



İZLEYİCİ – ESER ETKİLEŞİMİ BAĞLAMINDA

YENİ MEDYA SANATI

Kaan ULU

Yüksek Lisans Tezi

Resim Ana Sanat Dalı

2024

(Her hakkı saklıdır.)

T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
RESİM ANA SANAT DALI

İZLEYİCİ – ESER ETKİLEŞİMİ BAĞLAMINDA YENİ MEDYA SANATI
(Audience–Artwork Interaction in the Context of New Media Art)

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Kaan ULU

Danışman: Dr. Öğretim Üyesi Hatice DOĞAN

Erzurum
Ağustos, 2024

KABUL VE ONAY TUTANAĞI

Kaan ULU tarafından hazırlanan “İzleyici-Eser Etkileşimi Bağlamında Yeni Medya Sanatı” başlıklı çalışması 12/ 08 / 2024 tarihinde yapılan tez savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Resim Ana Sanat Dalı, Resim Sanat Dalında yüksek lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Başkanı: Doç. Dr. Evren KAVUKCU
Atatürk Üniversitesi

Aslı Islak İmzalıdır

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Hatice DOĞAN
Atatürk Üniversitesi

Aslı Islak İmzalıdır

Jüri Üyesi: Doç. Dr. Alpaslan AKPINAR
Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi

Aslı Islak İmzalıdır

Enstitü Yönetim Kurulunun
.../.../.... tarih ve sayılı
kararı.

Bu tezin Atatürk Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliği'nin ilgili maddelerinde belirtilen şartları yerine getirdiğini onaylarım.

Prof. Dr. Ahmet Selim DOĞAN

Enstitü Müdürü

Aslı Islak İmzalıdır

ETİK VE BİLDİRİM SAYFASI

Yüksek lisans tezi olarak sunduğum "İzleyici-Eser Etkileşimi Bağlamında Yeni Medya Sanatı" başlıklı çalışmanın bilimsel ve etik ilkelere uygun olarak tarafımdan yazıldığını, kaynakçada kullandığım eserlerin tarafımdan yazıldığını onaylarım. Alıntı yaptığımı beyan ederim.

12/ 08 / 2024

Kaan ULU

Aslı Islak İmzalıdır

☐ Tezle ilgili patent başvurusu yapılması / patent alma sürecinin devam etmesi sebebiyle Enstitü Yönetim Kurulunun/.../.... tarih ve sayılı kararı ile teze erişim 2 (iki) yıl süreyle engellenmiştir.

☐ Enstitü Yönetim Kurulunun/.../.... tarih ve sayılı kararı ile teze erişim 6 (altı) ay süreyle engellenmiştir.

TEŞEKKÜR

Hazırladığım tez çalışmasında bilgi ve tecrübesini benden esirgemeyen danışmanım Dr. Öğretim Üyesi Hatice DOĞAN hocama teşekkürlerimi sunuyorum.

Kaan ULU



ÖZ

YÜKSEK LİSANS TEZİ İZLEYİCİ-ESER ETKİLEŞİMİ BAĞLAMINDA YENİ MEDYA SANATI

Kaan ULU

Ağustos 2024, 102 sayfa

Amaç: Sanat üretimi, insanlığın kendini bir adım öteye taşıma isteğiyle sürekli değişmektedir. 20. yüzyıldan itibaren teknolojinin gelişimiyle görsel ve işitsel teknolojiler, sanatın üretimini ve algılanmasını dönüştürmüştür. İzleyici deneyiminin önem kazanmasıyla etkileşimli sanat türleri ortaya çıkmıştır. Bu tezde, dijital teknolojilerin mekan duygusu yaratmadaki rolü ve çağdaş sanattaki yeri incelenecektir. Sanatta ortam yaratmanın ve dijital enstalasyonların izleyici üzerindeki etkisinin çağdaş sanattan örneklerle araştırılması amaçlanmaktadır.

Yöntem: Konu ile ilgili kitaplar, akademik çalışmalar, makaleler, sanatçı ve müzelerin internet siteleri, seminerler ve sanat dergileri kullanılarak nitel araştırma yapılacaktır. Seçilen sanat eserleri görsel ve kuramsal analizle yorumlanacaktır. Dijital teknolojilerin mekan duygusu yaratmadaki rolü ve çağdaş sanattaki yeri incelenerek, sanatta ortam yaratmanın anlamı ve dijital enstalasyonların izleyici üzerindeki etkisi araştırılacaktır. Bu çalışma, dijital teknolojilerin sanat dünyasındaki önemini anlamaya fırsat sunmaktadır.

Bulgular: Teknolojinin gelişimiyle birlikte yeni medya sanatı da gelişmiştir. Bu gelişim, sanatçıya üçüncü bir bakış açısı kazandırmıştır. Sanat, sanatçı, izleyici ilişkisini bir üst noktaya taşımıştır. Yeni medya sanatının sonuçlar kapsamında oluşan olay ve olgularının incelenip, etkileşimli sanat ve ilişkisel estetik ile olan bağlantısının geniş bir bakış açısı ile incelenmesi amaçlanmaktadır. Konu ile ilgili Türkçe olarak çok fazla çalışma bulunmadığından, günümüz sanatını anlamlandırmak doğrultusunda katkısı olacağı ön görülmektedir.

Sonuç: Bu tez, dijital teknolojilerin çağdaş sanattaki kullanımını ve izleyici etkileşimi üzerindeki etkilerini inceleyerek yeni medya sanatının dönüşümünü ortaya koymaktadır. Bulgular, teknolojinin sanatçıya yeni bir bakış açısı kazandırarak sanat, sanatçı ve izleyici arasındaki etkileşimi daha dinamik hale getirdiğini göstermiştir. Dijital enstalasyonlar, izleyicide güçlü bir mekan duygusu yaratmakta ve izleyici katılımını teşvik ederek sanat deneyimini daha kişisel kılmaktadır. Sonuç olarak, dijital teknolojilerin sanatta ortam yaratma potansiyeli, çağdaş sanatın izleyici merkezli evrilmesine katkı sağlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: dijital, estetik, eser, etkileşim, izleyici, sanat, yeni medya sanatı,

ABSTRACT

NEW MEDIA ART in THE CONTEXT OF AUDIENCE-WORK INTERACTION

August 2024, 102 pages

Kaan ULU

Purpose: Art production has continuously evolved with humanity's desire to move forward. Since the 20th century, the development of visual and auditory technologies has transformed into both the production and perception of art. With the growing importance of audience experience, interactive art forms have emerged. This thesis aims to examine the role of digital technologies in creating a sense of space and their place in contemporary art. It also seeks to research through examples from contemporary art, the meaning of creating an environment in art, and the impact of digital installations on the audience.

Method: A qualitative research method will be applied using books, academic studies, articles, artists' and museums' websites, seminars, and art magazines related to the subject. The selected artworks will be analyzed through visual and theoretical interpretation. The role of digital technologies in creating a sense of space and their place in contemporary art will be examined, exploring the meaning of creating an environment in art and the impact of digital installations on the audience. This study offers an opportunity to understand the significance of digital technologies in the art world.

Findings: New media art, which develops in tandem with the development of technology, enables the artist to gain a third perspective. It has taken the relationship between art, artist, and audience to the next level. It aims to examine the events and phenomena that occur within the scope of the results of new media art and to examine its connection with interactive art and relational aesthetics from a broad perspective. Since there are not many studies on the subject in Turkish, it is predicted that it will contribute to making sense of today's art.

Conclusion: This thesis reveals the transformation of new media art by examining the use of digital technologies in contemporary art and their effects on audience interaction. The findings show that technology provides artists with a new perspective, making the interaction between art, artist, and audience more dynamic. Digital installations create a strong sense of space for the audience, encouraging participation and making the art experience more personal. In conclusion, the potential of digital technologies to create an environment in art contributes to the audience-centered evolution of contemporary art.

Keywords: digital, aesthetics, artifact, interaction, audience, art, new media art,

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY TUTANAĞI.....	ii
ETİK VE BİLDİRİM SAYFASI.....	iii
TEŞEKKÜR	iv
ÖZ.....	v
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	ix
BİRİNCİ BÖLÜM.....	1
Giriş	1
Araştırmanın Amacı	2
Araştırmanın Önem ve Gerekçesi.....	3
Araştırmanın Sınırlılıkları.....	3
Varsayımlar	4
İKİNCİ BÖLÜM.....	5
SANATTA ESER VE İZLEYİCİ İLİŞKİSİ	5
Sanat Eserinin İzleyiciyle Kurduğu İlişki.....	5
Klasik Sanatta İzleyici Eser İlişkisi	9
İzleyici-Eser İlişkisinin Değişimi	11
Provokatif Performanstan Yaşayan Sanata: Dada, Fütürizm ve Fluxus'da İzleyici Deneyimi	15
İlişkisel Estetik ve İlişkisel Form	31
Günümüz Sanatında Katılımcı Sanat Pratikleri.....	36
Yeni Medya Sanatı	45
Yeni Medya Sanatının Gelişimi	48
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM.....	67
YENİ MEDYA SANATINDA İZLEYİCİ, ESER ve DENEYİM.....	67

Yeni Medyada Sanat ve İzleyici Etkileşimi	67
SONUÇ	85
Kaynakça	88



ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1 Michelangelo, Davut (David) heykeli, 1501-1504, Floransa, Akademi Galerisi, İtalya.	8
Şekil 2 Tretyakov Galerisi, 1856, Levrushinsky Lane Moskova.	9
Şekil 3 Phidias ve Atölyesi, Parthenon heykelleri, M.Ö 477-438 (Elgin) Mermerleri, İngiltere Müzesi.	11
Şekil 4 Duccio di Buoninsegna, Maesta Altarpiece, 1308-1311, Siena Katedrali, Siena, İtalya	12
Şekil 5 Leonardo da Vinci, Ginevra de'Benci Portresi, 1478, ABD Ulusal Sanat Galerisi Washington D.C.	12
Şekil 6 Leonardo da Vinci, Mona Lisa, 1503-1507, tuval üzerine yağlıboya, Louvre Müzesi, Paris	13
Şekil 7 Gian Lorenzo Bernini, Azize Teresa'nın Vecdi (Ecstasy of Saint Teresa), 1647-1652, Cornaro Chapel, Santa Maria della Vittoria, Roma.	14
Şekil 8 Hugo Ball, Cabaret Voltaire'de, Karawane Performansı, 1916.	17
Şekil 9 Luigi Russolo (solda) ve asistanı Ugo Piatti ile birlikte Intonarumori'leriyle, 1916. ..	18
Şekil 10 John Cage, 4'33. Performans, 1952, ABD.	19
Şekil 11 Allan Kaprow, 18 Happenings in 6 Parts (6 Bölümde 18 Olay),1959, New York, Reuben Galerisi.	20
Şekil 12 Alan Kaprow, Yard (Arka Bahçe), 1961, Enstalasyon.	21
Şekil 13 Nam June Paik, 1960, Piyano için Etüt Performansı sırasında John Cage'in kravatını keserken. Fotoğraf: Klaus Barisch.	22
Şekil 14 Alison Knowles, Make A Salad, 1962, Performans sanatı, Aykırıların Festivali, Güncel Sanatlar Enstitüsü, Londra.	23
Şekil 15 Yoko Ono, Cut Piece, 1964, Yamaichi Konser Salonu, Performans Sanatı, Kyoto, Japonya.	24
Şekil 16 Yoko Ono, Add Colour Refugee Boat (Renk Ekle Mülteci Teknesi), 1961	24
Şekil 17 Lygia Clark, The Inside Is The Outside, 1963, Paslanmaz çelik heykel.	25
Şekil 18 Claes Oldenburg, The Store, (Mağaza) 1961, Enstalasyon.	26
Şekil 19 Joseph Beuys, How to Explain Pictures to a Dead Hare (Ölü Bir Tavşana Resimler Nasıl Anlatılır), 1965, Düsseldorf.	27
Şekil 20 Joseph Beuys, 7000 Oaks, 1982, 7000 meşe ağacı, Almanya, Kassel, Documenta 7, Friedrichsplatz.	28

Şekil 21 Marina Abramovic, The Artist is Present (Sanatçı Aramızda), 2009, Performans sanatı.....	29
Şekil 22 Marina Abramovic, Balkan Baroque, 1997, Venedik Bienali	30
Şekil 23 Hermann Nitsch, Orgien Mysterien Theater, (Orgia Mysterium Tiyatrosu). 1957-2020, Performans Sanatı.	31
Şekil 24 Kristin Jones ve Andrew Ginzel, Mnemonics, 1992, Enstalasyon.....	37
Şekil 25 Rirkrit Tiravanija, Başlıksız, 1992-1995, New York, ABD.	37
Şekil 26 Erwin Wurm, One Minute Sculptures (Bir Dakikalık Heykeller)1997, Performans sanatı.....	38
Şekil 27 Erwin Wurm, Instructions for Idleness (Tembellik Talimatları), 2001, Alüminyum üzerine kromojenik baskı. 65 x 43 cm.	38
Şekil 28 Carsten Höller, Upside Down Mushroom Room 2000, Milano Fondazione Prada, Enstalasyon.....	39
Şekil 29 Harrell Fletcher The Sound We Make Together. 2003. Texas, Houston, Driverse Works'te bir performansın videosu.	40
Şekil 30 Gelitin, Tantamounter 24/7, Enstalasyon ve performans, 2005, New York, ABD, Leo Koenig Gallery.	40
Şekil 31 Ann Hamilton, İndigo Blue, 1991, 48 bin mavi pantolon ve iş gömleği; değişken boyutlarda.....	41
Şekil 32 Thomas Hirschhorn, Bataille Monument, 2002, Karışık malzeme, Almanya, Kassel, Documenta 11.	42
Şekil 33 Felix Gonzalez Torres, Untitled (Başlıksız), 1990, Enstalasyon, selofanlara sarılmış şekerler.	42
Şekil 34 Rirkrit Tiravanija, Pad See-ew,1990-2002, Performans sanatı, San Francisco, ABD, Museum of Modern Art.....	43
Şekil 35 Yayoi Kusama, The Obliteration Room, 2002, Queensland Sanat Galerisi.....	44
Şekil 36 Thomas Wilfred, Clavilux Junior adlı cihazı, 1959, Işık enstalasyonu, New Haven, ABD: Yale Üniversitesi Sanat Galerisi.	48
Şekil 37 Thomas Wilfred, Lumia, 1959, Işık enstalasyonu, New Haven, ABD: Yale Üniversitesi Sanat Galerisi.	49
Şekil 38 Thomas Wilfred, Lumia, 1959, Işık enstalasyonu, New Haven, ABD: Yale Üniversitesi Sanat Galerisi.	49
Şekil 39 Wolf Wostell, Black Room Cycle, 1958, Enstalasyon.	50

Şekil 40 Nam June Paik, Exposition of Music-Electronic Television, 1963, Enstalasyon, Rofl Jahrling’in özel konut galerisi.	51
Şekil 41 Nam June Paik, TV Garden (TV Bahçesi), 1974–77, 2002, Enstalasyon.	52
Şekil 42 Liza Bear, Willoughby Sharp, Sharon Grace ve Carl Loeffler, Hole-in-Space (Uzayda Delik),1970, İnteraktif uydu dans performansı.....	52
Şekil 43 Cybernetic Serendipity Sergisi, 1968, Londra.	54
Şekil 44 Ben Laposky, Oscillon 45, 1975, Cherokee, Iowa.	55
Şekil 45 Herbert W. Franke, Analoggrafik, Elektronik Soyutlamalar, 1961.....	56
Şekil 46 Eduardo Kac, Genesis,1999, Transgenic net enstalasyon.	56
Şekil 47 John Klima, Glasbead,1999-2000, Yazılım tabanlı enstalasyon.	57
Şekil 48 Dominique Gonzales, Ann Lee Güvenlik Bölgesi’nde, 2002, DVD.....	58
Şekil 49 Nicholas&Sheila Pye, Trilogy-Loudly Death Unties, video, 2007, video sanatı, New York, ABD.....	59
Şekil 50 James Dive, Making Waves (Dalga Yaratma), 2007, Pulse Contemporary Art Fair, Mia-mi, ABD.	60
Şekil 51 Giuseppe Randazzo, Stone Fields (Taş Tarlaları), 2009.....	60
Şekil 52 Orhan Cem Çetin, İnsan Yiyen Kamyon, 2011.	61
Şekil 53 Murat Germen, Muta-Morphosis 122, Dijital Baskı, 2012.....	62
Şekil 54 Tony Oursler, Imponderable, 2015-2016, New Museum, Video Art, New York, ABD.	63
Şekil 55 Matt Pyke, Presence, 4 ekranlı video enstalasyonu, Universal Everything, New York, ABD.	64
Şekil 56 Quayola, Strata,2011, video, Curator’s Office, New York, ABD.	64
Şekil 57 Grande Exhibitions, Van Gogh Alive, 2011, Projeksiyon tabanlı sergi.	65
Şekil 58 CerModern,7 Zamansız Günah,2023, Ankara, Projeksiyon tabanlı sergi.	66
Şekil 59 Yayoi Kusama, İfinity Mirrored Room, Love Forever, (Sonsuz Ayna Odası, Sonsuza Kadar Aşk), 1966-1994, Ahşap, ayna, metal ve ışık topları.	68
Şekil 60 Refik Anadol, Eriyen Hatıralar, 2018.	69
Şekil 61 Refik Anadol, İnfinty Room (Sonsuzluk Odası),2019, Wood Street Galleries.	70
Şekil 62 Refik Anadol, Makine Hatıraları: Uzay, 2021, İstanbul.	70
Şekil 63 Refik Anadol, Makine Hatıraları: Uzay,Detay, 2021, İstanbul.	71
Şekil 64 Matthew Gardiner, Oribotics, 2004, Ars Electronica Futurelab, Avusturya.	72
Şekil 65 Rafael Lozano- Hemmer, Pulse Room, 2006, Değişken.	73
Şekil 66 Rafael Lozano-Hemmer, Pulse Tank, 2008.	73

Şekil 67 Rafael Lozano-Hemmer, Pulse Index, 2008. Enstalasyon. Washington DC. Fotoğraf: Cathy Carver.	74
Şekil 68 Rafael Lozano-Hemmer, Vicious Circular Breathing, 2013, Meksika.....	75
Şekil 69 Chris Milk, The Treachery of Sanctuary (Kutsal Alanın İhaneti), 2012.	75
Şekil 70 Tatsuo Miyajima, Mega Death, Light Emitting Diode, 2016, IC, Elektrik teli, Işık sensörü, MCA Avustralya.	76
Şekil 71 teamLab Borderless Müzesi, Flowers and People, Cannot be Controlled but Live Together – A Whole Year per Hour, (Çiçekler ve İnsanlar, Kontrol Edilemez Ama Birlikte Yaşarlar – Saat Başına Bir Yıl), 2014, MORI Binası, Tokyo.	77
Şekil 72 TeamLab Borderless Müzesi, Athletic Forest Future Park, 2014, MORI Binası, Tokyo.	78
Şekil 73 Cevdet Erek Room of Rhythms (Ritim Odası), Otopark, 2015, İstanbul Bienali.	78
Şekil 74 teamLab Borderless Müzesi, Forest of Resonating Lamps – One Stroke (Rezonans Yapan Lambalar Ormanı – Tek Fırça Darbesi), 2018, Tokyo.	79
Şekil 75 Klaus Obermaier ve Ars Electronica Futurelab, Le Sacre du Printemps, 2006, Video sanatı.....	80
Şekil 76 Klaus Obermaier ve Ars Electronica Futurelab, Le Sacre du Printemps, 2006, Video sanatı.....	80
Şekil 77 Philips Beesley, Branching Morphogenises, (Dallanma Morfogenezi) müze enstalasyonu, 2009, Ars Electronica Center.....	81
Şekil 78 Sophie Clements, O, There After, 2011, video.....	82
Şekil 79 Olafur Eliasson, Beauty, 1993, Tate Modern, London-2019.....	83
Şekil 80 Olafur Eliasson, Beauty, Taslak, 1993.	83
Şekil 81 Olafur Eliasson Your Uncertain Shadow (Belirsiz Gölgeniz), 2019.....	84

BİRİNCİ BÖLÜM

Giriş

Sanat eserleri, izleyici ile iletişim kurarak, duyguları, düşünceleri ve deneyimleri paylaşma imkânı sunar. Geleneksel sanat formlarında, izleyici genellikle eseri belli bir mesafeden sadece gözlemci konumunda kalarak inceler. Modern sanatla birlikte izleyici deneyimi ön plana çıktıkça etkileşimli sanat formları ortaya çıkmıştır. Sanat eserleri artık sadece izlenen ve dinlenen bir nesne olmaktan çıkıp, izleyiciyi aktif bir şekilde katılıma teşvik eden interaktif deneyimler sunmaktadır. Bu sayede izleyici, sanat eseriyle etkileşime geçerek kendini eserin bir parçası gibi hissedebilir ve eserin anlamını kendi deneyimleriyle şekillendirebilir. Bu sayede sanat eseri, farklı yorumlara, duygulara ve deneyimlere açık hale gelir. 20. yüzyılın başından itibaren, Dadaizm ve Fütürizm ile temelleri atılan yeni medya sanatına teknolojinin de hızla gelişmesiyle giren görsel ve işitsel teknolojiler, sanat üretimini ve izleyici tarafından algılanmasını değiştirmiştir. Yeni medya sanatı, dijital teknolojilerin kullanımıyla geleneksel sanat formlarını dönüştürerek izleyiciyle etkileşimi artırma ve katılımı teşvik etme konusunda yeni olanaklar sunmaktadır. Yeni medya sanatı, sanatçılara üçüncü bir bakış açısı kazandırarak sanat, sanatçı ve izleyici arasındaki ilişkiyi bir üst düzeye taşımıştır. Bu ilişki ‘ilişkisel estetik’ kavramıyla doğrudan bağlantılıdır. Sanat eserine aktif olarak katılma fırsatı sunulduğunda klasik sanata oranla sanat deneyimi fiziksel bir gerçekliğe kavuşmaktadır. Sanat eserine sadece bakarak edinilecek deneyim, bir anlamda izleyicinin de sanatçının rolüne ortak olması ile farklı bir anlam kazanmaktadır. İzleyici artık sadece eseri gözlemlemekle kalmaz, aynı zamanda onun bir parçası haline gelir ve eser üzerindeki kontrolünü artırır. Bu da sanat eserinin sabit bir yapıya sahip olmaktan çıkıp, sürekli değişen ve evrilen bir yapıya dönüşmesine olanak tanır. Bu durum, sanatın sadece bir görsel deneyim olmaktan çıkıp, duygusal, zihinsel ve fiziksel bir deneyim haline gelmesini sağlar. İzleyici, sanat eserini sadece gözleriyle değil, tüm duyularıyla deneyimler ve bu deneyim sayesinde eserin içeriğini, anlamını ve etkisini daha derinden kavrar.

Yeni medya sanatının klasik sanat anlayışı ve akımları ile olan farklılıklarının yanı sıra benzerliklerini de görmek mümkündür. Örneğin, Platon’un ‘Devlet’ adlı eserinin yedinci kitabında bahsedilen mağara alegorisi gibi felsefi bir bakış açısıyla yeni medya sanatının öncülerinden birisi olan televizyon, gerçeklik ile yanılsama arasındaki ince çizgiyi temsil eder (Platon, 2018). Televizyon aracılığıyla izlediğimiz görüntülerin aslında gerçeklikten uzak

olduğunu anlamak, bize içine düştüğümüz masalsı dünyaların sadece birer illüzyondan, ibaret olduğunu gösterir. Bu durum, klasik sanat anlayışıyla benzerlik gösterir çünkü klasik sanat da genellikle gerçeklik ile illüzyon arasındaki dengeyi arar.

Araştırmanın Amacı

Sanat üretimi, insanlığın sürekli olarak değişen ve dönüşen bir niteliğe sahip olma isteğiyle kendini her zaman bir adım öteye taşımaktadır. 20. yüzyılın başından itibaren teknolojinin hızlı gelişimiyle birlikte hayatımıza dahil olan görsel ve işitsel teknolojiler, sanatın üretimi ve izleyici tarafından algılanmasını kökten değiştirmiştir. Bu durum, izleyici deneyiminin ön plana çıkmasına ve etkileşimli sanat türlerinin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Sanatın evrimi ve teknolojinin sanat üzerindeki etkileri, sanatın sınırlarını genişletmiş ve yeni olanaklar sunmuştur. Dijital teknolojilerin sanat üretiminde kullanılması, sanat eserlerinin izleyiciyle etkileşime girmesini sağlayarak sanat deneyimini daha zengin ve katılımcı hale getirmiştir. Bu durum, sanatın sadece izleyiciyi etkileyen bir nesne olmaktan çıkıp, izleyiciyle etkileşime giren bir deneyim haline gelmesine olanak tanımıştır. Dijital enstalasyonlar, izleyicilere farklı duygusal ve fiziksel deneyimler yaşatma potansiyeline sahiptir. İzleyiciler, bu tür eserlerle etkileşime geçerken kendilerini farklı bir dünyada hissedebilir ve sanat eserinin içinde kaybolabilirler. Bu tür eserler, izleyicilerin duyularını harekete geçirerek onları sanat eserine dahil eder ve onlara benzersiz bir deneyim sunar. Çağdaş sanatın dijital teknolojilerle buluşması, sanat dünyasında yeni bir dönemi başlatmış ve sanatın tanımını genişletmiştir. Sanatın sadece galeri duvarlarında değil, dijital ortamda da var olabileceği fikri, sanatçıları ve izleyicileri yeni keşiflere ve deneyimlere yönlendirmiştir. Bu nedenle, dijital teknolojilerin sanat dünyasındaki yerini anlamak ve dijital enstalasyonların izleyici üzerindeki etkisini değerlendirmek, çağdaş sanatın geleceğini anlamak için önemli bir adımdır.

Bu tez çalışması, yeni medya sanatı bağlamında izleyici eser etkileşimini inceleyerek, sanatın izleyiciyle olan ilişkisini nasıl dönüştürdüğünü ve bu dönüşümün sanatın geleceği üzerindeki etkilerini araştırmayı amaçlamaktadır. Bu bağlamda araştırmanın amacı, yeni medya sanatının izleyiciyle etkileşimini nasıl artırdığını, izleyicinin sanat eserine katılımının sanat deneyimini nasıl zenginleştirdiğini ve sanatın toplumsal etkileşim ve iletişimdeki rolünü nasıl değiştirdiğini ele almaktır.

Araştırmanın Önem ve Gerekçesi

Dijital teknolojilerin sanat dünyasındaki önemi ve etkisi, çağdaş sanatın evrimi ve geleceği açısından büyük bir öneme sahiptir. Günümüz dünyasında, teknolojinin hızla gelişmesi ve hayatımızın her alanını etkilemesi nedeniyle sanatın da bu değişime ayak uydurması ve teknolojiyi kullanarak kendini yenilemesi kaçınılmaz hale gelmiştir. Dijital teknolojilerin sanat dünyasına entegrasyonu, sanatın sınırlarını genişletmiş ve yeni olanaklar sunmuştur. Sanatçılar, dijital teknolojileri kullanarak daha özgün, etkileyici ve katılımcı eserler yaratabilirken, izleyiciler de sanat eserlerine daha yakından ve etkileşimli bir şekilde katılma fırsatı bulmaktadır. Dijital enstalasyonlar, sanatın izleyiciyle etkileşime geçtiği ve onlara farklı duygusal ve fiziksel deneyimler yaşattığı bir platform sunmaktadır. İzleyiciler, dijital enstalasyonlarla etkileşime geçerken kendilerini farklı bir dünyada, farklı bir mekânda hissedebilir ve sanat eserinin içinde kaybolabilirler. Bu deneyim, izleyicilerin duyularını harekete geçirerek onları sanat eserine dahil eder ve onlara benzersiz bir deneyim sunar.

Dijital teknolojilerin sanat dünyasındaki önemi, sanatın sadece galeri duvarlarında değil, dijital ortamda da var olabileceği fikrini güçlendirir. Sanatın dijital platformlara taşınması, sanatın daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlar ve sanatın demokratikleşmesine katkıda bulunur. Ayrıca, dijital teknolojilerin sanatla buluşması, sanatın daha interaktif, dinamik ve ilgi çekici hale gelmesine olanak tanımıştır. Sonuç olarak, dijital teknolojilerin sanat dünyasındaki yeri ve etkisi, çağdaş sanatın geleceği açısından büyük bir öneme sahiptir. Sanatın teknolojiyle buluşması, sanatın evrimini hızlandırır, sanatın kitlelere ulaşmasını sağlar ve sanatın toplum üzerindeki etkisini artırır. Bu nedenle, dijital teknolojilerin sanat dünyasındaki yerini anlamak ve bu alanda çalışmalar yapmak, sanatın güncelliğini ve etkisini koruması açısından büyük bir gerekliliktir.

Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu araştırmada örnek olarak alınan eserler, ağırlıklı olarak günümüz sanatından seçilmiştir. İzleyici deneyiminin performans ve happening gibi sanat türleriyle ön plana çıktığı Dada ve Fütürizm ve Fluxus sanat akımları ve dijital teknolojilerin kullanıldığı yeni medya sanatı ve dijital çizimi kapsamaktadır. Araştırmanın sınırlılıkları, seçilen sanatçıların yaptığı işler ve izleyici etkileşiminin yoğunluğuna göre belirlenmiş ve incelenmiştir. İzleyici etkileşiminin

geleneksel sanattan farklı bir biçimde rol aldığı sanat eserlerinin bulunduğu dönem ele alınmış ve bu eserleri üreten sanatçıların benimsediği fikirler incelenmiştir.

Varsayımlar

Bu araştırmanın varsayımları, eski çağdan günümüze kadar gelmiş olan sanat eserlerinin izleyici ile olan etkileşimi olduğu düşünülmektedir. Ve bu incelemenin bizlere getirdiği olanaklar yeni medya sanatı ile bağlantılı noktaları bulunacaktır. Yakın tarihte başlamış olan yeni medya sanatı ve alt dallarının geçmiş tarihte olan sanat akımları ile benzerliklerinin olduğu görülmektedir. Bahsedilen bu benzerliklerin izleyici eser etkileşimi ile bağlantılı olduğu varsayılmaktadır.

İKİNCİ BÖLÜM

SANATTA ESER VE İZLEYİCİ İLİŞKİSİ

Sanat Eserinin İzleyiciyle Kurduğu İlişki

Sanat eseri, sanatçı ile izleyici arasındaki bağ ile birlikte anlam kazanmaktadır. Sanatçı, duygu ve düşüncelerini eser aracılığıyla izleyiciye aktarır ve izleyici de bunları kendi perspektifinden yorumlar. Sanatçı, izleyiciye bazı ipuçları vererek onların eseri anlamasına yardımcı olur. Postmodernizmle birlikte sanatçı ve izleyici arasındaki ilişki daha yakın hale gelmiştir. Bu ilişki, her iki taraf için de faydalıdır ve iletişime daha fazla ihtiyaç duyulan bir çağda sanat eserinin birleştirici gücü önemlidir. Bu sayede, sanat eseri ile izleyici arasındaki kopmaya doğru ilerleyen bağ güçlendirilebilir (Çeber, 2017, s. 96)

Sanatta eser ve izleyici etkileşimi, sanat eserinin yaratıcıları ile izleyiciler arasındaki etkileşimi ifade etmektedir. Bu etkileşim, izleyicinin eseri algılaması, yorumlaması, hissetmesi ve eser üzerinde düşünmesi şeklinde gerçekleşir. İzleyiciler, eseri kendi deneyimleri, duyguları ve düşünceleriyle ilişkilendirerek anlamlandırır ve bu sayede eserle etkileşime geçer. Sanatta eser ve izleyici etkileşimi, sanatın anlamını ve değerini belirleyen önemli bir faktördür.

İnsan, tarih boyunca farklı sanat üretim teknikleri kullanarak duygu ve düşüncelerini ifade etmiştir. Sanatçılar, çeşitli sanat disiplinleri aracılığıyla insan deneyimini şekillendirirken, izleyicilere derin ve anlamlı mesajlar iletmeyi amaçlarlar. Sanatın kökeni, insanların temel ihtiyaçlarını karşılama çabalarından doğmuş olsa da sanat eserleri genellikle izleyicilerde derin duygusal ve zihinsel tepkiler uyandırabilir. Bu nedenle sanatçılar, bilinçaltılarında yatan düşünceleri ve duyguları, izleyicilere aktararak sanatsal iletişim kurarlar. Sanat eserlerini anlamak ve takdir etmek için izleyicilerin sanat hakkında bilgi sahibi olmaları ve sanat eserlerini anlama ve yorumlama becerilerine sahip olmaları önemlidir. İzleyicilerin geçmiş deneyimleri ve kültürel birikimleri, sanat eserlerini değerlendirirken önemli bir rol oynar. (Kagan, 1993, s. 455). 1900'lü yıllara kadar sanat eserlerine karşı katı bir inanış biçimine göre sanat eseri, sadece sanatçı ve oluşturduğu sanat eserinden ibarettir. Bu olay örgüsünde etkileşim kuran izleyicilerin bahsi geçmemektedir. Bu denklem dışında kalan seyircinin sanat eseri karşısındaki konumu, eserle arasındaki uzaklıkla belirlenir. Sanat eseri ulaşılamaz, temas edilemez bir mevkide bulunur, genelde bir kaide üzerinde devasa bir boyuta sahip, yüzeyi

oldukça düz, çok güzeldir ve eserin yaratıcısıyla aynı mevkidedir. Bu durum sonucunda seyirci, sanat eserinin karşısında kendine yer bulur, eseri uzaktan gözlemlemesi ve onu düşünerek anlamaya çalışması beklenir (Çeber, 2017, s. 88).

Brian O'Doherty, modern sanat eseri karşısında duran seyircinin durumunu; “Bir sanat eserinin önündeki varlığımız, aslında bir tür yokluktur; orada olsaydık neler göreceğimizi anlatan Göz ve Seyirci'nin yanındadır” şeklinde tanımlamaktadır. O'Doherty'nin yazmış olduğu *Beyaz Küpün İçinde Galeri Mekanının İdeolojisi* adlı kitabının giriş bölümünde Thomas McEvelley, O'Doherty'nin ele aldığı konuları detaylıca incelemiştir. McEvelley bahsedilen ‘Göz’ü, ‘tamamı ile biçimsel görsel araçlara odaklanmış olan yetimiz’, ‘Seyirci’yi ise, ‘yalnızca gözden ibaret hale getirilmiş ve bakmaktan başka bir şey yapmayan, fazlalıklarından arınmış, adeta silikleşmiş bir benlik’ olarak yorumlar. Böyle bir konumda izleyici, bedenden ayrılmış gözü olan karton bir seyirci’ye dönüşür. Ancak bu konumu bekleyen klasik modernist galerilerde, tıpkı ibadet yerlerinde olduğu gibi, insanlar normal seviyede bir ses tonuyla diyalog kurmazlar; gülmezler, yiyip içmezler, yatmaz ve uyumazlar; hastalanmazlar, delirmezler, şarkı söylemezler, dans etmezler ya da sevişmezler. Çünkü bu göz, ‘Ruhun Gözü’dür’ ve bedenden bütünüyle bağıni koparmıştır (O'Doherty, 2010, s. 11).

Fried (1994) ise, izleyicinin dikkate alınmadığı, izleyiciye tamamen kapalı olan saf sanat eserlerini övmektedir ve diğer sanat eserlerini ise izleyicinin varlığıyla şekillenen ve izleyicinin olmadığı zaman yok olacak sanat eserleri olarak değerlendirmektedir. Ona göre, bir sanat eserinin içeriği ve anlamı sadece eserin kendisiyle sınırlıyken, bazı sanat otoritelerine göre ise, sanat eserinin izleyiciyi de içerdiği söylenebilir. Bu düşünceyle ortaya konan sanat eserinde, izleyicinin tecrübe ettiği, nesnenin belirli bir durum içindeki varlığı ve izleyiciye duyulan mutlak ihtiyaç önemlidir (Heidegger, 1969).

Brian O'Doherty ve Fried'in ifadeleri, izleyicinin sanat eserleri karşısındaki deneyimini açıklayarak, izleyicinin sanat eserine katılımının karmaşıklığını vurgulamıştır. O'Doherty, izleyicinin sanat eseri karşısında bir tür yokluk içinde bulunduğunu ve izleyicinin rolünün sadece gözlemlemekle sınırlı olduğunu belirtirken, Fried ise izleyicinin varlığının sanat eserinin anlamını şekillendirdiğini ve bazı eserlerin izleyicinin olmadığı zaman anlamsız hale geldiğini iddia etmektedir. Bu görüşler, Walter Benjamin'in ‘aura’ kavramını ele aldığı bağlamda, sanat eserinin izleyici ile olan ilişkisini değişen teknolojik ve kültürel koşullar altında yeniden değerlendirmemizi sağlar. Benjamin'in çalışması, sanat eserinin yeniden üretilebilirliğiyle

birlikte izleyicinin eserle etkileşimini, özellikle de eserin ‘şimdi ve buradalık’ kavramıyla ilişkilendirerek derinleştirir.

Walter Benjamin, aura kavramından, *Teknolojinin İmkânlarıyla Yeniden Üretilbilirlik Çağında Sanat Eseri* başlıklı makalesinde bahsetmektedir. Bu çalışma, sanat eserinin kitle kültürü ile ilişkisi bağlamında özel bir öneme sahiptir. Aura kavramı, teknolojik yeniliklerin getirdiği üretme olanaklarının sanat eseri üzerindeki etkilerini açıklar. Benjamin, sanat eserinin her zaman yeniden üretilbilir olduğunu savunur ve bu düşüncesini Antik Yunan'da kalıp ve döküm yöntemleriyle üretilen paralar, terakota ve bronz heykeller gibi eserlerin varlığına dayandırır. Verdiği bu örnekle birlikte, 19. yüzyılda yaşanan teknolojik ilerlemelerin üretme açısından yeni bir dönem başlattığını ima eder ve bu teknolojik ilerlemeleri, baskı yöntemleriyle, fotoğrafın ortaya çıkışıyla yaşanan değişimle bağdaştırır. Benjamin, özgün bir sanat eserinin ‘şimdi ve burada’lığının, o eserin gerçekliğini ve hakikatini oluşturduğunu belirtir. Sanat eserinin şimdiki zaman ve mekânda bulunması, ona özgü bir atmosferin oluşmasını sağlar ve bu atmosfer, onun eşsizliğini oluşturur; buna Benjamin ‘aura’ der. Aura kavramı hem insan için hem de nesne (sanat eseri açısından) için geçerlidir. Demiralp, bu kavramı insan için, genel olarak "insanın ruhsal varlığının dışavurumu, insanın ruhsallığı" olarak tanımlar. Sanat eseri açısından bir nesne için aura, sanatsal alımlama ile eser arasında bir bütünleşme olarak kalır (Ceran & Kılıç, 2021, s. 59-60). Besim Dellaloğlu ise aura'yı: ne kadar yakında olursa olsun, nesne hakkında bir uzaklık hissi veren, bir mesafe koyan eşsiz bir öge olarak tanımlar. Aura, özgünlüğü ifade eder, bir sıcaklık ve parlaklık içinde bulunur. Bu özgünlük, onun eşsizliğinden kaynaklanır. Sanat eserinin teknik olarak yeniden üretilbilir olması, onun özgün atmosferini ve hakikatini yok eder. Benjamin, sanat eserinin geleneksel bağlamını, kült ortamını en eski yerleşim yeri olarak gösterir. Burada sanatın ‘özel bir atmosfer taşıyan var oluşu ile törensel işlevi’ arasındaki ilişkinin bir bütün içinde, kesintisiz olarak devam ettiğini ifade eder. Başka bir deyişle, ‘gerçek’ sanat eserinin eşsiz değeri, özgün ve ilk kullanım değerinden kaynaklanan kutsal törende bulunur. Benjamin, sanat eserinin yeniden üretilbilirliğinin bu kutsal törenlere özgü ortamından bir kurtuluş yarattığını vurgular. Sanatın tarihsel anlamının, teknik üretiminin taşıdığı nitelik nedeniyle değiştiğini belirtir ve yeniden üretilbilirliğin geleneksel sanat eserinin eşsizliğinin; ulaşılamazlık, şimdilik ve mekânda bulunma duygusunu yok ettiğini öne sürer (Dellaloğlu, 2005).

Bir sanat eseri, Walter Benjamin'in söylediği gibi kendisini 'çevreleyen kült halesine sahiptir ve bu hale sayesinde 'kendisine bakan kişiye kapatılamayacak kadar uzak bir yerde' durabilir ve 'biricik' olma özelliğine sahip olabilir (Jay, 2012, s. 179) (Şekil 1).

Şekil 1

Michelangelo, Davut (David) heykeli, 1591-1504, Floransa, Akademi Galerisi, İtalya.



(Michelangelo, 1501)

Sanat yapıtı, Timuçin'in sözünü ettiği gibi 'derin' ve 'gündelik' olandan ayrı olan 'yetkin' bir Sanat olduğunda, bedenin gelip geçici haz ve acıları yerine, 'ebedi güzellik ölçütlerine dayanan', akıl ile donatılmış yüksek sanat söz konusudur (Jay, 2012, s. 180).

20. yüzyılın başında Dada gibi çeşitli sanat hareketleri ile sanat üretim pratiği, sanatçı-sanat yapıtı-izleyici arasındaki ilişkinin niteliğini değiştirmiştir. Sanat artık sadece sanatçı ve eserden oluşmamakta, izleyici de bu sürece dahil edilmektedir. Bazı durumlarda, izleyicinin fiziksel müdahalesi olmadan sanat yapıtı anlam kazanamaz hale gelmiştir. Modernist sanatın izleyici ile olan ilişkisi, sanat ile hayat arasındaki sınırların kesin bir şekilde ayrılmasına neden olmuştur. Ancak, Dada hareketi ve sonrasındaki sanat akımları, izleyicinin sanat eserine aktif katılımını teşvik etmiş ve sanatın toplumsal boyutuna yeni bir anlam kazandırmıştır. Postmodernizmle birlikte, sanatçı ve izleyici arasındaki ilişki daha yakın hale gelmiş ve sanatın birleştirici gücü ön plana çıkmıştır. Sanat yapıtı, izleyici ile olan etkileşim çerçevesinde anlamını bulurken, izleyicinin de yapıtı anlamlandırma sürecinde aktif rol oynaması önem kazanmıştır (Çeber, 2017). Sanatla ilgili rolünün değiştiği yeni çağda, izleyici artık alıcı, takipçi gibi yeni tanımlamalarla da anılmakta ve daha aktif bir konuma getirilmektedir. İzleyici artık durağan bir konumda değildir (Şekil 2).

Şekil 2

Tretyakov Galerisi, 1856, Levrushinsky Lane Moskova.



(Tretyakov Galerisi, 1856)

Sanatçının eser üzerindeki tek hâkimiyet özelliği artık izleyicinin elinden alınmıştır. İzleyici, eserlere verdiği tepkilerle kendisi de bir nevi izlenen konumuna gelmiş ve sadece izleyici olmanın ötesine geçerek izlenen rolünü üstlenmiştir (Türkdoğan & Tansel, 2022, s. 136).

Klasik Sanatta İzleyici Eser İlişkisi

Klasik sanatta eser-izleyici ilişkisi, sanatın doğası gereği karmaşık ve çok katmanlı bir bağlamda değerlendirilir. Bu ilişki, sanat eserinin yaratıldığı dönemin estetik, kültürel ve toplumsal normları ile şekillenir. İşte bu ilişkinin bazı temel unsurları: Sanat eserinin işlevi ve amacı, estetik deneyim, eserin içeriği ve anlamı, sanatçı-izleyici ilişkisi, tarihsel ve kültürel bağlam, eserin fiziksel ortamı ve izleyicinin rolü şeklindedir.

Sanat eserlerinin işlevi ve amacı, genellikle yaratıldıkları dönemin kültürel, dini ve toplumsal bağlamına göre belirlenir. Bir sanat eserinin işlevi, onun ne amaçla yaratıldığı ve nasıl kullanıldığıdır. Örneğin, bir freskin kilise duvarına yapılmış olması, dini bir anlatıyı veya ibadetin bir parçasını temsil etmesi olabilir. Bir heykelin ise bir lideri veya kahramanı yüceltmek amacıyla yapılmış olması mümkündür (Panofsky, 1955).

Estetik deneyim, bir sanat eserini algılama ve ondan zevk alma sürecidir. Sanat eserlerinin kompozisyonu, renk kullanımı, form ve diğer görsel öğeler, izleyicide estetik bir tepki uyandırır. Estetik deneyim, izleyicinin kişisel zevkleri, kültürel arka planı ve sanat eserine karşı duyduğu duygularla şekillenir (Gombrich E. H., 1995).

Klasik sanat eserleri genellikle mitolojik, dini veya tarihi konuları işler. İzleyici, eserin içeriğini ve anlamını kavramak için belirli bir bilgi birikimine sahip olmalıdır. Eserin ikonografisi, yani simgeler ve sembollerle anlatılan hikayeler, izleyicinin bilgisi doğrultusunda daha derin bir anlam kazanır (Baxandall M. , 1988). Sanatçının niyeti ve eseri nasıl sunduğu, izleyici ile kurulan ilişkiyi doğrudan etkiler. Klasik sanatta sanatçı, genellikle eserin izleyici üzerindeki etkisini kontrol etmek ister. Bu, eserin kompozisyonu, perspektifi ve figürlerin yerleştirilme şekli ile sağlanır. İzleyici, sanatçının niyetini ve mesajını anlamaya çalışarak eserle etkileşime girer (Freedberg, 1989). Sanat eserleri, yaratıldıkları dönemin tarihsel ve kültürel bağlamından etkilenirler. Bir eserin hangi dönemde ve hangi kültürel ortamda yaratıldığı, izleyiciye eserin anlamını ve önemini anlamak için önemli ipuçları sağlar. Örneğin, bir Rönesans tablosunun dini veya mitolojik referanslarını anlamak, o dönemin kültürel ve dini pratiklerini anlamakla bağlantılı olabilir (Belting, 1994).

Eserin fiziksel ortamı, klasik sanat eserlerinin sergilendiği yerler de izleyici deneyimini etkiler. Kiliselerdeki freskler, tapınaklardaki heykeller veya saraylardaki tablolar, eserin algılanış biçimini ve izleyici üzerindeki etkisini değiştirir. Bu mekanlar, eserin anlamını ve izleyiciyle kurduğu ilişkiyi güçlendirir (Clark, 1969). İzleyicinin rolü, sanat eserini deneyimleme sürecinde önemlidir. İzleyici, eserin anlamını yaratmak için kendi deneyimlerini ve bakış açısını kullanır. İzleyici, esere nasıl yaklaştığı, onunla etkileşime geçme biçimi ve eseri nasıl yorumladığıyla, sanat eserinin anlamını ve etkisini belirler. İzleyici, pasif bir gözlemci olmak yerine, aktif bir katılımcıdır (Mitchell, 2005).

Bu unsurlar, klasik sanatta eser-izleyici ilişkisinin temel bileşenleridir ve bu ilişkinin derinliğini ve zenginliğini ortaya koyar. Klasik sanat, izleyicinin aktif katılımı ve anlayışı ile tam anlamını bulur. Klasik sanatta izleyici-eser ilişkisi, sanat eserinin yaratıldığı dönemin kültürel, estetik ve tarihsel bağlamı içinde derinlemesine incelenmelidir. Sanat eserleri, izleyiciye estetik bir deneyim sunmanın yanı sıra, içerdikleri semboller, anlatılar ve duygusal yükleriyle de etkileşime girer. İzleyici, eserin içeriğini ve anlamını anlamak için eserin yaratıldığı dönemin tarihsel ve kültürel koşullarını dikkate almalıdır. Sanatçı-izleyici ilişkisi, eserin oluşturulmasında ve algılanmasında kritik bir rol oynar. Sanatçının niyeti, eserin kompozisyonu, kullanılan teknikler ve semboller, izleyici ile doğrudan etkileşimde bulunur ve izleyicinin eseri anlaması ve yorumlaması için önemli ipuçları sağlar. İzleyici, eseri deneyimlerken aktif bir rol oynar ve kendi deneyimleri, bakış açısı ve kültürel arka planıyla eserin anlamını şekillendirir. Bu süreçte, eserin fiziksel ortamı da izleyici üzerinde önemli bir

etkiye sahiptir, çünkü sergilendiği yerin atmosferi ve koşulları, eserin algılanma biçimini etkiler. Sonuç olarak, klasik sanatta izleyici-eser ilişkisi, sanatın çok yönlü ve derin bir deneyimini oluşturan bir etkileşim ağıdır, bu etkileşim eserin içeriği, sanatçının niyeti, izleyicinin bakış açısı ve eserin fiziksel sunumu arasında dinamik bir ilişki kurar.

İzleyici-Eser İlişkisinin Değişimi

İzleyici ve eser arasındaki ilişki, sanat tarihinin farklı dönemlerinde önemli değişikliklere uğramıştır. Klasik sanatta sanat eserlerinin daha çok dini ve simgesel bir bağlamda üretildiği ve değerlendirildiği görülür. İzleyiciler, genellikle kiliselerde, kamusal alanlarda sergilenen eserlere, tasvir edilen dini hikayeleri ve figürleri tanıyarak bakmışlardır. Bu eserler izleyiciye dini duyguları ve ahlaki değerleri aşlamak için kullanılmıştır.

Klasik Yunan döneminde, sanat ile izleyici arasındaki ilişki, insan formunun ve tanrıların idealize edilmiş temsilleriyle karakterize edilmiştir. Bu dönemin eserleri, estetik mükemmellik ve uyum yaratma amacı taşımıştır. *Parthenon* heykelleri gibi eserler, teknik ustalıkları ve estetik çekicilikleriyle izleyiciyi etkilemeyi amaçlamışlardır (Şekil 3) (Childs, 2021). Geç Klasik ve Helenistik dönemlerde, daha ifadeli ve dinamik formlara odaklanılmıştır. Bu dönem, insan duyguları ve deneyimlerine daha derin bir bağlılık göstermiştir. Eserler, daha gerçekçi ve bireyselleştirilmiş portreler ile dramatik ve duygusal kompozisyonlar içerirken, izleyicinin daha güçlü bir duygusal tepki vermesi hedeflenmiştir. Sanat eserlerinde, tanrıların insana yakın biçimde, daha ilişkilendirilebilir, günlük bağamlarda tasvir edilmesiyle, izleyiciyle daha kişisel bir bağlantı kurulmuştur (Childs, 2021).

Şekil 3

Phidias ve Atölyesi, Parthenon heykelleri, M.Ö 477-438 (Elgin) Mermerleri, İngiltere Müzesi.



(Phidias, M.Ö 447)

Orta Çağ döneminde, sanatın işlevi ve tarzı değişmiş, dini temalar görsel sanatlarda hâkim olmuştur (Şekil 4). Sanat eserleri, inananları eğitmek ve ilham vermek için kullanılmış, karmaşık teolojik kavramları iletmek için sembolik ve öğretici unsurlar içermiştir. İzleyicinin deneyimi, dini tefekkür ve ibadetle derin bir şekilde iç içe geçmiştir, sanat eserleri dünyevi ve ilahi olan arasında bir köprü olarak hizmet etmiştir (Sanchant ve diğerleri, 2024).

Şekil 4

Duccio di Buoninsegna, Maesta Altarpiece, 1308-1311, Siena Katedrali, Siena, İtalya.



(Duccio, 1308)

Rönesans dönemiyle birlikte, sanatçının bireysel yetenekleri ve özgünlük ön plana çıkmaya başlamıştır. Eserler, sanatçının becerilerini ve yaratıcı dehasını sergileyen araçlar olarak görülmeye başlanmıştır. Bu dönemde, perspektif ve anatomi gibi teknik gelişmelerle izleyiciye daha gerçekçi ve etkileyici bir deneyim sunulmaya çalışılmıştır. Bu değişim, sanat eserlerinin sadece dini ve ahlaki öğretim araçları olmaktan çıkıp, aynı zamanda estetik ve entelektüel zevk unsurları haline gelmesine yol açmıştır (Şekil 5) (Baxandall M. , 1972).

Şekil 5

Leonardo da Vinci, Ginevra de'Benci Portresi, 1478, ABD Ulusal Sanat Galerisi Washington D.C.



(da Vinci, 1478)

Estetik ve entelektüel zevk unsurlarını barındıran yegâne çalışmalardan biri Leonardo da Vinci'nin yaptığı *Mona Lisa* adlı tablosudur (Şekil 6). Rönesans dönemini ve onun entelektüel zevk unsurlarını yansıtan önemli sanat eseridir. Bu eser, dönemin estetik ve entelektüel değerlerini birçok açıdan mükemmel bir şekilde temsil etmektedir. *Mona Lisa*, sadece görsel olarak değil, aynı zamanda entelektüel olarak da zengin bir eserdir. Leonardo'nun anatomi, ışık, gölge ve insan psikolojisi hakkındaki bilgisi, eseri hem sanatsal hem de entelektüel açıdan değerli kılmaktadır Pontormo'nun yapmış olduğu *Çarmıhtan İndiriliş* sanat eseri ile *Mona Lisa* tablosunun arasında gerçekçi anatomi ve perspektif, doğal ışık ve gölgeler, *Mona Lisa*'nın gülümsemesi ve izleyici ile derin bir bağ kurması bahsi geçen entelektüel zevk unsurlarını ayırtırmamız adına önemli bir örnektir.

Şekil 6

Leonardo da Vinci, Mona Lisa, 1503-1507, tuval üzerine yağlıboya, Louvre Müzesi, Paris.



(da Vinci, 1503)

Barok sanatı, izleyicileri dramatik kompozisyonlar, yoğun duygular ve dinamik hareketler yoluyla etkilemeyi amaçlamıştır. Barok sanatının temelini Karşı Reform Hareketi oluşturmaktadır. 16. yüzyılın ortalarından 17. yüzyılın başlarına kadar süren ve Katolik Kilisesi'nin, Protestan Reformasyonu'na yanıt olarak başlattığı dinsel, kültürel ve sanatsal bir hareketti. Sanatta Karşı Reform Hareketi, Barok tarzının doğuşuna ve gelişimine büyük ölçüde katkıda bulunmuştur. Bu hareket, Kilise'nin mesajını yaymak ve inananları etkilemek amacıyla sanatı kullanmayı amaçlamıştır. Caravaggio ve Bernini gibi sanatçılar, ışık, gölge ve kompozisyon kullanarak bir aciliyet ve katılım hissi yaratmışlar, izleyicileri sahnenin içine

çekerek duygusal bir tepki uyandırmışlardır (Şekil 7). Bu dönem, sanat ve izleyici arasındaki ilişkiyi daha teatral ve deneyimsel hale getirmiştir (Sanchant ve diğerleri, 2024).

Şekil 7

Gian Lorenzo Bernini, Azize Teresa'nın Vecdi (Ecstasy of Saint Teresa), 1647-1652, Cornaro Chapel, Santa Maria della Vittoria, Roma.



(Bernini, 1647)

Modern döneme gelindiğinde, özellikle 19. yüzyılın sonlarından itibaren, izleyici ve eser arasındaki ilişki radikal bir dönüşüm geçirmiştir. Empresyonizm ve sonrasında gelen modern sanat akımları, izleyiciyi eserin pasif bir alıcısı olmaktan çıkarıp, aktif bir yorumcu haline getirmiştir. Sanatçılar, eserlerinin anlamını tam olarak belirlemek yerine, izleyicinin kendi deneyimleri ve duyguları üzerinden yorumlamasına izin vermişlerdir. Bu, sanatın demokratikleşmesi olarak da yorumlanabilir; çünkü artık sanat eserleri, her izleyici için farklı anlamlar taşıyabilir hale gelmiştir (Deuel, 2013). Sonuç olarak, seyirci ve eser arasındaki etkileşim, zaman içinde toplumsal ve kültürel değişimlerle birlikte sürekli olarak gelişmiştir. Bu ilişki, sanatın amacı ve anlamı üzerine derinlemesine düşünmeyi gerektiren bir dinamiktir ve her çağda farklı biçimlerde ortaya çıkmaktadır.

Provokatif Performanstan Yaşayan Sanata: Dada, Fütürizm ve Fluxus’da İzleyici Deneyimi

Performans sanatı, sanatçının bedeni ve eylemlerini birincil araç olarak kullandığı, genellikle izleyici ile etkileşime giren ve anlık olarak sergilenen bir sanat biçimidir. 1960'larda popülerlik kazanan bu sanat dalı, tiyatro, dans, müzik ve görsel sanatlar gibi farklı disiplinlerden unsurları bir araya getirmektedir. Performans sanatı, geleneksel sanat eserlerinin aksine genellikle geçici ve tekrarlanamaz niteliktedir, bu da onu benzersiz kılmaktadır. Performans sanatı, sanatçının kişisel deneyimlerini, toplumsal meseleleri veya siyasi mesajları iletebileceği bir platform sağlamaktadır. Sanatçılar, izleyiciyi provokatif, düşündürücü ve bazen rahatsız edici şekillerde dahil ederek, sanatın sınırlarını zorlarlar. Bu sanat biçimi, Dada ve fütürizm gibi akımların izleyiciyi kışkırtan ve alışılmışın dışında yöntemlerini miras alarak gelişmiştir.

19. yüzyılda Romantik dönem, sanatın özgürleşmesi sürecinin doruk noktası olarak kabul edilmiştir. Bu nedenle, Dada'nın temelleri öncelikle romantik düşünceye dayanır. Dada'nın fikir babası Hugo Ball, Dada'nın “romantik, dandy ve şeytani 19. yüzyıl teorilerinin bir sentezi” olduğunu ifade eder. Ball'ın *Zamanın Dışına Kaçış* adını verdiği günlüğünde, Dada'ya ait bölümün başlığı “Romantizm: Kelime ve İmge’dir ve burada “hep bir romantik olarak kalacağını” ifade eder (Artun, 2018).

Birinci Dünya Savaşı’nın mültecileri tarafından Zürih ve New York’ta kurulan Dada, burjuva toplumunun tüm değerlerini reddetmek istemiştir. Savaş sonrasında Almanya ve Fransa’da ortaya konan keskin Dada örnekleri, sanat ve edebiyatın ortadan kaldırılmasına odaklanmıştır. İsyancı Dadaist ruh, sonraki tüm akımlarda özellikle Sürrealizmde varlığını sürdürmüş ve dadaizmle özdeşleştirilen olumsuzlamanın bir vechesi, daha sonraki tüm kurucu tavırlarda yer almıştır (Debord, 2019). Dadaizmin doğuş yeri olan Zürih'teki Cabaret Voltaire, sahne sanatlarına dair çeşitli performanslara ev sahipliği yapmıştır. Bu performanslar genellikle ironi, absürdite ve provokasyonlarla şekillenmiştir.

Tristan Tzara, Dada'nın evrensel bir hareket olması için çeşitli yöntemlere başvurmuştur. Dünya geneline mektuplar yazarak Dada'yı tanıtmaya çalışmıştır. Dada'yı bir ‘kurumsal’ kimlik kazandırmak için "Yönetim/Dada Hareketi/Zürih/Zeltweg 83" adı altında zarflar bastırır, ki aslında bu, Hans Arp'ın Zürih'teki atölyesinin adresidir. Ayrıca, Serner ile birlikte sahte haberler üreterek Dada'nın gazetelerde yer almasını sağlamışlardır; örneğin, ünlü Tristan Tzara ve Dada

ressamı Arp arasında silahlı bir düello hikayesi uydururlar ve bu haber birçok gazetede yer almıştır. Serner, Cenevre'de Birinci Dadaist Dünya Kongresi'ni düzenlemeye çalışır, ancak bu da sadece medyada var olan hayali bir etkinlik olmuştur. Tümüyle Serner'in uydurduğu sahte bildiriler, kavgalar, silah sesleri ve polis müdahaleleri Avrupa gazetelerinde geniş yankı bulmuştur. Bu, Dadaistlerin şirket ve medya kültürünü hem istismar ettiği hem de ifşa ettiği örneklerden biridir. Ancak Tzara'nın Dada'yı evrensel bir harekete dönüştürmesinin asıl aracı manifestolardır. Manifestolar, saldırgan ve tartışmacı bir dil kullanarak Dada hareketinin temel ilkelerini ifade etmektedirler. Bu manifestolar, Dada hareketinin tiyatro ile iç içe geçtiği ve izleyicileri hem eğlendiren hem de kışkırtan bir performans türü haline gelmişlerdir. Tzara'nın *Bay Antipirin'in Birinci Göksel Maceraları* oyununda yer alan *Bay Antipirin'in Manifestosu* gibi manifestolar, Dada'nın tiyatroyla iç içe geçtiği ve seyircilerin de performansın bir parçası olduğu bir ortamı yansıtır. Tzara, manifesto türünü Dada'nın evrensel bir hareket haline gelmesinde etkili bir propaganda aracı olarak kullanmıştır. *Dada Manifesto*, geleneksel sanat anlayışını sorgulayan ve reddeden bir dil kullanarak izleyicilerin zihinlerini sarsmayı hedeflemiştir. Manifesto, rastlantısal ve absürt bir dil kullanarak sanatın kurallarını ve sınırlarını sorgulamaktadır. Bu şekilde, izleyicileri alışılmadık ve sarsıcı bir deneyime davet eder (skopbülten, 2016).

Hugo Ball'un Dada hareketi içindeki rolü ve katkıları da oldukça önemlidir. Özellikle Kabare Voltaire'in kurucusu olarak, tiyatronun izleyiciyi etkileme gücünü önemseyen Ball, tiyatroyu bir kışkırtma aracı olarak kullanmayı amaçlamıştır. Hugo Ball kostüm giyerek Cabaret Voltaire'deki izleyicilerin önünde *Karawane* adlı ses şiirini seslendirdiği bir performans sergilemiştir. Ball, tiyatro kariyerine 1910 ile 1913 yılları arasında başlamış ve farklı tiyatro topluluklarında yönetmenlik ve sahne amirliği gibi görevler üstlenmiştir. Onun amacı, 'tüm sanatların sentezi' olarak nitelendirilen 'Gesamtkunstwerk' kavramı etrafında, ışık, ses ve görsel unsurların bir araya gelmesinden oluşan bir tiyatro türü geliştirmektir (Story, 2017).

Ball'un *Karawane* performansı, Ball'un anlamsız kelimeleri neredeyse liturjik bir ciddiyetle seslendirmesiyle, izleyicilere dini bir deneyim yaşamış gibi hissettirmiştir (Şekil 8). Performansı sırasında sahneye karanlık bir yerden başlayıp ışıklı alana doğru ilerlemesi, izleyicilerin dikkatini çekmek için etkili bir strateji olmuştur. Kostümü, Dada akımının saçma ve anlamsız doğasını yansıtmıştır. Ball, basit malzemeler olan karton, boya ve kumaştan oluşan bir kostüm tasarlamıştır. Mavi karton tüplerle bacaklarını ve vücudunu sarmış, kollarında istakoz pençesi gibi eller tasarlamıştır. Başını bir aşçı şapkası gibi uzun bir karton şapkaıyla

ötmüştür. Bu kostüm, dönemin avangart gruplarının karmaşık kostüm tasarımlarını alaycı bir şekilde yansıtmış ve gelecekteki kostüm tasarımlarını da etkilemiştir (Story, 2017). Hugo Ball'un performansı, Cabaret Voltaire'deki izleyicilere Dada akımının temel özelliklerini görsel olarak sunan bir sanat eseri niteliği taşımaktadır.

Şekil 8

Hugo Ball, Cabaret Voltaire’de, Karawane Performansı, 1916.



(Ball, 1916)

Birinci Dünya Savaşı öncesinde İtalya'dan başlayarak diğer ülkelere yayılan fütürizm, sanat ve edebiyatta yıkıcı bir tavır benimsemiş ve makineleşme fikrinden yola çıkmıştır. Fütüristlerin teknolojik iyimserliği, fütürist hareketin enerjisinin ve etkisinin toplumun orta sınıf kesiminin çabalarının sona ermesiyle yok olmuştur. İtalyan fütürizmi, milliyetçilikten faşizme doğru düşmüş ve kapsamlı bir kuramsal vizyon geliştirememiştir (Debord, 2019). Fütürist performanslarda genellikle vurgulu bir şekilde ses ve hareket kullanılmıştır. Topluluklar, ritmik sesler ve görsel efektlerle donatılmış performanslar düzenleyerek, izleyicileri sıradanlığın ötesinde bir deneyime çekmeyi amaçlamışlardır. Fütürizm hareketinden ses ve hareket performansıyla öne çıkan sanatçı Luigi Russolo'dur. Russolo, *L'arte dei rumori (Gürültü Sanatı)* adlı manifestosunda, sanatın sadece geleneksel enstrümanlarla değil, aynı zamanda makine ve endüstriyel gürültülerle de ifade edilebileceğini savunmuştur.

Luigi Russolo (1885–1947), 1913'teki *The Art of Noises* manifestosuyla müziğe yönelmeden önce, resim alanında başarılı bir kariyere sahip olmuştur. ‘Ses alanını genişletme ve zenginleştirme’ amacını belirten Fütürist entelektüel, modern şehir yaşamının ses manzarasını ‘valflerin vızıltısı, pistonların gürültüsü’ ve ‘mekanik testerelerin çılgınlıkları’ gibi şiirsel bir dille

betimlemiştir. Russolo'ya göre, endüstrileşmiş Avrupa'nın gürültülü günlük yaşamı, akustik dünyayı algılamanın yeni yollarını açmış ve konser müziğini eski orkestral geleneklerinden kurtarmanın bir yolunu sunmuştur. *Intonarumori* Russolo'ya göre, sanayileşmiş Avrupa'nın gürültülü günlük yaşamı, yeni müzik biçimlerini keşfetmek için bir fırsat olmuştur (Şekil 9). Bu fikirlerini hayata geçirmek için, Ugo Piatti'nin yardımıyla, çeşitli gürültü enstrümanlarından oluşan bir orkestra kurmuştur. 3 yıl içinde, 'patlamaya' (scoppioatore) benzeyen bir ses çıkaran bir enstrüman yaptılar ve bu enstrümanın prömiyerini İtalya'nın Modena kentindeki Teatro Storchi'de gerçekleştirmişlerdir. Bu enstrüman, bir araba motorunun gürültüsünü taklit etmek için tasarlanmıştır ve devasa bir hoparlör ile donatılmıştır. Bu performans, tavaları kazıyan spatulalar, bir 'uğultu', bir 'lastik' ve makineli tüfeği andıran bir 'çıtırtı' gibi seslerle son bulmuştur (Tracy, 2022).

Şekil 9

Luigi Russolo (solda) ve asistanı Ugo Piatti ile birlikte Intonarumori'leriyle, 1916.



(Russolo, 1916)

1960'larda ve sonrasında avant-garde bir hareket olarak doğan Fluxus, sanatta devrim niteliğinde bir dönüşümün hedeflemiştir. Geleneksel sanatın mevcut yapılarına meydan okuyarak farklı bir sanat anlayışı sunmaktadır. Bu aslında bir tür karşı-sanattır. Fluxus akımı, bu açıdan Dadaizm ile ilişkilendirilebilir. Fluxus, Latince'de 'akış' veya 'akma' anlamına gelen 'flowing/flowing out' kelimelerinden gelir. Amacı, estetik kaygılardan bağımsız olarak günlük nesneler, metinler ve imgelerle bir şeyler ortaya koymaktır. Sanatın burjuvaziye ve burjuva zevklerine hitap etmesinin onu halktan uzaklaştırdığı düşünülür. Fluxus terimini ortaya atan George Maciunas, "Sanatı burjuva hastalıklardan kurtarmayı" amaçladıklarını ifade etmektedir. Burada amaç, sanatı cansız, solgun yönlerinden arındırmak ve devrimci potansiyelini ortaya çıkarmaktır. Fluxus akımına göre, sanat günlük yaşamdan, sıradan ve alışılmış olanla bağımsız bir şekilde var olamamaktadır. Hayata dönüş, günlük yaşamın yansımalarına odaklanmak

esastır. Fluxus akımında, ‘tamamlanma’ kavramı temeldir. Zaman, mekân ve imgeler, günlük yaşamdan bağımsız değildir. Öznenin oluşumu için yaşamla etkileşim içinde olmak önemlidir. (Akpınar, 2020).

Fluxus hareketinin başlangıcında John Cage’in performansları önemli bir yere sahiptir. Cage, piyanonun tellerini birbirine bağlayarak ve aralarına çeşitli objeler, lastik, tokmak, tahta gibi, cisimler ekleyerek piyanonun alışılmış ses tonunda değişiklik yaratan bir müzisyendir. Kendi yaptığı bu benzersiz piyanoyla birçok kez performans sergilemiştir. Ancak, Cage için önemli an 1952’de gerçekleştirdiği 4’33 adlı performanstır (Şekil 10). Bu performansta müzisyenler, sahneye çıkıp 4 dakika 33 saniye boyunca hiçbir şey çalmadan durağan bir şekilde beklemişlerdir. Cage, zaman zaman piyanoya yaklaşmış, notalarını düzenlemiştir ama 4 dakika 33 saniye boyunca çalmamıştır. Bu performans sırasında aslında bir ‘sessizlik’ oluşmadığını, seyircilerin çevreden gelen sesleri algılamaya devam ettiğini gözler önüne sermiştir. Yani seyirci performansın bir parçasıdır ve burada ortaya çıkaran şey, müzisyenler sessiz olsalar bile çevrede mevcut olan bir sesin varlığıdır. Cage’in bu performansı genel sanat anlayışının ve estetiğinin oldukça dışındadır. Bu nedenle oldukça tartışmalı bir konu haline gelmiştir (Akpınar, 2020).

Şekil 10

John Cage, 4’33. Performans, 1952, ABD.



(Cage, 1952)

Happening, 1950’ler ve 1960’larda ortaya çıkan ve geleneksel sanat formlarını aşarak izleyiciyi aktif bir katılımcı haline getiren avangard bir sanat üretim biçimidir. Allan Kaprow, Yoko Ono, Nam June Paik, Claes Oldenburg ve Joseph Beuys gibi sanatçılar Happening türünde yenilikçi çalışmalar üretmişlerdir. Bu sanatçılar, performans, müzik, tiyatro ve görsel sanatları bir araya getirerek izleyiciyle etkileşime giren ve sanatın sınırlarını zorlayan eserler yaratmışlardır.

Happening kavramını ortaya atan Allan Kaprow, 1950'lerin sonunda ve 1960'larda bu tür etkinliklerin öncüsü olmuştur. İlk önemli happeningi, *18 Happenings in 6 Parts (6 Bölümde 18 Olay, 1959)*, New York'ta gerçekleşmiştir (Şekil 11). Bu etkinlik, izleyicilerin belirli talimatlara uyarak performansa katıldığı, zaman ve mekânın iç içe geçtiği, planlanmış fakat doğaçlamalara açık bir performans olmuştur. 1959 sonbaharında New York'taki Reuben Galerisi'nde düzenlenen yenilikçi etkinlik, Allan Kaprow'un aksiyon resmi çalışmalarını John Cage'in müziği ve performanslarıyla harmanladığı bir sentezi sunmuştur. Titizlikle planlanmış ve sıkı bir şekilde yazılmış bir müzikle çalışarak, izleyicileri 20. yüzyıl sanatında nadir görülen etkileşimli bir ortama yönlendiren etkileyici bir deneyim yaratmıştır. Seyircilere, programlar ve katılımları için talimatlar içeren üç zımbalı kart verilmiştir. Gösteri altı bölüme ayrılmıştır. Her bölüm aynı anda gerçekleşen üç olayı içermektedir. Her birinin başlangıcı ve sonu bir zille bildirilecektir. Gösterinin sonunda iki kez zil sesi duyulmaktadır. Her setten sonra alkış olmayacaktır ancak isteyen katılımcılar altıncı setten sonra alkışlayabilmektedirler. Bu talimatlar, seyircilerin ne zaman zili değiştirmesi gerektiğini de belirtmiştir. Seyircilerin oturduğu koltuklar ve galerinin bölündüğü üç oda, Kaprow'un önceki çalışmalarına göndermelerle boyanmış ve kolajlanmış yarı şeffaf plastik levhalardan oluşmuştur. Panolar kaba bir şekilde boyanmış ve plastik meyvelerle doldurulmuştur. Cage'in, savaşa katılmayı teşvik eden ve sanatçının eserini kontrol etme isteğini bıraktırma isteğiyle hareket eden yaklaşımının tersine, Kaprow'un etkinliklerinde, izleyiciler sanatçının fikirlerinin hayata geçmesine yardımcı olmuştur (Schimmel, 1949-1979).

Şekil 11

Allan Kaprow, 18 Happenings in 6 Parts (6 Bölümde 18 Olay), 1959, New York, Reuben Galerisi.



(Kaprow, 1959)

Kaprow, 1960'larda 'Happening'leri, çevre tiyatrosu, gösteri tiyatrosu ve günlük yaşam ilişkisinde ele almış ve yaşamla sanat arasındaki ilişkiyi happeninglerin sunduğu olanaklarla irdelemeye yönelmiştir. Ona göre, yerleştirme, dokunulabilir ve çevresinde dolaşılabilir, çevresel sanat ise içinde dolaşılabilir etkinliklerdir. Happening, izleyenin gerçekten katılabileceği ve müzeye veya galeriye bağlı olmayan tek özgün olay olarak kabul edilmektedir. Sergide kullanılan objeler, tüketilebilir sanat objeleri olarak, geleneksel galeri veya müze anlayışından farklı bir şekilde sergilenmiştir. Örneğin; 1962'de New York'ta yaptığı *Yard (Arka Bahçe)* adlı düzenlemede araba lastikleri rastgele bir araya getirilerek izleyicileri büyük bir yığının üstünde buluşturmuştur (Şekil 12). Sanatın amacı ne olursa olsun, önemli olan toplumun yeniden keşfetmesi için düzenin sorgulanmasıdır. Bu tiyatro tarzı, provokatif bir eğilime sahiptir ve gösteriler, orada bulunanların davranışlarına göre şekil alır. 1964'te Cornell Üniversitesi'nde yapılan *Ev Halkı* etkinliği ve 1966'daki etkinlikler, çevreden yararlanılan çalışmaların doğal bir sonucudur. Bu düşünceler ve uygulamalar, sanatın bedendeki yerini daha derinlemesine incelemeye ve değiştirmeye başlamıştır. Bu değişim, sanatçının ve seyircinin bedeninin sanattaki rolünün, somut bir eser yapmaktan ziyade, kendi varlıklarıyla öne çıkması anlamına gelmektedir. Seyirci, modern sanatta sanatçı ve izleyici arasındaki mesafeyi kaldırarak, sanatçıyla birlikte sahneyi paylaşarak ve etkinliklere katılarak aktif bir şekilde yaratım sürecine dahil olmuştur (Yorgancıoğlu, 2015).

Şekil 12

Alan Kaprow, Yard (Arka Bahçe), 1961, Enstalasyon.



(Kaprow, 1961)

Fluxus hareketi içerisinde, ilk video art olarak nitelenebilecek işleri üreten Nam June Paik 1960 yılında *Piyano için Etüt Performansı* sırasında aniden izleyicilere doğru atlamış ve izleyicilerin arasında bulunan John Cage'in kravatını kesmiştir (Şekil 13) (Heartney, 2011, s. 392). Bu eylem hem izleyicileri hem de Cage'i şaşırtarak, geleneksel müzik performansına radikal ve beklenmedik bir müdahale getirmiştir (Hanhardt, 2012).

Şekil 13

Nam June Paik, 1960, Piyano için Etüt Performansı sırasında John Cage'in kravatını keserken. Fotoğraf: Klaus Barisch.



(Paik, 1960)

Bir diğer Fluxus sanatçısı olan Alison Knowles ise *Make A Salad (Salata Yap)* isimle happeningde sahnede izleyicilerle birlikte salata yapmıştır ve ortamda sebzelerin doğranması sırasında ve parçalanması sırasında oluşan seslerden yararlanmıştır (Şekil 14) (Heartney, 2011, s. 392). Etkinliğin bir bölümünde Alison Knowles, pek çok sayıda insanla birlikte salata hazırlarken ortamda çalan müziğin ritimlerine göre doğrama stilini değiştirmiştir ve malzemeleri havaya doğru attıktan sonra karıştırarak yapmış olduğu salatayı etrafında olan insanlara servis etmiştir. Knowles 2012'de bu performansı hakkında; “Herkesin sadece birlikte değil, aynı şeyi yemesiyle ilgilendiğini” söylemiştir. Eser 1962 yılında Londra’da Çağdaş Sanatlar Enstitüsü’nde sergilenmiştir. Knowles için ilham kaynağı, öğle yemeği sırasında ICA’da nasıl bir sunum yapılacağı sorusuna; “Belki bir salata yaparım” diye yanıtlaması olmuştur (Popkey, 2012).

Şekil 14

Alison Knowles, Make A Salad, 1962, Performans sanatı, Aykırıların Festivali, Güncel Sanatlar Enstitüsü, Londra.



(Knowles, 1962)

Fluxus hareketinde etkin bir isim olan Yoko Ono ise *Grapefruit (Greyfurt)* isimli kitabındaki talimatlarla izleyicileri güneşi izlemeye yönlendirerek ufukta kaybolana kadar onları yönetmiştir (Heartney, 2011, s. 392). *Grapefruit*, Ono'nun kavramsal sanat eserlerinin bir koleksiyonudur ve her bir talimat, okuyucuları yaratıcı yorumlamalar ve içsel sorgulamalar yapmaya teşvik eden basit ama derin bir eylem veya düşünce deneyi sunmaktadır. Bu kitapta yer alan talimatlardan biri, izleyicilerin güneşi izleyerek ufukta kaybolana kadar beklemelerini istemektedir (Gotthardt, 2019).

Yoko Ono'nun Fluxus hareketi içinde en dikkat çekici çalışması olan *Cut Piece* (Parça Kes) performansında Yoko Ono, sahnede en iyi kıyafetleriyle hareketsiz bir şekilde oturmuş ve izleyicilere kıyafetlerinden küçük parçalar kesmeleri için makas kullanmalarını teşvik etmiştir (Şekil 15). Bu eylem, izleyicilere performansın bir parçası olma ve sanatçıyla doğrudan etkileşime geçme fırsatı vermiştir. İzleyiciler, kıyafet parçalarını hatıra olarak saklamak üzere kesmektedirler. Performans boyunca Ono, ifadesiz ve hareketsiz kalarak, izleyicilere kontrolü onlara verdiği ve kendisinin tamamen pasif bir rol üstlendiği bir durumu sunmaktadır (Wilson, 2003). İlk olarak 1964 yılında Kyoto'da sahnelenen performans, daha sonra Tokyo, New York, Londra ve Paris gibi şehirlerde de tekrarlanmıştır. *Cut Piece* performansı, izleyici katılımı ve bedenin savunmasızlığı konularını güçlü bir şekilde ele alan çarpıcı bir eserdir. İzleyicilerin tepkileri ve eylemleri, performansın anlamını ve etkisini şekillendirir, bu da eseri hem bireysel hem de toplumsal bir yansıma aracı haline getirmiştir. Performansın farklı kültürel bağlamlarda farklı tepkiler alması, insanların kolektif ve bireysel davranışlarına dair önemli içgörüler sunmaktadır.

Şekil 15

Yoko Ono, Cut Piece, 1964, Yamaichi Konser Salonu, Performans Sanatı, Kyoto, Japonya.



(Ono, 1964)

Yoko Ono'nun 1961 yılında ilk olarak sergilenen *Add Color Refugee Boat (Renk Ekle, Mülteci Teknesi)*, serisi, galeride yer alan beyaz bir tuval, beyaz bir küre ve benzerlerine ziyaretçilerin renkler veya kelimeler eklemesi üzerine kurulu bir eserdir (Şekil 16). Bu şekilde, sürekli değişen her anın güzelliğini yansıtan bir metafor oluşturur. Bu sergide yer alan *Add Color Refugee Boat* eseri, son dönemlerdeki mülteci krizi ile ilgilidir. İzleyiciler, mekânda; sergi alanının duvarından, zeminine veya mülteci teknelerini simgeleyen ortadaki teknenin üzerinde istedikleri yerlere boya kalemelerini kullanarak barış dileklerini yazmışlardır. Ono, sanat ile günlük yaşam arasındaki sınırı kaldırmaya yönelik çabalarını, sanat kariyerinin başlangıcından beri sürdürmüştür ve günümüzde de çeşitli şekillerde sevgi ve barış çağrısını sürdürmektedir (Mori Art Müzesi, 2018).

Şekil 16

Yoko Ono, Add Colour Refugee Boat (Renk Ekle Mülteci Teknesi), 1961.



(Ono, 1961)

İzleyicinin eserin formunu değiştirebildiği belirgin örneklerinden birisi de, 1960'lar ve 1970'lerde Brezilya'da artan baskıcı askeri yönetimde, izleyici odaklı sanat geliştiren Lygia Clark'ın eserleridir. Sanatçı, başlangıçta konstrüktivist hareketten etkilenmiş ancak daha sonra, geometrik resimler ve heykellerin ötesine geçerek, izleyicilerin tüm bedenleri ve duygularıyla katıldığı çalışmalara yönelmiştir. Clark'ın etkileşim odaklı çalışmaları, 1960'ların başlarındaki *Bichos (Hayvanlar)* serisi ile başlamıştır. Bu seride izleyiciler, farklı şekiller oluşturmak için menteşeli metal plakalarla oynayabilmişlerdir. Sanatçının 1963 tarihli heykeli *The Inside Is The Outside (İçeri Dışarıdır)*, bir Möbius şeridine dayanmaktadır. Eser izleyicilere iç ile dış arasındaki sürekliliği fiziksel olarak deneyimleme fırsatı sunmaktadır (Şekil 17). Bu formel etkileşimli çalışmaların ardından Clark, izleyicilerin kullanabileceği, kolayca taklit edilebilir araçlardan oluşan *Propositions* adlı çalışmalara yönelmiştir. Örneğin *Stone and Air* (1966), katılımcıyı, içinde bir taş bulunan plastik bir torbanın içine doğru nefes almaya yönlendirmektedir. (Heartney, 2011, s. 392). Lygia Clark, Neo-Concretismo hareketinin öncülerindendir. Bu hareket, 1950'lerin sonlarında Brezilya'da ortaya çıkan ve sanatı izleyicinin deneyimiyle daha etkileşimli hale getirmeyi amaçlayan bir akımdır. Clark'ın eserleri, izleyicilerin sanatla fiziksel olarak etkileşimde bulunmalarını teşvik etmektedir. *The Inside is the Outside* heykeli de bu etkileşimli yaklaşımın bir örneğidir (Butler & Oramas, 2014).

Şekil 17

Lygia Clark, The Inside Is The Outside, 1963, Paslanmaz çelik heykel.



(Clark, 1963)

Amerikan Pop Art sanatçısı Claes Oldenburg'un 1961 tarihli *The Store (Mağaza)* adlı çalışması da izleyicilerin pasif gözlemciler olmaktan ziyade sergi alanında etkileşime girmesine olanak

tanıyan bir niteliğe sahiptir (Şekil 18). Bu proje, sanatçının Pop Art tarzındaki ilk önemli çalışmalarından biridir ve Pop Art hareketinin gelişimine önemli bir katkı sağlamıştır. Oldenburg, sıradan nesneleri büyük ölçekte ve yumuşak malzemeler kullanarak heykelleştirmesiyle tanınmış bir sanatçıdır. Böylece, izleyicilerin sıradan nesneleri farklı bir şekilde algılamasını ve onlara yeni anlamlar yüklemesini sağlamaktadır. *The Store*, bir sanat galerisi yerine bir mağazayı andıran bir ortamda sergilenmiştir. Oldenburg, kendi yaptığı çeşitli tüketim malları ve yiyeceklerin heykellerini bu mağaza ortamında sergilemiştir. Heykeli sergilenen nesneler arasında pastalar, dondurma, sandalyeler, elbiseler, ayakkabılar gibi günlük hayatta sıkça kullanılan nesneler bulunmaktadır. *The Store*, popüler kültürün tüketim mallarına ve nesnelere olan ilgisini sorgulayan bir çalışmadır. İzleyiciler, mağaza ortamında dolaşabilir, ürünleri yakından inceleyebilir ve hatta bazılarını dokunarak hissedebilirler. Bu etkileşim, sanatın geleneksel tanımını sorgular ve izleyicileri sanatın içine davet etmektedir (Hochdörfer & Schröder, 2012).

Şekil 18

Claes Oldenburg, The Store, (Mağaza) 1961, Enstalasyon.



(Oldenburg, 1961)

1960'ların sonlarında kavramsal sanat, politik ve kültürel normlara meydan okumaya başlamıştır. Kişisel deneyimlerinden ilham alarak sanata yön veren ve aynı zamanda evrensel sanatsal, politik ve sosyal konuları ele alan ve Fluxus hareketi içerisinde önemli bir yere sahip olan kavramsal sanatçı Joseph Beuys, *Ölü Bir Tavşana Resimler Nasıl Anlatılır?* isimli performansında, galeride üç saat boyunca ölü bir tavşanla dolaşmıştır (Şekil 19). Altın ve bal ile yüzünü kaplayan sanatçı, performans sırasında sessizce dudaklarıyla konuşarak ölü tavşanla etkileşimde bulunmuştur. Bu eylem, izleyicilere sanatı hem zihinsel hem de duygusal bir şekilde algılamaları gerektiğini anlatmaktadır. 26 Kasım 1965'te Dresden'deki Galerie Schmela'da gerçekleşen performansta kullanılan tavşan, Antik Yunan ve Roma mitolojilerinde,

Eski Alman inançlarında ve Hristiyanlıkta farklı anlamlara sahip bir semboldür. Altın, güneşin, bilgeliğin ve saflığın sembolü iken, bal ise Germanik mitolojisinde yeniden doğuşun bir işareti olarak görülmüştür. (Bozbura, 2018). Beuys performans sanatında sıklıkla metafizik ve ruhsal temalar kullanmaktadır. Tavşan, bu bağlamda, doğa ile insan ruhu arasındaki bağlantıyı simgeleyebilir. Beuys'un performansı, izleyiciyi sadece pasif bir gözlemci olmaktan çıkarır. İzleyici, sanatçının hareketlerini, jestlerini ve ritüel benzeri davranışlarını izlerken performansın bir parçası haline gelir. İzleyiciyi daha aktif bir katılımcı konumuna getiren performans, Beuys'un sanat anlayışındaki ritüel ve spiritüel unsurları vurgulamaktadır.

Şekil 19

Joseph Beuys, How to Explain Pictures to a Dead Hare (Ölü Bir Tavşana Resimler Nasıl Anlatılır), 1965, Düsseldorf.



(Beuys, 1965)

Otoritenin sanatçıdan izleyiciye devredilmesi birçok etkiye sahiptir. Bu durumun, sanatın geleneksel estetik ölçütlerinden uzaklaştığı ve değerlendirilmesini zorlaştırdığı ileri sürülebilir. Bir sanat eserinin tamamlanması dış etkenlere ve izleyicilerin hareketlerine bağlıysa, özgünlük, yaratıcılık ve kararlılık gibi kavramların belirsizleştiği görülebilir. Diğer bir bakış açısından, izleyicinin katılımcı rolü üstlenmesi, sanatçı tanımının yeniden şekillenmesi ve herkesin potansiyel bir sanatçı olabileceği fikrini beraberinde getirir. Joseph Beuys'un 'sosyal heykel' olarak adlandırdığı temel argümanı da bu yöndedir. Beuys'a göre, sanat eserleri kişisel ve toplumsal değişimin araçları olmalıdır. Beuys, bu fikri kendi kişisel performanslarında (örneğin, bir galeri mekânına canlı bir kurtla üç gün boyunca kapanarak insan doğasıyla bağ kurmaya çalışması) ve daha geniş çaplı komünal projelerinde geliştirmiştir. (Heartney, 2011, s.

403). Joseph Beuys'un sanat anlayışı, yaşam ile sanat arasındaki bağın kurulmasıyla birlikte gelişmiştir. Bu nedenle, eserin içinde sürekli kendi yaşamına referans vermiştir. Sanat, yaşamından bir organizma olarak ortaya çıkmıştır. *7000 Meşe* projesi, Almanya'nın Kassel şehrinde her beş yılda bir tekrarlanan ve 1982'de Documenta 7'nin açılışında ilk meşe ağacının dikimi ile uygulamaya çalışan bir girişimdir (Şekil 20). Bağışçıların katkılarıyla gerçekleştirilen bu projede, bağışçılara Beuys'un imzasının bulunduğu ağaç sertifikaları verilmiştir. Ayrıca Beuys, bu projeyle ilgili üç farklı tasarıma sahiptir (Arat, 2022). Beuys bu projeyi kendisi ve insanlığın, dünyaya, ekolojik sistemlere ve diğer canlılara bir borç olarak görmüştür. Dünya sanayi ve endüstriyel alanlardaki gelişmelerin dengelenmesi, doğaya verilen zararın azaltılması ve toplumun refahının artırılması amacıyla bir dizi çalışma yürütülmüştür. Temiz bir doğanın sağlıklı bir toplumu oluşturmak için ön koşul olduğunu savunan Beuys, bu projenin Kassel'de başlayıp tüm dünyaya yayılmasını umut etmiştir (Delibaş, 2008).

Şekil 20

Joseph Beuys, 7000 Oaks, 1982, 7000 meşe ağacı, Almanya, Kassel, Documenta 7, Friedrichsplatz.



(Beuys, 1982)

Marina Abramović, *The Artist is Present* (*Sanatçı Aramızda*) adlı performansına değinecek olursak, sanatçının izleyicilerle yüz yüze oturarak sessizce göz teması kurduğu bir çalışmadır ve performans sanatının güçlü etkileşim ve duygusal yoğunluk yaratma potansiyelini göstermiştir (Şekil 21). Abramović, imzası haline gelen *The Artist is Present* performansının başlığında da belirttiği üzere, MoMA'nın açık olduğu saatler boyunca müzenin avlusunda hazır bulunmuş, ziyaretçileri, istedikleri süre boyunca kendisinin karşısında sessizce oturmaya davet etmiştir. Açılıştan önce serginin küratörü Klaus Biesenbach, Abramović'in avluda zaman

zaman “mekânın muazzam boşluğuna bakarak tek başına” oturacağını belirtmiştir (Lacis, 2020).

Şekil 21

Marina Abramovic, The Artist is Present (Sanatçı Aramızda), 2009, Performans sanatı.



(Abramovic, 2009)

Abramovic’in bu performansında kanlı hayvan kemiklerini temizlemeye çalışmaktadır. Dört gün boyunca sergileme alanındaki sıcaklık giderek artarken, Abramović *Balkan Baroque* adlı performansında ölümün kokusunu içine çekerek savaşların ve yıkımlarının etkilerini bir kez daha bizlere hatırlatmaktadır. Ortodoks-Katolik çatışmalarının etkilerini anlatmaktadır. Din savaşları, tarih boyunca sıkça karşımıza çıkan, her zaman potansiyel olarak patlak vermeye hazır meselelerden biridir (Ceylan, 2020).

Abramovic, üç gün boyunca bir bodrum katında oturmuş ve kanlı sığır kemiklerini temizlemiştir (Şekil 22). Geleneksel temizlik yöntemleriyle kemiklerden et ve kan parçalarını temizlemeye çalışırken, savaşın bıraktığı izlerin silinmesinin ne kadar zor olduğunu sembolize etmiştir. Aynı zamanda sanatçı, bu süreç boyunca annesinin Balkan halk şarkılarını ve kendi çocukluğundan anılarını anlatmıştır. Performans, acı, suçluluk ve yıkımın fiziksel ve duygusal izlerini güçlü bir şekilde gözler önüne sermektedir. Bu tür bir eser, izleyici ile eser arasındaki ilişkiyi yoğun bir şekilde vurgulayan bir çalışmadır. İzleyici, bu sahneye baktığında sadece görsel bir etkiye maruz kalmaz, aynı zamanda duygusal ve psikolojik bir rahatsızlık da hissedebilir. Sanat eseri, izleyiciyi şok etmek, rahatsız etmek veya düşündürmek amacıyla tasarlanmış olabilir. Bu tür eserler genellikle, insanlık tarihindeki şiddet, ölüm, savaş veya trajedi gibi temalar üzerine derin bir eleştiri getirir.

Şekil 22

Marina Abramovic, *Balkan Baroque*, 1997, Venedik Bienali



(Abramovic, 1997)

Marina Abramović'in *Balkan Baroque* performansı ile Hermann Nitsch'in *Orgien Mysterien Theater* performansı sanatın sınırlarını zorlayan, izleyiciyi rahatsız eden ve düşündüren güçlü performanslar olarak dikkat çekmiştir. Her iki sanatçı da çalışmalarında bedensel ve duygusal deneyimleri merkeze alarak insan doğasının karanlık yanlarını ve toplumsal travmaları keşfetmektedir. Nitsch'in kan ve ritüel temalarını kullandığı performansları, kutsallık ve insan doğası arasındaki çatışmayı sorgularken, Abramović, *Balkan Baroque* performansında savaşın ve şiddetin yıkıcı etkilerini, kemikleri temizleme eylemi üzerinden izleyiciye aktarmıştır. İkisi sanatçı da izleyicide ruhsal olarak rahatsız edici bir etkileşim yakalamıştır.

Viyana Aksiyonistleri'nin en tanınmış üyelerinden biri olan Hermann Nitsch, şiddet eylemleri ile dolu *Orgien Mysterien Theater* (*Orgia Mysterium Tiyatrosu*) olarak bilinen performanslarıyla tanınmıştır (Şekil 23). Nitsch'in eserleri, kan, et ve iç organlar gibi unsurları kullanarak dini ritüelleri ve antik ayinleri yeniden yorumlayan ve izleyicide bir tür katharsis deneyimi yaratmayı amaçlayan performanslardan oluşmaktadır. Bu performanslar, genellikle katılımcıların ve izleyicilerin sınırlarını zorlar, onlara fiziksel ve duygusal bir deneyim sunmaktadır (Nitsch, 2004).

Nitsch'in performanslarında kan, sembolik olarak hayatın özünü ve ölümün kaçınılmazlığını temsil eder. Sanatçı, performanslarında seyircileri de dahil ederek, sanatın sınırlarını zorlayan, bedensel ve duygusal tepkiler uyandıran deneyimler yaratmaktadır. Sanatçı, bu malzemeleri kullanarak hayat, ölüm, acı, kurtuluş ve doğa döngüleri gibi temel insani temaları işlemiştir. Performanslarında, kırmızı renkte kanı temsil eden sıvılar kullanılmaktadır. Performanslar

genellikle toplumsal tabuları sorgular ve izleyicilere kışkırtıcı, hatta rahatsız edici gelebilecek sahneler sunmaktadır. Nitsch'in çalışmaları, insan doğası, ölüm, yaşam ve kutsallık gibi konuları derinlemesine araştırmaktadır. Bu performanslar, izleyiciyi sadece gözlemci olmaktan çıkararak, onların da bir parçası olduğu bir ritüele dönüştürür. İzleyici, bu performanslarda fiziksel olarak olmasa da duygusal olarak aktif bir katılımcı haline gelmektedir.

Şekil 23

Hermann Nitsch, Orgien Mysterien Theater, (Orgia Mysterium Tiyatrosu). 1957-2020, Performans Sanatı.



(Nitsch, 1957)

Herman Nitsch'in performansları da diğer sanatçıların performansları ve enstalasyonları gibi izleyici eser etkileşimi içine girmektedir. İzleyiciyi fiziksel olarak dahil etmese de psikolojik açıdan rahatsız edici bir ruh haline geçirmektedir. Bu durum izleyicileri zihinsel olarak rahatsız ettikçe onların vücutlarının istemsizce farklı tepkiler göstermesini sağlamaktadır. İzleyici eser etkileşiminin amacı sadece estetik kaygı barındırarak bir etkileşim halinde bulunmak değildir. Aynı zamanda pek çok farklı yollarla da kişilere bu etkileşimi sağlanmanın yollarını sunmaktadır.

İlişkisel Estetik ve İlişkisel Form

20. yüzyılın başında İngiliz eleştirmen Roger Fry, sanatçının 'verici' olduğunu, sanat eserinin 'aracı' olduğunu ve izleyicinin de bir sanat eserinin anlamını 'alan' olarak düşünülmesi gerektiğini belirtmiştir. Ancak 20. yüzyılın ikinci yarısında, sanatın iç ve dış gelişmeleri bu inancı yıkmaya başlamıştır. Minimalizm, formalizmin indirgeyici etkisinin bir uzantısı gibi görünürken, aynı zamanda izleyicinin rolünü arttırmıştır. Bu durumu eleştiren Michael Fried,

1967'de “Sanat ve Nesne” başlıklı denemesinde, sanatın, teatrallikten kurtulup, sanat eserinin kendi başına yeterli bir nesne olacağı ve izleyicinin varlığının hiçbir değişiklik yaratmayacağı, 'hazır sunulmuş' haline geri dönmesini istemiştir. Ancak yine de dünya çapındaki sanatçılar, izleyicinin katılımını içeren fikirleri daha fazla benimsemeye başlamışlardır. Örneğin Roland Barthes'in ‘Yazarın Ölümü’ makalesinde belirttiği, herhangi bir metnin gerçek yazarının aslında okuyucu olduğu fikri gibi edebiyat teorileri, bu değişimde büyük rol oynamıştır. Diğer etkili bir düşünce de Alman araştırmacı Hans Robert Jauss'un *Rezeptionsästhetik* (Alımlama Teorisi'dir). Jauss'a göre, okuyucu metni pasif bir şekilde ele almamaktadır, kendi kültürel geçmişi ve deneyimlerine dayanarak etkin bir şekilde yorumlamaktadır. Bu gelişmelerden önce, Guy Debord'un *Gösteri Toplumu* adlı metninde, Jean Baudrillard'ın hipergerçeklik kavramından yola çıkmış, kapitalist toplumun üretim odaklı olmaktan tüketim odaklı olmaya geçtiğini ve bu süreçte sistemin, kitleleri ticari malların edilgen tüketicileri haline getirmek için manipüle ettiğini iddia etmiştir. Bu düşünceler, Debord'un bir grup avangard sanatçıyla kurduğu ve izleyicilerin pasif seyirci rolünü reddetmeye yönelik devrimci ‘sitüasyonlar’ yaratmayı amaçlayan ‘Sitüasyonist Enternasyonal’ grubuna katılmasında yansımaları bulmuştur. Bu hareket, kitle iletişim araçlarından alınan resimler ve metinleri kullanarak eserler üretmekten, broşürler dağıtmak ve öğrenci grevlerine katılmak gibi eylemlere kadar sanat ile izleyiciler arasındaki ilişkiye yeni bir tanım getiren, büyük siyasal ve toplumsal değişimler çağında ilham verici bir etkiye sahip olmuş bir harekettir. Son yıllarda sanatın katılımcı yönü, Fransız eleştirmen Nicholas Bourriaud'un 1997'de ortaya attığı ‘ilişkisel estetik’ terimiyle ön plana çıkmıştır. Bourriaud, çeşitli çağdaş sanatçıların eserlerinde etkileşimi, kişiler arası bağları ve sanatın armağan olma fikrini vurgulayan bir eğilim tespit etmiştir. ‘İlişkisel estetik’, bir sanat eserinin izleyici tarafından tamamlanması gerektiği düşüncesinin ötesine geçerek, sanatçıların eserlerini nitelendirmek için kullanılan bir terimdir. İzleyiciler veya ‘katılımcılar’ ve onların eserlerle olan etkileşimleri, sanat eserine dönüşebilmektedir. Bourriaud, aynı zamanda bu eğilimde siyasi bir anlam görmektedir. Sanatçılar, kapitalist değişim biçimlerinin etrafından dolaşarak, bir yemek paylaşmak, evden bir sanat eseri parçası götürmek, yabancılarla konuşmak veya yerel topluluklarla iş birliği yapmak gibi eylemleri vurgulamışlardır. Bourriaud'a göre, bu tür faaliyetler piyasa ekonomisinin bireyselliğini ve tüketimini vurgulayarak zayıflattığı bağları güçlendirmektedir. Aynı zamanda bu faaliyetler, bir sanat eserinin niteliğini ve değerini ölçmenin geleneksel mekanizmalarını da parçalamıştır. (Heartney, 2011, s. 392).

Nicolas Bourriaud, 1998'de yayınladığı *İlişkisel Estetik* kitabında sanatın somut ve nihai bir ifade biçimi yerine, belirli bir zaman ve mekânı bağı olmayan sonsuz bir tartışma olarak

deneyimlenmesi gerektiğini savunmuştur. Sanatın paylaşılan birtakım deneyimlerde saklı olduğunu öne sürmüştür. 1950’li yıllardan itibaren deneyimin paylaşılması Alan Kaprow’un happeningleri, sanatı devrimci eylemlerle özdeşleştiren sitüasyonistlerin Sorbonne işgali, John Cage’in 1952’deki sessiz konserleri vb. gibi örneklerle sanatta yaygın bir şekilde var olmuştur. 1999-2006 yılları arasında Paris’teki çağdaş sanat müzesi Palais de Tokyo’nun küratörlüğünü yapan Bourriaud, teorisini burada sergilediği sanatçıların eserleri etrafında geliştirmiştir. Bourriaud’un ilişkisel estetik kavramı Althusser’in “karşılaşma materyalizmi” veya “rastlantısal materyalizm” tanımlarıyla da bağlantılıdır (Dilmaç, 2019). Bourriaud’a göre, bu materyalizmin temelinde dünyanın olumsuzluğu yatar, yani dünyanın önceden var olmuş bir kökeni, anlamı veya belirli bir amacı yoktur. Bu nedenle insanlığın özü tamamen bireye özgüdür ve bu öz, bireyleri sürekli olarak tarihsel toplumsal formlarda bir araya getirir. Marx’a göre ise insanlığın özü, toplumsal ilişkilerin bütünüdür. Tarihin veya sanatın kesin bir sonu yoktur çünkü oyun, içeriğe ve oyunculara bağlı olarak sürekli olarak yeniden başlar. Toplumsal içerik değiştiğinde, oyunun anlamı yeniden sorgulanır ve yeni bir gösteri başlar. İlişkisel estetik, ‘sanatın aşılması’ fikrini benimseyerek sanatın sınırlarını aşar ve yeni bir form oluşturur, köken ve yönelim ilanı yapmamaktadır (Bourriaud, 2018).

İlişkisel estetik ve form kavramları arasındaki bağlantı, sanat eserlerinin sadece maddi formunu değil, aynı zamanda içerdikleri anlamları ve ilişkileri de kapsamaktadır. Sanat eserleri, rastlantısal karşılaşmalar sonucunda oluşan formların bir ifadesi olarak düşünülebilir. Bu formlar, bireyler arasındaki tarihsel ve toplumsal ilişkilerin bir yansıması olarak ortaya çıkar ve sürekli olarak değişen bir oyunun parçalarıdır. Sanat eserleri, yaşayabilir ve sürebilir dünyaların örnekleri olarak kabul edilirken, form kavramı da esnekliği ve çeşitliliği ile ön plana çıkmaktadır. Bu nedenle, ilişkisel estetik ve form kavramları, sanatın sınırlarını aşarak yeni bir form oluştururken, sanat eserlerinin anlamlarını ve ilişkilerini sürekli olarak yeniden değerlendirme ve sorgulama sürecine işaret etmektedirler.

Bourriaud, formu, bir dünyanın özgün özelliklerini yansıtan tutarlı bir yapı olarak tanımlamaktadır. Sanat eserleri, formun tekil bir ifadesi değildir; sadece var olan formların bir alt kümesidir. Epiküros ve Lukretius’un materyalist felsefe geleneğinde, atomlar boşlukta paralel olarak hareket ederler ve eğer bir atom yoldan çıkarsa, komşu atomla karşılaşır ve bu da bir dünyanın doğuşunu tetiklemektedir. Formlar, bu tür rastlantısal karşılaşmalardan doğarlar ve bir dünya yaratmak için bu karşılaşmanın kalıcı olması gerekmektedir. Delacroix’un tablosundaki renkler, Schwitters’in *Merz* tablolarındaki nesneler ve Chris Burden’in

performansları, bileşenleri bir araya getirdiğinde kalıcı hale gelirler ve yeni yaşam olasılıkları yaratabilirler. Dolayısıyla, her sanat eseri, yaşayabilir ve sürebilir bir dünya örneğidir. Deleuze ve Guattari, sanat eserini bir 'etkiler ve algılar bloku' olarak tanımlarken, aslında sanatın özgün deneyimleri ve öznel anlarını bir arada tuttuğunu belirtmişlerdir. Bu bağlayıcı bileşim, tarihsel içerikle de ilişkilidir ve günümüzün bilgili kitlesi ile geçmiş yüzyılın insanların bir arada tutma kavrayışları arasında farklılıklar olabilmektedir. Yüzyıllardır fotografik ve sinematografik görüntülerle zenginleşen yaşamımıza, art arda gelen film karelerinin yeni bir dinamik birim olarak girişi de eklenmiştir. Bu dağınık unsurların bir araya gelmesiyle oluşturulan dünyayı görmemize neden olacak kadar etkili bir durum ortaya çıkmıştır. Belki de ilerleyen teknolojik gelişmeler sayesinde, insan zihni henüz keşfedilmemiş 'form-dünya' türlerini kabul edecektir. Örneğin, bilgi işlem, program kavramını öne çıkararak bazı sanatçıların işlerini tasarlama biçimini değiştirmektedir. Bu sayede sanat eseri, bir bakıcı tarafından tekrar etkin hale getirilebilen birimler bütünü haline gelmektedir. Sanatsal 'şeyler' bazen kendilerini bir olay olarak gösterir ve zaman veya uzamda meydana gelen bir dizi olayın bütünü gibi algılanabilir. (Bourriaud, 2018).

Bourriaud, sanatın ilişkisel doğasını ve formunun esnekliğini vurgulayarak, sanat eserlerinin sadece görsel bir ifade olmanın ötesine geçtiğini ve izleyiciyle etkileşim halinde olduğunu belirtmiştir. Sanat, ilişkilerin ve anlamların sürekli olarak yeniden değerlendirildiği ve sorgulandığı bir alan olarak görülmüştür.

Nicolas Bourriaud'un ilişkisel form kavramı, çağdaş sanatın evriminde önemli bir rol oynamıştır. Bourriaud, sanatı sadece nesnelerin üretimi olarak değil, aynı zamanda insan ilişkilerinin ve sosyal etkileşimlerin bir yansıması olarak ele almıştır. Ona göre, sanat eserleri, izleyici ile etkileşim halinde olmalı ve yeni ilişkilerin ve deneyimlerin ortaya çıkmasını sağlamalıdır. Bu yaklaşım, sanatı sadece bir nesne olarak değil, aynı zamanda bir platform veya ortam olarak görür. İlişkisel form kavramı, izleyiciyi pasif bir gözlemci olmaktan çıkararak, onu aktif bir katılımcı haline getirir ve sanatın toplumsal ve etkileşimsel boyutlarını vurgulamaktadır. Bourriaud'un bu yaklaşımı, çağdaş sanatın güncel ve dinamik bir biçimde evrilmesine katkı sağlamıştır.

Bourriaud, sanatsal faaliyeti zamansal bir oyun olarak kabul etmiş ve eleştirmenlerin bugünkü perspektiften sanatı değerlendirmeleri gerektiğini vurgulamıştır. Modernizmin belirli yönlerinin geçerliliğini yitirdiğini savunmakta ve geçmişte takılı kalanların günümüz sanatında

bir ölçüt oluşturmadığını belirtmektedir. Aydınlanma felsefesiyle ortaya çıkan siyasal modernizmin temelinde, özgürleşme arzusunun olduğunu ifade etmiştir. Ancak, modernizmin birçok yönünün bulunduğunu ve yirminci yüzyılın üç farklı dünya görüşü (On sekizinci yüzyılda ortaya çıkan rasyonel, modernist bir anlayış ile irrasyonel yoluyla özgürleşme ve spontane felsefi: dada, gerçeküstücülük, sitüasyonistler) arasında bir mücadeleye sahne olduğunu belirtmektedir. Ancak teknolojik ilerlemeler, beklenen özgürleşmeye ulaşmak yerine, üretim sürecinin rasyonelleşmesini, sömürünün artmasını, insan emeğinin yerine makinelerin kullanılmasını ve sonuçta köleleştirme tekniklerinin yaygınlaşmasını sağladığını öne sürmüştür. Bu yüzden Bourriaud'a göre modernizmin idealist bilimsel yanı ölmüştür. Ve postmodern sanat, sadece gelecekteki bir dünyayı duyurmaktan ziyade, mevcut dünyayı şekillendirmede ve olası evrenleri biçimlendirmede etkin bir rol oynamaktadır. Bu durum, sanatın sadece estetik bir ifade aracı olmaktan çıkıp, toplumsal, politik ve felsefi bir platform haline gelmesinin bir göstergesidir. Bu durumu bir fırsat olarak gören Bourriaud'a göre bu fırsat, dünyayı basit bir tarihsel evrim düşüncesine göre şekillendirmeye çalışmak yerine, dünyada daha iyi yaşamayı öğrenmek anlamına gelmiştir. Yani, eserlerde artık hayali veya ütopyik gerçeklikler yaratmak değil, sanatçının seçtiği ölçekte mevcut gerçekliğin içinde varoluş şekilleri veya davranış modelleri oluşturmak amaçlanmıştır (Bourriaud, 2018, s. 17-20).

Bourriaud'a göre sanat eserlerinin geçicilik ve ilişkisel boyutu sanat pratiği ve algısında kritik bir rol oynamaktadır. Sanat eserlerinin somut niteliği, izleyiciyle etkileşime geçtikçe canlanır ve anlam kazanmıştır. İzleyicinin müdahalesi, eserin anlamını sürekli olarak yeniden şekillendirir. Sanat eserleri, izleyiciyle etkileşime giren bir diyalog alanı oluşturarak, güncel ilişkilerin ve güç mücadelelerinin temsil edildiği bir alan haline gelmektedir. Dolayısıyla sanat eserlerinin geçiciliği ve ilişkisel boyutu, sanatın evrensel ve sürekli değişen doğasını ve dünya ile olan fiziksel ilişkimizin tarihini ortaya koymaktadır. Günümüzde sanat pratiği, insanlar arası ilişkilere odaklanmış durumda ve sanatçılar, eserlerinde izleyiciler arasındaki ilişkilere veya toplumsal keşiflere odaklanarak yeni formel alanlar yaratmaktadır. Sanat eserleri artık insan ilişkileri evrenindeki referans figürlerini temsil ediyor ve toplantılar, buluşmalar, gösteriler, iş birlikleri, oyunlar gibi insan etkileşimlerini estetik nesneler olarak ele alınmıştır. Resim ve heykel, sıradan estetik tüketimden ziyade özel durumlar için üretilen araçlar olarak görülmektedir (Bourriaud, 2018, s. 40-44).

Günümüz Sanatında Katılımcı Sanat Pratikleri

Bourriaud'a göre, sanat eserleri, izleyiciyle etkileşime geçerek bir diyalog kurmakta ve güncel ilişkilerin ve güç mücadelelerinin temsil edildiği bir alan olarak görülmektedir. Sanat eserlerinin, dışsal ilişkilerin özelliğini sorgulayarak dünyayla olan ilişkilerin tarihini yazabileceği ifade edilebilmektedir. Sanat tarihinin, İtalyan Rönesansı' nın açtığı bağlantılı alanın kullanıldığı nesnelerle daraldığı belirtilmektedir. Sanat tarihinin, ardışık dışsal ilişki alanlarının tarihi olarak yorumlanabileceği ve bu alanların değişiminin kendi içsel evrimleriyle belirlendiği ifade edilmektedir. Sanat tarihi, dünya ile olan ilişkilerin üretim tarihini temsil etmektedir. Günümüzde sanat pratiğinin, insanlar arası ilişkilere odaklandığı ve sanatçıların eserlerinde izleyiciler arasındaki ilişkilere veya toplumsal keşiflere odaklandığı belirtilebilir. Sanat eserlerinin, insan etkileşimlerini estetik nesneler olarak ele aldığı ve resim ve heykeli sıradan estetik tüketimden ziyade özel durumlar için üretilen araçlar olarak görüldüğü ifade edilmektedir.

Katılımcı sanat, sanatın anlamı, toplumdaki rolü ve sanatçının özgün çabası hakkındaki genel kabullere doğrudan meydan okuyan bir yaklaşımdır. Sanatı hayatla bütünleştiren bir dizi model öneren bu anlayış, çağdaş kültürde daha önemli bir rol oynamak isteyen sanatçılara heyecan verici yeni fırsatlar sunmaktadır. Sanatın değişim ve dönüşümünde etkili olan birçok odaktan hiçbiri, sanatın katılım yoluyla gerçekleşmesinden daha büyük bir rol oynamamıştır (Heartney, 2011, s. 412).

Estetik, katılım, politik farkındalık ve ağ oluşturma unsurlarının kombinasyonu Kristin Jones ve Andrew Ginzell'in eserlerinde belirgindir. 1989 ile 1992 yılları arasında ürettikleri *Mnemonics (Anımsatıcılar)* projesi James Cagney, Thelonius Monk ve Tim Robbins gibi Nobel Ödülü kazanan bilim insanları ve sanatçılar yetiştirmiş olan Stuyvesant High School için bir sanat eseri olarak planlanmıştır (Şekil 24). Sanatçılar, okul duvarlarına 400'den fazla boş cam bölmeyi yerleştirmiş ve onları çağrışımlı objelerle doldurarak, okulun tarihini temsil etmenin yanı sıra dünya ile ilişkilerini ortaya koymayı amaçladıkları bu enstalasyonu oluşturmuşlardır. Bazı objeler Manhattan'dan, büyükelçiliklerden ve konsolosluklardan toplanırken, bazıları Fuji Dağı ya da Çin Seddi vb. dünyanın dört bir yanından getirilmiştir. Bazı objeler ise mezunlardan bırakmaları istenen hatıra objelerdir. Boş bırakılan bölmelerin bazıları ise ileriki dönemlerdeki öğrenciler tarafından doldurulmuştur. Bu sayede, büyük ölçekli ve sürekli genişleyen bir kolektif anı toplama aracı olma vaadiyle hazırlanan projeye birçok kişi katkıda bulunmuştur (Heartney, 2011, s. 407).

Şekil 24

Kristin Jones ve Andrew Ginzl, Mnemonics, 1992, Enstalasyon.



(Jones ve Ginzl, 1992)

Tiravanija, Gillick, Pierre Huyghe, Philippe Parreno gibi isimler bunlardan bazılarıdır. Bu grubun ‘ilişkisel estetiği’ne bir örnek, Tiravanija'nın galerici Anton Kern'in evinde düzenlediği yemektir (Şekil 25). Bourriaud da bu ‘deneyime’ katılmış ve bu deneyim, müzayedede edisyonlar halinde satılmıştır. Bourriaud, bu estetik yemeğin artıklarını satın alanların aslında bir ilişki satın aldıklarını savunmuştur (Hatherley, 2019).

Şekil 25

Rirkrit Tiravanija, Başlıksız, 1992-1995, New York, ABD.



(Tiravanija, 1992)

Avusturyalı sanatçı Erwin Wurm, izleyicinin sınırlı bir zaman için sanat eserine dönüştüğü performans tabanlı *Bir Dakikalık Heykeller* serisi ile tanınmıştır (Şekil 26). Erwin Wurm'un *Bir Dakikalık Heykeller* (*One Minute Sculptures*) serisi, izleyicilerin bedenlerini ve günlük nesneleri kullanarak kısa süreli heykeller oluşturduğu performatif sanat eserleridir. 1997'de başlayan bu seride, Wurm, izleyicilere basit talimatlar verir ve bu talimatlara uyarak, bir

dakikalık pozlar halinde heykeller yaratmalarını istemiştir. Bu projeler, izleyicinin aktif katılımını teşvik eder ve sanatın sınırlarını sorgulamaktadır. Erwin Wurm'un bu serisi, sanat dünyasında geniş yankı uyandırmış ve birçok sergide yer almıştır. İzleyiciyi sanat sürecinin aktif bir parçası haline getirerek, sanatın sadece izlenen bir obje değil, aynı zamanda deneyimlenen bir süreç olabileceğini göstermiştir.

Şekil 26

Erwin Wurm, One Minute Sculptures (Bir Dakikalık Heykeller) 1997, Performans sanatı.



(Wurm, 1997)

Wurm'un *Instructions for Idleness* (2001) adlı eseri ise, “Ofiste Uykulayın” ve “Bütün Gün Pijamalarınızı Giyin” gibi emirleri yerine getiren bir grup sanatçının fotoğraflarından oluşur. Fotoğraflar, topluma karşı çıkma ve kendini küçük düşürme eylemleri üzerine kuruludur (Şekil 27) (Heartney, 2011, s. 393).

Şekil 27

Erwin Wurm, Instructions for Idleness (Tembellik Talimatları), 2001, Alüminyum üzerine kromojenik baskı. 65 x 43 cm.



(Wurm, 2001)

Benzer şekilde, Carsten Höller'in eserleri de izleyicilere çocuksu bir coşku hissi verirken geleneksel düşünce kalıplarını sorgulayan meditatif ve duygusal deneyimler sunmaktadır. *Upside Down Mushroom Room (Ters Mantar Odası)* (2000), büyük boyutlu, tavana doğru büyüyen sinek mantarlarıyla dolu bir odadan oluşmaktadır (Şekil 28) (Heartney, 2011, s. 393). Höller'in sinek mantarlarına olan ilgisi, bu mantarların fenomenolojik ve psikoaktif özelliklerinden kaynaklanmaktadır. Carsten Höller, sinek mantarının, günümüzde baskın olan inanç biçimlerinin ortaya çıkmasından çok önce, şamanizm gibi çeşitli inançlarda önemli bir rol oynadığı fikrinden etkilenmiştir (Hauser, 2010).

Şekil 28

Carsten Höller, Upside Down Mushroom Room 2000, Milano Fondazione Prada, Enstalasyon.



(Höller, 2000)

Meditasyona dayalı izleyici deneyimi Harrell Fletcher'ın, 2003 yılında Houston, Teksas'ta bulunan Diverse Works adlı alternatif bir mekânda sergilenen *The Sound We Make Together (Birlikte Çıkardığımız Ses)* projesinde de karşımıza çıkmaktadır. Fletcher, normal insanları yaratıcı dürtülerini harekete geçirmeye teşvik eden geçici sanat eserleri tasarlayan bir sanatçıdır. Proje kapsamında vaftiz korusu, meditasyon sınıfı ve break dans ekibi gibi gruplar yer almıştır (Şekil 29). Fletcher ayrıca, 2002'den beri devam eden ve katılımcılara çeşitli görevler verilerek sonuçların hemen herkes tarafından görülebileceği şekilde anında yayınlandığı *Learning to Love You More* projesini de geliştirmiştir. Bu görevler arasında “Savaş deneyimi olan biriyle röportaj yapın” gibi talimatlar bulunmaktadır. (Heartney, 2011, s. 393).

Şekil 29

Harrell Fletcher The Sound We Make Together. 2003. Texas, Houston, Driverse Works'te bir performansın videosu.



(Fletcher, 2003)

Gelitin adlı sanat kolektifinin üyeleri (Ali Janka, Florian Reither, Tobias Urban ve Wolfgang Gantner), 1995 yılından itibaren çeşitli katılımcı ve iş birliğine dayalı projelerde bir araya gelmişlerdir. Kolektifin 2005 yılında New York'taki bir galeride sergilediği *Tantamounter 24/7* projesinde kolektifin dört üyesi ve iki katılımcı, bir hafta boyunca büyük bir ahşap kasanın içine kapanmışlardır (Şekil 30). İçeride kaldıkları süre boyunca, dışarıdaki kişilerden galeriye çeşitli eşyalar taşıyıp, bunları kasanın üstündeki bir bölüme bırakmaları istenmiştir. Gelitin, bu eşyaların bir kopyasını yapmış ve işleri bitince hem orijinal eşya hem de kopyasıyla dışarı çıkmışlardır. Proje, üç boyutlu kopyalar üreten bir fotokopi makinesini akla getirirken zanaatkârlığa ve özgünlük kavramına gönderme yapmaktadır (Heartney, 2011, s. 397).

Şekil 30

Gelitin, Tantamounter 24/7, Enstalasyon ve performans, 2005, New York, ABD, Leo Koenig Gallery.



(Gelitin, 2005)

Ann Hamilton tarafından 1991 yılında Charleston, Güney Karolina'daki Spoleto Festivali için yerleştirilen alana özgü bir enstalasyon olarak tasarlanan *Indigo Blue*, bölgenin giysi renklendirmede kullanılan indigo bitkisi üretimindeki iş gücü tarihinden esinlenmiştir ve bu üretimin plantasyon ekonomisiyle olan ayrılmaz bağınyı yansıtmayı amaçlar (Şekil 31). Eser, katlanmış ve bir çelik ve ahşap platform üzerinde yığılmış olan yaklaşık 18.000 parça kullanılmış mavi iş kıyafetinden oluşur. Platformun önünde bir ahşap masa ve tabure bulunur; burada bir katılımcı oturur ve yasal olarak tanımlanmış kara ve su sınırlarına dair bir Deniz Harp Okulu yayını olan *International Law Situations* (Uluslararası Hukuk Durumları) adlı bir kitaptan metni silmektedir. Hamilton, bu etkinliği “bedeni kullanarak tarihi yeniden işaretleme, mekanik olarak çoğaltılan metni alıp bedeninin izini bırakma” olarak tanımlar. Bu eser, aynı zamanda, mavi üniformalar yığınıyla temsil edilen işçilerin sesi olarak işlev görmektedir (SFMOMA, 2007).

Şekil 31

Ann Hamilton, İndigo Blue, 1991, 48 bin mavi pantolon ve iş gömleği; değişken boyutlarda.



(Hamilton, 1991)

Politik göndermeleri olan interaktif projeleri ile tanınan Thomas Hirschhorn, sityasyonizmden ilham alarak katılımcı sanatın toplumsal veya siyasi provokasyon işlevi gördüğünü düşünmektedir. Sanatçı, büyük boyutlu, karton, kontrplak, streç film, bant ve alüminyum folyo gibi atık malzemelerden ürettiği mekânları ile tarih, felsefe ve çağdaş politikaya göndermelerde bulunmaktadır. Sanatçının çeşitli basılı malzemelerle dolu olan enstalasyonları, genellikle, kültürel dünya kahramanlarının anıtları işlevini görmektedir. Bu eserlerden biri olan *Bataille Monument* 2002’de Documenta sergisi için tasarlanmıştır. Erotizm, din ve şiddet arasındaki ilişkiyi inceleyen Fransız yazar Georges Bataille’ adanmış bu anıt, Kassel’de düşük gelirli

Türklerin yaşadığı bir semte yerleştirilmiştir. Hirschhorn bu anıtı inşa etmek için bölgedeki gençlerin yardımını almıştır. Eser, ismini aldığı Bataille’ın sınırlara meydana okuyan eserleri gibi; hem sanat, eğitim, politika arasındaki sınırları hem de Kassel’e gelen yüksek sanat izleyicileri ile yerel sakinler arasındaki sınırları ortadan kaldırmıştır (Şekil 32) (Heartney, 2011, s. 398).

Şekil 32

Thomas Hirschhorn, Bataille Monument, 2002, Karışık malzeme, Almanya, Kassel, Documenta 11.



(Hirschhorn, 2002)

Felix Gonzalez-Torres ise enstalasyonlarında, AIDS, homoerotizm ve kişisel kayıp duygularına gönderme yapmak üzere basit nesneler kullanılmıştır. Sanatçının en ünlü eserlerinden biri, galeri ve müze enstalasyonlarının zeminine serpiştirilmiş, renkli kağıtlara sarılmış şeker kümelerinden oluşur. Sanatla ilgili kurumsal mekanlardaki “lütfen dokunmayın” kuralını reddeden bir tavırla Gonzalez-Torres, izleyicileri bu kümelerden bir parça alıp evlerine götürmeye davet etmiştir (Şekil 33) (Heartney, 2011, s. 399).

Şekil 33

Felix Gonzalez Torres, Untitled (Başlıksız), 1990, Enstalasyon, selofanlara sarılmış şekerler.



(Gonzalez Torres, 1990)

Rirkrit Tiravanija'nın eserleri de Torres gibi izleyicileri özellikle yiyecek ve içeceklerin olduğu etkinliğe katılmaya davet ederek onlara hediyeler sunmaktadır. *Pad See-ew* adlı eserinde, galeri ziyaretçilerine popüler bir Tayland eriştesi yemeği olan *Pad See-ew*'i pişirerek ve servis ederek ortak bir deneyim yaratmaktadır. Sergi süresince getirdiği kızartma tenceresi, pişirme kabı, erişte ve sebzelerle, galeriyi, biralı, yemekli ve bol sohbetli bir festival havasına dönüştüren baharatlı yemekleri sunmaktadır. Sergi sona erdiğinde, ortada geleneksel anlamda sanat olarak nitelendirilebilecek hiçbir şey kalmaz; çöpler temizlenir, tencereler ve kaplar tekrar kullanılmak üzere kaldırılmıştır (Şekil 34) (Heartney, 2011, s. 402). Bu eylem, galeri alanını sosyal etkileşim için bir ortama dönüştürerek çağdaş sanatta topluluğun ve paylaşılan deneyimlerin önemini vurgulamıştır. Eser, sanat ile gündelik yaşam arasındaki çizgiyi bulanıklaştırırken, yiyecek ve yemek pişirmeyi kullanarak, katılımcıları geleneksel sanat biçimlerini yeniden gözden geçirmeye ve bağlantı ve diyalogu teşvik eden kolektif bir etkinliğe katılmaya davet etmektedir. Bu yaklaşım, sanatı statik bir nesne olarak gören geleneksel anlayışlara meydan okuyarak, bunun yerine onu insan etkileşimine dayanan, evrimleşen bir süreç olarak sunmaktadır (Rab, 2023).

Şekil 34

Rirkrit Tiravanija, Pad See-ew, 1990-2002, Performans sanatı, San Francisco, ABD, Museum of Modern Art.



(Tiravanija, 1990)

Japon sanatçı Yayoi Kusama'nın *Obliteration Room*, adlı eseri, izleyici katılımını merkezine alan bir enstalasyondur. İlk kez 2002 yılında Avustralya'daki Queensland Art Gallery'de sergilenen bu eser, tamamen beyaz bir oda olarak başlamıştır (Şekil 35). Mobilyalar, ev eşyaları ve duvarlar dahil her şey beyaz renkte boyanmıştır. Eserin amacı, izleyicinin katılımı ile bu beyaz alanın yavaş yavaş yok edilmesidir. Ziyaretçilere rengarenk daire şeklinde çıkartmalar

verilir ve bu çıkartmaları odanın herhangi bir yerine yapıştırılmaları istenmektedir. Zamanla oda, sayısız renkli noktayla dolarak bambaşka bir görüntüye dönüşmüştür. Bu süreç, izleyicinin doğrudan katkısı ile mekânın sürekli bir değişim içinde olmasını sağlamıştır (White, 2022).

Şekil 35

Yayui Kusama, The Obliteration Room, 2002, Queensland Sanat Galerisi.



(Kusama, 2002)

Günümüz sanatında katılımcı sanat pratikleri, sanatçının ve izleyicinin birlikte yarattığı, izleyiciyi pasif bir gözlemci olmaktan çıkararak aktif bir katılımcı haline getiren bir sanat formudur. Bu pratik, sanatın geleneksel sınırlarını zorlayarak, izleyici ile sanat eseri arasındaki etkileşimi derinleştirir.

Katılımcı sanat, izleyiciye sanatın yaratım sürecinde bir rol vererek, sanatın toplumsal ve politik işlevini güçlendirir. Örneğin Thomas Hirschhorn'un *Bataille Monument* eseri, yerel halkın katılımını sağlayarak sanatın toplumsal dönüşümdeki rolünü vurgularken, Joseph Beuys'un *7000 Oaks* projesi, çevresel bilinç ve toplumsal değişim için sanatın nasıl kullanılabileceğini gösterir. Bu yaklaşım, sanatın anlamını ve toplumdaki rolünü yeniden tanımlar, izleyici ile sanat eseri arasında güçlü ve anlamlı bağlar kurar. Sanatın geleceği, izleyici ve toplumun aktif katılımıyla şekillenecek ve bu etkileşim, sanatın evriminde belirleyici bir rol oynayacaktır.

Yeni Medya Sanatı

Yeni medya sanatı kavramı, bilgisayar, internet ve mobil teknolojideki ilerleyişin sonucu olarak ortaya çıkmıştır. 1970'li yıllarda sosyal, psikolojik ve ekonomik ve politik araştırmalarla uğraşan araştırmacılar tarafından önerilmiş bir kavramdır (Dilmen, 2007). Bilgisayar, internet ve mobil teknolojideki gelişmelerle, kullanıcıların zaman ve mekândan bağımsız olarak birbirleriyle etkileşime girmesine olanak sağlayan sanal ortamların tümü olarak tanımlanabilir (Bulunmaz, 2014, s. 25).

Sanatsal açıdan bakıldığında, video sanatı ve benzer sanat türleri gibi yeni medya içerikleri uzun süredir hayatımızda bulunmaktadır. Multimedya sanatı ise dijital sanat formlarında kullanılmıştır. Günümüzde video sanatı, net sanatı, grafiti ve dijital sanat gibi kavramlar varlığını sürdürmektedir. 2000'li yıllardan bu yana bahsi geçen başlıklar 'Yeni medya sanatı' başlığı altında toplanmaktadır. Bu temel dönüşüm, teknolojik ilerlemenin baş döndürücü hızının bir sonucudur. Ayrıca yeni medya, dijital ortamda oluşturulan video sanatı, performanslar ve etkinlikler, geleneksel sanat eseri, izleyici ve sanatçı kavramlarının yapısını değiştirmiştir. Bir sanat objesinden post-objeye doğru disiplinler arasında belirsizlik yaratan bir geçiş yaşanmıştır (Çançat, 2018, s. 66). Teknoloji ve sanat ilişkisi çerçevesinde teknik yaratıcılık kullanılarak yaratılan sanat eserlerine baktığımızda, geleneksel olarak sınıflandırılan sanat kavramları ile bilgisayarlardan etkilenen sanat kavramlarının aynı noktada bulunduğunu söyleyebiliriz. Yeni yaklaşımın teknik ve estetik yönleri, mevcut sanat tarzlarından ortaya çıkmaktadır. Değişmeye ve dönüşmeye devam ederek teknolojiyle etkileşime giren sanat, farklı tekniklerin bir araya getirilmesi ile yeni oluşumlar, anlayışlar ve üsluplar yaratmıştır. Kısaca gelişmeler ve bazı yerlerdeki yeni sanatsal yönelimler, eski sanat dallarına alternatifler yaratmaktadır, ancak sanatın kullanmaya başladığı yeni olanaklar ve farklı araçlar nedeniyle giderek daha fazla tanınmaktadır (Çokokumuş, 2012, s. 53).

Bilgisayarlar, sanatçıların varlıklarını ve sanatlarını dünyaya ortaya koyabilecekleri bir alan yaratmakla kalmamış, aynı zamanda bilgisayarın içindeki yazılımları kullanarak dijital destekli sanat eserleri yaratmayı da mümkün kılmıştır. Bir bakıma teknolojinin kendisi sanat eserleri yaratmanın bir aracı haline gelmektedir (Türkmenoğlu, 2014, s. 93). Yeni medya sanatı, dijital teknolojilerin ve elektronik medyanın kullanımıyla üretilen sanat eserlerini kapsar. 20. yüzyılın sonlarında dijital teknolojiler ve internetin gelişmesiyle ortaya çıkan bu sanat dalı, dijitallik, interaktivite, çoklu medya kullanımı, ağ bağlantılılık, zaman ve mekan esnekliği gibi temel

özellikleri içerir. Bu sanat formu, izleyicinin katılımını teşvik eden, teknolojinin olanaklarını yaratıcı bir şekilde kullanan ve sanat eserlerinin deneyimlenme biçimini kökten değiştiren bir yapıya sahiptir (Manovich, 2002).

Bu sayede yeni medya sanatı, dijitalleşme ve internet giderek daha popüler hale gelmektedir. Tek başına kullanılmaz ve net sanatı ve yazılım sanatı gibi güncel anlayışlarla örtüştüğü ve bunlarla bağlantı kurduğu görülebilir.

Yeni medya sanatı, sanatçıların bilimsel ve teknolojik gelişmeleri farklı şekillerde kullanmasını desteklemektedir. Farklı şekillerde ve tamamen yeni bakış açılarıyla uyum sağlamaktadır. Hareket böylece izleyiciyle farklı etkileşim ilişkileri, formlar ve üretim olanakları sunmaktadır. Yeni medya sanat akımı resim, heykel, baskı, fotoğraf, kinetik, film ve video gibi daha önceki akımlardan yararlanmaktadır. Ancak dijital, nano, biyoteknoloji gibi farklı deneysel yöntemlerin kullanılmasıyla birçok gelişmeye oldukça açık olmaktadır. (Çançat, 2018, s. 168).

Yasemin Bay makalesinde, Ahu Antmen'in Yeni Medya konusu hakkındaki düşüncelerini bizlere aktarmıştır. Ahu Antmen'e göre Yeni Medya;

Bugünün sanatçısının 'masaüstü' birtakım ikonlarla dolu; programlar, dosyalar, dijital görüntülerle. Artık sanatçılar dijital dünyalarda yol alırken, ürettikleri eserlerde sanatın birçok dilini, pratiğini içermektedir. Günümüz sanatçıları dijital teknolojinin olanaklarıyla dilini zenginleştirmekte; kimisi bunu yaparken geleneksel olandan yararlanmaktadır. Sanatçılar çalışmalarını ister tuvale ister fotoğrafa aktarmakta tüm üretim araçları iç içe girebilmektedir (Bay, 2012).

Böylelikle, sanatın gidişatına yön veren teknolojiyi daha bilinçli bir şekilde ve sanatsal bütünlüğün koruyacak biçimde kullanmak önemlidir.

Günümüzde yeni medya sanatının en önemli fırsatlarından biri, dijitalleşmenin bir sanat eseri ile izleyicisi arasındaki geleneksel ilişkiyi etkileşim temelli bir ilişkiye dönüştürmesidir. İzleyici ile eser arasındaki senkron anlaşmanın yerini asenkron bir ortam almaktadır. Medya sanatının sanal ortamda üretilip anlatılmasıyla geleneksel eser ile izleyici arasındaki mesafe ortadan kalkmakta ve izleyici serginin bir parçası olmaktadır. Böylelikle etkileşime dayalı yeni bir sunum yöntemi ortaya çıkmaktadır (Çançat, 2018, s. 168). Yeni medya iletişim araçlarının, sanatçının tarzını göstermesi; modern medya ortamını şekillendiren düşünce sistemi, kültür, kimlik, demokrasi, ahlak ve feminizm gibi alanlardaki değişiklikler; seri üretim, uygun fiyatlı

olma, bilgi edinme/bilgilendirme, paylaşım ve erişilebilirlik kavramları, bu süreçlerin ve geçişlerin ardışık işleyişiyle ilgili yeni medya sanatını tekrar gözden geçirmek ve kavramak gerekmektedir.

Yeni medya sanatı, günümüz sanatçılarının tutumlarını ortaya çıkarmak için 'yeni medya' adı verilen araçları kullanan bir alandır. Her çağın teknolojik olanakları sanat eserlerine aracılık etmede etkili olmuştur. Bu, sanatçıların imgeleri hem yaşayan gerçeklik hem de soyutlama araçları olarak nasıl taşıdıklarıyla ilgili bir tutumdur. İletişim ortamlarından sanat ortamlarına kadar her alanda imajlar nasıl oluşturduğunu; bir adım daha ileri gidersek, sanat eserinin esasen bir yeni medya aracı olduğu ortaya çıkmaktadır. Fotoğrafçılıktan başlayıp film, televizyon ve bilgisayara kadar uzanan yeni teknolojiler, kamu ve özel sektörde pek çok faaliyeti kapsamakta, amatör ve profesyonel tüm sektörlerde kullanılmaktadır. Uluslararası kurumlar, kimlik, gelenek, postmodernizm, 'ticaretin hizmetinde sanat' gibi kavramlar 'medya'nın tanımını tamamen değiştirmiştir (Bozkurt, 2012, s. 216-217).

Sanatçıların yeni medya araçlarını kullanarak üsluplarını ortaya koymaları, ideoloji, kültür, kimlik ve diğer konulardaki dönüşümlerle birlikte ele alınmalıdır. Ayrıca seri üretim, düşük maliyetli erişim imkânı, bilgiye erişim ve paylaşım gibi kavramların yeni medya sanatındaki rolü ve etkisi de göz önünde bulundurulmalıdır. Bu bağlamda, yeni medya sanatının işleyişi ve geçişlerinin incelenmesi, bu alandaki gelişmelerin anlaşılması için önemlidir.

Yeni medya sanatının açıklanmasında başka bir önemli konu da 'dijital'in ne anlama geldiğidir. *The Language of New Media* kitabının yazarı Lev Manovich, yeni medya ortamında nesnelerin modüler bir yapıda olduğunu belirtir; yeni medya nesnelerinin sesler, görüntüler, eğriler, hareketler şeklinde tanımlandığını vurgulamaktadır. Manovich'e göre, modülerlik temeli aritmetik olan bir yapıdır ve bu aynı zamanda 'dijital' olanın tanımıdır. Programlanabilir olmak, görüntülerin, seslerin sayısal olarak ifade edilebilir olması anlamına gelmektedir. Yeni medya ortamının modüler ve sayısal yapısı, o uygulama alanının gelişimini de beraberinde getirmektedir. Üretim sürecinde ürünün çeşitli kombinasyonlarının olasılığı, veri tabanının sunduğu avantajlar ve ürünün izleyiciyle iletişim kuran arayüz özellikleri, sanatçının seyirciyle etkileşim kurması; ziyaretçiyi karşılaması, yönlendirmesi gibi yapılar yeni medya ortamının özgün alanını oluşturur ve üzerinde durulması gereken bir konu olmuştur (Çançat, 2018, s. 169).

Yeni Medya Sanatının Gelişimi

Yeni medya sanatı, teknolojinin sanatla buluştuğu, yenilikçi ve dinamik bir sanat dalıdır. Bu sanat formu, dijital teknolojiler, internet, interaktif medya, video oyunları ve sanal gerçeklik gibi modern araçları kullanarak sanatsal ifade alanını genişletir. Yeni medya sanatçıları, geleneksel sanat anlayışının ötesine geçerek, izleyicilerle etkileşime giren ve onların katılımını teşvik eden eserler üretmektedirler. Yeni medya sanatının kökenlerini ve evrimini anlamak için, bu sanat dalının öncülerinden biri olan Thomas Wilfred ve onun *Lumia* serisi büyük önem taşımaktadır. *Clavilux Junior* adlı cihazı onun Lumia serisinin bir parçasıdır, (Şekil 36). Wilfred, 20. yüzyılın başlarında ışığı ve rengi kullanarak görsel sanatlarda devrim yaratan yenilikçi çalışmalarıyla tanınır. Wilfred'in *Lumia* serisi, ışık ve renk kombinasyonlarıyla oluşturulan dinamik ve soyut görselleri içerir. Bu eserler, teknolojiyi sanatsal bir araç olarak kullanmanın erken örneklerinden biridir ve yeni medya sanatının temellerini atmıştır.

Şekil 36

Thomas Wilfred, Clavilux Junior adlı cihazı, 1959, Işık enstalasyonu, New Haven, ABD: Yale Üniversitesi Sanat Galerisi.



(Wilfred, 1930)

Thomas Wilfred, Danimarka doğumlu Amerikalı sanatçı ve mucittir. Işık ve renk kullanarak yaptığı çalışmalarla tanınır ve genellikle *Lumia* adı verilen ışık sanatı eserleri yaratmıştır (Şekil 37). 1959 yılında tamamladığı ve Yale Üniversitesi Sanat Galerisi'nde sergilenen *Derinlemesine Çalışma* isimli eser de bu tür bir çalışmadır (Yale University, 2017).

Şekil 37

Thomas Wilfred, Lumia, 1959, Işık enstalasyonu, New Haven, ABD: Yale Üniversitesi Sanat Galerisi.



(Wilfred, 1930)

Thomas Wilfred 'clavilux' adını verdiği ışık enstrümanının adıdır. Bu enstrüman ile hareketli soyut ışık gösterileri yaratmış ve bunlara *Lumia* adını vermiştir (Şekil 38). Sanatçı 1920'lerin sonlarına doğru, kutup ışıklarını anımsatan hareketli renkli ışıklarını sergilemek için daha küçük, kendi kendine yeten, televizyon benzeri üniteler geliştirmiştir (Keane, 2017).

Şekil 38

Thomas Wilfred, Lumia, 1959, Işık enstalasyonu, New Haven, ABD: Yale Üniversitesi Sanat Galerisi.



(Wilfred, 1930)

Fluxus sanatçılarından Nam June Paik ve Wolf Wostell için televizyon, yeni medya sanatı araçlarından biri olmuştur. Wolf Wostell, 1958 yılında *Black Room Cycle* (Siyah Oda Döngüsü) adlı eserinde bir televizyon setini kullanmıştır (Şekil 39). Bu, buluntu nesne sanatının kavramını teknolojinin alanına genişletmiş, modern teknolojinin ilk kez geleneksel sanat yapma yöntemleriyle birleştirildiği durumlardan biri olmuştur.

Şekil 39

Wolf Wostell, Black Room Cycle, 1958, Enstalasyon.



(Wostell, 1958)

Nam June Paik ise, videonun değişken doğasını benimseyen elektronik sanatın öncülerinden biri olarak, Mart 1963'te Batı Almanya'da Parnass Galerisindeki ilk kişisel sergisinde on iki modifiye edilmiş televizyon setini dört piyano, plak çalarlar, kayıt cihazları, mekanik ses nesneleri ve yeni öldürülmüş bir boğa başıyla birleştirerek ziyaretçilere yenilikçi bir deneyim sunmuştur (Şekil 40). Video ekipmanlarına erişimi olmamasına rağmen, Paik ikinci el televizyonları modifiye ederek programlarını değiştirmiş ve elektronik görüntüleri dönüştürmek için teknik müdahalelerde bulunmuştur. Paik'in eseri, müzikten elektronik görüntüye geçişi simgelerken, televizyonun sanat malzemesi olarak kullanımının keşfi ile video sanatının gelişiminde önemli bir yer edinmiştir (Andreiaftloureiro, 2013).

Şekil 40

Nam June Paik, Exposition of Music-Electronic Television, 1963, Enstalasyon, Rofl Jahrling'in özel konut galerisi.



(Paik, 1963)

Video sanatının babası olarak anılan Paik, manipüle edilmiş TV'ler, canlı performanslar, küresel televizyon yayınları, tek kanallı videolar ve video enstalasyonları üreterek elektronik görüntü algısını yeniden şekillendirmiştir. Paik'ın karmaşık medya tabanlı sanatı, elektroniğe olan ilgisi, performans ve müzik temellerinden doğmuştur. 1960'ların ortalarında New York'a gelmesiyle birlikte, hareketli görüntüyle etkileşimde bulunan yeni bir sanatçı neslinin bir parçası olmuştur. Paik, günlük eylemlerin sanata dönüştürülmesine dayanan Fluxus hareketinin de önde gelen üyelerinden biri olmuştur. Hareketin öncüsü haline gelen Paik, izleyiciyi performanslarına ve enstalasyonlarına aktif bir katılımcı olarak dahil etmiştir (Guggenheim Müzesi Arşivi, 2001).

Paik'in eserlerinden biri olan *TV Garden (TV Bahçesi)*, izleyicinin eserin içine girdiğinde, canlı bitkilerin arasında gizlenmiş çeşitli boyutlardaki video monitörlerinin tuhaf bir birleşimini deneyimlediği bir enstalasyondur (Şekil 41). Monitörlerde sanatçının 1973'te John J. Godfrey ile yaptığı *Global Groove* adlı eseri oynamaktadır. Videonun sesleri, monitörlerden yansıyan ışık titremelerine müzikal ve sözlü bir karşı nokta oluşturmaktadır. Paik sanatçıların yaratıcı ifade biçimlerini ararken sınırlarının olmaması gerektiğini düşünmektedir. İletişim aracı olarak kullanılan televizyonun işlevini tersine çevirmeyi amaçlamıştır. Kariyeri boyunca, alışılmış görme biçimlerini söküp atmayı ve sanat yapmanın parametrelerini genişletmeyi sürdürmüş bir sanatçıdır (Guggenheim Müzesi Arşivi, 2001).

Şekil 41

Nam June Paik, TV Garden (TV Bahçesi), 1974–77, 2002, Enstalasyon.



(Paik, 1974)

1979'da Liza Bear, Willoughby Sharp, Sharon Grace ve Carl Loeffler interaktif bir yayın gerçekleştirmiştir. Bu etkinlik, erken dönem yeni medya sanatının önemli bir örneği olarak kabul edilmiş ve bu sanatçılar, teknolojiyi kullanarak izleyicilerle etkileşime geçme yollarını araştırmışlardır. Aynı yıl, Kit Galloway ve Sherrie Rabinowitz, NASA'nın katkılarıyla ilk interaktif uydu dans performansını gerçekleştirmişlerdir. Bu performans, *Hole-in-Space* olarak bilinir ve iki uzak lokasyonu birbirine bağlayarak, insanların bir uydu bağlantısı aracılığıyla birbirleriyle etkileşime girmesine olanak tanımıştır. Bu projeler hem teknolojinin sanattaki rolünü keşfetmek hem de sanatın izleyicilerle nasıl etkileşime girebileceğini yeniden tanımlamak açısından önemli adımlardır. *Hole-in-Space* projesi, New York'taki bir alışveriş merkezi ile Los Angeles'taki bir alışveriş merkezi arasında canlı video bağlantısı kurarak, insanların anlık olarak birbirleriyle iletişim kurmalarını sağlamıştır (Şekil 42). Bu, kamuya açık mekanlarda gerçekleştirilen ilk büyük ölçekli video iletişim projelerinden biri olmuştur ve performans sanatı ile teknolojinin kesişimindeki yaratıcı olanakları gözler önüne sermektedir.

Şekil 42

Liza Bear, Willoughby Sharp, Sharon Grace ve Carl Loeffler, Hole-in-Space (Uzayda Delik), 1970, İnteraktif uydu dans performansı.



(Bear, Sharp, Grace, Carl, 1979).

Yaşadığımız dönemde klasik sanattan etkilenen veya klasik sanattan bağımsız sanat eserlerinde yeni medyanın etkili bir şekilde kullanıldığı ve bu tür eserlerin bienal, festival gibi sanat düzenlemelerinde oldukça fazla şekilde kullanıldığı görülmektedir. Bu sanat eserleri sadece görsel olarak dikkat çekici ve estetik açıdan dikkat çekici değil, aynı zamanda iletmek istedikleri mesaj bağlamında da ikna edicidir (Çançat, 2018, s. 176). Günümüzde dijital sanat uygulamaları arasında gözlenen geçişkenlik düşünüldüğünde ışık ve ses enstalasyonları, sanal gerçeklik, etkileşimli ve yaratıcı işler, performans-müzik-ses sanatı, kinetik ve robotik tasarımlar, yazılım, kod/veritaban ve oyun sanatı gibi kategoriler arasındaki sınırlar belirsiz ve tartışmaya açıktır. Yeni Medya sanatının bu niteliğini, günümüz teknolojisinin hızlı, yenilikçi ve heyecan verici fırsatları olarak görmek mümkündür, olumsuz bir belirsizlik olarak değil. Ancak yaşadığımız çağın bir geçiş döneminde olduğu düşünülebilir. Geleneksel sanat formları ile dijital sanat arasındaki algılanan farklılıklar zamanla silindiğinde, dijital sanat çoğu zaman çağdaş sanatın ana akımı olarak değil alt bir kolu olarak görülebilir. Wands'ın ifadesiyle, “Geleceğin sanatçıları bilgisayarsız bir dünyayı asla bilmeyecekler; dolayısıyla, onlar için dijital araçlar ve ortamlarla sanat yapmak olağan bir durum olacaktır” (Yücel, 2014).

1960'larda ortaya çıkan ve yeni ifade biçimlerini ve olasılıklarını keşfeden sanat akımlarını tanımlama ve kategorize etme konusunda sanat tarihi zorluk yaşamıştır. Fluxus hareketinden sanatçı Dick Higgins'in getirdiği 'Intermedia' kavramı, bu döneme yeni bir bakış açısı kazandırmıştır. Intermedia, resim ve heykel gibi geleneksel alanların dışında, farklı disiplinleri bir araya getirerek sınırları bulanıklaştıran ve ilişkilendiren bir hareketi tanımlamaktadır (Arapoğlu, 2014). Bilgisayarlar, internet ve dijital araçlar sanatçılar tarafından yaratıcı bir platform olarak kullanıldığında, genellikle 'Dijital Sanat' olarak adlandırılırken aynı zamanda New Media Art, Virtual Art ve Time-based Art gibi terimler de kullanılmaktadır. Bu disiplinler, kesin sınırlarla tanımlanamayan sanat üretim alanlarını kapsamaktadır. Geçmişe dayanan köklerine bakıldığında, sanat tarihi boyunca teknik ve sanatın birbirini beslediği ve bazı akımların teknolojiyi yaratıcı güçleriyle etkilediği görülmektedir. Sanat, teknik unsurlar içerse bile özgün kuralların oluşturulduğu bir alan olarak varlığını sürdürmektedir (Yücel, 2014).

Dijital sanatın, tarihsel sanat akımlarının ve teknolojik ilerlemelerin doğal bir uzantısı olarak evrim geçirdiği bu süreçte, dijital ve geleneksel sanat arasındaki sınırların giderek belirsizleştiği görülmektedir. Sanatçılar, geçmişin teknik ve sanatsal yeniliklerinden ilham alarak dijital teknolojiyi yaratıcı süreçlerinde kullanmaya başlamış ve böylece yeni ifade biçimleri

geliştirmişlerdir. Fotoğraf, video ve performans gibi disiplinlerin birleşimi, modern sanat hareketlerinin temelini oluştururken, dijital çağda bu birleşim daha da karmaşık ve çeşitli hale gelmiştir. Bu evrim, sanatın doğasını ve algısını kökten değiştirmiş, dijital araçların sanat üretiminde ve sunumunda merkezi bir rol oynamasını sağlamıştır.

Yeni medya sanatının önemli bir kolu olan Dijital Sanatın dönüm noktası, Billy Klüver tarafından 1966'da kurulmuş olan EAT (Experiments in Art and Technology) isimli girişimdir. Bu girişim, mühendisler ve sanatçılar arasında kolektif yaratıcılığı ve etkileşimi teşvik etmiş ve Andy Warhol, Robert Rauschenberg, Jean Tinguely, John Cage ve Jasper Johns gibi isimlerin projeleriyle tanınmıştır. EAT, mühendisler, programcılar ve bilim insanlarıyla sanatçıların kolektif bir şekilde çalıştığı ilk sürecin öncüsü olmuştur. 1968'de Londra'da düzenlenen *Cybernetic Serendipity* sergisi ise sensörlü robotlar ve ses yerleştirmeleri gibi dijital sanatın ilk örneklerini sunmuştur (Şekil 43). Bu süreç, günümüz dijital sanatının temel özelliklerinin ilk kez görüldüğü girişimler arasındadır ve resimleme makineleri, desen yazılımları ve şiir yazılımları gibi unsurları içermektedir. Bu tür 'nesne-sonrası' süreçler, organik-organik olmayan ilişkileri göstererek günümüz dijital sanatına ilham vermektedir. Dijital sanatın başlangıç tarihi tartışmalı olsa da, 1970'lerde bazı sanatçıların bilgisayarlı üretimler geliştirmeye başladığı dönem 'computer art' olarak adlandırılmıştır. Dijital sanatın tanımı kabul edildiğinde, sanatçılara dijital teknolojinin sunduğu olanakları keşfetmek önemlidir. Ressamlar, heykeltıraşlar, fotoğrafçılar ve video sanatçıları, bilgisayarlı görüntü teknikleriyle çalışarak ölçü, renk ve doku gibi unsurlarda manipülasyon yapma özgürlüğü elde etmişlerdir. 1970'lerde video ve uydu kullanımıyla sanatçıların canlı performanslarda ve yayınlarda etkileşimli çalışmalar yapması yaygınlaşmıştır (Arapoğlu, 2014).

Şekil 43

Cybernetic Serendipity Sergisi, 1968, Londra.

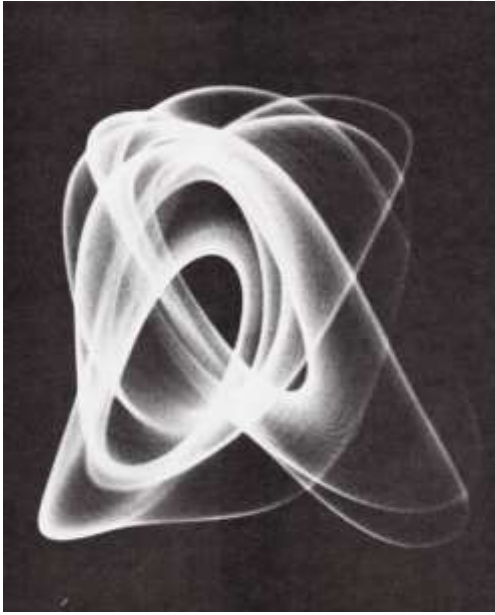


(Serendipity, 1968)

Dijital sanat, interneti, ağ bağlantılarını, özel yazılımları, sanal gerçekliği, sanal ortamları, yapay yaşamı ve organizmaları, GPS teknolojilerini, veri tabanlarını, robotları, bedene takılan cihazları, protezleri ve makine uzantılarını kullanmaktadırlar. Ayrıca yapay zekâ, veri görselleştirme ve haritalama, hiper-metinsel anlatılar ve oyunlar da dijital sanat eserleri olarak kabul edilmektedir. Dijital sanatın öncülerinden biri olarak kabul edilen Amerikalı matematikçi ve sanatçı Ben Laposky, 1950'lerin başlarında dalga formlarını kullanarak elektronik görüntüler oluşturmuştur (Şekil 44). Çalışmalarında Soyut Geometrik Resim, Kübizm, Senkronizm ve Fütürizm'den ilham almış ve Op Sanat'ı bu sanat formlarıyla ilişkilendirmiştir (Çokokumuş, 2012, s. 54).

Şekil 44

Ben Laposky, Oscillon 45, 1975, Cherokee, Iowa.

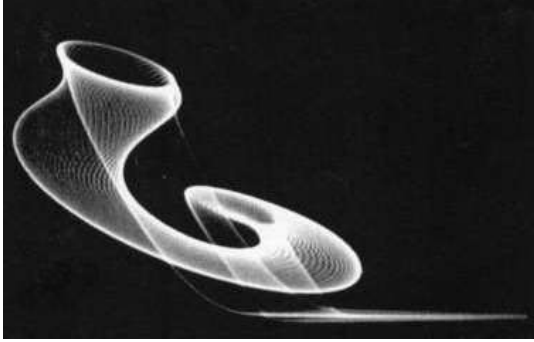


(Laposky,1975)

Dijital sanat öncülerinden kabul edilen sanatçı ve matematikçi Herbert W. Franke'nin 1956'da gerçekleştirdiği *Elektronik Soyutlamalar* adlı ilk çalışmaları, Ben Laposky'nin eserleri ile büyük benzerlik göstermektedir (Şekil 45). Daha sonra yönetmen John Whitney Sr.'nin çalışmaları dikkat çekmiştir. Deneysel filmler üreten Whitney, sanatsal hedeflerini gerçekleştirmek için gerekli teknolojik ve matematiksel yetenekleri geliştirmiştir. Bu ilk örneklerin ardından, Charles Csurı, Michael Noll, Frieder Nake, Edward Zajec ve Kenneth Knowlton'a ait dijital çalışmalar öne çıkmıştır (Çokokumuş, 2012, s. 54).

Şekil 45

Herbert W. Franke, Analografik, Elektronik Soyutlamalar, 1961.



(Franke, 1961)

Bazen dijital üretimin unsurları açıkça fark edilebilir bir şekilde üretim sürecinde belirginleşir. Eduardo Kac'ın *Genesis* projesi, dijital sanatın farklı disiplinler arasında geçiş yapabilme yeteneğini gösteren önemli bir örnektir (Şekil 46). Dil, iletişim, biyoteknoloji, inanç sistemleri ve etik arasındaki sınırları ortaya koyan çalışmanın odak noktası, Kac tarafından İncil'den alınan bir cümle'nin Mors Koduna dönüştürülmesi ve DNA baz çiftlerine çevrilerek oluşturulan sentetik 'yaratıcı gen'dir. Sanatçı, "Denizdeki balıklardan, havadaki kuşlardan ve yeryüzündeki tüm canlılardan insanın sorumlu olması gerektiğini" ifade eden cümleyi seçmiştir. Mors kodu, bilgi çağı'nın başlangıcını temsil ederken, *Genesis* geni ise galerideki bakterilere entegre edilmiştir. Web sitesindeki ziyaretçiler, ultraviyole ışığı açarak bakterilerde biyolojik mutasyonlara neden olabilir, İncil cümlesini değiştirerek yeni anlamlar yaratabilir.

Şekil 46

Eduardo Kac, Genesis, 1999, Transgenic net enstalasyon.

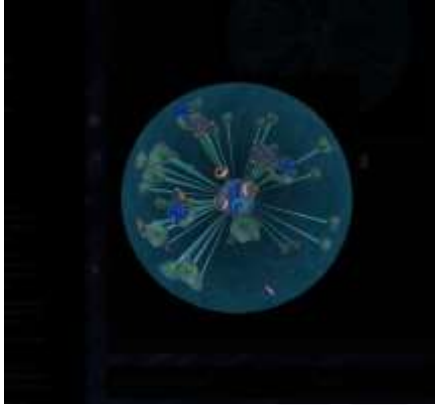


(Kac, 1999)

John Klima'nın *Glasbead (Cam Boncuk)* projesi ise müzik aleti ve oyuncak kullanılarak ses dosyalarının manipüle edilmesine olanak tanıyan ve katılımcıların ritmik müzik parçaları oluşturmasını sağlayan bir mantığa dayanmaktadır (Şekil 47) (Arapoğlu, 2014).

Şekil 47

John Klima, Glasbead, 1999-2000, Yazılım tabanlı enstalasyon.



(John Klima, 1999)

Dijital sanat, yeni medya sanatı veya sayısal sanat gibi kavramlarla bildiğimiz günümüz sanatı, geleneksel formlarıyla sanal dünyayı farklılaştırmakla kalmamış ek olarak yeni formlar, yeni sanat dili ve yeni ifade alanları da yaratmıştır. (Yıldırım, 2010, s. 58). Dijital sanatın uygulamaları ve yeni medya alanındaki gelişmeler, sanat üretim süreçlerinde disiplinler arası yaklaşımların önemini artırmıştır. Sanatçılar, yazılımcılar, küratörler ve organizatörler gibi farklı uzmanlık alanlarından gelen bireyler, kolektif çalışmalarla dijital sanat eserlerini oluşturmakta ve sunmaktadır. Bu kolektif yaklaşım, sanat eserlerinin estetik değerlerini ve üretim tekniklerini yeniden tanımlarken, aynı zamanda sanatın izlenme ve dağıtım şekillerini de dönüştürmektedir. Dijital teknolojilerin sağladığı bu yenilikçi imkanlar, sanatın geniş kitlelere ulaşmasını ve daha interaktif, dinamik bir yapıya bürünmesini sağlamaktadır. Ayrıca, dijital sanatın dinamik doğası, sanat eserlerinin yaratımında ve sunumunda sürekli yenilikçi yaklaşımlar benimsenmesini teşvik etmektedir. Bu durum, sanatın daha interaktif, erişilebilir ve çok yönlü hale gelmesine katkıda bulunmaktadır.

Dijital sanat, geniş bir yelpazede sanatsal pratiği kapsayan ve tek bir spesifik alanı sınırlamayan bir tanım olarak görülmektedir. Sanatçılar, 3D modelleme kullanarak heykeller, baskılar, dijital fotoğraflar ve videolar üretirken dijital teknolojiyi benimsemektedirler.

Yeni Medya sanatında çeşitli yöntemler kullanılarak eserler yaratılmaktadır. Bunlardan biri de animasyon teknolojisidir. Bu teknik 1990'lı yıllardan beri popüler olmuş ve sanatçıların olmazsa olmaz tekniklerinden biri haline gelmiştir. Animasyonun medya sanatlarında sıklıkla bir sinema tekniği ve hikâye anlatma aracı olarak görülmesinin sebeplerinden biri de hayali karakterlerin bugünü ve geleceği yüksek oranda temsil etmesidir (Bozkurt, 2012, s. 222-226). Japonya'da manga ve anime kültürü birçok çizgi film karakteri yaratmıştır. Bu karakterler manga endüstrisindeki reklamlar ve video oyunları için kullanılmaktadır (Çançat, 2018, s. 169). 1999 yılında Philippe Parreno, Pierre Huyghe ile birlikte, *Ann Lee* adındaki bir Japon çizgi roman karakterinin haklarını satın almıştır. Sanatçılar daha sonra, bu karakterin özellikleriyle seslerini birleştirerek, *Ann Lee*'yi çeşitli filmlerde tasarımcılar ve animatörlerle bir araya getirdiler. *No Ghost, Just a Shell* adlı üç yıl süren bir proje için çeşitli sanatçıları kendi tarzlarında *Ann Lee*'yi 'canlandırmaya' davet etmişlerdir (Heartney, 2011, s. 393).

Şekil 48

Dominique Gonzales, Ann Lee Güvenlik Bölgesi'nde, 2002, DVD.



(Gonzales, 2000)

Dominique Gonzales, *Ann Lee* filminden iki karakteri kullanarak oldukça karamsar bir sahne yaratmıştır (Şekil 48). Karakterlerden biri Japonca konuşmaktadır, diğeri ise İngilizceye çevirmektedir. *Ann Lee*, denneğin saldırıya uğraması ve duygularının şiddetle elinden alınması tehlikesinden bahsetmektedir. (Bozkurt, 2012, s. 227-228) Video ve enstalasyon sanatçısı Dominique Gonzales'in videosunda yer alan bazı sözler şöyledir:

Güvenli bölge olmayacak artık, ekranın içinde kaybolacaksın, sözüm söz-söz veriyorum, klonlarım ve mor gezegenimizin üstüne size yemin ediyorum, bir laboratuvar da doğup ta devrelerinin içinde hisseden herkes gibi...bünyenizi işgal edecekler, sizi hislerinizden ayıracaklar, duyularınızı değişime uğratabacaklar (Yedinci Uluslararası İstanbul Bienali Kataloğu, 2001, s. 168).

Dijital teknolojilerin kullanıldığı Toronto merkezli sanatçı çift Nicholas ve Sheila Pye çiftinin 2007 yapımı *Triology-Loudly, Death Unties* (Üçleme-Yüksek Sesle Ölüm Birleştirir) adlı videosunda, rugan ayakkabılı küçük bir kız, Celtic folklorunda çığlıklarıyla yaklaşan ölümü haber veren bir ölüm perisini temsil etmektedir. Bu küçük kız, ormanlık bir kulübeye sığır ve az sayıda eşya bulunan bir odada sanatçılar tarafından canlandırılan bir erkek ve kadını esir almaktadır (Şekil 49). Bir kemanın hüzünlü melodisi, ölüm perisinin çığlığını sembolize eder. Videoda çift, müziği duyduklarında çaresizce kapıyı zorlar ve bu, onların kaçmaya mı yoksa çocuğu içeri almaya mı çalıştıklarını sorgulatan belirsiz bir durumu ortaya koymuştur. Bu hareketin belirsizliği, ölüm ve kurtuluş arasındaki ilişkiyi ifade etmektedir (Maloney, 2018).

Şekil 49

Nicholas&Sheila Pye, Triology-Loudly Death Unties, video, 2007, video sanatı, New York, ABD.



(Nicholas&Sheila,2007)

James Dive'ın *Making Waves* (Dalga Yaratma) adlı eseri yeni medya sanatında tarihsel olguların görselleştirilmesinin bir örneğidir (Şekil 50). Dive, eserinde, İncil'deki olayların yerlerini bulmak için Google Earth tarayıcısını kullanarak Musa peygamberin denizi yarıp insanları kurtarması mucizesini görselleştirmektedir. Eserde okyanus dijital olarak bölünmüş ve sanatçı tarafından tasvir edilmiştir (Çançat, 2018, s. 172).

Bilgisayarlar sanatın tüm alanlarına nüfuz ederek yapay resim dünyasının kapılarını sanatçılara açmıştır. Gerçek hayatın unsurları yerine, yapay olarak oluşturulmuş yeni gerçeklik unsurlarıyla yapay resimler yaratmaya başlamışlardır. (Kavrakoğlu, 2017) Bilgisayarların sanat dünyasına girişi, sanatçıların yapay resim tekniklerinin olanaklarını keşfetmesine olanak sağlamıştır. Bu, gerçek hayatın unsurları yerine yapay olarak oluşturulmuş yeni gerçeklik unsurları kullanılarak yapay görüntülerin yaratılmaya başlanmasını mümkün kılmıştır.

Şekil 50

James Dive, Making Waves (Dalga Yaratma), 2007, Pulse Contemporary Art Fair, Mia-mi, ABD.



(Dive, 2007)

İtalyan sanatçı Giuseppe Randazzo ise geleneksel heykel sanatı ve arazi sanatının sınırlarını zorlayarak *Taş Tarlaları* adlı dijital heykel serisini üretmiştir. İngiliz sanatçı Richard Long'un açık alanlarda gerçek taş ve kayalar kullanılarak yarattığı arazi sanatı eserlerinden yola çıkarak eserlerini yaratmak için sanal taşları kullanmıştır (Şekil 51). Bu fiziksel bir çaba değil, zihinsel bir çabadır. Dijital sanatçı Randozzo, gerçeküstü üç boyutlu görüntüler elde etmek amacıyla bilgisayarda düzenlenen ham modelleri işlemek için yazılım kullanmaktadır. Algoritmaları kullanarak sanal tuğlalar oluşturur ve sanal tuğlaları bir daire içinde farklı sıralara yerleştirir. (Kavrakoğlu, 2017)

Şekil 51

Giuseppe Randazzo, Stone Fields (Taş Tarlaları), 2009.



(Randazzo, 2009)

Platon'un *Devlet* adlı eserindeki mağara alegorisi, insanların gerçeklik algılarının kısıtlılığını ve gerçeklikten uzaklaşmalarını anlatmaktadır. Platon'a göre insanlar mağarada yaşamakta ve duvarlara yansıyan gölgeleri gerçeklik olarak kabul ederek hayatlarını sürdürmektedirler. Ancak bir gün mağaradan dışarı adım atan bir kişi, gerçeklikle karşılaşır ve gerçek dünyayı keşfetmektedirler. Dijital sanat da insanların gerçeklik algılarını sınırlayan ve onları sanal dünyaya yönlendiren bir araç olarak düşünülebilir. Dijital sanat, sanal ortamda oluşturulan görsel ve işitsel eserler aracılığıyla insanları farklı bir gerçeklik deneyimine yönlendirir ve duyularını etkilemektedir. Dolayısıyla dijital sanat, insanları gerçeklikten uzaklaştırabilir ve sanal dünyaya hapsedebilir.

Orhan Cem Çetin'in 'Suistimal' sergisindeki *İnsan Yiyen Kamyon* serisindeki dijital müdahale de net bir şekilde görülebilir (Şekil 52). *İnsan Yiyen Kamyon* modern şehir hayatında sıkça karşılaşılan, ancak çoğu zaman göz ardı edilen trafik kazalarının ve bu kazaların doğurduğu travmaların sembolü olarak görülebilir. Çetin, bu eserle, kent yaşamının kaçınılmaz bir parçası olan araçların ve bu araçların sebep olduğu ölümlerin sıradanlaşmasına dikkat çekmek istemiştir. Aynı zamanda, bu eser, toplumsal duyarsızlığın ve insanların yaşanan trajedilere karşı geliştirdiği kayıtsızlığın da bir eleştirisi olarak okunabilmektedir. Diğer durumlarda ise dijital ve analog üretim arasındaki ayrım oldukça belirsiz hale gelmiştir. Dijital teknolojinin müzik alanında nasıl etkili olduğunu düşünmek, bu konuyu anlamak için faydalı bir örnek olabilmektedir. Günümüzde, remix ve sampling gibi uygulamalar, teknolojinin sunduğu olanaklar sayesinde mümkün hale gelmiştir (Arapoğlu, 2014).

Şekil 52

Orhan Cem Çetin, İnsan Yiyen Kamyon, 2011.



(Çetin, 2011)

Dijital sanat hakkında yaygın yanlış anlamalardan biri, bu kavramın ‘dijital fotoğraf’ ile karıştırılmasıdır. Fotoğraf sanatının dijital teknolojiye tamamen geçmesi, fotoğrafların yoğun bir şekilde manipüle edilerek fotoğraf tanımının dışına çıkması ve dijital sanat eserlerinde fotoğraf kullanımının yaygınlaşması, bu karışıklığa neden olmaktadır. Oysa dijital sanat, başlı başına bir uygulama alanıdır ve bu alanda fotoğraf kullanılabildiği gibi, fotoğraf olmadan da dijital sanat eserleri üretilebilir. Bazı sanatçılar dijital teknolojileri yalnızca tasarım aracı olarak kullanırken, bazıları hem tasarım hem de eser üretiminde bu teknolojilere başvurur, bazıları ise sadece sanal dünyada var olan eserler yaratmak için tercih etmektedirler. Dijital heykelin evrimiyle ortaya çıkan sanal heykeller, ışık heykeller veya holografik sanal heykeller, 1980'lerden bu yana bilgisayarların yaygınlaşmasıyla denenmeye başlamıştır. Günümüzde fiziksel mekânla bağlantılı olan enstalasyon eserleri, sanal gerçeklikle birleşerek etkileşimli bir ortam yaratabilir. Bu alandaki önemli sanatçılar arasında video enstalasyonlarıyla Jeffrey Shaw, plastik perde ve şişe gibi malzemelerle kurduğu ortamları elektronik aletlerle canlandıran Shieh-Chieh Huang, baskı ve enstalasyonu birleştiren Ian Haig, geleneksel resim ile dijital ortamları harmanlayan Jeremy Gardiner ve LED ışıklarla etkileyici enstalasyonlar yapan Erwin Redl yer almaktadır. (Sağlamtimur, 2010, s. 221,228)

Murat Germen'in *Muta-Morphosis* adlı çalışmasında da bahsedilen bu dijital müdahale kendini göstermektedir (Şekil 53). Bu seride Germen, şehirlerin sürekli değişen, dönüşen ve yeniden şekillenen yapısını ele almıştır. *Muta-Morphosis* ismi, "mutasyon" ve "metamorfoz" kelimelerinin birleşiminden gelmektedir. Germen, fotoğraf ve dijital manipülasyon tekniklerini kullanarak, mimari unsurların soyut ve çarpıcı kompozisyonlarını oluşturmaktadır.

Şekil 53

Murat Germen, Muta-Morphosis 122, Dijital Baskı, 2012.



(Germen, 2012)

Tony Oursler'in *Imponderable* (Ölçülemez) adlı eseri, yeni medya sanatını barındıran bir video enstalasyon çalışmasıdır (Şekil 54). Tony Oursler'in *Imponderable* adlı eseri, sanatçının 2015 yılında yarattığı bir multimedya enstalasyonudur. Bu eser, Oursler'in büyükbabası Fulton Oursler'in hayatından ve çalışmalarından ilham alarak oluşturulmuş bir video ve ışık gösterisidir. Fulton Oursler, ünlü bir yazar ve spiritüalisttir ve bu eser, onun paranormal araştırmalarına ve spiritüalizme olan ilgisini yansıtmaktadır. *Imponderable* teknolojik gelişmelerin kesişimini ortaya koyan alternatif bir modernizm tasviridir (MoMA, 2016). Oursler'in eserleri genellikle insan psikolojisi, iletişim ve teknolojinin etkileşimini ele almaktadır. Birçok eserinde görsel ve işitsel unsurları bir araya getirerek seyirciyi etkilemeyi ve düşündürmeyi amaçlamıştır.

Şekil 54

Tony Oursler, Imponderable, 2015-2016, New Museum, Video Art, New York, ABD.



(Oursler, 2015-2016)

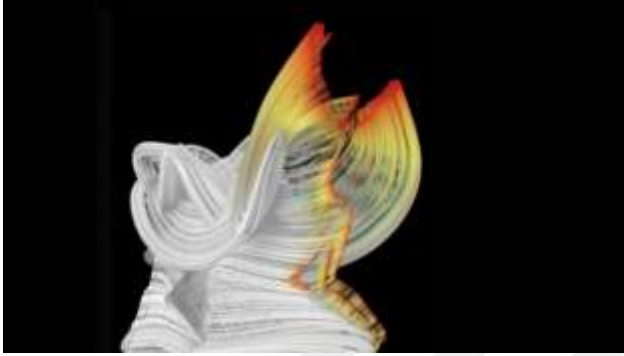
Dijital sanat, bilgisayar yazılım ve donanımı kullanarak elektronik ortamda hareket eden görüntüler ve filmler yaratma kavramını genişletmiş ve hızlandırmıştır. Son yıllarda izlediğimiz birçok film, animasyon, televizyon reklamı ve video eserinde, dijital sanatların hayal gücünün sınırlarını zorlayan ve yeniden tanımlayan önemli etkileri görülmektedir. Dijital sanatın bir formu olan internet sanatı, sosyal ve toplumsal ilişkiler ağı kurabilme özelliğine sahip bir sanat biçimidir. Maddesiz ve yapısız bir sanat olan internet sanatı, adını kullandığı ortamdan almakta olup web sanatı, ağ sanatı veya net sanatı olarak da bilinmektedir (Sağlamtimur, 2010, s. 221,228).

Dijital sanatın tüm türleri yazılımdan faydalanmasına rağmen, yazılım sanatı, kökenleri sanatçının yazdığı programlarda olan yaratıcı eserler olarak tanımlanmaktadır. Bilgisayar programcıları tarafından geliştirilen yazılımlar, otomatikleştirilmiş bir süreçten ziyade sanatsal bir süreç olarak değerlendirilir. Diğer sanat türlerini üreten sanatçılar gibi, yazılım sanatçıları

da eserlerini sergilenmek üzere üretir ve yazılım ile ilgili kavramlar, çalışmalarda öne çıkmaktadır (Sağlamtimur, 2010, s. 221,228). Dijital sanatın uygulamaları arasındaki geçişkenlik, sanat eserlerinin üretim sürecinde farklılıklara neden olmuştur. Yeni medya alanında, sanat eserlerinin yaratım süreci genellikle disiplinler arası bir yaklaşım gerektirmektedir. Örneğin, Matt Pyke gibi Plug-in sanatçıları, genellikle kolektif olarak kod tabanlı generatif eserler üretmiştir (Şekil 55).

Şekil 55

Matt Pyke, Presence, 4 ekranlı video enstalasyonu, Universal Everything, New York, ABD.



(Pyke, 2014)

Andreas Müller'in yazılımıyla hazırladığı eserlerde, insan bedenini anımsatan ışık ve renkler müzik eşliğinde hareket etmektedir. Gerçek ile yapay arasındaki sınırları araştıran ve hareketli resimlerden heykellere kadar uzanan sanal mekanlar yaratan Quayola, sanal imgeler arasında estetiğin evrensel kodlarını keşfetmektedir (Şekil 56).

Şekil 56

Quayola, Strata, 2011, video, Curator's Office, New York, ABD.



(Quayola, 2011)

Büyük projeksiyonlu sergiler, izleyiciyi sanat eserinin içine çekerek, geleneksel sanat deneyimini dönüştüren yenilikçi mekanlardır. Bu tür sergilerde, sanatçıların eserleri devasa ekranlar ve projeksiyonlarla canlandırılır, izleyiciyi adeta sanatın içine alarak, eserin her ayrıntısını farklı bir perspektiften görme imkanı sunmaktadır. Dijital teknolojilerin sanatla birleştiği bu ortamlar, sanat eserlerinin klasik formlarını aşarak, izleyiciyi interaktif ve çok boyutlu bir deneyimle buluşturur. Sanatın ve teknolojinin bu özgün birlikteliği, izleyicilerin sanatla olan etkileşimini yeniden tanımlar, onları eserle daha derin bir bağ kurmaya davet etmektedir.

Van Gogh Alive sergisi gibi dijital projeksiyon tabanlı sergiler, klasik sanatın yeni medya sanatı aracılığıyla izleyiciye daha yakın ve etkileşimli bir şekilde sunulmasını sağlamaktadır. Sergi, Grande Exhibitions tarafından 2011 yılında oluşturulmuştur. *Van Gogh Alive*, ünlü ressam Vincent Van Gogh'un eserlerini dijital bir ortamda sunarak izleyicilere eşsiz bir deneyim sunan bir multimedya sergisidir. Van Gogh'un hayatı boyunca ürettiği eserler, projeksiyonlar, müzik ve animasyonlarla büyük bir mekâna yansıtılarak ziyaretçilere sergilenmektedir. *Van Gogh Alive*, izleyiciyi sanatın içine çeken bir deneyim sunmaktadır. Sanat eserleri sadece duvarlarda sergilenmez; tavanlardan, zeminlerden ve çeşitli yüzeylerden izleyiciyi çevrelemektedir. Sergi dünyanın birçok yerinde farklı dönemlerde sunulmuştur. Türkiye'de de İstanbul ve Ankara'da sergilenmiştir (Şekil 57).

Şekil 57

Grande Exhibitions, Van Gogh Alive, 2011, Projeksiyon tabanlı sergi.



(Grande Exhibitions, 2011)

Benzer şekilde 2023 yılında Ankara Cermodern'de gerçekleştirilen *7 Zamansız Günah* sergisi, insanoğlunun ruhsal, ahlaki ve toplumsal zayıflıklarını sembolize eden kibir, açgözlülük,

şehvet, kıskançlık, oburluk, öfke ve tembellik temaları üzerine kurulmuş çağdaş bir dijital projeksiyon tabanlı sanat etkinliğidir. Farklı disiplinlerden sanatçıların resim, heykel, video art ve yerleştirme sanatını kullanarak bu günahları modern dünyanın sorunlarıyla harmanladığı sergi, izleyiciyi bu ahlaki ve manevi kavramların günümüzdeki etkilerini sorgulamaya davet etmektedir ve insan doğasının karanlık yönlerine dair derin bir bakış sunmaktadır (Şekil 58).

CerModern sanat galerisi, *7 Zamansız Günah* sergisini, ünlü Hollandalı ressam Hieronymus Bosch'tan ilham alarak gerçekleştirmiştir. Bosch, özellikle *Dünyevi Zevkler Bahçesi*, *Yedi Ölümcül Günah* ve *Dört Son Şey* gibi eserleriyle tanınan bir sanatçıdır. Bosch'un eserleri, karmaşık ve alegorik anlatımlarıyla dikkat çeker; insan doğasının zaaflarını, dini temaları ve fantastik öğeleri cesur bir şekilde işlenmiştir. CerModern'deki sergi, Bosch'un bu zengin temalarını modern bir bağlamda yeniden yorumlamayı ve izleyicilere farklı bir perspektif sunmayı amaçlamıştır.

Yedi ölümcül günah kavramı, tarih boyunca hem edebiyat hem de sanat alanında işlenen derin bir ahlaki konu olmaktadır. Sergide ise bu kavramlar dijital olarak yeniden ele alınarak, izleyiciye hem geçmişin hem de günümüzün insan doğası üzerine düşünme fırsatı sunulmaktadır. Sergide yer alan görseller, bu günahları temsil eden simgeler ve sahneler içermektedir. Bu tür sergiler, sanatın geleneksel ve dijital formu arasında köprü kurarak hem geçmişini hem de geleceği kucaklamıştır. Bu tür sergilerde klasik eserlerin dijital olarak yeniden tasarlanması, izleyicinin eserlere farklı bir perspektiften bakmasını sağlamaktadır. Görsel ve işitsel efektlerle desteklenen bu dijital sunumlar, izleyicinin eserin duygusal yoğunluğunu daha derinlemesine hissetmesine olanak tanımaktadır.

Şekil 58

CerModern, 7 Zamansız Günah, 2023, Ankara, Projeksiyon tabanlı sergi.



(CerModern, 2023)

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

YENİ MEDYA SANATINDA İZLEYİCİ, ESER ve DENEYİM

Yeni Medyada Sanat ve İzleyici Etkileşimi

İçinde yaşadığımız dönemin ruhu ile sanat akımları arasında paralel bir etkileşim vardır. Bazı zamanlar bulunduğumuz bu dönem sanatı şekillendirirken bazı zamanlarda da sanat gidişatı değiştirir ve belirler (Gombrich, 1997, s. 3). Sanat alanında yeni medya kavramı, bilgisayar, internet ve mobil teknolojideki ilerlemelerin etkisiyle ortaya çıkmış ve sanatın teknolojiyle etkileşimini vurgulamaktadır. Yeni medya sanatı, geleneksel sanat formlarının yanı sıra dijital ortamda oluşturulan sanat eserlerini de içermektedir. Bu sanat akımı, video sanatı, net sanatı, grafiti, dijital sanat gibi farklı formları kapsayarak sanat anlayışını ve izleyici-sanatçı ilişkisini değiştirmiştir.

Günümüz dünyasında insanlar, sosyal medya uygulamaları sayesinde birbirlerini karşılıklı olarak etkilemekte ve 'etkileşim' dijital çağın doğal bir parçası haline gelmiştir. Yeni medya sanatçıları için bu, vazgeçilmez bir hedef olmuştur. Sanat eserlerinin ziyaretçileri, dijital çağın ruhunu yansıtan eserlerle etkileşim kurarak farklı deneyimler yaşamaktadır. Antropologlar, karşılıklı etkileşimi çağın sosyal dinamiklerinden biri olarak tanımlamışlardır. Sanatın, sosyal etkileşimle daha derin bir bağ kurduğu bu dönemde, sanat aynı zamanda iletişimle ve deneyimle ilgilidir (Bay, 2012).

Teknolojinin sanatla birleşmesi, sanat eserlerinin yaratımında yeni olanaklar sunmuş ve sanatçılara farklı araçlar ve tekniklerle eserlerini ortaya koyma imkânı vermiştir. Bilgisayarlar ve dijital teknolojiler, sanatçılara yaratıcılıklarını ifade etmek için geniş bir alan sağlarken, aynı zamanda sanat eserlerinin üretim sürecini ve sunumunu da dönüştürmüştür. Yeni medya sanatı, medya sanatının evrimiyle birlikte ortaya çıkmış ve video sanatı, dijital sanat, interaktif enstalasyonlar gibi farklı alanları kapsamaktadır. Bu sanat türü, sanatçıları teknolojinin sunduğu imkanları kullanmaya teşvik ederek, sanat dünyasında yeni perspektifler ve anlayışlar geliştirmiştir. Yeni medya sanatı, sanat eserlerinin sınırlarını genişleterek, İzleyicinin çevresini saran mekanlar yaratarak, izleyicilerle etkileşime geçen dinamik ve katılımcı bir sanat ortamı yaratmış, sanat eserinin deneyimlenme şeklini değiştirmiştir.

Yeni medya sanatının sunduğu bu etkileşimli ve katılımcı yapı, sanat eserlerinin deneyimlenme biçiminde köklü değişiklikler yaratmıştır. Bu değişimin en etkileyici örneklerinden biri, Yayoi Kusama'nın eserlerinde somut bir şekilde karşımıza çıkmaktadır.

Çok sayıda LED ekran kullanarak izleyiciyi çevreleyen bir ortam yaratan Yayoi Kusama'nın *Sonsuz Ayna Odası* eseri, aynalar ve ışıklarla dolu bir odadan oluşmuştur. İzleyiciler odaya girdiklerinde ışık yansımalarının etkisiyle sınırlı mekan duygusunu kaybederek sonsuzluk hissi yaşarlar. Bu eser, izleyicinin mekânsal algısını ve duygusal tepkilerini yoğunlaştırma yolu ile izleyicileri zaman, boşluk ve varlık kavramlarını sorgulamaya teşvik eder (Şekil 59).

Şekil 59

Yayoi Kusama, Infinity Mirrored Room, Love Forever, (Sonsuz Ayna Odası, Sonsuza Kadar Aşk), 1966-1994, Ahşap, ayna, metal ve ışık topları.



(Kusama, 1966)

Dijital sanat günümüzde veri görselleştirme temelli eserlerin üretimi ile farklı bir niteliğe kavuşmuştur. Bu anlamda öne çıkan Refik Anadol, özellikle *Eriyen Hatıraları* serisi, yapay zeka ve veri odaklı sanatı bir araya getirerek yaratılmış eserlerden oluşur. Bu seride Anadol, genellikle büyük miktarda veri seti kullanarak, yapay zeka algoritmalarıyla benzersiz görsel deneyimler yaratır. Anadol, bu sergide yer alan işlerini, bir anı hatırladığımızda oluşan beyin aktivitelerini, Kaliforniya Üniversitesi nöroloji laboratuvarlarında kullanılan gelişmiş, araştırma odaklı bir beyin dalgası sensörü aracılığıyla algoritmalar haline dönüştürme fikrinden yola çıkarak üretmiştir (Şekil 60). Bu eser, insan beyninin işleyişini ve hafızanın doğasını

görselleştiren bir enstalasyon olarak tanımlanabilmektedir. Anadol, EEG (elektroensefalografi) verilerini kullanarak, insan beynindeki anıların oluşumu ve kaybolması süreçlerini dijital bir formda sergilemektedir. Çalışmada, büyük bir ekranda sergilenen soyut görüntüler, eriyen ve dönüşen anılar gibi görselleştirilmiştir. Bu görüntüler, hafızanın geçiciliğine ve insan zihninin karmaşık yapısına dair metaforlar sunmaktadır.

Şekil 60

Refik Anadol, Eriyen Hatıralar, 2018.



(Anadol, 2018)

Refik Anadol tarafından gerçekleştirilen *Infinty Room (Sonsuzluk Odası)*, sürükleyici ortam projesidir. Bu projede kavram olarak seçilen 'sonsuzluk', bu hayali alanın çerçevesini yapı bozuma uğratmak ve izleme deneyiminin normal sınırlarını aşmak için radikal bir çabadır ve geleneksel düz sinema projeksiyon perdesini çağdaş algoritmalar kullanarak üç boyutlu kinetik ve arkitektonik bir görselleştirme alanına dönüştürmek için yola çıkmaktadır (Şekil 61) (Anadol, 2019).

Eser, sürekli değişen ve akışkan formlarla doludur. Bu formlar, izleyicinin hareketleriyle etkileşime girer, onlarla birlikte hareket eder ve odanın içindeki ışık desenleriyle birlikte dönüşmektedir. İzleyici mekanla bütünleşmektedir. Sanatçının bu çalışması daha çok ışık, hareket ve mekanın algılanışı üzerine odaklanır. Bu eser genellikle diğer çalışmaları gibi belirli bir veri seti kullanılarak oluşturulmamıştır.

Şekil 61

Refik Anadol, Infinty Room (Sonsuzluk Odası), 2019, Wood Street Galleries.



(Anadol, 2019)

Makine Hatıraları: Uzay (Machine Memories: Space) projesi, NASA ve diğer uzay ajanslarından alınan verilerin yapay zeka tarafından işlenmesiyle oluşturulmuştur (Şekil 62). Bu eser, evrenin genişliğini ve güzelliğini dijital olarak temsil eden benzersiz görseller sunmaktadır. Anadol, bu projede evrenin farklı unsurlarını ve olaylarını anlamak için kullanılan bilimsel verileri sanat eserlerine dönüştürmüştür. (Çelenk & Açıcı, 2022, s. 81).

Şekil 62

Refik Anadol, Makine Hatıraları: Uzay, 2021, İstanbul.



(Anadol, 2021)

Refik Anadol'un *Makine Hatıraları*, teknoloji, sanat ve felsefenin kesiştiği kısımları ele almaktadır. Yapay zekanın yaratıcı potansiyelini keşfederken, izleyicilere hem estetik hem de düşünsel açıdan zengin bir deneyim sunmuştur. Bu eser, dijital çağın bellek kavramını yeniden tanımlayarak, izleyicileri hem makine hem de insan hatıraları üzerine düşünmeye davet etmektedir (Şekil 63).

Şekil 63

Refik Anadol, Makine Hatıraları: Uzay, Detay, 2021, İstanbul.



(Anadol, 2021)

Ars Electronica Futurelab tarafından sergilenen, Matthew Gardiner'in *Oribotics* adlı eseri de farklı renklerdeki çiçeklerden oluşan bir tarladır. Bu çiçekler yaklaşan bir kişiye tepki vererek tomurcuklanıp açılır ve kişi uzaklaştığında tekrar kapanır. Mevsimlere bakılmaksızın her zaman açık kalmaktadırlar (Şekil 64). *Oribotics* olarak adlandırılan bu teknoloji, Japon origamisi ile robotik botaniği bir araya getirir. Avusturyalı medya sanatçısı Matthew Gardiner, çeşitli disiplinlerden ilham alarak kültürler arası bir maceraya atılır ve Edo döneminde Japon sanatı ile Batı teknolojisi kavramlarını birleştirmiştir. İdeolojilerin ve disiplinlerin kesişmesi, basit bir çiçeğin bile karmaşık teknolojik bir yapıya sahip olmasını sağlamıştır. Bu çiçekler, yapısal hafıza biriktirmeye programlanmış polyester malzemeden yapılmıştır. Origami terimi 'kâğıt katlama' anlamına gelir ancak kâğıdın sürekli katlamaya dayanacak kadar dayanıklı olmadığı düşünülerek polyester malzeme tercih edilmiştir. Futurelab, polyester malzemenin katlanma şeklini programlayarak etkileşimli tasarımı mümkün kılmıştır. Gardiner'ın projelerinde, seyirci ile sanat eserinin etkileşimi önceliklidir. Örneğin, bir birey çiçeklerin üzerine yüzünü koyduğunda, çiçekler hemen açılarak etkinleşir ve 52.500 hareket gerçekleşir. Gardiner'a göre, geleceğin şekli, sürekli katlanıp açılan katmanlarda yatan olağanüstü bir süreçtir (Bay, 2012).

Şekil 64

Matthew Gardiner, Oribotics, 2004, Ars Electronica Futurelab, Avusturya.



(Gardiner, 2004)

İnteraktif sanat projeleri, teknolojinin sanatla olan kaçınılmaz ilişkisinin bir sonucudur ve günümüz sanat dünyasında artık normalleşmiş bir olgudur. İzleyicilerin kendilerini izleyen resimler, dinleyen heykeller veya hisseden mekânlarla etkileşime girmesi, teknolojik kültürümüzün doğal bir parçası haline gelmiştir. Rafael Lozano-Hemmer'ın eserleri izleyicilerin aktif katılımını gerektiren ve onların fiziksel varlıklarıyla şekillenen sanatsal deneyimler sunmaktadır. Hemmer, izleyicilerin katılımını merkeze alan projeleriyle, sanatın sadece izlenen bir nesne olmaktan çıkıp, izleyicilerin etkin bir parçası haline geldiği bir anlayışı savunmaktadır.

Sanatçının *Pulse Room (Nabız Odası)*, enstalasyonu ise her biri 300 W gücünde olan ve üç metre yüksekliğinde bir kabloya asılmış, üç yüze kadar şeffaf akkor ampul içeren etkileşimli bir enstalasyondur (Şekil 65). Ampuller, sergi alanına eşit şekilde dağıtılarak odayı tamamen doldurmaktadır. Odanın bir tarafına yerleştirilen arayüzde, katılımcıların kalp atış hızını algılayan bir sensör bulunmaktadır. Birisi bu arayüzü tuttuğunda, bilgisayar onun nabzını algılar ve en yakınındaki ampul, kalp ritmiyle senkronize olarak yanıp sönmeye başlamaktadır. Arayüz bırakıldığı anda tüm ışıklar kısa bir süreliğine söner ve yanıp sönmeye sırası bir adım aşağıya, ızgaradaki bir sonraki ampule doğru ilerlemektedir. Her dokunuşta bir kalp atışı kaydedilir ve bu kayıt, ızgaradaki ilk ampule gönderilerek mevcut tüm kayıtların ilerlemesini sağlamaktadır. Kurulum, herhangi bir zamanda en son katılımcıların kayıtlarını göstermektedir (Lozano-Hemmer, 2024). Bu interaktif enstalasyonda, izleyicilerin kalp atışları sensörler aracılığıyla toplanarak odadaki ışık ampullerine iletilmektedir. İzleyici her dokunduğunda, kendi kalp atışını ampullerde görsel olarak izleyebilmektedir. Bu eser, izleyicinin biyometrik verilerini sanatla birleştirerek kişisel ve duygusal bir bağ kurmaktadır.

Şekil 65

Rafael Lozano-Hemmer, *Pulse Room*, 2006, *Değişken*.



(Lozano-Hemmer, 2006)

Hemmer, projelerinde makineleri sergilemeye özen gösterdiğini belirtmektedir. Özellikle *Pulse Tank* projesinde izleyiciler, projenin işleyişini gözlemleyebilirler (Şekil 66). Hemmer'ın biyometrik odaklı bir proje olarak tanımladığı bu interaktif çalışmada, kişinin parmak izini kaydeden ve kalp atışını ölçen özel bir cihaz kullanılmıştır. Parmak izi cihazda kaydedildiğinde, ekranda en büyük bölümde gösterilir ve sonraki katılımcının parmak izi geldiğinde bir önceki küçülerek altı katılımcıdan sonra tamamen kaybolur. Eser hafıza kavramına ve memento mori (fani olduğunu hatırla) fikrine atıfta bulunmaktadır (Sandıkçı, 2013).

Şekil 66

Rafael Lozano-Hemmer, *Pulse Tank*, 2008.



(Lozano-Hemmer, 2008)

Hemmer birçok kişinin yeni medya sanatını sadece görsel sanat olarak düşündüğünü, ancak aslında medya sanatının performatif bir sanat olduğunu, görsel sanatlar kökenli küratörlerin bu yaklaşımı genellikle göz ardı ettiğini ve medya sanatını zamana değil, olguya dayalı olarak ele almaları gerektiğini düşünmektedir (Sandıkçı, 2013). *Pulse Index* çalışması, izleyicilerin parmak izlerini ve kalp atışlarını kaydeden ve sergileyen etkileşimli bir sanat eseridir. Bu çalışma, biyometrik verileri kullanarak izleyicilerin katılımını sağlar ve kişisel verilerin sanatsal bir şekilde görselleştirilmesine olanak tanır (Şekil 67).

Şekil 67

Rafael Lozano-Hemmer, Pulse Index, 2008. Enstalasyon. Washington DC. Fotoğraf: Cathy Carver.



(Lozano-Hemmer, 2008)

Eser, izleyicilerin parmak izlerini tarayıcıya yerleştirerek kalp atışlarını ölçmesini içerir. Her tarama, büyük bir ekranda sergilenir ve zamanla diğer katılımcıların izleriyle birleşerek bir mozaik oluşturur. Bu şekilde, eser sürekli olarak değişir ve gelişir, her izleyicinin katkısıyla zenginleşir.

Nefes alan *Vicious Circular Breathing (Kısır Döngüsel Solunum)* enstalasyonu, izleyiciyi daha önce katılımcıların kendilerinden önce soluduğu havayı solumaya davet eden, hava geçirmez şekilde kapatılmış bir aparattır. Borusan Contemporary tarafından İstanbul'da yaptırılan eser, çift sürgülü kapılı bir cam oda, iki acil çıkış, karbondioksit ve oksijen sensörleri, motorlu körükler, bir elektromanyetik valf sistemi ve solunum tüplerine asılan 61 kahverengi kese kağıdından oluşmuştur (Şekil 68). Eserde, kahverengi kağıt torbaların dinlenme halindeki bir yetişkin için normal solunum frekansı olan günde yaklaşık 10.000 kez otomatik olarak şişirilip söndürülmesiyle ziyaretçilerin nefesi dolaşımda tutularak somut hale getirilmiştir. İzleyici esere katılmak için cam prizmanın dışındaki bir düğmeye basıp giriş kapısına girer, basıncın

hafifletilmesini beklerler. Ana odaya girdiklerinde otururlar ve geri dönüştürülmüş havayı solumaktadırlar (Lozano-Hemmer, 2024).

Şekil 68

Rafael Lozano-Hemmer, Vicious Circular Breathing, 2013, Meksika.



(Lozano-Hemmer, 2013)

Chris Milk'in *The Treachery of Sanctuary* (*Kutsal Alanın İhaneti*) adlı eseri, dijital sanat ve interaktif medya alanında çığır açıcı bir çalışma olarak kabul edilmektedir. 2012 yılında sergilenen bu eser, Milk'in teknolojiyi kullanarak insan deneyimini derinlemesine keşfetme amacının bir parçasıdır. Eser, büyük, üç panelli bir interaktif enstalasyon olarak tasarlanmıştır. Her panel, izleyicinin vücut hareketlerini algılayan bir sistem kullanarak farklı deneyimler sunmaktadır. İlk panelde, izleyicinin gölgesi dijital olarak kanatlara dönüşür ve yükselmeye başlamaktadır. İkinci panelde, gölge parçalanır ve vücut dijital olarak parçalanan kuş sürüsüne dönüşmektedir. Son panelde ise, gölge, yeniden doğarak kanatlara sahip olur ve izleyici bir tür yeniden doğuş deneyimi yaşamaktadır (Şekil 69) (Varhegyi, 2022).

Şekil 69

Chris Milk, The Treachery of Sanctuary (Kutsal Alanın İhaneti), 2012.



(Milk, 2012)

Peter Kogler ise, büyük ölçekli projeksiyonlar, video enstalasyonları ve etkileşimli sanat eserleriyle tanınmaktadır. Kogler'in çalışmaları, genellikle dinamik ve hareketli yüzeyler, çizgiler ve desenler içerir. Bu tasarımlar, izleyicinin mekânla etkileşime geçmesini sağlayarak bir tür görsel deneyim yaratır. Örneğin, projeksiyonlarla oluşturduğu çevresel enstalasyonlarda, izleyicinin hareketleri veya konumu, projeksiyonun içeriğini etkiler ve bu da izleyiciye daha kişisel bir deneyim sunmaktadır.

Tatsuo Miyajima'nın *Mega Death, Light Emitting Diode (Mega Ölüm, Işık Yayan Diyot)* eserinde de insan hayatı ışıqla sembolize edilerek görselleştirilmiştir. Eserde sayı sayan cihazlar dokuzdan bir'e kadar geri sayar, sıfırı belirtmeden tam karanlığa ulaşır ve tekrar dokuz dönlüp kendini tekrarlar (Şekil 70). Sayıların dönüşümü ve yanıp sönmesi insanın 'hayatını' simgelerken, 'sıfır'ın karanlığı 'ölümü' simgelemektedir (Miyajima, 2014). Eser, sayısız LED ekran kullanarak izleyicilere dijital bir deneyim sunmaktadır. Her ekran, sürekli değişen sayılar gösterir ve izleyiciler bu sayıların sonsuz akışını izlerken varoluşsal düşüncelere dalmaktadır. Eser, izleyicilerin zaman ve varlık kavramlarını sorgulamalarını teşvik etmektedir.

Şekil 70

Tatsuo Miyajima, Mega Death, Light Emitting Diode, 2016, IC, Elektrik teli, Işık sensörü, MCA Avustralya.



(Miyajima, 2016)

Tokyo merkezli bir sanatçı kolektifi olan teamLab, sanat aracılığıyla insanlarla dünya arasında yeni bağlar kurmayı amaçlayan projeler gerçekleştirmektedir. Kolektifin iş birliğine dayalı çalışmaları, sanatı fiziksel sınırlardan özgürleştirmeyi hedeflemektedir. Eserlerinde izleyicilerin interaktif projeksiyonlarla etkileşime geçebileceği geniş bir alan sunmaktadırlar. İzleyiciler, dijital doğa manzaralarının ve fantastik yaratıkların arasında dolaşırken, kendi

hareketleriyle eserlerin dinamiklerini değiştirirler. (Merdim, 2018). Örneğin; *Çiçekler ve İnsanlar, Kontrol Edilemez ama Birlikte Yaşarlar – Saatte Bir Yıl* isimli dijital enstalasyonları sürekli değişen bir yapıya sahiptir (Şekil 71). Mevsimler değişimi ile eserdeki çiçekler zaman zaman açılıp dökülmektedir. Bu durumu sağlayan önceden kaydedilmiş bir animasyon veya tekrarlanan bir görev değildir. Çalışma, bir bilgisayar programı tarafından gerçek zamanlı olarak yürütülür ve izleyiciyle etkileşime bağlı olarak sürekli olarak değişir, asla önceki görüntüyü tekrarlamaz. Çiçekler tomurcuk halinde gelişir, sonra sararır ve solar. Büyüme ve yok oluş sürekli. Ancak izleyicinin esere yaklaşımına bağlı olarak çiçekler hızla yapraklarını döküp solabilir ya da yeniden hayata dönüp büyüüp daha da güzelleşebilir. teamLab Grubu, doğa ve insanların birbiriyle çelişen unsurlar olmadığına, daha ziyade sağlıklı bir ekosistemi sürdürme konusunda ortak çıkarları olan yaratıklar olduğuna inanmaktadır (Kavrakoğlu, 2017).

Şekil 71

teamLab Borderless Müzesi, Flowers and People, Cannot be Controlled but Live Together – A Whole Year per Hour, (Çiçekler ve İnsanlar, Kontrol Edilemez Ama Birlikte Yaşarlar – Saat Başına Bir Yıl), 2014, MORI Binası, Tokyo.



(teamLab, 2014)

Tokyo'nun Odaiba adasındaki Dijital Sanat Müzesi, 10 bin metrekarelik üç boyutlu bir alanda 520 bilgisayar ve 470 projektör barındırmaktadır. Borderless teması, 'sanatlar arasında', 'ziyaretçiler arasında' ve 'bir kişi ile diğeri' arasındaki sınırları ortadan kaldırmayı hedeflemektedir. teamLab Borderless müzesi beş ana sergiden oluşmaktadır (Zeydanlı, 2019).

Athletics Forest Future Park (Atletizm Ormanı Geleceğin Parkı), dünyayı beden aracılığıyla anlamak ve dünyayı üç boyutlu düşünme konseptine dayanan yaratıcı bir atletik alandır (Şekil 72). İnsanlar vücutlarını tamamen etkileşimli dünyanın karmaşık ve fiziksel olarak zorlayıcı üç boyutlu alanına bırakmaktadırlar. Bu sanat eseri, insanların başkalarıyla birlikte bir şeyler

yaratma süreciyle canlanmaktadır. İnsanlar birlikte yaratmaya devam ettikçe, sanat eseri sonsuza dek gelişim göstermektedir (teamLab, 2024).

Şekil 72

TeamLab Borderless Müzesi, Athletic Forest Future Park, 2014, MORI Binası, Tokyo.



(teamLab, 2014)

Cevdet Ereğ'in *Room of Rhythms* adlı eseri, ses ve ritim üzerine odaklanan bir çalışmadır. Ereğ, bu eserinde mekân ve zamanı ritimlerle keşfetmektedir. Genellikle, sanatçı, mekânın içindeki sesleri ve bu seslerin zaman içindeki değişimlerini deneyimlemeyi amaçlamıştır. Eser, genellikle enstalasyon biçiminde sunulur ve izleyiciyi aktif bir şekilde katılım göstermeye teşvik etmektedir (Şekil 73).

Şekil 73

Cevdet Ereğ Room of Rhythms (Ritim Odası), Otopark, 2015, İstanbul Bienali.



(Ereğ, 2016)

Forest of Resonating Lamps – One Stroke (Rezonans Yapan Lambalar Ormanı – Tek Fırça Darbesi) Japon sanat topluluğu teamLab tarafından yapılmış etkileşimli bir dijital enstalasyondur. Bir kişi bir lambaya yakın mesafede hareketsiz durduğunda, lambanın rengi değişir ve dışarıya doğru yankılanan bir renk tonu yaymaktadır (Şekil 74). Lambalardan gelen ışık, aynı rengi diğer lambalara birbiri ardına iletir. Lambadan iletilen ışık rengi diğer tüm lambaların rengini değiştirir ve sonra başlangıç noktasına lambaya geri dönmektedir. Lambanın ışığı, insan etkileşimine yanıt olarak ikiye bölünür, sırasıyla tüm lambalardan geçen tek bir optik renk çizgisi haline gelir ve sonunda başlangıç noktası olan ilk lambada buluşmaktadır. Odanın başka bölümlerinden bir ışık görünüyorsa orada da başka birinin durduğu fark edilir (teamLab, 2024).

Şekil 74

teamLab Borderless Müzesi, Forest of Resonating Lamps – One Stroke (Rezonans Yapan Lambalar Ormanı – Tek Fırça Darbesi), 2018, Tokyo.



(teamLab, 2018)

Sanat, tarih boyunca durağan ve sabit bir formda algılanmıştır. Neanderthallerin 50.000 yıl önceki sanat anlayışı ile kıyaslandığında bu durağanlık bizleri karşılamaktadır. Ancak Futurelab çalışmalarıyla, sanatın sabit bir yapıdan çıkarak geleceğe yönelik dinamik ve yenilikçi bir yöne evrilmesine olanak tanımaktadır. Kısaca Futurelab, sanatın gelecekteki potansiyelini gösteren projelerle sanat anlayışını değiştirmektedir (Bay, 2012).

2009'da Avusturya Bilim Fonunun (FWF) başlattığı Ars Electronica Futurelab başlıklı program sanatsal araştırmaya odaklanan, bilimsel bir programdır. FWF'nin amacı, araştırmacı sanatçı fenomenini keşfederek saf bilimsel yöntemleri sanatla dengelemektir. Medya sanatçısı, koreograf ve besteci Klaus Obermaier, Futurelab ile iş birliği yaparak performans dayalı sanatlarla ilgili çalışmalar yapmak üzere 3 yıllık bir FWF bursu kazanmış ve *Age of*

Participation adlı eserinde Igor Stravinsky'nin *Le Sacre du Printemps*'ini (Bahar Ayini) sahnelemek için sezgisel teknolojiyi kullanmıştır (Şekil 75).

Şekil 75

Klaude Obermaier ve Ars Electronica Futurelab, Le Sacre du Printemps, 2006, Video sanatı.



(Obermaier, 2006)

Futurelab, interaktif görsel teknolojiyi kullanarak Obermaier'in, Stravinsky'nin yoğun partisiyonu için hazırladığı koreografiyi sahneye taşımıştır. Obermaier'in performansında, Julia Mach gibi dansçıların stakato ritimlerdeki danslarını çerçeveleyen müzikal dürtüler vardır. Sahne, akıcı bir ızgaranın ve dalgalanan siyah bir manzaranın önünde duran sanal bir yapı olarak karşımıza çıkmaktadır. Her jest, Mach'ın bedenine yerleştirilen ışık alıcıları aracılığıyla hareketlerini yeni bir beden dili haline getirir. Kollarındaki uzatmalar, abartılı bir şekilde uzaylı bir yaratığın minik parçalarına dönüşür (Şekil 76). *Le Sacre du Printemps*, Igor Stravinsky tarafından bestelenen ve 1913'te Sergei Diaghilev'in kurucusu olduğu Ballets Russes tarafından Paris'te sahnelenen bir bale eseridir. (Bay, 2012).

Şekil 76

Klaude Obermaier ve Ars Electronica Futurelab, Le Sacre du Printemps, 2006, Video sanatı.



(Obermaier, 2006)

Philip Beesley'nin *Branching Morphogenesis (Dallanma Morfogenezi)* adlı sanat eseri 75.000 birbirine bağılı kablo bağından oluşmaktadır. 2009 yılında Ars Electronica Center'da sergilenen bu eser, müze için bir enstalasyon olarak hazırlanmıştır. Philip Beesley, mimari, sanat ve teknoloji alanlarını birleştiren işlerle tanınan bir sanatçıdır. *Branching Morphogenesis*, organik formlara benzeyen ve etkileşimli bir yapı olarak dikkat çeken bir enstalasyondur. İzleyiciler bu yapı içinde yürürken, eserin hareket etmesi veya ışıklarla tepki vermesi gibi etkileşimler yaşanabilir. Bu eser, izleyicilere hem görsel bir deneyim sunar hem de mimari ve sanatın nasıl birleşebileceğini göstermektedir (Şekil 77).

Şekil 77

Philips Beesley, Branching Morphogenises, (Dallanma Morfogenezi) müze enstalasyonu, 2009, Ars Electronica Center.



(Beesley, 2009)

Sophia Clements'ın *O, There, After (Sonrasında)* eseri, genellikle etkileşimli medya ve sanat teknolojilerini bir araya getiren bir çalışmadır. Eser, 2021 yılında Ars Electronica Festivalinde sergilenmiştir ve sanatçının teknoloji ile sanatı nasıl birleştirdiğini gösteren etkileyici bir örnek olarak kabul edilmektedir. Eser, izleyicinin etkileşime geçebileceği bir ortam yaratır. *O, There, After* adlı proje hem fiziksel hem de dijital unsurları birleştirerek bir deneyim sunmaktadır. Sanatçının amacı, izleyicilerin hem fiziksel hem de dijital alanlarda yeni bir gerçeklik algısı geliştirmelerini sağlamaktır. Eser, izleyicinin çevresindeki dünya ile dijital unsurlar arasında köprüler kurarak, sanat ve teknoloji arasındaki sınırları bulanıklaştırır. (Şekil 78).

Şekil 78

Sophie Clements, O, There After, 2011, video.



(Clements, 2011)

Dijital teknolojilerin etkisiyle sanatta ‘ulařılabilirlik’ ve ‘demokratikleřme’ kavramları önem kazanmıřtır. Sanat, estetik temsilden ziyade bilgi üretme ve iletişim alanı yaratma eylemine dönüşmüřtür. Yeni kuřak sanatçılar, sanat eserinin tamamlanmıř bir yapıt olmaktan ziyade yaratım sürecine odaklanmıř ve deneysel, evrimci bir yaklařımla sanat işlerini oluřturmuřlardır. Sosyal medya ve aęlar, sanatsal aktivizm için bir platform saęlayarak bu süreci ileriye tařıtmaktadır. Yeni medya sanatı, sadece teknolojik araçların kullanıldıęı bir üretim biçimi olmaktan öte, aktivist, katılımcı veya kavramsal kökenlere dayanan bir ifade biçimi olarak karřımıza çıkmaktadır. (Yücel, 2014).

Olafur Eliasson *Beauty/Güzellik* karanlık bir oda içerisine giriř yaptıktan sonra izleyicinin asla tahmin etmedięi bir noktada gerçekte olacak olan gökkuřaęı görüntüsünün üzerine kurulu bir sunumdur (řekil 79). Gökkuřakları, ışığın su damlacıkları içindeki spektrum boyunca kırılmasıyla oluřur. Birden fazla su varsa renkler, su damlacıkları olduęunda çeřitli renklerin ortaya çıktığı basit bir mekanizma ile yaratılır. Gökkuřaęı her izleyiciye farklı bir renk gamı sunar ve hatta izleyicinin bakıř açısını deęiřtirebilmektedir. Kendi içinde deęiřtięi için daima deęiřmektedir. Eliasson; Rönesans'tan beri kullanılan merkezi perspektifin bile eser ile etkileřim kuran kiřilerin bakıř açılarına göre farklılařtıęını belirtir ve bu yüzden eser ile etkileřim kuran kiřilerin kendi perspektiflerine inanması konusunda ikna edici olmuřtur. Paragraflarca yazılmıř bilgilendirici metinlere gerek yoktur, gökkuřaęı oradadır. Eliasson'un yaptıęı bu göz baęı teknięini nasıl oluřturduęunu örtbas etmek gibi kaygıları olmamıřtır. İzleyici karřısında beliren gökkuřaęının nasıl oluřtuęuna řahit olmaktadır. "Tüm açılardan deęil ama bazı açılardan gökkuřaęı vardır" (řekil 80). Sanatçı, bir doęa olayı olan nasıl oluřtuęunu bildięimiz gökkuřaęının galeri içinde yeniden oluřtururken, sonralarda yapacaęı çalışmalarında betimleyeceęi dilin ve üzerinde durduęu temel sanat kavramlarının da ufak bir taslaęını sunmaktadır. (Aksoy, 2022, s. 45).

Şekil 79

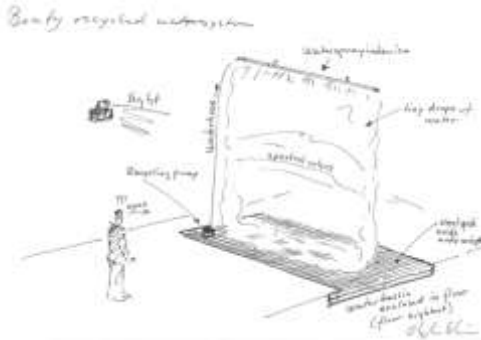
Olafur Eliasson, Beauty, 1993, Tate Modern, London-2019.



(Eliasson, 2019)

Şekil 80

Olafur Eliasson, Beauty, Taslak, 1993.



(Eliasson, 1993)

Temelde gerçeğin bir illüzyonu olarak nitelendirdiğimiz sanat, artık neredeyse tamamen sanal boyutta bizlerle buluşmaktadır. Bilgisayarların ortaya çıkışıyla birlikte gerçeğin anlamı konusu ve olduğu yer neredeyse tamamen değişmiştir. Artık her alanda ve her evrede sanallık gerçeğin yerine geçmiştir (Sağlamtimur, 2010, s. 215).

Olafur Eliasson'un İstanbul Modern'de de (2019) sergilediği *Your Uncertain Shadow (Belirsiz Gölgeniz)* adlı eseri, izleyicilerin bedenlerini ve hareketlerini renkli gölgeler olarak yansıtarak mekân algısını sorgulatmaktadır. Işık ve renk kullanımıyla tanınan Eliasson, bu çalışmada izleyicilerin etkileşimiyle sürekli değişen bir görsel deneyim sunmaktadır. Eser, farklı renklerdeki projektörlerin bir araya gelmesiyle izleyicinin gölgelerini katmanlı ve renkli bir şekilde duvara yansıtmıştır. İzleyiciler hareket ettikçe gölgeleri de çoğalarak değişir, böylece

eserin tamamlanmasında aktif bir rol üstlenmektedirler. Bu çalışma, mekân algısını, ışıklı etkileşimi ve izleyicinin eserdeki yerini vurgulayan Eliasson'un imzasını taşıyan kavramlardan biri olmuştur (Şekil 81) (Eliasson, 2010).

Şekil 81

Olafur Eliasson Your Uncertain Shadow (Belirsiz Gölgeniz), 2019.



(Eliasson,2019)

Sanat giderek artan bir şekilde dijital platformlarda izlenip paylaşılan bir hale gelmiştir. Akıllı telefonlar, tabletler ve bilgisayarlar üzerinden erişilen eserler, hareketli ve dijital kültürün bir parçası olmuştur. Bu sayede sanat eserlerine her zaman ve her yerden erişim mümkün olup, sanatın yayılması kolaylaşmıştır. Müzeler, galeriler ve müzayede evleri de dijitalleşerek sanat eserlerini sanal ortama taşımışlardır. Bu durum, sanatın daha geniş kitlelere ulaşmasını ve erişilebilirliğini artırmıştır. Sanatın dijital platformlarda paylaşılması, farklı kültürlerden eserlere erişimi kolaylaştırmakta ve sanatın evrenselliğini vurgulamaktadır. Ayrıca, sanatçılar dijital teknolojilerle yaratıcılıklarını daha geniş bir kitleye ulaştırabilmektedir. Bu süreç, sanat dünyasını ve sanatın algılanma biçimini değiştirerek, sanatın sınırlarını genişletmekte ve yeni yaratıcı olanaklar sunmaktadır.

SONUÇ

Klasik sanatta izleyici-eser ilişkisi, izleyicinin pasif bir gözlemci olarak konumlandığı ve eserin estetik değerini dışarıdan takdir ettiği bir anlayış üzerine kurulmuştur. Özellikle Rönesans dönemi resimlerinde ve heykellerinde, sanatçılar idealize edilmiş formlar ve kusursuz teknikler aracılığıyla belirli anlatıları sunarken, izleyici bu anlatıları yalnızca izlemekle sınırlı kalmaktadır. Michelangelo'nun heykelleri veya Leonardo da Vinci'nin tabloları gibi başyapıtlarda, izleyici eseri hayranlıkla izleyen, fakat onun içeriğine doğrudan müdahale etmeyen bir roldeydi. Sanat, estetik ve ideal güzelliği yansıtma amacı taşıırken, izleyici sadece bu değerlerin alımlayıcısı konumundaydı. Ancak 20. yüzyılın başlarında sanatın dönüşümüyle birlikte izleyici-eser ilişkisi de radikal bir değişime uğramıştır. Dada, Fütürizm ve Fluxus gibi avangard hareketler, sanatın sadece estetik bir obje olmaktan çıkıp, izleyiciyle etkileşime geçen bir süreç haline gelmesine öncülük etmişlerdir. Hugo Ball'ın *Cabaret Voltaire* performansı, John Cage'in 4'33 adlı eseri ve Alan Kaprow'un Happening'leri gibi örnekler, izleyiciyi pasif bir izleyici olmaktan çıkarıp aktif bir katılımcı haline getirmiştir. Fluxus hareketinin öncüleri olan Nam June Paik, Yoko Ono ve Joseph Beuys gibi sanatçılar, izleyiciyle eserin anlamını birlikte oluşturan performanslar ve enstalasyonlar yaratarak sanatın sınırlarını genişletmişlerdir. 1990'larla birlikte Nicolas Bourriaud tarafından ortaya atılan "ilişkisel estetik" kavramı, sanatın izleyiciler arasında sosyal bağlar ve ilişkiler kurmayı amaçlayan bir alan olarak ele alınmasını sağlamıştır. İlişkisel estetik, eserin sadece sanatçının kontrolünde olmaktan çıkıp, izleyicilerin katılımıyla şekillenen bir deneyime dönüşmesini ifade etmektedir. Bu anlayış, sanatı kolektif anlam üretme ve toplumsal etkileşim aracı olarak yeniden tanımlamaktadır. Rirkrit Tiravanija gibi sanatçılar, izleyicilerin günlük yaşam pratiklerini sanatsal bir deneyime dönüştürerek bu etkileşimi ön plana çıkaran eserler üretirler. Günümüzde ise katılımcı sanat pratikleri, dijital teknolojilerin de etkisiyle çok daha ileri boyutlara taşınmıştır. Yeni medya sanatı, izleyiciye dokunma, hareket etme ve ses çıkarma gibi eylemlerle eserin bir parçası olma fırsatı sunmuştur. Sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) gibi teknolojilerle desteklenen projeler, izleyiciyi tamamen eserin içine dahil eder ve sanat deneyimini kişisel bir boyuta taşır. Bu süreçte sanat, sadece izlenen bir obje olmaktan çıkıp, izleyiciyi aktif bir katılımcı olarak eserin anlamını şekillendiren bir aktöre dönüştürmektedir.

Sanat dünyasında önemli bir kavram olarak öne çıkan izleyici-eser etkileşimi, sanatın yalnızca gözlemlenmesi yerine, aktif bir deneyim olarak yaşanmasını ifade eder. Bu bağlamda yeni medya sanatı, dijital teknolojilerin kullanımıyla ortaya çıkan ve genellikle interaktif öğeler

içeren eserler sunar. İzleyicinin dokunma, hareket etme, ses çıkarma gibi eylemlerle tepki veren bu eserler, izleyiciyle etkileşime geçerek sanat deneyimini derinleştirir ve kişiselleştirir. Yeni medya sanatı, izleyiciyle eser arasındaki etkileşimi güçlendirerek sanat deneyimini daha anlamlı hale getirir. İzleyici, sanat eserini sadece gözlemlemekle kalmaz, aynı zamanda onun bir parçası haline gelir ve eserin anlamını kendi deneyimleriyle şekillendirir. Bu süreç, izleyiciyi pasif bir gözlemci olmaktan çıkarıp aktif bir katılımcıya dönüştürür ve sanatın algılanışını köklü bir şekilde değiştirir. Bu dönüşüm, sanatın geleneksel sınırlarını genişletir ve sanatçılara yeni ifade olanakları sunar. Yeni medya sanatı, izleyici katılımını ön plana çıkararak sanatın toplumsal rolünü güçlendirir. Katılımcı sanat anlayışı, sanatın sadece sanatçılar tarafından değil, izleyiciler tarafından da şekillendirilebileceğini gösterir. Bu, sanatın daha demokratik ve erişilebilir olmasına katkıda bulunur. İzleyici katılımı, sanat eserlerinin anlamını ve değerini yeniden tanımlarken, sanatçı ve izleyici arasındaki ilişkiyi daha da zenginleştirir.

Yeni medya sanatı, dijital teknolojilerin kullanımıyla geleneksel sanat formlarını dönüştürerek izleyiciyle etkileşimi artırmayı hedefler. Sanat eserleri artık sadece izlenen ve dinlenen bir nesne olmaktan çıkıp, izleyiciyi aktif bir şekilde katılıma teşvik eden interaktif deneyimler sunmaktadır. Bu sayede izleyici, sanat eseriyle etkileşime geçerek kendini eserin bir parçası gibi hissedebilir ve eserin anlamını kendi deneyimleriyle şekillendirebilir. Yeni medya sanatı, izleyici katılımını artırarak sanatın toplumsal işlevini de güçlendirir. Katılımcı sanat anlayışı, sanatın sadece sanatçılar tarafından değil, izleyiciler tarafından da şekillendirilebileceğini gösterir. Bu, sanatın daha demokratik ve erişilebilir olmasına katkıda bulunur. İzleyici katılımı, sanat eserlerinin anlamını ve değerini yeniden tanımlarken, sanatçı ve izleyici arasındaki ilişkiyi daha da zenginleştirir. Dijital teknolojiler, sanatın üretim sürecine katılma ve sanat eserlerini interaktif hale getirme potansiyeli sunarak, izleyiciyi aktif bir katılımcıya dönüştürür. Bu etkileşim, sanatın sınırlarını genişletir ve sanatçılara yeni ifade olanakları sunar. Yeni medya sanatı, izleyiciyle eser arasındaki etkileşimi güçlendirerek sanat deneyimini daha derin, etkileyici ve anlamlı hale getirir. İzleyicinin esere dokunması, hareket etmesi veya ses çıkarması gibi eylemler, eserin nasıl algılanacağını ve deneyimleneceğini belirler. Bu sayede, izleyici sanat eserini sadece dışarıdan gözlemlemekle kalmaz, aynı zamanda onun bir parçası haline gelir ve eserin anlamını kendi deneyimleriyle şekillendirir. İzleyici katılımı, sanat eserlerinin anlamını ve değerini yeniden tanımlarken, sanatçı ve izleyici arasındaki ilişkiyi daha da zenginleştirir.

Yeni medya sanatının geleceđi, dijital teknolojilerin ve interaktif medyanın gelişimiyle şekillenecektir. Sanatçılar, yeni medya araçlarını kullanarak izleyiciyle daha derin ve anlamlı bağlar kurmaya devam edeceklerdir. Bu süreçte, izleyici katılımının önemi artacak ve sanat eserleri daha fazla kişiselleştirilmiş deneyimler sunacaktır. Sanatın bu dönüşümü, izleyici ve sanat eseri arasındaki etkileşimi daha da derinleştirerek, sanatın toplumsal rolünü güçlendirecek ve daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlayacaktır. Yeni medya sanatı, sanatın sınırlarını genişletmeye ve izleyici ile eser arasındaki etkileşimi zenginleştirmeye devam ederken, sanatçılar ve izleyiciler arasındaki ilişkiyi de yeniden tanımlayacaktır. Bu süreç, sanatın daha demokratik, erişilebilir ve katılımcı bir hale gelmesini sağlayacak, sanatın toplumsal işlevini güçlendirecektir. Sanatın bu yeni formu, izleyiciyi sadece gözlemci olmaktan çıkararak, sanatın bir parçası haline getirecek ve sanat deneyimini daha derin ve anlamlı kılacaktır.

Son yıllarda dijital sanat, izleyici-eser etkileşimini derinleştiren yeni formlarla öne çıkmaktadır. NFT sanatı ve büyük ölçekli projeksiyonlu sergiler, dijital sanat eserleri izleyicide farklı etkileşimler bırakmaktadır. 7 *Ölümcül Günah* gibi projeksiyon odaklı sergiler, izleyiciyi çok duyuşal deneyimlerle eserin içine çekerken, net art ve kinetik sanat gibi diğer dijital sanat formları, izleyiciye sanal ve fiziksel dünyalarda yeni etkileşim yolları sunar. Bu çeşitlilik, sanatın erişilebilirliğini artırarak, daha kapsayıcı ve katılımcı bir deneyim sağlar. Sonuç olarak, izleyici eser etkileşiminin aktif olduğu performanslar ve yeni medya sanatında izleyici-eser etkileşimi, sanat deneyimini derinleştirir, sanatın toplumsal işlevini güçlendirir ve izleyiciyi aktif bir katılımcıya dönüştürür. Bu etkileşim, sanatın geleceğinde önemli bir rol oynamaya devam edecek ve sanatın dinamik ve değişen doğasına katkıda bulunacaktır. Dijital teknolojilerin sunduđu imkanlar sayesinde izleyici farklı deneyimlerle katılımcı rolüne bürünür ve sanatın deneyimlenme biçimini kökten değiştirir. Sanatın toplumsal işlevini güçlendirir. Bu nedenle, yeni medya sanatı, izleyici ile eser arasındaki etkileşim bağlamında sanatın sınırlarını genişleten ve zenginleştiren bir alan olarak önemini koruyacaktır.

Kaynakça

- Akpınar, S. E. (2020). Performans ve Hareketin Dönüşümü: Fluxus Akımı. 2024
[https://medyaveiletisim.kulup.tau.edu.tr/performans-hareket-fluxus-akimi/#:~:text=1960'lar%20ve%20sonras%C4%B1nda%20avant,\(anti%20Dart\)%20olu%C5%9Fumudur](https://medyaveiletisim.kulup.tau.edu.tr/performans-hareket-fluxus-akimi/#:~:text=1960'lar%20ve%20sonras%C4%B1nda%20avant,(anti%20Dart)%20olu%C5%9Fumudur)
- Aksoy, H. (2022). Olafur Eliasson'un Sanatında Bir Ortaklık Alanı Olarak Doğanın Yeniden Üretimi. *İnsanat: Sanat Tasarım ve Mimarlık Araştırmaları*, 2(1), 41-61.
<https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/2391166>
- Andreiaftloureiro. (2013). Exposition of Music Electronic Television de Nam June Paik.
<https://digartdigimedia.wordpress.com/2013/05/13/exposition-of-music-electronic-television-de-nam-june-paik/>
- Arapoğlu, F. (2014). Dijital Sanat Üzerine. *Artam Global Art and Design*, 48-52.
- Arat, K. N. (2022). Joseph Beuys'un 7000 Meşe Projesinin Greimas'ın Göstergebilim Çözümleme Yöntemiyle İncelenmesi. *İnönü Üniversitesi Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 233-234.
- Artun, A. (2018). Dada'nın Hakikati. 2024
<https://www.e-skop.com/skopbulten/dadanin-hakikati/3702>
- Bauman, Z. (2020). Pasajlar Yeni Medya ve Yeni Dünya.
<https://www.e-skop.com/skopbulten/pasajlar-yeni-medya-ve-yeni-dunya/5855>
- Baxandall, M. (1972). *Painting and Experience in Fifteenth-Century Italy*. Oxford: Oxford University Press.
- Baxandall, M. (1988). *Painting and Experience in Fifteenth-Century Italy: A Prime in the Social History of Pictorial Style*. Oxford: Oxford University Press.
- Bay, Y. (2012). Dijital Teknoloji ile Sanatın Dili Zenginleşiyor. *Artam Global Art & Design*, 68-74.
- Bay, Y. (2012, Şubat-Mart). Dijital Teknolojinin Olanaklarıyla Sanatın Dili Zenginleşiyor. *Artam Global Art and Design*, 55-72. 2012
<https://muratgermen.wordpress.com/2012/02/08/dijital-teknolojinin-olanaklariyla-sanatin-dili-zenginlesiyor-yasemin-bay-artam-global-art-design-subat-mart-2012/>
- Belting, H. (1994). *Likeness and Presence: A History of the Image before the Era of Art*. Chicago: University of Chicago Press. 2024
- Bourriaud, N. (2018). *İlişkisel Estetik* (2 b., Cilt 2). (S. Özen, Çev.) İstanbul: Bağlam.

- Bozbura, F. T. (2018). Eğitim ve Sanatta Yenilikçi Sıradışı Yönleriyle Joseph Beuys. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 48-58. 2024
- Bozkurt, M. (2012). Medya Sanatı, Sanatın Günceli Güncelin Sanatı Mehmet Yılmaz. *Ankara: Ütopya*. 2012
- Bulunmaz, B. (2014). Yeni Medya Eski Medyaya Karşı; Savaşı Kim Kazandı ya da Kim Kazanacak. *Karadeniz Teknik Üniversitesi İletişim Araştırmaları Dergisi*, 4(1), 22-29. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/e-kiad/issue/49298/629850>
- Butler, C., & Oramas, L. (2014). Lygia Clark: The Abandonment of Art, 1948-1988. *New York: The Museum of Modern Art*.
- Ceran, M., & Kılıç, L. (2021). Walter Benjamin'in Aura Kavramı ve Koleksiyonere Bakışının "Ruben Brant, Collector" Filmi Üzerine İncelemesi. *Atatürk Üniversitesi*, 59-66.
- Ceylan, A. (2020). Anın Patikasında Yaşayan Bir Zaman Gezin: Marina Abramovic. <https://www.sanatatak.com/anin-patikasinda-yasayan-bir-zaman-gezini-marina-abramovic/>
- Childs, W. (2021). M.Ö 4.Yüzyılda Yunan Sanatı ve Estetiği. *BMCR*, 58. <https://bmcr.brynmawr.edu/2021/2021.07.02/>
- Clark, K. (1969). New York: Harper and Row. 2024
- Çançat, A. (2018). Yeni Medya Sanatı Üzerine. *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi* (40), 165-178.
- Çeber, T. (2017). İzleyiciyi İzlemek; Sanat Eseri, Sanatçı ve İzleyici İlişkisi Üzerine. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi* (38), 87-97. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/307863>
- Çelenk, A., & Açıcı, F. (2022). Tasarımda Yeni Yaklaşımlar: Refik Anadol ve Makine Hatıraları. *Akademik Sanat* (17), 73-86. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2241100>
- Çokokumuş, B. (2012). Dijital Ortamda Kültür ve Sanat. *1(3)*, 51-66. <https://www.ijtase.net/index.php/ijtase/article/view/296/333>
- Çokokumuş, B. (2012). Dijital Ortamda Kültür ve Sanat. *Ijtase*, 51-66. 06 08, 2024 <https://www.ijtase.net/index.php/ijtase/article/view/296/333>
- Debord, G. (2019). Fütürizm, Dadaizm ve Sürrealizm Üzerine. 2024

<https://www.e-skop.com/skopbulten/pasajlar-futurizm-dadaizm-ve-surrealizm-uzerine/4726>

Delibaş, L. (2008). Kelt Kültürü Bağlamında Joseph Beuys ve Eserleri. *Ulusal Tez Merkezi*, 90.

Dellaloğlu, B. (2005). Benjamin. *İstanbul: Say*. 2024

Deuel, C. (2013). The Relationship Between Viewer and Fine Art. *Western Washington University*, 1-6. <https://cedar.wvu.edu/orwwu/vol3/iss1/4/>

Dilay, Türkdogan, S. (2022). Güncel Sanatta İzleyicinin Rolü. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 129-145.

Dilmaç, S. (2019). İlişkisel Estetik Bağlamında Kamusal Alanda Sanat. *İdil*, 1253-1261.

Dilmen, N. (2007). Yeni Medya Kavramı Çerçevesinde İnternet Günlükleri-Bloglar ve Gazeteciliğe Yansımaları. *Marmara İletişim Dergisi*, 12(12), 113-122. 04 05, 2014 <https://dergipark.org.tr/tr/pub/maruid/issue/445/3501>

Eliasson, O. (2010). Your Uncertain Shadow (Colour), 2010.

Freedberg, D. (1989). The Power of Images: Studies in the History and Theory of Response. *Chicago: University Of Chicago Press*. 2024

Gombrich. (1997). Sanatın Öyküsü. Viyana: *Remzi Kitabevi - Sanat Dizisi*.

Gombrich, E. H. (1995). The Story of Art. Viyana: *Phaidon*.

Gotthardt, A. (2019). Yoko Ono's 5 Most Iconic Works. 2024 <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-yoko-onos-5-iconic-works>

Guggenheim Müzesi Arşivi. (2001). Artwork-9537. <https://www.guggenheim.org/artwork/9537>

Hanhardt, J. G. (2012). Nam June Paik: Global Visionary. *Washington, D.C.: Smithsonian American Art Museum ve D. Giles Limited*. 2024

Hatherley, O. (2019). Nicolas Bourriaud: Postmodernden Altmoderne. 2024 <https://www.e-skop.com/skopbulten/nicolas-bourriaud-postmodernden-altermoderne/5491>

Hauser, b. (2010). *Phenomenology and Psychoactive Properties of Fly-Agaric*. Museum Boijmans Van Beuningen, 45-58.

https://www.lozano-hemmer.com/vicious_circular_breathing.php

Maloney, P. (2018). Jamie Vasta, Nicholas Pye, and Sheila Pye. *artforum*. 2024
<https://www.artforum.com/events/jamie-vasta-nicholas-pye-and-sheila-pye-187830/>

Manovich, L. (2002). The Language of New Media. *Cambridge: The MIT*. 2024

Merdim, E. (2018). Tokyo'da-Dijital-Sanat-Müzesi-Açıldı. 2024
<https://www.arkitera.com/haber/tokyoda-dijital-sanat-muzesi-acildi/>

Merril, R. (1991). Ritüeller ve Alegoriler: Felix Gonzalez-Torres Luhring'de Augustine Hetzler. *Artweek*, 12.

Mitchell, W. J. (2005). What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Image. *Chicago: University of Chicago*. 2024

Miyajima, T. (2014). work-projects/mega-death-3. 2024
<https://tatsuomiyajima.com/work-projects/mega-death-3/>

MoMA. (2016). Tony Oursler İmponderable. 2024
<https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1650>

Mori Art Müzesi. (2018). Yoko Ono: From My Window. 2024
<https://www.mori.art.museum/en/news/2018/11/1708/>

Nitsch, H. (2004). Orgien Mysterien Theater: 58th Action. *Hatje Cantz*.

O'Doherty, B. (2010). Beyaz Küpün İçinde: Galeri Mekanının İdeolojisi. (s. 136). *Sel*.

Özata, L. (2016). Bilim ve Sanat Arasında Bir Denge. 2024
<https://www.artfulliving.com.tr/sanat/bilim-ve-sanat-arasinda-bir-denge-i-7458>

Panofsky, E. (1955). Meaning in the Visual Arts. New York, ABD: *Doubleday and Anchor Books*. 2024

Platon. (2018). Devlet. (C. Saraçoğlu, & A. Veysel, Çev.) İstanbul: *Bordo Siyah*. 2024
https://docs.google.com/file/d/0B-vli_JkzT4NQzdsS2xuQ0pDMVv/edit?pli=1&resourcekey=0-setxFzBgTiIXw4UoX7MaA

Popkey, M. (2012). Fluxus sanatçısı Alison Knowles, Dünya Günü için ve High Line'da Yüzlerce İzleyici İçin Salata Yapıyor. 2024
<https://www.politico.com/states/new-york/albany/story/2012/04/fluxus-artist-alison-knowles-makes-a-salad-for-earth-day-and-for-hundreds-of-spectators-on-the-high-line-067223>

- Popper, F. (1968). Kinetik sanatın kökenleri ve gelişimi (Origins and Development of Kinetic Art). New York, ABD: New York Graphic Society.
https://monoskop.org/images/7/76/Popper_Frank_Origins_and_Development_of_Kinetic_Art_1968.pdf
- Rab, M. (2023). Ping Pong'dan Pad Thai'ye Rirkrit Tiravanija's Art Is All About People.
<https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-ping-pong-pad-thai-rirkrit-tiravanijas-art-people>
- Sağlamtimur, Z. Ö. (2010). Dijital sanat. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(3), 213-237. <https://kutuphane.dogus.edu.tr/mvt/pdf.php?pdf=0010542>
- Sanchant, P., Blood, P., LeMieux, J., & Tekippe, R. (2024). Introduction to Art-Design, Context, and Meaning. *Libre Texts*.
[https://human.libretexts.org/Bookshelves/Art/Book%3A_Introduction_to_Art_-_Design_Context_and_Meaning_\(Sachant_et_al.\)/01%3A_What_is_Art/1.04%3A_The_Role_of_the_Viewer](https://human.libretexts.org/Bookshelves/Art/Book%3A_Introduction_to_Art_-_Design_Context_and_Meaning_(Sachant_et_al.)/01%3A_What_is_Art/1.04%3A_The_Role_of_the_Viewer)
- Sandıkçı, D. (2013). Dijital sanatın öncüsü: Rafael Lozano-Hemmer ile söyleşi. *Artam Global and Design*, 25, 180.
- Schimmel, P. (1949). Leap into the Void. *Performance and the Object*, 61.
- SFMOMA. (2007). SFMOMA Ann Hamilton'dan Önemli Bir Çalışma Edindi
<https://www.sfmoma.org/press/release/sfmoma-acquires-important-work-by-ann-hamilton/>
- Skopbülten. (2016). Tristan Tzara ve Dada Manifestosu.
<https://www.e-skop.com/skopbulten/dadanin-100-yili-tristan-tzara-ve-dada-manifestosu/2915>
- Story, T. A. (2017). Hugo Ball'ın *Karawane* adlı ses şiirini okurken giydiği kostüm. *The Art Story*. <https://www.theartstory.org/artist/ball-hugo/>
- teamLab. (2024). Athletics Forest Future Park.
<https://www.teamlab.art/ew/athleticsforest-planets/planets/>
- teamLab. (2024). Forest of Resonating Lamps - One Stroke.
https://www.teamlab.art/w/forest_of_resonating_lamps/
- Tracy, P. (2022). Luigi Russolo'nun kakofonik gelecekleri. *Public Domain Review*.
<https://publicdomainreview.org/essay/luigi-russolos-cacophonous-futures/>

- Türkkan, O. (2015). Deneyim Yaşatan Çalışmalar. (D. Sandıkçı, Röportaj).
https://www.ozanturkkan.com/wp-content/uploads/2021/09/web_images_bipolar_fractal_new.jpg
- Türkmenoğlu, H. (2014). Teknoloji ile sanat ilişkisi ve bir dijital sanat örneği olarak.2(4), 93.
<https://www.ulakbilge.com/makale/pdf/1414431733.pdf>
- Varhegyi, L. (2022). The treachery of sanctuary. *Desres21*.
<https://desres21.netornot.at/interaction-design/the-treachery-of-sanctuary/>
- White, K. (2022). Yayoi Kusama’s Playful ‘Obliteration Room’ Has Been a Hit for 20 Years. Here Are Three Surprising Facts You Might Not Know About It. *Artnet News*.
<https://news.artnet.com/art-world-archives/three-things-yayoi-kusama-obliteration-room-2159903>
- Wilson, J. B. (2003). Remembering Yoko Ono’s Cut Piece. *Oxford Sanat Dergisi*, 26, 101-123. <https://www.jstor.org/stable/3600448>
- Yale University. (2017). Lumia: Thomas Wilfred ve Işık Sanatı. *Yale University Art Gallery*.<https://artgallery.yale.edu/exhibitions/exhibition/lumia-thomas-wilfred-and-art-light>
- Yıldırım, Ö. (2010). Yeni medya ve dijital sanatlar. *Sanat Yazıları Dergisi*, (22), 57.
<https://ozgenyildirim.blogspot.com/2012/02/yeni-medya-ve-dijital-sanatlar.html>
- Yorgancıoğlu, P. E. (2015). Alternatif bir sanat arayışı: Happening (Oluşum). *GSF Sanat Dergisi*, 77-93. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/711922>
- Yücel, D. (2014). Yeni medya’da kurumsallaşan direnç ve esnek alanlar. *Artam Global Art and Design*, 78-85.
- Zeydanlı, C. B. (2019). Dünyanın ilk dijital sanat müzesi teamLab Borderless.
<https://www.oggusto.com/eser-ve-muze-incelemeleri/dunyanin-ilk-dijital-sanat-muzesi-teamlab-borderless>

Görsel Kaynakça

- Abramovic, M. (2009). The Artist is Present (Sanatçı Aramızda) [Performans]. New York, ABD.<https://www.moma.org/d/assets/W1siZiIsIjIwMTgvMTAvMzEvODJjNmRpcGExYl80MjY3OC5qcGciXSxbInAiLCJjb252ZXJ0IiwilXF1YWxpdHkgOTAgLXJlc2l6ZSAyMDAwMDIwMDBcdTAwM2UiXV0/42678.jpg?sha=f3a08b032397d6f6>
- Abramovic, M. (1997). Balkan Baroque [Performans]. Venedik Bienali, İtalya.
<https://www.sanatatak.com/anin-patikasinda-yasayan-bir-zaman-gezgini-marina-abramovic/>
- Anadol, R. (2018). Eriyen Hatıralar [Dijital Enstalasyon]. ABD.
https://www.neuroelectrics.com/blog/wp-content/uploads/2023/10/1.Turning_EEG_into_Art_Refik_Anadol_Melting_Memories-735x627.jpg
- Anadol, R. (2019). Infinity Room [Dijital Enstalasyon]. Wood Street Galleries, ABD.
<https://refikanadol.com/works/infinity-room/>
- Anadol, R. (2021). Makine Hatıraları: Uzay [Dijital Enstalasyon]. İstanbul, Türkiye.
<https://kultur.istanbul/gorsel/2021/03/refik-anadol-Makine-Hatiraları-Uzay-1110x624.jpg>
- Anadol, R. (2021). Makine Hatıraları: Uzay (detay) [Dijital Enstalasyon]. İstanbul, Türkiye.
<https://kultur.istanbul/gorsel/2021/03/refik-anadol-Makine-Hatiraları-Uzay-1110x624.jpg>
- Ball, H. (1916). Karawane Performansı [Performans]. Cabaret Voltaire, Zürih, İsviçre.
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/ce/Hugo_Ball_Cabaret_Voltaire.jpg
- Bear, L., Sharp, W., Grace, S., & Loeffler, C. (1970). Hole-in-Space [İnteraktif uydu dans performansı]. ABD.
http://www.yproductions.com/writing/archives/public_art_and_interactive_public.html
- Beesley, P. (2009). Branching Morphogenises [Müze enstalasyonu]. Ars Electronica Center, Avusturya.
<https://www.researchgate.net/profile/Federico-Del-Blanco-Garcia/publication/339600513/figure/fig1/AS:864241842135040@1583062720397/Branching-Morphogenesis-Ars-Electronica-Center-Digital-Art-Museum-at-Linz.jpg>
- Bernini, G. L. (1647-1652). Azize Teresa'nın Vecdi (Ecstasy of Saint Teresa) [Heykel]. Cornaro Chapel, Santa Maria della Vittoria, Roma, İtalya.
https://static.wixstatic.com/media/9c95f9_e8e1f48893f2433db82e7bbf0d38342e~mv2

[jpg/v1/fill/w_437,h_692,al_c,q_80,usm_0.66_1.00_0.01,enc_auto/9c95f9_e8e1f48893f2433db82e7bbf0d38342e~mv2.jpg](http://img.v1.fill/w_437,h_692,al_c,q_80,usm_0.66_1.00_0.01,enc_auto/9c95f9_e8e1f48893f2433db82e7bbf0d38342e~mv2.jpg)

Beuys, J. (1965). How to Explain Pictures to a Dead Hare (Ölü Bir Tavşana Resimler Nasıl Anlatılır) [Performans]. Düsseldorf, Almanya.

https://d16kd6gzalkogb.cloudfront.net/magazine_images/joseph-beuys-how-to-explain-pictures-to-a-dead-hare-1965.jpg

Beuys, J. (1982). 7000 Oaks (7000 Meşe Ağacı) [Enstalasyon]. Documenta 7, Kassel, Almanya.

<https://www.phaidon.com/resource/beuystree.jpg>

Cage, J. (1952). 4'33. [Performans]. ABD.

<https://www.sanatatak.com/wp-content/uploads/2019/04/john-cage-4-33-defies-silence.jpg>

CerModern. (2023). 7 Zamansız Günah [Projeksiyon tabanlı sergi]. Ankara, Türkiye.

<https://www.gazetedurum.com.tr/kultur-sanat/7-zamansiz-gunah--cermodernde-41048>

Clark, L. (1963). The Inside Is The Outside [Paslanmaz çelik heykel]. Brezilya.

<https://www.moma.org/d/assets/W1siZiIsIjIwMTgvMTAvMzEvOGZldzVmbGFvZV8xMDYyNzguanBnIl0sWyJwIiwY29udmVydCIIsIi1xdWFsaXR5IDkwIC1yZXNpemUgMjAwMHgyMDAwXHUwMDNlIl1d/106278.jpg?sha=3f495eb7da9760e1>

Clements, S. (2011). O There After [Video sanatı]. ABD.

https://d7hftxdvxxvm.cloudfront.net/?height=450&quality=85&resize_to=fit&src=https%3A%2F%2Fd32dm0rphc51dk.cloudfront.net%2FY980BptcqrB_CQmM-z4SVQ%2Fnormalized.jpg&width=800

Cybernetic Serendipity. (1968). Cybernetic Serendipity [Sergi]. Londra, Birleşik Krallık.

https://miro.medium.com/v2/resize:fit:4800/format:webp/1*llmb8O2_q5IvGztDTBnWxQ.jpeg

Çetin, O. C. (2011). İnsan Yiyen Kamyon [Dijital Sanat eseri]. Türkiye.

<https://orhancemcetin.files.wordpress.com/2011/09/maneatingtruck.jpg?w=700&h=977>

Dive, J. (2007). Making Waves [Enstalasyon]. Pulse Contemporary Art Fair, Miami, ABD.

<https://image.cnnturk.com/i/cnnturk/75/740x416/527ca5f0992df10308dae343.jpg>

Duccio di Buoninsegna. (1308-1311). Maesta Altarpiece [Hüzünlü Sunak Parçası]. Siena Katedrali, Siena, İtalya.

https://en.wikipedia.org/wiki/Maest%C3%A0_%28Duccio%29

Eliasson, O. (1993). Beauty [Enstalasyon]. Tate Modern, Londra, Birleşik Krallık.

<https://olafureliasson.net/artwork/beauty-1993/>

Eliasson, O. (1993). Beauty (Taslak) [Enstalasyon]. ABD.

<https://olafureliasson.net/artwork/beauty-1993/>

Eliasson, O. (2019). Your Uncertain Shadow [Enstalasyon]. ABD.

<https://olafureliasson.net/artwork/your-uncertain-shadow-colour-2010/>

Erek, C. (2015). Room of Rhythms (Ritim Odası) [Sanat eseri]. İstanbul Bienali, Türkiye.

<https://afasiaarchzine.com/2016/01/cevdet-erek-2/>

Fletcher, H. (2003). The Sound We Make Together [Performans videosu]. Houston, Texas,

ABD. https://harrellfletcher.com/images/sound_make/7.gif

Franke, H. W. (1961). Analoggrafik Elektronik Soyutlamalar [Sanat eseri]. Almanya.

<https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQZzpGCiqE8pPh4m-A5bUHHJO6l6R2uTazobw&s>

Gardiner, M. (2004). Oribotics [Sanat eseri]. Ars Electronica Futurelab, Avusturya.

https://matthewgardiner.net/art/Oribotics_futurelab

Gelitin. (2005). Tantamounter 24/7 [Enstalasyon ve performans]. Leo Koenig Gallery, New York, ABD.

<https://leokoenig.com/wp-content/uploads/2019/06/Tantamounter247-portalmetrocard-300.jpg>

Germen, M. (2012). Muta-Morphosis 122 [Dijital baskı]. Türkiye.

<https://img.artam.com/storage/images/auctions/340/26930/28614/murat-germen-1965-muta-morphosis-122.jpg>

Gonzalez-Torres, F. (1990). Untitled (Başlıksız) [Enstalasyon, selofanlara sarılmış şekerler].

ABD. https://artrkl.com/cdn/shop/articles/untitled-portrait-of-ross-in-l.a.-1991-felix-gonzalez-torres-art-institute-of-chicago-chicago-illinois-2018-ken-lund-1689372821650_569aa655-d3da-4495-8040-42972cacaf2c.jpg?v=1690408415&width=1100

Gonzales-Foerster, D. (2002). Ann Lee Güvenlik Bölgesi'nde [DVD]. ABD.

<https://www.lesabattoirs.org/wp-content/uploads/2021/07/visuellement-votre-2014-800x0-c-default.jpg>

Grande Exhibitions. (2011). Van Gogh Alive [Projeksiyon tabanlı sergi]. ABD.

<https://www.thenationalnews.com/arts-culture/art/van-gogh-alive-exhibition-questions-where-the-border-lies-between-genius-and-insanity-1.697060>

Hamilton, A. (1991). Indigo Blue [Enstalasyon]. ABD.

https://www.annhamiltonstudio.com/images/projects/indigoblue/13_00428.jpg

Hirschhorn, T. (2002). Bataille Monument [Karişik malzeme]. Documenta 11, Kassel, Almanya. <https://i.pinimg.com/originals/68/a4/b8/68a4b82e683078579d08a2ea85b28795.jpg>

Höller, C. (2000). Upside Down Mushroom Room [Enstalasyon]. Fondazione Prada, Milano, İtalya. <https://elephant.art/wp-content/uploads/2022/08/ch8.jpg>

Jones, K., & Ginzel, A. (1992). Mnemonics [Enstalasyon]. ABD. <https://jonesginzel.com/wp-content/uploads/1992/01/92B-Mnemonics-Install.jpg>

Kac, E. (1999). Genesis [Transgenik net enstalasyon]. ABD. <https://www.ekac.org/genesis.kac.1.jpg>

Kaprow, A. (1959). 6 Bölümde 18 Olay [Performans]. Reuben Galerisi, New York, ABD. <http://www.medienkunstnetz.de/assets/img/data/1835/bild.jpg>

Kaprow, A. (1961). Yard (Arka Bahçe) [Enstalasyon]. ABD. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/711922>

Klima, J. (1999-2000). Glasbead [Yazılım tabanlı enstalasyon]. ABD. https://blogger.googleusercontent.com/img/b/R29vZ2xl/AVvXsEg9cwmxyTYup66xnex7a1Fv7DsHm8e9kXgMG9vreEBXYeY6VOaZ5bOQV9ev5NodT8-7hGdkXTPpMIP2fWY0SFJ6ouTzqCmWU-3w_fjmL1ZyUpSDg3QP3AwOd6iHRcXR4umPKmnPyrfkvQU/s320/Glasbead.jpg

Knowles, A. (1962). Make A Salad [Performans]. Aykırıların Festivali, Güncel Sanatlar Enstitüsü, Londra, Birleşik Krallık. https://www.artforum.com/wp-content/uploads/2022/05/article00_large-43.jpg

Kusama, Y. (1966-1994). Infinity Mirrored Room, Love Forever, (Sonsuz Ayna Odası, Sonsuza Kadar Aşk), [Ahşap, ayna, metal ve ışık topları]. Japonya. <https://www.artsy.net/artwork/yayoi-kusama-infinity-mirrored-room-love-forever>

Kusama, Y. (2002). The Obliteration Room [Enstalasyon]. Queensland Sanat Galerisi, Avustralya. <https://news.artnet.com/art-world-archives/three-things-yayoi-kusama-obliteration-room-2159903>

Lapovsky, B. (1975). Oscillon 45 [Sanat eseri]. Cherokee, Iowa, ABD. <http://www.atariarchives.org/artist/images/page22-1.jpg>

Leonardo da Vinci. (1478). Ginevra de' Benci Portresi [Tuval üzerine yağlı boya]. ABD Ulusal

- Sanat Galerisi, Washington D.C.
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/3/39/Leonardo_da_Vinci_-_Ginevra_de%27_Benci_-_Google_Art_Project.jpg/800px-Leonardo_da_Vinci_-_Ginevra_de%27_Benci_-_Google_Art_Project.jpg
- Leonardo da Vinci. (1503-1507). Mona Lisa [Tuval üzerine yağlı boya]. Louvre Müzesi, Paris, Fransa.https://tr.wikipedia.org/wiki/Mona_Lisa#/media/Dosya:Mona_Lisa,_by_Leonardo_da_Vinci,_from_C2RMF_retouched.jpg
- Lozano-Hemmer, R. (2006). Pulse Room [Enstalasyon]. ABD.
https://macm.org/app/uploads/oeuvres/collections/2013/d137i_in057-1200x1800.jpg
- Lozano-Hemmer, R. (2008). Pulse Index [Enstalasyon]. Washington D.C, ABD.
<https://www.studiointernational.com/rafael-lozano-hemmer-pulse-review-hirshhorn-museum-washington>
- Lozano-Hemmer, R. (2008). Pulse Tank [Enstalasyon]. ABD.
https://www.lozano-hemmer.com/artworks/pulse_tank.php
- Lozano-Hemmer, R. (2013). Vicious Circular Breathing [Enstalasyon]. Meksika.
<https://goseeart.net/2018/06/07/rafael-lozano-hemmer-unstable-presence/>
- Michelangelo. (1501-1504). David [Heykel]. Akademi Galerisi, Floransa, İtalya.
https://tr.m.wikipedia.org/wiki/Dosya:Davut_Heykeli.jpg
- Milk, C. (2012). The Treachery of Sanctuary [Sanat eseri]. ABD.
<https://www.digilogue.com/en/exhibition/digital-revolution/>
- Miyajima, T. (2016). Mega Death, Light Emitting Diode [Işık enstalasyonu]. MCA, Avustralya. https://tatsuomiyajima.com/wp-content/uploads/MEGA-DEATH_MCA_Miyajima_photo-by-Alex-Davis-scaled-800x600.jpg
- Nitsch, H. (1957-2020). Orgien Mysterien Theater (Orgia Mysterium Tiyatrosu) [Performans]. Avusturya.<https://www.kandlhofer.com/artists/229-hermann-nitsch/works/5226-hermann-nitsch-6-tage-spiel-prinzendorf-1998/>
- Obermaier, K., & Ars Electronica Futurelab. (2006). Le Sacre du Printemps [Video sanatı]. Avusturya.https://ncc-phinf.pstatic.net/20150629_249/1435556663277to91p_PNG/%BA%BD%C0%C7-%C1%A6%C0%FC.png?type=w646
- Obermaier, K., & Ars Electronica Futurelab. (2006). Le Sacre du Printemps [Video sanatı]. Avusturya.https://www.researchgate.net/figure/Klaus-Obermeier-Le-Sacre-du-Printemps-2006_fig1_321219737

- Oldenburg, C. (1961). The Store (Mağaza) [Enstalasyon]. ABD.
<https://uploads2.wikiart.org/00304/images/claes-oldenburg/2.jpg!Large.jpg>
- Ono, Y. (1961). Add Colour Refugee Boat Painting (Renk Ekle Mülteci Teknesi) [Resim]. Japonya. <https://www.mori.art.museum/en/news/2018/11/1708/>
- Ono, Y. (1964). Cut Piece [Performans]. Yamaichi Konser Salonu, Kyoto, Japonya.
https://www.moma.org/d/assets/W1siZiIsIjIwMTcvMDYvMjIvNHlrbHY4a282NV8xNDMxMzY5NTkwXzYwNi5qcGciXSxbInAiLCJjb252ZXJ0IiwLXF1YWxpdkHkgOTAgLXJlc2l6ZSAyMDAweDIwMDBcdTAwM2UiXV0/1431369590_606.jpg?sha=8b976188d26aab85
- Oursler, T. (2015-2016). Imponderable [Video sanatı]. New Museum, New York, ABD.
<https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1650>
- Paik, N. J. (1960). Piyano için Etüt Performansı [Performans]. Fotoğraf: Klaus Barisch, Almanya. https://ojsfile.ohmynews.com/STD_IMG_FILE/2012/0403/IE001421562_STD.jpg
- Paik, N. J. (1963). Exposition of Music-Electronic Television [Enstalasyon]. Almanya.
<https://digartdigmedia.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/05/imagen1.jpg?w=487>
- Paik, N. J. (1974-1977, 2002). TV Garden [Enstalasyon]. Rolf Jahrling'in özel konut galerisi, Almanya. <https://www.youtube.com/watch?v=yMUJB5aFvdo>
- Phidias ve Atölyesi. (M.Ö. 447-438). Parthenon Heykelleri (Elgin Mermerleri) [Heykel]. İngiltere Müzesi, Londra, Birleşik Krallık.
https://www.indyturk.com/sites/default/files/styles/1368x911/public/article/main_image/2023/12/28/1233416-1909794866.jpg?itok=EWCgHQ9n
- Pye, N., & Pye, S. (2007). Trilogy - Loudly Death Unties [Video sanatı]. New York, ABD. <https://www.artnews.com/wp-content/uploads/2009/03/img-nick-and-sheila-pye151249434744.jpg>
- Pyke, M. Presence [4 ekranlı video enstalasyonu]. Universal Everything, New York, ABD.
<https://a-g-i.s3.eu-west-3.amazonaws.com/mattpyke/presence4-s.jpg>
- Quayola. (2011). Strata [Video sanatı]. Curator's Office, New York, ABD.
- Randazzo, G. (2009). Stone Fields [Sanat eseri]. ABD.
<https://www.thisiscolossal.com/wp-content/uploads/2014/10/stone-1.jpg>
- Russolo, L., & Piatti, U. (1916). Intonarumori [Müzik enstrümanı]. İtalya.

<https://the-public-domain-review.imgix.net/essays/luigi-russolos-cacophonous-futures/luigi.jpeg?fit=max&w=1200&h=850>

teamLab Borderless Müzesi. (2014). Athletic Forest Future Park [Sanat eseri]. MORI Binası, Tokyo, Japonya. <https://arte8lusso.net/culture/new-teamlab-borderless-in-jeddah-historic-district-a-unesco-world-heritage-site-unveils-massive-athletics-forest-and-future-park-spaces/>

teamLab Borderless Müzesi. (2014). Flowers and People, Cannot be Controlled but Live Together - A Whole Year per Hour [Sanat eseri]. MORI Binası, Tokyo, Japonya. <https://kavrakoglu.com/wp-content/uploads/2017/03/r.png>

teamLab Borderless Müzesi. (2018). Forest of Resonating Lamps - One Stroke [Sanat eseri]. Tokyo, Japonya. <https://www.teamlab.art/ew/forest-resonatinglamps-fire-jeddah/jeddah/>

Tiravanija, R. (1990-2002). Pad See-ew [Performans]. Museum of Modern Art, San Francisco, ABD. <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/32/Tiravanija.JPG>

Tiravanija, R. (1992-1995). Untitled [Performans]. New York, ABD. <https://www.momaps1.org/en/events/361-rirkrit-tiravanijas-untitled-1992-1995-free-still>

Tretyakov Galerisi. (1856). Tretyakov Galerisi [Müze]. Levrushinsky Lane, Moskova, Rusya. <https://media-cdn.tripadvisor.com/media/photo-s/08/73/5e/e7/tretyakov-gallery.jpg>

Wilfred, T. (1930). Clavilux Junior adlı cihazı [Işık enstalasyonu]. Yale Üniversitesi Sanat Galerisi, New Haven, ABD. https://cdn.saam.media/fVjzxYlQ_DCCnLC0YLBrMbBdVBQ/2600/0/center/cover/webp/https%3A%2F%2Fd3ec1vt3scx7rr.cloudfront.net%2Ffiles%2Fimages%2F2017-07%2Fexhibitions_lumia_8_wilfred_unit-86_clavilux-junior.jpg

Wilfred, T. (1959). Lumia [Işık enstalasyonu]. Yale Üniversitesi Sanat Galerisi, New Haven, ABD. https://cdn.saam.media/VbQzy7X4upUzYDoPXRIb2VcGbIw/2600/0/center/cover/webp/https%3A%2F%2Fd3ec1vt3scx7rr.cloudfront.net%2Ffiles%2Fimages%2F2017-09%2F2_Wilfred_Study%2520in%2520Depth_Opus%2520152.jpg

Wilfred, T. (1959). Lumia [Işık enstalasyonu]. Yale Üniversitesi Sanat Galerisi, New

Haven, ABD. https://cdn.saam.media/FTcTohYih8XaqWGRU6N-8o785og/2600/0/center/cover/webp/https%3A%2F%2Fd3ec1vt3scx7rr.cloudfront.net%2Ffiles%2Fimages%2F2017-09%2F5_Wilfred_Visual%2520Counterpoint_Opus%2520140.jpg

Wostell, W. (1958). Black Room Cycle [Enstalasyon]. Almanya.

<https://zoebambrookwork.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/06/bild-2.jpg>

Wurm, E. (1997). One Minute Sculptures (Bir Dakikalık Heykeller) [Performans]. Avusturya.

<https://benjicnorcott.wordpress.com/2014/10/07/erwin-wurm-one-minute-sculptures/>

Wurm, E. (2001). Instructions for Idleness (Tembellik Talimatları)

[Alüminyum üzerine kromojenik baskı]. Avusturya.

<https://www.artnet.com/artists/erwin-wurm/stay-in-your-pyjamas-all-day-2001-KKUL8-PzImAKqgqhwkEPwQ2>