

DİJİTAL SANATIN GELİŞİM SÜRECİ: DİJİTAL SANAT VE DİJİTAL SANAT MÜZESİ ÖRNEKLERİ

Fethiye Erbay,¹ İstanbul Üniversitesi
Seden Uz,² Işık Üniversitesi

ÖZET

Dijital sanat; dijital fotoğraf, video görüntülerine müdahale edilerek oluşturulan bir sanat türüdür. Dijital sanat aynı zamanda bir veri evrenidir. Fotoğraf makinelerinin kullanılmaya başlaması dijital sanatın başlangıç noktası olmuştur. Bilgisayarların gelişmesi piksel sanatı dediğimiz bir sanatın da ortaya çıkmasına yol açmıştır. Dijital sanat animasyonlar ve oyunlaştırmalarının ön planda olduğu bir sanata doğru evrilmiştir. Bu dijital sanat ürünleri, günümüzde sanatın sergi alanları olan müzeler ve özellikle de sanat müzelerinde izleyici ile buluşmaktadır. Teknolojik gelişim ve değişimler müzelerin bakış açısını ve müzelerin sergileme anlayışını da değiştirmiştir. Günümüzde müzeler, teknolojik gelişmeler ile izleyiciyi buluşturan alanlara dönüşmüştür. Müze ziyaretçileri dijital sanat ile birlikte izleyici konumundan çıkarak deneyimleyen ve sanata katkı sunan konumuna geçmişlerdir. Dijital devrim ardından ortaya dijital ressam ve tasarımcılar çıkmış ve bu sanatçılar müzelerde dijital veri uzmanları, kodlamacılar ile birlikte çalışmaya başlamışlardır. Günümüzde bilgisayar teknolojilerinin müzelerde yarattığı imkanlar göz ardı edilemez. Yeni dijital veriler, müzelerin sergi mekanlarında geniş kullanım alanlarına sahiptir.

Bu nedenle bu bildiri kapsamında, dijital sanatının gelişim evreleri ele alınmaktadır. Dijital sanatın ortaya çıkışı ile bağlantılı olarak 21. yüzyılda var olan dijital müzeler ve bu müzelerde uygulanan dijital sanat örnekleri incelenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Dijital Sanat, Müze, İnteraktif İletişim, Teknoloji, Sanal Gerçeklik

Giriş

Sanat bir dışavurumdur. İnsanın var oluşu ile başlayan sanat, insanın gelişimi ile paralel olarak gelişmiş ve değişmiştir. Tolstoy'a göre "*sanat, temelde sanatçının, yaşanmış olan duyguları, belirli araçlar aracılığıyla, bilinçli bir şekilde karşı tarafa aktarmasıdır. Bu sanattan etkilenen izleyici, bu duygulardan etkilenir ve bu duyguları yaşatır.*" (Büyükdüvenci, 2006, s.48) Andrew Brington ve Nicholas Pearson "*sanat; özel insanlar tarafından yapılan özel faaliyettir*" tanımlaması ile sanatı üretenleri de farklı düzeyde değerlendirmiştir (Erbay, 2009a: 4).

Sanatın teknolojiyle ve dolayısıyla çeşitli teknik araç ve olanaklarla gelişimi sanatı çeşitlendirerek, farklı uygulama alanları yaratmıştır. Sahne, dekor tasarımları, çeşitli gösterilerin dev ekranlara yansması, telsiz mikrofonlar, projeksiyon yansımaları, dokunmatik

¹ Prof. Dr., İstanbul Üniversitesi, erbayf@istanbul.edu.tr, ORCID: 0000-0002-6988-5367.

² Öğr. Gör., Işık Üniversitesi, seden.uz@isikun.edu.tr, ORCID: 0000-0002-0069-0553.

ekranlar sanatla ilgili bilginin depolanması, saklanması ve sunumunda bilgisayar odaklı dijitalleşmeyi getirmiştir (Erbay, 2009b: 29).

Fotoğrafın bulunması, fotoğrafın sanatsal gelişmesi ile birlikte video çekimlerinin yapılmaya başlaması, video-art sunumlar, bilgisayarların yaygın olarak kullanılmaya başlaması ile birlikte dijitalleşme sürecini başlatmıştır.

Günümüzde dijital teknolojiler yaşamın hemen hemen her alanına girerek sosyal ve kültürel alanları yeniden şekillendirmektedir. Reklam ile iletişim teknolojilerindeki gelişim sanatın tanıtımı ve yayılmasında öncelikli araçlar arasında yer almıştır. Kitle iletişim araçlarının aktif kullanılması, siber uzay kavramlarının devreye girmesi sanatta da dijital sanat kavramının ön plana çıkmasına neden olmuştur. Dijital sanat makine ile insanı bir araya getirirken insana yeni bir deneyim alanı sunmuştur.

Dijital Sanat

Dijital sanat, dijital alanda bilgisayar ile üretilen sanat olarak tanımlanır. Dijital sanat yalnızca kod, yazılım ya da veriden oluşmaz. Aynı zamanda dijital medyada uygulanan enstalasyonları ve edimsel işleri de kendi bünyesinde barındırır. Dijital teknolojileri üretim yöntemlerinden biri olarak kullanan sanatların yanı sıra (dijital fotoğraf vb) dijital teknolojilerin varoluşsal niteliklerinin dijital sanatın temelini oluşturduğu görülmektedir. Aynı zamanda jeneratif yazılımlar ve etkileşimsel sanat işleri dijital sanatlar çatısı altında yer alırlar (Akın, 2015: 89).

Sanayi Devrimi sonrası Endüstri 4.0'ın dijital sanat bağlamında sanat dünyasındaki etkileri ve oluşum süreci galerilerde, bienallerde, fuarlarda, müzelerde görülmeye başlamıştır. Bu mekanlar dijital sanat'ın şekillendirdiği yeni görme biçimleri yaratarak, geleceğin sanatı, insanı ve izleyicisi üzerinde yeni bir perspektif sağlamaktadır (Tuğal, 2018: 2).

Dijital sanatın en önemli özelliklerinden biri, yeni bir şeyler üretmek yerine üretilmiş olanı yeniden şekillendirmeye, biçimlendirmeye, yeni içerikler ile ilişkilendirmeye yönelik bir sanat olmasıdır. Sanatın kendi içeriği heykel, resim vb olsun, o sanat eserini yapan sanatçının ne anlatmak istediğini izleyici kendi donanımı nispetinde algılar ve yorumlar. İzleyici pasif bir konumdadır. Dijital sanatta ise izleyici tamamıyla aktif bir durumdadır, var olan sanat eserine katkıda bulunur, o eseri biçimlendirir, şekillendirir. Estetik bir kaygı arama yolları değişmiştir. Başka bir ifadeyle, dijital sanatın estetik fonksiyonları dijital sunumlara göre değişmiştir. Dijital sanat, farklı sanat türlerini ve dijital teknolojileri kendi bünyesinde toplayan bir konumdadır.

Medya teorisyeni ve eleştirmeni olan Lev Manovich, teknolojik aygıtların ve bilgisayar uzmanlarının bu yüzyılın sanatçıları, dijital teknolojilerin de çağdaş sanat eserleri olduğunu söyler. “1990’lı yılların kültür anlamında yaratıcıları ressamlar, film yapımcıları, kurgu yazarları değildir. Bu dönemin sanatçıları ara yüz tasarımcıları, bilgisayar oyunu tasarımcıları, yönetmenler ve bu alanlardaki uzmanlardır. (Manovich, 2003: 21). Bu nedenle geleneksel sanatın estetik kaygısı, değişen koşullar nedeni ile günümüz sanatında aranmadığı görülmüştür. Dijital sanatın, klasik sanata oranla malzeme ve uygulama açısından daha yaratıcı ve özgürlükçü bir yaklaşıma sahip olduğu düşünülebilir. Dijital sanat, gelişen teknoloji ile birlikte sürekli bir değişim ve gelişim gösterir. Dijital sanatı diğer sanat dallarından ayıran en belirgin özelliği, teknoloji aracılığıyla izleyiciyi sanat eserinin bir parçası haline getirmesidir.

Dijital sanat eserini üretirken sanatçıların kullandığı teknikleri şöyle sıralayabiliriz: Fotoğrafa hareket kazandırma ve photoshop uygulaması ile fotoğrafı değiştirme, videoyu montajlama uygulamaları, videolarda kullanılan ses efektleri, programlama, programlama dilleri vb. Bu nedenle özgün eserler yerine yaratıcısı belli olmayan sanat eserleri, kopyala yapıştır kültürü, maddi anlamda var olmayan sanat ürünleri gibi kavramlar farklı disiplinleri bir araya getirerek devreye girer ve sanat bu yolla izleyiciye aktarılır.

Teknolojinin sağladığı olanaklar sanatçılara farklı araç, ortam, konu imkanı sunmuştur. Dijital sanat, yapay yaşamı, sanal gerçekliği ve oyunları da sanat nesnesi ya da aracı olarak kullanmaktadır.

1960 yılı ve sonrasında yaşanan elektronik gelişmeler ve dijitalleşme süreci endüstriyel dönüşümü başlatmıştır. Bu dönem Endüstri 3.0 adını almış ve iletişimin elektronikleşmesi ile bilgisayarların üretim ve tasarım alanında da kullanılır olması önceki dönemlere kıyasla olağanüstü hız kazandıran süreç olarak karşımıza çıkmıştır. Bilgi teknolojileri, biyoenerji, internet ve küçük elektronik sistemler dönemin önemli dönüşüm teknolojileri arasında yer alır. Dijitalleşme aracılığıyla gelişen kişisel bilgisayarlar, küçük ev aletleri, haberleşme cihazları, insan yaşamını planlayan ve gündelik hayattaki problemleri çözen, bu sorunları sonuca ulaştıran sistemlere dönüşmüşlerdir. Endüstri 3.0, üretimde kullanılan hatların ve alanlarının değişmesinin yanı sıra özel yaşam alanının da makineleşmesini getirmiştir. 21. yüzyılla birlikte Endüstri 4.0 konuşulmaya başlanmıştır. Yirmi birinci yüzyılla birlikte hızlanan dijitalleşme süreci, toplumların kültürel değerlerini, algılama biçimlerini büyük oranda etkileyerek düzenlemektedir. (Tuğal, 2017: 583-584).

Tipografi ve resim çalışmaları olan Alman sanatçı Wolf Vostell, bir sanat nesnesi olarak televizyonu eserine dahil eden ilk sanatçı olarak bilinir. Volf Vostell 1950’de “dekolaj” tekniğini geliştirmiştir. Vostell çalışmalarının çoğunda birçok televizyonu bir araya getirerek “Collage ve de Collage” adlı eserler ortaya koymuştur. Televizyon, Vostell’in yapıtlarında başka nesnelere birleşmiştir. Sanatçı, televizyon görüntülerinden elde edilen bozulmalar ile koleidoskopik izlenimler elde etmeyi amaçlanmıştır. Ve sanatçının bu çalışmaları enstalasyon şeklinde sergilenmişlerdir (Mutlu, 2019: 28).

Amerikalı girişimci, fotoğrafçı, yönetmen ve sanatçı Chris Milk’in eseri olan “Sığınağın İhaneti (2012) (The Treachery of Sanctuary)” ise doğum, yaşam, ölüm ve yeniden doğumdan oluşan bir sanal hikaye kurgulayarak, ziyaretçileri bu enstalasyonun bir parçası dijital bir parçası haline getirerek onların bu deneyimi yaşamalarını sağlamıştır. (Sağlamtimur, 2017: 88).

Günümüz sanatçıları, toplumla olan kültürel ilişkiyi kurmak amacıyla sanatsal etkinlikler olarak teknoloji destekli dijital sergilere yönelmişlerdir. Uluslararası etkileşim, sanatçıları buluşturan dijital platformlar yaratarak, yeni nesil sanatçıları dijital sanatı üretmeye yönlendirmiştir. Türk sanatçıları da dijital sanatın üretildiği platformlarda yerlerini almışlardır. Türkiye’de dijital sanatın öncüleri arasında Erdal İnci ve Refik Anadol yer almaktadır.

Türkiye’de dijital sanat eseri üreten isimlerden birisi Erdal İnci’dir. Sanatçı, çalışmalarını “anlardan oluşan bir fotoğraf ya da tablo”ya benzer bir “insan kalıbı” yaratmak olarak tanımlamıştır. Bu şekilde izleyici tüm zaman aşamalarını küçük bir zaman diliminde izleyebilmektedir. Sanatçı, çoğunlukla kendisini klonlanmış bir figür olarak kullanır ve “sokak sanatçılarından oluşan bir ordu” olarak adlandırılan şeyi yaratır (İnci, 2022).

Türkiye’deki dijital sanatçılarından bir diğeri de Refik Anadol’dur. İstanbul’da Dolapdere Pilevneli Galerisi’nde 19 Mart 2021 tarihinde başlayıp 25 Nisan 2021 tarihine kadar süren “Refik Anadol’un Makine Hatıraları: Uzay” başlıklı bir sergisi açılmıştır. Serginin “Hatıralar” isimli ilk bölümünde Refik Anadol, yapay zekayı kullanarak uzayla ilgili henüz işlenmemiş ham görsel verileri toplamıştır. Daha sonra ise bu görselleri pigmentlere dönüştürüp bir dizi dinamik veri tablosu elde etmiştir. Eser, çeşitli uzay teleskopları ve diğer uydular aracılığıyla kaydedilen çeşitli gök cisimlerinin olası şekillerinden hareketle iki milyondan fazla görüntüden oluşan uzay temaslı bir veri kümesinden oluşmuştur. Serginin ikinci bölümü olan “Düşler” adı verilen sergidir. Bu sergi ise üç boyutlu veri heykelleri ve on beş dakika süren mekanla bütünleşik bir yapay zeka sineması olan enstalasyonudur.

Refik Anadol'un bu eserinde, ziyaretçi teleskoplardan alınan geniş arşiv kümeleri arasındaki bağlantıları keşfederken aynı zamanda mekanla bütünleşik bir eseri deneyimler. Eseri deneyimleyen izleyiciler kendilerini sürekli genişleyen bir veri evreninde bulmaktadırlar. Bu veri odaklı alan, yalnızca uzay görsellerinin sentezini temsil etmenin yanında, rüyaların da sanatsal bağlamda yaratıcılığın merkezi olduğunu düşündürme ve deneyimleme imkanı vermektedir (Anadol, 2022).

Müze sergilerinde bilginin aktarımında görsel sunuş boşlukları bilgisayar teknolojisi ile kapanmaktadır. Yeni data bulma sistemleri, koleksiyon yönetimi, güvenliği, eserlerin sunumu, eğitim, araştırma olmak üzere müze teknolojisinin kullanım alanları giderek gelişmiştir. Müzelerde bilgisayar kullanımı her açıdan kısa zamanda daha çok bilgiye ulaşımı sağlamıştır. Bilgisayar programları ile müzede bulunan eserlerin dijital ortamdaki görüntüleri ile oynanarak, yeniden içerikler yazılmaktadır (Erbay,1996: 72).

San Francisco Modern Sanatlar Müzesi'nin içerik uzmanı Chad Chorver'in "Dijital İçerik Stratejileri Üzerine" (2016) adlı yayınlarında, müze ziyaretçilerin çoğunun müzelerdeki eserler ile iletişime geçmek ve akılda kalmak için eserin sunduğu hikayenin önemini vurgulamaktadır. Chorver'in "*[s]anat nesnesi adeta sosyalleşilen bir nesneye evrilmelidir ve bu da ancak ziyaretçinin sanat eserine baktığı 3-15 saniye arasındaki sürede olmalıdır*" (Bostancı, 2019: 34) açıklaması, müzelerin bilgi donanımlı sunumlarını teknoloji odaklı dijital deneyime ve yaşanmışlığa yöneltmiştir.

Dijital sanat çalışmalarını kendi bünyesinde barındıran dijital müze örnekleri arasında New York Modern Sanatlar Müzesi, Yeni Müze, Whitney Amerikan Sanatlar Müzesi, Karlsruhe Sanat ve Medya Merkezi, Minneapolis Walker Sanat Merkezi, Londra Çağdaş Sanat Enstitüsü, Victoria ve Albert Müzesi, Tokyo Haberleşme Merkezi ile Tokyo Dijital Sanat Müzesi sayılabilir.

Dijital Müzeler, Dijital Sergiler

Dijital müzelerin gelişimi, koleksiyonların dijital ortama aktarılmasıyla başlamıştır. Müzeler kendi koleksiyonlarını tarama ve fotoğraflama yoluyla dijital ortamda da koleksiyonların kayıtlarını tutmaya başlamışlardır. Dijitalleşme süreci ile oluşan sanal müzeler, belli bir mantık çerçevesinde birbiriyle alakalı olan bir koleksiyonun yaratılma sürecinin oluşmasını sağlamışlardır. Werner Schweibenz, "*Sanal müzeler gerçek bir alana ya da mekana sahip*

değillerdir; sanal müzelerin sergilediği eserler ve o eserler ile ilgili bilgiler tüm dünyaya ulaşabilir. ’’ tarzında bir değerlendirmede bulunmaktadır (Schweibenz, 2004: 3).

Sanal terimi, “potansiyel olarak sunulan” demektir. Bu kavram, fiziksel anlamda var olmayan, fakat var olabilme özelliğine sahip olan, bir sistemin yarattığı fayda olarak da tanımlanabilme özelliğine sahiptir. Bu sanal ortamın fiziksel anlamda var olmadığı, sadece bağımsız ağ ortaklarının bütününden oluştuğu kabul edilir. (Sarsılmaz, 2010: 51).

Kültürel kodlar, halkların sözlü ve sözlü olmayan iletişimi üzerinde etkili olduğu gibi aynı zamanda davranış kalıplarının üzerinde de etkilidir. Sanatın tanıtımının yanı sıra kültürel mirasın tanıtımı konusunda da sanal müzeler uluslararası boyutta etkileşime imkan sağlarlar. Sanal müzeler, buldukları ülkelerin kültür kurumlarıdır. Bu nedenle sanal müzeler dijital platformda uluslararası kültürel her türlü etkinliği gerçekleştirme olanağına sahiptir. Ülkeler sanal müzeler aracılığıyla kendi kültürlerini anlamlandırma şansına sahiptirler. Aynı zamanda kendi kültürlerini anlamlandırdıkları gibi diğer kültürleri de anlamlandırmayı sağlayarak kültürlerin devamlılığı için bütüncü olan esnekliğe bir ölçüde izin verir. Sanal müzeler aracılığı ile farklı kültürleri deneyimleme şansı elde edilir. Sanal müzeler, bir anlamda toplumsal kimliklerin dönüştürülmesine olanak sağlarlar. (Bozkuş, 2014: 332).

Dijital belleğin hafıza mekânlarından Google topladığı görsellerle sanatın dijital arşivini oluşturmuştur. 2011 yılında Amit Sood önderliğinde Google tarafından Google Sanat Projesi (Google Art Project) hayata geçirilmiştir. 2016 yılı itibariyle toplamda tüm dünyadan 266 farklı müzenin iç mekânını ve içeriğini haritalandırılmıştır. 736 koleksiyonu ve 245.000’den fazla sanat eserini Türkçe’nin de yer aldığı 27 dilde ziyaretçiye sanal ortamda sunmuştur. Pera Müzesi, Sakıp Sabancı Müzesi, Rezan Has Müzesi ve Masumiyet Müzesi de bu projeye dahil olan müzeler arasında yer almaktadır. (Google Art Project, 2022).

Google Sanat Projesi, kullanıcılarına sanal olarak müze galerilerini dolaşma imkanı sunar. Ziyaretçiler müze galerilerini gezerken aynı zamanda sanat eserleri hakkında detaylı bilgi alma şansına da sahiptirler. Ayrıca her müzeden bir eserin yüksek çözünürlükte (1 milyardan fazla piksel içeren) fotoğrafı da sergilemektedir (Erbay, 2021: 150).

Google Sanat Projesi’nin farklı özelliklerinden biri de ziyaretçilerine kendi koleksiyonlarını oluşturma olanağı tanınmasıdır. Kullanıcılar paydaş müzelerden istedikleri eserleri toplama ve topladıkları bu eserlerin görüntülerini kaydederek kendi sanal sergilerini oluşturabilir ve erişime açabilirler. Bu özelliğe gösterilen ilgi karşısında Google, bu özelliği destekleyebilmek

adına ekstra sunucuya ihtiyaç duymuş ve bu olanağı da kullanıcıya sunmuştur. (Proctor, 2011: 216).

Uluslararası boyutta dijital iletişim ağı kuran, yeni tüketim alanları yaratan Google Sanat Projesi çerçevesinde de Google kendini sanat müzesi olarak tanımlamaktadır. İletişim devrimi yaşayan müzeler, teknoloji ile birlikte sanatın kültürel bilinçlenmedeki rolünü dijital sunumlarla avantaja dönüştürmektedir. Müzelerin bilgisayar destekli değişimi, dijital sergiler ile müze bilgilerine kolayca ulaşım sağlayarak, bilgiyi müze dışına taşımaktadır (Erbay,2009: 160).

Mori Building, Digital Art Museum, Tokyo

Dünyanın en büyük dijital sanat müzesi Tokyo’da açılmıştır. Tokyo’daki Mori Building iş birliği ile Mori Building Digital Art Museum teamLab Borderless sanatçılar ile bilim insanlarını bir araya getiren müzedir. Bu müze, on bin metrekarelik üç boyutlu bir alanda yer almaktadır. Müzede 520 bilgisayar ve 470 projektör aleti kullanılmıştır. Borderless yani sınırsızlık teması; “sanatlar arası”, “kullanıcılar arası” ve “bir şahıs ile diğeri” arasındaki sınırları yok etme fikri ile ortaya çıkmıştır. Müzenin ilk sergisi “Borderless World” renklerle sarmalanan bir alana sahiptir. Her bir duvarda çeşitli bitki yansımaları bulunmakta ve bu alan çiçek bahçesi havası içermektedir. Ayrıca alanın duvarlarının mimarisi labirenti andırır (Mori Building Dijital Art Museum, Çevrimiçi, Erişim 6 Mart 2022).

Bir diğer sergi ise Atletikler Orman (Athletics Forest) sergisidir. Farklı türde meyveler, kuşlar, ve havai fişeklerin yansımalarından oluşan sergi alanında küçük parkurlar ve büyük balonlar bulunmaktadır. Athletics Forest Sergisi, Beyindeki duygu ile hafızadan sorumlu olan hipokampusün büyümesi baz alınarak bu sergi tasarlanmıştır (Mori Building Dijital Art Museum, Çevrimiçi, Erişim 6 Mart 2022).

Müzenin çocuklar için ayrılan Future Park Sergisi, çocukların kendi yaratıcılığını keşfetmesini sağlamaktadır. Burada çocuklar denizde yaşayan bir canlıyı çiziyorlar. Daha sonra yapmış oldukları bu resimler duvara yansıtılıyor. Çocuklar kendi yaptıkları bu çizimlerin bir akvaryumun içinde yüzdüğünü görüyorlar. (Mori Building Dijital Art Museum, Çevrimiçi, Erişim 6 Mart 2022).

L'Atelier Des Lumieres Dijital Sanat Müzesi; Paris

Fransa'da açılan dijital sanat müzesi ise L'Atelier Des Lumieres'tir. Bu müzede sanatçıların eserlerinden kocaman bir tuval oluşturulmuştur.

Müzede, dijital ortamda yer alan sanatçıların eserleri, resimleri, görüntüleri ve sesleri yer almıştır. Üç bin üçyüz metre karelik geniş alanda 10 metre yüksekliğinde duvarların üzerine projektörler kullanılarak bu veriler yansıtılmıştır. (L'Atelier des Lumieres, Çevrimiçi, Erişim 9 Mart 2022).

L'Atelier des Lumières'de 2018'de açılan "Işık Atölyesi" sergisi 2019'da sona ermiştir. Müzikle birlikte, izleyenin algısı dört bir yanını çevreleyen resimlerle iki boyuttan üç boyuta geçmiştir. 140 adet lazer yansıtıcı aracılığıyla Beethoven, Mahler, Chopin gibi sanatçıların müziği ile beraber Gustav Klimt, Egon Schiele ve Friedrich Stowasser'in eserleri hareketlendirilerek mekan içerisinde sergilenmektedir. Ziyaretçiler, Viyana vals eşliğinde Gustav Klimt'in "Hayat Ağacı" adlı eserinin sergi alanı içerisinde büyümeye başlarken yarattığı etkiyi deneyimlemektedirler. Hundertwasser'in rengarenk evlerinin pencerelerine ellerini uzatarak, rengarenk çiçek tarlalarında dijital deneyimle bütünleşen etki alanının merkezinde yer almışlardır. Gianfranco Lannuzzi, Renato Gatto, Massimiliano Siccardi adlı küratörlerin düzenlemesi ile bir müzikal tadında olan sergi, 30 dk. boyunca eserlerin yüzeylere projektörler aracılığı ile yansıtılmasının yarattığı etki ile serginin bir parçası haline gelen ziyaretçiyi içine alarak dijital bir deneyim yaşatmıştır (Küçükaslan, 2019).

2019 sonrası küresel pandeminin kaygılarının artarak hissedildiği bu günlerde yenilikçi çevrimiçi dijital sergiler ülkemizde de artmıştır. Duvarları Olmayan Müze Platformu da bu süreçte sanatı dijital ortama taşımıştır. Müzede farklı deneyimleri keşfetme imkanı sağlayan dijital sergiler yer almaktadır. British Council tarafından oluşturulan yenilikçi çevrimiçi sergi platformu halen kendisini geliştirmekte olup farklı sergi içerikleri izleyiciye sunmaktadır. Örneğin; "Duvarları Olmayan Müze"nin düzenlediği sergilerden biri "Rahat hissediyor musun?" adlı sergidir. Bu sergi kapsamında müze, kadın deneyimini ve aile kavramını yakından incelemiştir. Ayrıca bu kavramların çevrede ve evde nasıl hissedildiğini irdelemiştir. Küratörlüğünü Rita Aktay ve Ritika Biswas'ın üstlenmiştir. Sergi çevrimiçi platformda yer almaktadır. Bu sergide 27 sanatçının video, fotoğraf, resim ve yerleştirme gibi birçok farklı türde 40 eseri bulunmaktadır. "Duvarları Olmayan Müze", izleyene düşsel yolculuk ve farklı seyir rotaları sunan yenilikçi bir deneyim ortamı yaratmıştır.(Mimarizm,2021)

Adobe Dijital Medya Müzesi

Adobe Dijital Medya Müzesi, dijital sanat uygulamalarının yer aldığı sanal bir müzedir. Adobe Dijital Medya Müzesi, 2010 tarihinde açılmıştır. Müze çevrimiçi olarak tasarlanmıştır. Müze, dijital medya çalışmalarını sergilemek ve bu eserlerin toplumu nasıl etkilediğine dair uzman görüşlerinin paylaşıldığı platform oluşturmak amacıyla kurulmuştur. (Gürbüz, 2021: 54).

Adobe Dijital Medya Müzesi, dijital çalışmaları uzmanların görüşleri eşliğinde sergileme ve koruma amacını taşıyan sanal bir ortamdır. Müze, fotoğrafçılık, video, görsel sanatlar, ürün geliştirme ile alakalı sürekli genişleyen, birbiri ile etkileşimli olan çalışmaların bulunduğu bir veri havuzudur. Bu müze aracılığı ile dijital medyanın kültürel ve sosyal yapıyı nasıl etkilediğini ve bunun izleri gözlemlenebilir. Sergiler, kendi alanında uzman ya da tanınmış liderleri olan küratörler tarafından denetlenir. Bu müzede diğer sanal müzelerden bu bağlamda ayrılır. Bu müze sayısal olduğu için dijital sanatın ve medyanın sergilemesinin ve görüntülemesinin sağlar. Ayrıca çalışmaların içerisindeki yenilik ve biricikliği ortaya çıkarmak için tasarlanmış bir sayısal galeri olması ile de diğer müzelerden ayrılır. (Erbay, 2021: 159).

Adobe Dijital Medya Müzesi'nde Japon sanatçı Mariko Mori'nin çalışmaları da yer alır. Sanatçının "Journey to Seven Light Bay" sergisi, 2011 yılında birçok kişinin ilgisini çekmiş ve müzenin ziyaretçi sayısında büyük bir artış yaşanmıştır. Adobe Dijital Medya Müzesi'nde müzeyi gezenler, Mariko Mori'nin seramik çalışmalarını görebilmişlerdir. Aynı zamanda bu eserler ortaya çıkmadan önce nasıl bir görünüme sahip olduğunu ve eserin hangi aşamaları geçirdiği hakkında fikir sahibi olmuşlardır.. Adobe Dijital Medya Müzesi, dünya çapında dijital platformda çok geniş kitlelere ulaşmıştır. Mori, bu proje bağlamında sanatsal bakış açısı sayesinde sanat ve teknolojiyi kullanarak doğal yaşam farkındalığını artırmayı başaran bir platform olmuştur. (Mimarizm, 2021).

Türkiye'de de Ocak 2022 tarihinde Dasdas ve Paribu işbirliği ile X Media Art Museum (XMAM) açılmıştır. Burada sanat tarihinin gelişimi ile ilgili geçici sergiler düzenlenmektedir.

Leonardo Da Vinci: Yapay Zeka, Işığın Bilgeliği, Cem'den Nasa'ya İnsalık ve Metaverse sergilerini gerçekleştirmiştir (X Media Art Museum, Çevrimiçi, 1 Haziran 2022).

Dijital teknolojinin yarattığı imkanlarla artan dijital tasarımlar Dünya'da ve ülkemizde dijital müzelerin ve sergilerin sayılarını her geçen gün arttıracaktır.

Sonuç

“Sanayi Devrimi” ile birlikte hızla ilerleyen teknolojik deęişim ve gelişimler dijital sanatın ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Post modern çağda kendisinden çokça söz ettiren dijital sanat, çağdaş sanat akımları içerisinde günümüz akımı olarak bir yer elde etmiştir. Günümüz insanı gündelik yaşam içerisinde sosyal medya ve internet üzerinden bazen bilinçli bazen de bilinçsiz olarak dijital sanat ile karşılaşmakta ve bu sanat ile etkileşime geçmektedir. Haberleşme araçları ve medya insanların tüketim kalıplarını ve kültürünü etkiler bir pozisyondadır. Çağımızda dijital sanat, sanatın tüm tarihi öğelerini kapsayan ve bu tarihsel süreç ile bütünleşen ve ziyaretçinin bu sürece katkı sunmasını sağlayan bir alan olarak kendisini göstermektedir. Geleneksel sanatta da aranılan özgünlük ve estetik kaygı yerini merak ve eğlenceye bırakmıştır.

Bu dijital dönüşümün eğlence ve deneyim odağındaki sergi mekânları müzelerde yeni bir format ile kendilerini deęişen teknoloji ile donatmışlardır. Dijital sanatta izleyici pasif bir konumdan aktif bir konuma geçmiştir. Dijital sanatın doğuşu ve gelişimi dijital sanat müzelerinin doğmasının yolunu açmıştır. Klasik müze anlayışının deneyim odaklı müzelere dönüştüğü günümüzde, koleksiyonların dijital ortamlara aktarılması zorunluluk olmuştur. Dijital sanat müzeleri, teknolojik gelişmeler sayesinde ziyaretçide kalıcı bir iz bıraktığına inanılan beş duyuya odaklı sergilemenin daha kolay bir biçimde yapılmasını sağlamıştır. Kullanılan sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik uygulamaları sayesinde eserlere, dokunabilme, sesleri duyabilme, daha yakından görebilme gibi deneyimler yaşatılmaktadır.

KAYNAKÇA

Akın, Canan. 2015. Dijital Sanatlarda Etkileşimsellik: Türkiye’de Etkileşimsel Dijital Sanatın Konumu Üzerine Bir İnceleme. Basılmamış Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Anadol, Refik. (Çevrimiçi) <https://refikanadol.com/works/machine-memoirs-space/> 15 Mayıs 2022.

Bostancı, Meral (2019). Dijital Müzecilik ve İnteraktif İletişim: SFMOMA ve MORİ Dijital Sanat Müzesi Örneklemeleri. UNIMUSEUM, International University Museums Association Platform vol.2 (2), p.34-39.

Bozkuş, Şeyda Barlas. “Kültür ve Sanat İletişimi Çerçevesinde Türkiye’de Sanal Müzelerin Gelişimi” International Journal of Social Science, Number 26, 2014.

Büyükdüvenci, Sabri. 2006. Sanat ve Değer. FLSF Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi.

Erbay, Cem Onur. Bilişim Çağında Müzecilik Anlayışı. İstanbul: Efe Akademi Yayınevi, 2021.

- Erbay, Fethiye. Sanat Yönetiminin Boyutları. İstanbul:TC. İstanbul Kültür Üniversitesi Yayını, 2009a.
- Erbay, Fethiye. Müze Yönetimini Kurumlaştırma Çabası 1984-2009), İstanbul: Mimarlık Vakfı Enstitüsü Yayını, Nisan 2009b
- Erbay, Fethiye “Müzelerin Teknolojiye Bağımlı Gelişmeleri”, Genel Kurmay Başkanlığı Harbiye Askeri Müze ve Kültür Sitesi Komutanlığı, Kuruluşunun 150. Yılında III.Türk Müzeciliği Sempozyumu Genel Kurmay Basım Evi, İstanbul, 1996
- Erbay,Mutlu, Müzelerde Sergileme Ve Sunum Tekniklerinin Planlanması, Beta Yayıncılık, İstanbul, 2019
- Google Cultural Institute:”Explore”, Art Project, Google Inc. (Çevrimiçi) <https://artsandculture.google.com/explore>, 6 Mayıs 2022.
- Gürbüz. Açelya. Yakın Gelecekte Müzecilik Alanında Kullanılacak Yeni Teknolojiler Ve Teknoloji Tabanlı Yeni Hizmetler, T.C İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Müze Yönetimi Anabilim Dalı Tezsiz Yüksek Lisans Yayınlanmamış Proje, Proje danışmanı: Fethiye Erbay, İstanbul, 2021
- İnci, Erdal. (Çevrimiçi) <https://erdalinci.com/#masonry>. 10 Mayıs 2022.
- Küçükaslan, Neslihan. Paris’in İlk Dijital Müzesi ve Sizi İçine Alan “An”lara Dair Bir Sergi, Haberler; Mimarizm, Mimarlık Tasarım Ve Yayın Platformu; (Çevrimiçi) https://www.mimarizm.com/haberler/gorus/paris-in-ilk-dijital-muzesi-ve-sizi-icine-alan-an-lara-dair-bir-sergi_129691, 14 Aralık 2018.
- L'Atelier des Lumières. (Çevrimiçi) Erişim 9 Mart 2022, <https://www.atelier-lumieres.com/fr/home>
- Manovich, Lev.2003. Introduction to New Media Reader. The New Media Reader. London:MIT Press.
- Mimarizm Haberler; Adobe Dijital Medya Müzesi'nin Yeni Sergisi Açıldı. Mimarizm, Mimarlık Tasarım Ve Yayın Platformu; mimarizm.com / 21 Aralık 2011,(Çevrimiçi) Erişim 9 Mayıs 2022, https://www.mimarizm.com/haberler/adobe-dijital-medya-muzesi-nin-yeni-sergisi-acildi_117126
- Mimarizm Haberler; Duvarları Olmayan Müze: "Rahat Hissediyor musun?", Mimarizm, Mimarlık Tasarım Ve Yayın Platformu; mimarizm.com /15 Haziran 2021, (Çevrimiçi) Erişim 9 Mayıs 2022,https://www.mimarizm.com/etkinlikler/sergiler/duvarlari-olmayan-muze-rahathissediyor-musun_132563,
- Mutlu, Mustafa. Oluşumundan Günümüze Dijital Sanat ve Öğrencilerin Dijital Sanatla İlgili Görüşleri Yüksek Lisans Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, 2019.
- Proctor, Nancy. “The Google Art Project: A New Generation of Museums on the Web?”Curator: The Museum Journal, Cilt:54, Sayı: 2, 2011.

Sađlantimur, Zuhul Özel. Yeni Medya Sanatı ve Fotoğraf. Anadolu Üniversitesi Dergisi Volume 7, Issue 2, Eskişehir, 2017.

Sarsılmaz, Yavuz. “Müzelerde Teknoloji Kullanımı” Anadolu BİL Meslek Yüksekokulu Dergisi, Sayı 20, İstanbul, 2010.

Schweibenz, Werner. “The Development of Virtual Museums”, ICOM News Magazine, Sayı 3, 2004.

Mori Building Digital Art Museum. MORI Building Digital Art Museum Epson teamLab Borderless. (Çevrimiçi) Erişim Tarihi: 6 Mart 2022, <https://borderless.teamlab.art/>

Tuğal, Sibel Avcı. “0 ve 1’le Şekillenen Dünya”, Art-Sanat, Issue 8, 2017.

Tuğal, Sibel Avcı. Oluşum Süreci İçinde Dijital Sanat, Hayalperest Yayınevi, İstanbul, 2018.

X Media Art Museum, (Çevrim içi) <https://xmediaartmuseum.com/>, (1 Haziran 2022)