsal alandaki etkilerine bakıldığında ise eğitimden sağlık hizmetlerine kadar birçok alanda dijital teknolojinin kullanımının artmasıyla yaşanan değişiklikleri görebiliriz. Örneğin, uzaktan eğitim platformlarının yaygınlaşması uygulamalarının artış göstermesi gibi durumlar bu dönüşümün topluma olan etkisini göstermektedir.

Bunun yanı sıra dijital devrimin beraberinde getirdiği veri gizliliği ve güvenliği konuları da oldukça önemlidir. Kişisel verilerin korunması ve siber güvenlik endişelerinin artması bu sürecin yönetilmesi gereken kritik konulardan biridir. Dijital devrim aynı zamanda toplumun genelinde de etkili olur çünkü insanların günlük yaşamları da insanların günlük yaşamlarının dijital teknolojilere bağımlı hale gelmesiyle toplum genelinde de etkili olur. Bu devrim sadece şirketleri etkilemekle kalmaz; aynı zamanda toplumsal ilişkilerde de derinden değişikliklere yol açmaktadır. İnsanların haber alma biçimleri, iletişim Görselleri ve alışveriş alışkanlıkları gibi pek çok konuda büyük bir evrime tanıklık ederiz (Westerman,G.,Bonnet,d.,& McAfee,2014).

1.1 Dijitalleşme Kavramı

Dijitalleşme, mevcut iletişim teknolojilerinin gelişmiş ve gelişmekte olduğu bir yapıda kendini göstermektedir. Geleneksel bilgi edinme yöntemlerinden ayrı olarak dijitalleşme, kodlama sistemine dayanmakta ve iletişim süreci, yüksek hız ve çok katmanlı etkileşim ile gerçekleşmektedir. Bununla birlikte, görsel mesajların kodlarla oluşturulması, bu yapıyı insan yaşamını kolaylaştıran bir sistem haline getirir. Özellikle, görsel iletişim unsurlarının ilerlemesi ve yeni tecrübelerle birlikte yeni bir dönem başlamaktadır (Sunal, 2016: 300).

Sanayi devriminden dijitalleşmeye kadar teknoloji, yaşamın birçok alanını etkileyen bir faktör olmuştur. Dijital ortamların kolay erişimi ve serbest etkileşimi, bireysel düzeyden toplumsal düzeye yayılan etkilere sahiptir ve kısa sürede teknolojinin uzun vadeli kabulünü sağlamaktadır. Gündelik hayata etki eden bu teknolojik boyut, yaşamımıza yeni kavramlar eklemektedir. Toplumsal ve kitlesel dönüşümler, dijital kavramlar aracılığıyla gerçekleşmekte ve bu kavramlar sadece tanımsal boyutlarıyla değil, aynı zamanda dijital teknoloji boyutuyla da “teknoyorumlara” rehberlik etmektedir.¹

Bu durum aynı zamanda kullanıcılar için yeni kavramların literatüre eklenmesine neden olmakta ve teknolojinin toplumsal ve kültürel etkileri ölçülüp değerlendirilmekte, kullanıcılara yeni bakış açıları sunulmakta ve dijital dünyaya uyum sağlayan bireylerin güncellenen tanımlarla değerlendirilmesini gerektirmektedir. Bu bağlamda çalışmada, teknolojiyi hakimiyetleri altına alan bireyler "dijital yerliler" olarak adlandırılırken, daha geç tanışanlar "dijital göçmenler" olarak nitelendirilmekte ve ihtiyatlı bir Görselde teknolojiyi kullananlar ise "dijital bilgiler" olarak tanımlanmaktadır. Dijitalleşme mesajların farklı biçimlerde iletilebilen aynı zamanda işlenebilen ve elektronik olarak depolanabilen verilere dönüştürebilmesi işlemidir. Bu özellikler imkânsız olan bilgilerin bütünleşmesi ve değiştirilmesini mümkün kılmaktadır. Bilgisayarlar için tasarlanmış çoklu ortamlar uygulamaları ortaya çıkmaktadır (Ormanlı,2012: 33).

¹ Teknorum: Dijital ve teknolojik gelişmelerin toplum, kültür ve ekonomi üzerindeki etkilerini analiz eden ve yorumlayan bir yaklaşımdır. Bu kavram, teknoloji kullanımının getirdiği fırsatlar ve zorluklar üzerinde durur, ayrıca bu etkilerin gelecekte nasıl şekilleneceğine dair tahminler yapar.

Dijitalleşme kavramsallaşırken en belirleyici faktör internet olmuştur. İnternetin ortaya çıkışından bu yana, dijital kavram sıklıkla bir "siber ütopya" olarak tanımlanmıştır, nedensellik, özgürlük ve sınırsız alışveriş gibi kavramlar üzerine kurulmuştur. İlk olarak kamu kuruluşlarını, ardından üniversite çevrelerini birbirine bağlayan internetin ticari ve sosyal potansiyeli, onu sadece bir "ütopya" değil, aynı zamanda tüketim ve kontrolün yoğunlaştığı bir araç haline getirmiştir (Başlar, 2013,s.3).

Zamanın değişimi, nesnelerin ve düşüncenin düzenlenmesi süreçlerinde varlıkla ilişkilerin nasıl dönüştüğünü belirtir. Bu temel etkileşim, sadece nesnelerin zaman ve yerde var olmalarını değil, aynı zamanda insan algısının ve hafızasının şekillenmesinde de hayati bir rol oynamaktadır. Bu algılayışta rönesans dönemi ve sonrasında önemli bir dönüşüm ve değişim gerçekleşmiştir. Bilim ve teknolojinin gelişmesi, özellikle 18. ve 19. yüzyıllarda, sanayileşme sürecini hızlandırmış ve endüstriyel devrimi tetiklemiştir. Bununla birlikte haberleşme teknolojilerinin gelişimi, çağın gelişen teknolojisine ayak uydurmayı gerektirmektedir (Şentürk, 2017, s.95-97).

Neil Postman teknolojinin hakimiyet kurduğu toplumu “*teknopoli*”² kavramıyla açıklamaktadır. Bu kavram bağlamında ülkeler kültür ve akıl ülkesi olarak, kültür kavramını teknolojinin içerisinde aramaktadır. Teknopoli sakinleri arasında en huzurlu hissedenler, teknik gelişmenin ikilemlere karşı çözüm bulabileceğine kendilerini ikna etmiş olan topluluktan oluşmaktadır. Ayrıca bu bireyler haberleşmenin yaratıcılık, içsel huzur ve özgürlük sağladığına dair doğal bir nimet olduğuna inanmaktadırlar. (Postman, 1993: 71).

1.2 Yaşamda Zamanın Dijitalleşmesi

Zaman olgusu, gündüzün ve gecenin dönüşümü gibi algılanan zaman kavramı, dünya içinde zamanı kişiselleştirir. Özetle zamanı dünyaya entegre etmiş oluruz. Mekânikleşmenin ardından, dijitalleşme mekânı, zamanı ve insanın bu birlikteliğini sorgulamaya başlar. Dijitalleşen günlük yaşam, günün, gecenin ve saatin belirleyici

² Teknopoli: Neil Postman'ın bir kavramıdır ve teknolojinin topluma egemen olduğu, kültürel ve sosyal değerlerin teknolojiye tabi hale geldiği bir durumu ifade eder. Teknopoli, teknolojinin sadece araç olarak kullanılmasının ötesine geçerek, toplumun temel yapılarını ve değerlerini belirlediği bir düzeni tanımlar.

özelliklerini gereksiz hale getirir. Dijital çağda, geleneksel saat anlayışı uzay boyutunda yerini kaybetmiştir. Castells, yeni zaman algısı için "zamansız zaman" terimini kullanır, doğadan kopuk, düzensiz bir yaşam tarzı ortaya çıkar (Castells,2013: 577). Artık geçmişin hatıraları sabit bir mekan veya zamana ait değildir, bağlılık kaybolmuştur. Dijital iletişimin, yüz yüze iletişimden ayıran önemli bir özellik ise saklanabilir olmasıdır.

Dijitalleşen dünyada, zamanın algılanışı da köklü değişimlere uğramaktadır. Dijitalleşme ile, "zamansız zaman" kavramı, geleneksel zaman kavramlarının ötesine geçerek, zamanın esnek ve akışkan bir yapıya bürünmesini ifade eder. Artık, dijital platformlar sayesinde bilgiye ve hizmetlere anında erişim, geçmişteki zaman-mekân sınırlamalarını ortadan kaldırmıştır. Bu dönüşüm, Albert Einstein'ın zamanın görelilik kuramı ile de örtüşür; çünkü zamanın mutlak değil, gözlemciye ve hıza bağlı olarak değişken olduğu fikri, dijital çağın dinamik ve sürekli değişen doğası ile paralellik gösterir. Dolayısıyla, dijitalleşme sürecinde zamanın dijitalleşmesi, hem "zamansız zaman" anlayışını besler hem de görelilik kuramının modern bir yansıması olarak karşımıza çıkar, bireylerin yaşam deneyimlerini yeniden şekillendirir.

1.3 Yaşamda Mekânın Dijitalleşmesi

Geleneksel mekân anlayışında, somut bir gerçeklik, iletişim, yaşam, boyut ve kullanışlılık öne çıkar. Bu mekân belirli bir düzene tabidir ve fiziksel varlığı gerektirir. Telgraf ve telefonun mekân algısını değiştirmesiyle başlayan süreç, radyo ve televizyon ile devam etmiş, dijitalleşmenin etkisiyle somut boyutların ötesine geçmiştir, yeni bir boyuta dönüşmüştür. İnternet teknolojisi ve dijital araçların günlük yaşamda yaygınlaşması, bu mekân dışılığı evrensel hale getirir. Sınırlardan ayrılan imge dolu dünya, kurgusal gerçeklik ve hipergerçeklik mekânına dönüşmektedir. Burada sadece fiziksel mekân algısının değil, aynı zamanda mesafenin de yok olması söz konusudur. Küresel haberleşme ağı ile planlanmış ve inşa edilmiş mekânın mahremiyet algısı kaybolmaktadır.

Varlık içinde zamanı ve bu nedenle oluşu barındırması, mekânın insanın varoluşunu anlamlandırmasında hayati bir öneme sahiptir. Dolayısıyla, insanı, ilişkileri, zamanı ve özellikle de hafızayı ve anıyı içine alır. Mekân, toplumsal ilişkileri şekillendiren, yansıtan, iletişimsel eylemleri harekete geçiren, aynı zamanda etkisizleştiren ve neredeyse yok eden karşıt bir yapıya sahiptir. Modernizm ve postmodernizm, bireyin varoluşsal zaman ve mekân algısını dönüştürmüştür.

Berger ve Luckmann, insanın en yakını olarak, zihnin kolayca ve doğrudan etkileşimde bulunabileceği alanı tanımlar. Bu alan, insan müdahalesiyle birlikte etkileşen ve insanın kendi "kişisel evreni" içinde bulunduğu alandır (Berger & Luckmann, 2008, s. 35). Yani, bireyin günlük yaşamında doğrudan deneyimlediği ve etkileyebildiği çevre, onun kişisel dünyasını oluşturur. Bu görüş, bireyin kendisine en yakın olan fiziksel ve sosyal çevrenin, onun yaşamında ve deneyimlerinde merkezi bir rol oynadığını vurgular.

Paul Virilio, bu mekân unsurları "uzamsal boyutlardan yoksun, anlık yayılmanın bireysel zamansallığına kazıldığını" söylemektedir. Bu durum sonrasında, insanları artık zamansal mesafeler fiziksel engeller ayıramaz." Aslında, bu durumda gerçek olmayan bir şey yoktur; siber uzay mevcuttur ve erişilebilir bir alan haline gelir. Bu ortamda bulunan insanlar ve ilişkiler gerçektir. Bu bağlamda, internet ağları kilit bir rol oynamaktadır (Turkle, 2011, s.2). Bilgisayarların sadece bir araç olmanın ötesinde bir araç olarak işlev görmeye başlamasıyla birlikte, benliklerin ve kimliklerin parçalı, değişken ve yeniden şekillendirilebilen özelliklere sahip olduğunu belirtmektedir. Bilgisayarlar, sanal ile gerçek dünyada paralel yaşamı destekleyen bir portal haline geldiğinde, çevrimiçi ağlar sayesinde yeni bir "yer" duygusunu keşfetmişlerdir.

1.4 Yaşamda Kimliğin Dijitalleşmesi

Bireyin anlam arayışında inşa ettiği temel yapı olan kimlik, toplumsal bir unsurdur. Kimlik yapısı gereği toplumsal gerçeklerden etkilenecek şekilde şekillenir. Bir oluş halidir, imajdır, süreçler içerisinde inşa edilir. Birey, toplumsal kimlik arayışında, modernizmle birlikte geleneksel kimlik anlayışını temellendiren unsurlar olan aydınlanma, pozitivizm ve rasyonalizm etrafında şekillenmiştir. Modernitede kimlik, bireyin kendini ifade etme biçimi, bir özgürlük alanı ve kendini gerçekleştirme aracı olarak öne çıkar. Modernliğin motto'su "yaratım" iken, postmodernliğin motto'su "yeniden kullanma" olarak kabul edilir. (Bauman, 2018, s.116). Kimliğin, özdeşlik ve farklılaşma olarak iki zıt yönü bulunması, bireyselliğin önemini vurgular.

Günümüzde dijitalleşme ile, yaşamımızın hemen her alanı dijital teknolojilerle entegre hâle gelmiştir. Bu teknolojik dönüşüm, sadece iş süreçlerini ve iletişimi değil, aynı zamanda kimlik kavramını da köklü bir şekilde değiştirmektedir. Geleneksel kimlik algısı, artık dijitalleşme süreciyle birlikte farklı boyutlara evrilmiş ve bireylerin dijital kimlikleri, günlük yaşamlarının önemli bir parçası haline gelmiştir.

Dijital kimlik, bireyin çevrimiçi platformlarda, sosyal medya, dijital hizmetler ve diğer dijital ortamlarda oluşturduğu ve temsil ettiği kimliği ifade eder. Artık insanlar, çevrimiçi varlıklarıyla birlikte tanınır ve bu dijital varlıklar, gerçek hayattaki kimliklerini büyük ölçüde etkiler hale gelmiştir. Dijitalleşme, kişilerin kendilerini ifade etme biçimlerini ve ilişki kurma tarzlarını da derinden etkilemiştir.

Dijital kimlik, kişinin çevrimiçi etkinlikleri, paylaşımları, tercihleri ve davranışlarıyla oluşur. Sosyal medya platformlarında yapılan paylaşımlar, çevrimiçi alışveriş tercihleri, arama motoru kullanımı gibi aktiviteler, dijital kimliğin oluşumunda önemli bir rol oynar. Ancak, bu dijital kimlik sadece bireyin bilinçli olarak paylaştığı bilgilerden değil, aynı zamanda çevrimiçi davranışlarının izlerinden de oluşmaktadır.

2. TEMEL TASARIM VE SANATTA DİJİTALLEŞME

Temel tasarım kavramı endüstriyel tasarım ve mühendislik alanlarında sıklıkla kullanılan bir terimdir. Bu terim, temel özellikler ve unsurlar da dahil olmak üzere bir ürün veya sistemin tasarımının ana hatlarını çizen aşamayı ifade eder. Temel tasarım genellikle bir projenin ilk aşamalarında ortaya çıkar ve ayrıntılı tasarımın temelini oluşturur. Temel tasarım ilkeleri, tasarımın işlevsellik, estetik ve kullanılabilirlik gibi unsurlarını dikkate alarak başarılı tasarımlar oluşturmaya yönelik genel ilkelerdir. Bu ilkeler farklı tasarım disiplinlerinde (grafik tasarım, endüstriyel tasarım, web tasarımı vb.) Farklı Görsellerde ifade edilebilmektedir. Odaklandıkları temel sanat öğeleri ve ilkeleri arasında; kompozisyon, renk teorisi ve kullanımı, perspektif, malzeme yer alır. Temel sanat ve tasarım bilgisi, dijital sanatçıları daha bilinçli, teknik açıdan yetkin ve estetik açıdan duyarlı hale getirebilir. Bu bilgiler dijital sanat üretim sürecini zenginleştirerek çalışmanın kalitesini arttırabilmektedir.

Temel tasarım eğitiminde dijital araçların kullanımı yaygınlaşmıştır. Öğrenciler, bilgisayar destekli tasarım (CAD³) programları ve grafik tabletler kullanarak daha interaktif ve uygulamalı bir öğrenme deneyimi yaşamaktadırlar. Online kurslar ve dijital kaynaklar, tasarım eğitiminin erişilebilirliğini artırmıştır. Dijitalleşme, tasarım sürecini daha esnek hale getirmiştir. Tasarımcılar, dijital ortamda yaptıkları çalışmaları kolayca yenileyebilir ve farklı versiyonlar oluşturabilirler. Dijital araçlar ve teknolojiler, tasarım ve sanat yaratım süreçlerini daha erişilebilir, esnek ve yaratıcı hale getirmiştir. Ayrıca, dijitalleşme, sanat eserlerinin sunumu ve tüketiminde devrim niteliğinde değişikliklere yol açmıştır. Bu değişimler, sanatçıların ve tasarımcıların çalışmalarını daha geniş kitlelere ulaştırmalarını ve yeni ifade yolları keşfetmelerini sağlamaktadır.

2.1 Etkileşim Kavramı

"Etkileşim" kavramı, iki veya daha fazla şey arasındaki ilişkiyi veya bağlantıyı nesne, birey veya sistem arasındaki dinamik ilişkiyi ifade eder. Etkileşim, bir şeyin başka bir şeye bir şekilde tepki vermesidir. Birbirlerini etkileyebilir veya birlikte çalışabilirler. İş anlamına gelebilir. Etkileşim, kullanıcı deneyimini belirlemektedir. İyi tasarlanmış etkileşim, kullanıcının bir sistemle veya ürünle daha rahat ve etkili bir şekilde iletişim

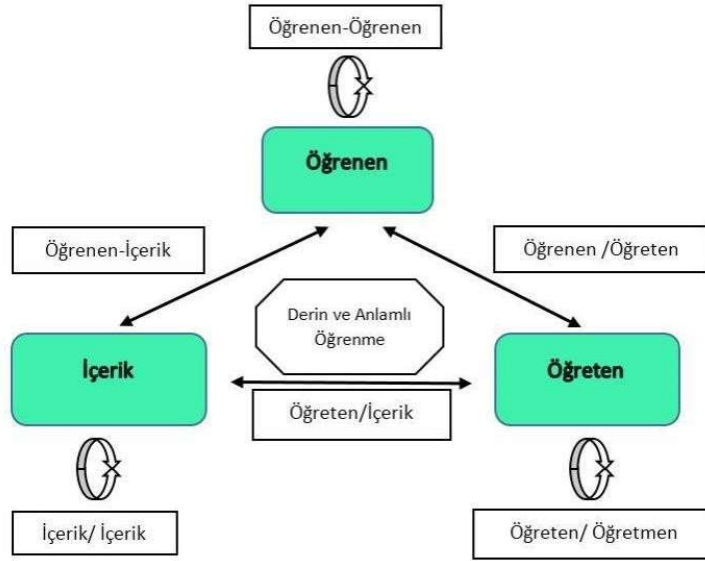
³ Kısaltma: CAD "Computer-Aided Design" yani "Bilgisayar Destekli Tasarım" anlamına gelir.

kurmasına olanak tanınmaktadır. Etkileşim, teknolojik yenilikleri sanatsal ifadeyle birleştirerek yeni ve yenilikçi eserlerin ortaya çıkmasına yol açabilir. Bu sanat alanında teknolojik ve sanatsal inovasyonu destekler.

Etkileşim, sanat dünyasında yaratıcılığı artırabilir, izleyici katılımını teşvik edebilir ve sanat deneyimini daha zengin ve derinleştirici hale getirebilir. Sanatçılar, etkileşimi kullanarak eserlerini daha dinamik ve izleyiciyle etkileşime açık hale getirerek çağdaş sanatın evrimine katkıda bulunabilirler. Liu ve Shrum, etkileşim üzerine odaklandıkları çalışmada, etkin denetim, iki yönlü iletişim ve eş zamanlılık gibi üç temel noktaya vurgu yapmaktadır (Liu & Shrum, 2002, s.53-64).

Etkin yönetim, kullanıcının kendi isteğiyle doğrudan deneyimini etkilemesi olarak tanımlanırken; iki yönlü iletişim, kullanıcıların birbirleriyle ve şirketlerle etkileşimlerini ifade ederken; eşzamanlılık, kullanıcıların iletişime girmesi ve aldıkları yanıtın aynı anda olma durumunu ifade etmektedir. Wagner, 1994, s.17-21). Etkileşim kavramı, "en az iki nesne ve iki eylemin karşılıklı etkileşim gerektiren olaylar" olarak tanımlanır ve bu etkileşim, nesnelerin ve eylemlerin birbirini karşılıklı olarak etkilediği durumlarda ortaya çıkar. 1916 yılında içsel etkileşimin eğitim süreçlerinin önemli bir bileşeni olduğu fikrini ortaya atan John Dewey gibi bilim insanları, etkileşim kavramını tartışmaktadır. İçsel etkileşim, bireyin kendi düşünceleri, duyguları, inançları veya deneyimleri arasındaki etkileşimi ifade eder. Bu kavram, bireyin içsel dünyasında gerçekleşen süreçleri ve bu süreçlerin birbirleriyle etkileşimini tanımlar. Dewey'e göre, birey, pasif olarak sunulan bilgiyi kendi bireysel değerleri ve deneyimleriyle süzgeçten geçirir ve bu süreçte bilgiyi yeniden inşa eder. (Holmberg, 1989, s.7). Bağımsız öğrenme modelinin "rehber eşliğinde öğretici sohbet" ile desteklenmesi fikrini öne sürmüş ve yazım tarzıyla öğrenen-öğreten etkileşimini yansıtan benzetimli etkileşim kavramını desteklemiştir.

Anderson, T., & Garrison, D. R. (1998: 97-112), öğrenme ortamlarındaki etkileşim biçimlerini tanımlayan bir çalışmada, alan yazından yola çıkarak, öğrenci-öğrenci, öğrenci-öğretmen ve öğrenci-içerik etkileşimi çerçevesini ileriye götürmüş ve modele üç yeni etkileşim türü eklemiştir.



Görsel 1: Etkileşim Türleri (Andreson ve Garrison 1998)

Bu etkileşim türleri; öğretici-öğretici, öğretici-içerik ve içerik-içerik etkileşimlerini kapsamaktadır. (Görsel 1) bu tür etkileşimler, öğrenme deneyimini zenginleştirir ve öğrencilerin konuya daha derinlemesine dahil olmasını sağlamaktadır.

Bu kavramlar, genellikle Michael G. Moore tarafından ortaya atılan ve çevrimiçi öğrenmede etkileşim türlerini tanımlayan "etkileşim çerçevesi" ile ilişkilendirilir. Moore'un çalışması, çevrimiçi ve uzaktan eğitimde öğrenme deneyimini anlamak ve geliştirmek için temel bir referans olarak kabul edilmektedir (Moore,1989, s.20-24).

"İletişim süreci, kaynaktan alıcıya doğru iletilen mesajın kaynak, alıcı ve ileti arasındaki etkileşimlerle tanımlanmaktadır." (Kılıç,2012, s. 4- 5).

İletişim sürecinde, iletiyi gönderen ve alan taraflar bulunmalıdır. Bu etkileşim, iletişimin paylaşılan anlamı oluşturmasını sağlar ve bu nedenle insan iletişiminin temel unsuru olarak kabul edilmektedir.

Etkileşim, sanat eserleri aracılığıyla izleyicilerle daha etkili bir iletişim kurma şansı verir. İzleyiciler, eserle etkileşime geçerek sanatçının niyetini daha derinlemesine anlayabilir ve eserin anlamını daha iyi kavrayabilir. Bu bağlamda etkileşim ve sanat, birbirlerini duygusal olarak karşılayan iki kavrama dönüştürür.

Etkileşim, birden fazla ortam, kişi veya ürün arasında çeşitli yönlü iletişimi içeren bir kavramdır. İletişim, interaktif tasarım alanında da büyük bir öneme sahiptir. Tasarım ile izleyici arasındaki etkileşimi sağlamak için, hedef kitleyi detaylı bir şekilde analiz ederek iletişim stratejilerini araştırmak önemlidir. İzleyiciden gelen geri bildirimlerle

tasarımda güncellemeler yapılabilir ve başarılı, etkileşimli tasarım örnekleri oluşturulabilir. İzleyicinin geçmiş deneyimleri, bilgi seviyesi ve davranış eğilimleri dikkate alınarak, tasarımın bir parçası olarak değerlendirilmelidir, böylece etkileşimli bir tasarım elde edilebilir. İzleyici, tasarım sürecinin her aşamasında etkili olabilir, malzeme seçiminden, etkileşim araçlarının belirlenmesine ve grafik tasarımına kadar her alanda katkı sağlayabilir (Smith, J. 2010).

2.2 Etkileşimli Sanat

İnteraktif etkileşimli sanat, izleyiciyle etkileşime girebilen sanat eserlerini ifade eder. Bu tür sanat eserleri, izleyicinin pasif bir gözlemci olmaktan ziyade, eserin bir parçası haline gelmesi, onu etkilemesi veya ona tepki vermesi şeklinde tasarlanır. İnteraktif sanat, izleyici ile eser arasında karşılıklı bir ilişki kurmayı amaçlamaktadır. Gelişmiş dijital teknolojilerin sunduğu fırsatlar, bilgisayarın getirdiği yeni kolaylıklarla birlikte, sanatçıların bu dönemdeki etkisini büyük ölçüde değiştirmiştir. İnsanlara yeni ifade yollarını deneme şansı ve heyecanı sunan bu gelişmeler, sanat dünyasında önemli bir dönüşümü beraberinde getirmiştir.

Dijital etkileşim sanatın sınırlarını genişleterek izleyicilere eserleri deneyimlerken ve anlarken daha fazla kontrol ve özgürlük sağlar. Bu, sanatın daha kişisel ve katılımcı bir deneyim olmasına yardımcı olur. Bu sanat eserleri, izleyicilere sadece gözlemci olmanın ötesinde, eserin bir parçası olma ve etkileşimde bulunma şansı tanır. Bu, izleyicinin eserle daha kişisel bir bağ kurmasını sağlar.

Eserler, izleyicinin etkileşimiyle zaman içinde değişmesine ve evrilmesine yardımcı olmaktadır. İzleyicinin etkileşimiyle birlikte eser sürekli olarak yeni formlar alabilir, bu da statik olmayan ve dinamik bir deneyim sunar. Etkileşimli sanat, teknolojiyi kullanarak sanatın sınırlarını genişletir. Sanatçılar, sensörler, bilgisayar programları, gömülü sistemler ve diğer dijital araçlar aracılığıyla etkileşim sağlayarak yaratıcılıklarını daha geniş bir şekilde ifade edebilirler.

Sanat eserleri izleyicilerle etkileşime geçerek onların katılımını teşvik etme potansiyeline sahiptir. Bu, izleyiciler arasında bir topluluk oluşturabilir ve sanat etkinliklerini paylaşılan bir deneyim haline getirebilir. Etkileşimli sanat aynı zamanda izleyicilere duygusal bir deneyim sunma potansiyeline sahiptir. İzleyiciler, eserin kendilerinde bıraktığı etkileyici izlenimi deneyimleyebilirler. Aynı zamanda eserle etkileşime geçerek sanatçının niyetini daha derinlemesine anlayabilir ve eserin

anlamını daha iyi kavrayabilir. Etkileşim, teknolojik yenilikleri sanatsal ifadeyle birleştirerek yeni ve yenilikçi eserlerin ortaya çıkmasına yol açabilir. Bu, sanat alanında teknolojik ve sanatsal inovasyonu desteklemektedir.

Teknoloji yaratıcılığı artırabilir, izleyici katılımını teşvik edebilir ve sanat deneyimini daha zengin ve derinleştirici hale getirebilir. Sanatçılar, etkileşimi kullanarak eserlerini daha dinamik ve izleyiciyle etkileşime açık hale getirerek çağdaş sanatın evrimine katkıda bulunabilirler. Bu tür sanat eserleri, izleyicilerin pasif bir gözlemci olmaktan ziyade, eserin bir parçası olmalarını, eser üzerinde etki yaratmalarını veya eserden bir tepki alabilmelerini sağlayan bir biçimde tasarlanmıştır. Etkileşimli sanat, izleyici ile eser arasında karşılıklı bir ilişki kurma amacı taşır. Dijital çağda, teknolojinin sosyal etkileşimi azaltma ve insanları uzaklaştırma eleştirilerine odaklanırken, etkileşimli tasarımın bu tartışmaları nasıl ele aldığını incelediğimizde, bu kavramın aslında teknoloji ile insanlık arasında bir bağ kurduğunu görmekteyiz. İnsanların, teknolojinin sunduğu çeşitli yazılım ve donanımları kullanarak çevreleriyle daha yoğun bir etkileşim içine girdiği gözlemlenmektedir.

Etkileşimli tasarımın öne çıkan özelliği, farklı disiplinleri bir araya getirerek tasarım ve izleyici arasında bir bağ oluşturmaktır. Bu bağ, izleyicinin merkezi konumda olduğu etkileşimli tasarımda büyük önem taşımaktadır. Tasarımın sunduğu çeşitli deneyimler, tasarımı oluşturan parçaların bütünleşerek izleyiciyle buluşmasını sağlar. (Smith & Jones, 2018).

- İzleyici veya kullanıcı, etkileşimli tasarım sürecine aktif olarak dahil edilmelidir.
- Etkileşimli tasarım süreci oluşturulurken önce hedefler ve deneyimler dikkate alınmalıdır.
- Etkileşimli tasarımın her aşamasında, dijital ve geleneksel tasarım arasında geniş bir etkileşim düşünülmelidir.
- Bu süreçte görsel tasarım öğeleri, tasarım ilkeleri ve gestalt prensipleri gibi unsurlar, etkileşimli tasarımın etkili bir şekilde planlanması için dikkate alınmalıdır.

Hedef kitlenin tanımlanması ve tasarım amacının netleştirilmesi, etkileşimli tasarım uygulamalarında kritik bir öneme sahiptir. Doğru analiz, tasarım sürecinin başarısını belirleyen faktörlerden biridir. Etkileşimli tasarım, farklı disiplinleri bir araya getirerek ilerler, bu nedenle çok disiplinli bir yaklaşım gerektirir. Başlangıç aşamasında,

farklı uzmanlık alanlarından katılımcıların yer aldığı ekiplerin oluşturulması ve bu ekiplerin uygun bir şekilde organize edilmesi önemlidir. Uygulama sürecinde, çeşitli disiplinlerden uzmanlarla karşılaşmak mümkündür ve oluşturulan ekiplerde genellikle birçok uzman bulunmaktadır.

2.3 Sanal ve Artırılmış Gerçeklik

Sanal dünya (SD), geliştirilmiş gerçeklik (GG), karma dünya (KD) gibi kavramları içeren dijital varlık çatısı, "yeni yaşam" terimlerinin hızlı değişimi nedeniyle sınıflandırılmasını karmaşıktırıyor. Bu terimlerin her biri teknolojik ve uygulamalı alanlarda farklılıklar sergilemektedir. Dijital varlık teknolojileri, kullanıcılara duygu ve hareket gibi yeni arayüzler aracılığıyla farklı bir varoluş deneyimi sunarak hızla yayılan bir güce sahiptir. Özellikle pandemi döneminde, dijital varlık teknolojisi, duygu ve hareket arayüzleriyle birlikte gelişmiş teknik özellikler sunarak zaman ve mekân bağlamında etkili çözümler sunmaktadır. Bu, kullanıcıya gerçek dünya ile bilgi, grafik, ses veya diğer dijital içerikleri deneyimleme imkânı sağlar. Örneğin, bir artırılmış gerçeklik uygulaması, fiziksel bir kitap sayfasına bakıldığında ek bilgileri görüntüleyebilir veya gerçek dünya üzerine sanal nesneleri yerleştirebilir (Petch,2016) Sanal gerçeklik, fiziksel dünyanın veya içinde bulunan nesnelerin boyutlarının sanal bir ortamda yeniden oluşturularak temsil edilmesi olarak tanımlanmıştır.

Artırılmış gerçeklik teknolojisi, dijital ortamında oluşturulan çok boyutlu durumların çeşitli duyu organlarıyla deneyimlendiği ve etkileşimli simülasyonlardır. Muscott & Gifford,1994, s.417-494). Yaşadığımız dünyanın verileri, olayların kurgusunun bilgisayar teknolojisi kullanılarak tasarlanmış çok boyutlu bir simülasyonda, kullanıcının özel araçlarla duyuşal olarak algılandığı ve bu sanal dünyayı aynı araçlarla etkili bir şekilde kontrol edebildiği sistemlerdir (Kayabaşı, 2005, s.151). AR ve VR arasındaki farkların bilinmesi, hangisinin tasarımda kullanılacağına karar verme sürecini kolaylaştırmaktadır. (Voulgaris, 2016: 2)'e göre, sanal ve artırılmış gerçeklik arasındaki en belirgin fark, uygulama sürecinde kullanılan ekipmanlardır. Sanal gerçeklik, salt dünyanın yeniden tasarlayarak başka bir dünya yaratmaktır. Kullanıcılar gözlük veya başlık tarzı ekipmanlar kullanarak bu dünyaya girebilmektedir.

Bu iki teknoloji, farklı deneyimler sunar ve farklı kullanım senaryolarına sahiptir. Sanal gerçeklik, kullanıcıyı tamamen başka bir ortama taşıırken, genişletilmiş gerçeklik

gerçek dünyayı zenginleştirir ve artırır. Her iki teknoloji de eğlence, eğitim, sağlık, endüstri, tasarım ve daha birçok alanda çeşitli uygulamalara sahiptir.

Artırılmış gerçeklik terimi, kullanıcının fiziksel gerçekliğe baktığı zaman, sayısal, sembolik veya grafiksel bilgileri birleştirebilen çeşitli görüntüleme teknolojilerine genel olarak atıfta bulunur. Bu dijital veya grafiksel ilerlemeler, kullanıcının nesneleri, gerçek dünya manzarasının içinde, birleştirerek dengelemesini sağlamaktadır (Aukstakalnis, 2016: 17).



Görsel 2: Miligram ve arkadaşlarının karma gerçeklik süreci

Artırılmış gerçeklik teknolojisi, kullanıcının veya gözlemcinin sanal dünyadaki nesnelerle etkileşim kurmasını sağlarken, bu etkileşim deneyimini gerçek dünyadan kopmadan eş zamanlı olarak gerçekleştirir. Gülel'e göre, artırılmış gerçeklik teknolojisinin gelişimi donanım ve yazılım alanında hızlı ilerlemeler sağlayarak bireylere birçok yeni deneyim sunmaktadır. (Gülel, 2018, s. 37-57). Aslan'a göre ise, artırılmış gerçeklik, ortamdaki eş zamanlı görüntülere programlar aracılığıyla grafik, ses ve görüntü eklenerek farklı objelerin ortama yerleştirilmesiyle oluşturulan yeni bir görüntüdür (Aslan, 2017, s. 21-26).

Artırılmış gerçeklik konsepti, gerçek dünyaya daha yakın bir yerde bulunurken, sanal gerçeklik sürecin en sonunda yer alır. Artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik arasında, artırılmış sanallığın bu iki terim arasında bir köprü görevi gördüğü görülmektedir (Görsel 2).

Sanal gerçeklik terimi, ilk olarak 1901 yılında L. Frank Baum'un "Anahtarın Efendisi" adlı eserinde ortaya çıktı. Bu eserde, "karakter belirteci" adı verilen gözlükler aracılığıyla insanların karakteristik özelliklerini (iyi, kötü vb.) göstermek için

kullanılmaktadır. Bu özelliklerin ilgili kelimelerinin baş harfleri, kişinin alnında görüntülenir. Bu gözlük, günümüzde kullanılan artırılmış gerçeklik uygulamalarının ilk örneği olarak kabul edilmektedir (Baum, 1991, s. 3-7).

1929'da Edward Link, 'Link Trainer' olarak adlandırılan ilk sanal gerçeklik platformunu geliştirdi. Bu platform, pilotların eğitimini gerçek bir uçak kullanmadan sağlamak amacıyla tasarlanmıştı. İkinci Dünya Savaşı öncesi ve sonrasında pilotlar, uygulamalı eğitimlerini yapılan sanal platform üzerinde tamamladılar. Bu simülörler, pilotlara uçakların kullanımından bakımına kadar birçok alanda eğitim verdi. Morton Heilig ise 1957-1962 yılları arasında, günümüzdeki anlamıyla ilk sanal gerçeklik simülörü olan "Sensorama"yı icat etti. Heilig, izleyicilere "Sizi başka bir dünyaya götüren devrim niteliğinde bir sinema sistemi" sloganıyla makinelerin yardımıyla ses, koku, titreşim gibi etkiler sunarak yeni bir deneyim yaşattı. (Malek, 2020).

2.4 Simülasyon

Simülasyon, gerçek dünyadaki olayları, süreçleri, sistemleri veya ortamları taklit etme sürecidir. Bu taklit, genellikle bilgisayar programları ve diğer teknolojik araçlar aracılığıyla yapılır. Simülasyonlar, farklı alanlarda ve amaçlarla kullanılarak, gerçek dünyadaki durumları anlamak, öğrenmek, planlamak veya eğitmek için faydalıdır.

Simülasyon çağı, "orijinal simgelerin yerini alan gerçeklik" anlamına gelir ve gerçeklik ile hakikatin tamamen koptuğu bir dönemi ifade etmektedir. Simülasyon çağı, teknolojinin hızla ilerlemesi ve dijital platformların yaygınlaşmasıyla birlikte ortaya çıkan bir dönemi ifade etmektedir. Bu dönemde sanatın da teknoloji ile iç içe geçmesi ve dijitalleşmesi kaçınılmaz hale gelmiştir. Sanatçılar, simülasyon çağında dijital medya, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik gibi teknolojik imkanları kullanarak eserler üretmekte ve bu sayede izleyicilerle yeni deneyimler paylaşmaktadırlar.

Simülasyon çağının sanat ile olan bağlantısı, öncelikle sanatın kendini ifade etme biçimindeki dönüşümüyle açıklanabilir. Geleneksel sanat formlarının yanında dijital medya ve yeni teknolojiler kullanılarak üretilen sanat eserleri, simülasyon çağının bir yansımasıdır. Bu teknolojiler sayesinde sanatçılar, daha önce ulaşılması zor olan deneyimlerin ve düşüncelerin ifade edilmesi için araçlara sahip olmuşlardır. Bu

dönemin sanatsal temelleri fütürizm, pop art ve dada sanat hareketlerine dayanmaktadır.

Marcel Duchamp ve Andy Warhol'un eserleri, imgelerin seri üretimi, estetiğin terk edilmesi ve sanatsal düşüncenin anlam kazanması gibi konuları ele almaktadır. Russell Connor'ın çalışmaları, geçmiş sanat formlarının yeniden canlandırılması, yeniden üretilebilirlik ve kendine mal etme kavramlarını inceler.

Popüler kültür ve kitle iletişim araçlarının yarattığı şekil dünya, gözün ve imgelerin egemen olduğu bir evren oluşturur ve bu durum, Guy Debord'un "gösteri toplumu" kavramını etkilemiştir (Debord,1967). Günümüzde bireyler, gerçeklikle mekansızlık arasında bir süreklilik içerisinde yaşamakta ve "sanal" bir mekansızlık ortamının gerçekliğine inanmaktadır. Günümüzde, gerçeği simülasyondan ayıramadığımız bir dönemde bulunmaktayız. Simülasyon artık sadece gerçeğin bir modeli olmaktan çıkıp, gerçeklik algısındaki cazibesiyle, giderek azalan öz-gerçekliğin mistik yansımalarına dönüşüyor. Yüzyılın önemli düşünürlerinden jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı, ülkemizde son yıllarda tartışılmaya başlanmıştır. Baudrillard'ın yapıtları, simülasyonun gerçeğin yerini aldığına ve gerçek dışılığın sanatta nasıl bir rol oynadığına dair önemli fikirler sunar. Sartre'a göre, nesneler algıdan ve zihinden ayrı olarak var olmaktadır ve gerçekliği oluştururlar. Nesne algı ile yitirilir. Sanat eseri hem fiziksel hem de imgesel nesnelerle tanımlanabilir ve bu unsurlar, eserin gerçek dışı yönünü oluşturmaktadır (Sartre, J. P. 1940).

2.5 Yapay Zeka ve Sanat

Yapay zeka, bilgisayar sistemlerinin insan benzeri düşünme ve öğrenme yeteneklerini simüle etmeyi amaçlayan bir bilim ve mühendislik alanıdır. Bu araçlar, bilgisayarların karmaşık verileri analiz etme, örüntüler keşfetme, öğrenme süreçleri geliştirme ve kararlar alma gibi insan benzeri görevleri gerçekleştirmesini amaçlar. Makine öğrenimi, derin öğrenme, doğal dil işleme, uzman sistemler ve otonom robotlar gibi alt alanları içeren yapay zeka, bilgisayar bilimi ve mühendisliğinin bir alt dalıdır. Yapay zeka, insanlar tarafından yazılan algoritmalar ve modeller aracılığıyla eğitilir. Bu eğitim sürecinde büyük miktarda veri kullanılır ve algoritmalar, bu verilerden örüntüler çıkararak problemleri çözmeyi öğrenir. Yapay zeka uygulamaları, sağlık, finans, ulaşım, e-ticaret, oyun endüstrisi ve daha birçok alanda kullanılmaktadır. (Russell& Norvig,2016)

Yapay zekanın sanat alanına getirdiği en önemli katkılardan biri, sanatçılara sunduğu kolaylık ve yaratıcı süreçlerdeki hızlandırıcı etkisidir. Geleneksel yöntemlerle sanatçılar, zihinlerinde oluşan imgeleri resim, heykel ya da dijital platformlar aracılığıyla somut hale getirmek için uzun saatler harcarken, bu teknoloji sayesinde süreç ciddi anlamda hızlanır. Böylece sanatçılar hem zaman kazanır hem de yaratıcılıklarını daha etkin bir şekilde ortaya koyabilirler.

Bu teknoloji, sanatçılara düşünce ve duygularını anında görme ve değerlendirme fırsatı sunar. Yaratıcı fikirler, bu gelişmiş araçlar aracılığıyla hızla somutlaşabilir. Sürekli geri bildirim döngüsü ile eserin farklı versiyonlarını kısa sürede görmek mümkün hale gelir. Sanatçılar, böylece zihinsel imgeleri anında deneyimleyerek en doğru kompozisyonu seçme konusunda daha geniş bir esneklik elde eder.

Ayrıca, yapay zeka sistemleri sanatçıların yaratıcılık sınırlarını genişleterek alışılmışın dışına çıkmalarını sağlayabilir. Algoritmalar, sanatçıya tarzına uygun öneriler sunarken, aynı zamanda tamamen özgün kompozisyonlar üreterek vizyonlarını zenginleştirir. Bu sayede sanatçılar, kendi sınırlarını aşarak ve bu yeni bakış açılarını kullanarak benzersiz eserler ortaya çıkarabilirler. Bu teknolojik destek, sanatçıların yaratıcı süreçlerinde daha özgür ve verimli çalışmalarına olanak tanır. Zihindeki soyut fikirlerin hızlıca gerçeğe dönüştürülmesi sadece zaman kazandırmaz, aynı zamanda sanatçıya eserin her aşamasında daha fazla kontrol ve detay ekleme fırsatı verir. Bu,

sanatçının iç dünyasını en etkili biçimde yansıtmasını sağlamaktadır. Bu bağlamda, teknolojinin sunduğu bu yenilikler, sanatçıların zihnindeki imgeleri hızla görselleştirme imkanı sağlayarak yaratıcı süreçlerin evriminde devrim niteliğinde bir etki yaratır. Sanatın sınırlarını genişleterek, sanatçılara yaratıcı özgürlük ve derinlik kazandırır, bu da yaratıcılığın en üst seviyede deneyimlenmesini sağlar.



3. FANTAZMAGORİ VE DİJİTAL ÇAĞ

3.1 Dijital Çağ ve Plastik Sanatlar

Plastik sanatlar, temelde estetik algıyı ve görsel düşünmeyi amaçlayarak yaratıcılığın gelişimini hedeflemektedir. Günümüz teknoloji çağında, insanın doğrudan maddeyle olan ilişkisinin indirgenmesi, maddenin şekillendirilmesiyle ilgili pratik deneyimleri sağlayarak önemli bir rol oynar. Üniversitelerde sanat dışı alanlarda eğitim alan gençlerin bile plastik sanatlarla etkileşime geçmelerindeki fayda, bu tür eğitime olan gereksinimi artırmaktadır.

Bauhaus gibi sanat ve zanaatı bir araya getiren eğitim kurumlarının etkisiyle başlayan seri üretim sanat biçimleri, dijital araçların kolay ulaşılabilirliği sayesinde hızla yeni estetik değerler edinmiştir. Günümüzün görsel ve işitsel dünyasını anlamak için medya ve iletişim kaynakları ile sanat tarihi büyük bir temel sunar. Bu teknik ve kavramsal sürecin ilk aşaması, fotoğrafın icadı olarak kabul edilebilir. Fotoğraf sanatının icadı, eserin çoğaltımını kolaylaştırmış, yapının kutsallığını ve anlık varlığını değiştirmiştir. Fotoğraf ve dijital teknolojilerle 20. yüzyılın ortalarından itibaren gelişen disiplinler, sanat ve iletişim dünyasında maddesizleşme sürecine katkıda bulunmuş, 'ulaşılabilirlik' ve 'demokratikleşme' söylemlerinin gelişmesine çeşitli açılımlar, kodlamalar ve kavramlar eklemiştir (Yücel, 2012,s. 30).

Her dönemde estetiğin farklı formlarına rastlanmakla birlikte, "güzelliğin özü sıklıkla orantı, ölçü, simetri, uyum veya toplumsal uyum olarak tanımlanmıştır". Soyut sanat figürü bozmuş, sürrealizm hayal gücünün sınırlarını zorlamış, kinetik sanat ise ışığı bölmüş, kübizm ise nesneleri parçalara ayırmıştır. 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren, pop art gibi yeni sanat akımlarında, gerçekliğe bir tepki olarak artırılmış gerçeklik merkezi bir tema olmuştur (Kagan, 2008, s. 62).



Görsel 3: Marcel Duchamp, Bisiklet tekerleği (1913)



Görsel 4: Marcel Duchamp, Çeşme (1950)

Pop art akımı, 1950'lerin sonlarında ortaya çıkarak güzel sanatları dönüştüren bir etki yaratmaktadır (Hodge, 2013, s.168). Bu akımın özünde, tekniklere ve teknik nesnelere duyulan bir ilgi ve onların kullanımı, parçalama, birleştirme ve kolaj gibi yöntemlerle birleşmiş, derinlikten yoksun ve tamamen yüzeysel bir bakış açısıyla, toplumsal eylemin temel bir biçimi haline gelmiştir. Pop art sanatçıları, tüketim toplumunun sembollerini ve hazır nesnelerini kullanarak eserler üretmişlerdir. Bu akım, sanat eserini geleneksel sanatın sınırlarını zorlamış ve modern, materyalist ve tüketici odaklı bir dünyanın merkezine taşımıştır (Hodge, 2013, s.171). Andy Warhol'un imaj ve ironik nesneleri ile Duchamp'ın hazır nesneleri, metayı sanatın bir parçası haline getirmiştir. (Görsel 3-4)



Görsel 5: Andy Warhol, Marilyn'ler (1964)

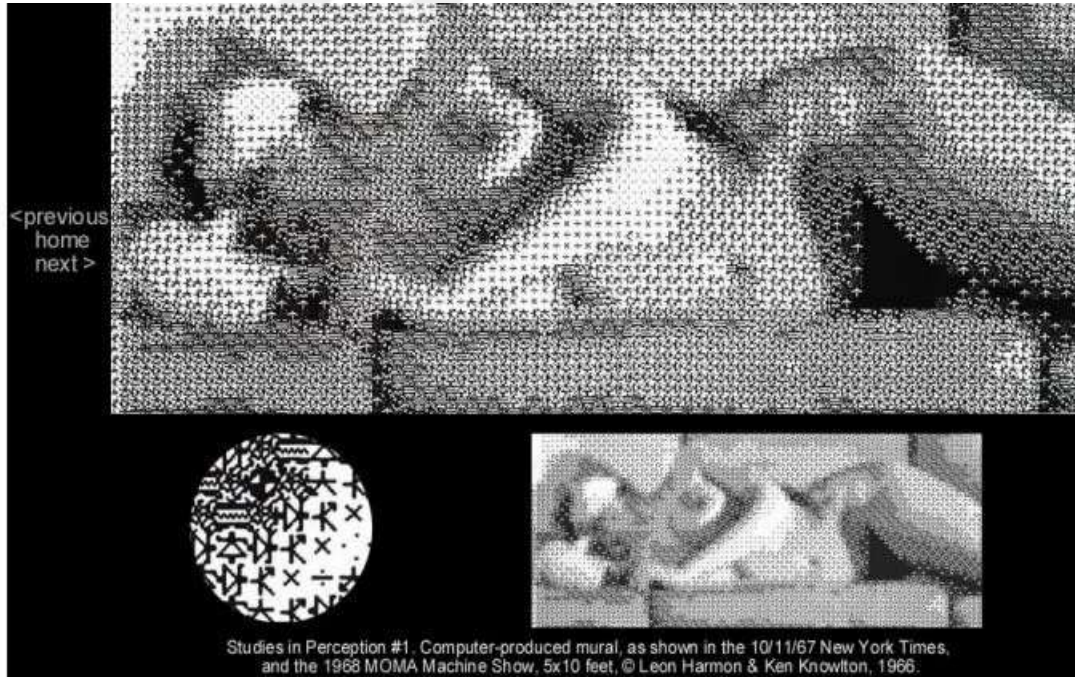
Andy Warhol'un yapıtlarında, modern mitlerin mekanik yeniden çoğaltım teknikleriyle sürekli tekrar edildiğini görebiliriz. Warhol, eserlerinde Marilyn Monroe, Coca Cola, Başkan Mao, Agnelli, Elvis Presley gibi modern mitleri yansıtmıştır. (Görsel 5) Warhol, seri üretim yapan bir makine gibi hareket eden ve bu tekrarların yarattığı etkiyi yücelten, hatta makine olmayı arzulayan bir sanatçı olarak tanımlanır. Atölyesi, bir fabrika binasından ziyade eski bir fabrikadır ve o dönemde "Fabrika" olarak bilinirdi. Warhol, gündelik yaşamın içinden ve herkesin gündelik yaşamında sürekli karşılaştığı nesneleri sanat nesnesine dönüştürmüştür. Bu nedenle, tüketimi yücelten bir sanatçı olarak eleştirilmiştir (Danto, 2018: 58). Makinelere ve hıza olan hayranlık, makinenin ruhunu keşfetme eğilimi, mekanik üretim etkinliğe duyulan yaratıcı yaklaşım, kübistlerden Warhol'a kadar birçok sanat akımında izlerini bırakmıştır. Warhol, mekanik yeniden üretim teknikleriyle makineyi taklit eden yaklaşımdan, günümüz sanatında makinelerin sanatın ruhunu çalmaya çalıştığı noktaya kadar bir kırılma noktası olarak görülür (Hodge,2013).

Değişen dönemlerde, kübizm ve ekspresyonizm gibi tepkisel sanat akımlarının ardından soyut akımlar ve makineleşmeyle ortaya çıkan fütürizm gibi akımlar, sanat ve bilim arasında sıkı bir ilişki kurmuştur. Dada, fluxus ve kavramsal sanatlar ise dijital çağ için sağlam bir temel oluşturarak, teknolojiyi sanatın merkezine çekmektedir.

Günümüzde, görsel ve işitsel dünyanın anlaşılmasında medya ve iletişim kaynakları, sanat tarihine sağlam bir altyapı oluşturuyor. Bu uzun süreçte, fotoğraf sanatının icadı önemli bir dönüm noktası olmuştur. Fotoğraf, çoğaltım kolaylığı sağlayarak yapının kutsal konumunu ve mevcut durumunu değiştirmiştir. 20. yüzyılın ortalarından itibaren, sosyolojik ve teknik açıdan sanat ve iletişim dünyasında maddesizleşme süreci yaşanmıştır.

Sanatçılar, 1960'lardan itibaren dijital platformları kullanmaya başlayarak öncelikle fotoğraf, sinema ve televizyon mecralarını etkilemiştir. 1980'lerde video ve bilgisayar ortamları, 1990'larda ise internet yaratıcı bir ortam olarak kullanılmaya başlanmıştır (Yücel, 2012,s.30). Çağdaş sanatta, disiplinler arası sınırlar giderek ortadan kalkmıştır; müzik, resim ve mimari gibi kavramlar, etkileşim içinde birbirlerini şekillendiren bir anlayışla birleşmektedir.

Bilgi çağında, bilgisayar teknolojisinin etkisiyle tasarımların artması kaçınılmazdır. Teknolojideki hızlı gelişmeler, estetik beğeni değerlerini de aynı şekilde etkilemiştir.



Görsel 6: Study in Preception (1966)

Study in Perception adlı eser, dijital sanatın ilk dönemlerinden en önemli örneklerden biridir. 1966 yılında Leon Harmon ve Ken Knowlton tarafından oluşturulan bu eser, bir Stromberg Carlson 4020 mikrofilm baskı cihazı kullanılarak üretilmiştir. Bu cihaz, karakterleri üreten bir tüp ve vektörleri sayesinde çalışmaktadır. Eser, 35mm'lik 8 kare

mikrofilmden oluşmaktadır. Daha sonra bu kareler bir yazıcıdan basılmış ve ardından büyütülerek fotoğraflanmıştır (Wands,2006,s. 22-24) (Görsel 6).

Ben Laposky, analog bir katot ışınli osiloskop kullanarak osillonlar yarattı ve bu cihazda görünen Lissajous figürlerini manipüle etti. Bu elektronik dalga formlarını fotoğraflayarak, elektronik cihazlarla üretilen ilk grafiklerden bazılarını oluşturdu ve bu alanda kendisinden sonra gelecek dijital öncülere ilham verdi.



Görsel 7: Composite Oscillons, Laposky (1960)

Laposky, matematiksel eğrileri bilimsel ve teknik bağlamlarından kopararak estetik bir perspektife taşıdı. İlk oscillonlar, 1953 yılında Cherokee'deki Sanford Müzesi'nde "elektronik soyutlamalar" adıyla sergilendi. (Görsel 7) Bu teknolojik yenilikler, heykel sanatında da önemli dönüşümlere yol açtı. Dijital heykeller, gerçek dünyadaki nesnelere benzeyen dijital formların yazılımlar aracılığıyla manipüle edilmesiyle yeniden şekillenmiştir.

“Wands’, günümüzde sanat alanında yerçekimi artık bir kısıtlama olmaktan çıkmıştır. Sanatçılar, boyut, ölçü ve malzemeler gibi unsurları bir yazılım menüsünden seçerek kolayca değiştirebilir hale gelmişlerdir. Bu durum, sanat pratiklerinin ve üretim süreçlerinin dijital teknolojilerle nasıl dönüştüğünün önemli bir göstergesidir. (Wands,2006: 16).”

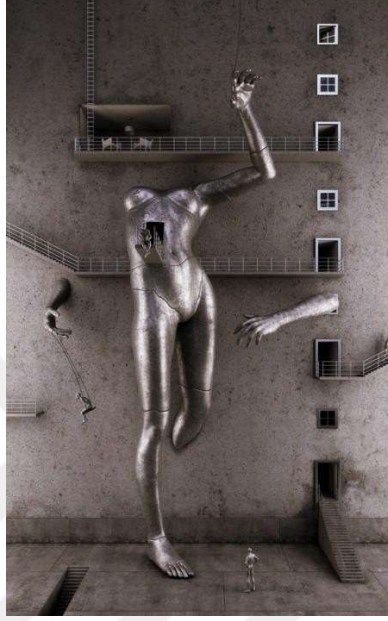
David Hockney'nin dijital sanata geiři, sanat dnyasında nemli bir yenilik olarak kabul edilir. 2011 yılında iPad kullanarak yarattığı "The Arrival of Spring in Woldgate, East Yorkshire in 2011 (twenty eleven)" serisi, dijital teknolojinin sanattaki potansiyelini gzler nne serer. Hockney, bu seride İngiltere'nin East Yorkshire blgesinde ilkbaharın gelişini, iPad'in sunduėu renk ve fıra eřitliliėi ile betimlemiřtir. Bu eserler, sanatının dijital aralarla nasıl derin ve etkileyici iřler yaratabileceėini gsterirken, aynı zamanda doėanın dijital ortamda nasıl yeniden canlandırılabilceėini de ortaya koyar. (Grsel 8)



Grsel 8: David Hockney "The Arrival of Spring in Woldgate, East Yorkshire in 2011 (twenty eleven)" (2011)

Hockney'nin dijital aralarla sanat retme deneyiminden sonra, dijital heykeltcilik alanında nemli geliřmeler yařanmaya bařladı. Veri analizi, yapay zeka ve 3 boyutlu modelleme programları, dijital heykellerin yaratılmasında n plana ıktı. Dijital heykeltciliėin bařlangıcı, 1990'ların bařlarında Kenneth Snel-Son'un  boyutlu yazılım teknolojilerine adım atmasıyla iliřkilendirilmektedir (Wands, 2006, s.77). Bilgisayar teknolojilerinin ilerlemesiyle birlikte, geleneksel heykeltrařlar da tasarım srelerinde  boyutlu yazılım kullanmaya bařladılar. Bu yaklařım, zellikle "post-obje sanatı" olarak adlandırılan heykellerin dijital platformlarda yaratılmasını yaygınlařtırdı. Dijital heykellerin retimi, maliyetin azalması, hataların kolayca

düzeltilmesi ve ayrıntıların mükemmel bir şekilde işlenmesi gibi avantajlar sağladı. (Görsel 9) Fiziksel bir form bulunmadığından, dijital heykellerin taşınması ve erişimi ağ bağlantıları sayesinde oldukça kolay hale geldi. Dijital modelleme teknolojilerini kullanarak eserlerini üreten Adam Martinakis, tarzını kavramsal, fütüristik ve gerçeküstü öğelerin birleşimi olarak tanımlıyor ve dijital ortamda yaratma sürecini bu nedenle tercih ediyor (Schesel, 2016).



Görsel 9: Adam Martinakis - The Woman (2011)

Bu teknolojinin günümüz sanatında sunduğu sayısız yeni imkân, sanat ve teknoloji entegrasyonunun sanatçılar için büyük bir fırsat kapısı açtığını göstermektedir (Schesel, 2016). Bu dijital yenilikler, aynı zamanda dijital enstalasyon sanatının da doğuşuna öncülük etmiştir. Dijital enstalasyonlar, genellikle mekâna özgü, medyayı aktif bir biçimde kullanan ve izleyiciyle etkileşimi esas alan bir sanat formu olarak tanımlanabilir. Sanatçılar, bilgisayar grafiklerinden video projeksiyonlarına, ışık ve ses gibi dijital araçlarla izleyicinin üzerinde derin ve etkileyici bir deneyim yaratmayı hedefler. Bu yaklaşım, izleyicinin sanatın içine çekilerek bambaşka ve özgün deneyimler yaşamasına olanak tanımaktadır.

Refik Anadol'un "Machine Hallucination" (2020) adlı eseri, bu dijital dönüşümün en önemli örneklerinden biri olarak öne çıkmaktadır. Anadol, yapay zeka ve makine öğrenimi teknolojilerinden faydalananak, büyük veri setlerini sanatsal bir anlatıma dönüştürmektedir. Bu eserde, insan belleği ve dijital hafıza arasındaki etkileşimler ele alınarak, veri görselleştirmesi ve algı üzerine yeni bir katman eklenmektedir.

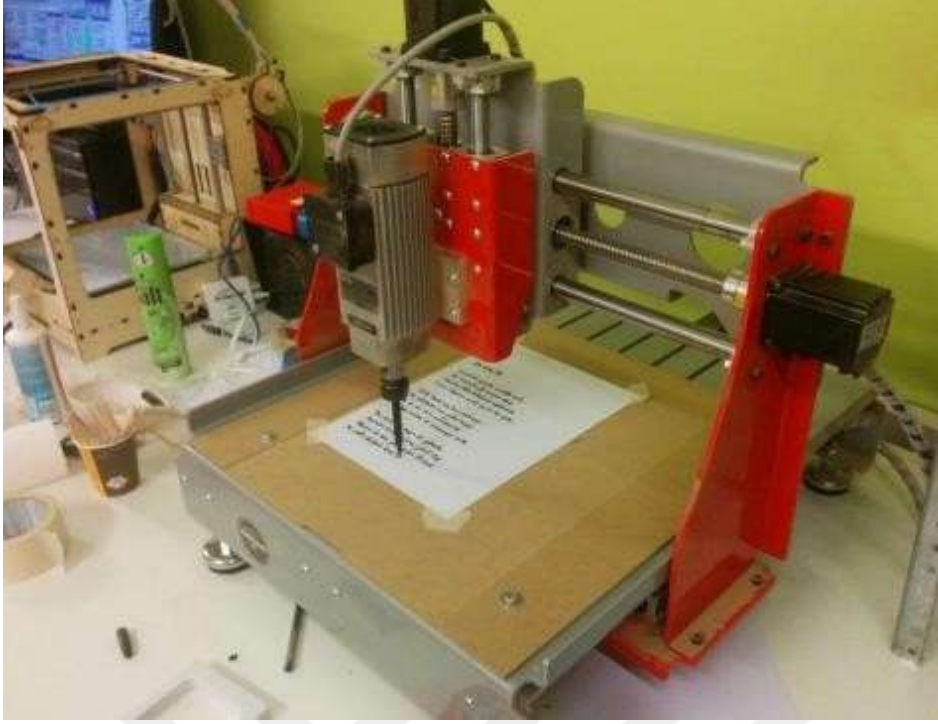


Görsel 10:Refik Anadol, Machine Halucination (2020)

Anadol'un “Machine Halucinations” (Görsel 10) eserleri, yapay zekâ yardımıyla sanatın doğrudan hikaye anlatıcılığına dönüştüğü örneklerdir. Anadol'a göre, anlatılmak istenen şeyin klasik formdan uzaklaştırılarak daha karmaşık, sistematik ve dinamik sarmal ya da ritmik kurgulara dönüştürülmesi, izleyicinin tekinsiz ve oldukça meraklı bir ruh haline girerek karşılaştığı yeni dünyayı tanımlama hevesiyle sonuçlanır.

Sanal gerçeklik ise, izleyicinin tamamen sanal bir dünyaya adım atmasını sağlayan bir teknolojidir. Gözlük veya başlık gibi cihazlar aracılığıyla izleyici kendisini bambaşka bir ortamda hisseder ve bu ortamın içinde dolaşır. Sanatçılar ise bu ortamları tasarlayarak yeni deneyimler sunarlar. Bu eserde, insan belleği ve dijital hafıza arasındaki etkileşim, veri görselleştirmesi ve algı üzerine yeni bir katman ekler. Hockney'nin dijital çizimleri, doğrudan gözlemlerden ilham alırken, Anadol'un çalışması dijital verilerin karmaşıklığını ve makine öğreniminin yaratıcı potansiyelini keşfetmektedir.

Örneklerdeki eserler dijital sanatın yapay zeka ve veri görselleştirmesi üzerinden yeni anlatı biçimlerini keşfetmesini temsil ederken, Bager Akbay'ın eserleri ise teknoloji ve sanat arasındaki etkileşimi daha insancıl ve esprili bir şekilde ele almaktadır. Akbay, dijital teknolojileri kullanarak toplumsal ve kültürel konuları sorgulayan işler üretir. Bu bağlamda, Akbay'ın çalışmaları, dijital çağda sanatın hem araç hem de konu olarak teknolojiyi nasıl ele alabileceğine dair ilginç örnekler sunmaktadır.



Görsel 11: Bager Akbay, "The Robot Who Can Draw" Deniz Yılmaz (2015)

Gerçek anlamda “yaratıcı” kavramına erişen sanatçıların post bir tanrı mı yoksa sadece olağan bir sanatçı mı olduğu sorusunu izleyiciye sordurur. Bager Akbay'ın geliştirdiği yapay zekâ destekli şiir robotu projesinde, robotun ismi "Deniz Yılmaz"dır. Bu robot, makine öğrenmesi algoritmalarıyla donatılmış olup, otonom bir şekilde kendi kararlarını alarak çalışmaktadır. (Görsel 11) Deniz Yılmaz, çeşitli kelimeleri rastgele seçip bunları şiirsel bir biçimde bir araya getirerek özgün şiirler üretir. Sistem, iki temel bileşenden oluşur: Şiirleri oluşturan yazılım kodları ve bu şiirleri fiziksel olarak kâğıda yazan mekanik bir el. Bu mekanik el, oluşturulan şiirleri gerçek zamanlı olarak kâğıda yazar, böylece dijital ortamda üretilen metinler fiziksel bir form kazanır. (Akbay, B. 2015). Sanatçı eserin aynı anda hem özgür formatta tutulup hem de daha klasik bir sanat ortamında satın alınabilir halde tutulmasını deneyimlemek için bu yöntemi seçmiştir. Dijital enstalasyon ve sanal gerçeklik; çağdaş sanatta oldukça önemli yer edinmiştir. İzleyicileri etkileyen, onları düşündüren veya duygusal tepkiler uyandıran çalışmalar üretilmektedir. Aynı zamanda bu alanların kullanımının genişlemesiyle beraber müze ve galerilerde de popüler hale gelmiştir. (Çakıcıoğlu, F. 2022)

3.2 Fantazmagori

Fantazmagori, genellikle illüzyonlar ve optik yanılsamalar aracılığıyla oluşturulan hayal gücüne dayalı sahneleri tanımlayan bir terimdir. 18. yüzyılın sonları ve 19. yüzyılın başlarında popüler hale gelen bu teknik, sihirli fenerler kullanılarak yapılan gösterilerde, hayaletlerin ve doğaüstü varlıkların projeksiyonlarıyla izleyicilere unutulmaz deneyimler sunuyordu. Bugün fantazmagori, dijital sanat ve medya aracılığıyla yeniden şekillenmiş ve modern sanatın bir parçası olmuştur (Castle, T. 1995). İlk olarak 1797 yılında Paris'te Etienne-Gaspard Robert tarafından kullanılan bu terim, "Robertson" sahne adı altında düzenlenen gösterilerde ortaya çıktı. Robert, izleyicilere hayaletlerin ve diğer doğaüstü varlıkların illüzyonlarını sunan bir gösteri tasarladı (Warner, M. 2006). Bu gösteriler, karanlık ortamlarda projeksiyon cihazları ile cam plakalar üzerine çizilmiş görüntülerin ışıkla yansıtılmasıyla gerçekleştirilirdi ve bu yöntem izleyicilere etkileyici ve korkutucu sahneler sunmaktaydı.

Walter Benjamin ise fantazmagori kavramını, özellikle modern kent yaşamı ve kapitalist tüketim kültürü bağlamında derin bir inceleme sunar. Benjamin, 19. yüzyıl Paris'ini ve özellikle pasajlarını incelerken, bu mekanların bireylerin psikolojisi ve toplumsal ilişkileri üzerindeki etkilerini vurgular. Fantazmagori, gerçek ile hayal arasındaki belirsiz bir alan yaratarak, bireylerin gerçeklik algısını çarpıtır. Ona göre, fantazmagori yalnızca sahnede değil, kapitalist toplumun içinde de günlük yaşamın bir parçasıdır. Metaların ve alışveriş merkezlerinin parıltılı dünyası, tıpkı Robert'in gösterilerindeki gibi bir illüzyon yaratarak insanların zihinlerine ve davranışlarına hükmeder. (Benjamin, W. 1968)

Benjamin'in fantazmagori anlayışı, kentsel deneyimlerin ve tüketim nesnelerinin, bireylerin duygu durumlarıyla nasıl etkileşimde bulunduğunu açıklar. Örneğin, pasajlar, geçici ve yüzeysel imgelerle dolu bir dünyayı temsil eder; bu durum, insanların gerçeklikten uzaklaşmalarına neden olur. Modern birey, sürekli bir görsel bombardımana maruz kalarak, anlık haz ve tatmin peşinde koşar. Bu süreç, bireylerin içsel dünyalarını şekillendirirken, aynı zamanda toplumsal normları ve değerleri de dönüştürür.

Fantazmagori, yalnızca görsel bir estetik değil, aynı zamanda bir sosyo-kültürel deneyimdir. Benjamin'e göre, bu kavram, bireylerin kimliklerini sorgulamalarını, gerçeklikleriyle yüzleşmelerini ve hayal güçlerini geliştirmelerini sağlar. Dijital çağda, bu kavram daha da güncel hale gelir; çünkü sanal gerçeklik ve dijital sanat, bireylerin

hayal gücünü harekete geçirirken, aynı zamanda somut gerçeklikten kopmalarını da kolaylaştırmaktadır.

Fantazmagori, dönemin bilimsel ve doğaüstü ilgi alanlarının bir yansımasıydı ve Aydınlanma Çağı'nda bilime ve rasyonalizme karşı duyulan mistik ilginin bir göstergesiydi. Bu gösterilerin popüleritesi, tiyatro, opera ve erken dönem sinemada da etkisini gösterdi ve sanatın sınırlarını zorlayarak izleyicilere sıra dışı deneyimler sunma imkanı sağlamaktadır.

3.2.1 Fantazmagorinin Evrimi

19. yüzyılın sonlarına doğru, teknolojinin ilerlemesiyle birlikte fantazmagori gösterileri daha karmaşık hale geldi ve yeni anlatım biçimleri ortaya çıktı. Fantazmagorinin bu dönemdeki etkisi, yalnızca gösterilerle sınırlı kalmadı; aynı zamanda edebiyat ve görsel sanatlarda da kendini gösterdi. Özellikle gotik edebiyatın yükselmesiyle, hayaletler, doğaüstü olaylar ve karanlık temalar popüler hale geldi. Bu unsurlar, okurların ve izleyicilerin hayal gücünü kışkırtarak, bilinmeyene duyulan merakı artırdı ve korku türünün temel taşlarından biri haline geldi (Castle, T. 1995, Warner, M. 2006).

Gotik edebiyat ve korku türündeki eserlerde bu temalar sıkça kullanıldı. Edgar Allan Poe'nun "The Raven" ve diğer şiirlerinde, insan psikolojisinin derinliklerine inilerek delilik, ölüm ve doğaüstü varlıklar işlenirken; H.P. Lovecraft'ın "Cthulhu Mitosu" gibi eserlerinde kozmik korku ve bilinmeyenin dehşeti araştırıldı (Poe, 1845; Lovecraft, 1928). Bu eserler, okuyuculara gerçeklikten uzaklaşarak karanlık ve tuhaf dünyalar sunar ve fantazmagorinin edebiyat ve korku türü üzerindeki etkisini gözler önüne sermektedir.

19. yüzyılın sonlarına ve 20. yüzyılın başlarına gelindiğinde, sinema teknolojisindeki gelişmeler fantazmagorik temaların filme daha fazla entegre edilmesine olanak sağladı. Bu dönemde Georges Méliès, sinemanın potansiyelini keşfederek fantastik ve doğaüstü sahneler yaratmada öncü bir rol oynadı. Méliès'in sinema aracılığıyla izleyicilere sunduğu fantastik deneyimler, bu türün temel taşlarını oluşturdu. Özellikle 1896 yılında yaptığı "Le Manoir du Diable" filmi, sinemanın ilk korku filmi olarak anılır ve birçok fantazmagorik öge barındırmaktadır (Özdemir, A. 2024).

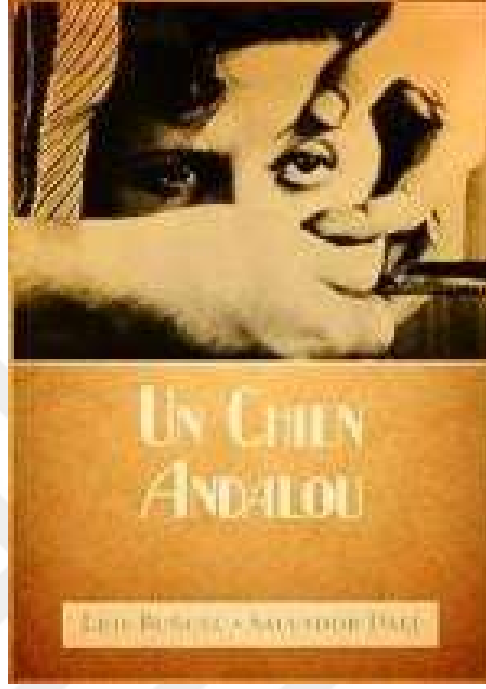


Görsel 12: "Le Manoir du Diable" Georges Méliès (1896)

Georges Méliès'in 1896 yapımı "Le Manoir du Diable" filmi, sinemada fantazmagorik temaların ilk örneklerinden biri olarak kabul edilir. Film, şeytani bir malikane içinde geçen bir grup karakterin maceralarını anlatır ve doğaüstü varlıklar, büyü ve korku unsurları gibi temaları işler. Méliès, bu eserde film montajı, özel efektler ve kamera manipülasyonları gibi teknikleri kullanarak sinemada yenilikçi bir yaklaşım sergilemiştir. (Görsel 12) Stop-motion ve süperpozisyon gibi tekniklerle, örneğin karakterlerin kaybolması veya doğaüstü varlıkların ortaya çıkması gibi sahneler, mekanik düzenekler ve zamanlamayla gerçekleştirilmiştir. Bu teknik ve tematik yenilikler, sinema teknolojilerinin ve anlatı tekniklerinin evriminde önemli bir adım olarak değerlendirilmektedir.

Bu tür yeniliklerin devamında, sinemanın sınırlarını zorlayan bir diğer önemli eser 1929 yapımı "Bir Endülüs Köpeği" (Un Chien Andalou) olarak öne çıkmaktadır. Salvador Dalí ve Luis Buñuel'in yönettiği bu sürrealist kısa film, bilinçaltının ve rüyaların derinliklerine inmeyi amaçlar ve izleyiciyi gerçeklikten uzak, absürd bir dünyaya taşır. Filmdeki görüntüler ve sahneler, sembolik bir düzenleme ile gerçeklikten uzaklaştırılmıştır. Dalí ve Buñuel, bilinçaltının, rüyaların ve içsel çatışmaların dışavurumunu sürrealist bir dil kullanarak ifade eder. Mantıksız olaylar ve soyut imgeler, izleyiciyi geleneksel düşünce süreçlerinden uzaklaştırarak, bilinçaltının karanlık ve karmaşık dünyasını yansıtır. Zaman ve mekan kavramlarının

çarpıtılmasıyla, güçlü ve birbiriyle bağlantısız görüntüler sunarak, izleyicinin sürrealist deneyimi daha derinlemesine hissetmesini sağlar. (Görsel 13) "Bir Endülüs Köpeği", sinemada sürrealizmin sınırlarını zorlayarak modern sanat dünyasında büyük bir etki yaratmış ve yeni anlatı teknikleri denemek isteyen sanatçılar için ilham kaynağı olmuştur (Özdemir, A. 2024).



Görsel 13: Un Chien Andalou Luis Buñuel , Salvador Dali (1929)

3.2.2. Sanat ve Tasarımda Fantazmagorik Deneyimler

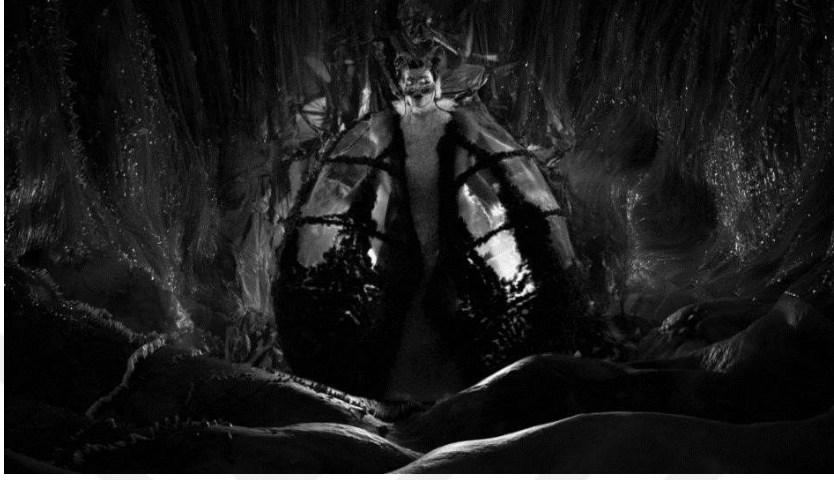
Günümüzde dijital teknolojilerdeki gelişmeler, fantazmagorik öğeleri bilgisayar destekli görsel oluşturma ve özel efektler aracılığıyla daha karmaşık ve etkileyici bir seviyeye taşımıştır. Bu bağlamda Christopher Nolan'ın 2010 yapımı *Inception* ve Guillermo del Toro'nun 2006 yapımı *Pan'in Labirenti (El Laberinto del Fauno)* filmleri öne çıkan örneklerdir. Her iki yapım da gerçeklik ile hayal dünyası arasındaki sınırları keşfeder ve izleyicilere çok katmanlı, derin deneyimler sunar, ancak farklı yaklaşımlar kullanırlar.

Nolan'ın *Inception* filmi, rüya ve bilinçaltını görsel efektlerle derinlemesine işler. Film, gerçeklik algısını zorlarken bilinçaltının karanlık yönlerini açığa çıkarır ve rüyalar ile gerçek dünya arasındaki geçişleri karmaşık bir biçimde anlatır. Bu teknik, izleyiciyi sürekli düşünmeye sevk eden ve sorgulatan bir deneyim yaratır (Nolan, 2010). Del Toro'nun *Pan'in Labirenti* ise, gerçekliği fantastik öğelerle harmanlamıştır. Del Toro'nun gotik ve sürrealist estetiği, büyülü bir dünya ile gerçek savaş koşullarını ustalıkla birleştirir. Film, masalsı unsurları gerçek hayatla iç içe geçirerek izleyiciye hem duygusal hem de görsel açıdan zengin bir deneyim sunar. Ana karakterin gerçek dünya ile fantastik dünya arasındaki geçişi, izleyiciyi iki dünyanın da cazibesi içinde tutmaktadır. Del Toro, yaratılan bu karanlık ve gotik atmosferi, titiz kostüm ve makyaj tasarımlarıyla destekleyerek etkileyici bir görsellik sunar. Bu estetik, izleyiciyi filmin büyüleyici dünyasına çeker ve gerçek ile hayal arasındaki belirsizliği derinleştirir (Del Toro, G. 2006).

Her iki film de dijital teknolojilerin ve özel efektlerin, fantazmagorik anlatım biçimlerine nasıl katkı sağladığını ve izleyici üzerinde kalıcı bir etki bıraktığını göstermektedir (Özdemir, A. 2024).

Fantazmagorik temalar, sadece sinema dünyasında değil, müzik alanında da etkili bir şekilde kullanılmaktadır. Bu bağlamda, Björk, müzik kariyerinde bu temaları güçlü bir biçimde yansıtarak dinleyicilere gerçeküstü deneyimler sunmaktadır. Özellikle 2015 yılında yayımlanan *Vulnicura* albümüne eşlik eden "Notget" adlı VR müzik videosu, bu temaların ne denli derin ve etkili bir şekilde işlenebileceğinin örneklerinden biridir. Björk'ün "Notget" videosu, ödüllü ve etkileşimli bir karma gerçeklik deneyimi sunar. Video, ölüm, aşk, iyileşme ve dönüşüm temalarını kasvetli ve sarsıcı bir anlatımla ele alır. İki bölümden oluşan video, ilk bölümde siyah beyaz bir klostrofobik fantezi

sunarken, ikinci bölümde ise bedeninin ışıkla coşkulu bir galaksiye dönüştüğü renkli bir aşkınlık deneyimi sunmaktadır. (Görsel 14) Bu yapımlar hem görsel hem de işitsel olarak izleyiciyi derin bir duygu yolculuğuna çıkarır ve müzikle görsel sanatların etkileşimini ustaca bir şekilde harmanlamaktadır (Björk, 2015; Özdemir, A. 2024).



Görsel 14: Björk Notget (2017)

Björk'ün müzik videoları, fantastik kostümler, dijital efektler ve gerçeküstü sahnelerle dolu etkileyici görseller sunar. Bu videolar, izleyicileri adeta başka bir boyuta taşıyarak onların deneyimlerini zenginleştirmeyi hedefler. Gunning'in (1986) belirttiği gibi, bu tür görsel ve teknik yenilikler, izleyiciyi büyüleyici bir dünyaya çekme amacını taşımaktadır (Gunning, T. 1986, s. 63-70).

Björk'ün müziklerinde sıklıkla mitolojik ve fantastik temalar öne çıkar. Albümlerindeki parçalar, hayal gücüne dayalı anlatımlar ve fantastik hikayelerle doludur. Özellikle, vokal teknikleri ve özgün ses tasarımlarıyla yarattığı atmosfer, dinleyicilere gerçeküstü bir deneyim sunar. Ayrıca, VR ve etkileşimli müzik projeleri, izleyicilere daha derin ve fantastik bir deneyim yaşatma konusunda önemli bir rol oynar. Bu projeler, izleyicilerin müziği ve görsel sanatları daha kapsamlı bir şekilde deneyimlemelerini sağlamaktadır (Özdemir, A. 2024).

Björk'ün müzik videoları, fantastik kostümler, dijital efektler ve gerçeküstü sahnelerle dolu çarpıcı görseller sunar. Bu görseller, izleyicileri adeta başka bir evrene taşır ve onların sanatsal deneyimlerini derinleştirir. Gunning'in (1986) vurguladığı üzere, bu tür yenilikçi görsel ve teknik yaklaşımlar, izleyicilere unutulmaz bir dünyayı keşfetme fırsatı tanımaktadır (Gunning, T. 1986, s. 63-70).

Björk'ün müziklerinde sıkça mitolojik ve fantastik öğeler yer alır. Albümlerindeki şarkılar, hayal gücüne dayalı anlatımlar ve fantastik hikayelerle zenginleştirilmiştir. Özellikle, vokal teknikleri ve eşsiz ses tasarımları, dinleyicilere olağanüstü bir deneyim sunar. Bunun yanı sıra, VR ve etkileşimli müzik projeleri, izleyicilere daha derin ve etkileyici bir deneyim yaşatır. Bu projeler, müziği ve görsel sanatları izleyicilere kapsamlı ve sürükleyici bir şekilde sunarak sanatın sınırlarını genişletmektedir (Özdemir, A. 2024).



4. KİŞİSEL ÇALIŞMALAR

Fantazmagori ve dijital teknolojilerin birleşimi, izleyiciye sıradanın ötesinde, büyüleyici ve sürükleyici bir deneyim sunmaktadır. Bu yaklaşım sayesinde, sanat eserlerim izleyiciye sadece bir görsel sunumdan ibaret olmaktan çıkarak, çok boyutlu ve etkileyici bir sanat deneyimi yaşatmaktadır. Eserlerin izleyiciyi içine çeken bu interaktif ve duyuşal yönü, sanatı daha erişilebilir ve akılda kalıcı hale getirmektedir. Bu bağlamda, eser çalışmalarımın alt metni, izleyiciye sadece görsel bir etki değil, aynı zamanda derin ve çok katmanlı bir deneyim sunmayı amaçlamaktadır.

Evrende yalnız olmadığımız gerçeği ve bunu irdeleyen heykel, bizim ötemizdeki 'diğer' görünüşleri hakkında spekülasyon bir kurgudan oluşmaktadır. Geçmişten günümüze mitler ve geleceğe dair varsayımlar, 'diğer' görünüşlerini genellikle endişe ve korku ile bağdaştırmıştır. Varlıkları farklı biçim dilleriyle ifade edilen 'diğerlerinin' estetiği ve gizemini; doku, biçim, duyu olarak ele alan yapıt, belki de halihazırda var olan veya evrenin olası yeni sahipleri için kurgusal bir mutasyon yorumu ile karşılaşma deneyimini tasarlamaktadır. Figürü çevreleyen akrilik fanus, insan ve diğerleri arasındaki fiziksel mesafe ihtiyacını vurgulamakta ve bu yolla izleyicinin sanatsal deneyimine derinlik kazandırmaktadır. (Görsel 15) Bu bağlamda, eserlerim dijital ve fantazmagorik unsurları birleştirerek, izleyiciye hem görsel hem de düşünsel olarak etkileyici bir etkileşim sunmaktadır.

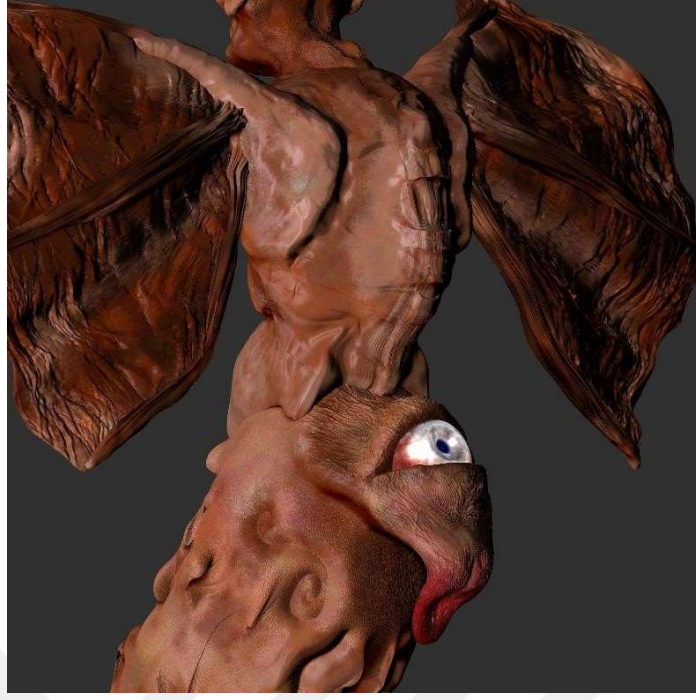


Görsel 15: Bahçe duvarının ötesinde (Gaye Küçükızılkaya,2021)

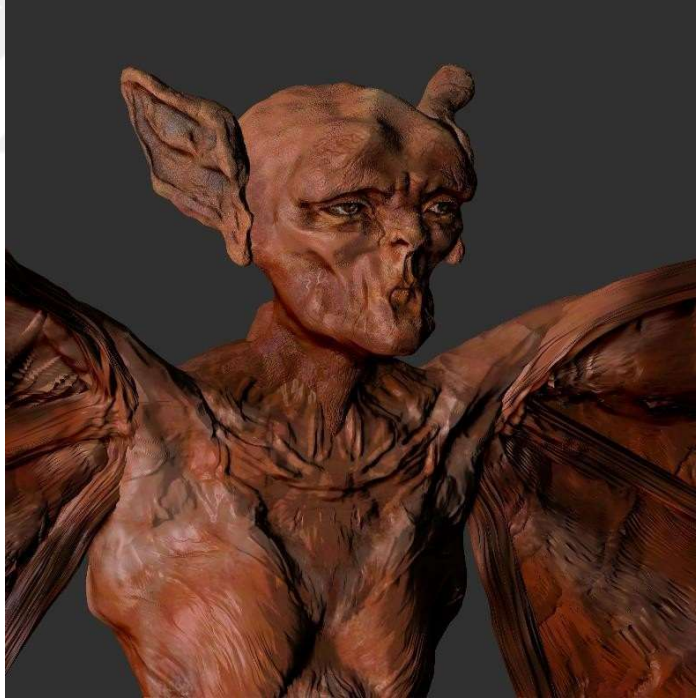


Görsel 16: Bahçe duvarının ötesinde (Gaye Küçükkızılkaya, 2021)

Distopya içerisinde pek çok karakter bulunmaktadır. Her bir karakterin hayat bulması için bir hikâye yaratılır. Bu hikayeleri somutlaştırırken 3 boyutlu modelleme programları ve 3 boyutlu yazıcı kullanılmıştır. (Görsel 16-25)



Görsel 17: Vitiligo demon (Gaye Küçükkızılkaya,2021)



Görsel 18: Vitiligo demon (Gaye Küçükkızılkaya,2021)



Görsel 19: Tumor queen (Gaye Küçükkızılkaya,2021)



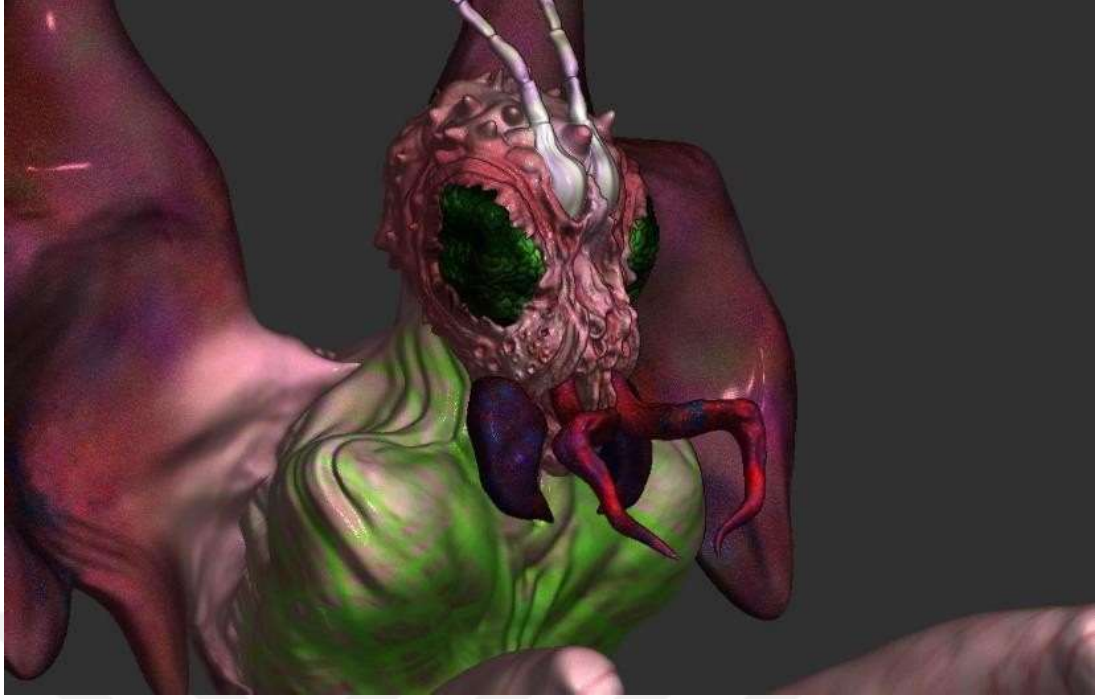
Görsel 20:Tumor queen (Gaye Küçükkızılkaya,2021)



Görsel 21: Centour 2.0 (Gaye Küçükkızılkaya,2021)



Görsel 22: Centour 2.0 (Gaye Küçükkızılkaya,2021)



Görsel 23: Sticky keys (Gaye Küçükkızılkaya,2021)



Görsel 24: Sticky keys (Gaye Küçükkızılkaya,2021)



Görsel 25: Pain bride (Gaye Küçükızılkaya,2021)

Dijital sanatın sonsuz olanakları, renk ve dokuyla oynamaya teşvik etmiştir. Bu seride, dijital ortamın esnekliği sayesinde renkleri ve dokuları farklı biçimlerde deneyimleyen bir yolculuğa çıkmaktayız. Her bir eserde, renklerin uyumuyla dokunun ritmi birbirleriyle etkileşim içindedir. Bazı resimlerde, renklerin yoğunluğu ve tonlarıyla dokuların derinliği arasında hassas bir denge kurulurken, diğerlerinde ise kontrastlar belirgin bir şekilde öne çıkar. Sıcak ve soğuk renklerin uyumu, sert ve yumuşak dokuların karşıtlığıyla birleşerek eserlerdeki dinamizmi ve enerji düzeyini artırmaktadır. (Görsel 26-32)



Görsel 26: The tecnotic plates in my ches (1) (Gaye Küçükkızılkaya 2023)



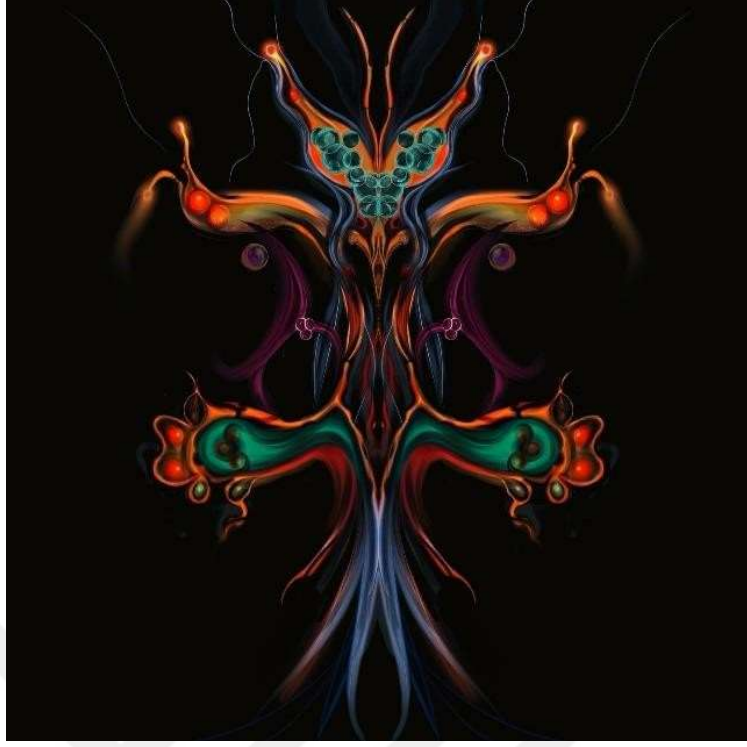
Görsel 27: The tecnotic plates in my ches (2) (Gaye Küçükkızılkaya 2023)



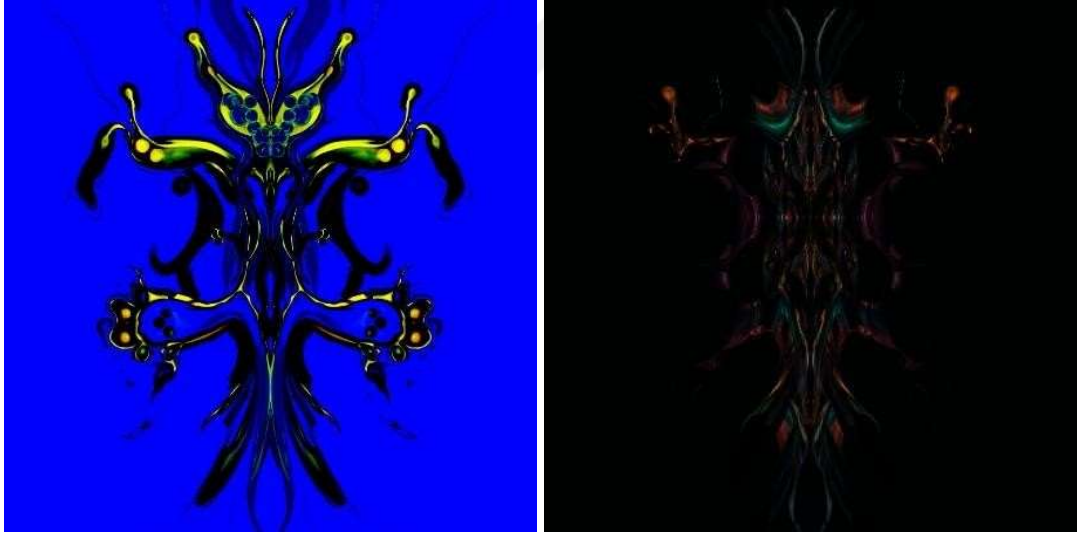
Görsel 28: The tecnotic plates in my ches (3-4) (Gaye Küçükkızılkaya 2023)



Görsel 29: The tecnotic plates in my ches (5) (Gaye Küçükkızılkaya 2023)



Görsel 30: Withheld your love, an unspend capsule (1) (Gaye Küçükkızılkaya 2023)



Görsel 31: Withheld your love, an unspend capsule (2-3) (Gaye Küçükkızılkaya 2023)

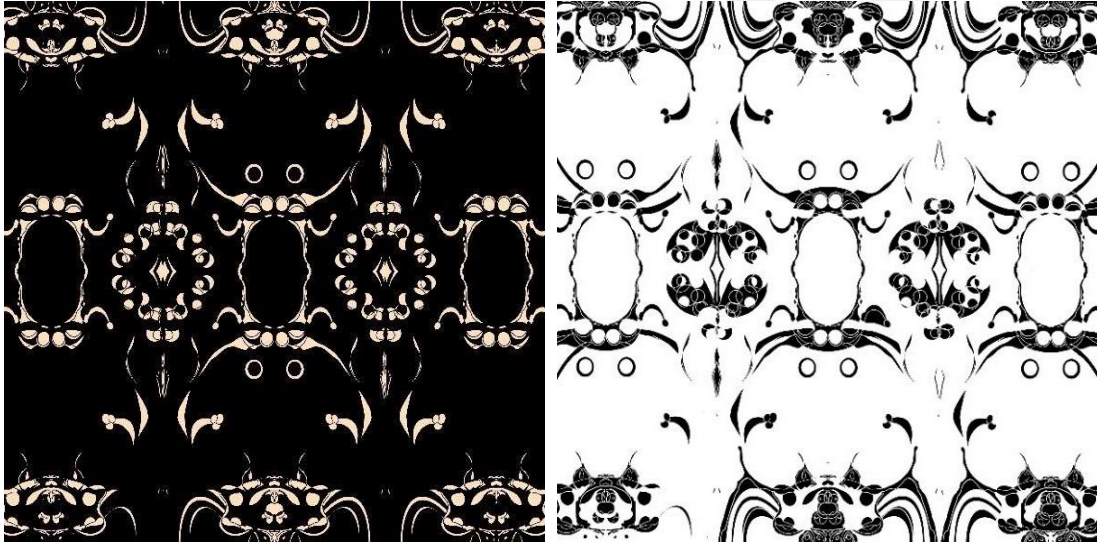


Görsel 32: Withheld your love, an unspend capsule (4) (Gaye Küçükkızılkaya 2023)

Dijital resimler, figürlerle başlayıp ardından soyut bir doku çalışmasıyla sonlanmaktadır. Bu süreç, dijital sanatın esnekliği ve yaratıcılığı sayesinde mümkün kılınmıştır. Figürlerin başlangıç noktasından soyut dokuların yoğunluğuna kadar her adımda dijital imkânlardan en iyi şekilde yararlanılmıştır. Renk paletinin genişliği, dokuların derinliği ve efektlerin kullanımı ile her bir eser özgün bir hikâyeye dönüşmektedir. (Görsel 33-34)



Görsel 33: Which capsule? (1) (Gaye Küçükkızılkaya 2024)



Görsel 34: Which capsule? (2-3) (Gaye Küçükkızılkaya 2024)

Serinin sonunda, figürlerin tanıdık formlarından uzaklaşarak soyut dokuların içinde kaybolmaktayız. Her bir resim, sanatçının duygularını ifade ederken geldiği sanatsal aşamayı temsil etmektedir. Figürlerin başlangıç noktasından soyut dokuların büyümlü dünyasına uzanan bu serüven, izleyiciyi hayal gücünün derinliklerine çekmekte ve

dijital sanatın gücünü keşfetmeye davet etmektedir. Her bir eserde, karanlık tonlar ve detaylarla işlenen bu derinlik, izleyiciye daha yoğun ve etkileyici bir duygusal deneyim sunmaktadır. Özellikle dijital sanatın sunduğu sınırsız olanaklar, bu detayların işlenmesinde ve soyut formların zenginleştirilmesinde belirleyici bir rol oynamaktadır.

Dijital araçların sağladığı geniş ifade alanı sayesinde, sanatçı hem teknik anlamda daha karmaşık kompozisyonlar yaratabilmekte hem de duygusal katmanları daha güçlü bir şekilde vurgulama şansını yakalamaktadır. Eserlerin bu daha karanlık, çok katmanlı yapısı, izleyiciyi hem estetik hem de düşünsel olarak zorlayarak, dijital sanatın derinliklerinde kaybolmaya davet eder. (Görsel 35-36)



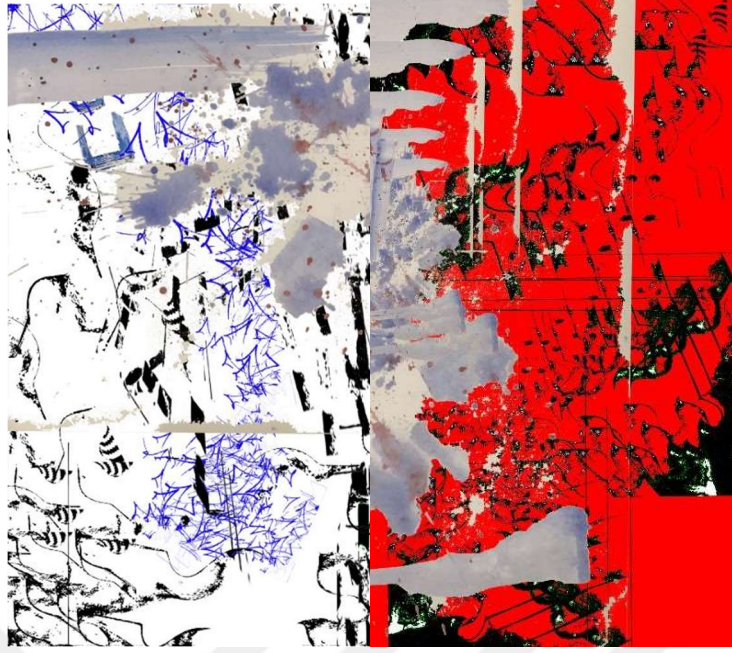
Görsel 35: Darkseid series 1 (Gaye Küçükkızılkaya 2023)



Görsel 36: Darkseid series 11- 111 (Gaye Küçükkızılkaya 2023)

Pandemi dönemi sürecinde, ritim ve uygulamalar üzerine gerçekleştirdiğimiz akademik çalışmalar, dijital ortamın sunduğu imkanlardan yararlanarak sanal dünyada yaratıcılığımızı keşfetme fırsatı sunmuştur. Bu süreçte, çeşitli dijital araç ve platformlar kullanarak müzikal yeteneklerimizi geliştirme ve dijital ritim dünyasını derinlemesine inceleme şansı bulduk.

Her bir çalışma, dijital ritim dünyasını keşfetme adına bir keşif yolculuğu niteliğindedir. Çeşitli çevrimiçi ritim araçları ve uygulamaları kullanarak farklı ritim ve müzik türleri üzerinde deneyler gerçekleştirdik ve kendi melodilerimizi oluşturduk. (Görsel 37)



Görsel 37: Anonymous (Gaye Küçükkızılkaya - Kolektif çalışma 2021)

Zoom, Google Meet ve benzeri video konferans platformları, sınıf arkadaşlarımızla etkileşimli bir şekilde ritim oluşturmayı mümkün kıldı. Bu dijital araçlar, fiziksel olarak bir arada olamasak da kolektif bir öğrenme ve yaratma sürecini sürdürmemizi sağladı.

Bu akademik çalışmalar, işbirliği içerisinde yeni ve yenilikçi ritimler keşfetmenin yanı sıra, dijital ortamın yaratıcı potansiyelini tam anlamıyla değerlendirme fırsatı sundu. Pandemi döneminde sanal ortamda gerçekleştirdiğimiz etkileşimler, müzik ve ritim tutkusunu canlı tutmamıza ve ortak bir öğrenme sürecini devam ettirmemize olanak sağladı. Dijital teknolojilerin bu süreçteki rolü, yalnızca teknik bir destek değil, aynı zamanda yaratıcı süreçleri zenginleştiren ve yeni ifade biçimlerinin önünü açan bir araç olarak işlev gördü.

SONUÇ

Dijital devrim, sanat ve tasarım alanlarında köklü değişimler yaratarak, bu disiplinlerin ifade biçimlerini ve üretim süreçlerini derinden etkilemiştir. Geleneksel tekniklerle sınırlı kalan sanat ve tasarım, dijital araçların sunduğu yeniliklerle birlikte tamamen yeni bir dil geliştirmiştir. Bu yeni dil, görsel anlatımın sınırlarını genişleterek sanatçılara ve tasarımcılara daha önce düşünülemeyen boyutlarda eserler yaratma fırsatı sunmuştur.

Sanatın sürekli evrilen doğası, yeni teknolojiler ve kavramlarla zenginleşmektedir. Modern ve çağdaş sanat akımları, fantazmagori kavramını genişleterek yenilikçi yorumlar getirmiştir. Sürrealizm, dadaizm ve soyut ekspresyonizm gibi akımlar, sanatçılara hayal gücünü özgürce kullanma ve mantığın ötesine geçme imkânı sağlamıştır. Salvador Dalí, Max Ernst ve René Magritte gibi sürrealist sanatçılar, eserlerinde fantazmagorik öğeler kullanarak izleyicilere şaşırtıcı ve yeni gerçeklikler sunmuşlardır.

Dijitalleşmenin sanat ve tasarım üzerindeki etkileri, sadece teknik yeniliklerle sınırlı kalmayıp estetik ve kavramsal anlamda da derin bir dönüşüm getirmektedir. Dijital araçlar ve teknolojiler, sanatçılara sınırsız yaratıcılık imkânı tanıyarak, fantazmagori kavramını yeni bir boyuta taşımıştır. Dijital sanat, geleneksel sınırların ötesine geçerek, izleyicilere gerçeklik ve hayal gücünün iç içe geçtiği dinamik ve sürükleyici deneyimler sunmaktadır. Bu bağlamda, dijital sanat, fantazmagori kavramını modern çağın görsel dili haline getirerek, yenilikçi ve çığır açıcı eserlerin ortaya çıkmasını sağlamaktadır.

Fantazmagori, dijital sanatla birleştiğinde, sanatçılar hayal gücünün sınırlarını zorlayarak izleyicilere benzersiz ve çarpıcı görsel deneyimler sunar. Sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR) ve 3 boyutlu modelleme gibi dijital teknolojiler, sanatçılara daha önce mümkün olmayan karmaşık ve büyüleyici dünyalar yaratma fırsatı tanır. Bu teknolojiler sayesinde, fantazmagorik unsurlar, izleyicilerin hem fiziksel hem de zihinsel olarak içine çekildiği, çok boyutlu ve etkileşimli eserlerde hayat bulmaktadır.

Bu bağlamda dijital devrimin tasarım üzerindeki etkisi, sadece teknik bir ilerleme olmanın ötesine geçerek, fantazmagoriyi yeni ve heyecan verici şekillerde yeniden tanımlamaktadır. Dijital sanatçılar, bu kavramı kullanarak, izleyicilere hem düşündürücü hem de büyüleyici deneyimler sunmakta ve sanatın evrensel dilini zenginleştirmektedir. Dijital araçların sunduğu bu yeni olanaklar, tasarımın geleceğini şekillendirirken, fantazmagorinin de modern sanatta önemli bir yer edinmesini sağlamaktadır.



KAYNAKLAR

- Akbay, B.** (2015). *Yapay zekâ destekli plotter çizim robotu*. <http://bagerakbay.com/deniz-yilmaz/>
- Anderson, T., & Garrison, D. R.** (1998). Learning in a networked world: New roles and responsibilities. In *Distance learners in higher education* (pp. 97-112). Atwood Publishing.
- Aslan, A.** (2017). Eğitimde Teknoloji Kullanımı. *Eğitim Bilimleri Dergisi*, 21-26.
- Aukstakalnis, S.** (2016). *Practical Augmented Reality: A Guide to the Technologies, Applications, and Human Factors for AR and VR*. Addison-Wesley Professional.
- Başlar, B.** (2013). *Uluslararası Hukukta Devletin Egemenlik Yetkisi*. Legal Yayıncılık.
- Baum, W. M.** (1991). *Behavior, Culture, and Evolution*. New York: Norton.
- Bauman, Z.** (2018). *Retrotopia*. Polity Press.
- Benjamin, Walter.** "A Short History of Photography." *Illuminations: Essays and Reflections*, edited by Hannah Arendt, Harcourt, 1968.
- Berger, P. L., & Luckmann, T.** (2008). *The Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociology of Knowledge*. Open Road Media.
- Björk, (2015).** *Notget*. Yönetmen: Warren Du Preez, Nick Thornton Jones. One Little Indian Records. <https://www.bjork.com/notget>
- Caillois, R.** (1994). *Man, Play, and Games*. University of Illinois Press.
- Castells, M.** (2013). *Communication Power*. Oxford University Press.
- Castle, T.** (1995). *The Female Thermometer: Eighteenth-Century Culture and the Invention of the Uncanny*. Oxford University Press.
- Çakıcığlu, F.** (2022). Kayseri Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt 4, Sayı: 2, Aralık 2022, 142-163.
- Danto, A. C.** (2018). *What Art Is*. Yale University Press.
- Debord, G.** (1967). *The Society of the Spectacle*. Zone Books.
- Del Toro, G.** (2006). *Pan's Labyrinth*. Warner Bros. Pictures.
- Gifford, R.** (1994). *Environmental Psychology: Principles and Practice*. Allyn & Bacon.
- Gayford, M.** (2012). *A Bigger Message: Conversations with David Hockney*. Thames & Hudson.
- Gunning, T.** (1986). The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator, and the Avant-Garde. *Wide Angle*, 8(3), 63-70.

- Gülel, M.** (2018). Modern Eğitim Yaklaşımları. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 37-57.
- Holmberg, B.** (1989). *Theory and Practice of Distance Education*. Routledge.
- Hodge, S.** (2013). Learning in a networked world: New roles and responsibilities. In *Distance learners in higher education* (pp. 168-171). Atwood Publishing.
- Kagan, J.** (2008). *The Three Cultures: Natural Sciences, Social Sciences, and the Humanities in the 21st Century*. Cambridge University Press.
- Kayabaşı, Y.** (2005). Sanal Gerçeklik ve Eğitim Amaçlı Kullanılması, 151.
- Kılıç, R.** (2012). Eğitimde Teknoloji Kullanımı. *Eğitim Bilimleri Dergisi*, 4-5.
- Liu, Y., & Shrum, L. J.** (2002). What is interactivity and is it always such a good thing? Implications of definition, person, and situation for the influence of interactivity on advertising effectiveness. *Journal of Advertising*, 31(4), 53-64.
- Lovecraft, H. P.** (1928). *The Call of Cthulhu*. *Weird Tales*.
- Malek, A.** (2020). *Advanced Topics in Machine Learning*. Springer.
- Moore, M. G.** (1989). Three types of interaction. *The American Journal of Distance Education*, 3(2), 20-24.
- Muscott, H. S., & Gifford, T.** (1994). Virtual reality and social skills training for students with behavioral disorders: Applications, challenges and promising practices. *Education and Treatment of Children*, 17(4), 417-434.
- Nolan, C.** (2010). *Inception* [Film]. Warner Bros.
- Ormanlı, H.** (2012). *Küresel Ekonomi ve Finansal Krizler*. Finans Dünyası Yayınları.
- Özdemir, A.** (2024). Sinemada Korku ve Fantastik Unsurlar: Méliès'ten Dalí'ye [Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi].
- Petch, J.** (2016). Virtual Reality and the Implications for Education. *Educational Technology Magazine*.
- Poe, E. A.** (1845). *The Raven and Other Poems*. Wiley and Putnam.
- Postman, N.** (1993). *Technopoly: The Surrender of Culture to Technology*. Vintage.
- Russell, S. J., & Norvig, P.** (2016). *Artificial Intelligence: A Modern Approach*. Pearson.
- Sartre, J. P.** (1940). *The Imaginary: A Phenomenological Psychology of the Imagination*. Routledge.
- Schesel, C.** (2016). "Adam Martinakis". <http://constructedby.com/adam-martinakis/>
Erişim: 22.11.2020.
- Şentürk, R.** (2017). Ahlak ve Eğitim. *Eğitim Bilimleri Dergisi*, 95-97.
- Smith, J.** (2010). *Understanding Educational Research*. Sage Publications.

- Smith, J., & Jones, A.** (2018). *Introduction to Research Methods*. Pearson.
- Sunal, N.** (2016). Eğitimde Yeni Yönelimler. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 300.
- Turkle, S.** (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. Basic Books.
- Voulgaris, J.** (2016). Modern Education Approaches. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 2.
- Wagner, C. G.** (1994). Future Issues in Technology. *The Futurist*, 17-21.
- Wands, B.** (2006). *Art of the Digital Age*. Thames & Hudson.
- Warner, M.** (2006). *Phantasmagoria: Spirit Visions, Metaphors, and Media into the Twenty-first Century*. Oxford University Press.
- Westerman, G., Bonnet, D., & McAfee, A.** (2014). *Leading Digital: Turning Technology into Business Transformation*. Harvard Business Review Press.
- Yücel, S.** (2012). Eğitimde Teknoloji Kullanımı. *Eğitim Bilimleri Dergisi*, 30.
- Yücel, S.** (2014). Modern Eğitim Yaklaşımları. *Eğitim ve Bilim Dergisi*.