

# DİJİTAL ÇAĞDA SANAT ESERİ: YENİ İLETİŞİM EKSENİNDE SANAL SERGİLER

Zehra Miray DEMİR  
Dicle Üniversitesi, Türkiye  
249661012@ogr.dicle.edu.tr  
<https://orcid.org/0009-0007-4347-5304>

Ramazan KARAGÖL  
Dicle Üniversitesi, Türkiye  
ramazan.karagol@dicle.edu.tr  
<https://orcid.org/0000-0002-2991-7061>

<i>Atıf</i>	DEMİR, Z. M.; KARAGÖL, R. (2025). DİJİTAL ÇAĞDA SANAT ESERİ: YENİ İLETİŞİM EKSENİNDE SANAL SERGİLER. <i>İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi</i> , 17(3), 419-439.
-------------	---

## ÖZ

Bu araştırma, dijital çağın sanatın üretim, sergilenme ve izleyici ile etkileşim süreçlerini incelemektedir. Geleneksel sanat anlayışında eserlerin fiziksel mekânlara bağımlı olması, sanatın erişilebilirliğini sınırlarken, dijitalleşme ile sanatın mekânsal sınırları aşarak küresel bir boyuta taşındığı görülmektedir. Sanal sergilerin ortaya çıkışı, sanat eserlerinin farklı coğrafyalardan izleyicilere ulaşmasını sağlarken, izleyicinin sanatla etkileşim kurma biçimini de dönüştürmüştür. Literatür taraması yöntemiyle yürütülen bu çalışma, dijital sanatın gelişimini ve sanal sergilerin sunduğu imkânları inceleyerek, sergileme platformlarının sanatçıların eserlerini sergileme, tanıtma ve küresel ölçekte izleyiciye ulaştırma süreçlerini nasıl kolaylaştırdığını değerlendirmektedir. Bulgular, sanal sergilerin sanatın demokratikleşmesine katkıda bulunduğunu, izleyicinin pasif bir gözlemci olmaktan çıkarak sanat deneyiminin aktif bir katılımcısı haline geldiğini göstermektedir. Araştırmanın sonuçları, dijital sanat ve sanal sergilerin sanatın erişilebilirliğini artırarak izleyici ve sanatçı arasındaki mesafeyi en aza indirdiğini ortaya koymaktadır. Sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) gibi teknolojilerin sanat ile entegrasyonu, sanat eserlerinin yalnızca görsel ve işitsel bir deneyim sunmakla kalmayıp, aynı zamanda interaktif ve çok boyutlu bir yapıya kavuşmasını sağlamaktadır. Bu dönüşüm, sanatın yalnızca fiziksel mekânlarda sergilenen statik bir

Geliş tarihi: 10.03.2025 – Kabul tarihi: 07.05.2025, DOI: 10.17932/IAU.IAUSBD.2021.021/iausbd\_v17i3007

Araştırma Makalesi-Bu makale iThenticate programıyla kontrol edilmiştir.

Copyright © İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi

nesne olmaktan çıkıp, farklı teknolojik araçlarla deneyimlenen dinamik bir süreç haline gelmesine neden olmuştur. Dijital sanatın ve sanal sergilerin yaygınlaşmasıyla, sanat üretim ve tüketim biçimlerinin gelecekte daha da dönüşeceği öngörülmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** *Dijital Sanat, Yeni Medya, Yeni İletişim Yöntemleri, Sanal Sergiler.*

## **ARTWORKS IN THE DIGITAL AGE: VIRTUAL EXHIBITIONS WITHIN THE FRAMEWORK OF NEW COMMUNICATION**

### **ABSTRACT**

This research examines the effects of the digital age on art production, exhibition and interaction with the audience. Since works of art are dependent on physical spaces in the traditional understanding of art, accessibility of art remains limited. However, thanks to digitalization, art has transcended spatial boundaries and moved to a global dimension. The emergence of virtual exhibitions has enabled works of art to reach audiences in different geographies, while also transforming the way art lovers interact with art. This study examines the development of digital art and the opportunities offered by virtual exhibitions through a literature review method; it evaluates how exhibition platforms facilitate the processes of exhibiting, promoting and reaching global audiences with artists' works. The findings show that virtual exhibitions contribute to the democratization of art and transform the audience from a passive observer to an active participant in the art experience. The results of the research reveal that digital art and virtual exhibitions increase the accessibility of art and minimize the distance between the artist and the audience. In addition, the integration of technologies such as virtual reality (VR) and augmented reality (AR) into art is transforming works of art from being merely visual and auditory experiences to interactive and multidimensional. This transformation has led to art evolving from being a static object exhibited only in physical spaces to a dynamic process experienced through different technological tools. With the spread of digital art and virtual exhibitions, it is anticipated that the production and consumption forms of art will transform even further in the future.

**Keywords:** *Digital Art, New Media, New Communication Methods, Virtual Exhibitions.*

## GİRİŞ

Sanat, tarih boyunca bireyin duygu, düşünce ve estetik anlayışını ifade etme biçimi olarak varlığını sürdürmüştür. Ancak, sanata erişim ve sanat eserlerinin sergilenme biçimleri uzun yıllar boyunca belirli mekânsal ve toplumsal sınırlar içinde kalmıştır. Antik çağlardan itibaren sanat eserleri genellikle tapınaklar, saraylar ve özel koleksiyonlar gibi sınırlı erişime açık alanlarda sergilenmiş, bu durum sanatı yalnızca elit kesimlerin deneyimleyebileceği bir olgu hâline getirmiştir. Orta Çağ boyunca dini kurumlar sanatın en büyük destekçileri olmuş, sanat eserleri çoğunlukla kilise ve katedraller gibi kutsal mekânlarda korunmuştur (Demiralp, 2006). Rönesans dönemiyle birlikte sanatın himaye edilme biçiminde değişiklikler yaşansa da, eserlerin sergilenme biçimi büyük ölçüde geleneksel yöntemlerle sınırlı kalmıştır. Sanatçılar, eserlerini kraliyet aileleri, aristokratlar ve varlıklı tüccarlar için üretmiş, müzelerin ortaya çıkışı ise 15. yüzyılın sonlarına doğru gerçekleşmiştir (Çolak, 2011). Sanat eserlerinin kamusal alana açılması bu dönemde hız kazansa da, sanat hâlâ fiziksel mekânlarla sınırlı bir deneyim sunmaya devam etmiştir.

Sanatın bu erişilemez ve biricik yapısı, 19. yüzyılda sanayi devrimiyle birlikte değişmeye başlamış, mekanik çoğaltma teknikleri sayesinde eserlerin daha geniş kitlelere ulaşmasının yolu açılmıştır. Walter Benjamin'in 1935 yılında yazdığı "Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilebildiği Çağda Sanat Yapıtı" makalesinde belirttiği gibi, sanatın biricikliğinin, yani "aura"sının, yeniden üretim teknikleriyle aşınmaya başlaması, sanatın algılanma biçimini köklü bir şekilde etkilemiştir (Torun, 2015). Ancak, bu gelişmelere rağmen sanat eserleri büyük ölçüde fiziksel mekânlara bağımlı kalmaya devam etmiş, bireylerin sanata erişimi coğrafi, ekonomik ve toplumsal faktörlere bağlı olarak sınırlı bir çerçevede şekillenmiştir.

20. yüzyılın ortalarına kadar süregelen bu fiziksel bağımlılık, sanatın yalnızca belirli galerilerde, müzelerde veya kamusal mekânlarda sergilendiği bir çerçevede varlığını sürdürmesine neden olmuştur. Dijital çağın ortaya çıkışı, sanatın fiziksel sınırlamaları aşarak yeni iletişim biçimleri ve sergilenme yöntemleriyle dönüşmesini sağlamıştır. Bu bağlamda dijital ortamlar artık sanat eserlerinin fiziksel sınırların ötesinde sergilenmesine olanak tanırken, sanatçılar ve izleyiciler arasındaki mesafeyi de azaltmıştır. Bu köklü değişim, sanatın üretimi ve tüketimiyle ilgili geleneksel bakış açısını dönüştürerek, dijital teknolojilerin ortaya çıkardığı güncel olanaklarla sanatın ulaşabildiği kitleleri genişletmiştir. Ayrıca, yeni iletişim kavramı-

nın ortaya çıkışıyla birlikte dijital teknolojiler, sanat dünyasında önemli bir yer edinmeye başlamıştır. Günümüzde sanatçılar, internet üzerinden sergiler düzenleyerek fiziksel mekân sınırlamalarına bağlı kalmaksızın küresel ölçekte izleyicilere ulaşabilmekte ve farklı coğrafyalardaki bireylerle bilgi ve sanatsal içerik aktarımı gerçekleştirebilmektedir. İnternet teknolojisi, bireylerin sanata katılımını artırmakta, sanatsal eğitimi erişilebilir hale getirmekte ve web müzeleri aracılığıyla sanat eserlerine ulaşım imkânlarını genişletmektedir (Özel Sağlamtimur, 2010, s. 215). Bu bağlamda dijital ortamlar, sanatın sergilenmesi ve izleyiciye sunulması açısından önemli dönüşümler geçirmiştir. Bu dönüşümün en belirgin örneklerinden biri olan sanal sergiler, izleyicilere interaktif bir sanat deneyimi sunarak sanatla kurulan etkileşimi daha katılımcı bir hale getirmektedir.

Sanal sergiler, sanat eserlerine küresel ölçekte erişim imkânı sunmanın ötesinde, farklı kültürler arasındaki etkileşimi artırarak izleyicilere çok boyutlu bir sanat deneyimi sağlamaktadır. Bu sergiler, sanatçılar için dijital ortamda sergileme olanakları sunarak eserlerin fiziksel mekân sınırlamalarından bağımsız bir biçimde geniş kitlelere ulaşmasını mümkün kılmakta ve böylece sanat üretiminin sınırlarını genişletmektedir. Dünya üzerindeki her toplum, kendine özgü bir kültürel yapıya sahiptir. Bu doğrultuda, sanat eserlerinin farklı coğrafi ve kültürel bağlamlarda erişilebilir kılınması, sanatın yalnızca estetik bir nesne olma niteliğini aşarak, kültürel etkileşim ve iletişimi güçlendiren dinamik bir araç hâline dönüşmesine katkıda bulunmaktadır.

Dijital çağın sanat üzerindeki etkileri, özellikle üretim ve sergilenme süreçlerinde köklü dönüşümler meydana getirmiştir. Dijital teknolojilerin hızla gelişmesi, sanatçılara yeni ve yaratıcı ifade olanakları sunarken, izleyicilerin sanat eserleriyle kurduğu etkileşim biçimlerini de yeniden şekillendirmiştir. Bu araştırma kapsamında, dijital çağın sanatın üretim, sergilenme ve izleyici ile etkileşim süreçlerini nasıl etkilediğinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Ayrıca, dijital ortamların sanatı daha geniş kitlelere ulaştırma potansiyeli ve bu sürecin kültürler arası etkileşime katkısı da ele alınmaktadır.

## **DİJİTAL SANATIN YENİ MEDYA ORTAMLARINDA KONUMLANIŞI**

Dijital teknolojilerin gelişimi, sanatın üretim, sergilenme ve izleyici ile etkileşim süreçlerinde köklü değişimlere neden olmuş ve sanatın geleneksel sınırlarını aşarak yeni medya ortamlarında konumlanmasını sağlamış-

tır. Yeni medya, bilgisayar, internet ve dijital araçların yaratıcı bir ortam olarak kullanıldığı sanat disiplinlerini kapsamakta olup, Özellikle 1980’li yıllarda dünya çapında ağ servisinin (www) erişime açılmasıyla yaygınlık kazanan dijital sanat, zamanla dijital teknoloji ve bilgisayar ağları temelinde geliştirilen sanatsal üretimlerle daha da güçlenmiştir. Bu bağlamda sanat, tasarım, internet ve dijital teknolojinin kesiştiği ekseninde konumlanan yeni medya sanatları, ifade gücünü büyük ölçüde dijital medyadan alan dinamik ve yenilikçi bir sanatsal alan olarak değerlendirilmiştir (Torun, 2015, s. 6).

Yeni medya sanatı, sanat eserini baştan üretmek yerine onu yeniden şekillendiren, farklı içeriklerle ilişkilendiren ve yeni bağlamlar kazandıran bir süreç olarak tanımlanmaktadır (Yıldırım, 2019, s. 321). Geleneksel sanat anlayışından farklı olarak, izleyiciyle etkileşim kuran, teknolojiyle bütünleşen ve dijitalleşme süreciyle sürekli dönüşen bir yapı sergilemektedir. Yeni medya ortamlarında konumlanan sanat eserleri, sadece estetik algıyı yeniden şekillendirmekle kalmayıp, aynı zamanda izleyici ile sanat arasındaki etkileşim biçimlerini de değiştirmektedir. Dijital sanatın sunduğu olanaklar, izleyiciyi pasif bir gözlemci konumundan çıkararak eserle doğrudan etkileşime geçmesini mümkün kılan yeni bir deneyim alanı yaratmaktadır (Evlioğlu Gezer, 2024, s. 339).

Sosyal medya platformları, çevrim içi sergiler ve sanal gerçeklik uygulamaları gibi yeni iletişim araçlarının gelişimiyle sanatçı ve izleyici arasındaki etkileşim köklü bir dönüşüme uğramış, sanatın algılanma ve deneyimlenme biçimleri yeniden şekillenmiştir. Dijital sanat, yapay zekâ, artırılmış gerçeklik (AR), sanal gerçeklik (VR), karışık gerçeklik (MR) ve genişletilmiş gerçeklik (XR) gibi yenilikçi teknolojilerle birleşerek sanatçıların yalnızca görsel ve işitsel eserler üretmesini değil, etkileşimli ve dinamik sanat deneyimleri yaratmasını da mümkün kılmıştır (Özel Sağlamtimur, 2010, s. 229). Yeni medya ortamlarında sanat eserleri, izleyiciyle iç içe geçen, katılımcı ve çok boyutlu bir yapı kazanarak sanat deneyiminin bireyselleşmesine olanak tanımaktadır. Bu süreç, sanatçılar için yeni ifade biçimleri yaratmanın yanı sıra, sanatın küresel ölçekte paylaşılmasını ve daha geniş bir izleyici kitlesine ulaşmasını sağlamaktadır.

Yeni iletişim araçlarının gelişimi, sanal gerçeklik teknolojileri, sosyal medya platformları ve dijital medya etkisiyle sanatçı ve izleyici arasındaki etkileşim köklü bir dönüşüme uğramış, sanatın algılanma ve deneyimlenme biçimleri yeniden şekillenmiştir. Dijital sergiler ve yeni medya sanatları,

geleneksel sergilerde pasif bir izleyici konumunda olan bireylerin sanatla doğrudan etkileşime girebileceği yeni bir platform yaratmış, böylece sanatın bireysel deneyimlere göre şekillenebilen interaktif bir sürece dönüşmesine katkıda bulunmuştur. Dijital çağın sunduğu yenilikler, sanatın sergilenme biçimlerini dönüştürmekle kalmamış, aynı zamanda sanatsal üretim süreçlerini ve sanatçının ifade biçimlerini de etkilemiş; bu doğrultuda sanatın yaratılma ve izlenme biçimlerinde değişiklikler gerçekleşmiştir. Yeni medya sanatı, sanatçılara kendine özgü bir estetik algı geliştirme ve üretim süreçlerini dijital teknolojilerin sunduğu olanaklarla şekillendirme fırsatı sunmuştur (Evlilioğlu Gezer, 2024, s. 343).

Teknoloji, insan ve makine ilişkisini hem fiziksel hem de sanatsal düzlemde yeniden tanımlarken, sanat yapıtı ile izleyici arasında bir arayüz işlevi görerek sanatın deneyimlenme biçimini dönüştürmüştür. Dijital sanat ortamlarında eser yalnızca sanatçının yaratımı değil, aynı zamanda izleyicinin katılımıyla şekillenen bir yapı haline gelmiştir. Böylece izleyici, hem kullanıcı hem de katılımcı kimliğiyle sanatsal üretime doğrudan katkıda bulunarak sanat eserinin dinamik yapısını tamamlayan bir unsur haline gelmiştir (Şahin, 2015, s. 48). Sanatın yeni medya ortamlarında konumlanması, sanat ve teknoloji arasındaki etkileşimin güçlenmesine ve bu etkileşimin, sanatın teknik, kavramsal ve estetik boyutlarında köklü bir dönüşüm gerçekleştirmesine olanak sağlamaktadır.

### **YENİ MEDYA BAĞLAMINDA SANAT ESERİ**

“Yeni medya” kavramı, günümüzde sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR), karma gerçeklik (MR) ve genişletilmiş gerçeklik (XR) gibi teknolojilerin ortaya çıkışıyla birlikte modern ve yenilikçi bir alan olarak değerlendirilse de yaklaşık 30 yıllık bir geçmişe sahiptir. Yeni medya teriminin yaygınlaşması, 1990’lı yılların başlarında gazete, dergi ve televizyon kanallarının internet üzerinden içerik dağıtımına başlamasıyla birlikte ivme kazanmıştır (Yalınkılıç, 2020, s. 48).

Yeni medya sanatı, yalnızca belirli bir sanat türünü değil, aynı zamanda sanatın üretim süreçlerini ve kullanılan ortamları ifade eden bir kavram olarak ele alınmaktadır. Bu sanat anlayışı, geniş bir kapsama sahip olup, yeni medya teknolojilerini temel alan sanatsal üretimleri içermektedir. Dijital araçlar, internet tabanlı uygulamalar, sanal ve artırılmış gerçeklik gibi teknolojiler, yeni medya sanatının temel bileşenleri arasında yer almakta ve sanatın üretim, sergilenme ve deneyimlenme biçimlerinde önemli değişimlere neden olmaktadır (Ergün, 2018). Yeni medya kavramı, teknolojik

gelişmelere paralel olarak sürekli güncellenen ve dönüşen bir yapıdadır. Yeni medya sanatında sanatçılar; dijital görüntüler, videolar, sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR), üç boyutlu (3D) baskı, blok zinciri ve NFT (Non-Fungible Token) gibi dijital sanat uygulamaları aracılığıyla eserler üretmektedir. Bu eserler, geleneksel sanat anlayışından farklı olarak, izleyiciyi pasif bir konumdan çıkararak sanat ile doğrudan etkileşime girmesini sağlayan bir yapı sunmaktadır. Yeni medya sanatçısı, bu süreçte farklı ifade biçimlerini deneyimleyerek sanatın anlatım olanaklarını genişletmekte ve dinamik, interaktif eserler ortaya koymaktadır.

Bu bağlamda, yeni medya ile sanat arasındaki ilişki, çağın gereksinimlerine uyum sağlayan ve teknolojik yenilikleri içeren bir yapıya bürünmüştür. Yeni medya sanatı, izleyiciye çoklu duyuşsal deneyimler sunarak sanatın algılanma biçimini değiştirmekte ve sanat ile birey arasındaki etkileşimi artırmaktadır. Bu bölümde, yeni medya sanatının farklı yönlerini temsil eden çeşitli örneklere yer verilmektedir.

### **Rafael Lozano-Hemmer – Pulse Room**

Meksikalı sanatçı Rafael Lozano-Hemmer, mimarlık ve performans sanatının kesişim noktasında çalışan bir medya sanatçısıdır. Robotik ışıklar, dijital çeşmeler, bilgisayarlı gözetim sistemleri, medya duvarları ve telematik ağlar gibi teknolojileri kullanarak kamusal katılımı teşvik eden etkileşimli platformlar tasarlamaktadır. Görsel 1’de bir kesiti yer alan Pulse Room (Nabız Odası) adlı çalışması her biri 300 W olan ve üç metre yükseklikte bir kabloya asılan üç yüz şeffaf akkor ampul içermektedir. İzleyicilerin nabız atışlarını algılayan sensörlerle ampuller ritmik bir şekilde yanıp söner. Bu eser, izleyicinin biyolojik verilerini kullanarak izleyiciyle etkileşime geçer. Ayrıca izleyiciye özgü verileri kullanmasından ötürü izleyiciler tamamen bireysel deneyim yaşamış olur (Lozano-Hemmer, 2025).

## **Görsel 1.**

*Pulse Room (Nabız Odası), 2006*



(Kaynak: Lozano-Hemmer, R. (2025). Pulse Room. Lozano-Hemmer.)

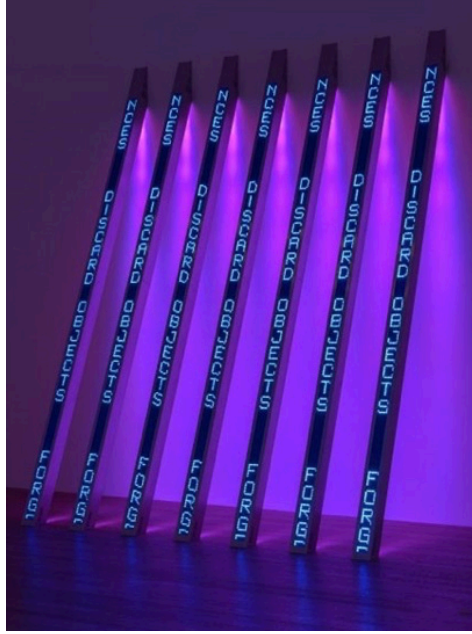
## **Jenny Holzer – Blue Purple Tilt**

Jenny Holzer, metin temelli eserleri aracılığıyla çağdaş meseleleri sorgulayan Amerikalı bir enstalasyon ve kavramsal sanatçıdır. Sanatçının çalışmaları, özgün ve ödünç alınmış metinleri kullanarak güç, travma, bilgi ve umut gibi temaları ele almaktadır. En çok, dikkatlice kurgulanmış ancak geçici ifadeleri içeren elektronik LED tabela enstalasyonlarıyla tanınmaktadır (Britannica, 2025). Blue Purple Tilt (Görsel 2), galeri duvarına eşit aralıklarla yaslanmış yedi uzun ve dar tabeladan oluşan bir enstalasyondur. Tabelaların üst ve alt uçları, duvara belirli bir açıyla düzgün bir şekilde monte edilebilmeleri için eğimli bir şekilde tasarlanmıştır.



## Görsel 2.

*Blue Purple Tilt (Mavi Mor Eğim), 2007*



(Kaynak: Tate. (2025). Blue Purple Tilt – Jenny Holzer. Tate.)

Eserde tüm tabelalarda, açık mavi renkteki dikey metin şeritleri eşzamanlı olarak aşağıdan yukarı doğru kayarak görünümünden kaybolur ve ardından yeni bir mesaj belirir. Mesajlar, tabelalar üzerinde farklı hız ve ritimlerde yukarı doğru hareket etmekte ve zaman zaman yanıp sönererek okunmalarını zorlaştırmaktadır. Çift taraflı tasarlanan tabelaların arka yüzeylerinde ise kırmızı, mor ve mavi renklerde metinler yer almakta; ancak bu metinler doğrudan görülemez, yalnızca destekleyici duvar ve zemine yansıyan renkli bir parıltı olarak algılanabilir. Bu yapı, izleyicinin eseri algılama biçimini dönüştürerek, metinlerin içeriğine ek olarak görsel ve mekânsal bir deneyim sunmaktadır (Tate, 2025).

### **teamLab – Borderless**

teamLab, 2001 yılında kurulmuş olup sanat, bilim, teknoloji ve doğa arasındaki etkileşimi araştıran uluslararası bir sanat kolektifidir. Sanatçılar, programcılar, mühendisler, CG animatörleri, matematikçiler ve mimarlardan oluşan disiplinlerarası ekip, sanat aracılığıyla bireyin kendisi ile dünya arasındaki ilişkiyi ve algının yeni biçimlerini keşfetmeyi amaçlamaktadır. İnsanlar çevrelerindeki dünyayı anlamlandırmak için onu bağımsız varlık-

lar olarak algılar ve aralarına sınırlar koyar. teamLab, bu algısal sınırları aşarak bireyin kendisi ile dünya arasındaki ilişkinin yanı sıra zamanın sürekliliğini de sorgulamayı hedeflemektedir. Kolektifin sanatsal yaklaşımı, varlığın kırılğan ancak mucizevi bir süreklilik içinde olduğunu vurgulamaktadır. İnsanlar, dünyayı bedenleri aracılığıyla algılar, özgürce hareket eder ve başkalarıyla etkileşim kurarak ilişkiler geliştirir. Bu süreç, bedenine özgü bir zaman algısı oluşturmasına neden olur. Zihinsel düzeyde ise düşünceler arasındaki sınırlar belirgin değildir; bu durum, düşüncelerin birbirlerini etkilemesine ve zaman zaman iç içe geçmesine yol açar. Bu anlayış doğrultusunda oluşturulan teamLab Borderless (Görsel 3), tek ve kesintisiz bir sanat evreni oluşturan dinamik eserler bütünüdür (teamLab, 2025).

### **Görsel 3.**

*TeamLab – Borderless (Sınırsız), 2018*



(Kaynak: teamLab. (2025). teamLab – Borderless.)

Sanat eserleri, belirli odalarla sınırlı kalmadan serbestçe hareket eder, insanlarla etkileşime girer, diğer eserlerle iletişim kurarak birbirlerini etkiler ve bazen iç içe geçer. Bu yapı, insan bedeninin zaman algısıyla paralellik gösterir. İzleyiciler, bu sınırsız dünyada dolaşarak, kendi niyetleri doğrultusunda keşiflerde bulunur ve başkalarıyla birlikte yeni anlamlar ve deneyimler yaratarak sanatın sürekliliğini deneyimler.

### **Refik Anadol - Machine Halusions - Nature Dreams**

Refik Anadol, yapay zekâ, veri bilimi ve dijital sanatın kesişiminde çalışmalar üreten uluslararası bir medya sanatçısıdır. 1985 yılında İstanbul'da doğan Anadol, sanat ve teknoloji alanındaki yenilikçi yaklaşımıyla dünya çapında tanınmaktadır. Lisans eğitimini İstanbul Bilgi Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı bölümünde tamamladıktan sonra, Los Angeles'taki University of California (UCLA) Medya Sanatları programında yüksek lisans yapmıştır. Sanatçının üretimleri, veri odaklı estetik deneyimler yaratarak, yapay zekâ algoritmaları ve büyük veri kümeleri aracılığıyla mekânı, zamanı ve hafızayı yeniden yorumlamayı amaçlamaktadır. Generatif (üretken) sanat, makine öğrenimi ve geniş ölçekli veri görselleştirmeleri üzerine çalışan Anadol, yapıtlarını genellikle kamusal alanlara entegre ederek sanatın izleyiciyle etkileşim kurabileceği dinamik ortamlar yaratmaktadır (Anadol, R., 2025; Çelenk, & Kurak A., 2022).

Refik Anadol'un Machine Hallucinations — Nature Dreams adlı sergisi, König Galerie için özel olarak tasarlanmış olup, geniş bir doğa fotoğrafı veri setine dayanan üç farklı estetik yaklaşımdan oluşmaktadır (Görsel 4).

#### **Görsel 4.**

*Refik Anadol - Machine Halusions - Nature Dreams (Makine Halüsi-nasyonları - Doğa Rüyaları), 2021*



(Kaynak: Anadol, R. (2025). Machine hallucinations: Nature dreams)

Sergi kapsamında, makine tarafından üretilen dinamik pigmentlerden oluşan devasa bir veri heykeli olan Nature Dreams, dört yeni veri tabanlı resim serisi ve Berlin'in çevresel verilerinden yararlanılarak St. Agnes kulesine yansıtılacak olan Winds of Berlin adlı mekâna özgü kamusal sanat eseri yer almaktadır. Dijital sanat ve kripto koleksiyonculuğu alanında öncü bir sanatçı olan Anadol, Eylül 2021'de ilk tam kapsamlı dijital NFT sanat eserini üretmiştir. König Galerie için ise Nature Dreams adlı yapay zekâ destekli veri heykelini ve Winds of Berlin adlı kamusal projeksiyonu NFT formatında sunarak, Berlin'de NFT olarak satışa sunulan ilk generatif kamusal sanat eserini gerçekleştirmiştir (Anadol, R., 2025).

### **Erdal İnci – Clones Project**

Erdal İnci, 1983 yılına Ankara'da doğmuş, Hacettepe Üniversitesi'nde Resim Eğitimi bölümünde öğrenim gören ve video, fotoğraf, fotogrametri ve dijital sanat alanlarında çalışmalarını sürdürmüştür. Sanatsal üretimde kamu alanları ve kolektif hafızayı incelemektedir. Özellikle "Clones Project" adlı video serisinde dikkat çekici üretimler söz konusudur. (İnci, 2025).

### **Görsel 5.**

*Erdal İnci – Clones Project Series "Taksim Spiral, 2013"*



Taksim Spiral, 2013

(Kaynak: Erdal İnci)

## Görsel 6.

Erdal İnci – Clones Project Series “Stumblers A, 2014”



Stumblers A, 2014

(Kaynak: Erdal İnci)

Clones Project (2013-2015), Looping (döngüsel) estetik anlayışını, şehir yaşamının temposuyla harmanlayan özgün, yeni medya sanatıdır. Bu eserde İnci, kalabalık kamu alanlarında - örneğin İstanbul’un Taksim Meydanı gibi - kendi ya da başka figürlerin hareketlerini kaydederek dijital ortamda klonlama yöntemiyle ritmik ve hipnotik loop’lar (döngüler), kent yaşamının kaotik fakat düzenli işleyişini koreografik bir biçimde yansıtmaktadır. Sanatçının ifadesiyle: “Bir performans ardışık olarak klonlarsanız, bu sürekli hale gelir. Böylece aynı performansın tüm zaman fazlarını 1 ya da 2 saniye gibi kısa bir sürede görebilirsiniz” (İnci, 2014).

İnci, sanatsal bakış açısını şekillendirirken, zaman ve mekân algısını yeniden sorgular. Tek bir hareketin dijital ortamda çoğaltılması, izleyiciye etkileyici ve gerçeküstü bir deneyim sunar. Dijital manipülasyon sayesinde, sanatçı, basit bir hareketin, derin ve büyüleyici bir sanat deneyimine dönüşebileceğini gözler önüne sermektedir. Bu eserlerini Vimeo ve Instagram gibi dijital platformlarda paylaşarak geniş kitlelere ulaşmış ve sanatının küresel erişimini göstermiştir. İnci, dijital teknolojileri yalnızca bir araç olarak değil, aynı zamanda anlatının ve deneyimin temelini oluşturan bir unsur olarak kullanmaktadır. Bu yaklaşımı, yeni medya sanatının dönüştürücü gücünü ön plana çıkarma potansiyeline sahiptir.

Teknolojik gelişmeler, sanatın üretim sürecine entegre olmakla sınırlı kalmamış; aynı zamanda eserlerin tüketiciyle buluştuğu noktada fiziksel sınırları ortadan kaldırarak küresel ölçekte bir etkileşim ağı oluşturmuştur. Bu gelişim, sanatın hem üretim hem de sergilenme süreçlerinde yeni bir iletişim paradigmasının temelini oluşturmaktadır.

“Yeni Medya Bağlamında Sanat Eseri” başlığı altında incelenen örneklerin ortak noktası, sanatın dijitalleşmesi olarak ifade edilebilir. Bu süreç, yalnızca üretim aşamasını değil, izleyiciyle kurulan etkileşimi de dönüştürmektedir. Yeni medya bağlamında ortaya çıkan sanal sergiler, sanatın fiziksel mekânlara bağımlı olmaksızın küresel ölçekte erişilebilirliğini mümkün kılmaktadır. Dijital teknolojilerin sağladığı olanaklar sayesinde sanat eserlerinin paylaşımı ve deneyimlenmesine yönelik yeni iletişim biçimlerinin geliştiği gözlemlenmektedir. Estetik deneyimi dönüştüren bu yenilikçi iletişim kanalları, sanatın izleyiciyle kurduğu ilişkiyi yeniden tanımlarken; bu dönüşüm, “Yeni İletişim Ekseninde Sanal Sergiler” başlığı altında ele alınmaktadır.

## **YENİ İLETİŞİM EKSENİNDE SANAL SERGİLER**

Yeni medya kavramı, teknolojik gelişmelerin etkisiyle dönüşüme uğrayan ve geleneksel kitle iletişim araçlarından bağımsız değerlendirilemeyecek bir alan olarak öne çıkmaktadır (Böyük, 2022, s. 43). Teknolojinin ilerlemesiyle birlikte, yeni medya olgusuna paralel olarak "Yeni İletişim" kavramı da ortaya çıkmıştır. Yeni medya, bireyler, kurumlar ve toplumlar arasında daha hızlı ve doğrudan iletişimi mümkün kılmış, böylece iletişim biçimlerinde önemli değişimlere yol açmıştır. Etkileşimli iletişim, kullanıcı odaklı içerik üretimi ve sosyal etkileşim gibi unsurları bünyesinde barındıran yeni medya, iletişim alanında önemli bir dönüşüm sürecini beraberinde getirmiştir.

Dijital teknolojiler, sanatın üretim, sergileme ve izleyiciyle buluşma süreçlerinde köklü değişiklikler yaratmıştır. Bu bağlamda sanal sergiler, sanatçılar ve izleyiciler arasındaki mesafeyi ortadan kaldıran, etkileşimli ve erişilebilir dijital platformlar olarak önem kazanmaktadır. Geleneksel müzeler ve sanat galerileri, dijital ortamları aktif olarak kullanarak sanat eserlerini geniş kitlelere ulaştırma fırsatı elde etmektedir (Erkmen Birkan-dan, 2020, s. 274). Sanal sergiler, resim, heykel, fotoğraf, dijital sanat ve film gibi görsel-işitsel eserlerin sergilenmesine olanak tanırken, sanatçılara eserlerini küresel ölçekte sunma ve izleyicilerden geri bildirim alma im-

kâni sağlamaktadır. Bu süreç, hem profesyonel sanatçılar hem de bağımsız ve amatör sanatçılar için yeni fırsatlar yaratırken, dijital koleksiyoncuların da sanat ticaretine katılımını kolaylaştırmaktadır. Sanatı fiziksel sınırlamaların ötesine taşıyan bu yeni iletişim eksenini, sanal sergilerin dünya çapında erişilebilirliğini artırarak sanat deneyimini küresel bir boyuta taşımaktadır. Bu çalışmada, yeni iletişim bağlamında sanal sergilerin gelişimi ve sanatın dijital platformlar aracılığıyla erişilebilirliği ele alınacaktır.

Google Arts & Culture, sanal sergi platformları arasında en yaygın bilinenlerden biri olup, 2011 yılında müzeler, sanat galerileri ve kültürel kurumlarla iş birliği yaparak sanat eserlerini dijital ortama aktarmayı amaçlayan bir proje olarak geliştirilmiştir. Kullanıcılara ücretsiz erişim imkânı sunan bu platform, sanatı fiziksel mekânların sınırlarından bağımsız bir şekilde deneyimleme fırsatı sağlamaktadır. 360 derece görüntüleme ve sanal gerçeklik (VR) desteğiyle izleyiciler, Van Gogh Museum ve The British Museum gibi dünya çapındaki önemli müzeleri çevrimiçi olarak keşfedebilmektedir. Benzer şekilde, Louvre Müzesi de dijitalleşme sürecine adapte olarak sanal turlar düzenlemeye başlamış ve koleksiyonlarını küresel ölçekte izleyicilere açmıştır.

Dijital sanatın gelişimiyle birlikte, sanal müzeler ve galeriler daha yenilikçi teknolojilere dayalı olarak şekillenmiştir. The Digital Museum of Digital Art (DiMoDA), 2013 yılında Alfredo Salazar-Caro ve William Robertson tarafından kurulmuş olup, sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) teknolojileri aracılığıyla dijital sanat eserlerini sergilemeyi amaçlayan öncü bir kurumdur. Bunun yanı sıra, sanal sergi platformları, sanatçılar ve sanatseverler için erişilebilir ve düşük maliyetli çözümler sunmaktadır. Örneğin, Artsteps, profesyonel ve amatör sanatçılara sanal galeriler oluşturma ve eserlerini küresel ölçekte tanıtmaya imkân tanımaktadır (Görsel 5).

### **Görsel 5.**

*Artsteps Platformu Dicle Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi 15 Temmuz Türkiye Yüzyılı'nın Kahramanları Anısına Sergisi, 2023*

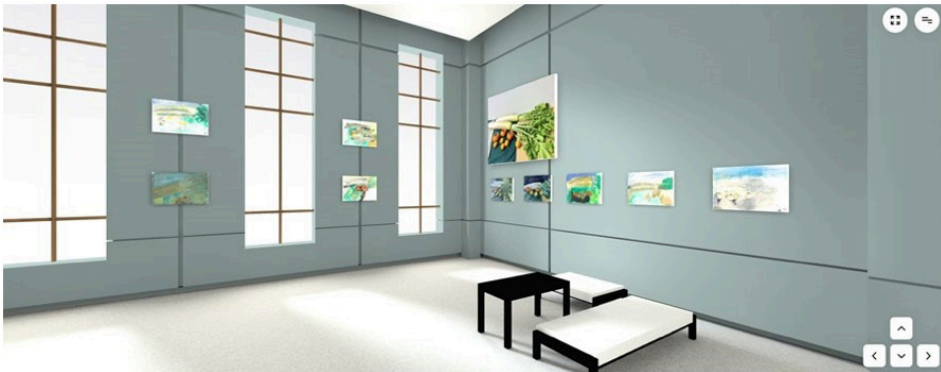


(Kaynak: Artsteps. (2025). Virtual exhibition platform)

Kunstmatrix, sanatçılar ve galeriler için 3D sanal sergi oluşturma olanağı sunarak, izleyicilere interaktif bir deneyim sağlamaktadır (Görsel 6). Kullanıcılar, kendi sergi alanlarını kişiselleştirerek dijital ortamda sanat eserlerini sergileyebilirler. Behance, Adobe tarafından geliştirilen bir platform olup, sanatçıların dijital portfolyolarını oluşturarak paylaşmalarına, etkileşim kurmalarına ve freelancer (bağımsız) çalışma sistemine dâhil olmalarına olanak sağlamaktadır.

### **Görsel 6.**

*Kunstmatrix Platformu Örnek Bir Sergi Alanı, 2025*



(Kaynak: Kunstmatrix. (2025). Virtual exhibition platform)



Benzer şekilde, DeviantArt, sanatçıların eserlerini paylaşarak geri bildirim alabilecekleri ve profesyonel galeriler oluşturabilecekleri bir ortam sunmaktadır. Saatchi Art, küresel ölçekte eser sergileme ve satış imkânı tanıyan bir platform olup, sanat koleksiyoncuları ve alıcıları için geniş bir pazar alanı oluşturmaktadır. Ayrıca, Virtual Art Gallery, yüksek çözünürlüklü dijital sergiler oluşturma imkânı sunarak sanat galerileri ve bireysel sanatçılar için fiziksel sergilerin dijital versiyonlarını oluşturmayı mümkün kılmaktadır (Görsel 7). Bunun yanı sıra, Vortic Art, özellikle sanat galerileri ve müzeler için geliştirilmiş olup, yüksek çözünürlüklü görseller ve üç boyutlu modelleme teknikleri ile profesyonel sanal sergiler oluşturulmasını sağlamaktadır.

### Görsel 7.

*Virtual Art Gallery Platformu Örnek Bir Sergi Alanı, 2025*



(Kaynak: Virtual Art Gallery. (2025). Discover Virtual Art Gallery.)

Tüm bu sanal sergi platformlarının yanı sıra, sanatçılar eserlerini bireysel web siteleri üzerinden de sergileyebilmekte ve izleyicilere doğrudan erişim sağlayabilmektedir. Web tabanlı sergiler, sanatçılara eserlerini istedikleri biçimde sunma özgürlüğü tanırken, izleyiciler için de kesintisiz ve kolay erişim imkânı sunmaktadır. Bununla birlikte, sosyal medya platformları da sanatın geniş kitlelere ulaşmasında önemli bir rol oynamaktadır. Instagram, Pinterest, Facebook ve Twitter gibi mecralar, sanatçıların eserlerini paylaşarak daha fazla görünürlük kazanmalarına, geri bildirim almalarına ve sanatseverlerle doğrudan iletişim kurmalarına olanak tanımaktadır. YouTube ve TikTok gibi platformlar ise sanatçıların yaratım süreçlerini ve sanatsal pratiklerini izleyicilere sunarak sanat deneyimini daha interaktif bir hâle getirmektedir. Bu dijital mecralar, kültürel etkileşimi artırarak

farklı coğrafyalardan sanatçıların ve izleyicilerin bir araya gelmesini sağlamak ve sanatı küresel bir diyalog aracına dönüştürmektedir. Dolayısıyla, dijital platformların sunduğu bu olanaklar, sanatın paylaşım biçimlerini çeşitlendirirken, kültürler arası etkileşimi güçlendirerek sanatın evrenselliğini pekiştirmektedir.

## **SONUÇ**

Dijital çağ, sanatın üretim, sergilenme ve izleyici ile etkileşim süreçlerinde köklü bir dönüşüm yaratarak, sanatın mekânsal ve toplumsal sınırlamalarının ötesine geçmesini sağlamıştır. Geleneksel sergi mekânlarına bağımlı olan sanat, dijital teknolojilerin sunduğu olanaklar sayesinde küresel bir erişilebilirlik kazanmış ve sanatçılar ile izleyiciler arasındaki mesafeyi en aza indiren yeni bir etkileşim modeli ortaya çıkmıştır. Özellikle sanal sergiler, internet tabanlı platformlar aracılığıyla sanat eserlerinin daha geniş kitlelere ulaşmasını mümkün kılmış ve sanat deneyimini daha interaktif bir yapıya dönüştürmüştür. Artsteps, Behance, Saatchi Art, Kunstmatrix ve Vortic Art gibi dijital platformlar, sanatın tanıtım, pazarlama ve sergileme süreçlerini kolaylaştırarak hem profesyonel hem de amatör sanatçılar için demokratik bir alan oluşturmuştur. Bu gelişmeler, sanatın yapısında olan paylaşım ve etkileşim rolünü güçlendirerek daha erişilebilir dinamik bir yapıya dönüşmüştür.

Dijital sanat ve sanal sergiler, sanatın kültürler arası iletişimdeki işlevselliğini de artırmış, böylece sanat, farklı coğrafyalardan izleyicilerin katılımıyla evrensel bir paylaşım alanına dönüşmüştür. Geleneksel sergilerde izleyicinin pasif bir konumda bulunmasına karşın, dijital sergiler etkileşimli ve kişiselleştirilmiş deneyimler sunarak sanat ile izleyici arasındaki ilişkiyi yeniden tanımlamıştır. Sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) gibi teknolojilerin sanatla entegrasyonu, izleyicilerin eserlerle daha doğrudan ve çok boyutlu bir ilişki kurmasını sağlamış, sanat deneyimini yalnızca görsel ve işitsel değil, aynı zamanda duyuşsal ve etkileşimli bir sürece dönüştürmüştür.

Dijital sanatın ve sanal sergilerin gelişimi, sanatçılar için yalnızca yeni yaratım süreçleri sunmakla kalmamış, aynı zamanda sanatın küresel ölçekte paylaşılmasına yönelik stratejilerin de yeniden şekillendirilmesine olanak tanımıştır. Gelecekte, dijital teknolojilerin ilerlemesine paralel olarak sanal sergilerin yaygınlaşması, sanatın sergilenme biçimlerini ve izleyiciyle kurduğu daha ileri düzeylere taşınması beklenmektedir. Bu süreçte sanatçının

rolü, sadece eser üretmekle sınırlı kalmayıp, dijital platformlarda sanatın daha erişilebilir ve etkileşimli hale gelmesine katkı sağlayacak yeni yöntemlerin geliştirilmesi yönünde şekillenebilir. Böylece, sanatın estetik ve algısal boyutları genişlemeye devam edecek, sanat ile teknoloji arasındaki etkileşim giderek derinleşecektir. Dijitalleşmenin sanat üzerindeki etkileri, yalnızca teknik bir dönüşümle sınırlı kalmayıp, sanatın toplumsal işlevini ve erişilebilirliğini de kökten değiştirerek, sanat dünyasında yeni bir çağın başlangıcını temsil etmektedir.

### KAYNAKÇA

Anadol, R. (2025). *Machine hallucinations: Nature dreams*.

<https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-nature-dreams/> sayfasından erişilmiştir. (Erişim tarihi: 20.04.2025)

Artsteps. (2025). *Virtual exhibition platform*. <https://www.artsteps.com/view/60ebf1c0c203d967128ea325?currentUser> sayfasından erişilmiştir. (Erişim tarihi: 10.03.2025)

Böyük, M. (2022). Yeni iletişim ortamları ve dijital oyun olgusu: PUBG örneği. *9th International 'Communication in New World' Congress, 1-3 November*, 42-47. (Erişim tarihi: 10.03.2025)

Encyclopedia Britannica. (2025). *Jenny Holzer*. <https://www.britannica.com/biography/Jenny-Holzer> sayfasından erişilmiştir.

Çelenk, A., & Kurak Açıcı, F. (2022). Tasarımda yeni yaklaşımlar: Refik Anadolu ve Makine Hatıraları. *Akademik Sanat*, 17, 73-86.

Çolak, B. (2011). Tarihsel süreç içerisinde müzelerle birlikte değişen sergileme mekânları: New York Modern Sanat Müzesi (MoMA) ve Frankfurt Modern Sanat Müzesi (MMK) örneği. *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(30), 37-45.

Çokokumuş, B. (2012). Dijital ortamda kültür ve sanat. *International Journal of New Trends in Arts, Sports & Science Education*, 1(3), 51-66.

Demiralp, D. (2006). *Antik dönemde felsefe ve sanat* (Yayımlanmamış doktora tezi). Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Ergün, E. (2018). *Yeni medya sanatında video projeksiyon işleme* (Doktora tezi). Yakın Doğu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı, Lefkoşa.

Erkmen Birkandan, A., Kılıç, M. A., & Kutsal, D. (2020). COVID-19 sal-

gını sürecinde İstanbul'daki sanat müzelerinin erişilebilirliği: Sosyal medya ve dijital uygulamalar üzerinden bir değerlendirme. *MSGSÜ Sosyal Bilimler*, 2(22), 271-289.

Evlioğlu Gezer, E. (2024). İletişim ve yeni medya: Yeni medyada sanat ve estetik. *İletişim ve Toplum Araştırmaları Dergisi*, 4(2), 332-344. <https://doi.org/10.59534/jcss.1458150> (Erişim tarihi: 10.03.2025)

Inci, E. (2014, August 1). Clones Project. IGNANT. <https://www.ignant.com/2014/08/01/clones-project-by-erdal-inci/> sayfasından erişilmiştir (Erişim tarihi: 20.04.2025).

İnci, E. (2025). Biography & Clones Project. Erdal İnci. <https://www.erdalinci.com/bio> & <https://www.erdalinci.com/clones-project> sayfasından erişilmiştir (Erişim tarihi: 20.04.2025).

Kahraman, Z. (2021). Sanal müzecilikte yeni yaklaşımlar. *Ankara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, 3(2), 145-160.

Kunstmatrix. (2025). *Virtual exhibition platform*. <https://www.kunstmatrix.com/en> sayfasından erişilmiştir (Erişim tarihi: 10.03.2025).

Lozano-Hemmer, R. (2025). *Pulse Room*. [https://www.lozano-hemmer.com/pulse\\_room.php](https://www.lozano-hemmer.com/pulse_room.php) sayfasından erişilmiştir. (Erişim tarihi: 10.03.2025)

Özel Sağlamtimur, Z. (2010). Dijital sanat. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(3), 213-237.

Özel Sağlamtimur, Z. (2017). Yeni medya sanatı ve fotoğraf. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 7(2), 82-100. <https://doi.org/10.20488/www-std-anadolu-edu-tr.393543> (Erişim tarihi: 10.03.2025).

Şahin, S. (2016). Dijital çağ ve sanatta yarattığı dönüşümler. *Görünüm*, 1(1), 38-49.

Tate Gallery. (2025). *Blue Purple Tilt – Jenny Holzer*. <https://www.tate.org.uk/art/artworks/holzerblue-purple-tilt-ar00082> sayfasından erişilmiştir. (Erişim tarihi: 10.03.2025)

teamLab. (2025). *teamLab – Borderless*. <https://www.teamlab.art/e/borderless-odaiba/> sayfasından erişilmiştir (Erişim tarihi: 10.03.2025).

Torun, A. (2015). Walter Benjamin, sanat eserinin aurası ve yeni medya sanatı. *International Multilingual Academic Journal*, 2(1).

Virtual Art Gallery. (2025). *Discover Virtual Art Gallery*. <https://discover>.

virtualartgallery.com/ sayfasından erişilmiştir (Erişim tarihi: 10.03.2025).

Yalçınkaya, M. Y. (2020). *Postmodern bir bakış açısıyla bir iletişim sanatı: Yeni medya sanatı* (Yüksek lisans tezi). İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Yıldırım, M. (2019). Dijital sanat ve kolaj. *EKEV Akademi Dergisi*, 80, 319-338.