



## KORKUT ATA TÜRKİYAT ARAŞTIRMALARI DERGİSİ

*Uluslararası Dil, Edebiyat, Kültür, Tarih, Sanat ve Eğitim Araştırmaları Dergisi*

*The Journal of International Language, Literature, Culture, History, Art and Education Research*

Sayı/Issue 16 (Haziran/June 2024), s. 631-642.

Geliş Tarihi-Received: 11.05.2024

Kabul Tarihi-Accepted: 08.06.2024

Araştırma Makalesi-Research Article

ISSN: 2687-5675

DOI: 10.51531/korkutataturkiyat.1482395

# Sanal Gerçeklikle Üretilen Sanatın Değişen Rolünün İncelenmesi: "Chalkroom" Örneği

## *Examining the Changing Role of Art Produced With Virtual Reality: The "Chalkroom" Example*

Elvin AKKAN ACET\*  
Lutfü KAPLANOĞLU\*\*

### Öz

Teknolojinin gelişmesi ile ortaya çıkan yeni medya sanat araçları gerçek ve hipergerçeklik kavramlarını sorgulatmaktadır. Mağara resimlerinden günümüze kadar uzanan dönemde sanat, kendi gerçekliği ile izleyiciyi kendisine inandırma çabasında olmuştur. Gerçek dünyanın bir kopyasını oluşturarak izleyicinin algısını yönlendirmeye, etkileşimini artırmaya böylece kendi gerçeğini ortaya koymaya çalışmıştır. Sanal gerçeklik kavramının ortaya çıkması bu çabaların belki de en sonuç vereni olmuştur. Sanal gerçeklik teknolojisine ait bir özellik olan daldırma ile sanatçı, izleyiciyi dış dünyadan kopararak eserin içine almaktadır. Dış dünyadaki tüm uyaranlardan uzaklaşan izleyici kendisini sanatçının kurguladığı bir simülasyon evreninde bulmaktadır. Sanatçı, eser aracılığıyla etkileşim kurarak işitsel, görsel ve dokunsal algılarla izleyiciyi yönlendirmektedir. Sanal gerçekliği deneyimleyen izleyici tüm duyuları ile sanal evrene dahil olmaktadır ve buradaki deneyimleri gerçek dünyadaki deneyimlerinin bir taklidi olarak ortaya çıkmaktadır. İzleyici, sanatçının yönlendirmesi ile fiziki dünyanın gerçekliği ve simülasyon evreninin gerçekliği arasında kaybolmaktadır. Bu çalışmada sanal gerçeklik kavramı ile sanatın değişen rolü irdelenerek sanat alımlayıcısının algısı değerlendirilmiş ve bu bağlamda "Chalkroom" eseri görsel analiz yöntemi ile *Geştalt* algı kuramları üzerinden incelenmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Yeni medya, sanal gerçeklik, Chalkroom, algı, simülasyon.

### Abstract

New media art tools that have emerged with the development of technology question the concepts of reality and hyperreality. In the period from cave paintings to the present day, art has tried to convince the audience with its own reality. By creating a copy of the real world, it tried to direct the audience's perception, increase the audience's interaction, and reveal its own reality. The emergence of virtual reality has perhaps been the most fruitful of these efforts. With immersion, the artist detaches the viewer from the outside world and takes him into the work. The viewer finds himself in a simulation universe created by the artist. The artist guides the audience through auditory, visual and tactile perceptions by interacting

\* Öğr. Gör., İstanbul Medipol Üniversitesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, İstanbul/Türkiye, e-posta: eacet@medipol.edu.tr, ORCID: 0009-0003-6492-8238.

\*\* Prof. Dr., Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat Bölümü, İstanbul/Türkiye, e-posta: lkaplanoglu@gmail.com, ORCID: 0000-0002-7094-8302.

through the work. The viewer who experiences virtual reality is involved in the virtual universe with all his senses, and his experiences here imitate the real world. With the guidance of the artist, the viewer gets lost between the reality of the physical world and the simulation universe. In this study, the perception of the art viewer was evaluated by examining the changing role of art with the concept of virtual reality, and in this context, the work "Chalkroom" was examined through visual analysis method and *Gestalt* perception theories.

**Keywords:** New media, virtual reality, Chalkroom, perception, simulation.

## Giriş

Sanatın ve insanoğlunun varlığı paralel bir geçmişe sahiptir. Sanat, ilk kez mağara duvarlarında bir iletişim aracı olarak kendini göstermeye başlamış, geçmişten günümüze sanatçının farklı duygu ve düşüncelerini dışarıya aktarma aracı olarak kullanılmıştır. Charles Baudelaire'nin sanatı açıklarken kullandığı "her çağın kendi tavrı, kendi bakışı ve duruşu vardır" (Antmen, 2008, s.15) ifadesi sanatın değişen tutumunu net bir şekilde açıklamaktadır. Kuşkusuz ki sanatçının içinde bulunduğu dönem, sanatın ve sanat alımlayıcısının rollerini etkilemektedir. Tarihsel süreçte teknolojik yeniliklerin icadı ve bilgisayarların ortaya çıkmasıyla yaşanan dijital dönüşüm sonucu sanatın yönü ve biçimi etkilenmiştir. Sanatta yeni alanların ortaya çıkmasıyla sanatsal bir dönüşüm yaşanmaya başlanmıştır. Teknolojinin desteğiyle yaşanan dönüşümde sanatsal anlatımın sınırları genişleyerek sanatçıya daha fazla olanak sağlanmıştır. Dijitalleşen sanatla; sanatın üretimi, anlamı, tanımı ve sergilenmesi gibi birçok alanda yeni ifade alanları doğmuştur (Genç, 2023). Teknoloji ile yeni medya araçlarını kullanan sanatçı sonsuz bir ilham kaynağına sahip olmuştur (Bakış, 2022).

Dijital kültürün gelişmesiyle ortaya çıkan sanal gerçeklik kavramı son yıllarda sanatçılar tarafından oldukça fazla ilgi görmektedir. Enstalasyon sanatıyla benzer bir yapıya sahip olduğu söylenebilen sanal gerçeklikte izleyicinin esere dahil olması ve müdahale etmesi izleyicinin eserle etkileşimini artırmaktadır. Bu nedenle de sanal gerçeklik teknolojisi kavramsal çalışmalar üreten sanatçılar tarafından tercih edilmektedir (Başar, 2021, s. 48). Sanal gerçekliğin en önemli özelliklerinden biri bu teknolojiyi deneyimleyen kullanıcının kendisini eserde başrol olarak konumlandırmasıdır. Böylece izleyici dış dünyadan tamamen koparak sanal bir evrene teslim olmaktadır. Tek başına ve dış dünyadan izole olarak bir simülasyon evrenine dalan izleyici, bu dünyayı yönettiği sanısına kapılsa da sanatçının kurguladığı bir evrende sanatçının yönlendirmesiyle hareket etmektedir. İzleyicinin hangi noktada hangi duyguyu hissedeceğini ve nasıl tepkiler vereceğini önceden belirleyen sanatçı, izleyicinin bu hisleri deneyim sırasında keşfetmesine olanak sağlamaktadır. Böylece, sanat alımlayıcısı sanatçı tarafından kendisine sunulan bir kaderi deneyimlemektedir. Bu deneyimi yaşayan sanat alımlayıcısının eseri nasıl algıladığı önemli bir rol oynamaktadır. Eserin niteliği ve niceliği algı açısından belirleyici olmakla birlikte algı kuramlarına yönelik çalışmalar sanat alımlayıcısına eserin doğru aktarılmasını sağlamaktadır. Bu doğrultuda, algı kuramları üzerinden eser üreten sanatçı eserin vermek istediği mesajı alımlayıcıya daha kolay aktarmaktadır. Bir eserin algılayıcı ile arasındaki etkileşimini ele alan algı kuramları; *Gestalt* algı kuramı, bilişimsel algı kuramı, olasılıklı öğretici kuramı, doğrudan algı kuramı, nöropsikolojik algı kuramı ve yapılandırmacı görsel algı kuramı olarak belirlenmiştir (Erişti, 2016). Bu çalışmada kullanılan ve görsel analizler yapılırken çoğunlukla tercih edilen *Gestalt* algı kuramı ile bir eser biçimsel yönden incelenmekte ve eserdeki görsel öğeler şekil- zemin ilişkisi, yakınlık, benzerlik, tamamlama, devamlılık ve basitlik gibi ilkeler doğrultusunda değerlendirilmektedir.

Dijital teknolojilerin yükselişi ve birçok alanda kullanımı, günümüzde kaçınılmaz bir hal almıştır. Dijital teknolojilerin hızlı gelişimi sonucunda ortaya çıkan sanal gerçeklik

teknolojisi sanat alanında da varlığını göstermiş sanata farklı bir boyut kazandırmıştır. Bu çalışmada, sanal gerçeklik teknolojisi ile üretilen eserler kapsamında sanatın değişen rolü incelenmiş ve sanat alımlayıcısının algısı ele alınmıştır. Bu kapsamda sanal gerçeklik teknolojisi ile üretilen “Chalkroom” eseri *Gestalt* algı kuramının biçimsel (renk, form, ışık, perspektif ve doku) özellikleri açısından incelenmiştir.

## 1. Dijitalleşme ile Ortaya Çıkan Simülasyon Evreni

### 1.1. Simülasyon

Sanat, tarih boyunca gerçeklik üzerine yanılsamalar oluşturarak izleyiciyi kendi gerçekliğine inandırma çabasında olmuştur. Sanal gerçekliğin oluşturduğu simülasyon evreni ve daldırma sonucu izleyiciyle kurduğu etkileşim, sanatın bu çabasına büyük katkı sağlamaktadır. Aydoğan’ın (2021) belirttiği gibi, fiziksel dünyanın verileri simüle edilerek sanal bir dünyada simülasyon evreni oluşturulmakta ve kimi zaman fiziksel dünya ve simülasyon evreninin birbirine kaynaştığı görülebilmektedir. Simülasyon evreniyle yaşanan etkileşim sonucunda daha gerçekçi sonuçlar elde edilebilmektedir.

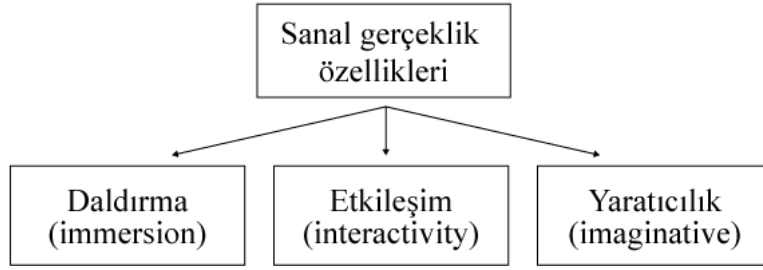
Sanal gerçekliğin sanatla ilişkisini açıklarken kullanılan gerçek ve simülasyon kavramlarını Jean Baudrillard’ın (2011) simülasyon kuramı üzerinden desteklemek gerekirse, medya ve teknoloji sayesinde hayatımıza giren ve gerçekliğin taklidi olan simülasyonlar gerçeğin yerini almış ve hatta gerçekten daha önemli hale gelmiştir. Bu durum “hipergerçeklik” olarak adlandırılmaktadır. Çünkü bu noktada simülasyonlar gerçeklikten ayırt edilemeyerek gerçeklik algımızı temelden sarsmaktadır. Baudrillard’a göre gelişen teknoloji sonucunda gerçek ve simülasyon arasındaki sınırların bulanıklaştığı bir dünyada yaşamaktayız ve bu durum çağdaş toplumların gelecekle olan ilişkisini sorgulatmaktadır.

Simülasyon kuramı ve sanal gerçeklik kavramı, teknoloji ve kültürün kesiştiği bir noktada yer almaktadır. Sanal gerçeklikle üretilen eserler, izleyicinin gerçeklik ve deneyim kavramlarını yeniden düşünmesine yol açmaktadır. Simülasyon kuramı deneyimlenebilir eserler aracılığı ile keşfedilirken, hipergerçekliğin sadece bir kuram olmadığı ve etkileşimde bulunduğumuz bir gerçeklik olduğu vurgulanabilmektedir.

### 1.2. Sanal Gerçeklik

Yeni medya sanatının en iyi simülasyon teknolojilerinden biri olan sanal gerçeklik, katılımcıların daha gerçekçi bir deneyim yaşaması gerektiği temeline dayanmaktadır. Sanal gerçeklik, kullanıcıları tamamen farklı bir ortama taşıyan bir teknoloji olup, bilgisayar üretilmiş simülasyonlar, görsel ve işitsel efektlerle gerçek dünyayı taklit ederek kullanıcıları etkileyici ve gerçekçi bir deneyime sokmaktadır. Alımlayıcı, genellikle bir sanal gerçeklik gözlüğü kullanarak sanal gerçeklik evrenini deneyimlemektedir.

Sanal Gerçeklik, gerçek dünyada var olan gerçeklikten daha gerçek olabilir. Bu gerçek deneyim, bir dalma veya bağlılık duygusudur. Daldırma kavramı, katılımcıların kendilerini sanal gerçekliğin yarattığı sanal ortama adayabilecekleri ve sanal dünyada halüsinasyonlar üretebilecekleri anlamına gelmektedir. Daldırmanın temel hedefi katılımcıların esere yoğunlaşmasına izin vermektir. Bu hedefe ulaşmak için sanal gerçekliğin Şekil 1’de gösterildiği gibi 3 temel teknik unsura sahip olması gerekmektedir. Sanal gerçeklik teknolojisi güçlü bir etkileşime sahip olup, çeşitli alanlarla hızlı bir şekilde bütünleşmektedir (Du, 2021).



Şekil 1. Sanal Gerçeklik Teknolojisinin Özellikleri

Sanal gerçeklikte daldırma (immersion) katılımcının sanal gerçeklik ortamına tamamen dahil olduğunu ve dahil olduğunu hissetme derecesi olarak ifade edilmekte olup, katılımcının kendisini bu ortama kaptırması, ilgi çekici ve gerçekçi deneyimler yaratılması açısından önemlidir. Wang'ın da belirttiği üzere sanal gerçeklik, görsel daldırma, işitsel daldırma ve dokunsal daldırma şeklinde kullanıcıları sanal dünya ile çevreler (Wang, 2020). Katılımcının daldırma ile deneyimlediği sanal dünyayı ne kadar gerçek olarak algıladığı ise sanal dünyadaki varlık hissini (presence) derecesini etkilemektedir. Katılımcının zihninde gerçek ve sanal dünya arasındaki farkın azalması sonucunda sanal dünyadaki varlık hissi artmaktadır. Daldırmanın etkisinde olan varlık hissi; deneyimin kalitesi, ortamın uygunluğu ve katılımcının beklentileri ile ilişkilidir. Sanal gerçekliğin en büyük amacı katılımcının fiziksel olarak başka bir yerde olmasına rağmen katılımcıya sanal dünyaya ait olduğu hissini yaşatmaktır. Bu durum sanal gerçekliğe ait varlık hissi kavramını tanımlamaktadır. Daldırma ve varlık hissi birbiriyle ilişkili görünse de aynı kavramı temsil etmemektedirler. Sanal gerçekliğin donanımını temsil eden daldırmanın yüksek olması her zaman varlık hissini de yüksek olacağı anlamına gelmemektedir (Dur, 2021, s. 221).

Sanal gerçeklikte etkileşim (interactivity), sosyal işlevlerin gerektirdiği özellikleri tam olarak karşılayan doğallık ve gerçek zamanlılık sağlamaktadır (Wang, 2020). Katılımcıların, sanal gerçeklik deneyimlerinde nesnelere, ortamlarla ve karakterlerle aktif olarak etkileşimde bulunabilmesi ve bunları değiştirebilmesi sağlanmaktadır. Etkileşim, sanal gerçekliği filmler veya kitaplar gibi geleneksel medya biçimlerinden ayıran temel bir özelliktir. Katılımcıların sanal çevreleri üzerinde söz sahibi olmalarına olanak tanıyarak daha sürükleyici ve ilgi çekici deneyimler yaratmaktadır. Sanal gerçeklikte yaratıcılık (imaginative), katılımcıların sanal dünyada elde ettikleri çeşitli bilgilere ve davranışlara dayalı olarak mantıksal yargılama, akıl yürütme ve ilişkilendirme süreçleri yoluyla sistemin bir sonraki davranışı ve durumu hakkında hayal gücü elde etmelerini sağlamaktadır (Wang, 2020). Genellikle katılımcının hayal gücünü teşvik eden ve harekete geçiren bir deneyimleme olup gerçeküstü ortamlar ve anlatımlar ile katılımcıları başka dünyalara taşıyan, gerçeklik algılarına meydan okuyan etkileşimleri içerir.

Down'ın da (2023) vurguladığı üzere; sanal gerçeklik hem sanatçılar hem de katılımcılar için farklı avantaj ve dezavantajlar sağlamaktadır. Katılımcıya sürükleyici ve etkileşimli bir deneyim sunarak sanat eseriyle daha anlamlı bir şekilde etkileşime geçmesinin sağlanması en önemli avantajlarından biridir. Sanatçı açısından bakıldığında ise katılımcı ile sanatçı arasındaki fiziksel engeller ortadan kaldırılmakta ve daha geniş bir kitleye eserin gösterimine olanak sağlanmaktadır. Ancak bu avantajların yanı sıra, katılımcının hareketli eseri deneyimlerken bulantı ve rahatsızlık hissetmesi olumsuzluk olarak değerlendirilebilir. Ayrıca, eserin fiziksel varlığının ve dokunuşunun olmaması, sanal gerçeklik teknolojisinin pahalı olması gibi erişilebilirliği sınırlayıcı durumlar da söz konusu olabilmektedir.

## 2. Sanal Gerçeklikle Sanatın Değişen Mecrası

Sanal gerçeklik ve insan algısı, sanal gerçeklik teknolojisinin sürükleyiciliği sayesinde birbirine bağlıdır. Sanal gerçeklik; görsel, işitsel ve dokunsal geri bildirimleri kullanarak insan beynini gerçek bir ortamda olduğuna inandırır. İnsan algısının bu yanılsama ile değiştirilmesiyle sanal gerçeklik, sanal bir dünyada kendi varlığını oluşturmaya başlamaktadır. Sanal gerçeklik teknolojisinde kullanılan daldırma (immersive), insan zihnini sanal bir ortamda tamamen meşgul ederek zihnin bu ortama yoğunlaşması durumunu ifade eder. Böylece daldırma ve varlık hissi ile insan beyninde duysal anlamda bir yanılsama oluşur ve insan sanal dünyayı gerçek olarak algılamaya yönlendirilir. Yüksek çözünürlüklü ve gelişmiş teknolojilerle elde edilen görsel sarmallarla etkileşime girebilme yeteneği bireyin mevcudiyet duygusunu artırmaktadır (Phuc, 2023).

Sanal gerçeklik gibi gelişen teknolojiler sayesinde algı ve simülasyon ilişkisi önem kazanmaya başlamıştır. Algı kuramları insanın çevresini nasıl algıladığı ve yorumladığı üzerine şekillenirken, simülasyon teknolojileri bu algıların taklitlerini oluşturarak insan beyninde yanılsama oluşturarak yeni deneyim alanları açmayı amaçlar. Bilgiler, görseller ve sesler birer dijital veriye dönüşmektedir ve gerçek olmayan bu simülasyonlar insan algısını yönlendirmektedir (Güney, 2014). Bu açıdan bakıldığında simülasyon, algının teknolojik bir manipülasyondur.

Sanal gerçeklik algı türleri üzerinden incelendiğinde, insan algısını nasıl şekillendirdiği ve insan beyninde nasıl sürükleyici (immersive) deneyimler yarattığı, bunun sonucunda da insanın gerçeklik algısını nasıl zorladığı anlaşılmaktadır. Algı türleri; görsel algı, işitsel algı, dokunsal algı, kokusal algı ve boyutsal algı olmak üzere beş duysal süreci ele almaktadır (Çağlayan, Korkmaz, & Öktem, 2014). Bu süreçlerin sanal gerçeklik ile ilişkisi de sanal gerçekliğin sürükleyici potansiyelini ortaya koymaktadır.

İnsanın görsel bilgileri işlemesi ve yorumlaması görsel algıyı oluşturmaktadır. Sanal gerçeklik de izleyicinin görsel alanının tamamını kaplayarak onları "görsel" bir sanal dünyaya yerleştirir. Sanal gerçeklikte simüle edilen ortam; perspektif, derinlik, hareket ve ışıklandırma gibi detaylarla gerçekçi bir görünüm oluşturmaktadır. Böylece, izleyici bu deneyimi yaşarken mesafe, boyut ve mekân ilişkilerini rahat bir şekilde anlamaktadır. *Geştalt* algı kuramının benzerlik, devamlılık, figür-arka plan ayrımı gibi prensipleri sanal ortamın nasıl algılandığına dair yol göstermektedir. İzleyici bu algı prensipleri sayesinde sanal ortamdaki bilgileri organize edebilmekte ve anlamlandırmaktadır.

Sanal gerçeklik deneyiminin "gerçekle" bağ kurmasını sağlayan önemli bir parçası işitsel algıdır. Uzamsal ses kullanımı izleyiciyi sesin yönü ve kaynağı hakkında yönlendirerek sanal evrenin mekânsal algısını güçlendirmektedir. İşitsel algı sayesinde izleyici kendisini mekânın içinde hissetmekte ve görsel algı ile mekânsal farkındalığı güçlenmektedir. Dokunsal algı, insan vücudunun çevresiyle etkileşiminin algılanmasıdır. Sanal gerçeklik teknolojisi dokunma, basınç, sıcaklık gibi hisleri simüle edilerek insanın dokunsal algısına da hitap etmektedir. Dokunsal geri bildirimle, izleyici sanal ortamdaki nesnelere dokunarak hissedebilmektedir. Görsel, işitsel ve dokunsal duylara hitap edilmesi sanal gerçeklik deneyiminin "gerçekliğini" artırmaktadır. İzleyicinin algısı sanal ve gerçekliği birbirine karıştırarak sanal ortama derinlemesine dalmakta ve sanal ortamlarla bağ kurabilmektedir.

Sanal gerçekliğin daldırma, etkileşim ve yaratıcı özellikleri sanatın mecrasını değiştirmiştir. Sanat alımlayıcısı artık esere karşıdan bakmakla yetinmeyip, eserin içine dahil olmakta ve eseri yaşamaktadır. İzleyicinin duylarına hitap etmeye ve izleyiciyi dış



dünyadan koparmaya başlayan eser izleyiciyi yeni bir evrene yerleştirmektedir. Fiziki dünyadan kopan izleyici sanatçının yönlendirmesiyle simülasyon evrenindeki gerçekliğe inanmaktadır. Bu bağlamda, *Chalkroom* isimli eser sanal gerçekliğin bu özelliklerini iyi bir şekilde yansıtmaktadır. Daldırma, etkileşim ve yaratıcılık özellikleri üzerinden sanat alımlayıcının algısını yönlendiren *Chalkroom*, alımlayıcının görsel, işitsel ve dokunsal algıları üzerinden ele alınmıştır ve izleyicinin bu eseri incelerken hissettikleri yorumlanmıştır. Rani'nin (2018) bahsettiği gibi sanat, insanın kendisini etkileyen çevreye verdiği tepkinin bir belirtisidir ve sanatçının rolü bu doğrultuda her on yılda bir değişmektedir (Rani, 2018). Teknolojik gelişmelerden ve toplumsal değişimlerden etkilenen sanat biçimsel ve ideolojik açıdan sürekli gelişmektedir, bu da sanatın sınırlarının olamayacağını bir göstergesidir. Teknolojinin gelişmesiyle dijitalleşen sanat sanatın tarihsel hareketini kapsamakta sadece mecra olarak yer değiştirmektedir. Günümüzde de sanat üretimi ve sunumu dijital platformlara kaymaktadır ve sanatçı sanat alımlayıcısı ile etkileşimini artırmayı hedeflemektedir.

### 3. "Chalkroom" Eserinin İncelenmesi

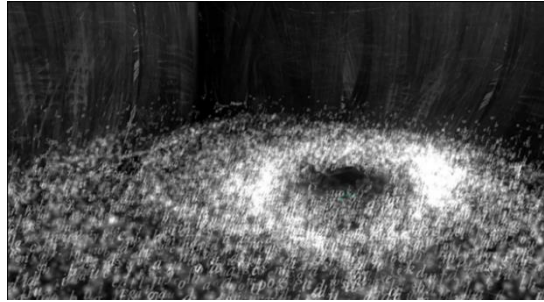
"*Chalkroom*" diğer adıyla "La Camera Insabbiata", Tayvanlı yeni medya sanatçısı Hsin-Chien Huang ve New Yorklu performans sanatçısı Laurie Anderson'ın ortak çalışması olan etkileşimli bir sanal gerçeklik sanat eseridir. Eser ilk olarak 2017 yılında gerçekleşen 74. Venedik Uluslararası Film Festivali'nde gösterilmiş ve en iyi Sanal Gerçeklik Deneyimi Ödülü'nü kazanmıştır (Jie, 2019). *Chalkroom* sanal gerçeklik eseri, sanat ve teknolojinin birlikte ne kadar güçlü sonuçlar üretebildiğinin kanıtıdır. Laura Anderson'un etkileyici sanat yaklaşımı ve Hsin-Chien Huang'ın interaktif sanattaki başarısının ortak sonucu olan eserde her iki sanatçının da görsel anlatım tarzı net bir şekilde görülmektedir.

Laura Anderson bir röportajında (Youtube, 2018) *Chalkroom* isimli eserin etkisini "Ayaklarınız odada olduğunuzu söylüyor. Zemini hissediyorum. Ama gözleriniz diyor ki, çok tehlikeli bir uçuş içindeyim ve düşmeye geri dönüyorum. Ayaklarınıza değil, gözlerinize inanırsınız." diyerek açıklamaktadır. Bu açıklamasıyla sanatçı, eserinde insan zihnini nasıl yanılttığının altını çizmektedir. Sanal gerçeklik insan zihnini etkilemede oldukça yüksek bir potansiyele sahiptir. İnsanın algısını derinden değiştirerek izleyiciye farklı bir mekân ve zaman sunmaktadır. *Chalkroom* eseri de sanal gerçekliğin bu özelliğini iyi bir şekilde kullanmaktadır. İzleyici, eseri deneyimlerken kendisini sanatçının kurguladığı evrene tamamen kaptırmakta ve bunun sonucunda fiziki dünyadan koparak sanal gerçekliğin sunduğu doğruluğa inanmaktadır.

*Chalkroom* yaratıcı temalı sekiz odadan oluşmaktadır. Bu odalar: "Bulut Odası (The Cloud Room)", "Köpek Odası (The Dog Room)", "Ses Odası (The Sound Room)", "Yazı Odası (The Writing Room)", "Anagram Odası (The Anagram Room)", "Su Odası (The Water Room)", "Dans Odası (The Dance Room)" ve "Ağaç Odası (The Three Room)" dır. Bir odadan diğerine geçen ziyaretçiler devasa boyuttaki anılar labirentinde bir keşif yolculuğuna çıkmakta, fiziksel ve sanal algıların birbirine karıştığı sanat eserinde, izleyici yeni bir takım algısal deneyimler yaşamaktadır (Jie, 2019). Sürükleyici bir sanal gerçeklik alanı olan "*Chalkroom*"da yaratılan odalarda tebeşirle ve el yazısıyla yazılmış metinler arasında gezinti yapan ziyaretçiler, bazı yazıların duvarların üzerinde uçar şekilde durduğuna tanıklık etmektedirler. Eserde yer alan ve kelimelerden oluşan nesnelere uzayda asılı gibi durmakta ve yağın kar yağışı gibi izleyiciyi çevrelemektedir. Anderson, *Chalkroom*'u tasarlarken hikayeler arasında seyahat etmenin nasıl bir şey olduğunu görmek istediğini belirtmiştir (Schuster, 2018).

Sekiz odadan oluşan *Chalkroom*'da, odalardan birinde harflerden oluşan büyük bir sanal ağacın harfleri yavaşça aşağıya bırakılırken bir başka odada tebeşirle çizilmiş insanlar duvarlar boyunca konga çizgisinde dans etmektedir. Sanatçı kurguladığı on beş dakikalık gerçeküstü bir gezintinin her anında izleyicide farklı bir mekânda kaybolmuşluk hissi uyandırmaktadır. Gerçek hayatta hareketsiz olan harfler sanal gerçeklikte farklı bir anlam kazanmaktadır. Her harfin kendine ait bir yaşamının olduğu izleyiciye göre anlam kazanmaya başlamaktadır. Dur'un da (2021) vurguladığı gibi, eserdeki resimler, semboller ve el yazılarıyla süslenmiş sanal ortam, huzursuzluk hissi yaratmakta, merak uyandırmakta ve zihnin karanlık labirentlerinde kaybolma hissi vermektedir. Bulut Odası'nda, kullanıcı kelimelerin bulutsu girdabı ile etkileşime girebilmektedir. Ses Odasında, kullanıcı kendi sesiyle heykeltıraşlık yapabilmekte ve Ağaç Odasında harflerden oluşan ağacın etrafında uçabilmektedirler. Kullanıcı gezindikçe devasa kara tahtalardan oluşan labirentler arasından, farklı deneyimler yaşayarak hikâyeye dahil olmaktadır. İzleyici her odada eserle etkileşim kurmaktadır. Eserdeki parçalanmış kelimeler yeniden oluşturularak yeni anlamlar oluşturulabilmektedir.

Sanatçı, *Chalkroom*'da beyindeki hafıza odaları gibi alanlar oluşturmuş, bu sanal dünyanın malzemesi olarak da tebeşiri seçmiştir çünkü tebeşir malzeme olarak hafıza ile ilişkilendirilmiştir. Tahtaya tebeşir ile yazıldığında silinse dahi geriye iz bırakır, bu durum hafızaya giren bilgilerin ve anıların asla tamamen silinmemesine benzetilmiştir. Tıpkı tebeşir izi gibi, bir şeyler unutulsa dahi bilinçten silinmez ve bilinç altında yer edinmektedir. Ayrıca Anderson, tebeşirin dokunsal, tozlu ve kirli yapısı ile sanal gerçekliğin mükemmelliği arasında tam tersi bir bağ kurduğunu da belirtmektedir. Bu da fiziki ve sanal evreni karşılaştırmanın akıllıca bir yolu olarak görülmektedir (OpenSourceStudio, 2018)



**Resim 1.** Bulut Odası

*Chalkroom* eserini birebir deneyimlemek mümkün olmadığından eserin incelenmesinde görsel analiz yöntemi kullanılmıştır. Bu doğrultuda internette mevcut bulunan video ve görseller dikkate alınarak eser incelenmiştir. Görsel analiz yönteminde kompozisyon, renk, biçim, perspektif, ışık ve gölge, stil ve sembolizm gibi unsurlar öne çıkmaktadır. Eserde bulunan sekiz oda görsel analiz yöntemi ile *Gestalt* algı kuramları üzerinden değerlendirilmiştir. Bulut Odası'nda (Resim 1) dönen bulutsuya (nebula) benzer bir metin galaksisi bulunmaktadır. Harflerden oluşan bulutsuda harfler bazı yerlerde birbirine çok yakın bazı yerlerde biraz ayrık durmaktadır, bu da merkezde birleşen harflerin yıldız gibi parlak görünmesini sağlarken bir çekim kuvvetine de gönderme yapmaktadır. Harflerin organize bir şekilde yerleştirilmesi ve onların dönüyor olması insan zihninin bir bulutsuyla bağ kurmasını sağlamaktadır. Bu durum izleyicinin uzayda süzülüyormuş gibi hissetmesine sebep olmaktadır. Harflerin hareketli olması ve yer değiştirmesi izleyicinin eserle olan etkileşimini artırarak esere dahil olmasını güçlendirmektedir. İzleyicide bulutsuya kapıldığı hissi uyanmaktadır.



Resim 2. Köpek Odası



Resim 3. "Lolabelle in the Bardo"

Köpek Odası'ndaki (Resim 2) görsel, Laurie Anderson'ın "Lolabelle in the Bardo" (Resim 3) karakalem serisinden bir çizimin üç boyutlu soyut uyarlamasıdır. Harflerin konumlanması ilk bakıldığında köpek görselini oluşturmaktadır. İzleyici köpek görseline yaklaştıkça harfler havada uçmakta ve izleyici harflerin içine doğru yolculuk etmektedir. İzleyici köpek görseline yaklaştıkça harfler büyüyerek dağılmaktadır, böylece izleyici köpek görselinin içinden geçerek yeni bir odaya yöneleceğini anlamaktadır.



Resim 4. Su Odası

Su Odası (Resim 4) su basmış, seramik kaplı bir odada gerçeküstü bir sahne oluşturmaktadır. Odada suya dair bir görsel olmamasına rağmen yazıların ve nesnelerin görsel konumlandırılması ile oluşturulan hareket sonucu izleyicide suda yüzme algısı yaratılmaktadır.



Resim 5. Anagram Odası

Anagram Odası (Resim 5) etkileşimli bir görselleştirmedir. Bu odada duvarda devasa boyutta insan suratları hareket etmekte ve izleyici ile konuşmaktadır. İnsan suratları yalın çizgilerden oluşmakta ve devamlı olarak konuşarak hareket etmektedirler. Bir üst akıl veya izleyicinin kendi benliğinin yansıması gibi görünen bu suratlar simülasyon evreninde bir güç olarak ortaya çıkmaktadır.





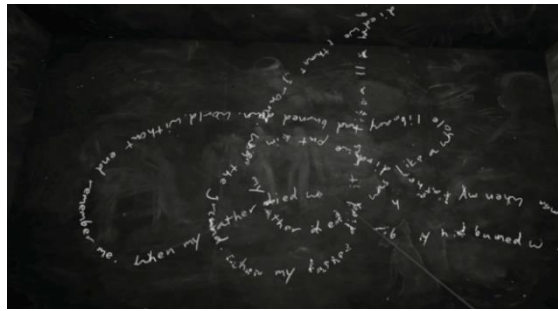
**Resim 6.** Ses Odası

Ses Odası (Resim 6), izleyicinin 3 boyutlu ses dalgalarına, devasa renkli kâğıt fenerlere benzeyen sanal nesnelere, dönüştürülen sesi kaydettiği bir odadır. Bu oda aynı zamanda izleyicinin dokunsal algısını en güçlü kullandığı odadır. İzleyici, bu fenerleri kendi ses dalgalarıyla oluşturduğu gibi fenerlerle fiziksel etkileşime girebilmektedir (Kim, 2020).



**Resim 7.** Ağaç Odası

Ağaç Odası (Resim 7), birkaç hikâye içeren devasa bir ağacın merkezde bulunduğu bir alanın etrafında uçmanızı sağlamaktadır. Ağacın bu odada konumlanması, sembolik anlamlarla da desteklenmektedir. Görsel algı sayesinde ağacı algılayan alımlayıcı hafızasında ağacın canlı bir evren ile ilişkisini kurmakta ve hatta bu durumda kutsal bir bağ oluşturabilmektedir. Çünkü ağaç; kökleri, gövdesi ve dallarıyla yeraltı, yeryüzü ve gökyüzünü temsil ederek ebedilik ve Tanrı ile iletişimin aracılığı olmaktadır (Turancı & Özgen, 2018). Bu noktada izleyici bedenselliği sorgulayabilmektedir.



**Resim 8.** Yazı Odası

Yazı Odası (Resim 8) ise kelimelerin dışarı akmasını sağlamaktadır (Kim, 2020). Kumandasını hareket ettiren alımlayıcı boşlukta beliren yazılar ile etkileşim kurmaktadır.



**Resim 9.** Dans Odası

Dans Odası'nda (Resim 9), izleyici mekân içerisinde gibi sürekli olarak yürüyen ve birbirlerini omuzlarından tutan insan figürlerini izlemektedir. Duvardaki yazılar ve görsellerin ön tarafında dizilen figürler mekân ve hareket ilişkisini güçlendirmektedir. Figürlerin hareketi Konga dansına gönderme yapmaktadır.

Deneyim süresince Laura Anderson'ın kendi sesiyle sürekli olarak konuşmaktadır. Sanatçının ses tonu sakin ve mesafelidir. Sözler ve konuşma tarzı, sanat alımlayıcısının sanal evrendeki üst aklı gibi kurgulanmıştır. Bu durum alımlayıcının kendisini esere daha çok kaptırmasına ve eserdeki görsellerin inandırıcılığının artmasına fırsat vermektedir. Laura Anderson, eseri deneyimleyen kimi alımlayıcıların yere düştüğünü belirtmiştir (Youtube, 2018). Eseri deneyimleyen ve Youtube videolarına yorum yapan katılımcıların bazıları deneyim sırasında daha hızlı uçmak için ayağa kalktıklarını belirtmişlerdir. Bazı katılımcılar kendilerini rüyada uçan bir çocuk gibi hissettiklerini söylemektedir ve bir katılımcı deneyimini sakin, derin, güzel fakat yalnız olarak tanımlamaktadır. İzleyicilerin hepsi ise deneyimin çok gerçekçi olduğunu vurgulamaktadırlar. Bu yorumlardan yola çıkarak daldırma etkisi yüksek eserlerde alımlayıcıların tepkilerinin gerçek dünya ile aynı olduğunu söylemek mümkündür. Sanal dünyadaki varlık hissini güçlü bir şekilde yaşayan alımlayıcı hem anlık fiziksel tepkilerinde hem de duygusal tepkilerinde gerçek dünya ile birebir aynı hisleri yaşamaktadır. Anderson'un da bir röportajında (Youtube, 2018) belirttiği gibi ayakları yere değen alımlayıcı sanal gerçeklik gözlüğü ile dünyadan o kadar kopmuştur ki deneyimlediği eserde kendisini uçarken görmekte ve buna inanmaktadır. Bu durumda, sanal gerçekliği kullanan sanatçının izleyiciyi yönlendirme ve kendi gerçeğine inandırma konusunda ne kadar başarılı olabileceği sonucu ortaya çıkmıştır.

## Sonuç

Sanal gerçeklik kavramı, öznel insan deneyiminde soyut bir gerçekliği ifade eden felsefi bir kavramdan, teknolojik olarak gerçekleştirilen simüle edilmiş bir deneyimi ifade eden kavrama dönüşmüştür ve günümüzde bu kavram yaygın bir kullanım alanına sahip olmuştur. Sanal gerçeklik teknolojisi ile gerçekliğin simülasyonunu kullanarak oluşturulan mekanlarda sanat alımlayıcısının sanat eseriyle olan iletişimi daha aktif bir biçimde kurgulanmaktadır. Sanal gerçeklik; izleyicinin görsel, işitsel ve dokunsal duyularına hitap eden eserler aracılığıyla gerçek ile kurgu arasındaki sınırları silikleştirerek, sanatın mekânsal anlamda alımlayıcının zihnine girmesini sağlamaktadır.

İnsanın dış dünyayı algımlarken kullandığı görsel, işitsel ve dokunsal algıların sanal gerçeklikle deneyimlenebilir olması, sanatçının kurguladığı evrenin gerçekliğini güçlendirerek, inandırıcılığının artmasına fırsat vermektedir. Sanat alımlayıcısı sanal gerçeklik gözlüğü takarak fiziksel dünyadan tamamen kopmakta ve sanat eserinin içine dahil olmaktadır. Görsel, işitsel ve dokunsal algıya hitap eden görüntüler fiziksel dünya ile birbirine karışmakta ve alımlayıcının bu görüntüleri "gerçekten" deneyimlediğine

inandırmaktadır. Bu durumda sanatçının sanat alımlayıcısına yeni bir “kader” sunduğu söylenebilmektedir. Sınırları fiziki dünyayla karışan sanal evrende sanat, insanın bedenini ele geçirecek kadar güçlü bir noktaya erişmiştir. Simülasyon evrenini deneyimleyen sanat alımlayıcısının algılarını yönlendiren sanatçı, izleyiciyi sanal dünyanın gerçekliğe inandırmaktadır ve sanal gerçeklik deneyimi süresince izleyici fiziki dünyadaki algısını yitirmektedir.

Görsel analiz yönetimi kullanılarak incelenen *Chalkroom* eseri, sanatçının algıyı yönetmekte ne kadar güçlü olduğunu göstermiştir. *Chalkroom*'da görüldüğü üzere, sanal gerçeklik teknolojisi ile soyut semboller, somut ve etkileşimli fiziksel varlıklara dönüşmüş ve sanat alımlayıcısı harfler, kelimeler ve anılar arasındaki bağlantıları keşfetmeye yönlendirilmiştir. Eser, izleyici ile etkileşim kurarak fiziksel bir alan deneyimine teşvik etmektedir. Bu deneyime rüya ve uçma yeteneği gibi simülasyonlar da eklenmektedir. Böylece, sürükleyici bir deneyimle harmanlanarak görsel, işitsel ve dokunsal algıları barındıran eserde alımlayıcının zihin odalarında yolculuk yapması amaçlanmıştır. Eserin sanatçısı Laura Anderson'ın da vurguladığı üzere izleyicinin fiziki dünyada ayakları yere değmesine rağmen, deneyim sırasında uçma simülasyonunu yaşayan izleyici gerçekten uçtuğuna inanmakta ve kimi izleyici bu deneyim sırasında yere düşmekte veya savrulmaktadır.

Dijital teknolojileri kullanılması ile sanatçılar yeteneklerini farklı şekillerde göstermektedirler. Sanal gerçekliği kullanan sanatçı, tasarım ve uygulama sürecinin ve kullandığı mecranın her detayına hâkim olmalıdır ki izleyiciyi esere dahil edebilsin. Sanatçının daldırma ve varlık hissini iyi kurgulanmasıyla birlikte sanat alımlayıcısı eserin algılanması, yorumlanması ve anlamlandırılması gibi süreçlerde önemli bir role sahip olmaktadır. Bu durum karşısında sanal gerçekliğin insan algısını yönetmekte ne kadar güçlü bir mecra olduğu söylenebilmektedir. Sanal gerçekliği kullanan sanatçılar birey algısını manipüle ederek sanat, sanatçı ve izleyicinin rollerini yeniden kurgulamıştır.

### Kaynakça

- Antmen, A. (2008). *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Aydoğan, D. (2021). *Sanal Gerçeklik Sistemleri ile Sanatın Dijital Dönüşümü*. Doktora Tezi. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi.
- Bakış, N. U. (2022). Dijital Teknolojilerin Bir Sanat Pratiği Olarak Görüntü Üretimine Yansımaları. *İletişim Çalışmaları Dergisi*, 8(3), 395-420.
- Başar, Ç. T. (2021). Sanal Gerçeklikte Tipografi Kullanımı: The Legible City Örneği. *Digital Communication Journal*, 4(5), 47-58.
- Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve Simülasyon*. Doğu Batı Yayınları.
- Çağlayan, S., Korkmaz, M., & Öktem, G. (2014). Sanatta Görsel Algının Literatür Açısından Değerlendirilmesi. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 3(1), 160-173.
- Down, L. (2023). *Virtual Reality and the Future of Art Exhibitions*. <https://artsartistsartwork.com/virtual-reality-and-the-future-of-art-exhibitions/> [Erişim tarihi: 23.12.2023].
- Du, S. (2021). Application Analysis of Virtual Reality VR Technology in Art Design Teaching. *Journal of Physics*.
- Dur, B. İ. (2021). Sanal Gerçeklik Sanatı ve Sürükleyici Deneysel Tipografi. *Electronic Journal of New Media*, 5(3), 219-233.

- Erişti, S. B., & Urgan, G. (2016). Görsel Algı Kuramlarına Göre Reklam İçerikli Tasarımların Değerlendirilmesi. *SDÜ ART-E Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi*, 9(17), 313-342.
- Genç, Ö. (2023). *Sanatta Dijital Dönüşüm ve Kripto Sanat*. Yüksek Lisans Tezi. Nevşehir: Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi.
- Güney, E. (2014). *Dijital Görsel Kültür ve Yeni Medya Ekseninde Sanatın Değişen Rolü*. Doktora Tezi. Samsun: Ondokuzmayıs Üniversitesi.
- Güzel, M. (2015). Gerçeklik İlkesinin Yitimi: Baudrillard'ın Simülasyon Teorisinin Temel Kavramları. *FLSF Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 19, 65-84.
- Jie, W. (2019, 08 24). *Take Journey Through Interactive VR 'Chalkroom'*. *Shine Beyond A Single Story*: <https://www.shine.cn/feature/art-culture/1908240781/> adresinden alındı
- Kim, J. (2020). *Staging Narrative Space In Vr: On A Tilting Floor Intersection Between Classic And New Media*. Weimar University.
- OpenSourceStudio. (2018, 04 10). *Final Hyperessay: La Camera Insabiatta*. Nanyang Technological University: <https://oss.adm.ntu.edu.sg/n1705294c/tag/experience/> adresinden alındı
- Phuc, D. (2023, 05 21). *How are Virtual Reality and Human Perception Connected?* Animost: <https://animost.com/ideas-inspirations/how-are-virtual-reality-and-human-perception-connected> [Erişim tarihi: 23.12.2023].
- Rani, A. (2018). Digital Technology : It ' s Role in Art Creativity. *Journal of Commerce and Trade*, 61-65.
- Schuster, A. M. (2018, 09 01). *The Art of Virtual Reality*. Robb Report: <https://robbreport.com/shelter/art-collectibles/art-of-virtual-reality-2813207/> [Erişim tarihi: 26.12.2023].
- Turancı, E., & Özgen, Ö. (2018). Türk Kültüründe Ağaç Sembolizmi ve Filmlere Yansıması. *Etkileşim*, 1, 154-171.
- Wang, M. (2020). Social VR : A New Form of Social Communication in the Future or a Beautiful Illusion? *Journal of Physics*.
- Youtube. (2018). *Laurie Anderson Interview: A Virtual Reality of Stories*. youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=zHT016FbR30&t=269s> [Erişim tarihi: 24.12.2023].