

Dijital Çağda Gerçeklik ve İmgenin Yeniden Üretimi: Sanal Gerçeklik Sanatında Estetik ve Mekânsal Dönüşüm

Reality and the Reproduction of the Image in the Digital Age: Aesthetic and Spatial Transformation in Virtual Reality Art

ÖZET

Sanat, tarih boyunca teknolojik yeniliklerle şekillenmiş ve her yeni gelişme hem üretim biçimlerini hem de algı süreçlerini dönüştürmüştür. Mağara resimlerinden fotoğrafın icadına kadar uzanan bu gelişim süreci, sanatın yalnızca estetik bir uğraş değil aynı zamanda toplumsal ve düşünsel evrimlerin bir ifade alanı olduğunu göstermiştir. 20. yüzyılda bilgisayarların, video teknolojilerinin ve dijital görselleştirme araçlarının sanat alanına girmesiyle birlikte, imgenin üretim biçimleri maddi nesnelerden bağımsızlaşarak kod ve veri temelli yapılara evrilmiştir. Bu dönüşüm, sanatçı ile izleyici arasındaki ilişkiyi de köklü biçimde değiştirmiş, izleyiciyi edilgen bir gözlemciden etkileşimli bir katılımcıya dönüştürmüştür. Sanat artık yalnızca bireysel bir ifade alanı değil aynı zamanda küresel ağlar içinde paylaşılan kolektif bir deneyim alanı olmuştur. Sanal gerçeklik bu dijitalleşme sürecinin en ileri aşamalarından biri olarak öne çıkmaktadır. Ekran temelli yeni medya formlarının ötesinde, sanal gerçeklik teknolojisi kullanıcıyı çevreleyen ve içine alan üç boyutlu bir uzam yaratarak, izleyicinin bedensel katılımını estetik deneyimin merkezine yerleştirir. Görme, işitme ve mekânsal algının bütünleştiği bu ortamda sanat eseri yalnızca izlenen bir nesne değil yaşanabilir bir deneyim alanı olarak yeniden tanımlanır. Bu yönüyle sanal gerçeklik diğer dijital tabanlı üretimlerden ayrılır ve kendisine özgün bir estetik statü kazanır. Aynı zamanda sanatçının üretim biçimlerini çeşitlendirir, disiplinler arası iş birliklerini teşvik eder ve sanatın ifade kapasitesini genişletir. Bu çalışma, sanal gerçeklik teknolojisinin sanat üretiminde açtığı yeni estetik ve mekânsal olanakları incelemekte, gerçeklik ve imgenin dijital çağda nasıl yeniden üretildiğini disiplinler arası bir bakışla tartışmaktadır. Amaç, sanal gerçeklik ortamında sanatın estetik uzamının nasıl genişlediğini, izleyici deneyimini nasıl dönüştürdüğünü ve gelecekte sanatçıların yaratıcı pratiklerine nasıl yön verebileceğini ortaya koymaktır.

Anahtar Kelimeler: Bedensel Deneyim, Dijital Sanat, Sanal Gerçeklik, Yeni Medya

ABSTRACT

Art has been shaped by technological innovations throughout history, and each new development has transformed both modes of production and processes of perception. From cave paintings to the invention of photography, this evolutionary process has shown that art is not merely an aesthetic pursuit but also a field of expression for social and intellectual evolution. In the 20th century, with the entry of computers, video technologies, and digital visualization tools into the realm of art, the production of images evolved from material objects into code- and data-based structures. This transformation profoundly changed the relationship between the artist and the viewer, turning the viewer from a passive observer into an interactive participant. Art has thus become not only an individual domain of expression but also a shared, collective field of experience within global networks. Virtual reality stands out as one of the most advanced stages of this digitalization process. Going beyond screen-based new media forms, virtual reality technology creates a three-dimensional environment that surrounds and immerses the user, placing the viewer's bodily participation at the center of the aesthetic experience. In this environment, where vision, hearing, and spatial perception are integrated, the artwork is redefined not as an object to be observed but as a space of lived experience. In this sense, virtual reality distinguishes itself from other digital-based productions and acquires a unique aesthetic status. It simultaneously diversifies artistic production methods, fosters interdisciplinary collaboration, and expands the expressive capacity of art. This study examines the new aesthetic and spatial possibilities that virtual reality technology opens up in artistic production and discusses, from an interdisciplinary perspective, how reality and image are re-produced in the digital age. The aim is to reveal how the aesthetic space of art expands within virtual reality environments, how it transforms the viewer experience, and how it may guide the creative practices of artists in the future.

Keywords: Embodied Experience, Digital Art, Virtual Reality, New Media

GİRİŞ

Sanat, tarih boyunca yalnızca estetik bir ifade alanı değil aynı zamanda insanın dünyayı kavrayış biçimini dönüştüren bir deneyim alanı olmuştur. Bu dönüşümlerin en belirgin örnekleri, teknolojik ilerlemelerin sanat pratikleriyle kurduğu doğrudan ilişkiler sonucunda ortaya çıkmıştır. Rönesans döneminde perspektif kuramının görsel temsil ufkunu genişletmesi, 19. yüzyılda fotoğrafın ve sinemanın ortaya çıkışı ya da 20. yüzyılda video sanatının deneysel potansiyeli, sanatın gerçeklikle kurduğu bağları farklı düzlemlere taşımıştır (Antmen, 2008). Özellikle dijital çağda, imgenin maddi varlığından bağımsızlaşarak sayısal kodlara ve veri tabanlarına dönüşmesi hem sanatçının üretim

Kemal Özen ¹ 

How to Cite This Article

Özen, K. (2025). "Dijital Çağda Gerçeklik ve İmgenin Yeniden Üretimi: Sanal Gerçeklik Sanatında Estetik ve Mekânsal Dönüşüm", International Academic Social Resources Journal, (e-ISSN: 2636-7637), Vol:10, Issue:6; pp:525-534. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.18076532>

Arrival: 11 October 2025

Published: 28 December 2025

Academic Social Resources Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

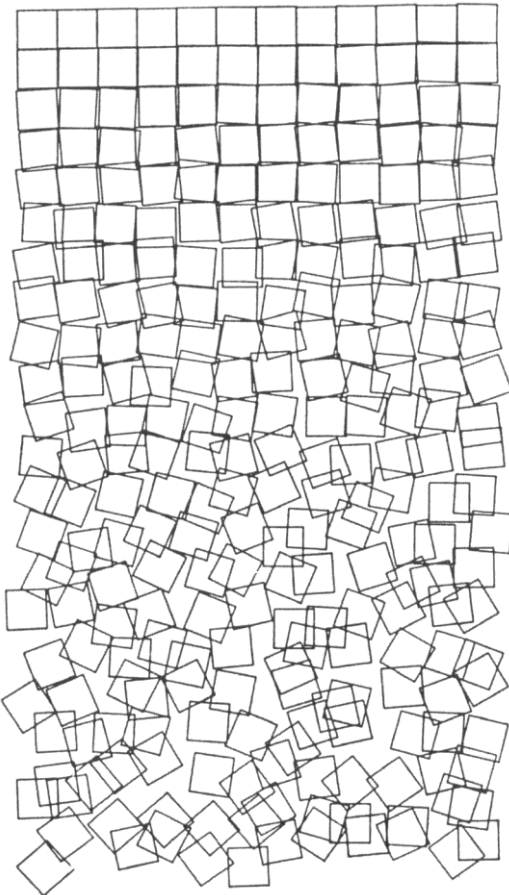
¹ Arş. Gör. Dr., Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Resim İş Eğitimi Anabilim Dalı, Tokat, Türkiye.

biçimini hem de izleyicinin algısal deneyimini köklü bir şekilde yeniden tanımlamaktadır (Paul, Digital art (world of art), 2003). Bu bağlamda sanal gerçeklik (VR), çağdaş sanatın estetik uzamını dönüştüren en radikal yeniliklerden biri olarak öne çıkmaktadır. Sanal gerçeklik teknolojisi, kullanıcıyı yalnızca görsel bir yüzeye değil bütün bedensel duyuyla kuşatarak mekânın içine dâhil eder. Böylece sanat eseri, salt gözlemlenen bir nesne olmaktan çıkar, bedenle ve mekânla bütünleşen bir deneyim alanına dönüşür (Bolter & Grusin, 2000). Katılımcı, temsil edilen bir görüntüye bakmak yerine, o görüntünün parçası hâline gelir. Bu durum, estetik deneyimin temel kavramlarını (gerçeklik, temsil, imge ve beden) yeniden tartışmaya açar.

Öte yandan, bu yeni estetik alan yalnızca bireysel deneyimi dönüştürmekle kalmaz, sanatın toplumsal, kültürel ve iletişimsel boyutlarını da genişletir. VR'ın sağladığı etkileşimsel ortamlar, sanatçı ile izleyici arasındaki hiyerarşik sınırları bulanıklaştırır, farklı disiplinlerden üreticilerin iş birliğini teşvik eder ve sanatın küresel ölçekte paylaşılan kolektif bir deneyim hâline gelmesine katkıda bulunur (Grau, 2003). Bu çok katmanlı dönüşüm, sanatın dijital çağdaki evrimini anlamak için “yeni medya estetiği” kavramıyla birlikte ele alınmayı gerektirmektedir.

DİJİTAL SANATIN EVRİMİ VE YENİ MEDYA ESTETİĞİ

Dijital sanatın kökenleri, 1960'lı yıllarda bilgisayarların sanatsal üretimde araç olarak kullanılmaya başlanmasına kadar uzanmaktadır. Bu dönemde sanatçılar, bilgisayarların hesaplama gücünü yalnızca teknik bir araç olarak değil estetik sürecin kurucu bir unsuru olarak görmüşlerdir. Frieder Nake, Vera Molnár ve Georg Nees gibi öncü isimler, bilgisayar algoritmalarıyla soyut kompozisyonlar üretmiş, böylece sanatın yaratım sürecinde insan iradesinin yanı sıra makinenin de yaratıcı bir ortak olabileceğini göstermiştir (Popper, 2006). Bu çalışmalar sanat tarihindeki “yaratıcı özne” kavramını sorgulatan bir yenilik olarak da değerlendirilebilir çünkü eserin biçimlenişinde yalnızca sanatçının niyeti değil aynı zamanda makinenin işleyiş mantığı da belirleyici hâle gelmiştir. Bu erken dönem üretimler dönemin bilimsel ve teknolojik atmosferiyle de doğrudan ilişkilidir. Soğuk Savaş yıllarında hızla gelişen bilgisayar teknolojileri yalnızca askeri ve bilimsel alanlarda değil sanatın düşünsel ufkunda da yeni olanaklar açmıştır. Sanatçılar, algoritmik süreçleri kullanarak görsel düzen yaratmanın ötesinde, izleyiciyi sanatın üretim sürecine dahil eden bir deneyim tahayyül etmişlerdir (Paul, A Companion to Digital Art, 2016). Dolayısıyla, 1960'ların bilgisayar sanatı yalnızca teknik bir yenilik değil aynı zamanda sanatın ontolojisine dair yeni soruların da (yaratıcı öznenin rolü, imgenin üretim biçimleri ve estetik deneyimin doğası) başlangıç noktası olmuştur.



Şekil 1: Georg Nees, Bilgisayarda Üretilmiş Görüntü, 1968.
Kaynak: (Mcmanus, 2025)

1980'lerden itibaren kişisel bilgisayarların yaygınlaşması ve grafik ara yüzlerin gelişmesi, dijital sanatın yalnızca dar bir uzman çevresinde değil daha geniş kitlelerce de üretilmesini ve deneyimlenmesini mümkün kılmıştır. Özellikle

Apple Macintosh gibi grafik kullanıcı ara yüzüne sahip bilgisayarların piyasaya sürülmesi, sanatçılara görsel tasarımı daha sezgisel ve erişilebilir biçimlerde gerçekleştirme olanağı tanımıştır. Bu gelişmeler dijital teknolojinin sanatsal ifade biçimleriyle daha yoğun biçimde kaynaşmasını sağlamış ve sanatçılar yalnızca iki boyutlu görsellerle değil video, ses, etkileşimli yazılımlar, internet tabanlı çalışmalar ve enstalasyonlar aracılığıyla çok katmanlı deneyim alanları yaratmaya yönelmişlerdir. Böylece “yeni medya sanatı” kavramı, disiplinler arası üretim pratiklerini tanımlayan bir şemsiye terim olarak sanat literatüründe yerini almıştır. Rus kökenli bilgisayar bilimci ve medya teorisyeni olan Lev Manovich, bu dönemdeki üretimleri “yeni medya estetiği” kavramı üzerinden değerlendirir ve dijital sanatın temelinde etkileşim, çok katmanlılık ve veri tabanı mantığının bulunduğunu ileri sürer (Manovich, 2023). Yeni medya estetiği kavramı, teknolojik yenilikleri yalnızca bir araç olarak değil aynı zamanda sanatın kavramsal ufkunu genişleten bir unsur olarak ele alır. Dijital sanatın en önemli yönlerinden biri izleyiciyle kurduğu etkileşimdir. Bu bağlamda izleyici, artık edilgen bir gözlemci değil aynı zamanda eserin gerçekleşmesine katkı sunan bir katılımcı haline gelir. Bu durum, estetik deneyimin doğasını değiştirdiği gibi sanatçı ile izleyici arasındaki sınırları da yeniden tanımlar. Dijital sanatın diğer en belirgin özelliklerinden biri de klasik eser izleyici ilişkisinden öte geçerek “immersive” (içine alan) yönünün olmasıdır. Böylelikle sanat eseri izleyiciyi çevreleyen, bedensel katılımı merkeze alan deneyim alanları hâline gelir. Bu nitelik, özellikle sanal gerçeklik sanatının dijital sanat evrimindeki konumunu ayrıcalıklı kılar. VR, yeni medya estetiğinin en yoğun biçimde hissedildiği alanlardan biridir çünkü izleyiciyi salt görsel temsillerle değil mekânsal ve bedensel boyutlarıyla da kuşatır. Dijital sanatın evrimi yalnızca teknolojik ilerlemelerin tarihi değil aynı zamanda sanatın gerçeklik, imge, beden ve mekânla kurduğu ilişkilerin sürekli yeniden tanımlanma sürecidir. Bu tarihsel ve kuramsal çerçevede, Sanal gerçeklik sanatının çağdaş sanat içindeki özgün konumunu anlamak için gerekli bir arka plan sunmaktadır.

GERÇEKLİK, İMGE VE BEDEN

Dijital çağda sanat üretimi yalnızca araçların değişimiyle değil algı, beden ve gerçeklik kavrayışımızın yeniden biçimlenmesiyle dönüşmektedir. Bu dönüşümde özellikle sanal gerçeklik (Virtual Reality - VR) teknolojileri bedeni izleyici konumundan çıkarır ve onu sanat eserinin bir bileşeni hâline getiren yeni bir estetik deneyim modeli sunar. Gerçeklik artık dış dünyaya ait sabit bir referans değil bireyin teknolojik uzamda beden yoluyla yeniden kurduğu bir deneyimsel düzleme dönüşür. Bu bağlamda, klasik sanat tarihindeki temsil merkezli imge anlayışı geçerliliğini yitirirken, yerini deneyimsel, etkileşimli ve bedensel olarak katılımsal bir imge rejimine bırakır.

Fenomenoloji ve Gerçeklik Algısının Dönüşümü

Gerçeklik olgusunun sanatsal bağlamda nasıl kurulduğu sorusu, özellikle fenomenolojik yaklaşımlarla yeniden ele alınmaktadır. Fransız fenomenoloji filozofu Maurice Merleau-Ponty, bedeni yalnızca dünyaya yönelen bir algı organı olarak değil aynı zamanda dünyayla anlam ilişkisi kuran bir varlık alanı olarak tanımlar. Ona göre beden "görmek" değil "görülür olmak", "dokunmak" değil "dokunulur olmak" düzeyinde çift yönlü bir ilişkiler ağı içinde işler (Merleau-Ponty, 2017). Bu anlayış, sanal gerçeklik sanatında deneyimlenen türden bedensel katılımı betimleyen öncü tanımlamalardandır. Sanal dünyada gerçeklik, yalnızca görsel olarak temsillere indirgenmez aynı zamanda bedeninin mekânsal, işitsel, kinestetik (duyusal) ve proprioseptif (beden farkındalığı) duyular aracılığıyla inşa ettiği çok-duyulu bir deneyim olarak biçimlenir. Bu durum aynı zamanda estetik öznenin konumunu da kökten değiştirir. Klasik estetikte izleyici, uzaktaki temsile bakan edilgen bir gözlemcidir. Oysa sanal gerçeklik ortamlarında izleyici, temsile bakmak yerine onun parçası olur. Estetik özne, bedeninin mevcudiyetiyle birlikte üretime dâhil olan ve gerçekliği deneyimleyen bir varlık olarak yeniden tanımlanır (Taşçı & Erdem, 2024).

Hipergerçeklik ve Simülasyon

Dijital sanatın en radikal etkilerinden biri de gerçeklik ile imge arasındaki sınırları bulanıklaştırmasıdır. Bu noktada Jean Baudrillard'ın “hipergerçeklik” kavramı açıklayıcı bir çerçeve sunar. Baudrillard'a göre modern çağda imge, artık gerçekliğin bir temsili değil kendine ait bir gerçekliğin üreticisidir yani bir “simülakrdr” (Baudrillard, 2011). Sanal gerçeklik sanatında karşılaşılan imgeler maddi gerçekliğin yerini alan değil onu aşan yeni gerçeklik olasılıkları sunar. Kullanıcı, simülasyonun farkında olarak dahi bedenini bu dijital gerçekliğe teslim eder. Böylece sanat, yalnızca bir "temsil üretimi" olmaktan çıkarak "gerçeklik kurucu" bir faaliyete dönüşür. Bu durum özellikle sanal gerçeklik teknolojisinin dış dünyayı simüle etme kapasitesi ile yakından ilişkilidir. Sanal gerçeklik ortamlarında nesneler, mekânlar ve olaylar fiziksel gerçekliğe bire bir benzeyecek şekilde modellenebilir. Perspektif, ışık, ses ve hareket gibi unsurlar fiziksel dünyanın işleyişini taklit edecek biçimde kurgulanır. Böylece kullanıcı, gündelik yaşamda deneyimlediğine benzer bir mekânsal süreklilik ve nedensellik algısı yaşar. Ancak bu deneyim, yalnızca dış dünyanın yeniden üretimiyle sınırlı kalmaz, sanatçının müdahalesiyle fiziksel yasaların aşılabildiği, zamanın ve mekânın farklılaştığı, imkânsızın mümkün kılındığı alternatif gerçeklikler de yaratılır (Grau, 2003). Örneğin, fiziksel dünyada bedeninin sınırları tarafından kısıtlanan mekânsal hareket, sanal gerçeklik ortamında yeniden tanımlanabilir, yerçekimi ortadan kaldırılabilir, nesneler insan bedeninin içinden geçebilir ya da mekânlar eşzamanlı olarak birden çok gerçeklik katmanını barındırabilir. Bu tür estetik stratejiler, yalnızca dış dünyayı simüle etmekle kalmaz, aynı zamanda kullanıcıya gerçekliğin doğasının sorgulanabilir ve dönüştürülebilir olduğunu hissettirir. Dolayısıyla sanal

gerçeklik sanatı, “temsil edilen gerçeklikten” ziyade “deneyimlenen gerçeklik” yaratır. Bu durum izleyicinin algı ufkunu genişleterek sanatın hem epistemolojik hem de ontolojik sınırlarını zorlar (Hansen, 2004).

Dokunsal Görsellik ve Bedenin Genişlemesi

Dijital ortamların duysal zenginliği, geleneksel göz temelli algı modelini geçersiz kılar. Laura U. Marks'ın “haptic visibility” (dokunsal görsellik) kavramı, görselliğin yalnızca retinal düzlemde değil tensel bir bağlamda da algılandığını ortaya koyar. Marks'a göre özellikle dijital ve deneyimsel sanat türlerinde izleyici, imgeyle yalnızca bakarak değil temas ederek de ilişki kurar (Marks, 2002). Burada bahsi geçen beden odaklı estetik, sanal gerçeklik sanatında izleyicinin doğrudan deneyimlediği mekânla birleşerek çok katmanlı bir algı düzlemi oluşturur. İzleyici, sanal gerçeklik ortamında yalnızca görsel olarak gözlem yapan bir özne değil aynı zamanda bedensel hareketleri ve mekânsal yönelimleriyle deneyimin oluşumuna doğrudan katılan bir aktör hâline gelir. Bununla birlikte sanal gerçeklik sanatında bedenin bu biçimde temsile katılması felsefi olarak da post-humanist yaklaşımlarla örtüşür. Dijital çağda beden artık salt biyolojik bir organizma değil bilgi sistemleriyle bütünleşmiş bir “bilgisel beden” (informational body) olarak yeniden tanımlanır (Hayles, 1999). Sanal gerçeklik sanatında beden, sanal çevreyle bütünleşerek fiziksel sınırlarını aşar ve hem uzamsal hem zamansal olarak yeniden inşa edilir. Bu bağlamda, beden yalnızca algılayan değil estetik anlamı birlikte kuran bir varlığa dönüşür.

Sanatçıların ürettiği işler bu dönüşümü somutlaştırır. Char Davies, 1990'ların ortasında geliştirdiği “Osmose” adlı sanal gerçeklik çalışmasında izleyiciyi nefes alma ve beden hareketleriyle yönlendirilen bir sanal doğa ortamına davet eder.



Şekil 2: Char Davies, Osmose, 1995.

Kaynak: (Davies, 2025)

Burada katılımcı yalnızca görsel olarak değil bedensel ritimleriyle mekânın deneyimine dâhil olur. Benzer şekilde Rachel Rossin, sanal gerçekliği sürrealist estetikle harmanlayan çalışmalarıyla tanınır. Rossin'in eserlerinde beden, gerçek ile sanal arasındaki geçirgen sınırları deneyimler. Sanatçı, izleyiciyi sıklıkla parçalanan, eriyen ya da dönüşen imgelerle karşılaştırır. Böylece bireyin dijital çağdaki kırılan varoluşunu görünür kılar.



Görsel 3: Rachel Rossin, Just A Nose, 2016.

Kaynak: (Rossin)

Rossin'ın sanal gerçeklik enstalasyonlarında gündelik mekânların fragmanları, dijital kodlarla üretilmiş soyut imgelerle birleşir. İzleyici, bu ortamda hem tanıdık bir gerçekliğin izlerini hem de onun sürekli bozulup yeniden yapılan bir versiyonunu deneyimler. Bu yaklaşım, izleyiciyi yalnızca gözlemci olmaktan çıkarıp, varoluşun belirsiz sınırlarını bedeninde hisseden bir özneye dönüştürür (Cepeda, 2020).

Türkiye'den Refik Anadol, sanal gerçeklik deneyimlerini veriye dayalı enstalasyonlarla bütünleştiren bir yaklaşım geliştirmiştir. Anadol'un projeleri, büyük ölçekli veri setlerini estetik formlara dönüştürerek hem bireysel hem de kolektif hafızanın sanal mekânlarda nasıl temsil edilebileceğini sorgular.



Şekil 4: Refik Anadol, Eriyen Hatıralar, 2018.

Kaynak: (Anadol, 2025)

Sanatçının 2018 yılında ürettiği “Melting Memories” isimli çalışmasında, insan beyninin EEG (İnsan beynindeki elektriksel aktiviteyi ölçmek için kullanılan elektroensefalografi cihazı) kayıtlarını görsel ve mekânsal bir deneyime çevirir. Bu süreçte izleyici, kendi bilişsel süreçlerinin sanatsal bir simülasyonunu yaşar (Büyükkaragöz, 2025). Anadol'un işleri ise izleyiciyi yalnızca dışarıdan bakan değil verinin akışıyla bütünleşen, mekânın dokusunun bir parçası hâline gelen bir özneye dönüştürür. Burada beden fiziksel sınırlardan kurtularak veriyle iç içe geçer, izleyici kendini hem bireysel hem de kolektif belleğin sanal katmanlarında dolaşırken bulur.

Her üç sanatçının yaklaşımı da sanal gerçekliğin yalnızca dış dünyayı taklit eden bir teknoloji değil aynı zamanda gerçekliği dönüştüren, bedenin varoluşunu yeniden tanımlayan bir estetik alan olduğunu gösterir. Davies, doğayı taklit eden ve insan bedeniyle şekil değiştiren işleriyle, teknoloji ve insan bedeninin uyumunu orta koyar. Rossin'ın sürrealist parçalanma estetiği ile bireyin kırılabilirliğini öne çıkarırken, Anadol'un veriye dayalı mekânsal deneyimleri kolektif hafızanın sanal ortamda yeniden üretilmesini mümkün kılar. Böylece sanatçılar, sanal gerçekliğin imge, beden ve mekân arasındaki ilişkiyi nasıl dönüştürdüğünü farklı yönleriyle görürler.

Etkileşimsel İmge ve Yeni Anlam Katmanları

Görsel sanatlar tarihinde imge çoğu zaman dış dünyayı temsil eden sabit bir şey olarak düşünülmüştür. İzleyici de buna dışarıdan bakan pasif bir konumda kalmıştır. Sanal gerçeklik sanatında ise imge, izleyicinin bedensel hareketleri ve duyuşsal tepkileriyle birlikte sürekli değişen etkileşimli bir deneyime dönüşür. İzleyici başını çevirdiğinde, yürüdüğünde ya da durduğunda ışık, ses ve mekânsal düzen doğrudan bu eylemlere göre yeniden kurulur. Bu dönüşüm yalnızca görmeye dayalı değildir. İmge, dokunsal görsellik kavramının işaret ettiği gibi bedene yakın bir algı biçimiyle de çalışır, yani izleyici görüntüye yalnızca bakmakla kalmaz ona adeta “yakından temas ediyormuş” gibi yaklaşır ve anlamı bu yakınlıktan üretir (Marks, 2002). Bu “içine alan” (immersive) tasarım, sanat tarihinden alışık olduğumuz tüm deneyim biçimlerini kökten değiştirir. Yeni medya kuramına göre sanal gerçeklikte imge, sabit bir şey değildir. Farklı medya katmanları ve arayüzlerin birbirini dönüştürmesiyle sürekli yeniden kurulur ve izleyicinin her eylemi bu sürecin bir parçasıdır (Bolter & Grusin, 2000). Türkiye'deki tartışmalar da bu yöndedir, yeni medyada anlamın yalnızca sanatçının tek yönlü üretimiyle değil katılımcının bedensel katılımı ve etkileşimiyle kurulduğu, bu nedenle deneyimin izleyiciye göre farklılaştığı vurgulanır (Duman, 2022). Böylece sanal gerçeklik sanatında imge sabit bir “görüntü” olmaktan çıkar, izleyicinin mekân içinde hareketi ve çok duyulu katılımıyla birlikte kurulan, her deneyimde farklılaşabilen canlı bir yapıya bürünür.

SANAL GERÇEKLİKTE ESTETİK VE MEKÂNSAL DÖNÜŞÜM

Sanal gerçeklik teknolojileri yalnızca imge ve beden ilişkisini dönüştürmekle kalmaz, sanatın üretildiği ve deneyimlendiği mekân anlayışını da temelden değiştirir. Klasik sanat ortamlarında mekân genellikle sabit, dışsal ve gözlemlemeye yönelik olarak tasarlanırken sanal gerçeklikte mekân izleyiciyi kuşatan, harekete yanıt veren ve bedensel deneyimi merkeze alan bir estetik alan hâline gelir. Bu ortamda sanat eseri fiziksel sınırlarla değil

izleyicinin hareketleri ve duysal tepkileriyle şekillenen yaşantısal bir yapı olarak ortaya çıkar. Sanal gerçeklik, izleyicinin yalnızca bir temsili karşısında durduğu değil onun içine dahil olduğu, etkileşime geçtiği ve anlamı birlikte kurduğu yeni bir sanat mekânı sunar.

Sanal Gerçeklikte Mekânın Dönüşümü

Sanal gerçeklik ortamlarında mekân yalnızca sanat yapıtının sunulduğu bir yüzey ya da boşluk değildir. Aksine, izleyicinin hareketleriyle sürekli değişen, ses, ışık ve yapı açısından yeniden biçimlenen etkin bir bileşendir. Geleneksel galeri ya da müze türleri gibi fiziksel ortamlarda izleyici çoğunlukla sabit bir bakış noktasından eseri gözlemleyen, sanal gerçeklikte izleyici mekânın içinde dolaşır, yön değiştirir, durur ya da hızlanır. Her hareket, mekânın yeniden şekillenmesine neden olur. Bu özellik, mekânı yalnızca "içinde bulunulan" bir yer olmaktan çıkarır onu deneyimin kurucu bir ögesi hâline getirir.

Sanal gerçeklikte mekân, çoğu zaman fiziksel dünyadaki mekânsal sınırlamalardan bağımsızdır. Yerçekimi, ölçek, zaman ya da malzeme gibi sınırlayıcı faktörler ortadan kalkabilir. Böylece sanatçı, izleyiciyi yalnızca tanıdık bir gerçeklik içinde değil aynı zamanda yeniden tasarlanmış, alternatif mekânlar içinde gezdirmeye olanağına sahip olur. Bu özgürlük, izleyicinin mekâna yalnızca görsel olarak değil bedensel ve duysal düzeyde de bağ kurmasını mümkün kılar (Bolter & Grusin, 2000).

Deneyim Odaklı Estetik Yapılar

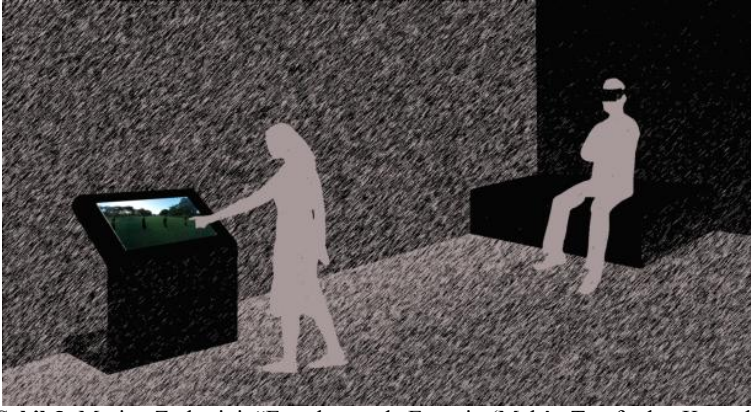
Sanal gerçeklik ortamları, klasik sanat anlayışının izleyiciye yüklediği pasif konumu dönüştürerek, onu yapıyla fiziksel, duysal ve bilişsel düzeyde ilişki kuran aktif bir katılımcıya dönüştürür. Bu ortamlarda estetik deneyim yalnızca görsel temsillere dayalı değil işitsel, dokunsal ve mekânsal katmanlarla zenginleştirilmiş çok duyulu bir yaşantıya dönüşür (Şekerci, 2017). İzleyici artık yalnızca bakmaz, mekânda yürür, seslere tepki verir, mekânın dokusunu "hisseder" ve böylece estetik olan, yalnızca sanatçının sunduğu değil izleyicinin bedeniyle birlikte şekillenen bir deneyim hâlini alır. Bu dönüşüm, sanatçının rolünü de yeniden tanımlar. Artık sanatçı yalnızca bir imge üreticisi değil aynı zamanda mekân tasarımcısı, deneyim kurgulayıcısı ve duygulanımsal bir senaryo yazarıdır. Sanal gerçeklik sanatında estetik değer, çoğu zaman izleyicinin mekânda geçirdiği zamanla, oradaki etkileşimlerinin yoğunluğuyla ve bireysel tepkileriyle belirlenir. Örneğin, Jakob Kudsk Steensen'in doğa ve çevresel kriz temalı çalışması "Re-Animated", yalnızca görsel bir anlatı değil sesle, zamanla ve mekânsal derinlikle örülmüş bir ekolojik deneyim sunar. Steensen'in çalışması, izleyicinin hareketlerine göre değişen flora ve fauna simülasyonlarıyla, sanal dünyada nefes alan bir ekosistem yaratır. Bu, sadece bir görüntü sunmakla kalmaz, izleyiciyi doğal döngüler üzerine düşündürmeye sevk eder.



Şekil 5: Jakob Kudsk Steensen, "Re-Animated", 2018.

Kaynak: (Steensen, 2025).

Benzer biçimde, Marina Zerbarini'nin interaktif yerleştirmesi "Envolverse de Espacio (Mekan Tarafından Kuşatılmak)", fiziksel olarak hareket ettikçe mekânın ses kompozisyonunu değiştiren bir yapıya sahiptir. Zerbarini, dijital arayüzleri sadece bir araç değil bedensel farkındalığı uyandıran bir estetik alan olarak kullanır. İzleyicinin yürüyüş temposu, duraksaması ya da yön değişikliği bile işitsel atmosferin yapısını değiştirerek her deneyimi tekil ve kişisel kılar (Zerbarini ve diğerleri, 2019).



Şekil 6: Marina Zerbarini, “Envolverse de Espacio (Mekân Tarafından Kuşatılmak)”, 2019.

Kaynak: (Zerbarini ve diğerleri, 2019).

Bu yapı, izleyicinin bedeninin ve yönelimlerinin aktif belirleyici hâline geldiği, sabit değil dönüşken bir estetik alan sunar (Çankır, 2024). Sanal gerçeklik sanatında estetik deneyim ne yalnızca sanatçının üretimiyle ne de yalnızca izleyicinin algısıyla sınırlıdır. Bu deneyim, her iki tarafın mekânda karşılaşması, etkileşmesi ve birlikte yaratmasıyla oluşur. Bu yönüyle sanal gerçeklik sanatı, yalnızca teknolojik bir yenilik değil estetik olanın anlamını dönüştüren insani bir alandır.

Yaşantısal Estetik Süreç

Sanal gerçeklikte sanat eseri seyredilen bir nesne olmaktan çıkar, zaman içinde açılan ve izleyicinin bedeniyle birlikte kurulan bir deneyim haline gelir. İzleyicinin adımı, duruşu, bakış yönü hatta nefesi, ışığın davranışını, sesin yayılımını ve mekânın devinimini etkiler, böylelikle estetik yapı canlı bir hal alır. Bu değişim, görsel anlatının mekân kurma kapasitesini de genişletir. Sanal gerçeklik kullanıcıyı farklı zaman dilimlerine ve coğrafyalara anında taşıyabilen bir “mekân-zaman arayüzü” gibi çalışır. Görsel anlatıdaki mekânın teknik ve estetik sınırları bu sayede yeni katmanlar kazanır. Bu süreç yalnızca görmeye indirgenmiş bir algı değildir. Dokunsal yakınlık ve işitsel çevre, görsel olanın yanına eklenir. İzleyici imgeye yaklaşır, kimi zaman içinden geçer ve anlamı bu yakın temas içinde kurar (Marks, 2002). Böyle bir kurguda sanatçı, yalnızca görüntü üreticisi değil deneyim mimarı konuma yerleşir. Işık, ses, gecikme-yanıt (latency-response) ve mekânsal derinlik, estetik dilin aktif araçları olur. Sanal gerçeklikte imge sabit bir temsil değil arayüzlerin etkileşimiyle her kullanımda yeniden kurulan bir akıştır (Bolter & Grusin, 2000).

İzleyicinin bedeninin sanat eserinin bir parçası, deneyimin yönlendiricisi olarak var olduğu çalışmalara örnek olarak Nonny de la Peña’nın gazetecilik kökenli sanal gerçeklik işlerini gösterebiliriz. Pena’nın çalışmaları izleyiciyi bir haberin “seyircisi” olmaktan çıkarıp olayın iç mekânına yerleştirir. Burada amaç kamera karşısında pasif izleme yerine, bedensel yakınlıkla empati kurmayı mümkün kılan bir tanıklık kurmaktır. İzleyici, mekân içinde konumlandıkça seslerin yönü, kalabalığın gürültüsü, mesafe ve ritim gibi öğeler kişisel deneyime göre dinamik biçimde değişir. Bu sayede “bilgilenme” ile “hissetme” aynı anda devreye girer. Bu yapı, yalnızca haberin içerik değerini değil etik duyarlılığı da güçlendirir. İzleyicinin tanıklığı metinsel anlatımın ötesinde yaşantısal bir boyut kazanır (Pena N. , 2018).



Şekil 7: Nonny de la Peña, “Hunger In Los Angeles”, 2012.

Kaynak: (Pena N. D., 2025)

Pena’nın çalışmalarında kurgu, teknik olarak yalnızca görseli yeniden-inşa değildir. Ses dramaturjisi, olayın mekânsal dağılımı ve gecikme-yanıt (latency-response) gibi parametreler izleyicinin temposuna uyarlanır. Böylece her katılımcı, aynı olay örgüsünde tekil bir kadraj ve duygulanımsal yoğunluk üretir. Yeni medya kuramında

bahsedilen “yeniden aracılanma (remediation)” bu teknikler aracılığı ile somutlaşır (Bolter & Grusin, 2000). Haber değeri olan durum, metin–video–etkileşim katmanlarının eşzamanlı akışı olarak yeniden kurulur.

Sanatın beden ile bütünleşmesini sağlayan sanal gerçeklik teknolojisi, yukarıdaki örnekte de görüldüğü üzere multidisipliner çalışmaya oldukça açık bir medyumdur. Bedeni sanatın bir parçası haline getiren ortak çalışmalarından başka örnek de müzisyen ve besteci Björk’ün 2016 yılında Avustralya’nın Sydney şehrinde bulunan Carriageworks kamusal alanında gösterime sunduğu Björk Digital sergisidir. Sergideki sanal gerçeklik yerleştirmeleri, müziği mekânsal bir ortam olarak yeniden kurar. İzleyici yalnızca şarkıyı dinlemez, görsel çevre, sesin yönlü dağılımı ve mesafe birlikte çalışır. Başın hafifçe çevrilmesi, ritim hissini ve görsel odak noktasını değiştirir, bir adım öne atmak, ses katmanlarının yoğunluğunu farklılaştırır. Bu nedenle performans, klasik bir “konser” olmaktan çıkar içine dâhil olunan bir ses–mekân deneyimine dönüşür (Smith, 2016).



Şekil 8: Björk, “Björk Digital”, 2016.

Kaynak: (Muggs, 2016)

Estetik açıdan belirleyici olan, izleyicinin beden hareketleriyle “şarkının mimarisini” anlık olarak eş-kurgulamasıdır. Işık akışları, görsel parçalanmalar, yakın–uzak ilişkisi ve sesin yankı süreleri, tek bir sabit kadrja bağlı kalmadan insan ölçeğine göre ayarlanır. Bu da gösterir ki sanal gerçeklikte imge, sabit bir müzik videosu karesi değil çok duyulu, tepkisel bir akıştır. İzleyicinin ritmi ve dikkati, estetik deneyimin asıl kurucu ögesi hâline gelir.

Bu örnekler, sanal gerçekliğin salt “teknik yenilik” değil insani tepkileri harekete geçiren, bedeni ve belleği birlikte çalıştıran bir estetik alan sunduğunu gösterir. Bu yaklaşımın pratik sonucu açıktır, tasarımcı yalnızca “görsel sahne” değil insanın bedensel ve bilişsel ihtiyaçlarına cevap verecek etkileşimli bir çevre kurar.

SONUÇ

Sanal gerçeklik teknolojilerinin sanat alanına dahil olması yalnızca teknik bir yenilik değil ayrıca sanatın doğasına, algısına ve temsil biçimlerine yönelik paradigmatic bir dönüşümü temsil etmektedir. Bu dönüşüm, sanat eserini sabit bir nesne olmaktan çıkararak izleyicinin bedensel, duyuşsal ve bilişsel katılımıyla şekillenen yaşantısal bir süreçte dönüştürür. Klasik sanatın izleyicisi, karşısında duran esere bakan pasif bir özne iken, sanal gerçeklik sanatında izleyici, bedeninin hareketi, nefesi, yönelimi ve tepkisiyle deneyimin kurucu ögesi hâline gelir. Böylelikle sanat yalnızca görsel bir temsil alanı değil aynı zamanda “yaşanan bir uzam” hâline gelmektedir. Bu araştırmada kapsamında elde edilen bilgiler, sanal gerçeklik sanatının estetik yapısının fenomenolojik düşünceyle yakından ilişkili olduğunu göstermiştir. Merleau-Ponty’nin beden merkezli algı kuramı, sanal gerçeklik sanatında bedenin deneyimle kurduğu çift yönlü ilişkiyi anlamak için verimli bir zemin sunmuştur. İzleyici artık dış dünyayı gözlemleyen bir varlık değil gerçekliği kendi bedensel deneyimiyle kuran bir özneye dönüşmektedir. Gerçeklik, dış dünyaya ait sabit bir varlık olmaktan çıkar, bedensel algı ve etkileşim aracılığıyla sürekli yeniden kurulan bir deneyim alanına dönüşür. Bu durum, modern sanatın temsil merkezli paradigmalarından kopuşu simgeler. Sanal gerçeklik, sanat tarihinde perspektifin icadı kadar radikal bir kırılma noktasıdır, çünkü “göz” merkezli bir görme biçimini “beden” merkezli bir algıya dönüştürür.

Sanal gerçeklik sanatı aynı zamanda Baudrillard’ın “hipergerçeklik” kavramını da güncel bir düzlemde somutlaştırır. Sanal ortamdaki imgeler artık gerçekliğin birer temsili değil kendi gerçeklik düzeylerini yaratan simülaklardır. Kullanıcı bu dijital gerçeklik içinde yalnızca gözlemci değil aynı zamanda gerçekliği kuran bir özne hâline gelir. Bu nedenle sanal gerçeklik sanatı temsil üretiminden çok gerçeklik inşasıyla ilgilidir. Sanatçının dijital mekânı kurgularken kullandığı ışık, ses, etkileşim ve zaman bileşenleri fiziksel dünyanın sınırlarını aşan alternatif gerçeklik katmanları oluşturur. Bu katmanlarda izleyici, gerçek ile sanal arasındaki sınırların geçirgenliğini doğrudan deneyimler. Bununla birlikte sanal gerçeklik post-humanist bir çerçevede insan bedeninin ve bilincinin teknolojiyle bütünleştiği yeni bir varoluş biçimine işaret eder. Hayles’in ifade ettiği “informational body (bilgisel beden)” kavramı, insanın biyolojik sınırlarını veri, ağ ve kod sistemleriyle kaynaştırır. Sanal gerçeklik sanatında bu birleşme,

bedeni fiziksel varoluşun ötesine taşıyarak çoklu bir varlık hâline getirir. Sanat artık yalnızca insan üretimi değil, insan-makine iş birliğinin ürünü haline gelir. Bu noktada sanatçının rolü de değişir. O, artık bir imge üreticisi olmakla kalmaz aynı zamanda bir deneyim mimarına dönüşür. Sanal gerçeklik sanatında sanatçı, zaman, mekân ve duyum unsurlarını tasarlayarak izleyicinin çok duyulu katılımını yöneten bir estetik tasarımcısı pozisyonunda konumlanmaktadır. Bu yeni estetik yapı aynı zamanda mekân kavrayışını da köklü biçimde dönüştürmektedir. Sanat tarihinde mekân, çoğu zaman bir çerçeve veya sergileme alanı olarak görülmüştür. Oysa sanal gerçeklikte mekân, izleyiciyi çevreleyen, onun hareketlerine tepki veren dinamik bir bileşene dönüşür. Jakob Kudsk Steensen, Marina Zerbini veya Björk gibi sanatçılar, izleyicinin eylemlerine duyarlı mekânlar yaratarak sanatın mekânsal sınırlarını aşarlar. Bu yaklaşım izleyicinin fiziksel varlığını estetik deneyimin merkezine yerleştirirken aynı zamanda mekânın anlamını da yeniden tanımlar. Mekân artık içinde bulunulan yer değil birlikte kurulan bir süreçtir.

Felsefi açıdan bakıldığında sanal gerçeklik sanatının temel önemi “gerçeklik”, “varlık” ve “deneyim” kavramlarını yeniden tanımlamasında yatar. Gerçeklik artık sabit bir hakikat değil, izleyiciyle birlikte kurulan dinamik bir süreçtir. Sanal gerçeklik sanatı izleyiciyi yalnızca estetik bir deneyime değil aynı zamanda ontolojik bir sorgulamaya davet eder. Gerçek olan nedir? Beden nerede başlar, nerede biter? Görmek, hissetmek ve dokunmak artık birbirinden ayrık eylemler değil bir bütünün parçalarıdır. Bu durum, Baudrillard’ın “hipergerçeklik” tanımında bahsettiği gibi, imgenin gerçekliğin yerini aldığı bir çağda, gerçekliğin artık yalnızca temsil edilmediğini, bizzat üretildiğini gösterir. Dolayısıyla VR sanatı, “gerçek olan nedir?” sorusunu estetik bir deneyim üzerinden felsefi bir mesele hâline getirir. Bedenin nerede başlayıp nerede bittiği, bilincin sınırlarının fiziksel uzamla nasıl iç içe geçtiği soruları, yalnızca teorik değil, doğrudan yaşantısal bir boyut kazanır. Hansen’in belirttiği üzere, dijital ortamlar duyuşsal veriyi yalnızca görsel değil dokunsal, işitsel ve kinestetik biçimlerde işlediğinden dolayı özne artık çok katmanlı bir algı alanında konumlanmaktadır. Görmek, hissetmek ve dokunmak burada ayrık eylemler değil, aynı deneyimin farklı modaliteleridir. Böylelikle sanal gerçeklik sanatı, çağdaş insanın varoluşsal konumunu teknolojiyle birlikte yeniden düşünme imkânı sunar.

Sonuç olarak sanal gerçeklik sanatı, dijital çağın en özgün estetik biçimlerinden biri olarak sanatın hem öznesini hem nesnesini dönüştürmektedir. Bu yeni estetik rejim, sanatı yalnızca bir temsil üretimi olmaktan çıkarak onu izleyiciyle birlikte “yaşanan” bir sürece dönüştürmektedir. Gerçeklik, imge, beden ve mekân arasındaki ilişkiler sabit kategoriler olmaktan çıkar ve etkileşimli bir ağı dinamik bileşenleri hâline gelir. Bu nedenle sanal gerçeklik sanatı çağdaş sanatın yalnızca geleceğini değil aynı zamanda insanın, teknolojiyle birlikte yeniden tanımlandığı varoluş biçimini de temsil etmektedir. Artık sanat bir nesne değil deneyimlenen, hissedilen, paylaşılan ve bedensel olarak yaşanan bir “varlık durumudur”. Bu bağlamda sanal gerçeklik, dijital çağın estetik bilincini şekillendiren en güçlü ifade biçimlerinden biri olarak sanat tarihinde yerini almayı hak etmektedir.

KAYNAKÇA

- Anadol, R. (2025, Eylül 19). *Melting Memories*. Refikanadol: <https://refikanadol.com/works/melting-memories> adresinden alındı
- Antmen, A. (2008). *Sanatçılardan Yazılar ve Açıklamalarla 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar**. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve simülasyon*. Doğu Batı Yayınları.
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (2000). *Remediation Understanding New Media*. MIT Press.
- Büyükkaragöz, T. (2025, Ağustos 25). Sanatta Yapay Zeka ve Bir Öncü: Refik Anadol’un Veri Estetiği. *Social Sciences Studies Journal*, s. 1379-1394. <https://doi.org/doi.org/10.5281/zenodo.169>
- Cepeda, R. A. (2020, Haziran). The Curation And Display. *The Curation And Display Of Interactive New Media Art: Making*. Karlsruhe: Karlsruhe Institute of Technology.
- Çankır, B. M. (2024, Mayıs 8). Sanal Gerçeklik: Sinemanın Sınırlarını Aşan Mekanlar. *Yeni Medya Elektronik Dergi*, s. 276-292. https://doi.org/10.17932/IAU.EJNM.25480200.2024/ejnm_v8i2004
- Davies, C. (2025, Haziran 10). *Osmose*. Char Davies: <https://www.immersence.com/osmose/> adresinden alındı
- Duman, K. (2022). M. İnce, & K. Can Mevlüt içinde, *Yeni Medyada Yeni Yönelimler* (s. 125-146). İksad Publishing House.
- Grau, O. (2003). *Virtual art: from illusion to immersion*. MIT Press.
- Hansen, M. B. (2004). *New Philosophy For New Media*. MIT Press.
- Hayles, K. (1999). *How We Became Posthuman*. The University of Chicago Press.
- Manovich, L. (2023). *Yeni Medyanın Dili*. AA Kitap.

Marks, L. (2002). *Touch*. University of Minnesota Press.

Mcmanus, I. C. (2025, Ağustos 25). *Figure 2*. Researchgate: https://www.researchgate.net/figure/Schotter-Gravelstones-Computer-generated-image-by-Georg-Nees-1968-1971-The-work-is_fig8_4732061 adresinden alındı

Merleau-Ponty, M. (2017). *Algının Fenomenolojisi*. İthaki.

Muggs, J. (2016, Eylül 1). *Björk Digital Review –To Virtual Reality And Beyond*. The Guardian: <https://www.theguardian.com/music/2016/sep/01/bjork-digital-review-somerset-house-vulnicura-virtual-reality-vr> adresinden alındı

Paul, C. (2003). *Digital art (world of art)*. Thames & Hudson.

Paul, C. (2016). *A Companion to Digital Art*. Fisical Book.

Pena, N. (2018, Nisan 3). Nonny De La Pena: Pioneering VR and Immersive Journalism. (N. Goldman, Röportaj Yapan)

Pena, N. D. (2025, Eylül 30). *Stepping Inside the Issue*. The State of Sie: <https://thestateofsie.com/nonny-de-la-pena-virtual-reality-social-impact> adresinden alındı

Popper, F. (2006). *From Technological to Virtual Art*. MIT Press.

Rossin, R. (tarih yok). Just A Nose. *The Curation And Display Of Interactive New Media Art: Making*. Karlsruhe Institute of Technology, Karlsruhe.

Smith, M. (2016, Temmuz 3). *Bjork's Vr Album Is A Work In Progress, Just Like The Medium Itself*. Engadget: <https://www.engadget.com/2016-07-02-bjork-digital-vr-tour.html> adresinden alındı

Steensen, J. K. (2025, Eylül 23). *Re-Animated (2019)*. jakobsteensen: <https://www.jakobsteensen.com/re-animated> adresinden alındı

Şekerci, C. (2017, Ağustos 10). Sanal Gerçekliğin İç Mekan Tasarımında Kullanımı. *Uluslar Arası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, s. 1357-1362. <https://doi.org/10.17719/jisr.2017.1863>

Taşçı, F., & Erdem, S. (2024, Mart 31). Sanatta Gerçeklik ve Sanallık Üzerine Bir Çözümleme: Sanal Mekân, Sanal Beden ve Sanal Nesne Örneği. *Atatürk Üniversitesi Yayınları*, s. 58-71. <https://doi.org/doi.org/10.32547/artvision.1415560>

Zerbarini, M., Saenz de Tejada, C. B., & Gramajo, M. E. (2019). Envolverse de Espacio: 360° VR Video-Performance. *Artech 2019: 9th International Conference on Digital and Interactive Arts*. Braga: Artech. <https://doi.org/10.1145/3359852.3359945>