

# USTAD

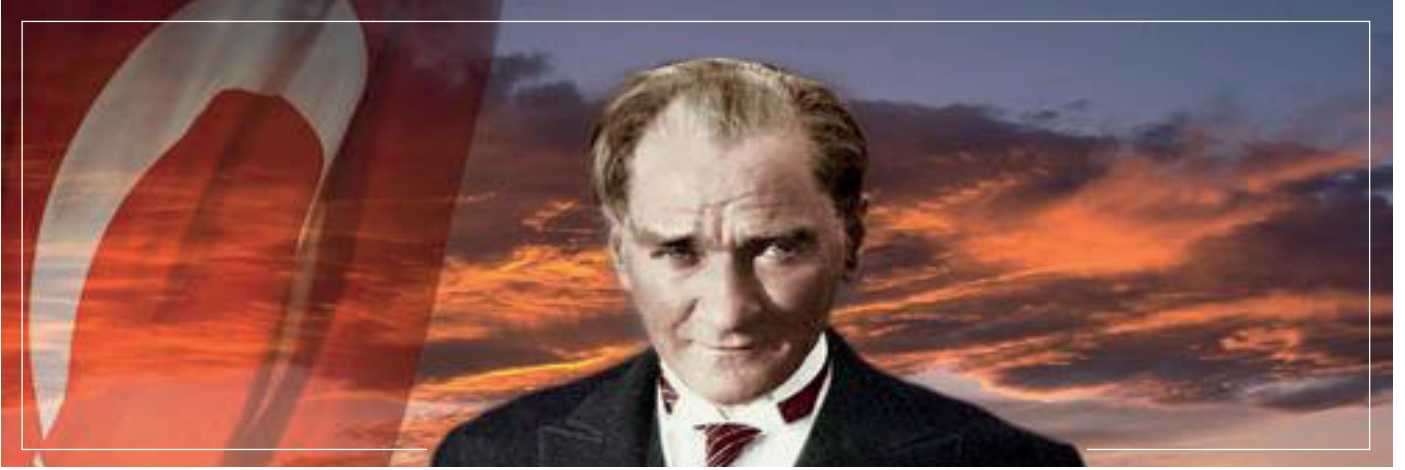
ULUSLARARASI HAKEMLİ SANAT TASARIM ve EĞİTİM DERGİSİ

Cilt 4, Sayı 2 / 20 Kasım 2023



Bursa Uludağ Üniversitesi  
Teknik Bilimler Meslek Yüksekokulu  
Tasarım Bölümü Grafik Tasarım Programı Yayınıdır





*Türk Milletinin tuttuğu mesale, pozitif bilimdir.*

*M.K. Atatürk*

**Yayıncı / Publishing**

Bursa Uludağ Üniversitesi  
TBYO Grafik Tasarım Programı

**İmtiyaz Sahibi / Guarantee**

Doç Dr. Mesut Ertan GÜNEŞ  
Bursa Uludağ Üniversitesi TBYO

**Kurucu Heyet / Founding Committee**

Dr. Erhan MUYYTLUGÜN  
Öğr. Gör. Gültekin ERDAL  
Öğr. Gör. Evrim SIRMALI  
Öğr. Gör. Murat ÇALIŞ  
Öğr. Gör. Alper ÇETİN

E-ISSN: 2979-9775

**Sahibi:** Bursa Uludağ Üniversitesi Teknik Bilimler  
Meslek Yüksekokulu adına  
Doç Dr. Mesut Ertan GÜNEŞ

**Kapak ve Sayfa Tasarımı:** Gültekin ERDAL  
**Kapak Resimleri:** Dr. Öğr. Üyesi Barış Gençler  
Bursa Uludağ Üniversitesi GSF Öğretim Üyesi.

**İletişim Adresi:** Bursa Uludağ Üniversitesi Teknik Bilimler  
Meslek Yüksekokulu Tasarım Bölümü Grafik Tasarım  
Programı. Görükle Yerleşkesi Nilüfer - BURSA

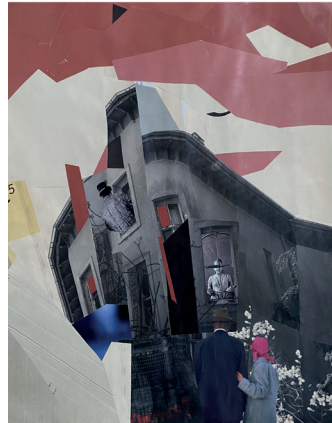
**Mail:** [ustad@uludag.edu.tr](mailto:ustad@uludag.edu.tr)  
<https://uludag.edu.tr/ustad>

**Kapak Sanatçısı**



**Barış Gençler**

1983 Bursa doğumludur. Özel İnal Ertekin İlkokulu ve Bursa Gazi Anadolu Lisesi mezunudur. Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim İş Öğretmenliği Anabilim Dalında lisans, Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim Anasanat Dalında yüksek lisans ve Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim Anasanat Dalında sanatta yeterlik eğitimi tamamlamıştır. 2008 yılından itibaren Uludağ Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümünde görev yapmaktadır.



İsimsiz 3. Kolaj, 40X46 cm. 2023,



İsimsiz 5. Kolaj, 40X46 cm. 2023

**İmtiyaz Sahibi:**

Doç Dr. M. Ertan GÜNEŞ - BUÜ Teknik Bilimler Meslek Yüksekokulu- Bursa

**Baş Editör:**

Dr. Erhan MUTLUGÜN - BUÜ TBMTO Grafik Tasarım Programı Başkanı - Bursa

**Yrd. Editor:**

Öğr. Gör. Gültekin ERDAL - BUÜ TBMTO Grafik Tasarım Programı - Bursa

**Sekreter:**

Öğr. Gör. Hülya BOZYOKUŞ - BUÜ TBMTO Bilgisayarlılık Programı - Bursa

**Eğitim Editörü:**

Doç. Dr. Levent Ali ÇANAKLI- BUÜ Eğitim Fakültesi Türkçe Eğitimi Bölümü - Bursa

**Sanat ve Tasarım Editörü:**

Doç. Dr. Aydın Zor - Akdeniz Üniversitesi – Antalya

**Sahne Sanatları ve Dramatik Yazarlık Editörü:**

Doç. Dr. Mine Artu MUTLUGÜN - BUÜ. Güzel Sanatlar Fakültesi Yazarlık Bölümü- Bursa

**Plastik Sanatlar Editörü:**

Doç. Dr. İsmail TETİKÇİ - BUÜ Eğitim Fakültesi Resim İş Eğitimi Bölümü - Bursa

**Fotoğrafçılık Editörü:**

Prof. Dr. Ali Muhammed BAYARAKTAROĞLU - Trakya Üniversitesi - Edirne

**Sinema Editörü:**

**Müzik Eğitimi Editörü:**

Prof. Dr. Ayhan HELVACI- BUÜ Güzel Sanatlar Fakültesi-Bursa

**Geleneksel Sanatlar Editörü:**

Dr. Öğr. Üyesi Latife Aktan ÖZEL - Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi - İstanbul

**Yayın Editörü:**

Öğr. Gör. Alper ÇETİN - BUÜ TBMTO Grafik Tasarım Programı - Bursa

**Teknik Editör:**

Öğr. Gör. Murat ÇALIŞ -BUÜ TBMTO Grafik Tasarım Programı - Bursa

**Mizanpaj Editörü:**

Öğr. Gör. Evrim SIRMALI -BUÜ TBMTO Grafik Tasarım Programı - Bursa

**Prof. Dr. Carmen Andréi - Romanya**

**Prof. Dr. Kelime Erdal - Türkiye**

**Prof. Dr. Lindita Xhanari Latifi - Arnavutluk**

**Prof. Dr. Marie Françoise Montauban - Fransa**

**Prof. Dr. Nadezhada Oynotkinova - Rusya**

**Doç. Dr. Elvira Latifova - Azerbaycan**

**Doç. Dr. Mesut Ertan Güneş - Bursa**

**Doç. Dr. Mine Artu Mutlugün - Türkiye**

**Doç. Dr M. Songül Alpaslan-Roodenberg, Harvard Medical School, USA.**

**Dr.Öğr.Üyesi İbrahim Yılmaz- Türkiye**

**Dr. Erhan Mutlugün - Türkiye**

**Öğr. Gör. Gültekin Erdal - Türkiye**

### Genel İlkeler:

ULUSLARARASI SANAT TASARIM VE EĞİTİM DERGİSİ (USTAD), Bursa Uludağ Üniversitesi TBMYO Tasarım Bölümü Grafik Tasarım Programı bünyesinde 2020 yılında yayın hayatına başladı. Uluslararası Sanat Tasarım ve Eğitim Dergisi yılda 1 defa yayımlanır. USTAD, her yıl 20 Aralıkta online olarak yayımlanır. Makalelerin tamamı derginin internet adresinden <http://sanatvetasarim.com> online olarak ücretsiz okunabilir ve indirilebilir. USTAD, gerekli gördüğünde özel sayı çıkartarak alanında, yurt içi ve yurt dışında söz sahibi olmuş, saygınlık kazanmış bilim ve sanat insanlarına şükranlarını sunmayı hedefler. Bu konuda karar ve yetki bilim ve yayın kuruluna aittir. USTAD, UAK doçentlik kurallarını karşılamaktadır. USTAD, uluslararası hakemli akademik ve ücretsiz bir dergidir.

### Amaç:

USTAD, öncelikle Mustafa Kemal Atatürk'ün ilke ve inkılapları doğrultusunda, sanatı, tasarımı araştırma ve yaşatma ilkelerini benimsemiştir. Bu nedenle UNESCO'nun 2003 yılında aldığı kararlar doğrultusunda "Somut Olmayan Kültürel Miras" listesine bağlı kalmak, Dünyadaki halkbilimi, sanat ve kültürel miras çalışmalarını izlemek, bu konularda yapılan araştırmaları yayımlamak ve bu alandaki çalışmaları uluslararası düzeye taşımaktır. Bu amaçlar doğrultusunda USTAD Türkçe ve/veya İngilizce yayın yapmaktadır.

### İçerik:

Alanında bir boşluğu dolduracak, araştırmaya dayalı özgün makaleler,  
Alanın gelişimine katkı sağlayacak tanıtım ve eleştiri yazıları,  
Toplum kültürü, halkbilimi, etnoloji, antropoloji, doğa ve ekoloji, görsel sanatlar, edebiyat, sosyoloji, psikoloji, ebru sanatı, hat sanatı, çinicilik ve süsleme sanatları ve kültürel miras çalışmalarına kuramsal ve yönetsel açıdan katkı sağlayacak çeviriler, kısa raporlar ve bilgi notları brief report ve short communication'lar,  
Alandan veya yazılı kaynaklardan yapılan derlemeler.  
USTAD'da yayımlanacak yazılar daha önce hiçbir yerde yayımlanmamış, başka dergilerin hakem sürecine girmemiş veya ret almamış olma şartı aranır. Bilimsel bir toplantıda sunulmuş bildiriler, bildiri kitapçığında tam metin yayımlanmış ise USTAD'da yayımlanamaz.

Bir yazarın aynı yıl içinde en fazla bir (1) yazısı yayımlanabilir.

### Kapsam:

USTAD yılda 1 kez, kış döneminde ve aralık ayının 20'inde yayınlanır. USTAD hakemli, uluslararası, bilimsel akademik bir dergidir.

### Gelen Yazıların Değerlendirilmesi:

Yayımlanmak üzere gönderilen makaleler öncelikle amaç, konu, içerik ve yazım kuralları açısından incelenir. Bu yönleriyle uygun bulunanların yazar adları gizlenir ve ilgili alanın sorumlu editörüne gönderilir. Baş editör, alan editör üyelerinin görüşü doğrultusunda, bilimsel bakımdan değerlendirilmek üzere, alanında eser ve çalışmalarıyla kabul görmüş iki hakeme gönderir. Aynı nitelikteki hakemler, editörler arasından da belirlenebilir.

Dergi etik kuralları gereği, hakemlere yazar adı gönderilmez, yazarlara hakem adı açıklanmaz.

Hakem raporları derginin veri tabanında saklanır. Hakem raporlarından biri olumlu, diğeri olumsuz olduğu takdirde, yazı üçüncü bir hakeme gönderilebilir veya alan editörleri nihai kararını raporlar üzerinden verir.

Makalenin yayımlanabilmesi için, olumlu iki hakem raporu ve alan editörü onayı gerekir. Yayın kararı verilen makaleler sıraya konular ancak editörlük, dosya hazırlama, güncellik, gereklilik gibi dergiciliğe bağlı birçok nedenle değişiklikler yapabilir. Önemli bir neden olmadığı sürece makale (yazara bilgi verilir), Yayın Kurulunca, derginin en yakın sayısında yayımlanır

Yazarlar, hakemlerin ve alan editörlerinin eleştiri, öneri ve düzeltme taleplerini dikkate almak zorundadır. Katılmadıkları noktaları gerekçeleriyle birlikte ayrı bir rapor hâlinde Yayın Kurulu'na sunabilirler.

Hakemlik süreçlerini tamamlamış ve yayımına karar verilmiş makaleler için "yayımlanacaktır" içerikli resmî yazı verilir. Ancak hangi sayıda yayınlanacağı editörlere ve derginin yayım ilkelerine bağlıdır.

**TRDizin'e sıklıkla gelen sorulardan yola çıkarak yardımcı olacağını düşündüğümüz bilgileri aşağıda bilgilerinize sunuyoruz.**

**SORU:** Tüm makaleler için etik kurul izni gerekli midir?

**Yanıt:** Hayır. Kriterlerde de "Etik Kurul İzni gerektiren" makaleler olarak belirtilmektedir.

Etik Kurul izni gerektiren araştırmalar aşağıdaki gibidir.

Anket, mülakat, odak grup çalışması, gözlem, deney, görüşme teknikleri kullanılarak katılımcılardan veri toplanmasını gerektiren nitel ya da nicel yaklaşımlarla yürütülen her türlü araştırmalar.

İnsan ve hayvanların (materyal/veriler dahil) deneysel ya da diğer bilimsel amaçlarla kullanılması,.

İnsanlar üzerinde yapılan klinik araştırmalar.

Hayvanlar üzerinde yapılan araştırmalar.

Kişisel verilerin korunması kanunu gereğince retrospektif çalışmalar.

Ayrıca; Olgu sunumlarında "Aydınlatılmış onam formu"nun alındığının belirtilmesi,

Başkalarına ait ölçek, anket, fotoğrafların kullanımı için sahiplerinden izin alınması ve belirtilmesi,

Kullanılan fikir ve sanat eserleri için telif hakları düzenlemelerine uyulduğunun belirtilmesi

**SORU:** Geçmiş yıllarda tamamlanmış çalışma ve tezden üretilen yayınlar için geriye dönük etik Kurul İzni alınmalı mıdır?

**Yanıt:** 2020 yılı öncesi araştırma verileri kullanılmış, yüksek lisans/doktora çalışmalarından üretilmiş (makalede belirtilmelidir), bir önceki yıl dergiye yayın başvurusunda bulunmuş, kabul edilmiş ama henüz yayımlanmamış makaleler için geriye dönük etik kurul izni gerekmemektedir.

**SORU:** TR Dizin'in bu kuralları ile üniversiteler dışında yapılan yayınlara kısıt mı getirilmiştir?

**Yanıt:** Hayır. Üniversite mensubu olmayan araştırmacılar da bölgelerinde bulunan Etik Kurul'lara başvurabilmektedir.

**AYRICA:** Dergiler "Yayın Etiği", "Araştırma Etiği" ve "Yasal/Özel izin belgesi alınması" ile ilgili kurallara uyduğunu uluslararası standartlara atıf yaparak, hem web sayfasında hem de basılı dergide herbiri için ayrı başlık açarak belirtmelidir. Dergilerde yayın etiğine uygunluk konusu sadece yazarların sorumluluğuna bırakılmamalı, dergi yayın etiği konusunda izleneceği yolu açık olarak tanımlanmış olmalıdır. Dergilerde yayımlanacak makalelerde etik kurul izni ve/veya yasal/özel izin alınmasının gerekip gerekmediği makalede

belirtilmiş olmalıdır. Eğer bu izinlerin alınması gerekli ise, izinin hangi kurumdan, hangi tarihte ve hangi karar veya sayı numarası ile alındığı açıkça sunulmalıdır. Çalışma insan ve hayvan deneklerinin kullanımını gerektiriyor ise çalışmanın uluslararası deklarasyon, kılavuz vb. uygun gerçekleştirildiği beyan edilmelidir. Belirtilen hususlarla ilgili çalışmaların bu yıl içerisinde tamamlanması ve varsa eksikliklerin en kısa sürede giderilmesi önem arz etmektedir. Saygılarımızla...





The authors' publications in USTAD are distributed under the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). The license was developed to facilitate open access, namely, free immediate access to and unrestricted reuse of original works of all types.

Under this license, authors retain ownership of the copyright for their publications but grant USTAD a non-exclusive license to publish the work in paper form and allow anyone to reuse, distribute and reproduce the content as long as the original work is properly cited

Appropriate attribution can be provided by simply citing the original work. No permission is required from the authors or the publishers. For any reuse or distribution of a work, users must also make clear the license terms under which the work was published.

The standard license will be applied to the authors' publications, which ensures the publications freely and openly available in perpetuity.



Articles submitted to the International Journal of Art Design and Education are subjected to the iThenticate similarity report before the referee process. The citation rate of the articles from a single source should not exceed 3% and the total citation rate should not exceed 30%. Otherwise, the article is returned to its author. The author can reload the article after making the necessary edits.

### Editörlerin Görev ve Sorumlulukları

Uluslararası Sanat Tasarım ve Eğitim Dergisi (USTAD), Uluslararası Dergi Editörleri COPE Davranış Kurallarını uygulamayı ilke edinmiştir. Bu ilke çerçevesinde dergimiz editörlerinin de COPE ilkelerine uyması beklenir.

USTAD, COPE Dergi Editörleri Davranış Kurallarına uymayan editörlere yönelik şikayetleri dikkate alacaktır. Editörlerimizin dergimiz politikasının ve uygulamasının gözden geçirilmesi ve tartışılması gereken yönlerini belirleyeceğini umuyoruz.

USTAD editörleri "COPE BEST PRACTICE GUIDELINES FOR JOURNAL EDITORS" rehberinde belirtilen etik görev ve sorumluluklara sahip olmalıdır. Bu görev ve sorumluluklar aşağıda özetlenmiştir.

#### Editörlerin Dergiye Karşı Sorumlulukları

Editörler dergilerinde yayınlanan her şeyden sorumlu olmalıdır.

Editörler, okuyucuların ve yazarların ihtiyaçlarını karşılamaya çalışarak, hakem-yazar sorunlarını çözmeye çalışır.

Editörler, USTAD'ı geliştirmek, indexlerin tanınmasını sağlamak adına:

Yayınladıkları makalenin kalitesini garanti altına alacak süreçlere sahip olmalıdır.

Yazarın, hakemin ifade özgürlüğünü savunmalıdır.

Akademik, bilimsel ve sanatsal kaygıyı korumalıdır.

Yazar ve makalesinin bilimsel ve etik standartlardan ödün vermesini engeller.

Gerektiğinde düzeltmeler, açıklamalar, makalenin geri çekmesi veya özürleri dikkate almaya her zaman istekli olur.

Makaleyi okur, sürecin başlatılmasında gecikmelere engel olur.

Editörlerin Okuyucu ile ilişkileri

Editörler yayınlanan çalışmalar hakkında okuyucu, araştırmacı ve uygulayıcılardan gelen geri bildirimleri dikkate almak ve gereken cevapları ve işlemleri yapmakla yükümlüdür.

### Editörlere Gelen Şikayetler

Editörler hakem, yazar ve okuyuculardan gelen şikayetlere açık ve aydınlatıcı cevap vermekle sorumludur.

### Çıkar Çatışmaları ve İlişkileri

Editörler makalelerin tarafsız ve bağımsız olarak değerlendirme süreçlerinin tamamlanması için yazarlar, hakemler ve üçüncü kişiler arasında oluşabilecek çıkar ilişkisi ve çatışmalarına karşı önlem almakla sorumludur.

### Genel Yazım Kuralları:

**Başlık:** 12 kelimeyi geçmemeli, bold ve baş harfleri büyük 14 Pt yazılmalı ve ikinci dildeki karşılığı baş harfleri büyük, başlığın hemen altında 12 Pt normal kalınlıkta yazılmalı. Makale Türkçe ise ikinci dil İngilizce, makale İngilizce ise ikinci dil Türkçe olmalıdır. Latin harflerle yazılmış Türkçe lehçelerde değerlendirmeye alınır. Bu makalelerin ikinci dili Türkçe olmalıdır.

**Yazar Adı:** Makale Başlığının altına yazılmalı, görev unvanı, Orcid, kurum adresi ve e-posta bilgileri, İngilizce başlığın 12 nk aralıkla altına kalın 11 Pt yazılmalıdır.

**Öz:** En az 250 kelime olmalıdır. Öz içinde kaynak, şekil, çizelge, nota vb. bulunmamalıdır. Özün hemen altında en az üç, en çok yedi anahtar kelime verilmelidir. Öz ve anahtar kelimeler Türkçe ve ikinci dilde hazırlanmalıdır. Okuyucunun özde yanıt bulması gereken sorular aşağıda çıkartılmıştır.

Çalışmanın amacı, yöntemi ve en önemli bulgu ya da bulguları nelerdir? (en az 3, en fazla 5 cümle ile açıklanmalıdır)

Giriş ve araştırmanın amaç kısmında çalışma, hangi soruya cevap aramaktadır? Hangi araştırma sorusu ya da sorularından yola çıkılmaktadır? Bu çalışma niçin gereklidir? (Okuyucuda net fikir oluşumunu sağlayacak açıklıkta bilgiler verilmelidir)

Çalışma, hangi boşluğu doldurmaktadır ve alanına hangi katkıyı sağlamaktadır? (Yalın ve net olarak açıklanmalıdır)

Çalışmada hangi yöntem kullanılmıştır?

Bulgular ve tartışmalar nelerdir?

Sonuç nedir? Makalenin önerisi nedir?

**Makale Metni:** Yazılar bilgisayarda 1 satır aralıkla ve 11 punto yazılmalı, Türkçe 5000, İngilizce 7000 kelimeyi geçmemeli ve özgün olmalıdır. Yazılar, MS Word programında ve Times New Roman yazı karakteri ile yazılmalıdır. Makale, giriş bölümüyle başlamalı, burada yazının hipotezi ortaya atılmalı, gelişme bölümü (ara ve alt başlıklarla desteklenebilir) veri, gözlem, görüş, yorum ve tartışmalardan oluşmalı, sonuç bölümünde varılan sonuçlar, önerilerle desteklenerek açıklanmalıdır.

Makale Türkçe ve ikinci dildeki özü, sol 3,5 cm, sağ 3,5 cm olmalıdır. Makale metni ise sol ve sağ kenarlar 2,5 cm olacak şekilde ayarlanmalıdır.

**Kaynak Gösterme:** Kaynak göstermede kesinlikle dipnot kullanılmamalıdır. Buna göre;

Metin içinde (Soyadı, 2010:9),

Yazarın aynı yıl yayımlanan birden fazla eseri kaynak gösterilmişse (Erdal, 2010a, Erdal, 2010b...)

İki yazarlı yayınlarda (Soyadı, Soyadı, 2015:9),

İkiden fazla yazarlı yayınlarda (Soyadı ve ark.,1995:9),

Tarihi bilinmeyen yayınlarda “tarih yok” anlamında (ty), (Soyadı (ty)),

Sayfası bilinmeyen yayınlarda “sayfa yok” anlamında (sy), (Soyadı, 2009: (sy)),

Yazarı bilinmeyen yayınlara ise kaynak gösterilmez,

Sözlü kaynak kullanılıyorsa kaynak kişi bilgileri Adı, Soyadı, Görüşme Tarihi ve Yeri bilgilerini içermelidir.

İnternet kaynak gösteriliyorsa site adı, yazar soyadı ve erişim tarihi (ET) bilgilerini içermelidir; (Wikipedia, Soyadı, ET: 03.01.15).

Lisans, yüksek lisan ve doktora tezlerinin dışındaki yayımlanmamış yazılar kaynak gösterilemez.

**Kaynakça:** Kaynak makale metninin sonunda, yazarların soyadına göre alfabetik olarak yazılmalıdır. Bir yazarın birden fazla yayını olması halinde, yayımlanış tarihine göre, bir yazara ait aynı yılda basılmış yayınlara var ise (1980a, 1980b) şeklinde gösterilmelidir.

### Kitaplar

Soyadı, A (Yayın Yılı). Eser Adı. Yayın Yeri (İl): Xxx Kitapevi.

Soyadı, A (2009). Etkili Ambalaj Tasarımı. Bursa, Türkiye: Dora Yayınevi.

Soyadı, A (2012). Geleceğe Işık Tutan Eğitimci İbrahim Alaaddin Gövsa. Bursa: Ezgi Kitabevi.

### Diğer Yayınlar

Gazete, dergi, ansiklopedi, antoloji, roman, oyun ve film gibi yapıtlar ile öykü ve şiir kitapları, öykü, makale, kitap bölümü, mektup, konferans, konuşma, söyleşi ve kişisel görüşme, yayımlanmamış tezler aşağıdaki gibi, eğik ve iki tırnak içinde yazılmalıdır.

Soyadı, A (1997). “Türk Amblem Tasarımı Üzerine”, İstanbul: Cumhuriyet Gazetesi, no: 216164, p.2.

Soyadı, A (2011). “A review of trepanations in Anatolia with new cases”. NJ, England: International Journal of Osteoarchaeology, no: 21, Pp.505-534.

### Eksik Bilgili Kaynaklar:

Kullanılan kaynakta yapıtın yayımlandığı şehir belirtilmiyorsa, künyede bu bilginin bulunması gereken yerde Yyy (yayımlanma yeri yok), yayımlandığı yer belirtilmemişse yy (yayımcı yok), yayımlandığı tarihe ilişkin bilgi yer almıyorsa ty (tarih yok) kısaltmaları kullanılır.

Soyadı, A (2012). Sahne Fotoğrafında Çekim Teknikleri. yyy: Ezgi Kitabevi

Soyadı, A (2012). Sahne Fotoğrafında Çekim Teknikleri. Bursa: yy.

Soyadı, A (ty). Sahne Fotoğrafında Çekim Teknikleri. Bursa: Ezgi Kitabevi.

### Çoklu Yazar:

İlk yazarın önce soyadı, sonra adının baş harfi yazılarak, diğer yazarların ise tamamının önce adının baş harfi sonra soyadı yazılır. Yazarlar virgül ile ayrılır.ergiler için:

Soyadı, A., A, Soyadı, A. Soyadı (2020). “Bursa Göçmen Köyleri Yaşam Alanları Fotoğrafları”. Uluslararası Sanat Tasarım ve Eğitim Dergisi, cilt(syf). DOI.

### Kitaplar için:

Soyadı, A., A. Soyadı, A. Soyadı (2012). Sahne Fotoğrafında Çekim Teknikleri. Bursa: Ezgi Kitabevi. ISSN.

Elektronik Ortamdaki Metinler: Elektronik ortamdaki metinlerin kaynak olarak gösterilmesinde, güvenilirlik açısından, yazarı, başlığı ve yayım tarihi belirtilmiş olanlar tercih edilmelidir. Künye bilgileri şu sırayı izler: yazar Soyadı, Adı; metnin başlığı (tırnak içinde ve italik). varsa kaynağın tarihi; erişim tarihi (ET); sitenin adresi.



Araştırma Makalesi • Research Article • DOI: <https://doi.org/> DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10282109>

## 1. Dijital Sanatta Gerçekliğin Yeri

The Place of Reality in Digital Art

Mehmet Akif ÖZDAL.....11 - 21

Değerli okuyucular,

Bursa Uludağ Üniversitesi TBMYO Grafik Tasarım Programı olarak, Uluslararası Sanat Tasarım ve Eğitim Dergisinin (USTAD) 2023 yılının 4. cilt, 2. sayısı, 1 makale ile yayınlanmıştır. İlkeli ve kararlı duruşu ile dergimiz, TrDizin müracatına hazırlanırken, uluslararası indexlerden OpenAire ile taranmaktadır. Gogle scholar, Zenodo gibi index ve bilim platformları dergimizin gurur kaynağını oluşturmaktadır.

Değerli bilim ve sanat insanları,

Dergimizin gelenekselleşmiş olan kapak sanatçıları bölümünde 2023 yılının son sayısının kapakları Bursa Uludağ Üniversitesi GSF öğretim üyesi ve sanatçısı Barış Gençler'in eserleriyle değer kazanmıştır. Genç sanatçımıza katkılarından dolayı teşekkür etmeyi borç bilirim. Dergimizin sonraki sayılarının kapaklarında eserlerinizle yer almak isterseniz lütfen [ustad@uludag.edu.tr](mailto:ustad@uludag.edu.tr) mailinden iletişime geçiniz.

20 Mayıs 2024'te yayımlanacak olan 5. cilt, 1. sayımızda görüşmek dileğiyle...  
Saygılarımla...

Dr. Erhan MUTLUGÜN  
Baş Editör

## Dijital Sanatta Gerçekliğin Yeri The Place of Reality in Digital Art

**Mehmet Akif ÖZDAL**

ORCID: 0000-0003-3148-8988• Sivas Cumhuriyet Üniversitesi, Yüksek Lisans Öğrencisi•  
mehmetakfozdl@gmail.com

| Araştırma Makalesi | Research Article |

### Özet

Sanatın evrimi, teknolojinin ilerlemesiyle hız kazanmış ve yeni bir gerçeklik anlayışını ortaya çıkarmıştır. Bu evrim, sanatın işlevselliğini ve gerçeklik algısını değiştirmiş, sanatçılar göstergeleri kullanarak yeni anlam yapıları oluşturmuşlardır. Yeni sanat anlayışı, kavramsal sanatın yeni kavramlarıyla farklı disiplinleri birleştirerek geleneksel sanat anlayışlarını sarsmış ve sanatın farklı boyutlarını keşfetmeye yönlendirmiştir. Farklı bir şekilde ifade edersek. Sanatın evrimi, teknolojik ilerlemelerin de katkısıyla hızlanmıştır. Yeni teknolojiler, sanatçılara farklı anlam yapıları oluşturma fırsatı verirken, izleyicinin gerçeklik algısını da dönüştürmüşlerdir. Artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) gibi dijital araçlar, sanatın işlevselliğini ve etkisini yeniden tanımlamıştır.

Bu kapsamda yapılmış olan çalışma, dijital sanatın gerçeklik algısı üzerindeki etkilerini nitel araştırma deseni ile incelemeyi amaçlamaktadır. Çalışmanın bulguları, artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik teknolojilerinin izleyicinin gerçeklik algısını önemli ölçüde dönüştürebileceğini göstermektedir. Dijital araçlar, sanatçılara fikirlerini daha özgür ve etkili bir şekilde ifade etme olanağı sağlamaktadır. Çalışma, dijital sanatın sadece yaratıcı bir ifade biçimi olarak kalmadığını, aynı zamanda geniş bir izleyici kitlesi tarafından erişilebilir ve ticari olarak değerli olduğunu da belirtmektedir.

Dijital sanat, geleneksel sanat eserlerine göre daha kolay erişilebilir ve korunabilir bir yapıya sahiptir. Aynı zamanda, dijital sanatın toplumsal konuları ele alabileceği, interaktif bir katılım sağlayabileceği ve sanat piyasasında giderek daha önemli bir yer edindiği gözlemlenmiştir. Dijital sanatın geleceği, teknolojinin hızlı gelişimine ve sanatçıların yaratıcılık arayışına bağlı olarak şekillenecektir. Ancak, dijital sanatın "sanat" olarak kabul edilip edilmemesi hâlâ tartışmalı bir konudur.

Bu bağlamda, dijital ve geleneksel sanatın birleşim potansiyelini, izleyici etkileşimini ve toplumsal katkılarını detaylı bir şekilde ele alınmıştır. İnceleme yöntemi olarak literatür taraması, içerik analizi ve mantıksal akıl yürütme kullanılmıştır. Sonuç olarak, dijital sanatın izleyiciler, sanatçılar ve sanat dünyası için yeni olanaklar ve deneyimler sunduğu vurgulanmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Teknolojik İlerlemeler, Gerçeklik Algısı, Artırılmış Gerçeklik, Sanal Gerçeklik, Dijital Sanat

### Abstract

The evolution of art has gained momentum with the advancement of technology and has revealed a new understanding of reality. This evolution has changed the functionality of art and the perception of reality, and artists have created new structures of meaning using indicators. The new understanding of art has shaken the traditional understanding of art by combining different disciplines with the new concepts of conceptual art and has led to exploring different dimensions of art. If we put it in a different way. The evolution of art has accelerated with the contribution of technological advances. While new technologies give artists the opportunity to create different structures of meaning, they have also transformed the audience's perception of reality. Digital tools such as augmented reality (AR) and virtual reality (VR) have redefined the functionality and impact of art.

The study conducted in this context aims to examine the effects of digital art on the perception of reality with a qualitative research pattern. The findings of the study show that augmented reality and virtual reality technologies can significantly transform the viewer's perception of reality. Digital tools provide artists with



the opportunity to express their ideas more freely and effectively. The study states that digital art not only remains a form of creative expression, but is also accessible and commercially valuable by a wide audience.

Digital art has a structure that is more easily accessible and can be protected than traditional works of art. At the same time, it has been observed that digital art can address social issues, provide interactive participation, and is gaining an increasingly important place in the art market. The future of digital art will be shaped by the rapid development of technology and the search for creativity of artists. However, whether digital art should be considered "art" is still a controversial issue.

In this context, the potential of combining digital and traditional art, audience interaction and social contributions have been discussed in detail. Literature review, content analysis and logical reasoning were used as the examination method. As a result, it has been emphasized that digital art offers new possibilities and experiences for viewers, artists and the art world.

**Keywords:** Technological Advances, Perception of Reality, Augmented Reality, Virtual Reality, Digital Art

## Giriş

Sanatın evrimi ve teknolojinin ilerlemesi arasındaki ilişki, modern dünyada sanatın işlevselliği ve gerçeklik algısını kökten değiştirmiştir. Sanat, tarihsel olarak toplumsal, kültürel ve teknolojik değişimlere yanıt veren bir ifade biçimi olarak kabul edilir. Ancak, son yıllarda teknolojinin hızlı gelişimi, sanatın evrimini daha da hızlandırmış ve derinleştirmiştir. Bu evrim, sanatın kendisini yeniden tanımlamasına, yeni anlam yapıları oluşturmaya ve geleneksel sanat paradigmasını altüst etmesine yol açmıştır (Sarı, 2019:53).

Teknolojinin sanat üzerindeki etkileri, özellikle dijital medyanın ve yeni iletişim teknolojilerinin yaratıcı süreçleri nasıl etkilediği konusunda önemli bir role sahiptir. Sanatçılar artık göstergeleri, kodları, verileri ve diğer dijital araçları kullanarak sanat eserleri üretiyorlar. Bu yeni sanat anlayışı, kavramsal sanatın klasik tanımını zorlayarak, sanatı farklı disiplinlerin kesişim noktasında konumlandırıyor. Sanatçılar, bilgisayarlar, yapay zekâ, artırılmış gerçeklik gibi teknolojileri kullanarak eserlerini ortaya çıkarıyorlar. Bu süreç, sanatın sadece görsel bir ifade biçimi olmaktan çıkarak düşünsel ve kavramsal bir boyut kazanmasına olanak tanımıştır (Sarı, 2019:53). Bu evrim, aynı zamanda sanatın gerçeklik algısını da derinden etkilemiştir. Sanat eserleri artık sadece estetik deneyimler sunmakla kalmıyor, aynı zamanda toplumsal, politik ve teknolojik gerçekliklerle ilişkilendiriliyorlar. Sanat, ideoloji ve kuram oluşturarak gerçeklikle yeni bir etkileşim biçimi yaratıyor. Sanatın bu evrimi, izleyiciyi pasif bir gözlemci olmaktan çıkararak düşünmeye, sorgulamaya ve katılımcı bir rol üstlenmeye teşvik ediyor (Sarı, 2019:53).

Sanatın evrimi, modern dünyanın gelişimine önemli bir katkı sağlamıştır. Sanat, farklılaşarak, yeni anlam yapıları oluşturarak, işlevselliğini değiştirerek insanlara yeni bakış açıları sunmuştur. Bu evrim, sanatın gelecekte de yeni açılımlarla, insanları etkilemeye ve dünyaya yeni bakış açıları kazandırmaya devam edeceğini göstermektedir (Sarı, 2019:53). Bu çalışma, sanatın evriminin teknolojiyle olan ilişkisini ve bu evrimin sanatın işlevselliği ve gerçeklik algısına nasıl etki ettiğini incelemektedir. Literatür taraması yöntemiyle elde edilen veriler mantıksal akıl yürütme yöntemiyle yorumlanarak çalışmanın sonuçlarına ulaşılmıştır.

## Dijital Sanat ve Sanat Kavramı

Dijital sanat, geleneksel sanatın dijital teknolojilerle birleştiği ve yeni ifade biçimleri geliştirdiği bir sanat türüdür. Bu sanat türü, sanat kavramını yeniden tanımlamada ve genişletmede önemli bir rol oynamıştır (Çakır, 2013:5).

## Dijital Sanatın Sanat Kavramı Üzerindeki Etkileri

**Genişletilmiş İfade Olanakları:** Dijital sanat, sanatçılara geleneksel medyalarından farklı bir dizi ifade biçimi sunar. Sanatçılar, dijital çizim, 3D modelleme, animasyon, interaktif medya ve daha birçok dijital araç kullanarak eserlerini yaratma özgürlüğüne sahiptirler. Bu, sanatın sınırlarını genişletir ve sanatçılara yeni ifade olanakları sunar (Çakır, 2013:5).

**Etkileşim ve Katılım:** Dijital sanat, izleyicilerle etkileşim kurma ve katılımı teşvik etme konusunda büyük bir potansiyele sahiptir. Sanat eserleri, izleyicilerin dokunma, hareket etme veya sesle

etkileşim kurmasına olanak tanıyabilir. Bu, izleyicilerin sanat eserlerini sadece izlemekle kalmayıp, aynı zamanda deneyimlemelerini sağlar (Çakır, 2013:5).

**Dijital Ortamın Yaratıcılığı:** Dijital sanat, bilgisayarlar ve dijital yazılım aracılığıyla yaratıldığı için, sanatçılara büyük bir yaratıcılık potansiyeli sunar. Sanatçılar, dijital dünyanın sınırsız olanaklarından faydalanarak yeni ve deneysel eserler üretebilirler (Çakır, 2013:5).

**Sanatın Erişilebilirliği:** Dijital sanat, internet ve dijital platformlar aracılığıyla daha geniş bir kitleye ulaşabilir. Sanat eserleri dijital olarak kolayca paylaşılabilir ve dünya genelinde erişilebilir hale gelir. Bu, sanatın daha fazla insan tarafından görülmesini ve takdir edilmesini sağlar (Çakır, 2013:5).

**Sanatın Korunması ve Reprodüksiyonu:** Dijital sanat eserleri dijital olarak kaydedildiği için, bozulma veya kaybolma riski olmadan kolayca korunabilirler. Ayrıca, dijital sanat eserleri istendiğinde yeniden üretilir veya çoğaltılabilir (Çakır, 2013:5).

**Sanatın İnteraktif ve Deneysel Doğası:** Dijital sanat, izleyicilerin etkileşimde bulunabileceği ve deneyimleyebileceği eserler yaratma fırsatı sunar. Bu, izleyicilerin sanatın sadece pasif bir gözlemci olmaktan daha fazlası olduğunu deneyimlemelerini sağlar (Çakır, 2013:5).

Dolayısıyla, dijital sanatın geleneksel sanat kavramını genişlettiği ve zenginleştiği söylenebilir. Dijital sanat, sanatçıların ve izleyicilerin sanatın tanımını ve deneyimini yeniden düşünmelerine yol açar. Bu nedenle, dijital sanatın sanat dünyasında önemli bir yere sahip olduğunu ve sanat kavramını evrimleştiğini söyleyebiliriz (Çakır, 2013:5).

Farklı bir şekilde ifade edersek. Bilgisayarların hayatımızda günümüzün sağladığı teknolojik imkanlar sanat içerisinde de kendisini göstermektedir (Yalçın, 2017:93).

Geleneksel sanat dallarından çizim, resim ve heykelin yanı sıra, dijital teknolojilerle yapılan sanat eserleri de giderek artmaktadır. Bu eserler arasında ağ sanatı, dijital kurgu sanatı ve sanal gerçeklik sanatı gibi farklı alanlarda yapılan eserler öne çıkmaktadır (Çakır, 2013:5).

Ağ sanatı, internet teknolojilerini kullanarak yapılan sanat eserlerini ifade etmektedir. Bu eserler, interaktif bir şekilde kullanıcılara sunulabilmektedir ve kullanıcıların etkileşimine açıktır. Ağ sanatı, sanatçılara farklı bir platform sunarak, sanat eserlerini daha geniş kitlelere ulaştırma imkânı sağlamaktadır (Cengizkan, 2010:43).

Dijital kurgu sanatı, film, video ve animasyon gibi dijital teknolojilerin kullanıldığı bir sanat dalıdır. Bu sanat dalı, dijital teknolojilerin kullanımı sayesinde, hayal gücünün sınırlarını zorlayan sanat eserleri ortaya çıkarmaktadır (Güneş, 2014:37).

Sanal gerçeklik sanatı ise, sanatçıların sanal dünyalarda yarattığı eserleri ifade etmektedir. Bu eserler, sanal gerçeklik gözlükleri veya diğer teknolojiler aracılığıyla kullanıcılara sunulmaktadır. Sanal gerçeklik sanatı, izleyiciye gerçeküstü bir deneyim sunarak, sınırları zorlayan bir sanat dalı olarak öne çıkmaktadır (Karagöz, 2016:3). Bu kapsamda, dijital teknolojiler sanat dünyasında önemli bir yer edinmiştir.

Ağ sanatı, dijital kurgu sanatı ve sanal gerçeklik sanatı gibi farklı sanat dalları, dijital teknolojilerin kullanımı sayesinde ortaya çıkmıştır. Bu sanat eserleri, farklı bir platformda sunulabilmesi ve daha geniş kitlelere ulaşabilmesi sayesinde, sanatın sınırlarını genişletmektedir (Karagöz, 2016:3).

20. yüzyılın ikinci yarısında, sanatçılar, sadece estetik değerlerin peşinde koşmak yerine, toplumun dünyasına ve yaşam tarzına da etki etmeyi hedeflemişlerdir (Yalçın, 2017:93). Sanat, bir taraftan toplumun hayatını yansıtırken, diğer taraftan da toplumun gerçeklerine yeni bir bakış açısı getirmeyi amaçlamıştır. Bu amaç doğrultusunda, dijital sanat gibi farklı sanat dalları ortaya çıkmıştır (Karagöz, 2016:3).

Dijital sanat, elektronik sanat, bilgisayar sanatı, interaktif sanatı ve medya sanatı gibi farklı isimlerle de anılan bir sanat dalıdır. Bu sanatta, gerçeklik kavramları ön plandadır. Sanatçılar, dijital teknolojileri kullanarak, yeni gerçeklikler yaratmakta ve izleyicileri bu gerçekliklerle etkileşime sokmaktadırlar (Karagöz, 2016:3).

Görsel sanatlar, serbest sanat olarak faaliyet gösterirken, dijital sanat sayesinde sınırları zorlamaktadır. Sanatçılar, dijital teknolojilerin olanaklarını kullanarak, farklı platformlar oluşturmakta ve sanat eserlerini daha geniş kitlelere ulaştırmaktadırlar (Özdemir, 2017:30). Bu sayede, sanat eserleri sadece galerilerde sergilenmekle kalmamakta, internet ve diğer platformlar aracılığıyla da erişilebilir hale gelmektedir (Karagöz, 2016:4). Bu çerçevede, sanatın görsel sanatlar serbest sanat olarak faaliyet göstermesinin yanı sıra, dijital teknolojilerin gelişmesiyle birlikte, dijital sanat gibi yeni sanat dalları ortaya çıkmıştır. Bu sanat dalları, gerçeklik kavramlarını içermekte ve sanatçıların hayal güçlerini kullanarak, yeni gerçeklikler yaratmalarını sağlamaktadırlar (Özdemir, 2017:30).

Sanatın tanımı, farklı sanatçılar ve sanat kuramcıları tarafından farklı şekillerde yapılmaktadır. Gönülal Özand'ın sanatı insanın yüksek benliğinin devingen bir süreç sonrasında bir başka boyutta var olması olarak tanımlaması, sanatın insanın iç dünyasının ifadesindeki önemini vurgulamaktadır (Yalçın, 2017:93). Bir diğer açıdan. Sanat, insanın iç dünyasını dışa yansıttığı bir araçtır ve bu yönüyle öznel bir nitelik taşır (Karagöz, 2016:5).

Marina Abramovic'un sanatın nesnesiz olabileceğine dair ifadesi, sanatın öznel niteliğine vurgu yapmaktadır (Karagöz, 2016:5). Sanatın varoluşu, sanatçının iç dünyasından kaynaklanan bir süreçtir ve bu süreç, nesnelere bağımlı olmadan gerçekleştirilebilir.

Bu iki farklı tanım arasındaki farklılıklar, sanatın farklı boyutlarını ve tanımlarını göstermektedir. Sanat nesnesi, bazı sanatçılar için varoluşun göstergesi olarak kabul edilirken, bazıları için nesnelere engel teşkil edebilmektedir. Ancak, her iki tanımda da ortak nokta, sanatın insanın yüksek benliğinin ifadesi olduğudur (Karagöz, 2016:5). Bu ifade kapsamında da sanatın tanımı, farklı sanatçılar ve sanat kuramcıları tarafından farklı şekillerde yapılmaktadır (Yalçın, 2017:93).

Sanat, insanın iç dünyasındaki düşünceleri, duyguları ve hayalleri dışa vurduğu bir araçtır. Sanat, insanın yaratıcılığını ve özgünlüğünü ifade etmesine olanak tanır (Özdemir, 2017:30).

Bu varoluşun göstergesi, bazıları için sanat nesnesi olurken bazıları için nesnelere engel teşkil edebilmektedir. Ancak, sanatın temelinde insanın duygu ve düşüncelerinin ifadesi yer almaktadır (Karagöz, 2016:5). Bu nedenle, sanatın evrimi, teknolojinin gelişmesiyle birlikte hızlanmış ve geleneksel sanat anlayışı büyük ölçüde değişmiştir.

Sanatın insanın iç dünyasının ifadesindeki önemine vurgu yapar (Yalçın, 2017:93).

Yirminci yüzyılın ikinci yarısından sonra, sanatın nesneye bağımlı anlayışı yerini, üretim ve tüketim odaklı sanal dünyaların olduğu yeni bir sanat anlayışına bırakmıştır. Bu yeni sanat anlayışı, sanatın üretim ve tüketim sürecine de etki etmektedir (Karagöz, 2016:5).

Medya ve reklam sektörünün toplumun yapısını daha hızlı değiştirmesiyle birlikte, sanatın ifade biçimi de büyük ölçüde değişmiştir. Geleneksel nesneye odaklanma anlayışı yerini, imgesel bir yaşama ve hatta nesnelere üretimine bırakmıştır. Bu da yeni bir gösteri toplumu olgusunu beraberinde getirmiştir (Karagöz, 2016:5).

Sanatta da biçim ile içerik arasındaki gerçeklik farkı belirsizleşmiştir. Sanat, nesnenin kendisi yerine imgesiyle yaşamaya başlamış ve bu durum sanatın amacını da değiştirmiştir (Yalçın, 2017:93). Sanat artık sadece bir estetik değil, aynı zamanda toplumsal bir mesajı da ifade eden bir araç haline gelmiştir (Karagöz, 2016:5). Bu durum, sanatın toplumsal ve kültürel etkisini arttırmıştır.

Sanat, insanların hayatlarını ve dünya görüşlerini şekillendirmeye devam etmektedir. Ancak, sanatın bu değişimi, bazı eleştirilere de neden olmuştur. Sanatın yalnızca gösteri toplumu içerisinde bir tüketim aracı olarak kullanılması, içeriğin arka planda kalmasına ve sanatın gerçek amacından uzaklaşmasına sebep olmaktadır (Karagöz, 2016:5).

Ayrıca, medya ve reklam sektörünün toplumun yapısını değiştirme etkisi, sanatın da ifade biçimini değiştirmiştir. Biçim ile içerik arasındaki gerçeklik farkının belirsizleşmesi, sanatın amacını değiştirmiştir ve sanat artık sadece bir estetik değil, aynı zamanda toplumsal bir mesajı da ifade eden bir araç haline gelmiştir. Ancak, sanatın bu değişimi eleştirilere de neden olmaktadır ve sanatın gerçek amacından uzaklaşmasına yol açabilmektedir (Karagöz, 2016:5).

Baudrillard'ın düşünceleri, göstergelerin ele geçirme ve savma işlevine sahip olduğunu belirtmektedir. Göstergeler aracılığıyla güç, gerçeklik ve mutluluk gibi şeyleri çağrıştırmak ve yadsımak için kullanılmaktadır. Baudrillard, bu durumun insanların algısını ve dünya görüşlerini etkilediğini de vurgulamaktadır (Karagöz, 2016:5).

Sanatta da göstergelerin kullanımı sonucu yeni anlam örgüleri yaratılmaktadır. Ancak, bu anlamların gerçekliği ve yansıttığı değerler sorgulanmalıdır. Göstergeler, sanatın içeriğini belirlemede önemli bir rol oynamaktadır. Sanat eserlerindeki göstergelerin seçimi, eserin anlamını ve mesajını belirlemede etkili olmaktadır (Karagöz, 2016:5).

Baudrillard'ın düşünceleri, sanatın içeriğindeki göstergelerin toplumun algısını ve dünya görüşünü nasıl etkileyebileceği konusunda bize farkındalık kazandırmaktadır. Sanatın, göstergeler aracılığıyla bir şeyi ele geçirme ve savma işlevine sahip olabileceği de dikkate alınmalıdır (Karagöz, 2016:5). Dolayısıyla, göstergelerin ele geçirme ve savma işlevine sahip olduğu Baudrillard tarafından belirtilmektedir (Karagöz, 2016:5).

Bu düşünceler, sanatın içeriğindeki göstergelerin toplumun algısını ve dünya görüşünü nasıl etkileyebileceği konusunda bize farkındalık kazandırmaktadır. Göstergelerin seçimi, sanat eserlerinin



anlamını ve mesajını belirlemede önemli bir rol oynamaktadır ve sanatın bu etkisini anlamak, sanatın gerçek amacını anlamak açısından önemlidir.

Baudrillard'ın görüşüne göre, göstergeler ve semboller gerçeği bastırmak ve ele geçirmek için kullanılmaktadır (Yalçın, 2017:93). Bu durumda, sanatın da gerçeklerin yerine imgelerin peşinde gitmesine sebep olmaktadır. Tüketim toplumunun sembol ve gösterge tüketimi olarak görülen yeni medya sanatı da anlam dizisi oluşturmamaktadır (Yalçın, 2017:93).

Baudrillard, anlamların semboller ve göstergeler tarafından oluşturulduğunu savunurken, medya ve reklam sektörü de gerçekliği sanatın amacını açık bir şekilde değiştirmiştir. Bu nedenle, sanatın amacının sadece görsel bir şölen sunmak olmadığını ve gerçekliğe yansımaları gerektiğinin farkında olunması gerekmektedir (Küçük, 2018:43).

Pop sanat hareketi, sanatın içeriğindeki değişimlere ve yeni gerçeklik anlayışlarına uyum sağlamıştır. Özellikle Andy Warhol ve Roy Lichtenstein gibi sanatçılar, tüketim nesnelere ve kitle iletişim araçlarının imgelerini kullanarak yeni bir sanat anlayışı yaratmışlardır (Küçük, 2018:43).

Warhol'un eserleri, medya dünyasını fetişleştirerek, tüketim kültürünün sanat dünyasına yansımaları sağlamıştır. Warhol, eserlerinde kullanılan imgeleri tekrarlayarak, onların kitleler tarafından tüketilmesini sağlamıştır. Bu sayede, sanat eserleri de tüketim nesnesi olarak algılanmaya başlamıştır (Küçük, 2018:43).

Lichtenstein ise, çizgi romanlardan esinlenerek, kitle iletişim araçlarının imgelerini sanat dünyasına taşımıştır. Eserleri, çizgi romanlardaki yüksek kontrastlı renkler ve çizim tarzları ile dikkat çekmiştir. Lichtenstein, bu tarzı kullanarak, sanat eserlerinin görünüşünü ve anlamını değiştirmiştir (Küçük, 2018:43). Bu sanatçıların eserleri, sanatta yeni bir dönemin başlangıcını simgelemiştir. Sanat, artık tüketim nesnelere ve kitle iletişim araçlarının imgeleriyle birlikte algılanmaya başlamıştır. Bu değişim, sanatın amacında da bir değişikliğe yol açmıştır (Küçük, 2018:43).

Sanatın amacı, gerçekliği yansıtmaktan ziyade, göstermek ve yorumlamak haline gelmiştir (Küçük, 2018:43).

Dolayısıyla, Pop sanat hareketi, sanatta yeni bir dönemin başlangıcını temsil etmiştir. Tüketim nesnelere ve kitle iletişim araçlarının imgeleri, sanat dünyasına taşınarak, sanatın amacı ve anlamı da değişmiştir (Özdemir, 2017:30). Bu değişim, sanatın işlevselliği ve gerçekliği hakkında yeni sorular ortaya çıkarmıştır ve sanatın evrimi bu yönde devam etmektedir (Küçük, 2018:43).

Andy Warhol'un pop sanatıyla ortaya çıkardığı değişim, medyanın gücünü fark ederek sanatın pazarlanabilir olduğunu keşfetmesiyle başlamıştır (Küçük, 2018:43).

Pop sanat, gündelik gerçekliğe eleştirel yaklaştığını iddia etse de aslında onunla uyum içinde kalmaktadır. Bu yaklaşım, sanatta yeni bir farklılık yaratmıştır (Küçük, 2018:43). Kuspit, Pop sanatın alınıp satılan bir eşya olarak algılanmasıyla sanat nesnesinin yok olmaya başladığını söyler (Küçük, 2018:43). Diğer yandan, dijital sanatın ortaya çıkmasıyla kavram sanatı, yapıt üzerinden kuram ve ideoloji yaratarak öznel sanat anlayışından ayrılır (Küçük, 2018:43). Bu yeni sanat anlayışında, nesnenin içeriği değil algıda yarattığı imgesi ön plana çıkar. Dijital sanat, yeni gerçekliklere doğru ilerleyerek gerçeğe benzeyen yeni bir gerçeklik oluşturur (Küçük, 2018:43).

Kavram sanatının kullanımıyla sanatın işlevselliği ve gerçekliği değişirken, sanatçılar göstergeleri kullanarak yeni anlam örgüleri yaratırlar. Bu durum modern sanat anlayışını altüst ederek alışlagelmiş sanat kavramlarının sorgulanmasına sebep olmuştur (Küçük, 2018:43).

### **Karmaşık Gerçeklik**

Karmaşık Gerçeklik (Mixed Reality), fiziksel ve dijital dünyaların bir araya geldiği bir kavramdır. Bu terim, genellikle gerçek dünya ile sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) gibi dijital dünyaların birleşimini ifade etmek için kullanılır (Özdemir, 2017:30).

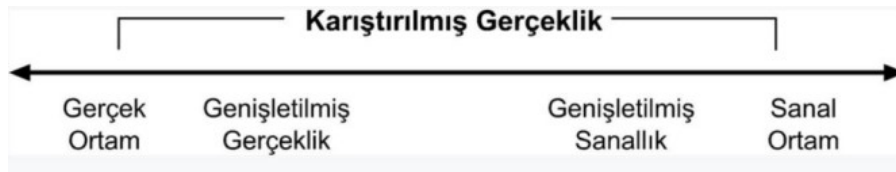
Karmaşık Gerçeklik (MR), kullanıcıların çevrelerini gerçek dünya ile etkileşim halinde olan sanal nesnelere birleştirdiği bir deneyim sunar. Yani, kullanıcılar gerçek dünyayı görmeye devam ederken, aynı zamanda sanal nesnelere bu gerçek dünyada varmış gibi görebilirler. Bu, MR'ın sanal gerçeklikten (VR) farklı olduğu bir noktadır, çünkü VR'da kullanıcılar tamamen sanal bir dünyaya taşınırken, MR'da gerçek dünya ile etkileşim devam eder (Özdemir, 2017:30).

MR teknolojisi, eğitimden oyunlara, cerrahiden tasarım ve simülasyon uygulamalarına kadar birçok alanda kullanılmaktadır. Örneğin, MR cerrahlar için cerrahi planlamada ve eğitimde kullanılırken, eğitim alanında öğrencilere interaktif deneyimler sunmak için kullanılabilir (Özdemir, 2017:30). Bu teknoloji, artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) gibi diğer dijital gerçeklik

teknolojileriyle birleştirilerek daha etkileyici ve kullanışlı deneyimler yaratılmasına olanak tanır. Bu nedenle, karmaşık gerçeklik (MR), gelecekte daha fazla uygulama alanı bulacak bir teknoloji olarak kabul edilmektedir (Özdemir, 2017:30).

Tarihsel sürecine baktığımızda ise, Miligram ve çalışma arkadaşlarının 1994'te yaptıkları çalışma, gerçek ve sanal çevreleri birbirine bağlayan bir süreklilik kavramını ortaya koymuştur (Özdemir, 2017:30). Bu süreklilik kavramında sol tarafta gerçek çevre yer almaktadır. Burada doğrudan gözlemlenebilen gerçek nesnelere veya pencere ve ekran aracılığıyla görülebilen gerçek çevre unsurları yer almaktadır (Özdemir, 2017:30).

Süreklilik çizgisi sağa doğru ilerledikçe, gerçek ortama sanal unsurların (örneğin bilgilerin, 3-D sunumların) eklenmesiyle genişletilmiş gerçeklik ortamı ortaya çıkmaktadır (Özdemir, 2017:30). Bu şekilde gerçek ortama sanal içerikler eklenerek yeni bir gerçeklik yaratılmaktadır (Özdemir, 2017:30). En sağ tarafta ise süreklilik çizgisinin tamamen diğer ucunda tamamen sanal olan ve gerçek, doğal dünyanın hiçbir unsurunu içermeyen sanal gerçeklik ortamı yer almaktadır (Özdemir, 2017:30). Bu çalışma, gerçeklik kavramının sanal dünya ile nasıl genişletilebileceği konusunda önemli bir farkındalık yaratmıştır (Özdemir, 2017:30).



*Resim 1 Milgram ve Kishino'nun Gerçeklik-Sanallık Süreci/Düzlemi,*

P. Milgram, H. Takemura, A. Utsumi ve F. Kishino'nun 1994 yılında yaptıkları çalışmada gerçeklik ve sanallık arasındaki sürekliliğin basit temsili ortaya konmuştur. Bu temsilde sol tarafta gerçek çevre (Ortam) yer almaktadır (Sarı, 2019:53). Bu çevre doğrudan gözlemlenebilen gerçek nesnelere veya pencere ve ekran aracılığıyla görülebilen gerçek çevre unsurlarından oluşmaktadır (Sarı, 2019:53).

Süreklilik çizgisi sağa doğru hareket ettikçe, gerçek ortama sanal unsurların eklenmesiyle genişletilmiş gerçeklik ortamı oluşmaktadır (Sarı, 2019:53). Bu şekilde gerçek ortama sanal içerikler eklenerek yeni bir gerçeklik yaratılmaktadır (Sarı, 2019:53).

En sağ tarafta ise süreklilik çizgisinin tamamen diğer ucunda tamamen sanal olan ve gerçek, doğal dünyanın hiçbir unsurunu içermeyen sanal gerçeklik ortamı yer almaktadır (Sarı, 2019:53). Bu basit temsil, gerçeklik ve sanal gerçeklik arasındaki geçişin sürekli olduğunu ve bu iki kavram arasındaki sınırların bulanıklaştığını göstermektedir (Sarı, 2019:53). Bu kapsamda Karıştırılmış gerçeklik kavramı, süreklilik çizgisinin herhangi bir noktasında gerçeklik ve sanallık arasında yer alan çevreyi ifade eder (Sarı, 2019:53).

Bu kavram, öncelikle bilimsel sanallık, tıp ve askeri simülasyonlar gibi alanlarda kullanılmıştır (Sarı, 2019:53). Ancak daha sonra genişletilmiş ve karıştırılmış gerçeklik, pazarlama, eğlence, eğitim ve sanat gibi farklı alanlarda da kullanılmıştır (Sarı, 2019:53).

Özellikle sanat alanında, dijital teknolojilerin kullanımıyla yeni bir sanat dalı olarak karıştırılmış gerçeklik sanatı ortaya çıkmıştır (Sarı, 2019:53).

Bu sanat dalı, sanatçıların gerçek ve sanal dünyalar arasında bir bağlantı kurarak yeni bir estetik deneyim yaratmalarına olanak tanımaktadır (Sarı, 2019:53).

### **Sanal Gerçeklik**

Sanal Gerçeklik (VR), kullanıcıları tamamen sanal bir ortama taşıyan ve bu ortamda etkileşimde bulunmalarını sağlayan bir teknolojidir. VR, genellikle özel bir VR başlığı veya gözlük kullanılarak deneyimlenir. Kullanıcılar bu başlıkları veya gözlükleri takarak gerçek dünyadan soyutlanır ve tamamen sanal bir dünyaya adım atarlar (Şen, 2016:14).

Sanal Gerçeklik, kullanıcıların görsel, işitsel ve bazen dokunsal duyumlarını etkileyen birçok sensör ve teknolojiyi içerir. Bu duyumlar, kullanıcının kendisini sanal dünyada gerçekten bulunuyor gibi hissetmesini sağlar. VR deneyimleri, oyunlar, eğitim, eğlence, cerrahi eğitim, simülasyonlar, mimari tasarım ve daha birçok farklı alanda kullanılır (Şen, 2016:14).

### **Sanal Gerçeklik Teknolojisinin Temel Bileşenleri**

**VR Başlıkları ve Gözlükleri:** Kullanıcının gözlerine takılan özel bir başlık veya gözlük, sanal dünyayı görüntüler. Bu görsel göstergeler, kullanıcının başını çevirdiğinde veya hareket ettiğinde gözlerinin önünde hareket eder (Şen, 2016:14).

**Ses Teknolojileri:** VR deneyimleri için önemli olan işitsel gerçekçilik, kullanıcıların sanal dünyanın içindeki sesleri duymalarını sağlar. Kulaklıklar veya özel ses sistemleri bu amaçla kullanılır (Şen, 2016:14).

**Hareket Algılayıcıları:** Kullanıcının vücut hareketlerini algılayan sensörler, kullanıcının sanal dünyada etkileşimde bulunmasını ve kendini daha fazla bağlı hissetmesini sağlar (Şen, 2016:14).

**Kontrol Cihazları:** Kullanıcının sanal dünyada nesnelere dokunma, taşıma veya etkileşimde bulunma yeteneğini sağlayan özel kontrol cihazlarıdır. Bu cihazlar, elleri ve parmakları taklit eden bir yapıya sahip olabilirler (Şen, 2016:14).

Sanal Gerçeklik, oyun dünyasında özellikle popülerdir, ancak daha geniş bir uygulama yelpazesi bulunmaktadır. Tıp eğitiminden mimari tasarıma, askeri simülasyonlardan turistik deneyimlere kadar birçok alanda kullanılan bu teknoloji, gelecekte daha da geliştirilerek daha fazla uygulama alanı bulacaktır (Şen, 2016:14).

Farklı bir şekilde ifade edersek. Baudrillard'ın "hipergerçeklik" terimi, modern hayatın tüketim kültürüne karşın post modern çağda tüketim olayının kendisinin de bir üretim süreci haline gelmesiyle birlikte gerçek ile sanalın birbirine karıştığı bir durumu ifade eder (Şen, 2016:14).

Hipergerçeklikte, gerçek ile gerçek olmayan arasındaki fark kaybolmuş, simülasyon ve gösterge gerçekliği gerçekliğin yerini almıştır (Şen, 2016:14).

Bu durum, bireyin kendi kimliğiyle ilişkisini ve toplumsal bağlarını zayıflatırken, tüketim kültürünün sınırsızlığı ve gösterimliliği ön plana çıkmaktadır.

Post modern sanat da gerçeklik ve sanal arasındaki bu bulanıklığı, gösterge ve simülasyon kullanarak ele alır (Şen, 2016:14). Böylece sanat, gerçeklik kavramını sorgulayarak, post modern dünyanın karmaşıklığını yansıtır (Şen, 2016:14).

1970'li ve 80'li yıllarda öncü sanatçılar, kendi kendilerini çoğunlukla 'sanatçı' olarak tanımlamayan Myron Krueger, Dan Sandin veya Morton Heilig gibi isimler, izleyicinin gerçekmiş gibi hissettiği ama aslında gerçek olmayan bir dünyada etkileşime geçmesini sağlamak için dokunulabilir etkileşim, iletişim, çoklu algı denemeleri ve simgesel temsillerle deneyler yapmışlardır (Şen, 2016:14). Bu sanatçılar, insanın duyuşsal algısına dair bilgi sahibi olmanın, kendi sanatsal ifadelerine önemli bir yarar sağlayabileceğine inanmışlardır (Şen, 2016:14).

Morton Heilig'in ifadesiyle, "İnsanın algılamasına dair bilgi, sanatçının kendi sanatsal ifadesi karşısında önemli bir yarar sağlayabilir (Şen, 2016:14).

"Bu deneyler, gerçek ve sanal dünya arasındaki sınırların ortadan kalkması ve yeni bir gerçekliğin yaratılması için önemli adımlar olmuştur (Şen, 2016:14).

Bilgisayarların yaygınlaşmasından önce 'sanal Sanat'ın ilk temel taşları atılmıştı (Şen, 2016:14). Ardından araştırma laboratuvarlarıyla ilişkisi olan Head Mounted Displays (kask) ve Cave (duvar yerine yansıtma alanlarına sahip zar biçimli bir oda) gibi sistemler, sanatçılara yeni deneyimler ve olanaklar sunmuştur (Şen, 2016:14). Bu sistemlerle yapılan denemeler, sanat dünyasında disiplinler arası çalışmaların başlamasına yol açmıştır (Şen, 2016:14).

Bu alandaki öncü yapıtlar

- C. Davis'in "Osmos"u
- M. Benayoun'un "World Skin: A Photo Safari in the Land of War"ı
- Roussos, Bizri ve diğerlerinin kurduğu disiplinler arası gurubun ürettiği "Mitologies"
- D. Gromola ve Y. Sharir'den "Dancing with the Digital Derwish"
- J. Shaw ve çalışma arkadaşlarından "Configuring the CAVE"

Bu yapıtlar, sanal gerçeklik gibi yeni teknolojilerin kullanımını sanat eserlerinde mümkün kılmıştır (Şen, 2016:14).

Sanatçılar, bu teknolojileri kullanarak yeni ve özgün sanat eserleri yaratmışlar ve sanatın özgünlüğüne yeni bir boyut kazandırmışlardır (Şen, 2016:14).

Ancak, bu yeni teknolojilerin kullanımı, sanatın anlamını da etkilemektedir. Sanal gerçeklik gibi teknolojiler, sanat eserlerinin anlamını ve etkisini değiştirebilmektedir (Şen, 2016:14). Bu nedenle,



sanatçıların bu teknolojileri kullanırken dikkatli olmaları ve anlamın korunmasına özen göstermeleri gerekmektedir (Şen, 2016:14). Bu yapıtlar, sanal dünyanın etkileşimli ve çok boyutlu özelliklerini kullanarak izleyiciyi yeni bir algı düzeyine taşımaktadır (Şen, 2016:14). Bugün ise 'sanal sanat' alanı, yeni teknolojilerin geliştirilmesiyle ve sanatçıların bu teknolojileri kullanarak yaratıcılıklarını ortaya koymalarıyla hızla gelişmeye devam etmektedir (Şen, 2016:14).

### **Karıştırılmış Gerçeklik ve Sanatsal Anlayış**

Karma Gerçeklik (Mixed Reality - MR) ve sanatsal anlayış arasındaki ilişki, sanat dünyasına yeni ve heyecan verici olanaklar sunan bir konudur. Karma Gerçeklik, sanal gerçeklik (Virtual Reality - VR) ve artırılmış gerçeklik (Augmented Reality - AR) teknolojilerinin birleştiği bir alandır ve hem fiziksel hem de sanal dünyaları bir araya getirir. Bu teknoloji, sanatçılara ve yaratıcı profesyonellere eserlerini daha zengin, etkileşimli ve deneysel hale getirme fırsatı sunar (Ünver, 2015:1129).

### **Karma Gerçeklik ve Sanatsal Anlayış Arasındaki Bazı Önemli Noktalar**

**Yeni İfadelerin Keşfi:** Karma Gerçeklik, sanatçılara geleneksel medya sınırlarının ötesine geçme fırsatı sunar. Sanatçılar, fiziksel ve sanal dünyaları birleştirerek yeni ifadelerin kapılarını açabilirler. Bu, sanatçıların eserlerini daha önce düşünülmemiş biçimlerde deney imleyicilere sunmalarına olanak tanır (Ünver, 2015:1129).

**Etkileşim ve Katılım:** Karma Gerçeklik, izleyicileri eserin içine çeker ve onlara etkileşimli deneyimler sunar. Bu, izleyicilerin sanat eseriyle etkileşim kurarak eseri kendi deneyimleri haline getirmelerini sağlar. Sanatçılar, izleyicilerin eserin bir parçası olmasını teşvik edebilirler (Ünver, 2015:1129).

**Mekânsal Düşünce:** Karma Gerçeklik, mekânsal düşünmeyi önemli bir şekilde etkiler. Sanatçılar, fiziksel mekanla sanal dünya arasında etkileşimler yaratarak mekânın kendisiyle oynamak ve anlamını dönüştürmek için bu teknolojiyi kullanabilirler (Ünver, 2015:1129).

**Toplumsal ve Politik Mesajlar:** Sanat, toplumsal ve politik mesajları iletmek için bir araç olarak sıklıkla kullanılır. Karma Gerçeklik, bu mesajların daha etkili bir şekilde iletilmesini sağlayabilir. Sanatçılar, fiziksel dünyanın gerçeklikleri ile sanal dünyanın imgelerini bir araya getirerek güçlü ve etkileyici mesajlar oluşturabilirler (Ünver, 2015:1129).

**İzleyici Deneyimi:** Karma Gerçeklik, izleyici deneyimini zenginleştirir. İzleyiciler, sanat eserleriyle etkileşimde bulunarak eserleri daha derinlemesine anlama fırsatına sahip olurlar. Bu da sanat eserinin anlamını daha derin ve kişisel bir düzeyde keşfetmelerini sağlar (Ünver, 2015:1129). Bu kapsamda, Karma Gerçeklik sanatsal anlayışı genişleten ve dönüştüren bir teknolojidir. Sanatçılar, bu teknolojiyi kullanarak eserlerini daha çeşitli, etkileşimli ve derinlemesine bir deneyim haline getirebilirler. Aynı zamanda izleyiciler için de sanat eserlerini daha zengin ve katılımcı bir şekilde deneyimleme fırsatı sunar. Bu nedenle Karma Gerçeklik, sanat dünyasında yeni yaratıcı ufuklar açmaktadır (Ünver, 2015:1129).

Farklı bir şekilde ifade edersek. Sanal gerçeklik teknolojileri, yeni medya sanatçıları için yaratıcı bir deney alanı sunmaktadır (Ünver, 2015:1129). İzleyiciler, aktif bir rol üstlenerek doğal ve sanal dünya arasındaki etkileşime dahil olup, etkileyici bir oyun deneyimi yaşamaktadırlar (Ünver, 2015:1129). Teknolojinin yaygınlaşması ve kolaylaşması, sanat alanında araştırmalara ilham kaynağı olmaktadır ve genişletilmiş gerçeklik ile 1990'lardaki sanal gerçeklik arasındaki farkı ortaya koymaktadır (Ünver, 2015:1129).

### **Yöntem**

Bu çalışma, nitel araştırma deseni çerçevesinde gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın ana odağı, dijital sanatın gerçeklikle olan etkileşimi ve bu etkileşimin izleyiciler tarafından nasıl algılandığıdır. Çalışmanın veri toplama süreci, öncelikli olarak literatür taraması ile başlamıştır. Bu aşamada, dijital sanat ve gerçeklik konularında yapılmış olan önceki çalışmalar derinlemesine incelenmiştir. Literatür taramasından elde edilen veriler, araştırmanın teorik çerçevesini oluşturmuş ve hipotezlerin geliştirilmesine yardımcı olmuştur.

Literatür taraması sonrasında, elde edilen bulgular içerik analizi yöntemi ile değerlendirilmiştir. İçerik analizi, dijital sanat eserlerinin ve ilgili teorilerin detaylı bir şekilde incelenmesini sağlamış, böylece çalışmanın ana temalarını belirlemeye yardımcı olmuştur.

Son olarak, elde edilen veri ve bulgular mantıksal akıl yürütme yöntemi ile yorumlanmıştır. Bu yorumlama süreci, dijital sanatın gerçeklikle nasıl bir etkileşim içinde olduğunu anlamak, izleyici tepkilerini değerlendirmek ve içerik ile görsel biçim arasındaki gerilimleri analiz etmek için yapılmıştır. Bu üç aşamalı yaklaşım, araştırmanın hedeflerine uygun bir şekilde tasarlanmıştır ve bu sayede, dijital sanatın gerçeklikle olan etkileşimine dair kapsamlı bir değerlendirme yapılabilmesini sağlamıştır.

### **Amaç**

Bu çalışmanın ana amacı, dijital sanatın gerçeklik algısı üzerindeki etkilerini derinlemesine incelemektir. Özellikle, teknolojinin hızlı ilerlemesi ile birlikte sanatçıların medya araçları ve dijital teknolojiler kullanarak yarattığı yeni sanat formlarının, izleyici üzerindeki etkisine odaklanılmaktadır. Çalışma, dijital sanatın gerçeklikle nasıl bir etkileşim içinde olduğunu anlamaya yönelik olup, bu etkileşimin izleyici tarafından nasıl algılandığını ortaya koymayı hedeflemektedir. Bunun yanı sıra, dijital sanatın görsel biçimleri ve içerik arasında oluşan gerilimleri incelemek, sanatın anlaşılmasını zorlaştıran faktörleri ele almak ve bu bağlamda olası çözüm önerileri sunmak da çalışmanın amaçları arasındadır.

### **Bulgular**

Elde edilen. Veriler, artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) gibi teknolojilerin izleyicilerin gerçeklik algısını önemli ölçüde değiştirebildiğini göstermektedir. Bu teknolojiler, izleyicilere daha önce deneyimlemediği bir gerçeklik katmanı sunarak sanatın etkisini artırmaktadır. Dijital teknolojilerin, sanatçılara yaratıcılıklarını daha özgür bir şekilde ifade etme olanağı sağladığı belirlenmiştir. 3D modelleme, animasyon ve interaktif sanat gibi yeni araçlar, sanatçıların fikirlerini daha etkili bir şekilde iletmelerini mümkün kılmaktadır.

Dijital sanat eserleri, internet ve dijital platformlar sayesinde global bir erişilebilirliğe sahiptir. Ayrıca, dijital olarak kaydedilen eserler, zamanla bozulma riski olmaksızın korunabilir. Son yıllarda artan ilgiyle birlikte, dijital sanatın ticari olarak değerli olduğu anlaşılmıştır. Özellikle dijital sanat eserleri, geleneksel sanat piyasasında giderek daha önemli bir yer edinmektedir. Dijital sanat eserlerinin, özellikle sosyal medya aracılığıyla, toplumsal konuları gündeme getirebilecek bir potansiyele sahip olduğu görülmüştür.

Dijital sanat, geleneksel sanat eserleri ve teknoloji arasında bir köprü işlevi görmektedir. Sanatçılar, iki farklı alanı birleştirerek yeni ve yaratıcı eserler oluşturabilmektedir. Dijital sanatın, geleneksel sanatla eşdeğer olup olmadığı konusu hala tartışmalıdır. Ancak bu tartışma, dijital sanatın özgün bir sanat formu olarak kabul edilmesi için yapılan çalışmaları tetiklemektedir. Dijital sanat, izleyicilerin eserlerle daha fazla etkileşime girmesini sağlamaktadır. Özellikle AR ve VR gibi teknolojiler, izleyici katılımını artırmakta ve eserlerin daha derinlemesine anlaşılmasına olanak tanımaktadır.

Bu kapsamda, dijital sanatın hem sanatçılar hem de izleyiciler için yeni ve heyecan verici olanaklar sunduğu görülmüştür. Farklı disiplinleri birleştiren ve geleneksel sanat anlayışlarını zorlayan bu yeni sanat formu, sanatın ve toplumun geleceğine dair önemli ipuçları vermektedir. Ancak dijital sanatın tam anlamıyla kabullenilmesi ve potansiyelinin tam olarak keşfedilmesi için daha fazla araştırmaya ve tartışmaya ihtiyaç vardır.

### **Sonuç ve Tartışma**

Dijital sanat eserleri, izleyicilerin gerçeklik algısını değiştirebilir. Özellikle artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) teknolojilerinin kullanıldığı dijital sanat eserleri, izleyicilere farklı bir gerçeklik deneyimi sunabilir. Bu deneyimler, izleyicilerin gerçeklik algısında değişikliklere neden olabilir.

Dijital teknolojiler, sanatçılara yaratıcılık potansiyellerini artırmak için yeni araçlar sunar. Özellikle 3D modelleme, animasyon ve interaktif sanat gibi dijital sanat teknikleri, sanatçılara daha özgür bir şekilde yaratıcı fikirlerini ifade etme imkânı sağlar.

Dijital sanat eserleri, geleneksel sanat eserlerine göre daha kolay erişilebilir olabilir. İnternet ve dijital platformlar, sanat eserlerinin dünya genelinde daha fazla kişiye ulaşmasını sağlar. Bu, dijital sanatın daha geniş bir kitle tarafından keşfedilmesini ve takdir edilmesini mümkün kılar.

Dijital teknolojiler, sanat eserlerinin korunmasını ve gelecek nesillere aktarılmasını sağlayabilir. Dijital olarak kaydedilen sanat eserleri, zaman içinde bozulma veya kaybolma riski olmadan korunabilir.

Ayrıca, dijital olarak kaydedilen sanat eserleri, daha sonra yeniden üretilebilir veya tekrarlanabilir.

Dijital sanat eserleri, geleneksel sanat eserleri gibi sanat piyasasında da bir yer ediniyor. Özellikle son yıllarda artan ilgi, dijital sanatın ticari olarak da değerli olduğunu gösteriyor. Bazı dijital sanat eserleri, geleneksel sanat eserleri gibi yüksek fiyatlarla satılıyor.

Dijital sanatın interaktif sanat eserleri, izleyicilerin sanat eserleriyle etkileşim kurmalarını sağlar. Bu da izleyicilerin sanat eserlerine daha aktif katılımı mümkün kılar.

Dijital sanat, toplumsal konuları ele alan sanat eserleriyle de dikkat çeker. Özellikle sosyal medya ve diğer dijital platformlar aracılığıyla yayılan mesajlar, dijital sanatçıların toplumsal konulara dair yaratıcı fikirlerini ifade etmesini sağlar.

Dijital sanat, teknolojinin sınırlarını zorlamasıyla da öne çıkar. Sanatçılar, dijital teknolojileri kullanarak daha önce yapılamayan şeyleri yaparak, yeni bir sanat türü yaratırlar.

Dijital sanat, geleneksel sanatla birleşerek de yeni ve yaratıcı bir sanat türü ortaya çıkarır. Örneğin, geleneksel bir resim tekniği ile dijital bir arka planın birleştirilmesi, yeni bir dijital sanat eseri yaratır.

Dijital sanat, izleyicilere yeni bir sanat deneyimi sunar. Özellikle artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik teknolojileri kullanılarak yapılan dijital sanat eserleri, izleyicilere farklı bir sanat deneyimi yaşatır.

Farklı bir şekilde ifade edersek. Sanat, insan duygularını, düşüncelerini, deneyimlerini ve hayal güçlerini ifade etmenin ve paylaşmanın bir yoludur. Sanat eserleri, izleyicilerde çeşitli duygusal ve zihinsel tepkiler uyandırabilir. İyi bir sanat eseri, izleyicilerin merakını uyandırabilir, derin düşünmelerini teşvik edebilir ve duygusal olarak etkileyebilir. Bu nedenle, sanatın deneyimlenmesi, izleyicilerle eser arasında bir bağ kurulmasını ve anlamın derinleştirilmesini içeren zengin bir süreçtir.

Dijital sanat da bu deneyimi dönüştüren ve zenginleştiren bir platform sunar. Geleneksel sanattan farklı olarak, dijital sanat, izleyiciye interaktif deneyimler sunma potansiyeline sahiptir. Özellikle artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) gibi teknolojiler kullanıldığında, izleyici sanat eserine adım atar ve içinde yer alır. Bu, izleyicinin duygusal ve zihinsel olarak daha fazla katılımını teşvik edebilir.

Dijital sanatın geleceği, teknolojinin hızlı gelişimi ve sanatçıların yaratıcılığını ifade etmek için yeni araçlar arayışıyla şekillenmektedir. Dijital sanat, kendi anlatım biçimini bulurken, sanatçıların geleneksel sanatla paralel olarak yeni ifade yolları keşfetmelerini sağlar. Sanatın kuramsal boyutu da dijital sanatta önemli bir rol oynar; dijital sanatın kendine özgü anlatım şekli, sanatın kuramsal bilincinin gelişimine katkı sağlar.

Ancak dijital sanatın sanat olarak kabul edilip edilmemesi konusu, tartışmalı bir meseledir. Bazıları dijital sanatın geleneksel sanatın yerini alamayacağını savunurken, diğerleri bunun yeni bir sanat türü olduğunu ve kabul edilmesi gerektiğini söyler. Bu konudaki çatışma, sanatçıların ve eleştirmenlerin dijital sanatın doğasını ve değerini anlamaya çalıştığı bir alanı işaret eder.

Bu kapsamda, sanatın deneyimi insanın duygusal, zihinsel ve tinsel yönlerini içeren karmaşık bir süreçtir. Dijital sanat, bu deneyimi dönüştüren ve zenginleştiren bir platform sunar. Gelecekte, dijital sanatın teknolojinin ve sanatın evrimiyle birlikte daha fazla yenilik ve keşif getireceği ve sanat dünyasına yeni bir boyut katacağı öngörülmektedir. Bu nedenle, dijital sanatın geleceği, sanatçıların ve izleyicilerin bu platformu keşfetme ve anlamını derinleştirme arayışlarına bağlı olarak şekillenecektir.

### **Kaynakça**

Çakır, F (2013). Dijital Sanat: Teknolojinin Sanat Alanındaki Yansımaları. Sanat ve Dil Dergisi, 17, 1-10.

Cengizkan, A (2010). Dijital Sanat ve Yeni Estetik Deneyim. Bilgi ve Estetik, 20, 43-56.

Güneş, H (2014). Sanatın Dijital Yolculuğu. Kültür ve Sanat Dergisi ?(3):37-45.

Karagöz, N (2016). Dijital Sanat ve İnsan Duygusu. İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi, 5(2):1-10.

Küçük, D (2018). Dijital Sanatın Görsel Dilinde Gerçeklik İlişkileri. Sosyal Bilimler Dergisi, 3(1): 43-52.

Özdemir, A (2017). Sanatın Dijital Yüzü: Dijital Sanat ve Yapay Zeka. İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, ?(54): 30-45.

Sarı, D (2019). Dijital Sanatın Dönüşümü: Yeni Teknolojiler, Yeni Yaratım Süreçleri. Sanat ve Sosyal Bilimler Dergisi, 3(1): 53-65.

Şen, S (2016). Sanatta Yeni Teknolojiler ve Dijital Sanat. International Journal of Social Science and Education Research, 2(1): 14-21.

Ünver, M Ö (2015). Dijital Sanatın Gerçeklik Algısını Yeniden Yapılandırması. Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi, 12(2):1129-1141.

Yalçın, M (2017). Dijital Sanatta Gerçeklik: Sanal ve Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları. Sanat ve Tasarım Dergisi, 3(1): 93-107.

Resim.1 (1994): Milgram ve Kishino'nun Gerçeklik-Sanallık Süreci/Düzlemi, Erişim Tarihi:15.05.2023 / [https://www.researchgate.net/figure/Milgram-ve-Kishinonun-Gerceklik-Sanallik-Suereci-Duezlemi\\_fig1\\_333036580](https://www.researchgate.net/figure/Milgram-ve-Kishinonun-Gerceklik-Sanallik-Suereci-Duezlemi_fig1_333036580)

#### **Etik Kurul Kararları (Gerekli ise)**

Bu araştırma için etik kurul raporuna ihtiyaç yoktur.

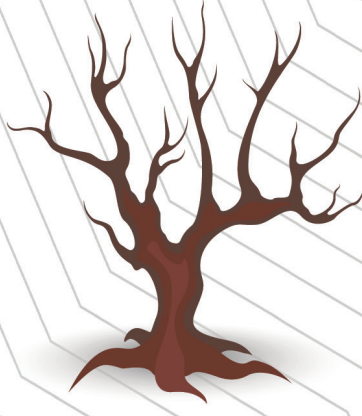
#### **Çatışma Beyanı**

Makalenin herhangi bir aşamasında maddi veya manevi çıkar sağlanmamıştır.

#### **Yayın Etiği Beyanı**

Bu makalenin planlanmasından, uygulanmasına, verilerin toplanmasından verilerin analizine kadar olan tüm süreçte “Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi” kapsamında uyulması belirtilen tüm kurallara uyulmuştur. Yönergenin ikinci bölümü olan “Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiğine Aykırı Eylemler” başlığı altında belirtilen eylemlerden hiçbiri gerçekleştirilmemiştir. Bu araştırmanın yazım sürecinde bilimsel, etik ve alıntı kurallarına uyulmuş; toplanan veriler üzerinde herhangi bir tahrifat yapılmamıştır. Bu çalışma herhangi başka bir akademik yayın ortamına değerlendirme için gönderilmemiştir.





## KIŞ / WINTER

Uluslararası Sanat Tasarım ve Eğitim Dergisi (USTAD), Bursa Uludağ Üniversitesi Teknik Bilimler Meslekyüksekokulu Tasarım Bölümü Grafik Tasarım Programı tarafından 2020 yılında yayın hayatına başlamış, ilke, hedef ve amaçlarını güncellemiş akademik bir dergidir. USTAD temel ilke ve amacı Dünya ve Türkiye'deki sanat, tasarım ve eğitim çalışmalarını izlemek, disiplinler arası yapılan araştırmaları yayımlamak ve bu alandaki çalışmalarını uluslararası düzeye taşımaktır. USTAD, yayın hayatına başladığı günden itibaren, ZENODO üzerinden DOI makale takip sistemine dahil olmuş, uluslararası indexlerde taranarak sanat ve bilim dünyasına katkılarda bulunmuştur. USTAD, yayın hayatına başladığı ilk yıldan beri başta Open Air, CernOpenlab, European Commission Funded Research, Biodiversity Literature Repository, FP7 Outputs, The 19th Cambridge Workshop on Cool Stars, Stellar Systems, and, Human Brain Project, Wind Energy, Videos in digital libraries, Whats in it for Libraries, Scientis, MOVING H2020 Project, FP7 Post-Grant OA Pilot Outputs, Deprecated Digital Historical Linguistics, LORY - Lucerne Open Repository, Lucerne University of Applied Sciences and Arts, Rubin Observatory /LSST Data Management, olmak üzere, Root Index, Google Academic, DoçPlayer, Road Open Acces, International Standart Serial Namber, Akademik Resource, DRJI Indexed Journal, İdealOnline gibi birçok ulusal ve uluslararası indexler taranmaya başlanmıştır.

Uluslararası Sanat Tasarım ve Eğitim Dergisi (USTAD), öncelikle Mustafa Kemal Atatürk'ün ilke ve devrimleri doğrultusunda, kültürü araştırma ve yaşatma ilkelerini benimsemiştir. Yayınlarında UNESCO'nun 2003 yılında aldığı kararlar doğrultusunda "Somut Olmayan Kültürel Miras" listesine bağlı kalmayı amaçlanmıştır. Dergimize <http://sanatvetasarim.com> adreslerinden ulaşılabilir.

