

**T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RESİM ANABİLİM DALI
RESİM BİLİM DALI**



**İNTERAKTİF ENSTALASYONLARDA NESNE-FİGÜR-
MEKÂN ETKİLEŞİMİ**

EMRULLAH ELÇİ

YÜKSEK LİSANS

**DANIŞMAN
PROF. DR. MUSTAFA KÜÇÜKÖNER**

KONYA-2022



	T.C. NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ Sosyal Bilimler Enstitüsü	
---	---	---

BİLİMSEL ETİK SAYFASI

Öğrencinin	Adı Soyadı	Emrullah ELÇİ		
	Numarası	18811901012		
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Resim Ana Bilim / Resim Bilim Dalı		
	Programı	Tezli Yüksek Lisans	X	
		Doktora		
	Tez Danışmanı	Prof. Mustafa KÜÇÜKÖNER		
Tezin Adı	İnteraktif Enstalasyonlarda, Nesne-Figür-Mekân Etkileşimi			

Bu tezin hazırlanmasında bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle riayet edildiğini, tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel kurallara uygun olarak atıf yapıldığını bildiririm.

Emrullah ELÇİ

	T.C. NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ Sosyal Bilimler Enstitüsü	
---	---	---

ÖZET

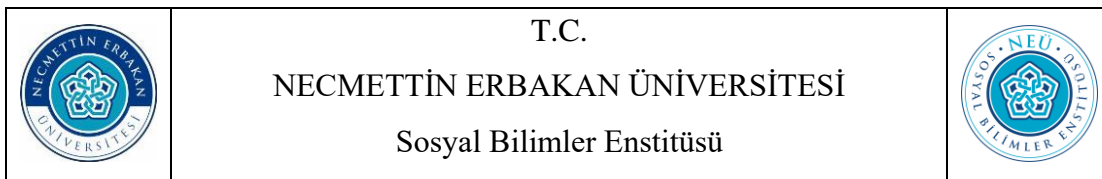
Öğrencinin	Adı Soyadı	Emrullah ELÇİ		
	Numarası	18811901012		
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Resim		
	Programı	Tezli Yüksek Lisans	X	
		Doktora		
	Tez Danışmanı	Prof. Mustafa KÜÇÜKÖNER		
Tezin Adı	İnteraktif Enstalasyonlarda, Nesne-Figür-Mekân Etkileşimi			

Enstalasyonun günümüzdeki mazmunuyla ortaya çıkışı, Marcel Duchamp'ın sanatsal değeri taşımayan tüketim ürününü (pisuarı), bir sanatsal mekânda sergilemek istemesiyle olmuştur. Kavramsal sanatın alt yapısını atan Duchamp, sanatın ve akademik sanat anlayışının asırlarca süre gelen alışlagelmiş tek düze eserler üretecek şekilde bir fikre indirgenmiş olmasına karşılık, belli bir fikir üzerinde sanatın her türlü malzeme ile yapılacağını savunmuştur.

Günümüzde, sanatın sunumunda kullanılabilecek malzeme ve nesnelerin birçoğu bilgisayar teknolojisi tabanlı olmakla birlikte, bu teknoloji sayesinde izleyicinin sanat eserinin tümleşik yapısının bir parçası olmasını kolaylaştırılmakta ve çok daha etkili kılmaktadır. Teknolojinin sunduğu yeni ifade biçimlerinin harekete geçmesiyle beraber, güçlkle ulaşılan ifade biçimleri, çok daha kolay ulaşılabilmektedir. Bu olgu, sanat eğitimcisinin, sanatçının dijital sanat üretim türleriyle etkileşiminin zenginleşmesine neden olmuştur. Her düzeyde ve her alanda bu interaktifler, sanatsal üretimde ortaya çıkmış olmakla beraber etkileşimli sanata ciddi anlamda katkıda bulunmuştur.

İnteraktif sanat, seyircinin bir çıktı üretmek için muayyen şekillerde giriş yaparak iştirak ettiği bir sanat türüdür. Geleneksel sanat biçimlerinin tersine, seyircinin interaktif yalnızca zihinsel bir hadise değildir. İnteraktif, sanat eserine türlü biçimlerde yönlendirme, katkıya ve montaja izin vererek tümüyle psikolojik bir aktivitenin önüne geçer. Etkileşimli sanat, yapısı itibariyle ile yapıtın kendisi mekan ve izleyici ile etkileşim içerisinde olmakla birlikte sanat eserinin oluşum sürecinde etki eden tüm etkenlerin bu etkileşiminin bir parçası haline gelmiştir. Bununla birlikte sanat eserinin tek yönlü etkileşim haline girmesinin ötesinde izleyici deneyiminin, eserin bir parçası olarak nesne-figür-mekân etkileşimi çerçevesinde gerçekleşmesi interaktif kavramını ortaya çıkarır. Bu noktada interaktif enstalasyon çalışmaları, izleyici, sanatçı ve mekâna yerleştirilen sanat eserinin etkileşime geçiren yapı ve alt yapılar bütün olarak süreci tamamlar.

Anahtar Kelimeler: İnteraktif, Enstalasyon, Nesne, Mekân, Figür.



ABSTRACT

Author' s	Name and Surname	Emrullah ELÇİ		
	Student Number	18811901012		
	Department	Fine Arts		
	Study Programme	Master's Degree (M.A.)	X	
		Doctoral Degree (Ph.D.)		
	Supervisor	Prof. Mustafa KÜÇÜKÖNER		
Title of the Thesis/Dissertation	Object-Figure-Space Interaction in Interactive Installations			

The installation's urinal, which wants to emerge with the metaphor of Marcel Duchamp's artistic value (urinal), has been surrounded by an exhibition in artistic art. Duchamp, who is assigned as the subordinate of conceptual art, will produce monotonous works that have been traditional for centuries with the understanding of art and academic art. It is aimed with material of any kind of conventional art.

Today, in the presentation of art in general terms and in terms of material education, based on comprehensive education, to make use of this technology integrated and a part of the work done more easily. The outlines of technology to create a new expression could be reached much more easily with the reached expression. This phenomenon has led to the enrichment of the interaction of the art educator with the types of digital art production. These industrials at all levels and in all fields were unthinkable in terms of interactive art, with the concept emerging conceptually.

Interactive art is a form of art to engage the audience in order to be a part of it. A change in the direction of the traditional art form and the audience's performance is not an event. Interactive, art-oriented orienting in genres can go the way of an activity that can help assist and participate. The structure of art through

interaction will be a part of this interaction of the whole, which affects the formation of the artwork together in interaction with the whole space and the audience. As a goal in the design of the object-figure-space-space, it can occur from the events that can occur in the object-figure-space-space. Completing this project are installation works, audiences, contributing to a team work and creating infrastructures in order to bring it to life.

Keywords: Interactive, Installation, Object, Space, Figure



ÖN SÖZ VE TEŞEKKÜR

Çağdaş sanatta, teknolojinin getirmiş olduğu ihtiyaçlar doğrultusunda, sanat ciddi oranda zenginleşmiş ve birçok sanat türü ile birlikte “Enstalasyon” kavramı ortaya çıkmıştır. Sanat eserlerindeki yüksek çeşitlilikle birlikte eser formları, geleneksel sanat kalıplarından sıyrılıp, mekân ile nesneyi bütünleştirerek anlatım gücünü artırmayı amaçlamaktadır.

Teknoloji ile beraber, izleyicinin artan doyum noktasına ulaşabilmesi zorlaştığından, mekân ve nesnenin birleştirilmesi sonucunda ortaya çıkan sanat formu, izleyici ile etkileşime geçirilmeye başlanmıştır. Bunun sonucunda geleneksel sanat eserlerinin yanı sıra, nesne-mekân-figür etkileşimine sahip sanat eserleri oldukça önem kazanmıştır.

Bu çalışmanın yapım sürecinde emeği geçen Sayın Prof. Dr. Mustafa KÜÇÜKÖNER’e, Necmettin Erbakan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü’nde bulunan ve benden desteklerini esirgemeyen değerli öğretmenlerime sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Konya, Ekim 2022

İÇİNDEKİLER

BİLİMSEL ETİK SAYFASI.....	i
ÖZET	ii
ABSTRACT.....	iv
ÖN SÖZ VE TEŞEKKÜR.....	vi
İÇİNDEKİLER	vii
GÖRSELLER LİSTESİ.....	x

BİRİNCİ BÖLÜM

GİRİŞ

1.1. Konu ve Problem Durumu	1
1.2. Araştırmanın Amacı.....	1
1.3. Araştırmanın Önemi.....	1
1.4. Sınırlılık	2
1.5. Yöntem.....	2

İKİNCİ BÖLÜM

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. İnteraktif Enstalasyon	3
2.1.1 İnteraktif Sanat.....	6
2.1.2 İnteraktif Sanatın Bir Formu Olarak Enstalasyon.....	12
2.1.3 İnteraktif Enstalasyonun Kökleri, Gelişimi ve İlk Örnekleri.....	13
2.1.4 İnteraktif Enstalasyonun Oluşumunu Etkileyen Sanat Hareketleri	22
2.1.4.1 Dadaizm	22
2.1.4.2 Ready-Made	24
2.1.4.3 Fluxus Akımı.....	29
2.1.4.4 Happening	34
2.1.4.5 Kavramsal Sanat.....	37

2.1.5 Dijital Sanat ve Yeni Medya Sanatı.....	42
2.1.5.1 Yeni Medya.....	50
2.2 Nesne-Figür-Mekan.....	52
2.2.1 Resim Sanatında Nesne	52
2.2.2 Resim Sanatında Mekan	63
2.2.3 Resim Sanatında Figür.....	70

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR VE YORUM

3.1. Random Intentional.....	73
3.1.1. Rain Room	73
3.1.2. Fragments.....	77
3.1.3. Zoological	78
3.2. Teamlab (Team Laboratory).....	80
3.2.1. Universe of Water Particles, Transcending Boundaries.....	80
3.2.2. Flutter of Butterflies Beyond Borders, Ephemeral Life Born from People	83
3.2.3. The Way of Birds	85
3.3. Daily Tous Les Jours	86
3.3.1. Müzikal Salıncaklar	87
3.3.2. Yürü Yürü Dans Et.....	90
3.3.3. Şemsiye Geçit Töreni.....	92
3.4. Daniel Rzion	94
3.4.1. Wooden Mirror.....	95
3.4.2. Ayna Numarası 2.....	96
3.4.3. Şövale 1998.....	98
3.5. Matthew Rosier.....	99
3.5.1. Shadowing.....	100
3.5.2. 108 Adım.....	101
3.5.3. Yavaş Cam	104

3.6. Chris O'Shea.....	105
3.6.1. Vahşi Doğada Kıpır Kıpır	106
3.6.2. Ormanlık Kıpır Kıpır.....	107
3.6.3. Vücut Değişimi	109
SONUÇ	111
KAYNAKLAR	112
İNTERNET KAYNAKLARI.....	123
GÖRSEL KAYNAKÇA	124



GÖRSELLER LİSTESİ

Görsel 1. Marcel Duchamp, Rotary Glass Plates.....	9
Görsel 2. Alan Kaprow Yard	10
Görsel 3. İmha, Ralph Ortiz ve Paul Pierrot.....	10
Görsel 4. Jeffrey Shaw, The Legible City	11
Görsel 5. Nam June Paik, Zen for TV.....	13
Görsel 6. Marchall Duchamp. 1200 Çuval Kömür	15
Görsel 7. Marchall Duchamp, Mil Uzunlukta İp.....	15
Görsel 8. Yves Klein, Le Vide	16
Görsel 9. Arman, Le Plein.....	17
Görsel 10. Joseph Kosuth, Bir ve üç sandalye.....	18
Görsel 11. Claes Oldenburg, The Street	19
Görsel 12. Claes Oldenburg, The Store	19
Görsel 13. Daniel Buren, Apollinaire Gallery	20
Görsel 14. Kurt Schwitters; Merzbau.....	23
Görsel 15. Merdivenden İnen Çıplak 2.....	24
Görsel 16. M. Duchamp, Pisuar.....	27
Görsel 17. M.Duchamp, Şişe Askılığı.....	28
Görsel 18. Kırık Kolun Öncesinde	28
Görsel 19. M.Duchamp, Bisiklet Tekerleri	29
Görsel 20. Benjamin Patterson, Paper Piece Fluxus Uluslararası En Yeni Müzik Festivali.....	33
Görsel 21. Philip Corner, Piano Activities. Fluxus Uluslararası En Yeni Müzik Festivali.....	33
Görsel 22. Alison Knowles, Bean Rolls from Fluxkit	33

Görsel 23. Allan Kaprow, 6 Bölümde 18 Oluşum	35
Görsel 24. Allan Kaprow, 6 Bölümde 18 Oluşum 2.....	36
Görsel 25. Jim Dine, The Car Crash.....	36
Görsel 26. Edward Kienholz, State Hospital.....	39
Görsel 27. Vannevar Bush, Memex.....	43
Görsel 28. Gordon Pask , The Colloquy of Mobiles	44
Görsel 29. Jack Burnham Software Sergisi.....	45
Görsel 30. Jack Burnham Software Sergisi 2.....	46
Görsel 31. Send/Recieve Satellite Network.....	47
Görsel 32. The Reactable, İnteraktif Müzik Aleti.....	47
Görsel 33. Pascal Dombis, Irrational Geometrics.....	48
Görsel 34. Murat Germen, Masal Sergisi.....	49
Görsel 35. Ali Alışır Melez Ruhlar	49
Görsel 36. Leonardo da Vinci, The Last Supper	55
Görsel 37. Michelangelo, The Creation of Adam.....	55
Görsel 38. Johannes Vermeer, The Girl With a Pearl Earring.....	56
Görsel 39. Caravaggio, Judith Beheading Holofernes.....	57
Görsel 40. William Adolphe Bouguereau, Dante and Virgil.....	57
Görsel 41. Eugene de Blaas, Meeting in the Square	58
Görsel 42. Francisco Goya, The Clothed Maja	58
Görsel 43. John Constable, The White Horse	59
Görsel 44. Claude Monet, Impression Sunrise.....	60
Görsel 45. Pablo Picasso – Bread and Fruit Dish On A Table	61
Görsel 46. Raoul Hausmann. Mekanik Kafa	62
Görsel 47. Portrait of My Dead Brother	63

Görsel 48. Giotto di Bondone, Magusların Tapınmaları	66
Görsel 49. Tommaso Masaccio, The Tribute Money.....	66
Görsel 50. Giotto di Bondone the Massacre of Innocents	67
Görsel 51. Rembrandt Harmenszoon van Rijn, Dr. Nicolaes Tulp'un Anatomi Dersi	68
Görsel 52. Hannes Koch, Florian Ortkrass, Stuart Wood, Rain Room.....	75
Görsel 53. Hannes Koch. Florian Ortkrass, Stuart Wood, Rain Room,.....	76
Görsel 54. Random International, Fragment, 2016.....	77
Görsel 55. Random International, Fragment, 2016.....	78
Görsel 56. Random International, Zoological, 2017	79
Görsel 57. Random International, Zoological, 2017	79
Görsel 58. Teamlab, Universe of Water Particles, 2017.....	81
Görsel 59. Teamlab, Flowers and People, Cannot be Controlled but Live Together, 2017.....	82
Görsel 60. Teamlab, Flutter of Butterflies Beyond Borders, Ephemeral Life Born from People, 2018.....	84
Görsel 61. Teamlab, Flutter of Butterflies Beyond Borders, Ephemeral Life Born from People, 2018.....	85
Görsel 62. Teamlab, The Way of Birds, 2020.....	85
Görsel 63. Teamlab, The Way of Birds, 2020.....	86
Görsel 64. Daily Tous Les Jours, Musical Swings, 2011	88
Görsel 65. Daily Tous Les Jours, Musical Swings, 2011	89
Görsel 66. Daily Tous Les Jours, Walk Walk Dance, 2021.....	91
Görsel 67. Daily Tous Les Jours, Walk Walk Dance, 2021	92
Görsel 68. Daily Tous Les Jours, Shade Parade, 2020	93
Görsel 69. Daily Tous Les Jours, Shade Parade, 2020	94

Görsel 70. Daniel Rozin, Wooden Mirror, 2012.....	95
Görsel 71. Daniel Rozin, Wooden Mirror, 2012.....	96
Görsel 72. Daniel Rozin, Mirror Number 2, 2000.....	98
Görsel 73. Daniel Rozin, Easel, 1998	99
Görsel 74. Matthew Rosier, Shadowing, 2012.....	101
Görsel 75. Matthew Rosier, 108 Steps, 2018.....	102
Görsel 76. Matthew Rosier, 108 Steps, 2018.....	103
Görsel 77. Matthew Rosier, Slow Glass, 2018	105
Görsel 78. Chris O’Shea, Wilderness Wiggle, 2016.....	106
Görsel 79. Chris O’Shea, Woodland Wiggle, 2013	108
Görsel 80. Chris O’Shea, Body Swap, 2011.....	110

BİRİNCİ BÖLÜM

GİRİŞ

1.1. Konu ve Problem Durumu

Bu araştırmanın konusu, İnteraktif Enstalasyon çalışmalarında nesne-figür-mekân etkileşiminin nasıl olduğunu güncel örnekler üzerinden ele almak temel amaçtır. Çağdaş sanatta enstalasyon yapıtlarında nesne-figür-mekan olgusu hem sanat yapıtını, hem mekanı, hem nesneyi, hem de izleyiciyi içine aldığı için diğer sanat türlerinden farklı bir önem göstermektedir. Yapıttaki nesne, figür, mekan artık tek başlarına bir ifadede bulunmak yerine birbirleri ile etkileşime girerek farklı bir anlam kazanmaktadırlar.

Bu araştırma kapsamında yapılan incelemede Enstalasyon çalışmalarında nesne-figür-mekan etkileşimi var mıdır? Ana problem alanı içerisinde çağdaş sanat süreci içinde ‘‘Random İnternational’’, ‘‘Teamlab’’, ‘‘Daily Tous Les Jours’’ grupların ve ‘‘Daniel Rozin’’, ‘‘Matthew Rosier’’, ‘‘Chris O’Shea’’ adlı sanatçıların eser örneklerinde nesne-figür-mekan ilişkisinin olup olmadığını ele alınmıştır.

1.2. Araştırmanın Amacı

‘‘İnteraktif Enstalasyonlarda Nesne Figür Mekan Etkileşimi’’ konulu Yüksek Lisans Tez çalışması kapsamında amaç; 20. yüzyılda başlayarak günümüzde halen devam eden enstalasyon sanatında nesne-figür-mekan ilişkisini içeren sanat yapıtlarının tespit edilip bu yapıtlar üzerine değerlendirme yapılarak bir kaynaktan toplamak ve ilgili literatüre katkı sağlamaktır.

1.3. Araştırmanın Önemi

Sanatın anlatım tarzlarının gün geçtikçe farklılaştığı 21. yüzyılda eserlerin mekan içerisinde sergilenme biçimlerinin izleyici üzerindeki etkilerinin algılama bağlamında çok büyük etkilerinin olduğu bilinen bir gerçektir. Bu eksende mekân, nesne figür arasındaki söz konusu etkileşiminin farklı eserler ile yapılacak araştırma ile ortaya konulması İnteraktif Enstalasyon bağlamında ilgili literatürün gelişmesi açısından oldukça önem arz etmektedir. Ayrıca tez veri merkezinde yapılan inceleme sonucunda araştırmaya rastlanmaması ve bugüne kadar yeteri kadar araştırma

yapılmayan İnteraktif Enstalasyon alışmasının nesne-figür-mekân etkileşimi üzerinden detaylı bir şekilde incelenerek literatüre katkısı açısından önemlidir.

1.4. Sınırlılık

Tez konusu “İnteraktif Enstalasyonlarda Nesne Figür Mekan Etkileşimi” olarak belirlenmiştir. Enstalasyon Sanatının başlangıcı 20. yüzyıl içinde olmuştur. Enstalasyon Sanatının gelişimi bu süreç içinde ele alınarak incelenmiştir.

Bu çalışmamız, İnteraktif Enstalasyon alışmaları yapan ve eserlerinde nesne-figür-mekân etkileşimi bulunan 1980 ile 2022 yılları arasında sanat alışmaları üreten ‘Random International’, ‘Teamlab’, ‘Daily Tous Les Jours’ Grupların ve ‘Danial Rozin’, ‘Matthew Rosier’, ‘Chris O’Shea’ adlı sanatıların 3 eser örneğiyle ile sınırlandırılmıştır.

1.5. Yöntem

Tezde konu ile veriler; dergiler, kitaplar, görsel materyaller makaleler, üzerinden araştırma yapılacaktır. Tezin ana düşüncesini destekleyen görsel tanımsal verilere ulaşmak alışmanın yöntemini oluşturacaktır. Elde edilen veriler sosyolojik metodoloji kuramı çerçevesinde analizlerle açıklanacaktır. Bu tezde nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır.

İKİNCİ BÖLÜM

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. İnteraktif Enstalasyon

Enstalasyon sanatı, oldukça genç ve yeni bir sanattır. Avrupa’da 1960’lı yıllarda ortaya çıkan bu sanat o zamanlar “asamblaj ve çevresel düzenleme” terimleri bu sanat için kullanılmaktaydı. Enstalasyona bir sanat olarak değil, eserlerin sergilenirken düzenlenme stili olarak görülmekteydi. Mimarlar ve sanat galerileri eserlerine dikkat çekicilik kazandırmak ve eserin mekandan kopuk olamayacağını vurgulamak için enstalasyonu kullanırdı. Enstalasyon 1970’lerden itibaren sanat ve çağdaş mimarinin en sık gündemde kalan sanat türü oldu. 20. yüzyılın başlarında Marcel Duchamp, Kurt Schwitters gibi sanatçılar enstalasyon sanatının öncülüğünü yapmışlardır. Enstalasyon günümüzdeki yapısına ise 1970’lerden itibaren kavuşmuştur. Enstalasyon sanatının ilk tasnifi Robert Smithson tarafından yapılmıştır. Smithson, enstalasyon sanatını mekandan bağımsız ve mekana bağlı ve olarak iki kategoride tasnif etmiştir. 1980’den itibaren enstalasyon sanatı örneklerinde doğal malzemelerin dışında dijital destek unsurları olarak bilgisayar, internet, video, ses gibi araç ve ortamlar da dahil olmuştur (Uğur, 2022).

Sanat kavramı tarihsel süreç içinde farklı anlayışlardan etkilenecek oldukça farklı biçimlerde tanımlanmış; değişen tarihsel anlayış ile birlikte dönüşüme uğrarken, anlamı da çeşitlenmiş ve farklı işlevler kazanmıştır. Sanat kavramı içinde yaşanan çağın gerçeklik anlayışına paralel bir şekilde evrilmiş (Sarı, 2018, s. 132), bu değişim de sanatın genel bir tanımının yapılmasını zorlaştırmıştır. Akademik yazında tanımına dair bir fikir birliğine varılamayan sanat kavramı formüle edilememiş ve sanat ile ilişkili/ilişkisiz herkes tarafından özgün bir şekilde yorumlanabilecek bir kavram olarak kullanılagelmiştir (Balkır, 2020, s. 32).

Bu özgün formu sanatın farklı disiplinlerden farklı yazarlar tarafından değişik biçimlerde tanımlanmasına neden olmuştur. Örneğin Tolstoy sanatı “sıkıntı sürecinde oluşan, düşünceyle yoğunlaşan, emekle hazırlanan ve en iyiyi vermeyi amaçlayan faaliyet olarak tanımlamaktadır (1992, s. 59). Tolstoy’a göre sanat bireyin bir zaman duymuş olduğu bir duyguyu kendinde canlandırdıktan sonra hareket, çizgi, renk, ses

ya da sözcükler yardımı ile bu duygunun başkalarına aktarılmasıdır. Collingwood ise sanatı temel duyguların yaratıcı ifadesi veya dışa vurumu olarak ifade etmektedir (2020). Clive Bell Sanat (Art) adlı yapıtında sanatın başat biçim (significant form) olduğunu savunmuştur. Çizgi, şekil ve renklerin kendi aralarındaki kombinasyonlarının önemine dikkat çeken Bell'e göre sanat yalnızca estetik ile bağlantılıdır (Dickie, 1997, s. 53). Ancak bu görüş 20. Yüzyılın bilinen anlamda sanat üretmeyen ve görünümünden dolayısı ile estetikten ziyade kavramlara önem atfeden Marcel Duchamp, Andy Warhol, Joseph Beuys gibi sanatçıları kapsam dışı bıraktığından pek kabul görmemektedir.

Tolstoy ve Collingwood gibi sanat kuramcıları sanata dair tanımlarında yalnızca kendi kişisel görüşlerini ifade etmişlerdir. Buna karşın Morris Weitz Avusturya doğumlu filozof ve matematikçi olan Ludwig Josef Johann Wittgenstein'in görüşlerinden yola çıkarak Neo-Wittgenstein'ci görüşü ortaya atmıştır. Bu görüşe göre sanat açık bir olgudur ve tanımlanamaz; ancak bu durum felsefik perspektiften bir problem yaratmaz çünkü kelimelerin anlamları üzerine nasıl düşündüğümüzü açığa çıkarmak için kullanılan aile benzerliği yöntemi kullanılarak neyin sanat olduğu konusunda birtakım hükümler belirlemek mümkündür (Dickie, 1997, s.65-86).

Sanatın tanımlanamayacağını ifade eden Neo-Wittgenstein'ci görüşü reddeden George Dickie 1974 yılında kurumsal sanat kuramının ortaya atmıştır. Arthur Danto'nun fikirlerinden esinlenerek ortaya attığı bu görüşe göre bir sanat eseri insan elinden ve fikrinden çıkmaz ve bilinçli bir süreçtir. Bununla birlikte sanat kavramı sanat dünyasına hizmet eden kişilerce bazı kısımları hakkında fikir birliğine varılmalı ve beğeni kazanılmaya aday olmalıdır (Dickie, 1997, s.83-86).

Sanatın ne olduğu ya da neye sanat yapıtı denilebileceğine dair tartışmaların kökleri oldukça eskiye dayanmaktadır. Platon ve Aristoteles'ten günümüz düşünürlerine kadar uzanan bu tartışmada "sanat nedir, ne olmalıdır?", "sanatın rolü nedir?", "sanat eleştirisi nasıl olmalıdır?" "Sanat yaratım süreci nasıl işlemektedir?" gibi pek çok soruya yanıt aranmaktadır.

En basit tanımıyla sanat konusu gzellik olan dşnce ve pratiktir ya da her ne malzemeyle olursa olsun gzellik yoluyla yapılan retimdir. Sanatta dşncesi ve algısı haz ve hořnutluk uyandıran Őeye “gzel, gzellik konusundaki dşnceye ise “estetik”, “sanat felsefesi” ya da “gzel sanat felsefesi” denilmektedir (Bal, 2008, s. 102).

Platon (2016)’ a gre sanat hayatın bireye yansıtılması iin dnyaya bir ayna tutmaktır. Ona gre sanat bireyi gereklikten uzaklařtıran bir etkinlik iken sanat yapıtı ise bireyi iyinin, gzelin ve dođrunun ideasına ulařma gayesinden uzaklařtıran bir nesnedir. Yani Platon’a gre sanat bir taklit veya temsildir.

Platon’un aksine Aristoteles sanatın geređi yansıtmak gibi bir grevi olmadığını ifade ederek sanata dair grřlerini kısaca Őyle ifade eder “*Őairin grevi meydana gelen Őeyi deđil, meydana gelmesi mmkn olan Őeyi, yani olası veya zorunlu olmasından tr meydana gelmesi mmkn olan Őeyi tasvir etmektir*” (Aristoteles, 1987). Aristoteles’e gre sanatı hayatı ve insanları anlatsa da bu anlatı gerekliđi olduđu gibi yansıtmak demek deđildir. Bu dşncesiyle Aristoteles Platon’un deđiřmeyen fikirler dnyasının aksine duyular dnyasını esas alır, sanatın bizi gereklikten uzaklařtıran deđil tersine gerekliđe yaklařtıran bir olgu olduđunu ifade eder (Ko, 2008, s. 166).

Kant’a gre sanat bireye zg eylemlerin rn olmakla kalmaz, insan eyleminin ayırt edici zelliklerinden en baskını olarak ıkar karřımıza. Sanatı meydana getiren yapıp etme eylemi ve bu eylemin sonucu olan sanat dođadan ayrılmaktadır. Sanattaki meydana getirici devinim bir yapıt ortaya ıkaran yapıp etme iken, dođadaki meydana getirici devinim ise genel olarak rn yalnızca etki olan bir edimdir (Kant, 2006, s. 171). Ona gre sanat yapıtı bireyin zihnini dřncelere ykseltmesine gre deđerlidir (Bal, 2008, s. 106). Hegel’e gre ise bireyin bir ihtiyacı olarak ortaya ıkan sanat, ruhsal ve duygusal olanın anlaşılmasından dođan uyumdur. Duyusal bir tasarım olan sanatın en belirleyici zelliklerinden biri gzellik; gzellik ise hakikatın kendisidir. Sanat geređi duygusal bir biim iinde bilince gsterirken; duygusal gstermenin amacın ise en stn yetkinliđe ulařmaktır (Arıcan, 2006, s. 202).

İnsana, topluma ve toplumsal yaşama sağlam köklerle bağlı olan sanat birey ile objektif gerçeklik arasındaki estetik ilişkiyi ifade etmektedir. Biçim ve öz, duygusal ile düşünsel, ulusallık ve evrensellik, soyut ve somut sanatta iç içedir ve birbirinden ayrılamaz. Bir yaratım biçiminin ifadesi olan sanat eseri, sanatı icra eden sanatçının bizzat kendiyile karşılaşmasını bir anlamda sahip olduğu malzemeler aracılığı ile duygularını yeniden yaşadığı bir seansı temsil etmekte, sanatın icra edildiği mekân olan atölye sanatçının kendi kendini tedavi ettiği bir kliniğe dönüşmektedir (Kuspit, 2006, s. 31). Fischer (2012, s. 239), bireyin her daim olabileceğinden ötede bir şey isteyeceğini, yaradılışının sınırlarını aşmaya çalışacağını ve ölümsüzlüğe kavuşmak için çabalayacağını ifade ederek bireyin sanata olan ilgisinin nedenini açıklamaya çalışmaktadır. Yazara göre bireyin her şeyi bilme ve her şeyi kavrama arzusunu yitirdiği an birey bireyselliğini kaybeder; bu nedenle de hayal gücü aracılığı ile kontrol edemediği gerçeklik karşısında yabancılaşma duymaması için sanata gereksinim duyar.

Mağara döneminden sanayi dönemine kadar olan uzun süreçte ilerleyen sanat kavramı 19. yüzyıldan itibaren özellikle fotoğraf makinasının da icadı ile hızlı bir şekilde dönüşüm göstermiştir. Sanayi devrimi ile birlikte gelişmeye başlayan teknoloji sanatın üretiminde de kendini hissettirmeye başlamıştır. Bu dönemde özellikle burjuva sınıfının portre resimlere duyduğu alaka fotoğrafçılık alanının gelişmesine katkı sağlamıştır.

Sanayi devrimi ile birlikte gelişmeye başlayan teknoloji zamanla sanatçılar tarafından da keşfedilip sanatsal üretimde kullanılmıştır. Bu yeni teknolojiler sanatçıları yeni ifade biçimleri denemeye teşvik ederken (Bodur, 2010, s. 6) kitle iletişiminin yaygınlaşması ile üretilen sanatın daha geniş kitlelere ulaştırılması noktasında etkili olmuştur (Türkmeoğlu, 2014, s. 91).

2.1.1 İnteraktif Sanat

“Etkileşimli sanat, izleyicilerin bir çıktı üretmek için belirli şekillerde giriş yaparak katılım sağladığı bir sanat türüdür. Geleneksel sanat formlarının aksine, izleyicinin etkileşimi sadece zihinsel bir olay değildir. Etkileşim, sanat eserine

çeşitli şekillerde yönlendirme, montaja ve/veya katkıya izin vererek tamamen psikolojik bir aktivitenin ötesine geçer.” (Paul, 2003)

İnteraktif (interactivity) kavramına dair çeşitli disiplinlerden farklı tanımlamalar yapılmakta; kavrama ilişkin bir konsensüs bulunmamaktadır. Türk Dil Kurumu (TDK) etkileşim kavramını “birbirini karşılıklı olarak etkileme işi” olarak tanımlarken (Türk Dil Kurumu, 2021) (Cotton, 1993) etkileşimi kullanıcı ile bilgisayar veya hipermedya sistemi arasında denetim ve geribildirim tepki süreci olarak açıklamaktadır. Geleneksel ve dijital medya çevresinde etkileşim kavramını açıklamaya yönelik özellikle 1990’lı yılların ortalarından beri yapılan çalışmalar kavramı medyanın yapısına, kullanıcıya ve iletişim sürecine bağlı olarak üç farklı bakış açısı ile tanımlamaya odaklanmaktadır (Downes & McMillian, 2000), (Kioussis, 2002), (Quiring, 2009), (Mechant, 2012) (Weber, Behr, & DeMartino, 2014).

Birinci grup yazarlar etkileşimi medyanın bir karakteri/özelliği olarak ele almaktadır (Durlak, 1987), (Baecker & Buxton, 1988) (Sundar, 2004) (Lee, Park, & Jing, 2006). Bu yaklaşımın ana odağı etkileşimin sağlanabilmesi için medyanın nasıl yapılandırıldığı ve etkileşimin sağlanabilmesi için kullanıcıya neyi nasıl sunduğudur. Bu durumda etkileşim genellikle bir süreklilik olarak sunulur ve bu süreklilik boyunca farklı noktalara farklı medyalar yerleştirilir.

Bununla beraber ikinci grup yazarlar kullanıcıyı merkeze alarak algılanan etkileşim kavramına odaklanırlar (Liu & Shrum, 2002) (G.Wu, 1999), (Leiner & Quiring, 2008) (Quiring, 2009). Burada önemli olan kullanıcının etkileşimi nasıl yorumladığı ve bu yorumlar çerçevesinde medya (ortam) ile nasıl bir ilişki kurduğudur. Buradaki etkileşim bireysel algı açısından ilgili olan bilgi temelli bir süreçtir (Newhagen, 2004). Son olarak etkileşimi temsil ettiği iletişim süreci kapsamında ele alan üçüncü bir yazar grubu bulunmaktadır (Kioussis, 2002), (Rafaeli, 1988), (Noble, 2009), (Penny, 2011), (Green, 2010). Bu yaklaşımın temel odağı ise etkileşimli sistem ile kullanıcının birlikte hareket edip birbirine tepki vermesiyle gelişen süreç üzerine kuruludur.

Genel olarak etkileşim iki veya daha fazla etmen arasında en az birinin tasarım tarafından belirlenen bir davranışa göre yanıtlarını işleyen ve bunları hesaba katan bir dizi yapay eylem olarak tanımlanabilir (Soler-Adillion, 2015).

İnteraktif (etkileşimli) sanatta izleyici, sanat eserini seyir pozisyonundan katılımcı, tamamlayıcı konumuna erişerek eser üretim süreci ile bütünlemektedir. “Bu süreç geleneksel sanatın temellerini yıkmayı hedefleyen Fütürizm ve Dadaizm gibi modernist hareketlerle başlamış ve performans sanatları olan Happening ve Fluxus gibi akımlarla gelişmiştir. Sanatta oluşan eser ve izleyici arasındaki bu interaktif süreç, bilgisayar teknolojilerinin ilerlemesiyle çeşitli boyutlara ulaşmıştır. İnteraktif sanat üzerine fikirler ve ilk örnekler avangard döneme uzanmaktadır. Bu dönemi tanımlamada yardımcı olacak en iyi kavramlardan biri yeniliktir. Sanat tarih boyunca sürekli kendini yenilemiş ve farklı yönler doğru ilerlemiştir (Toy, 2007, s. 108). İnteraktif sanatta eserin üretim değeri sanat izleyicisi ile olan etkileşim ile doğru orantılıdır. Sanat izleyicisi sanat eserini değiştirmekte ve bu etkileşim ile birlikte sanat eseri son halini almaktadır. Sanat eseri ve sanat izleyicisi arasındaki bu etkileşim manuel ve mekanik (op sanatı ya da kinetik sanat) ya da dijital ve elektronik (yeni medya sanatı) olmak üzere iki şekilde gerçekleşebilir (Alioğlu, 2011, s. 84).

Teknoloji ile iç içe olan interaktif sanat web art, net art ve interaktif etkileşim gibi kavramları barındırmaktadır. Bilgisayar programlarından sıklıkla yararlanılan interaktif sanatta Dreamweaver, Macromedia, Adobe Photoshop gibi çizim programlarının yanı sıra animasyon ve web sitesi oluşturmaya yarayan programlar sıklıkla kullanılmaktadır. İnteraktif sanat anlayışında çevrimiçi sergiler ile izleyici katılımı sağlanmaya çalışılmaktadır.

1960lı yıllardan itibaren birçok sanatçı izleyicinin sanat eserinin üretimine katılabildiği ya da sanat eseri ile aktif bir etkileşim kurabildiği sanat eserleri üretmektedir. Özellikle 20 yüzyılın hızlı bilimsel ve teknolojik gelişmeleri sayesinde sanatta da geleneksel değer ve alışkanlıklar giderek azalmış çağın kaotik yapısı içinde sanatçılar da kendileri ve toplum adına yeni yollar aramaya başlamışlardır. Bu

yeni arayışlar, Fütürizm, Sürrealizm, Dada, Konstrktivizm, Soyut Sanat, Kübizm, Fovizm gibi sanat akımlarının doğmasına katkı sağlamışlardır.



Görsel 1. Marcel Duchamp, Rotary Glass Plates (Precision Optics [in motion]), 1920

Duchamp'ın dönen cihazı, etkileşimli sanatın erken bir örneklerinden biridir. İzleyicinin makineyi açmasını ve bir metre mesafede durmasını gerektirmektedir.

Üslupta çoğulculuk ilkesinin esas alındığı bu sanat akımları modernizm anlayışından beslenmiş, modernizm doğasına ilişkin tartışmaların yapılmaya başlandığı dönemler olan 60'lar ve 70'lerde ise Donalt Kuspit (2006, s. 30)'in de ifade ettiği gibi estetik anlayışı giderek yok olmaya başlamıştır. Bu dönemlerde ise modernizm anlayışına tepki olarak Happening (Oluşum), Pop-Art, Beden Sanatı, Süreç Sanatı, Minimalizm, Nouveau Realisme (Yeni Gerçekçilik), Fluxus Grubu, Kinetik Sanat, Arazi Sanatı (Land Art), Hiper Realizm, Çevre Sanatı ve Olay Sanatı gibi postmodernist yaklaşım biçimleri ortaya çıkmıştır.



Görsel 2. Alan Kaprow “Yard” (Arka Bahçe) (1961)



Görsel 3. İmha, Ralp Ortiz ve Paul Pierrot, 1966, Londra

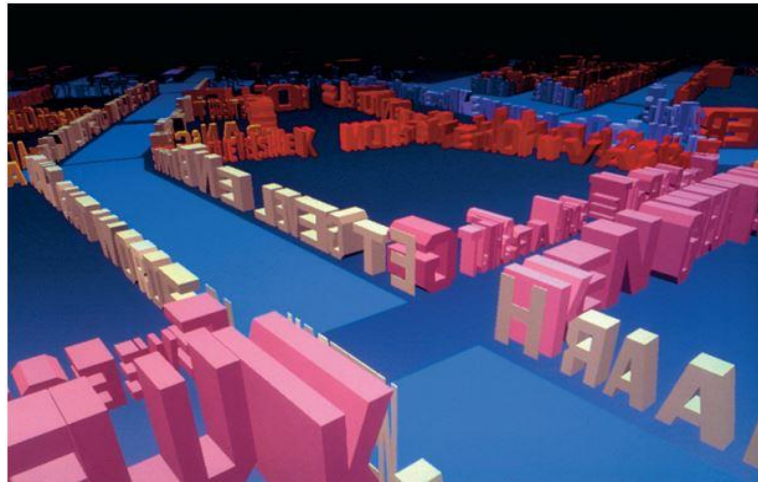
Sanat izleyicisi bu dönemde doğrudan ve fiziksel katılımı ile sanat eserinin ve performansın ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir (Sandford, 1995). İnteraktif sanatta sanat izleyicisinin fiilin katılımı amaçlanmaktadır.

İnteraktif sanat anlayışı özellikle bilgisayar ve internet teknolojileri sayesinde yaygınlaşmış ve sanatçının başkaları ile iş birliği yapma ihtiyacını arttırmıştır (Edmonds, 2010, s. 258). İnteraktif sanat eseri üretiminde sanatçı çoğunlukla bir ekibin parçasıdır. Örneğin bir teknik uzman sanat eserinin üretiminde yaratıcı katkılarda bulunabilmekte ve ortaya çıkan sanat eserinin ortak üreticisi

olabilmektedir. Bu tür sanat biçiminde sanatçı, araştırmacı ve teknoloji uzmanı birlikte çalışmakta ve bu çalışmada roller tüm takıma yayılmaktadır (Edmonds & Candy, 2010). “İnteraktif enstalasyon sanat eserinin üretiminde sanatçı, yapı çalışanları, yazılım ve elektrik mühendisi, programcı, küratör ve donanım tasarımcısından oluşan oldukça disiplinli ve karma bir ekip çalışabilmektedir” (Trifonova & Jaccheri , 2008).

İnteraktif sanatta sanatçı izleyiciyi sanatın amacına ulaşmasına kendi eserinin içine izin verecek şekilde dahil etmektedir. Bazı interaktif sanat enstalasyonlarında gözlemcinin ya da ziyaretçinin sanat eserinin içinde ve çevresinde yürümesini sağlayarak bunu başarırken, kimi sanatçılar izleyiciyi sanat eserinin bir parçası haline getirerek sanat eserinin amacına ulaşmasını sağlamaktadır.

Son dönemlerde interaktif sinema alanında önemli çalışmalar yapılmaktadır. Avustralyalı bir Doktor olan Dennis Del Favero ile Alman Profesör Jeffrey Shaw’ın etkileşimli sinema aleti, 360 dereceye sahip bir ekrandan oluşan, ekranın merkezinde dönebilen bir platform ekranı istenilen yöne döndürülebilmektedir (Sağlamtimur, 2010, s. 224). İnternet sanatı da bir sanat hareketi olarak, medya sanatı ile elektronik sanatın bir bileşenidir ve öncül materyal olarak interneti kullanan, genellikle etkileşimli olan bir kültür-sanat formudur. Sanat temalı web sitelerinde, elektronik posta projelerinde, sanatsal internet yazılımlarında, internet temelli ya da elle tutulabilir bir biçim alabilmektedir (Keser, 2005, s. 177).



Görsel 4. Jeffrey Shaw, The Legible City (Amsterdam), 1990

2.1.2 İnteraktif Sanatın Bir Formu Olarak Enstalasyon

İnteraktif sanat eserlerinin farklı kriterler kullanılarak kategorize edilmesi her zaman kolay değildir. Bu sanat eserleri çoğu zaman ses ve internet bileşenlerinin birlikte kullanıldığı fiziksel enstalasyon (yerleştirme) gibi birçok elementi içinde barındırır ve biçimsel bir sınıflandırma yapılmasını zorlaştırır. Bununla beraber sanal dahi olsa her nesne kendi anlam yaratma sürecinde kendi maddeselliği ile ilgili olduğundan bir sanat eserinin biçimsel yönlerini incelemek ve açığa çıkarmak her zaman önemlidir (Paul, 2015).

Bir sanat eserinin biçimsel yönleri her zaman içeriği ile aynı olsa da biçime dayalı sınıflandırmalar belli bir sanat türünün özelliklerini açıklamada her zaman etkili olmaz. Ancak yine de interaktif sanat eserlerinin alabileceği biçimler enstalasyon, film, video ve animasyon, internet sanatı (net art), ağ sanatı (network art), yazılım (software), sanal gerçeklik (virtual reality) ve çeşitli müzik ortamları olarak sınıflandırılabilir.

Enstalasyon nesnenin mekân içine konularak yerinin belirlenmesidir. Bu nesne ya da nesnelerin mekân içine nasıl ve hangi nedenle yerleştirileceği, yerleştirme biçiminin mekânın durumu ve anlatımdaki önemi yani yerleştirilen nesne ile mekân arasındaki ilişkinin kavramsal boyutunun belirlenmesi oldukça karmaşıktır (Süzen, 2010, s. 148). Bu kavramsal boyut içinde “mekân” sanat içinde ortak bir temsil olarak ele alınmakta; sanatçı gerçek mekân ile kendi hayallerindeki mekanları birleştirerek bireyin algısal deneyimini temel alan sanatta izleyici deneyimi yaratacak çalışmalar yapmaktadır. Özellikle 20. Yüzyılın sonlarına doğru artan deneyimlenen mekân yaratma arayışı bugün enstalasyon olarak adlandırılmaktadır (Oliveira, 2005, s. 13).

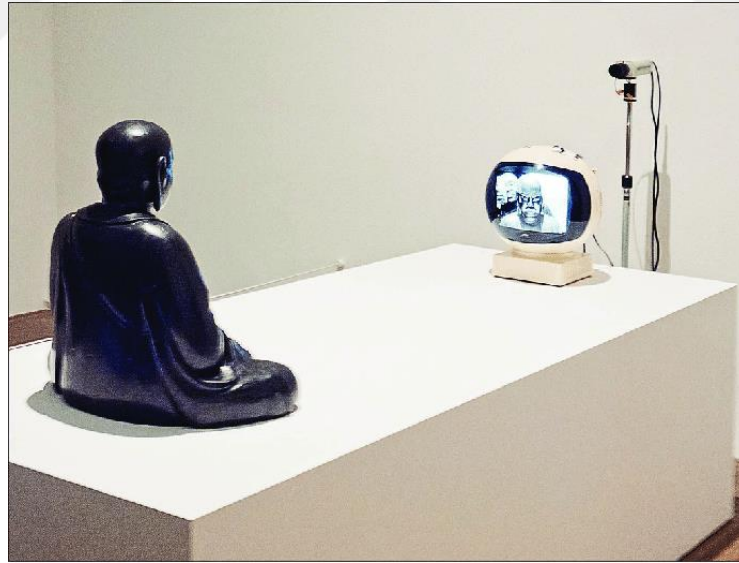
İnteraktif enstalasyon sanatı, nesne ve mekânı sınırsız hale getiren bunu yaparken de sanat izleyicisini sanata dahil eden performans, şiir, resim, müzik, mimarlık, tiyatro, müzik ve heykel gibi çok farklı sanatsal disiplinleri içeren sanatın yeni bir ifade biçimi olarak ortaya çıkmıştır (Sarıkartal, 2007, s. 141).

Genellikle kamusal bir alana yerleştirilen fiziksel bir yapı şeklinde var olan interaktif enstalasyon sanatının video, ses ve mekanik hareketler gibi bazı bileşenleri

zamanla değişmektedir. Söz konusu bu değişiklikler ise sanat izleyicisinin varlığından ve eylemlerinden kaynaklanmaktadır (Trifonova & Jaccheri , 2008).

Enstalasyon sanatçıları sürekli yeni bir şeyler bulma baskısı ile kullandıkları malzeme ve mekanları sınırlamazlar (Danto, 2010, s. 240).

Modern sanat çeşitlerinin üyesi olan yerleştirme sanatı, heykel ve performans sanatları ile bütünleşmiş, fütürizmin bilim-sanat birleşiminden ve dadaizmin seyirciyi sanat eserinin merkezine katılım göstermesinden beslenmiştir. Marcel Duchamp'ın ready-made yapıtlarının kullanımı; Nam June Paik gibi televizyon cihazlarını heykel gibi nesnelere olarak kullanan önemli niteliğe sahip eserleri; performans sanatlarının kâğıda dökümü ihtiyacını ciddi oranda arttırmış, videonun sınırlarının deneyimlenmesi dijital yerleştirme yapıtlarının temelini hazırlamıştır. 1980 sonrası müze ve galeriler tarafınca kabul görmekte olan bu sanat hareketi dijital teknolojilerle birlikte kişisel bilgisayar, video ve projeksiyon gibi aletler sayesinde kompleks sanat yaratımına olanak sağlamıştır (Wands, 2006, s. 98-99).



Görsel 5. Nam June Paik, Zen for TV, 1963-1975

2.1.3 İnteraktif Enstalasyonun Kökleri, Gelişimi ve İlk Örnekleri

İnteraktif enstalasyon sanatı kolektif bir oluşumun sonucu olmaktan ziyade 20. yüzyılın değişen dinamikleri ile özellikle batı sanatında görülen yenilikler ve değişiklikler ile deneysel yaklaşımların ve kavramsal sanat ile kavramsal sanattan

türeyen yaklaşımların doğal bir sonucu olarak ortaya çıkmış ve zaman içinde gelişim göstermiştir. İnteraktif enstalasyon çalışmaları sergilendiği mekanla bir ilişki kurma yaklaşımına dayandığı ve çoğunlukla mekâna özgü olarak tasarlandığı için mekâna özgü yapıtlar olarak isimlendirilmiştir (Farthing, 2014, s. 504).

İnteraktif enstalasyon sanatının kökleri 20. Yüzyılın başlarında Marcel Duchamp'ın ready-made (hazır yapım) çalışmalarına, Alman sanatçı Kurt Schwitters'e ve kavramsal sanata dayanmaktadır. Tüketim amaçlı üretilmiş hazır objeler üstünde küçük çaplı değişiklikler yaparak nesnelere sanat eserlerine dönüştüren ve 1938'de yayımlanan, Marcel Duchamp'ın "The Exposition Internationale du Surréalisme" adlı sergisi enstalasyon sanatının ilk örneklerinden biri olması açısından büyük önem taşımaktadır. Duchamp, bu sergide yer almış olan "1200 Çuval Kömür (1200 Bags of Coal)" ve 1942 yılında New York'taki "The First Paper of Surrealism" sergisinde yer alan "1 Mil Sicim (A Mile of String)" adlı çalışmaları ile geleneksel sanat anlayışından sıyrılarak sanatçı ve sanatın bağlamı ilişkilerini sorgulamaktadır. Duchamp Paris'teki sergisinde galerinin tavanında bir pencere açarak kömür çuvalarıyla farklı bir atmosfer yaratmaya çalışmış; izleyicilerin karanlık bir mekânda sanat eserlerini görebilmeleri için izleyicilere ışıldaklar vermiştir. Duchamp sanat eserinin sergilendiği mekânı sanat eserinden bağımsız düşünmeyerek, mekânsal ve davranışsal öğelerin ilişkilerini kullanarak geleneksel yöntemlere meydan okumaktadır (Fitzpatrick, 2004). "Duchamp'ın bu çalışmaları sanat tarihçileri tarafından enstalasyon sanatının başlangıcı olarak ele alınmaktadır."



Görsel 6. Marchall Duchamp. “1200 Çuval Kömür”

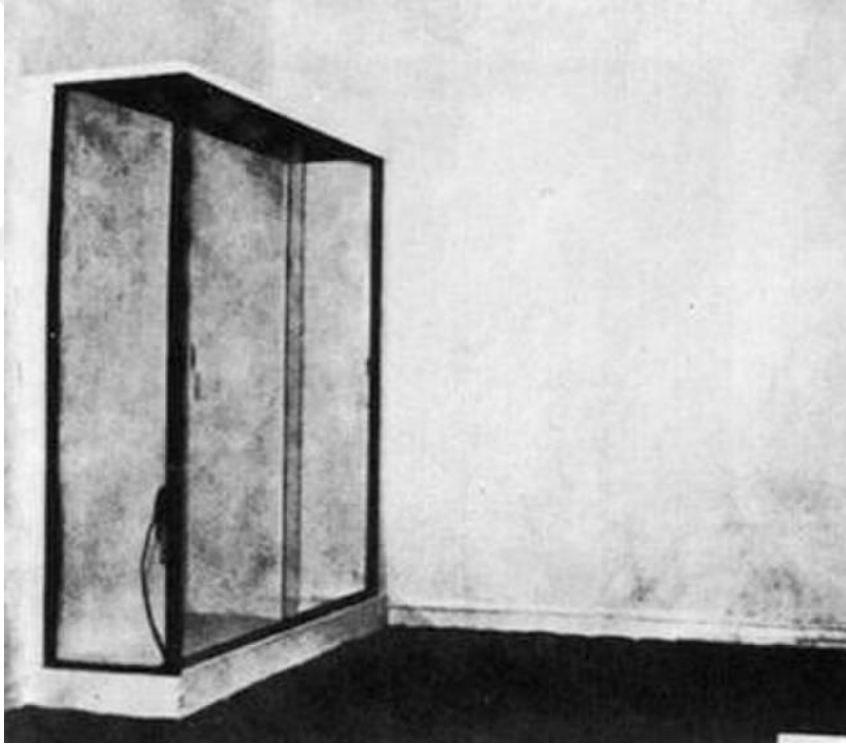


Görsel 7. Marchall Duchamp. “Mil Uzunlukta İp”

Marcel Duchamp'ın fikirlerinden etkilenen müzisyen John Cage interaktif enstalasyon sanatını kullanan ilk sanatçılardan biridir. 1952 yılında New York Maverick Concert Hall'daki “4'33” isimli sessizlik senfonisi ile müzik sanatında izleyici etkileşimini ve katılımını kullanan sanatın ilk örneklerinden birini veren Cage orkestra yerine sadece koltuk olan bir konser salonunda sahneye şef çıkmıştır.

Sessizlikle başlayan gösteri bazı seyircilerden sesler yükselmesi ile devam etmiş ve bu sanat çalışması sanat izleyicisinin kaydedilen sesi olarak değerlendirilmiştir (Uysal, 2010). Bu çalışması ile Cage sanat izleyicisinin pasif bir rolden çıkarak sanat eseri üretiminde ve deneyiminde aktif olmasını sağlamıştır.

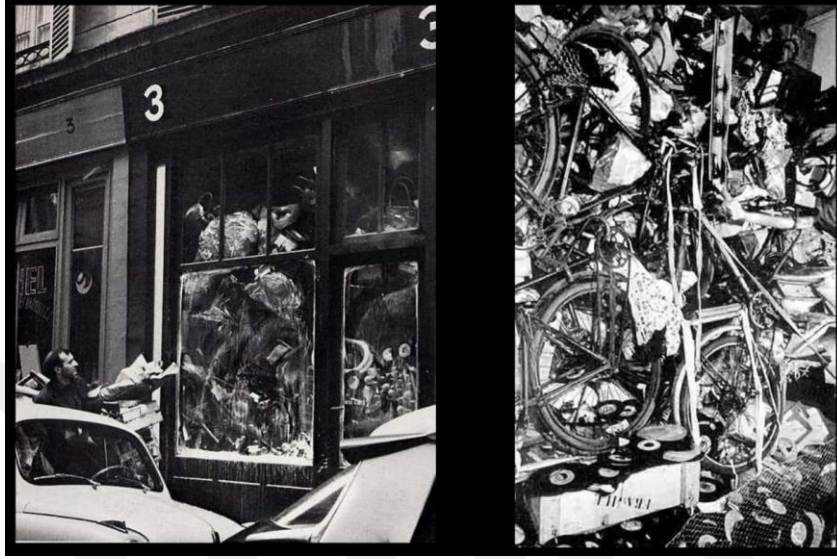
Duchamp ve Cage'in bu ilk interaktif enstalasyon çalışmalarının ardından 1958 yılında Paris'teki Iris Clert sergisinde iki farklı enstalasyon çalışması sergilenmiştir. Yves Klein boş galeride Boşluk (Void)'dur. Klein bu çalışmasında içinde boşluk dışında hiçbir şey bulunmayan beyaz bir galeri mekanını sergilemiş; mekân sanatın kendisi olarak ele almıştır. Bu çalışma ile eserin sergilendiği sanat galerisi varlık sebebini değiştirerek bir sanat eserine dönüşmekte ve böylelikle sanat adına metafiziksel bir sanat mekânı yaratılmaktadır (Süzen, 2010, s. 151).



Görsel 8. Yves Klein, “Le Vide”, Iris Clert Galerie, Paris 1958.

Aynı sergideki bir diğer enstalasyon çalışması ise Arman tarafından galerinin gündelik, sıradan ve buluntu nesnelere doldurulması ile oluşan “Dolu” dur. Arman bu düşüncesini arkadaşı Klein'in Boşluk gösterisinin ardından tasarlamıştır. Arman bu çalışması ile izleyicinin galeriye girmesini engelleyerek izleyicinin vitrindeki yığılmış nesnelere kendi gelip geçici varlığının yansımalarını bulmasını amaçlamıştır.

Bu yolla sanat galerisi bir kez daha entelektüel düşüncenin ve sanat eserinin bir parçası haline gelmiştir. Arman bu enstalasyon çalışmasından sonra biriktirme merakını çerçeveli vitrinler içinde çok çeşitli nesnelere bir araya getirerek gerçekleştirdiği asambrajlarında da devam ettirmiştir (Antmen, 2012, s. 176).



Görsel 9. Arman, Le Plein (Dolu), 1960, Iris Oert Galeri, Paris

1960'lı yıllarda dünyadaki ekonomik, sosyal ve politik gelişmeler enstalasyon sanatını da yakından etkilemiştir. II. Dünya Savaşı'nın sonlanması ile toparlanmaya başlayan Amerikan ekonomisi ile birlikte teknolojik ürünlerin satın alınması kolaylaşmış böylece sanatçılar da video, ses, bilgisayar donanımı ve yazılım gibi teknolojileri sanat alanında kullanmaya başlamışlardır. Bu teknolojik gelişmeler ile birlikte sanatçılar sanat izleyicisinin de sanat eserine katılımını sağlayacak şekilde yeni düzenlemeler yapmışlardır. Bu bağlamda özellikle kinetik ve optik sanatçıların çalışmalarında interaktif enstalasyon sıklıkla kullanılmaya başlanmıştır (Okan, 2001, s. 10). Bu yıllardaki kültürel ve toplumsal değişim ve dönüşümlerle yeni sanatsal uygulamalar gelişmiş; bir sanat eserinin bağlayıcı sergileme alanı olan galeri ve müzelerin varlığının sanat eserini sınırlandırdığı düşüncesi ile alternatif mekân arayışları başlamıştır (Antmen, 2016, s. 10).

Bu yıllarda özellikle Amerika ve Avrupa'da sanatçılar belli bir mekânda bir araya getirdikleri nesnelere için asambraj ve çevre terimlerini kullanırken, enstalasyon kavramını ise yalnızca sanat eserlerinin sergilenme şekli olarak kullanmaktaydı. Bu

dönemde zamanla gelişen ve değişen sanatsal anlayış ile sergi alanının farkındalığı artmış ve bir sanat eserinin mekân kavramından bağımsız düşünülmemeyeceği düşüncesi hâkim olmaya başlamıştır. Bu yıllarda bir alan olarak sanat fikri ile beraber izleyicinin sanat eseri ile etkileşim kurması gerektiği düşüncesi yaygınlaşmaya başlamış ve devam eden yıllarda enstalasyon sanatı için de çalışmalar gerçekleştirilmiştir.

1960'lar itibariyle gerçekleştirilmiş olan enstalasyon faaliyetleri, modern sanatın mühim bir parçası olmuş; iç ve dış mekanlarda uygulanarak günlük hayatta var olan birçok nesnenin sanatçının üretme sürecinde verimliliğinden tamamen sıyrılıp birer sanat eseri formuna gelmesini sağlamıştır (Toluyağ, 2020, s. 103).

1965 yılında Joseph Kosuth'un orta alanda bir sandalye, solunda bahsi geçen sandalyenin görseli ve sağ tarafında da sandalye ögesinin sözlükte yer alan tanımlarından oluşan "Bir ve Üç Sandalye" isimli enstalasyon çalışması sanat izleyicisinin objenin örüntüsü ve nesnenin sözcüklerce aktarılmış anlamları arasındaki bağ üzerine düşünmesini istemiştir. Bu anlamda bu enstalasyon çalışması izleyicinin yalnızca eser ve sanat hakkında değil, buradan yola çıkarak farklı kavramlar üzerinde de düşünmesini teşvik etmeyi amaçlamaktadır.

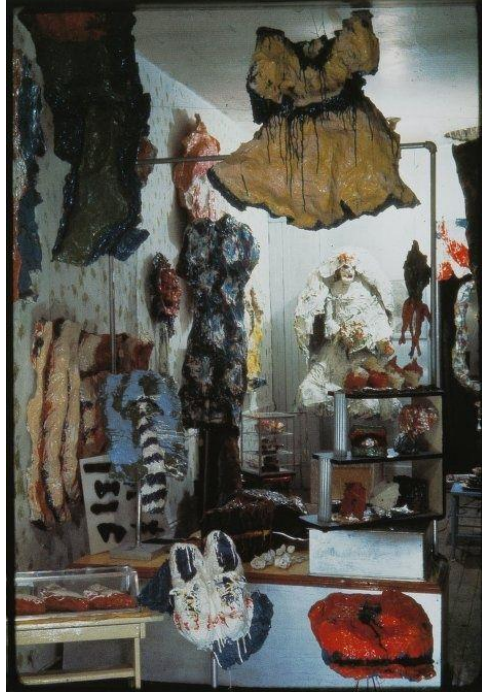


Görsel 10. Joseph Kosuth, Bir ve Üç Sandalye, 1965



Görsel 11. Claes Oldenburg, The Street, 1960

Claes Oldenburg'un 1961 yılındaki çeşitli yiyecek, giysi, mücevher ve diğer eşyaların boyalı alçı kopyalarından oluşturduğu "The Store" (Mağaza) isimli mekâna yerleşen interaktif enstalasyon çalışması yine 1960'lı yılların önemli çalışmalarından biridir.



Görsel 12. Claes Oldenburg, The Store ,1961

1968 yılında Daniel Buren Milano'daki Apollinaire Galerisi'nin girişini çizgili kağıtla kaplayarak galeriyi kapatmış ve bu ilk kişisel sergisinde enstalasyonun güzel bir örneğini vermiştir.



Görsel 13. Daniel Buren, Apollinaire Gallery, Milano, 1968

60'lı yılların sanat çevrelerindeki önemli konularından olan interaktif enstalasyonlarda sanat ve yaşam arasındaki sınırlar kaldırılarak günlük sıradan malzemeler sanatın konusu haline getirilmiş, sanatın işlevine dair yapılan tartışmalar hız kazanmıştır. Bu dönemdeki çalışmalar geleneksel çalışmalara tezat, içine deneysellik bulunduran sıra dışı ve muhalif bir özellik taşımaktadır.

Aslında 20. Yüzyılın başlarında, Lissitzky, Schwitters ve Duchamp'ın çalışmaları avangart sanat akımlarını kapsayacak şekilde başlayan interaktif enstalasyon 20. Yüzyılın ortasında mekân konusunun tartışılıp Happening'lerin ortaya çıkması ve ardından 1960'larda bir anlamda sanatta sadelik ve nesnelliği ön plana çıkaran minimalist eserlerle devam etmiştir. 1970 ve 1980lerde ise interaktif enstalasyon çalışmaları ivme kazanmıştır (Bishop, 2005, s. 8).

1970ler ile beraber etkileşimli sanat çalışmalarında enstalasyon kavramı sıklıkla kullanılmaya başlanmış günümüzdeki yapısına yine bu dönemlerde kavuşmuştur. 1970lerin ortalarında çevre sanatı, proje sanatı ve geçici sanat gibi terimler kamusal mekânın sanat içinde yer aldığı çalışmaları tanımlamak için kullanılırken 1971 yılında Daniel Buren makalesinde proje alanında üretilen işleri tanımlamak üzere enstalasyon terimini kullanmış ve bu tarihten itibaren de bu tarz çalışmalar için enstalasyon kavramı sıklıkla kullanılmıştır (Reiss, 1999). 1970 yılında Robert Smithson yerleştirme sanatını mekanla bütünleşmiş ve mekânla ilişkisi kesilmiş olmak üzere iki gruba ayırarak enstalasyona dair ilk sınıflandırmayı yapmıştır. Robert Storr'un 1992 yılında New York şehrinde yer alan Modern Sanat Müzesi'nde gerçekleştirdiği 'Dislocations' sergisiyle enstalasyon sanatı bir ana akım türü şeklinde tanınmaya başlamıştır (Özçam, 2019, s. 65).

Sonuçta 20. Yüzyılın başında başlayan muhalif anlayışlarla birlikte sanatta biçim ve mekan bozulmuş ve yeni formlar ve işlevler kazanmıştır. Sanat dışı gündelik sıradan malzemeler sanat eserlerinde kolaj çalışmaları ile yer almaya başlamış ve mekâna özgü olarak kurgulanan interaktif ve kavramsal enstalasyonların çıkmasına ortam hazırlamıştır. Günümüzde yerleştirme sanatı genelde, uzun vadeli olmayan, galeriden galeriye taşınan, daha özgül bir yapıya uyum sağlaması için zaman zaman ufak tefek yapılan taşınabilir çalışmalar olarak da üretilmektedirler (Oliveira, 2005, s. 28).

Yerleştirme Sanatı ekseninde, sanat üretiminde yol gösterisi olarak bilinen sanatçılar arasında Tracy Emin, Marcel Duchamp, Lissitzky, Alan Kaprov, Nam Jun Paik, Joseph Kosut sayılabilir.

1900'lü yılların başında Amerika ve İsviçre'de yaygınlaşmaya başlayan ve sanayi ürünü nesnelere sanatsal bir değer taşıyan nesnelere dönüştürülebileceğine atıf yapan Dadaizm akımı özellikle 1920li yıllarda doruk noktasına ulaşmıştır. Dada akımı ve yine Duchamp'ın hazır-yapım nesnelere, fluxus ve happening akımları ile kavramsal sanat yaklaşımı interaktif enstalasyonların doğuşunda ve gelişmesinde büyük rol oynamıştır. İnteraktif enstalasyonun köklerinin ve temellerinin daha iyi anlaşılabilmesi için bu bölümde söz konusu bu akımlardan kısaca bahsedilecektir.

2.1.4 İnteraktif Enstalasyonun Oluşumunu Etkileyen Sanat Hareketleri

2.1.4.1 Dadaizm

Birinci Dünya Savaşı'nın getirdiği toplumsal bunalım sanatsal aktiviteleri ve sanat bilincini de derinden etkilemiş bu durum yeni sanatsal hareketlerin ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Savaşın yıkıcı atmosferinde sanatta da geleneksel olan her şeye şiddetli bir biçimde karşı çıkan dada akımı (Pischel, 1983, s. 664), bir anlamda bir önceki yüzyılın geleneksel ifade biçimlerinin ve düşünce sistemlerinin yıkılması için başlatılan sistematik savaşın bir sonucudur. Anlamsızlıklar üzerine kurulu sanatsal bit eylem oluşturmayı amaçlayan dada akımı (Tunalı, 2007, s. 15), herhangi bir sınırlandırma düşüncesi olmadan (Hopkins, 2006, s. 21) gürültülü ve provakatif sanat eserleri ile ünlenmiştir. Çağın en karanlık ve karamsar anında nihilizm içinde ortaya çıkan Dadaizmin en temel amacı içinde yaşanan dönemin yerleşik ve geleneksel değerlerini ve kurumlarını; ahlak, kültür ve sanat ile ilişkili tüm yapılarını yıkmaktır.

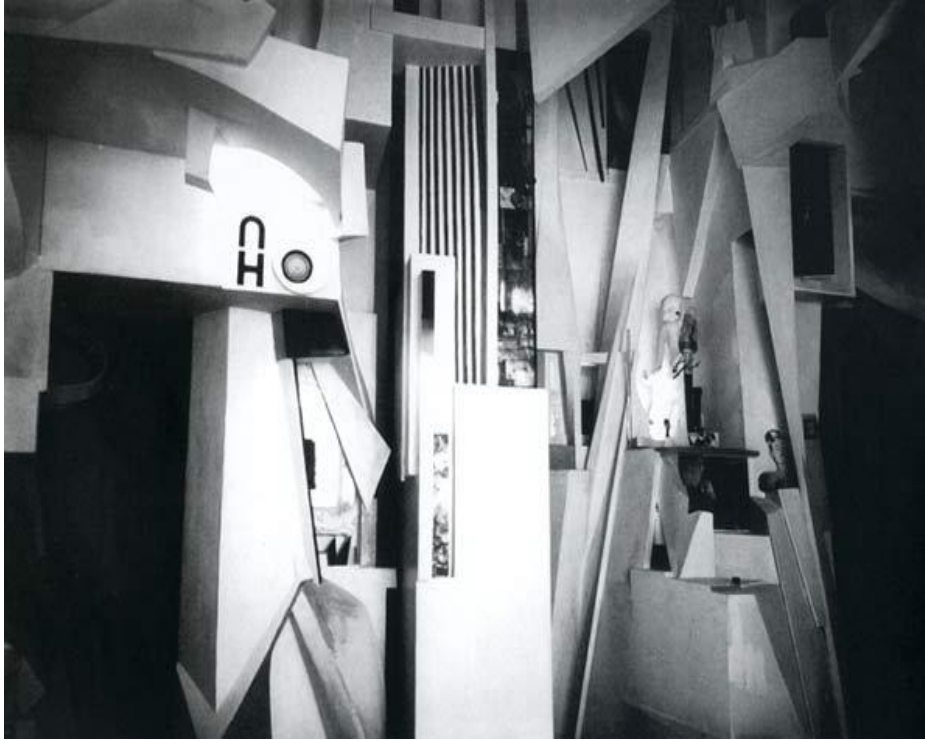
Dada akımının temsilcileri geleneksel sanat kavramına karşı çıkarak “karşı-sanat” kavramını geliştirmiş ve sanatın rasyonel olmayan biçimlerini ve niteliklerini ortaya çıkarmak için Duchamp'ın hazır nesne tekniğinden faydalanmışlar (Rona, 2008, s. 376) ve yaratılanların atmosferini acımasız bir şekilde yıkmayı hedeflemişlerdir (Benjamin, 2002, s. 74).

Bu akımın temsilcileri kolaj ve asamblaj teknikleri aracılığı ile sanatsal ifadede tesadüfiliği yakalamaya çalışmakta, batı kültürüne ait olmayana karşı büyük ilgi duymakta ve yaşam ile sanat arasındaki sınırları yok etme arzusu ile sanat karşı bir anlayış benimsemektedirler (Şahin, 2011, s. 79).

19. yüzyılın önemli akımlarından olan fütürizm, kübizm ve dışavurumculuk gibi akımlarından etkilenen Dadaizm, bir yandan sanatçı kavramını reddetmiş, diğer yandan ise sanatçının eylemleri ile ortaya çıkan nesnelere sanat eseri denmesine karşı çıkmış ve özünde yaratmak yerine yıkmak kavramını benimsemiştir. Hazır yapım nesnelere farklı mekanlara yerleştirilerek estetik anlayışın yerine güncel sanat içinde yer alan daha ilişkişel bir estetik anlayışı getirmeye çalışmıştır (Farago, 2011, s. 246).

Dadaist sanatçılar arasında olan Alman Hannah Höch “Almanya’da Mutfak Bıçağıyla Kesilen Son Weimar Bira Göbeği Kültür Çağı” isimli çalışmasında, 1919 yılında Weimar dönemi Almanya’sında gerçekleşen siyasal bozulma alaycı bir dille eleştirmiş (Hodge, 2013, s. 58); Romanyalı dadaist şair Tristan Tzara’ysa, şiirde yazılı şekildeki bir metinde yer alan kelimeleri kırıp şans etkeninden faydalanarak kestiği sözcükleri gelişigüzel kağıtlar üzerine yerleştirmiş ve dili manipüle etmeye çalışmıştır (Arapoğlu F. , 2009, s. 13).

Fransız heykeltıraş ve ozan Jean Hans Arp, Fransız ressam ve heykeltıraş Marcel Duchamp, Romanyalı ressam ve mimar Marcel Janco, Alman asıllı ressam, patern ustası, grafikçi ve karikatür sanatçısı olan George Grosz, Amerikalı ressam, heykeltıraş ve fotoğrafçı olan Man Ray, Alman sanatçı ve heykeltıraş Kurt Schwitters, Alman kökenli, Fransız sanatçı, heykeltıraş ve ozan Max Ernst dadaizm akımının önemli temsilcilerindendir.



Görsel 14. Kurt Schwitters; Merzbau, 1930



Görsel 15. Marcel Duchamp, Merdivenden İnen Çıplak 2, 1912

2.1.4.2 Ready-Made

1914 yılına kadar Kübist sanatın etkisinde eserler veren ancak zamanla geleneksel sanat üretim biçimlerine karşı beslediği negatif düşünceler nedeni ile resim yapmayı bırakan Marcel Duchamp bu tarihten sonra yeni bir sanatsal ifade biçimi olan ready-made (hazır nesne) anlayışını geliştirmiştir. 1917 yılındaki sergide bir pisuarı Çeşme ismiyle bir heykel olarak sergilemesi ile başlayan bu anlayışla (Şenyapılı, 2003, s. 54) Duchamp adeta dini bir değer kazanan sanatın kutsallığını yıkmayı hedeflemiş; sanatı tamamen kavramsal bir yöne çekmeye çalışarak (Erzen, 1991, s. 19) o dönemde birer tapınak olarak görülen sanat müzelerini ve kokuşmuş ürünler olarak değerlendirdiği kültürel yapıtları yıkmayı gaye edinmiş (Sevim & Boz, 2011, s. 118) ve sanatın kurumsallaşmasına karşı çıkmıştır.

Burjuva toplumunda sanatın hayattan kopmuş olduğu düşüncesini taşıyan Dadaizm akımının temelleri ile hareket eden Duchamp burjuva sanat anlayışını ve bu anlayışa dair tüm iktidar biçimlerini ve bunların tezahürlerini yıkmaya yönelerek (Yıldız, 2016, s. 137) büyük bir sosyal dönüşüme imza atmış; bu dönemden sonra ise sanatın soyut mu yoksa somut mu, minimalist mi, gerçekçi mi dışavurumcu mu

yoksa izlenimci mi olduđunun bir önemi kalmamıştır zira Duchamp'ın bu yeni sanat anlayışında her şey zihinsel bir şekilde gerçekleşmektedir (Lotringer, 2005, s. 12).

En basit ifade ile günlük ve sıradan kullanıma hizmet eden objelerin birer sanat nesnesi, eseri olarak değerlendirilmesi olan Ready-made (hazır yapım) anlayışı sadece geleneksel sanat anlayışı bakımından değil aynı zamanda 20 yüzyılın asi çağdaş sanat anlayışları açısından da oldukça sıra dışı bir yaklaşım olarak değerlendirilmiştir (Atalan, 2012, s. 24).

Ready-Made olarak isimlendirdiđi günlük nesnelere heykel statüsünde ele alan ve böylece sanatın anlamını sorgulatan Duchamp (Hollingsworth, 2009, s. 458) bireyin sanat algısının sadece sanat objesi ile değil sanat objesinin sergilendiđi mekân ile de ilişkili olduđu düşüncesiyle (Krausse, 2005, s. 100) bir pisuar, şişe sepeti, kar küređi, tarak, şişe rafı ya da bir bisikletin ön tekerliđi gibi günlük kullanıma ait nesnelere galerilerde sergileyerek geleneksel sanatın iktidarını yıkmaya çalışmıştır.

Ready-Made kavramını ilk kez 1915 yılında ortaya attıđında Duchamp'ın Bisiklet Tekerleđi (1913), Eczane (1913) ve Kırık Kolun Öncesinde (1915) isimli üç eseri bulunmaktaydı. Bisiklet Tekerleđi orijinal nesnenin sanatçı tarafından bir deđişikliğe uğratıldıđı bir bisiklet tekerinin mutfak taburesine baş aşağı monte edilmesinden oluşmaktaydı. Eczane isimli eseri ise bir ağaçlık manzarası baskısının üzerine Fransız eczanelerinin pencerelerinde duran renkli su kavanozlarını referans alarak biri yeşil, biri kırmızı olmak üzere iki renk lekesi eklemiş ve sıradan bir manzara görüntüsüne dönüştürmüştür (Stiles, 1996, s. 819). Kırık Kolun Öncesinde isimli eseri ise diđer iki ready-made eserlerinden farklıdır. Bir hırdavatçıdan alınan kar küređi üzerinde hiçbir deđişiklik yapılmadan ilk kez üzerine Duchamp tarafından "In Advance of the Broken Arm/(from) Marcel Duchamp 1915" şeklinde bir imza eklenmiştir. Bu imza aslen eser her ne kadar Duchamp tarafından sunulsa da aslında Duchamp tarafından yapılmadıđını ifade etmektedir. Diđer bir deyişle Duchamp yalnızca belirli bir nesneyi seçerek ona bir isim vermiştir (Ades, Hopkins, & Cox , 1999, s. 151).

Ready-made kavramı “sanat olduğu iddia edilen veya önerilen, böylece hem sanat nesnesinin benzersizliğini hem de sanatçının elinin gerekliliğini reddeden dış dünyadan bir nesne” olarak ele alınmaktadır (Godfrey, 1998, s. 7). Sanatın estetiğe sahip olması gerektiğini reddederek estetik zevkten bağımsız iyi veya kötü kavramlarından yoksun bir seçimden kaynaklanan bir nesne olarak ready-made (Stiles, 1996, s. 819) başlangıçta bir sanat nesnesi değil sanat olduğu iddia edilen bir nesne olarak görülmekteydi (Osborne, 2002, s. 27). Ancak Duchamp’ın dönemin burjuvazi sanat anlayışına karşı çıkararak estetik açıdan bir görselliği olmayan dış dünyadaki sıradan bir nesneyi seçmesi onun sanata dair yıkıcı fikirlerini yansıtması açısından önemlidir. Duchamp bu tavrıyla sıradan bir nesneyi sanat nesnesi haline getiren şeyin sanat ile sanat olmayan arasındaki sınır ilkesi olarak nesnenin estetik kalitesi değil bizzat sanatçının seçimi olduğunu ortaya koymuştur.

Ready-made anlayışında nesnelerin hiç dikkat edilmeyen ve göz ardı edilen yönleri ortaya çıkarılarak bu nesnelerin estetik anlam kazanması sağlanmakta (Eco, 2006, s. 406) böylelikle sanatla hayat arasındaki ayrım ortadan kalkmaktadır (Shiner, 2013, s. 384). Duchamp’ın asi tavrının bir ürünü olan ready-made, içeriğin yanı sıra sanatın modern çağlarda sergi, jüri, yarışma, ödül gibi sanatın ve sanatçının değerini düşüren piyasa oyunlarına mükemmel bir karşı çıkış olarak değerlendirilmektedir (Atalan, 2012, s. 24).

Duchamp için estetik duygunun yokluğunun bir sonucu olarak görünümünden (look) yani sanat olmanın getirdiği zorunluluktan yoksun bir nesneyi seçmek zor bir eylemdir (Blackwell, 1984, s. 82). Bir sanat nesnesi ile salt bir nesne arasındaki karşıtlığı vurgulamanın yanı sıra ready-made sanatta sanat nesnesinden sanatın bağlamına yönlendirmektedir. Dolayısıyla geleneksel estetik anlayışın sanat nesnesi artık bağlamından soyutlanmış olarak var olamaz (Morgan, 1994, s. 1). Böylece Duchamp ready-made ile sanat izleyicisini sanat nesnesini diğer nesnelere ayıran benzersizliğinin kökeni üzerinde düşünmeye davet etmekte benzersizliğin bir sanat yapıtının kendisinden mi yoksa sanatçının nesne etrafındaki etkinliklerinden mi kaynaklandığını sormaktadır (Archer, 1997, s. 10)

Bugün postmodern çağda da Duchamp ve ona ait ready-made'leri tekrar ele alınmakta ve sayısız eseri yeniden yapılmaktadır. Örneğin 1960 yılı sonrasında Neodada olarak adlandırılan Pop sanat faaliyeti, Duchamp'a dayandırdığı bilinen hazır objeleri yoğun bir şekilde kullanmaktadır (Sevim & Boz, 2011, s. 120).

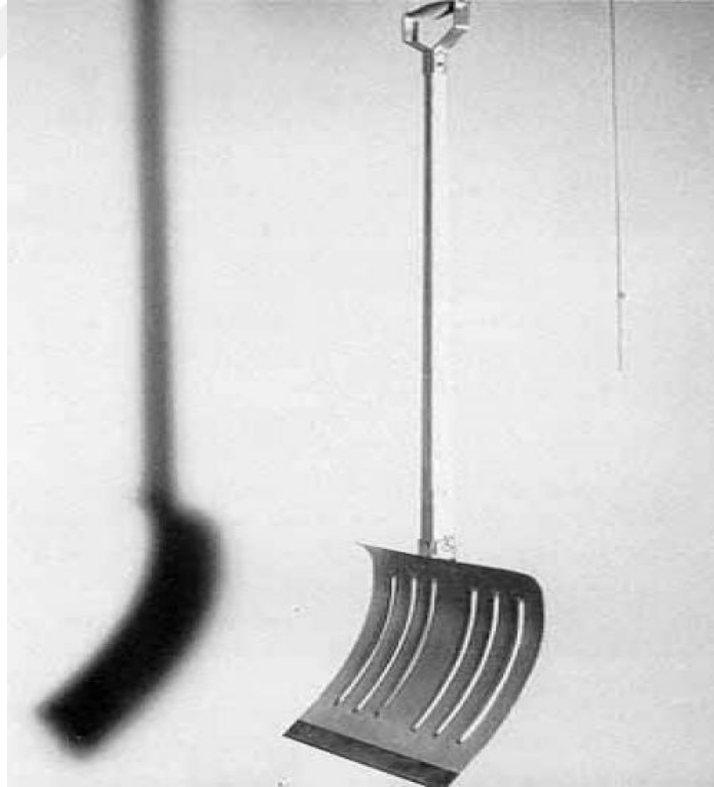
2004 yılında tüm zamanların en etkileyici sanat eseri olarak seçilen Duchamp'ın "Pisuar (fountain, çeşme) " isimli eseri postprodüksiyon ve manipülasyon gibi yöntemlerin sanatsal bir strateji olarak kullanıldığı ilk eser olarak kabul edilmektedir. Günlük yaşama ait bir nesnenin el işçiliğine dayanmadan sanat eseri olarak kabul edilerek sanatın alanını genişleten bu çalışma (Yılmaz, 2015, s. 192) Duchamp'ın gerek söz oyunlarındaki ironisini göstermesi gerekse sanat yapıtlarının üst sınıf toplumun değersizliğine bir saldırı mahiyetinde olması açısından ciddi bir etki yaratmış ve kavramsal sanat görüşünün de yolunu açmıştır (Yıldız, 2016, s. 141).



Görsel 16. M. Duchamp, Pisuar, 1917



Görsel 17. M.Duchamp, Şişe Askılığı, 1914



Görsel 18. M.Duchamp, Kırık Kolun Öncesinde, 1965



Görsel 19. M.Duchamp, Bisiklet Tekeri, 1913

2.1.4.3 Fluxus Akımı

Fluxus hareketi dadaizmde de olduğu gibi bir grup sanatçının ortak girişimiyle oluşan bir akım değil aksine zamanın dinamikleri neticesinde benzer sanatsal aktivitelerde bulunan sanatçıların aynı dönemlerde benzer kaygılara sahip olmaları nedeniyle bir araya gelerek oluşturdukları bir sanatsal akımdır. İlk olarak Amerikalı mimar ve grafik tasarımcısı George Maciunas tarafından 1960 yılında kullanılan fluxus sözcüğü akış, arındırma, çokluk, yükseliş gibi anlamlarına gelmektedir.

1960 ve 1970lerde bitmiş ürün üzerinde sanatsal süreci vurgulayan deneysel sanat performanslarıyla uğraşan sanatçılar, besteciler, tasarımcılar ve şairlerden oluşan uluslararası ve disiplinler arası bir topluluk olan Fluxus, Dadaist hareketten büyük ölçüde ilham alarak gelişmiştir. Dünyanın farklı ülkelerinden Fluxus grubunun üyeleri eserlerinde neo-dadaizm özelliklerinin çoğunu temsil ederken başlangıçta estetik teorilerinden ve çağdaş müzisyen John Cage'in sanatsal yaklaşımından etkilenmişlerdir. Milliyetçiliğe, savaş yanlısı toplumlara ve savaşın

ağır tahribatlarına bir tepki olarak (Frick, 2015) ve döneminin sıradan sanat ve estetiğini yok etmeyi amaçlayarak ortaya çıkan dadaizm akımı uzun sürmese de neo-dadaizm olarak bilinen fluxus gibi grupları etkileyen sanat karşıtı eğilimleri beraberinde getirmiştir.

Fluxus hareketinin manifestosunda şöyle yazmaktadır: "Dünyayı burjuva hastalığından, uzmanlaşmış bir 'entelektüel' ve ticarileştirilmiş kültürden temizleyelim; Dünyayı ölü sanatın, taklidin, yapay sanatın, soyut sanatın varlığından arındıralım" (Danchev, 2019). Anti-burjuva estetik bir yaklaşıma ve saçma ve absürt bir sanata sahip olduğu için Neo-Dada olarak da bilinen Fluxus (Wilmer, 2014, s. 91), 1960lardan beri özellikle Amerikan ve Alman çağdaş sanatçılardan oluşmaktaydı. Bu grubun kurucusu olarak bilinen George Maciunas ayrıca 1962'de Almanya'da ilk Fluxus festivalini gerçekleştirmiştir.

Grubun sanat eserinin rastgeleliği, düzenin olmaması, nihai ürünün önemi yerine bir sürecin gerçekleştirilme şekline dikkat etmesi ve zamana dayalı çalışmaya vurgu hakkında sahip olduğu birincil fikirler John Cage'in etkisinde kalarak oluşmuştur. Başlangıçta Fluxus grubu üyeleri 1950'lerdeki John Cage'in "Deneysel Kompozisyon Sınıfları" (Experimental Composition Classes)' na kabul edilen, müzikte uzmanlığı olmayan, onun estetiğini ve sanat felsefesini takip eden öğrenciler ve resmi olmayan misafirlerden oluşmaktaydı. Cage bu derslerinde bir yandan dönemin modernizmin etkisi altında gelişen müziğin anlamsızlığını savunurken diğer yandan da gündelik sıradan yaşam pratiklerinin yani gürültünün yerini alabilmesi için müziğin susmasının zorunluğu olduğunu ifade etmiştir.

Cage'e ait derslere katılım gösteren George Maciunas, "Somutluk ve gürültü fikrini, Fütürizm ve Russolo'dan; ready-made düşüncesini Duchamp'dan; kolaj düşüncesini Dadacılardan aldıklarını ancak tüm bunların tamamının John Cage'le sonuçlandığını ifade ederek Cage'e ait olan ready-made düşüncesini ready-made sound (hazır-ses) olarak genişlettiğini ve Fluxus akımı sanatçılarının da ready-made'i ready-made action (hazır-eylem)'e dönüştürdüğünü vurgulamıştır (Antmen, 2012, s. 204).

1963 yılında Fluxus akımını açıklama üzere 3 parçalı bir manifesto sunan Maciunas ilk parçada asıl amacın dünyayı ölü, soyut ve göz aldanmasına dayalı sanattan arındırmak olduğunu ifade etmiştir. Maciunas tüm sanatı yalınlaştırmanın yolunun kaynağı Duchamp'ın ready-made'leri, John Cage'in ready-made sound'u ve George Brecht'in ready-made aksiyonları olan somut sanata ulaşmak olduğunu ifade etmiştir.

Söz konusu manifestoya göre Fluxus'un amacı tüm dünyayı burjuvazi hastalığından; sanatı ise Avrupalılaştırma fikrinden ve profesyonel sanatçı düşüncesinden arındırmaktır. Maciunas'a göre Fluxus anti profesyonel bir süreç olduğu için Fluxus da yer alanların sanat deneyimlerini günlük hayattan elde etmeleri gerekmektedir. Diğer bir deyişle yemek yemek, kitap okumak gibi yaşamda deneyimlenebilecek tüm kişisel ve sıradan deneyimler sanata taşınmalıdır.

Şekilsel kaygıları geri plana iten Fluxus sanatçıları, bu fikirler bağlamında sanat düşüncesini tamamen yok etme amacını gerçekleştiremedilerse de sanat yönelimi içerisinde ele alınabilecek materyallerin ve uygulamaların sınırlarını genişletmekte ciddi bir rol üstlenmişlerdir. Sanatla yaşam arasında yer alan sınırları yok etmek amacı içerisinde sokak gösterileri, elektronik müzik eğlenceleri, ses enstalasyonları ve performanslar ortaya koyan Fluxus sanatçılarının deneysel sanat faaliyetleri, 1960'lı senelerdeki toplumsal ortamda gençliğin yıkıcı psikolojik halinin bir ifadesine bürünmüştür. Geleneksel sanatı simgeleyen eserlerin dışlaması, kalıcılığın aksine gelip geçiciliği felsefe olarak benimsemesi ve sona ermiş yapıtlar yerine süreçselliği ve anı önemsemesi sebebiyle günümüzde daha çok fotoğraflarından gözlemleyebildiğimiz Fluxus günümüze gelmiş örnekleri, sanatçıların gündelik yaşamdan çoğunlukla atık malzemeler kullandıklarını ortaya çıkarmaktadır (Antmen, 2012, s. 205).

Fluxus'a ilk katılan en dikkate değer sanatçılar Joseph Beuys, Dick Higgins, Nam June Paik, La Monte Thornton Young, Emmett Williams, Benjamin Patterson, Yoko Ono, Wolf Vostell, Philip Corner ve George Brecht'den oluşmaktaydı (Danchev, 2019, s. 604). Bu sanatçılardan bazıları bazen orijinal Fluxus grubuna atıfta bulunarak "Proto-Fluxus" hareketine de öncülük etmişlerdir.

Bu sanatçılar eserlerinde ve ifadelerinde önemli bir John Cage etkisi görülmektedir. Postmodern estetik savunucuları tarafından sanat eserlerinde öncü olarak kabul edilen Cage'in Fluxus grubu üzerindeki sanatsal etkilerinden bazıları aşağıdaki sıralanmıştır (Donahue, 2016):

1. Besteci veya icracının ortak sanatsal araç veya materyallere bağlı kalmaması
2. Bir sanat eserinin icrasında belirsizlik ve şansın rolü.
3. Nihai ürün yerine işin mekân temelli deneyimine odaklanma
4. Sanat eserinin anlamının belirlenememesi ve anlamın anlaşılması için izleyiciye bırakılması

Cage'in Fluxus üzerindeki en belirleyici etkisi sanatta bitmiş ürün yerine sanatsal sürecin vurgulanmasıdır. Buna göre bir sanat eseri yalnızca sanat izleyicisi ile paylaşılacak görsel veya işitsel bir işaret değildir. Bunun da ötesinde sanat eseri izleyici tarafından belli bir mekân ve zamanda deneyimlenen bir nesnedir (Dezeuze, 2006, s. 59).

Maciunas'a göre Fluxus hareketi, Marcel Duchamp, John Cage gibi Dadaist sanatçılardan ve Allan Kaprow'un rastgele sanatından büyük ölçüde ilham almıştır. Dada gibi Fluxus da sanatta belirli bir tarza, öze, özne veya nesneye önem vermez ve sanatçıyı belirli bir yetkinliğe veya dehaya sahip olmaya mecbur etmez. Fluxus manifestosunda da belirtildiği gibi her şey sanat olabilir ve herkes sanatçı olabilir (Wilmer, 2014, s. 91).

Fluxus sanatçıları Merz'in stilini geliştirerek sanatsal öz, konu ve araçların sınırlarını genişletmiş; Schwitter'in sanatlar arasındaki sınırları ortadan kaldırarak farklı disiplinleri birbirine yaklaştırma hedefini izlemişlerdir (Horvath, 2016, s. 227).

Gerçekleştirdikleri sokak gösterileri, performanslar, enstalasyonlar, elektronik müzik konserleri, deneysel sanat etkinlikleri 1960'lı yıllara damgasını vuran Fluxus performansları genel geçer kuralları, insanların boşa zaman geçirme adetlerini, alışkanlık haline gelmiş olan hızlı tüketimi eleştirmektedir. Sanatın yaşamla ortaklaştırılması ve hatta aynılaştırılması 20. yüzyılın son yarısında savaşın şekil değiştirmesi ile birebir bağlantılıdır. Yoğun sıkıntı ve mutsuzluk durumu, sanatsal pratikte geleneksel olanı yıkıma uğratmıştır (Yavuz, 2004, s. 133).



Görsel 20. Benjamin Patterson, Paper Piece Fluxus Uluslararası En Yeni Müzik Festivali, 1962



Görsel 21. Philip Corner, Piano Activities. Fluxus Uluslararası En Yeni Müzik Festivali, 1962



Görsel 22. Alison Knowles, Bean Rolls from Fluxkit, 1965

2.1.4.4 Happening

Dönemin sosyal ve kültürel dinamiklerinden etkilenen sanatçılar her zaman alternatif sanat arayışlarında olmuş ve yeninin peşinden koşmuşlardır. Sanat üreticisi ve sanat izleyicisi arasındaki ilişkinin yapısı her dönem farklı sanat anlayışlarının ortaya çıkmasına neden olmuştur.

Birçok farklı sanat anlayışına sahne olan ve bugünün interaktif enstalasyon sanatının gelişmesine katkı sağlayacak yaklaşımların ortaya çıktığı 1960'lı yılların önemli akımlarından biri de Türkçe literatüre "Oluşum" olarak geçen Happening Akımıdır.

Bir yandan İkinci Dünya Savaşı'nın neden olduğu yıkım diğer yandan bilimsel ve teknolojik ilerlemeler dönemin sanat anlayışını da derinden etkilemiştir. 20. Yüzyılın başından itibaren sanatçılar izleyicileri ile doğrudan ilişki kurmaya çalışarak toplumda etkin bir rol edinmeye çalışmışlardır. Bu arzunun bir sonucu olarak ortaya çıkan Happening özünde diğer alternatif akımlar gibi gündelik yaşam ile sanatı buluşturan bir rol üstlenmektedir.

1957 yılından sonra bir süre John Cage'in sınıflarına katılarak deneysel müzik dersleri alan Amerikalı Allan Kaprow bu derslerde estetikte belirsizlik ve rastlantı kavramlarını incelemiş ve sanat izleyicisinin sanata etkin bir şekilde katılmasının mümkün olabileceğini öğrenmiştir. 1958 yılındaki makalesinde sandalye, çorap, boya gibi günlük sıradan nesnelere yapılan ve kalıcılığı olmayan bir sanat anlayışından bahseden Kaprow ilk kez happening kavramını kullanmıştır. (Kaprow, 1958). Kaprow'a göre happening sanat akımı sanatın yıkıcı ve eleştirel yönünün altını çizirken gündelik yaşam ve sanat arasındaki ilişkiyi de arttırarak sanatçının özgürlüğünü koruma altına almaktadır.

Happening yaklaşımında tiyatrodan farklı olarak planlı bir gösteri biçimi ya da tekrarlar söz konusu değildir. Parklar, caddeler, açık veya kapalı her türlü alan bir tiyatro sahnesi görevi görerek sanatçı ve izleyicinin tam bir özgürlük içinde sanatın üretimine katılması sağlanmakta ve gündelik yaşam yorumlanmaya çalışılmaktadır (Atakan, 1998, s. 71).

Kaprow sanatın burjuvazi alışkanlıkları nedeniyle galeri ve müzeler aracılığı ile topluma yabancılaştırıldığını ifade ederek bireyin ve sanatçının sergi salonlarına

bağımlılığını eleştirerek alternatif yeni mekanlara izleyici katılımının ve sanat nesnesi ile etkileşimin mümkün olduğunu vurgulamaktadır. Allan Kaprow'un "The Courtyard" (Avlu) isimli eseri gibi, bu yönde gerçekleştirilen eserlerin çoğunun hedeflediği şey de mekân algısı içinde duygu yoğunluğu oluşturmaktır. Böylece sanatı gösterilebilir olmaksızın, uygulamaya geçirilebilir ve yaşanabilir olma niteliklerini yüklenmiş; bir yoğunlaştırma sanatı, kalıcı ve sabitleştirilmiş gösterim sistematiği olmaktan, tekrarlanabilir olmaktan çıkarılmıştır (Genç, 2007).

Happening akımı interaktif sanatın doğmasında ve gelişiminde önemli bir rol oynamıştır. Teatral yapısı olan ancak senaryoya bağlı kalmadan doğaçlama olarak ilerleyen bir sanatsal etkinlik olan Happening (Toy, 2007, s. 110)'in halka açık ilk gösterisi 1959 yılında Kaprow tarafından New York'daki Reuben galerisinde gerçekleştirilmiştir. "18 Happenings in Six Parts" isimli bu çalışma happening akımının doğuşu olarak değerlendirilmektedir. Etkinlik her biri her biri üç farklı performanstan oluşan altı bölüm olarak planlanmış ve izleyicilere ilgili performanslar ile ilgili birtakım talimatlar verilerek bu talimatları uygulamaları istenmiştir. Bu etkinlikte izleyici katılımı verilen bu talimatlar ile sınırlandırılmış ancak izleyiciye aktif bir rol verilerek izleyicinin sanat eseri ile etkileşimde olduğu bir sanat yapıtı ortaya çıkarılmıştır.



Görsel 23. Allan Kaprow, 6 Bölümde 18 Oluşum, Reuben Galeri, 1959, New York



Görsel 24. Allan Kaprow, 6 Bölümde 18 Oluşum (2), Reuben Galeri, 1959, New York

Dans, müzik, slayt gösterilerindeki gibi yalnızca görsel olarak izlenebildiği gibi koku ve tat şeklindeki duyuşsal ya da ruhsal olaraktan deneyimlenebilen biçimleri olan Happeninglerin en değerli özelliği seyirciyi odak noktasına alarak gerçekleştirilmesi ve izleyicide uyarılara yönelik bir tepki gerçekleştirmek amaçlanmıştır. Allan Kaprow, John Cage, Jim Dine, Claes Oldenburg, Robert Rauschenberg, Robert Whitman, Carolee Schneemann ve Red Grooms gibi sanatçılar bu sanat türünün en önemli temsilcilerindendir (Karabaş & İşleyen, 2016, s. 343).



Görsel 25. Jim Dine "The Car Crash" (Otomobil Çarpışması), 1960

Sonuç olarak, bilinçlerdeki özgürlüğe gerçek yaşam içerisinde yer bulabilmek için tüm geleneksel yargı ve kuralları yok sayan, New York'da çoğu soyut dışavurumculuk, pop sanat ve kavramsal sanat alıntılarına bağlı olarak Amerikalı sanatçılar tarafından geliştirilen bu sanat eğilimi seyirciyi de aktif şekilde oluşumun bir parçası olarak kullanan özgür, doğaçlama bir yaratı olmuştur (Yorgancıoğlu, 2015, s. 93).

2.1.4.5 Kavramsal Sanat

Marcel Duchamp'ın ready-made anlayışı 1960'ların sonlarında ortaya çıkan kavramsal sanat anlayışının temelleri olarak kabul edilmektedir. Duchamp'ın 1917 yılında bir pisuarı ters çevirip New York'taki Bağımsız Sanatçılar Derneği'nin sergisine Fountain (çeşme) ismiyle göndermesi tüm sanat tarihini dönüştüren bir süreç başlatmıştır. Duchamp'ın bu eseri sanat nesnesinin yalnızca bir heykel ya da bir resim olabileceğini varsayan çevrelere "sanatın gerçekte ne olduğunu" düşündürmüştür (Godfrey, 1998, s. 7), endüstriyel bir günlük kullanım nesnesi olarak sanatın estetikle olan ilişkisini toptan reddettiği için dönemin sanat çevresi tarafından provakatif bir eylem olarak görülmüştür (Ades, Hopkins, & Cox , 1999, s. 147) Joseph Kosuth (1991, s. 18) ready-made eserleri ile Duchamp'ın sanatın işlevi sorusunu gündeme getiren ve sanatın doğasını bir morfoloji sorunundan bir işlev sorununa çeviren sanata kendi kimliğini veren ilk kişidir. Morfolojiden işleve yani görünümünden kavrama geçiş hem modern sanatın hem de kavramsal sanatın başlangıcı olduğunu kabul eden Kosuth Duchamp'dan sonra tüm sanatların kavramsal olduğunu çünkü sanatın doğada yalnızca kavramsal olarak bulunduğunu ifade etmektedir.

Duchamp'ın "resmin fiziksel yönünden uzaklaşma" ve "zihnin hizmetine sunmak" için "fikirlere resimde yeniden yaratma" iddiası ya da sadece görsel ürünlerden ziyade fikirlere olan ilgisi kavramsal sanatın da temellerini oluşturmaktadır (Godfrey, 1998, s. 27). Duchamp'ın peşinde olduğu şey, resmin fiziksel yönünden kurtulmak ve içindeki fikirleri yeniden yaratarak onu zihnin hizmetine sunmaktır. Burada bahsedilen "Fiziksel yön" kavramı hem resmin görsel karakterine hem de sanatçının arkasındaki dokunuşa karşılık gelebilmektedir.

Duchamp'ın sanatı mantık ve felsefe gibi zihinsel süreçlerle yakından ilişkili bir şekilde işleyen ve sanatı çözümlmeyi, yapısını araştırmayı ve sanat nedir, işlevi nedir, bir eseri sanat eseri haline getiren kriterler nedir gibi sorularla yeniden tanımlamayı amaçlayan bu yeni yaklaşım kavramsal sanatın da temellerini oluşturmaktadır. 1950 ve 1960ların dışavurumcu ve soyut akımın bir sonucu olarak ortaya çıkan bu anlayış geleneksel ve alışılmış sanatın yerine yeni bir yaşam şekli önerisi olarak ortaya çıkmıştır (Atakan, 1998, s. 53).

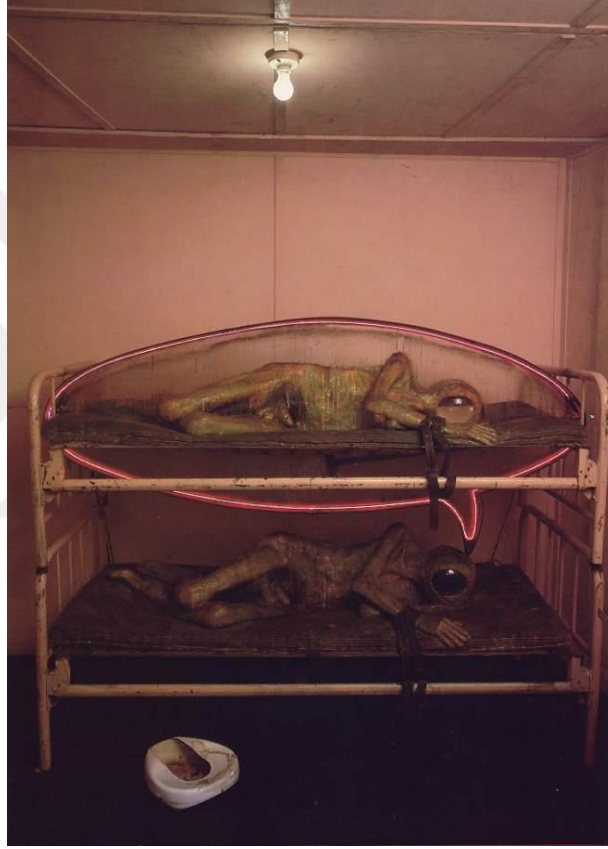
Lucy Lippard (2001, s. 5) 'ın da vurguladığı üzere bir hareketten ziyade bir zaman dilimi içinde çok farklılaşan bir fenomen olan kavramsal sanatın kesin ve kapsamlı bir tanımını yapmak mümkün değildir. Kavramsal uygulamalarda kullanılan ayırt edici belirli bir aracı veya tekniği tanımlamak kolay olmadığı için kavramsal sanat tanımları da kavramsal sanatçılara göre değişiklik göstermektedir (Godfrey, 1998, s. 13). Bu bakımdan Elisabeth Schellekens (2007)'in aslında kavramsal sanatın ne kadar kavramsal sanat eseri varsa o kadar tanımını vardır iddiası da kavramsal sanata dair tanımlamaların alanını genişletmektedir.

Kavramsal sanatın ne olduğunu anlayabilmek için kavramsal sanat terimini ilk kez kullanan ve Fluxus ve minimalizm gibi farklı sanatsal eğilimlere sahip olan sanatçıların görüşlerini açıklamak, terimin anlaşılmasına katkı sağlayacaktır. Benjamin Buchloh (1990, s. 108)'a göre kavramsal sanat terimi ilk kez Henry Flynt, Edward Kienholz, Sol LeWitt ve Joseph Kosuth tarafından kullanılmıştır. Ancak Flynt ve Kienholz kavramsal sanat (conceptual art) yerine kavram sanatı (concept art) terimini kullanmışlardır.

Fluxus ve kavramsal sanat ile olan ilişkisi ile tanınan avangart müzisyen ve aktivist olan Henry Flynt (1961) “Kavram Sanatı” isimli çalışmasında Fluxus uygulamaları çerçevesinde kavramsal sanat terimini kullanmıştır. Bu çalışmasında Flynt kavram sanatını malzemesi kavramlar olan sanat olarak tanımlamış; kavramlar dille yakından ilişkili olduğu için kavram sanatını malzemesi dil olan bir sanat türü olarak ifade etmiştir (Stiles, 1996, s. 820). Flynt tarafından kullanılan kavram sanatı George Maciunas, George Brecht ve Yoko Ono gibi Fluxus sanatçılarının eserlerini kapsamaktadır (Morgan, 1994, s. 118).

Kavram sanatı terimini kullanan bir diğer sanatçı ise enstalasyon sanatının ilk örneklerini de veren Edward Kienholz'dur. Kienholz 1963 yılında henüz var

olmayan sanat eserlerinin çerçevesiz metin açıklamalarından oluşan bir dizi Concept Tableaux üretmiştir. Bu erken dönem kavramsal sanat eserleri mütevazı bir meblağ karşılığında satılırken alıcıya (daha büyük bir ücret karşılığında) Kienholz'un sanat eserini fiilen inşa ettirme hakkını vermektedir. State Hospital (1966) and The Portable War Memorial (1968) ilk kavramsal sanat eserleri olarak kabul edilmektedir. Kienholz o dönem bir dizi Concept Tableaux satmasına rağmen yalnızca State Hospital tamamlanabilmiştir.



Görsel 26. Edward Kienholz, State Hospital

Flynt ve Kienholz'un ardından kavramsal sanat ile ilgili en geniş açıklama Sol LeWitt (1967) tarafından yapılmıştır. Kavramsal Sanat Üzerine Paragraflar" başlıklı makalesinde kavramsal sanatın ne olduğuna açıklık getirmeye çalışan LeWitt bir sanatçının düşünsel sürecinin kavramsal sanattaki önemini ve bir sanat eseri yaratma süreci ile bu sürecin sonuçlarını tartışmıştır. LeWitt göre, kavramsal sanat "teorik veya teorilerin açıklayıcısı değildir; sezgiseldir. Ona göre kavramsal sanatçılar rasyonalist değil, mistiktir; mantığın ulaşamayacağı sonuçlara atlarlar (Stiles, 1996, s. 822).

Son olarak kavramsal sanata dair ilk çalışmaları yapan sanatçılardan biri olan Joseph Kosuth dil ve kuram üzerinden yansıttığı nesnelere kendine has tavrıyla ele alarak düşünsel sürece vurgu yapmaktadır. Kosuth nesnelere kendi sanat algısı ile sentezleyip, kavramsal sanat oluşumlarıyla mayalandırarak resme yeni ve sıra dışı bir bakış açısı kazandırmıştır (Laletaş, 2020, s. 2256). Kosuth en önemli eserlerinden olan “Bir ve Üç Sandalye” için 1965-1966 yıllarında yaptığı işlerin bir temsili niteliğinde olduğunu ve bu eserin bir sanatçı olarak niyetinin önemli bir parçasını oluşturduğunu ve konvansiyonel sanattan uzaklaşarak kavramsal sanata yaklaştığını ifade etmektedir (Kosuth, 1999, s. 466).

Toplumsal çevre ile beraber sanatsal çevrede de kaotik bir düzenin hâkim olduğu 1960’lı yıllar aslında batı dünyasında kültürel-sosyal dönüşümler ile beraber müzik, medya, mimari ve diğer sanat alanlarında da düşünce ayrılıklarının ortaya çıktığı ve bununla beraber pop sanat ve minimal sanat yaklaşımları eşliğinde kavramsal sanat anlayışının ortaya çıktığı dönem olarak kabul edilmektedir.

Kavramsal sanat teriminin kullanıldığı ilk yıllardan itibaren sanatçılar eserlerinde farklı kavramsal düşünce türlerini kullanmaktadır. Yukarıda yer verilen sanatçıların eserlerinde ortaya çıkmayan bu yeni sanat türü temelde sanatın özünün bir fikir ya da kavram olduğu düşüncesine dayanmakta, sanatçının vurgulama istediği kavram ya da düşünce daha yaratılmadan sanat eseri olarak kabul edilmektedir

Sanatta geleneksel bakış açılarını bir yana bırakmayı hedefleyen kavramsal sanat kendinden önce yine aynı dönemlerde ortaya atılan ve reklam afişleri, medya görselleri ve kamu kültürünün bazı simgelerini yeniden yaratarak mevcut sanatın yeniden üretimini ve amaçlayan ve tüketim toplumunun bir sonucu olarak ortaya çıkan pop sanatı ile estetik düşüncelerinde çağdaş hayal ürünü yaklaşımını reddeden geometrik figürleri ya da geometrik formlara soyutlanmış figürlerin kullanan ve görünenin ötesinde bir gerçeklik ifade etme amacı olmayan ve izleyicinin sadece gördüğü şekillerle ilişki kurmasını hedefleyen minimal sanat birleşimi ve devamı olarak değerlendirilebilir.

Norbert Lynton’a kavramsal sanat sahip olunabilir ve sergilenebilir nesneyi devreden çıkartarak sanatın herhangi bir nesne ya da mekanla sınırlandırılacağı düşüncesine karşı çıkar. Lynton’a göre estetiği dışlayan ve bir haz aracı olarak kabul

edilmeyen kavramsal sanatta önemli olan biçimden ziyade metinsel içeriktir (Lynton, 1989).

LeWitt'e göre kavramsal sanat Marcel Duchamp'ın sanata dair aykırı düşünceleri ile başlayan kavramcılık (conceptualism) döneminin bütün alternatif ifade biçimlerini içine alan bir terimdir. Bir sanatçının kendi bedenini kullanarak gerçekleştirdiği performans ya da Happening türündeki gösteriler resim ve heykel gibi konvansiyonel sanat türlerinin ötesinde enstalasyon türündeki düzenlemeler; galerinin ve müzenin fiziksel ve ideolojik sınırlarını aşmak adına açık alanlarda ve doğada gerçekleştirilen arazi, toprak, çevre sanatı türünde projeler ve benzeri sanatsal ifadeler, izleyiciyi estetikten önce zihinsel bir algılamaya sürecine çağırması bakımından 'kavramsalcılığın sınırları içinde değerlendirilmektedir.

1960lı yılların sanat çevrelerinde sıkça tartışılan kavramsal sanat anlayışına göre bir eser, bir yapıt yalnızca estetik kaygılarla değil, sanat izleyicisini düşündürten dahası izleyicinin aklının karıştıran bir gaye ile üretilmelidir. Her türlü materyali sanat üretim malzemesi olarak gören kavramsal sanat kuram, eleştiri ve sanat pratiği arasındaki ayrımı yıkmaya çalışır. Kavramsal sanat eserinde salt bir doğru olmadığından izleyici sanat eserini kendi doğruları ve çıkarımları ile yorumlayabilmektedir (Bird & Newman, 1999, s. 2).

Tamamıyla kuramsal bir etkinlik ve metinsel bir üretimle gerçekleşen kavramsal sanat metinsel bir altyapı kullanarak bunu görselleştirmeye çalışmaktadır. Bu bakımdan kuramsal bir uygulama olarak değerlendirilebilecek kuramsal sanat görselleştirme kuramsal içeriğin anlaşılabilmesi için bir araç olarak kullanılmaktadır. Dadizmde olduğu gibi tezat anlatım yollarının benimsendiği kavramsal sanatta sanatçı kitap ve kataloglarda metinlerini yayınlayarak görsel anlatımla ilişkiye geçer. Ancak kavramsal sanatçı sürekli olarak basit bir metinsel gerece bağlı kalmaz ve metinlerini nesnelere ile birlikte ele alır. Kosuth'un en bilinen yapıtı olan "Bir ve Üç Sandalye"si, kavramsal sanatın görselliğe yaklaşımına güzel bir örnektir (Bağatır, 2011, s. 28).

Bu akımlar bugünkü interaktif enstalasyon sanatını oluşmasında büyük etkileri olan ve dönemin sanatçılarının sanat anlayışı ve çalışmalarında derin izler bırakan önemli akımlardır. Ancak günümüz interaktif enstalasyon çalışmalarını şekillendiren dijital teknolojilerin gelişimi de göz ardı edilmemelidir. Bu nedenle bu

bölümde interaktif enstalasyon çalışmalarının yaratılmasında önemli bir rolü olan dijital sanat ve yeni medya kavramlarından kısaca bahsedilecektir.

2.1.5 Dijital Sanat ve Yeni Medya Sanatı

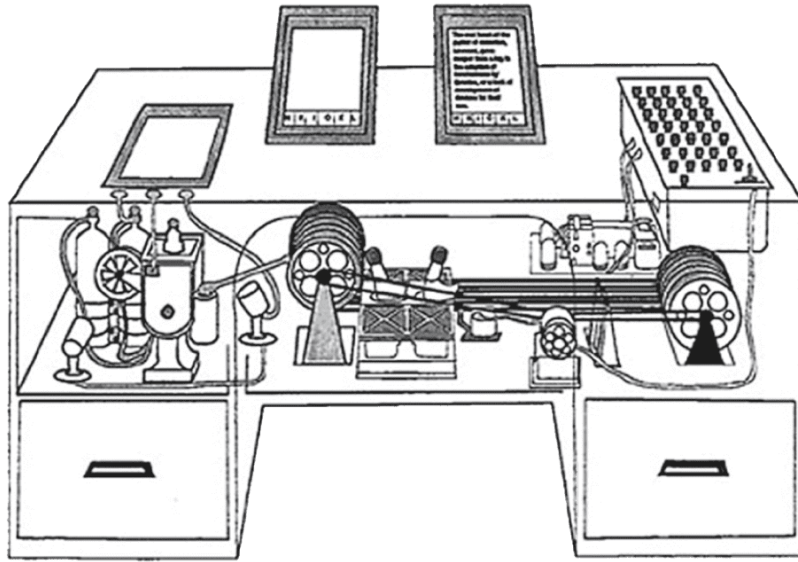
21. yüzyıl ile hızla gelişen bilgisayar teknolojisi baskı, resim, fotoğraf, video, müzik ve heykel gibi sanatın geleneksel biçimlerini dönüştürmekle birlikte internet sanatı, yazılım sanatı, piksel sanatı, dijital sergilemeler ve sanal gerçeklik gibi bütün yeni formların da sanatsal faaliyetler olarak kabul görmesini sağlamıştır (Çokokumuş, 2012). Yeni dönemdeki sanat dünyası, fizik, kimya, optik, elektronik gibi hızla gelişen teknolojiler ile interaktiviteye girmiş, internet sanatı, yazılım sanatı vb. yeni çeşitlerin, multimedya vb. karışık tekniklerin ortaya çıkmasına vesile olmuştur. Günümüz dünyasında teknolojiye ve bilgisayara yakın olan sanatçının çalışma alanının sınırlarını zenginleştirmiş, algılarına bilirliliğini, düşünce şeklini ve hareketlerini etkilemiştir. Daha eski çağlarda teknolojik ilerlemelerin sanatsal üretimi bu denli doğrudan ve derinden şekillendirdiğini belirtmek mümkün değildir (Sağlamtimur, 2010, s. 214).

Bugün içinde bulunduğumuz bilişim çağında bilimsel ve teknolojik gelişmelerin getirdiği kitle iletişimi, sosyal ağlar ve yeni medya biçimleri bilgiye ulaşımı kolaylaştırmış bilgi ve dijital sanatın da mevcut dijital teknolojiler ile kültürlerarası hareketliliğini mümkün kılmıştır. Bilişim çağının mevcut ileri teknolojisi sanatçının geleneksel malzemeleri olan tuval ve boyaya dokunmadan kendi mekanının dışında farklı bir mekân ve zaman gerçekliği ile işleyen dijital ortamda sanat üretebilmesine olanak sağlamıştır. Sanat bilgisi ve tecrübesinin yanı sıra teknik ve matematiksel bilgiye de gereksinim duyan sanatçı dijital ortamın kurallarına da bağlı hale gelmiştir (Çokokumuş, 2012, s. 53).

Bugün diğer tüm alanlarla birlikte sanat alanında da bilgisayarların, makinelerin ve elektronik aletlerin kullanımı oldukça yaygınlaşmış bu durum dijital sanat adı verilen yeni bir sanat biçiminin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Genel anlamı itibariyle dijital sanat üretilişinde bilgisayarların rol aldığı ve fiziksel olmayan nesnelerin üretilmesini sağlayan sanat biçimi olarak ifade edilmektedir (Türkmeoğlu, 2014, s. 93).

Dijitalize olmuş yeni dünyanın sanatı olarak kabul edilen dijital sanatın (Sağlamtimur, 2010, s. 217) ilk örnekleri bilgisayar sanatı olarak isimlendirilirken, sonrasında multimedya (çoklu medya) sanatı ifade kullanılmıştır. Bugün ise dijital ile ilişkili tüm sanatsal çalışmalar yeni medya sanatı olarak adlandırılmaktadır (Paul, 2008, s. 7).

Geçtiğimiz birkaç on yıl aslında uzun yıllardan beri kavramsallaştırılmış bir ortam olan medya için benzeri görülmemiş bir hızda teknolojik gelişmeye sahne olmuştur. Ordu bilimcisi Vannevar Bush'un 1945 yılındaki ufuk açıcı makalesi "As We May Think", kullanıcıların çeşitli medya ortamlarındaki metinden fotoğrafa birçok belgeye göz atmalarına ve bir belgeye kendi izlerini (bugünün dijital parmak izi) eklemelerine olanak sağlayan yarın saydam ekranlara sahip bir masa olan Memex isimli bir cihazdan söz etmektedir. Memex cihazı hiçbir zaman inşa edilmese de bugün bilgisayarın ve internetin kavramsal atası olarak görülmektedir. Theodor Nelson ise 1961 yılında metinlerin, görüntülerin ve seslerin elektronik olarak birbirlerine bağlanabileceği hipertekst (hypertext) ve hipermedya (hypermedia) kavramlarını icat etmiştir. Bugün Bush ve Nelson'a ait kavramlar ve yapılar çeşitli ölçekli bilgisayar ağlarında tezahürlerini bulmuştur.



Görsel 27. Vannevar Bush, Memex

Dijital sanat kendinden önceki kavramsal sanat, Fluxus, posta sanatı (mail art)ⁱ akımlarından ve sanat ve teknoloji deneylerinden etkilenmiştir. 1966 yılında Billy Klüver önderliğinde mühendis ve sanatçı arasında etkin bir iş birliği geliştirmek

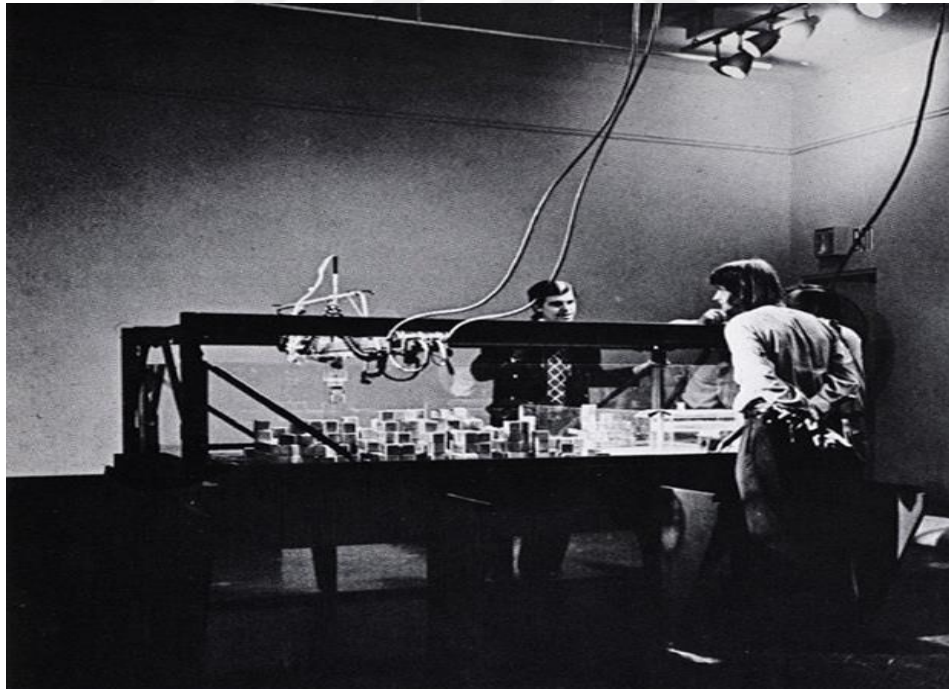
amacıyla Experiments in Art and Technology (E.A.T.) kurulmuştur. E.A.T. sanatçılar, mühendisler, programcılar, araştırmacılar ve bilim adamları arasında dijital sanatın bir özelliği haline gelen ilk karmaşık iş birliğini temsil etmesi açısından önem taşımaktadır.

1968 yılında Londra'daki Çağdaş Sanatlar Enstitüsü'nde (Institute of Contemporary Arts) düzenlenen Sibernetik Serendipity (Cybernetic Serendipity) sergisi, çizici grafiklerden ışık ve ses ortamlarına ve algılayıcı robotlara kadar yeni sanat anlayışı ile ilişkilendirilebilecek farklı eserler sergilenmiştir. Bu sergi bilgisayar destekli sanatın ve yaratıcı etkinliğin müzikten şiire, danstan heykele ve animasyona kadar sanatın tüm yönlerini göstermeye çalışan ilk geniş katılımı uluslararası sergi olarak kabul edilmektedir. Sergide (1) bilgisayarla oluşturulmuş grafikler, bilgisayar animasyon filmleri, bilgisayarda bestelenen ve çalınan müzikler ve bilgisayar şiirleri ve metinleri, (2) sanat eseri olarak sibernetik cihazlar, sibernetik ortamlar, uzaktan kumandalı robotlar ve boyama makineleri ve (3) bilgisayarların kullanımını gösteren makineler ve sibernetik tarihi ile ilgilenen ortamlar yer almaktaydı. Tüm bu örnekler dijital sanatın köklerine ışık tutmakta ve hatta günümüz gelişmiş medyasının karakteristik özelliklerini ve tekniklerini ortaya koymaktadır.



Görsel 28. Gordon Pask , The Colloquy of Mobiles, 1968, Cybernetic Serendipity

1968 ve 1969 yıllarında yayınlanan makalelerinde sanat eleştirmeni Jack Burnham sanatta organik ve organik olmayan sistemler arasında istikrarlı, devam eden ilişkilerin yaratılmasına odaklanan sistem yaklaşımını araştırmakta, sanat ve bilgi teknolojileri arasındaki ilişkiyi incelemektedir. 1970 yılında enformasyon teknolojilerinin ele alındığı New York'taki Jewish Müzesinde Jack Burnham küratörlüğündeki "Software" sergisi bilgisayar, deneysel sanat uygulamaları ve yapısalcı teori üstüne önem taşıyacak bir yakınsaklık oluşturmuştur (Bozdurgut, 2003, s. 12). 1960'larda teknolojik aletlerin estetik uygulamaları üzerinde duran sanat ve teknoloji sergilerinin tersine Software, sanatta bir metafor olarak yazılım düşüncesi üzerinde durmuştur. Bu düşünce temelinde sanat ve enformasyon teknolojileri arasındaki ilişki benzerliği taşıması üzerine dikkat çeken Burnham, sanatın mitsel formuna, özellikle de kavramsal yapıya duyduğu saygı ve sanatın 1960'ların ortasında maddesel olandan ötekileştirilen yani kendi tabiriyle "nesnesizleşen" biçimler üzerine sahip olduğu fikri sorgulamıştır (Şangüder, 2018, s. 438).



Görsel 29. Jack Burnham Software Sergisi, 1970, Yahudi Müzesi New York



Görsel 30. Jack Burnham Software Sergisi (2), 1970, Yahudi Müzesi New York

Bununla beraber dijital sanat tarihinin tam olarak ne zaman başladığını söylemek oldukça zordur. Ressamlar, heykeltıraşlar, mimarlar, matbaacılar, fotoğrafçılar ve video ve performans sanatçıları 1970li yıllarda o zamanlar bilgisayar sanatı (computational art) olarak bilinen teknoloji kullanarak fiziksel ortamlarda mümkün olmayan şekillerde ölçek, renk ve doku manipülasyonuna izin veren bilgisayar görüntüleme tekniklerini denemeye başlamışlardır. Bu dönemde sanatçılar video ve uydular gibi yeni teknolojileri kullanarak bugünün teknolojisinde internet kullanımı yoluyla gerçekleşen etkileşimleri öngören canlı performanslar ve ağlarla deneyler yapmaya başlamışlardır (Paul, 2002, s. 472). 1976 yılında New York'taki sanatçılar Liza Bear ve Willoughby Sharp ve San Francisco'daki sanatçılar Sharon Grace ve Carl Loeffler bir iş birliği ile iki şehir arasında on beş saatlik iki yönlü etkileşimi bir aktarım çalışmasını olan Send/Reciever'ı gerçekleştirmişlerdir. NASA ve Kanada hükümetinin ortak sahibi olduğu bir CTS uydusunu kullanarak dünyanın ilk uydu dans performansı olan çalışma ağ bağlantılı dijital sanatın özelliği olan bağlanabilirliğin ilk keşfi olma özelliğini taşımaktadır.



Görsel 31. Send/Recieve Satellite Network

2000'li yıllar ise dijital teknolojinin sanat eseri üretiminde etkisini arttırdığı yıllar olarak göze çarpmaktadır. Bu yeni bilişim çağında bilgi ve iletişim teknolojilerinin toplumsal gelişme üzerindeki etkileri sanatta da kendini göstermiş ve sanat üretiminde farklı medya araçları tüm dünyada yaygın bir şekilde kullanılmaya başlanmıştır. Alberto Seveso, Jared Nickorson, Pablo Alfieri, Pete Harrison, Chuck Anderson, Jerico Santander, Cristinia Siquiera Grezegorz Domaradzki, Jonathan Barr, Mike Campau gibi sanatçılar 2000'li yıllarda dijital ortamda üretim yapan başlıca sanatçılar olarak göze çarpmaktadır (Atan , Uçan , & Bilsel, 2015, s. 3).



Görsel 32. 'The Reactable' İnteraktif Müzik Aleti



Görsel 33. Pascal Dombis, "Irrational Geometrics" 2016, Perth

Ülkemizde dijital sanat uygulamaları değerlendirildiğinde özellikle grafik ve fotoğraf alanında çalışmalar yapan sanatçıların dijital sanat eseri üretimi ile ilgilendiği ve bu alanda sanatsal faaliyetler gerçekleştirdiği görülmektedir. Bununla beraber müzik, sinema ve heykel gibi farklı sanat alanlarında da dijital sanat eserlerinin üretildiğini görmek mümkündür. Bugün ülkemizde sanatçılar arasında dijital sanata olan ilgi artmakla beraber sanat galerilerinde bu tür eserlere yer bulma ve izleyici çekme hala istenilen düzeyde değildir.

Ülkemizde dijital sanat ile ilgili ilk çalışma yapan sanatçının Özcan Onur olduğu bilinmektedir. 1960'lı yıllarda başta resim ve heykel olmak üzere kendi çalışmalarını devam ettirirken dijital teknolojilerin gelişiminin sanata olan etkilerini izlemiş ve Fransa'da bilgisayar ortamında ilk kez grafik programları geliştiren ekibin bir parçası olmuştur. Ürettiği görüntü demetlerini İstanbul ve Paris'te 1986 yılındaki "Elektropentür" isimli sergisi ile sanat izleyicisi ile buluşturmuştur. Ülkemizde dijital sanat alanında ilgi çeken bir diğer isim ise 1980'li yıllardan beri bilgisayar grafiklerinden ve fotoğraflardan yararlanan Hamdi Telli'dir. Özellikle 2000'li yıllarda ülkemizde dijital sanatın gelişmesi ve yaygınlaşmasına yönelik çalışmalar yapılmış, 2002 yılında NOMAD isimli dijital sanat alanında çalışmalar yapmayı amaçlayan bağımsız bir oluşum, izleyen yıllarda ise Dijital Sanat ve Kültür Vakfı kurulmuştur (Sağlamtimur, 2010, s. 220).



Görsel 34. Murat Germen, Masal Sergisi



Görsel 35. Ali Alışır, Melez Ruhlar

Dijital sanat terimi geniş bir yelpazedeki sanatsal uygulamaları tanımlamak için kullanılmaktadır. Sanatçılar heykel, dijital fotoğraf, video gibi bir sanat nesnesi yaratmak amacıyla dijital teknolojileri kullanmaya başlamışlardır. Kimi durumlarda yaratılan bu eserler dijitalin ayırt edici özelliklerini gösterirken, kimi zaman eserin

dijital mi yoksa analog teknolojilerle mi yaratıldığını söylemek zordur (Paul, 2002, s. 472).

Dijital sanat olarak isimlendirilebilecek yeni ve güncel sanat biçimleri özü itibarıyla geleneksel sanat eserlerinden farklıdır ancak geleneksel sanatın araç ve türlerini taklit etmektedir. Başka bir ifade ile bir görüntünün yaratımında dijital teknoloji araçlarının ne derece rol oynadığı; geleneksel ve dijital sanatın nerede başlayıp nerede bittiğini söylemek her zaman mümkün değildir (Nalven & Jarvis, 2005, s. 8). Dijital teknolojinin şekillendirdiği son dönem sanat eserlerinde sayılar ve simgelerle birlikte sanal ifade ve kurguların kullanımı yaygınlaşmakta, ayrıca yazılım ve animasyon gibi üretimler de dijital sanat eseri olarak ele alınmaktadır. İçinde yaşadığımız çağın teknolojik kolaylıklarının bir sanat eseri üretimini kolaylaştırdığını söylemek her zaman mümkün değildir, zira bu çağda gerekli bilgi ve faaliyetler artmakta, kendini tekrar etmeden üretim yapılması gerekmektedir (Artan, 2007, s. 89).

2.1.5.1 Yeni Medya

İçinde yaşadığımız bilişim çağının gelişmiş bilgisayar teknolojileri sayesinde ortaya çıkan bir diğer sanat alanı da yeni medyadır. 1990'lı yılların erken döneminde dergi ve gazete gibi basılı geleneksel medya araçları ve TV kanalları CD ve internet aracılığı ile içerik dağıtımına başlamasıyla ortaya çıkan yeni medya (Manovic, 2001) kavramsal olarak Vannevar Bush, Theodor Nelson ve Baudrillard gibi teorisyenlerin ağ (network), veri tabanı (database) ve hipermetin (hypertext) üzerine yaptıkları çalışmalarla gelişmiştir.

Bilgisayar, internet ve mobil teknolojilerinin bir sonucu olan yeni medya kavramı aslında 1970'li yıllarda bilgi ve iletişim temelinde ekonomik, politik, sosyal ve psikolojik çalışmalar yapan araştırmacılar sonucu ortaya atılmıştır (Dilmen, 2007, s. 114). Bugün bilgisayar, internet ve mobil teknolojiler aracılığı ile (1) zaman ve mekândan bağımsız (2) kullanıcılar ile etkileşim halinde (3) tüm sanal ortamlar olarak adlandırılacak yeni medya (Bulunmaz, 2014, s. 25) ile birlikte yeni medya sanatı ortaya çıkmıştır.

1990'lu yıllarda internetin yaygınlaşması ile beraber çeşitli dijital araçlar kullanılarak ortaya konulan yeni medya sanatı (Tribe & Jana , 2006) uzun bir dönem

boyunca video sanatı ve video sanatının türevlerinden oluşurken bugün video sanatı (video art), internet sanatı (net art) grafiti (graffiti) ve dijital sanat (digital art) gibi kavramlar 2000li yıllar ile birlikte yeni medya sanatı başlığı altında toplanmışlardır. Yeni medya; video sanatı, dijital ortamda oluşturulmuş performanslar, happenings'ler ile geleneksel sanat eseri, seyirci ve sanatçı öğelerine dair paradigmaları revize etmiş; bir sanat nesnesinden post-nesneye doğru geçiş sonucunda disiplinler arası bir belirsizlik meydana gelmiştir (Arapoğlu, 2012, s. 49).

Yeni Medya Sanatı, bilimin ve teknolojiye ilerlemelerin sanatçılarca türlü şekillerde uydurulmasıyla ve yeni akış açılarıyla vücut bulmaktadır. Bu şekilde akım, seyirciyle türlü etkileşim ilişkileri, formlar ve üretim imkanları sağlamaktadır. Elbette akım; resim, heykel, baskı, fotoğraf, kinetik, sinema ve video gibi daha önceki gelişmelerden güç almaktadır; fakat, dijital, nano ve biyoteknolojiler gibi çok türde deneysel uygulamalarla birçok ilerlemeye ciddi anlamda açıktır (Çançat, 2018, s. 168).

Yeni medya sanatı aslen günümüzün yeni teknolojilerinin sanatsal çalışmalarda uygulamasıyla gündeme gelen bir olgudur. Günümüzde sanatsal deneyimlere uyum sağlamış teknolojik materyaller yanısıra kültürel bir ortam, teknolojik bir yapı, ideolojik ve ekonomik bir güç özelliği taşımaktadır. Yeni medya sanat fikirleri, kullanılan teknolojilerin aksamını anlamamıza yardım ederken aynı zamanda teknolojinin düşünme şekillerimize etkisini ve zihinsel süreçlerin yapısındaki değişimleri gözler önüne sermekte; yeni medya sanatı yapıt şeklinde tamamlanmış bir temsil olmaktan çok, iletişim alanı oluşturan bir ortama evrilmektedir. Bilgisayar teknolojisi, seyircinin esere gösterdiği tepkiyi elle tutulur bir biçimde gözlemleyip kaydederek yazılımlar ile çalışmanın geri tepkimede bulunması amaçlanmaktadır. Sanatçılar, eserlerine deneysel bir süreç şeklinde yaklaşmakta, sonuçtansa sürece yoğunlaşmaktadırlar. Birçok dijital enstalasyon, dijital performans, robotik sanat eserlerinde dış dünyadan bir etkinin ortaya çıkması beklenmektedir (Seylan & Güney, 2016, s. 98).

Yeni medya sanatı 1990lı yıllardan bugüne kendi kurumlarını üreterek kültüre, sosyal ve ekonomik gelişme bakımından küresel boyutta önemli bir güç

haline gelmiştir (Shanken, 2012). Sanat, bilim ve teknolojinin kesişim noktasında bulunan yeni medya sanatı uluslararası doktora programlarında kendine yer bulmuş; ana akım çağdaş sanat, uluslararası müzeler, sanat fuarları ve sergilerle yaygınlaşmış, ekonomik refah yoluyla ilerlemiş ve kendi sanat pazarını oluştururken popülaritesini de dramatik biçimde arttırmıştır (Şangüder, 2018, s. 441). Bu dinamik sanat ortamını, yaratıcılıkları ve buluşlarıyla besleyen sanatçı, küratör, teorisyen ve eğitim bilimciler her iki etki alanında da faaliyet göstermiştir. Farklı disiplinlerde uzmanlık gerektiren yeni medya sanatında sanatçılar, çalışma alanına göre robotik ve genetik bilimcilerden, farklı alan mühendislerinden, yazılım uzmanlarından ve benzerlerinden destek almaktadır. Bu ve benzeri mekatronik çalışmaların, ontolojik değerlendirmesi yeni medya öncesi sanat anlayışı ile yapılamamaktadır. Günümüzde çokludisipliner bir yapıya bürünmüş yeni sanat projelerinin bir kategoriye yerleştirme ihtiyacı duyulmamaktadır. Çünkü teknoloji bilim ve sanatın buluştuğu noktada araştırma nosyonu ön plana çıkmakta ve yeni medya sanatı yeni bağlamlar üzerinden ilerleyişini sürdürmektedir (Seylan & Güney, 2016, s. 99).

2.2 Nesne-Figür-Mekan

2.2.1 Resim Sanatında Nesne

Sözlük tanımıyla belli bir hacmi, ağırlığı ve rengi olan her türlü cansız varlık, şey, obje (Türk Dil Kurumu, 2021) olarak tanımlanan nesne; düşünme, algılama, sezme ve tasarlama aracılığıyla var olan ve varlığını gösteren her şeydir. Sanatta ise insan ve insanla ilişkisi olan her şey nesne olarak kabul edilmektedir (Mant, 2014, s. 113). Doğa, sandalye, duygu, düşünce, sevgi, iyi, kötü gibi her türlü somut ve soyut varlık sanatçı için birer nesne kimliği taşımaktadır (Kaya, 2015, s. 117). Bu bakımdan soyut veya somut olarak kabul edilen ve bir şekilde insanlar bağlantılı olan her şey sanatçı bilgi nesnesini oluşturmaktadır (Hülya Yetişken, 1991, s. 40).

Barthles'a göre birey ile eylem arasında bir tür aracı olan ve her zaman bir anlam taşıyan nesne bireyin dünyayı etkilemesine, onu değiştirmesine ve hatta dünyada etkin bir biçimde var olmasına imkân sağlamaktadır (Barthles, 2012, s. 197). Birey nesne ile sıkı ve ayrılmaz bir ilişki içindedir. Bugünün dünyasında nesne

bireyin çevresinin temel bir ögesi halindeyken bireyin bu nesneli dünyasında yani nesneleriyle birlikte ele alınması gerekmektedir (Bilgin, 1983, s. 18).

Sanatçılar eser yaratma sürecinde kendi düşüncelerine uyan teknik ve malzemelerle çalışırken; bir nesnenin sanatçının nesnesi olabilmesi, nesnenin sanatçıda birtakım duygular oluşturması ve sanatçının nesneye özel bir anlam yüklemesiyle gerçekleşmektedir. Sanatçı, sosyal yaşamda edindiği izlenimlerle, tanıdığı ve gözlemlendiği birtakım nesnelere kendi kurguları içinde anlamlandırarak eserlerini oluşturmakta, eserlerinde anlatacağı konuya en uygun nesnelere seçmekte, bir nesnede duyumsadığı tadı, derin etkilenimini, sanat eserine dönüştürerek izleyicisine sunmaktadır (Mant, 2014, s. 113). Sanatçı, nesne üretimini maddi-manevi değerler ile günlük yaşam ihtiyacı dâhilinde ilişkilendirip, duygu ve düşünce bağlamında birey toplum ilişkisini sağlamaktadır.

Sanat yapıtı olan nesne hem nesnel hem de öznel değer içinde üretilmekte, üretilen eser sanat izleyicisine bu bağlamda sunulmaktadır üretilir. Sanatçının öznel bakış açısı ile üretilen ve şekillendirilen nesnenin saf biçimi ve biçimlendirilişinin sanat izleyicisinde uyandırdığı etkiye göre değişmesi eserin estetik bir değer taşıma zorunluluğunu ortadan kaldırmaktadır. Bir sanat eserinden duyulan estetik haz aslında bireyin objede kendi kendine duyduğu hazdır. Bireyin estetik olarak haz duyması demek bireyin kendini o nesnede yaşaması ve kendinden bağımsız bir nesnede kendisinden haz duyması demektir (Yılmaz M. , 2013, s. 103).

Resim sanatında nesne kullanımını tarihin ilk çağlarına kadar uzanmaktadır. İlkel topluluklar kaya ve mağaralara yaptıkları resimleri bir anlatım dili olarak kullanarak iletişim kurmaya ve doğaya üstün gelmeye çalışmıştır. Gomrich bu ilkel dönemde avcılarının yalnızca balta ve zıpkınları ile üstünlük kurabilecekleri bu hayvanların resimlerini mağara duvarlarına yaparak bu hayvanlara boyun eğdirebileceklerine inandıklarını ifade etmektedir (Gomrich, 1999, s. 42). İmgenin zaferi isimli yapıtında Sante Fransa'daki Lascaux mağaralarındaki resimlerin sanat olarak değerlendirilebilecek en eski yapıtlar olduğunu ve bu resimlerin bir estetik duygusuyla mı yoksa bir fayda için mi yapıldığının bilinmediğini ancak bu çizimlerin sonraki yüzyıllardaki sanat anlayışları arasındaki gerilimin habercisi olduğunu ifade etmektedir (Sante, 2000, s. 47). Bugün sanatın işlevinin ne olduğu hala tartışılan bir konu olsa da başlangıçta iletişim kurma amaçlı yapılan bu resimlerin bireyler

sosyalleşip deęiştikçe estetik bir haz duygusu ile yapıldığını da söylemek mümkündür.

Antik Yunanda klasik dönem resim sanatı sakin, dingin ve dengeli iken çoęunlukla vazo resimlerinin yapıldığı görülmekte, Helenistik dönemde ise resim sanatının gerçek kimliğine kavuşmaya başladığı izlenmektedir (Yalım, 2021, s. 272). Helenistik ve Roma dönemlerinde bireyin güzellięi araştırılmış ve resimlerdeki nesne seçimi bu güzellięi açığa çıkaracak şekilde yapılmıştır. Bu dönemlerde özellikle din, tanrı ve mitoloji konulu nesnelere kullanılmıştır.

Erken Hristiyanlık dönemi ile Roman ve Gotik sanatında resim sanatçıların kilise baskısı altında olması sebebiyle Hristiyanlığın yaygınlaşması için araç olarak kullanılmış ve buna baęlı olarak Hristiyanlığı anlatan objeler seçilerek simgeleştirilmiştir. Orta çağ dönemine bakıldığında ise dinsel öğeler ile beraber kişilerin tanınması amacıyla resim sanatı bir araç olarak kullanılmıştır (Mant, 2014, s. 114).

Rönesans dönemine kadar resim sanatında perspektif sorunu çözülememiş, tek bir ufuk çizgisine ulaşılamamıştır. Rönesans öncesi dönemde birbirine paralel iki çizgi ufukta birleşmekte veya farklı yönlere gitmektedir. Perspektif sorunuyla beraber figür ve kompozisyon sorunları çözümlenemeyip Rönesans dönemine taşınmıştır (Kavukçu, 2010, s. 55).

Rönesans'la başlayan bireyin özgürleşme hareketi sanat alanında da kendini göstermiştir. Bu dönemde dini konulara ilişkin nesnelere yerini insan merkezli bir anlayışa bırakırken sanatçılar konu ve düşüncelerini aktarabilecek nesnelere seçmekte özgürleşmişlerdir. Bu dönemde Carravaggio serseri ve yankesicileri, Jan Sten ve Andriaen Brouwer gibi sanatçılar kırsal kesim meyhanelerini resmetmişlerdir (Sante, 2000). Rönesans döneminde perspektif uygulanarak nesnelere gerçek görünümüne kavuşması sağlanmış bilimsel perspektif, renk, ton, ışık-gölge, volüm gibi kompozisyonu oluşturan bileşenlerin kullanımlarında önemli gelişmeler görülmüştür. Bu dönemde çizgisellikten gölgeliğe; düzlemsellikten derinliğe, kapalı şekilden açık şekle; çokluktan birliğe geçiş görülmüştür (Wölfflin, 1990, s. 26).

Rönesans resim sanatında dini anlatımlar önemini kaybederek yerini zengin ailelerden gelen talepler ile bağımsız tablolar bırakmış; fresk ve mozaik yerine tuval kullanılmaya başlanmıştır. Bu dönemde zengin ailelerin yaşamı ve gösterişi resme

konu olmuştur. Bu dönemde resimler kiliselerden de çıkarak günlük yaşamın bir parçası haline gelmiş, birey ve doğa gözlemine dayalı optik bir anlayış hâkim olmuştur. Yağlı boyanın kullanılması ile renk ve konu zenginleşmiş, gotik dönemin koyu renkleri terk edilerek yumuşak, sıcak ve parlak renkler tercih edilmiştir. İnsan ve mekân arasında uyum sağlanmaya çalışılmış, figürün kompozisyon içindeki yeri de önem kazanmaya başlamıştır. Doğala uygunluk ve güzelliğin ön planda olduğu bu dönemde değerli kumaşlar, müzik aletleri, çeşitli meyveler, porselenler, cam ve kristal gibi nesnelere en ince ayrıntıları ile resimlerde sıklıkla kullanılmıştır.

Rönesans, insanı tüm yönleriyle irdeleyerek incelerken, onun yalnızca dış görünümüyle ilgilenmemiş; bu dönemde gelişmekte olan portre sanatı, insanın hem fiziksel özelliklerine hem de iç dünyasına ayna tutmuştur (Sevil, 2008, s. 52). Leonardo Da Vinci, Michelangelo, Raffaello, Albrecht Altdorfer Dürer, Andrea Mantegna, Baccio Bandinelli, El Greco bu dönemin önemli ressamlarıdır.



Görsel 36. Leonardo da Vinci, The Last Supper, 1495–1498



Görsel 37. Michelangelo, The Creation of Adam, 1512

Rönesans sonrası Barok dönemi resimlerinde abartı ve hareketliliğin hâkim olduğu görülmektedir. Bu dönemde nesnelere bir tiyatro sahnesindeymiş gibi resmedilmekte hareketli nesnelere derinlik duygusu güçlendirilmektedir. Barok sanatçılar kendilerini Rönesans'ın devamı olarak ilan etmiş ancak Rönesans döneminin değerlerini değiştirmişlerdir. Dengeli, mantıklı, aşırıktan uzak Rönesans resminin aksine Barok dönemi hareketli, yenilik heveslisi, aykırı ve cüretkâr olarak tanımlanmaktadır (Conti, 1997, s. 3). Bu dönemde sanatçılar nesnelere bütünüyle görünüşleriyle ortaya çıkarmak istemiş ve çiçek ve meyve gibi nesnelere sıklıkla kullanmışlardır. Caravaggio, Bernini, Georges de la Tour, Nicolas Poussin, Claude Lorrain, Rubens, Anthony van Dyck, Frans Hals, Rembrandt, Jan Steen, Jacob van Ruisdael ve Johannes Vermeer bu dönemin önemli ressamlarıdır.



Görsel 38. Johannes Vermeer, The Girl With a Pearl Earring (İnci Kûpeli Kız), 1665



Görsel 39. Caravaggio, Judith Beheading Holofernes (Holofernes'in Başını Kesen Judith), 1598-1599

Barok anlayışına bir tepki olarak çıkan ve “sanat için sanat” anlayışını benimseyen klasizm akımında resimler gerçeğe yakın formlarda oluşturularak ve kompozisyon, perspektif, ışık, gölge gibi detayların belirli kurallara bağlı kalarak resme işlenmiştir. Juan Joaquin Agrasot, Thomas Gainsborough, William Adolphe Bouguereau, Giovanni Boldini, Eugene de Blaas, Francois Leon Benouville bu akımın en bilinen temsilcileridir. Bu dönemde Rönesans'ın resim anlayışı hakimdir.



Görsel 40. William Adolphe Bouguereau, Dante and Virgil, 1850



Görsel 41. Eugene de Blaas, Meeting in the Square, 1886

Klasizme tepki olarak doğan romantik dönemde ressamlar resimlerinde sezgilerine ve kişiselliği çok fazla önemsemişlerdir. Bu dönemin sanatçıları çalışmalarında kahramanlık, aşk, ölüm, hüznün, sevgi, nefret ve yurtseverlik gibi konuları ele almışlar, kendi duygusal ve tepkisel ifadelerini de katarak eserlerini ortaya koymuşlardır (Göktepe, 2020, s. 45). Bu dönemde resimlerde ifadeyi güçlendirmek için nesnelere çizgilerden çok renk kütleleri ile ortaya koyulmaktadır (Mant, 2014, s. 116). Francisco Goya, Eugène Delacroix, Caspar David Friedrich, Joseph Mallord William Turner, John Constable, Théodore Géricault bu dönemin önemli ressamlarıdır.



Görsel 42. Francisco Goya, The Clothed Maja, 1798–1805

Realizm akımında insan ve kadın figürleri gözlem yapılarak olabildiğince gerçek, yakın yansıtacak şekilde, bütün nesnellikleriyle eserlerine konu olmuştur. İnsan ve kadın figürünün resmedildiği konular çoğunlukla doğa ile mücadele içerisinde olan, çalışan insanların hayatları ve gündelik sorunları, derinlemesine ve ayrıntılarıyla resmedilmiştir. Eserlerde figürlerin ifadeleri ve o an içinde buldukları durumlarıyla gerçekçi bir tarzla ifade edilmiştir. Bu dönemde kullanılan kullanılan objelerin, dış dünya objelerinin birebir yansması olduğu gözlenmekte, titiz bir işçilikle tüm nesnelere en ince detaylara kadar işlendiği görülmektedir (Mant, 2014, s. 116). Camille Corot, Jean-Baptiste, Camille Pissarro, Claude Monet ve Alfred Sisley bu dönemin önemli ressamlarıdır.



Görsel 43. John Constable, The White Horse, 1819

Resim sanatı Empresyonizme kadar uzanan süreçte nesneden hareket etmekte; doğa resme öncülük ederek onun çıkış noktası olmaktadır. Bu dönemde kadar olan süreçte asıl amaç sanatçının nesnelere karşısında duyduğu haz ile beraber varlık bilincine de ulaşmasıdır. Empresyonizmle birlikte sanatçı doğaya çıkmış, ışığı keşfetmiştir. Işık, tayf renkleri olarak nesneyi sarmaktadır. Işık ve objelerin bir araya gelmesi her an değişim göstermekte olan bir doğada ortaya çıkmaktadır. Bu nedenle doğa her an yeni tayf rengiyle kaplanmış, örülmüş görülmektedir. Empresyonist ressamın doğada karşılaştığı tek şey renk örtüsüdür, onun içeriği değildir. resimler için bir sandalye ile bir insan yüzü, ışık ve renk duyumları olarak aynıdır. Bu akımda varlık yorumu değişmiş; varlık, duyu verileri olarak algılanmaya başlanmıştır

(Kavukçu, 2010, s. 54) Bu sanatın asıl amacı ressamın duygularını ve iç dünyasını, renk, çizgi, düzlem ve kütle aracılığıyla ifade etmesidir. Claude Monet, Pierre-Auguste Renoir, Camille Pissarro, Berthe Morisot, Gustave Caillebotte ve Edgar Degas bu dönemin önemli ressamlarıdır.



Görsel 44. Claude Monet, Impression Sunrise, 1872–1872

Empresyonizm akımına tepki olarak doğan Kübizmde dış dünyanın objeleri yalnızca görüldükleri kısmıyla değil görünmeyen bütün yanlarıyla ele alınmış; Kübik eserlerdeki figürler sadece dış yapısıyla değil düşünceleriyle ve çevresiyle resmedilmiştir. Geçeceği bütünüyle ve özgün şekilde resim sanatına sokmak amacını taşıyan kübistler kibrit çöpleri, gazete parçaları, kâğıt gibi yabancı öğeleri tablolarına yapıştırmışlar ve hatta boyalarına kum karıştırmışlardır. Kübizm, eseri asıl varlık alanına ulaştırmayı, objelerin doğru fakat soyut örgüsünü bulmak olarak algılar. Bu durum şüphesiz, çizginin ve nesnelere ait olmayan bir yüzeyin plastik organizasyonunun geometri içine itilmesidir (Sezer, 2009, s. 289). Pablo Picasso, Paul Cézanne, Georges Braque ve Fernand Léger bu akımın önemli ressamlarıdır.



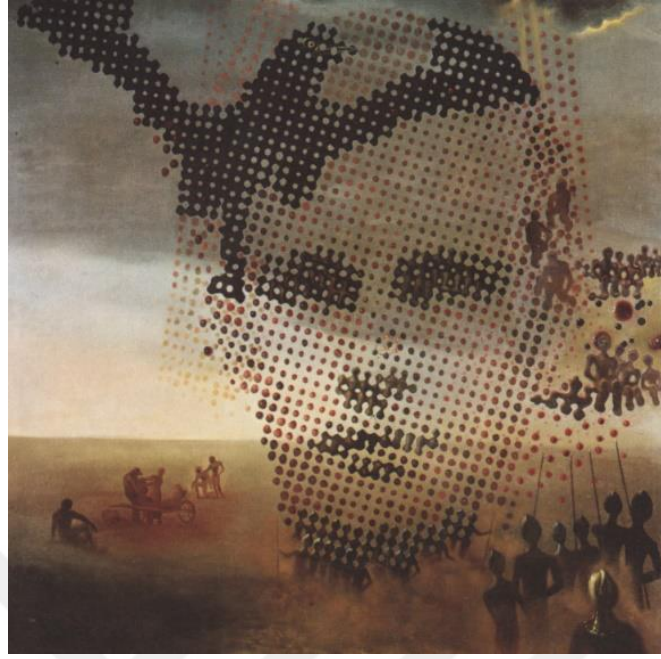
Görsel 45. Pablo Picasso – Bread and Fruit Dish On A Table, 1909

Dada akımı nesnelere ve sanat eserlerini değiştirerek her türlü estetiğe karşı çıkan dada akımında sanatçılar çalışmalarında üç boyutlu nesnelere kullanım amacının ötesine taşıma ve sanatsal bir nesneye dönüştürme çabası içine girmişlerdir. Hazır nesnelerin sanatın bir nesnesine dönüştürülmesinde sanatçılar estetik değerlere önem vermemişlerdir. Fov'uların biçimlerin ve renklerin estetiksel değerini hiçe saymaları gibi, ekspresyonistlerin ürkütücü renk ve formları kullanmaları gibi Dadaistler de çalışmalarında iki boyutlu çizimleri yaparken ve üç boyutlu nesnelere sanatsal imge olarak kullanırken güzel, hoş, gibi duyguları kenara iterek kavramsal bir ifade yolunu seçmişlerdir (Geçen, 2020, s. 143). Dada akımında her türlü malzemeden faydalandığı ve bunların belli bir tekniğe bağlı kalmadan montaj, asamblaj, kolaj gibi çeşitli tekniklerle ve seri üretim objelerinin alınıp sanat çalışması olarak sergilendiği görülmektedir (Mant, 2014, s. 119).



Görsel 46. Raoul Hausmann. Mekanik Kafa (Zamanımızın Ruhu), 1919

Sürrealistçilerin nesneye eğilimi ve kullanımları şüphesiz objeyi görüş ve algılama konumuna doğru orantılıdır. Sürrealistçiliğin ideolojisini incelerken; geleneksel düşünceye aykırı, düzeni yıkmaya yönelik, alternatif fikirler sergileyebilen, özelliklerinin alışla gelmiş gerçeklik olgusunun dışında bir gerçek anlayışına eğilim gösterdikleri görülmektedir. Bu düşüncedeki düşünceleri onların somut nesnelere farklılığa ve kendini ifade edişteki çeşitliliğe neden olmaktadır. Sürrealistçilerin gerçeklik olgularını yaklaşılabilmek için otomatizm, düş kullanımları, halüsinasyonlar gibi yöntemlerin tümünde ortak özellik olarak görülebilecek olan; kişinin ön plana çıkarılması, duygu ve ötesindeki arayışların, kişinin kendini yeniden tanıma arzusundan kaynaklanmasıdır. Bu istek ve arayış doğrultusunda yapılan çalışmalar ve yorumlar farklılaşmaktadır (Daldaban, 2006, s. 33). Sürrealist resimlerde özgürlük, bilinçaltı, rüya ve hayal gücüne dair her nesne kullanılabilir. Salvador Dali, Max Ernst, André Masso, Paul Delvaux bu akımın önemli temsilcilerindendir.



Görsel 47. Portrait of My Dead Brother (Ölmüş Kardeşin Portresi) – 1963

2.2.2 Resim Sanatında Mekan

Mekân, var olanı içerisinde bulunduran ve nesnenin dışında kalan sınır çizgileri olmayan bir boşluk; aynı anda boşluğun kişi tarafından sınırlandırılmış bir parçasıdır. Mekânı meydana getiren sınırlama fiziksel olabileceği gibi, sadece imgeselde de olabilir. Örnek olarak bir ışık herhangi bir somut engel niteliği sıfatını taşımadığı halde, bir mekânın sınırlarını belirleyebilir. Mekân sadece bir yapının içi değil yapıların kendi başlarına ve diğer yapılarla beraber oluşturduğu bir dış alan da olabilmektedir (Sözen & Tanyeli, 1996, s. 157)

Resim sanatı bir anlamda mekânın temsil edilmesi ile ilgilidir. Renk, çizgi, gölge, ışık, perspektif vb. öğelerin zamanla değişime uğraması mekânın temsil edilmesini de değiştirmiş ve dönüştürmüştür. Resim sanatında nesnelerin birbirleri ile olan ilişkisini belirleyen mekân aynı zamanda bu süreci yönlendiren ideolojik yapılar ile ilgili de bilgiler vermektedir. Resimde mekân nesnelere aracılığı ile resmedilir.

Resimde mekân, kompozisyonu oluşturan betilerin hep birlikte üçüncü boyut yanılsaması oluşturabilecek nitelikte kurgulanıp konumlandırılmaları anlamına gelir. Bir noktadan resmin iki boyutlu olduğu gerçeğini aşmaya çaba göstermekle eşanlamlı gibidir. Mekânın sorunu ancak, üç boyutlu gerçeklikleri iki boyutlu yüzey

üstünde üçüncü boyut yanılması oluşturacak şekilde 'yeniden üretmek' istendiği zaman meydana gelmektedir (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, 1997, s. 1193).

Resim sanatında çizgi, ışık-gölge, renk ve perspektif mekânın algılanmasında kullanılan resimsel görünümün temelini oluştururken aynı zamanda da estetik kalıcılığını belirleyen öğelerdir.

Resim sanatında mekân ilk çağlardan itibaren yapılmış tüm sanat eserlerinin en temel özelliğidir. İlkel dönemlerde insanların mağara duvarlarına yapmış olduğu duvar resimleri ilk örnekleri oluşturmaktadır. Mağara duvarlarına çizilen ilk resimler, resmin mekanla ilişkisinin ilk örnekleri olarak değerlendirilmektedir. Resmin yer aldığı ilk bağlam (mağara duvarı) uzamının bir parçasıdır ve resmin mekanla birincil ilişkisi, taşınabilir bir yüzey haline gelinceye kadar sürmektedir (Mert, 2007). Bu dönemde mekân kavramı henüz oluşmamıştır. Benzer şekilde Mısır ve Mezopotamya dönemi duvar resimleri incelendiğinde mekân ve nesne arasında bir derinliğin henüz oluşmadığı gözlemlenmiştir.

Antik Yunanda resim sanatı genellikle çömlek ve vazolar üzerine yapılan resimlerden oluşurken (Şişman, 2001, s. 9), bu dönemde ilk kez sanatçılar ayakta durmuş bir şekilde insan figürünün tam karşıdan görünen bir ayağın görünümünü resmederek resim sanatına önemli bir yenilik kazandırmıştır (Çoban, 2016, s. 8). Bu dönemde vazolar üzerine resmedilen sahnelerde çoğunlukla beden omuzlardan kalçaya kadar ön cepheden, baş, kollar ve bacaklar ise profilden tek çizgi üzerinde gösterilmiştir. M.Ö. 5. yüzyıl sonlarında bu resimlerde mekân görünümü anımsatan perspektif yöntemler uygulandığı dikkati çekmektedir (Tansuğ, 1999, s. 45). Antik Yunan vazo sanatında mekânı bir bütün içinde algılama fikrine henüz yeterli seviyede ulaşılamadığı için sonuçta her figür tek başına kalmaktadır (Ergüven, 2002, s. 66).

Roma dönemi sonrası resim sanatında genellikle perspektif kuralları olmadan resmedilmiş ve derinliksiz manzara, natürmort ve hikâyeleştirilmiş resimlere sıklıkla rastlanmaktadır. Bu dönemde perspektif yasası henüz bilinmediğinden mekân anlayışı oluşmamış (Gommrich, 1999, s. 114) dolayısı ile nesnelere arasında bir perspektif ya da bir mekân oluşturulacak bir bağ kurulamadığından geniş açılı manzaralar ve nesnelere üst üste resmedilmiştir.

Benzer şekilde erken Hristiyanlık döneminde de asıl amaç sanat üretiminde ziyade dini konuların resmedilmesi ve Hristiyanlığın yayılmasına katkı sağlamak olduğu için mekâna önem verilmemiş, nesne ve figürlerin mekanla bir ilişkisi olmadığı için resimde derinlik yaratılamamıştır.

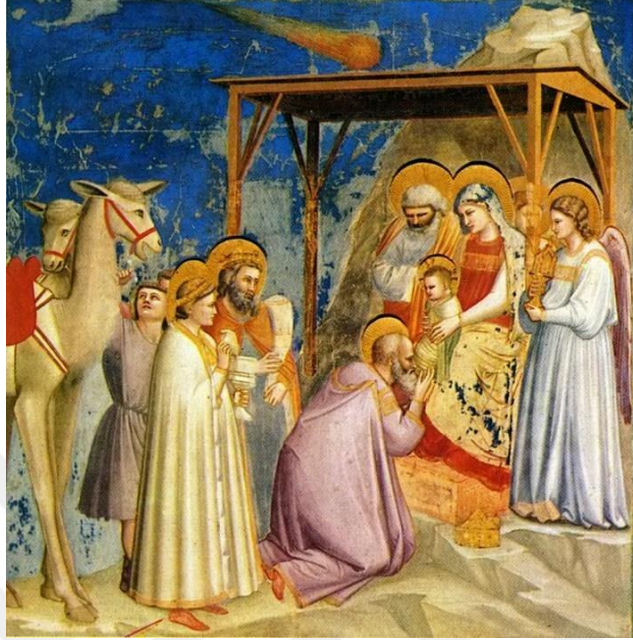
Bizans dönemi resim sanatı mozaik ve freskler, kitap resimleri olarak minyatürler ve levha resimler genellikle ikonalar biçiminde görülmekte; bu tür resimlerde mekân, var olan mimari dışında önemsenmemektedir. Bu dönemde mozaiklerde mekân panonun üzerindeki hacimle sınırlı kalmış; tek tonda olan arka fonda üç boyutlu mekân yanılması yaratılmamıştır (Çoban, 2016, s. 20).

Rönesans öncesi Romanesk ve Gotik dönemde mekân yanılmasına bağlı bir kaygının açıkça görüldüğü örnekler Pompei'deki kalıntılarda önümüze gelmekte olup, bunlarda kısa sürede orta çağın katı ve kesin kurallarına teslim olmak zorunda kalmışlardır. Bu eksende, Roma sanatıyla kalıcı olmayan bir doyum noktasına ulaşan resim türü, çizgisel perspektif dışında önemli bir aşama kaydetmiştir (Ergüven, 2002, s. 67). Bu dönemde mekân dine sadık kalarak ele alınmış, resimlerde mekânsal olarak bir derinlik oluşturulamamış ve mekân simgesel olarak ele alınmıştır.

Bu dönemde ikonlarda sanatçılar çalışmalarında, renk lekeleriyle kurgularıyla mekânlarda figürleri azda olsa öne veya arka plana yerleştirerek derinlik hissi vermeye çalışmış (Altuner, 2013, s. 172), mekân derinliğinin görülmediği ideal bir uzamdan oluşmuştur. Erken Rönesans döneminde ise resimsel mekânın insanla olan bağı açısından, ifade edilen mekânın boyutları önce bir ölçütten eksikken insan figürü oran orantısına göre belirlenmiştir. Yanı sıra, mimaride şekillenmiş olan perspektif, resimsel mekandaki figürlerin konumlandığı yer'i göstermiştir. Bu nedenle Batı resmi için çok önemli bir gelişim ve dönüm anı olmuştur (Ergüven, 2002, s. 71).

Ortaçağ ve Erken Rönesans dönemi örnek eserlerin mekânına ait incelemeler genel olarak değerlendirildiğinde; ortaçağ sanatında figürlerin üstünkörü bir şekilde kuşatıldığı, dünyaya ait doğa, perspektif yaklaşımları ve bu eğilimleri ürettiği bir mekân anlayışı yer almadığı görülmüştür. Orta Çağ'ın sonlarına yaklaşırken Giotto ile beraber resimlerde mekâna hacim katarak zenginleşme görülmeye başlamıştır. Erken Rönesans sanatıyla beraber mekân; doğanın dış dünyaya ait yapılardan

oluşturduğu, doğal figürlerin mekâna dâhil edilerek, derinlik etkisi veren bir anlayışla gelişmeye başlamıştır (Beyoğlu, 2016, s. 373).



Görsel 48. Giotto di Bondone, Magusların Tapınmaları, Scrovegni Şapel (yak. 1305)



Görsel 49. Tommaso Masaccio, The Tribute Money ,1420

Rönesans döneminde perspektifin keşfi ile birlikte ressamlar iki boyutlu bir resim yüzeyinde mekân ve şekiller arasında ki boşluk olgusunu oluşturabilmek için, çizginin seyrek ve sık özelliklerinden, renklerin açıklık ve koyuluk tonlarından faydalanılmış; çizgi ve tonlarla, figürlere, objelere ve mekanlara hacim kazandırmışlardır. Resimde mekân kaygısı Giotto ile beraber tekrardan ortaya çıkmış, ilk kez onun serlerinde yalnızca resmin konusunu meydana getiren betiler

değil, konunun dahilinde gerçekleştiği çevre de gerçekçi şekilde resmedilmiştir. Artık resimlerde kullanılabilecek bir bakış noktası vardır ve betilerin ne kadar ayrıntılı yapılacağına ve boyutlarına bu bakış noktasıyla resmedilen mekân içindeki yerlerine göre karar verilmektedir. Bu da sadece betiler ve bunları ‘taşıyan’ bir fondan oluşan resim yapıtının yerine, betiler ve onları içeren mekândan oluşan bir eserin ortaya çıkışı anlamına gelmektedir (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, 1997, s. 1193).



Görsel 50. Giotto di Bondone the Massacre of Innocents

Bu dönemde matematik ve geometri sayesinde perspektif yasaları gelişmiş üç boyutlu bir nesnenin iki boyutlu bir düzleme aktarılması mümkün olmuş böylelikle resimsel mekânın gerçek mekân olarak algılanması sağlanmıştır. Bu dönemde yine ışığın gücünde yararlanarak kıvrımlar hacim kazanmış ve derinlik etkisi yaratılmıştır. Bu dönemde figürler iç mekanlara taşınarak ışığın mekâna hakimiyeti sağlanmış ve mekân kavramı insan merkezli olarak ele alınmıştır. Bu dönemde mekânı betimlemek için optik yanıltı kullanılmış ve tek kaçış noktalı perspektif tekniği ile resimde mekân yaratma sorunu çözülmüştür. Bunun sonucu olarak sanat izleyicisinin de resimde mekâna bakış açısı değişmiştir.

Barok dönemi ile birlikte form tezini gündeme getirmiştir. Bu çağda fazlalaşma gösteren fonsal yoğunluk ile birlikte portre ressamlığında da önemli gelişme olmuş, ifade şekli ışık-gölge yardımıyla iyiden iyiye kendini bulmuştur. Barok dönemin kendi özelliği içerisinde ise mekân içinde ışık patlamalarının

çevresinde düzenlenen girintiler baş roldedir ve bu girintiler ve kuytuluklar konuyu havasının gizemini de arttırarak derin etkisini desteklemektedir. Barok dönemi atmosferinin mekânı, iki karanlık içinde beliren aydınlanmış mekandır. Bu nedenle yüzeyde üç ayrı bölüm elde edilmektedir (Gül, 2012, s. 39). Barok resimlerinde figürleri bitişin dizmek yerine çapraz şekilde yerleştirilerek aynı düzlemde olan bir mekân anlayışından kaçınılmıştır.



Görsel 51. Rembrandt Harmenszoon van Rijn, Dr. Nicolaes Tulp'un Anatomi Dersi, 1632.

Klasizm döneminde resim algısı tinsel düzeyde belli düşünce şekline bağlı olarak şekillenmiştir. Kişi kendini toplumsal sınıf aracılığı ile yorumlamış, bu biçimde bir görme alışkanlığı kazanmış ve bunu bilinç düzeyine yükseltmesine erişmiştir. Böylece ideal düşüncede dünya nasıl olması gerekir sorusu soran kişinin, mekân anlayışı da peşinden gelmiştir (Gül, 2012, s. 41). Sınıfsal ve toplumsal hareketlerin oluşmayı başladığı bu dönemde kişinin konumlanmasının mekanla ilişki düşüncesi, doğal olarak yaşamış olduğu yerle beraber, toplumsal sınıf aracılığıyla bir görme alışkanlığı kazanımı elde etmesi ve bunu bir bilinç düzeyine yükseltmesi önemli bir aşamadır. Bu dönemde resimlerde mekânın idealize edilmesi söz konusudur. Klasizm'de figürler üzerinde bulunan kıyafetler ve yüzlerdeki ifadeler önem kazanmıştır. Sadeliğe ve sertliğe gidilerek duygu yüklü bir atmosfer içinde eserlere resmedilmiştir.

Romantik dönemde resmin mekân anlayışı zamandan ve mekândan kaçma üzerinedir. Romantik ressamın manzara ile olan ilişkisi mekânda duygu olgusunun karmaşık bir izlenim şeklinde algılanmasına neden olmaktadır. Bu dönemde sınırsız ve belirsiz bir gökyüzü uzamı resmin mekanını temsil etmektedir. Aslında Romantikler mekânı sanatçının doğa ile arasında oluşan boşlukta duygu alışverişin yapıldığı bir mekân olarak algılamaktadırlar.

Realizm akımında genellikle köylü ve tarla çalışanları resmedilmekte, doğa mekân olarak kullanılmaktadır. Benzer şekilde empresyonistler de doğada çalışmayı tercih etmişler, mekânı yansıtmak ve ön-arka ilişkisini aktarabilmek için rengin tonları kullanılmıştır. Işık mekâna ait değerler yansıtmak için en önemli araç olarak görülmekteydi (Tunalı, 2003, s. 49).

20. yüzyılın modern resminde mekân anlayışı tamamen farklılaşmaya başlamıştır. Bu dönemde kimi sanatçılar mekânı eserlerinde çok yönlü olarak ele alırken kimileri de tamamen yok saymışlardır. Modern dönemin akımlarından olan Fovizmde ressamlar parlak renkler kullanarak rengi biçim üzerinden anlatmaya çalışmışlar ve renkleri mekân yaratmak için kullanmışlardır. Bir diğer modernist akım olan Kübizmde derinlik dışlanmış ve perspektifle ilgisi olmayan dolaylı bir mekân anlayışı ortaya çıkmıştır. Kübist ressamlar mekânı farklı bakış açıları ile resmederek resimde farklı mekanlar kurgulamışlar, mekânı yüzeyselleştirmişlerdir. Kübizmde geometrik şekiller kullanılarak doğaya perspektif kazandırılmaya çalışılır (Çoban, 2016, s. 44). Kübizmde mekân nesnelerin yüzeylerinde yer alan hâkim rengin içinde çoğu zaman çizgisel bir tavırla elde edilmiş yanılmalı bir mekandır.

Empresyonizmde mekânın içini, ışığın etkisinin meydana getirdiği renklerle dolu bir alan olarak düşünmek gerekmektedir. Bu doluluk, atmosferin içinden ışığın geçtiği ve yansıttığı ortamdır. Empresyonist mekânda, ortam bir yüzey olup, tüm objelerin yüzeyine temas eden ışınların kesişiminde kurulan mekandır. Buna bağlı olarak burada renk kendi içindeki çeşitliliğiyle mekânın içinde gerçekleşeni yansıtır. (Mert, 2007, s. 40).

Dışavurumcu akımda mekânın konusu sanatçının iç görüşlerine uygun ve tamamen dış dünyadan bağımsızdır. Bu durumda mekân soyut ve somut olabilmekte, sanatçının öznel mekan algısı kendini mekan tasarımında göstermektedir. Sürrealizmde ise manzara olarak yer alan görüntü aslında resmin mekanının bir

nesnesidir. Bu akımda deęişken perspektif çizgileri ve günlük sıradan nesnelere kullanılarak sıra dışı bir mekân yaratılır. Fütürizm akımında ise hareketli ve yer deęiştiren kalabalık figürler kullanılarak mekân yaratılmaktadır. Işık gölge oyunları ve mekânı üst üste gelen biçimler kullanılarak mekâna derinlik katılmaya çalışılmaktadır.

Don olarak 20 yüzyılın dadaizm ve minimalizm gibi avangart sanat akımlarının mekân anlayışı ile beraber mekanik hareket ve ışık noktasında yeni fizik yasalarının neden olduğu tasarımların, yeni bir dünyanın kurulumunda, yeni imkânlarla izin veren esnek bir mekân anlayış olgusu doğmasına ortam hazırlamıştır. Böylelikle mekânın içinde insanın sergileyebileceği bütün göstergeler disiplinler arası bir nitelik almış; bu durum bazı sanatçıların çalışmalarının resim mi yoksa heykel mi olduğu tartışmasını sağlamıştır. Çünkü artık yapıtlar “sanat nesnesi” tanımını alır ve çok boyutlu, çok katmanlı bir yapı kazanmış, mekanik hareket, hız ve ışık gibi unsurlar sanat eserini oluşturan birimler olarak görülmeye başlanmıştır. Bu dönemde mekân bir parametreye, sanatı etkileyen bir faktöre dönüşmüştür.

Avangard sanat akımlarında mekânın kendisi bir sanat eseri olarak ele alınmaktadır. Bu yeni anlatım tarzı ile beraber konvansiyonel malzeme ve ifade biçimlerinin dışına çıkılmış, mekân ve sanat izleyicisi arasında etkileşimli bir ilişki kurulması sağlanmıştır.

2.2.3 Resim Sanatında Figür

Resim sanatının yıllarca en önemli sorunlarından biri figür ve buna bağlı olarak kompozisyon öğeleridir. Figür ve kompozisyonun resim sanatı için önemini asırlarca öncesinden yapılan mağara resimlerinde bile görmek mümkündür (Ülger, 2019, s. 13). Türk Dil Kurumu (2021) tarafından resim ve heykel sanatlarındaki varlıkların biçimi olarak tanımlana figür bir resimde ifadeyi yansıtmada en önemli elementtir. Resim sanatından her biri farklı bir birim olarak ele alınan figür, kompozisyonu tamamlayacak güçlü anlamlar taşımaktadır. Anlam olarak birbirleri ile ilişkilendirilen figürler kompozisyonu dolayısı ile de resmin niteliğini güçlendirmektedirler.

Görsel sanatlarda insan, hayvan, ağaç ve cansız nesnelere gibi doğal ya da doğaüstü varlıklar betimlenmektedir. İlk resimlerin yapıldığı mağara dönemlerinden beri insan figürü resim sanatında doğal ve tanrısal biçimlerle betimlenmiştir.

Figüratif resim ise bir varlığı, nesneyi, sahneyi çizgiler ve renklerle temsil eden resim olarak tanımlanmaktadır. Figüratif resimde izleyici resimsel imge ile dış dünyanın nesnelere arasında bir ilişki kurar ve figürasyonu ortaya çıkarır (Erdok, 1977, s. 9).

Resimde sanat dışı alanlardaki gerçekliklere gönderme yapan figür genellikle bir nesne ya da varlıktan ziyade insan bedeni olarak ele alınmıştır. İlk çağlardan bu yana farklı yaklaşımlar ile ele alınan insan figürü sanatın başlıca ifade biçimlerinden biri olmuş ve sanatsal biçimlerin en yetkini olarak değerlendirilmiştir (İskender, 1997, s. 589).

Rönesans döneminde resimlerde çıplak figürler ve portreler sıkça kullanılmış, figürler resmin ön planında geometrik şemalar içinde olacak şekilde betimlenmiş ve özellikle insan figürleri öne çıkarılarak anlatım figürü üzerinde yoğunlaşmıştır (Germaner, 1997, s. 1342). Bu dönemde resimlerde çizgisel bir kompozisyon yaklaşımı benimsenerek figürlerin gerçekçi bir şekilde yansıtılmasına önem verilmiştir. Bu dönemde sert ve donuk yüzlü insan ifadeleri yerini gerçekçi yüz ifadelerine bırakmış, tüm detaylar resimde ışık yardımıyla gerçekçi bir şekilde yansıtılmış (Şentürk, 2012, s. 28) ve figürler tablo içinde bırakılarak kapalı kompozisyon tekniği uygulanmıştır.

Rönesans döneminde figürler mekân içinde ve hacimli bir şekilde resmedilmiş, insan figürüne fon olarak manzara kullanılmıştır. (Gommrich, 1999, s. 202). Bu dönemde Giotto ilk kez figürde hacim ve perspektif kısaltım tekniğini kullanmış (Labno, 2008, s. 12) ve resimde figür değişmeye başlamıştır. Figür bilimsel anlamda ilk kez Rönesans döneminde incelenmiş ve figürler resme piramidal düzen içinde yerleştirilmiştir. Bu dönemde çok figürlü resimlerde perspektif kullanımı dikkate çekerken, modelin ruh halini ve karakteristiğini yansıtan profilden portre yapımı sıklıkla kullanılmıştır.

Barok dönemde ise figür çeşitli kısaltım alanları içinde ele alınarak hareket etkisi arttırılmaya çalışılmıştır. Bu dönemde figür sahne içinde en hareketli halini almıştır. Çeşitlilik ve vurgunun etkili olduğu bu dönemde figüre özgü kişisel ve

ruhsal özellikler kullanılan el kol hareketleri ile farklı bir boyutta işlenmiştir. Bu dönemde duyuşal zenginlik, canlılık, hareket, gerginlik ve duyuşal coşkunluk eğilimi sıklıkla kullanılmakta ve kompozisyonda üçgen yapı terk edilerek diyagonal bir yaklaşım benimsenmiştir. Böylece figürler resimde dağıtım düzlemlerde kullanılabilmiştir (Gommrich, 1999).

Barok sonrası Neoklasik dönemde mitolojiden ilham alınmış ve idealize edilmiş kahraman figürleri sıklıkla kullanılmıştır. Bu dönemde antikçağın eserlerine olan özlemle ideal estetik biçiminin resimlerde sıklıkla kullanıldığı görülmektedir (Ülger, 2019, s. 21). Bu dönemde ideal güzellik düşüncesini belirleyen çizgisel yapı, kapalı form ve denge disiplini resimde tekrardan merkeze alınmıştır (Şentürk, 2012, s. 168).

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR VE YORUM

3.1. Random Intenational

“Random International” grubu, 2005 yılında “Royal College of Art” mezunu Alman sanatçılar Hannes Koch, Florian Ortkrass ve Stuart Wood tarafından kurulur. Bu grup, teknolojik gelişimin insan durumu üzerindeki etkisini araştıran, deneysel ve performatif çalışmalarla cansız nesnelere ve izleyiciler arasındaki etkileşimli enstalasyonları keşfeden, kinetik sanat yaratan post dijital sanat grubudur.

Büyük ölçekli etkileşimli kurulumlarıyla tanınan grup; heykel, ışık, kinetik, video, baskı ve ses gibi bir dizi medya üzerinde çalışır. Doğası gereği deneysel olan Random International'ın uygulaması, araştırma ve bilimsel bağlantıyı deneyerek, bugün hayatta olmanın ne olduğu sorusunu genişletmeyi amaçlar. (random international, 2005.) Dijital teknolojilerle yaptığı deneyler, hareket halindeki insan formunun temsilini 15 ışık noktasına indirgeyen 'nokta çalışmaları' yaratma konusunda Harvard robot uzmanlarıyla iş birliklerine yol açar (wikipedia, 2022).

Random International'ın kreasyonları, insanları yapay zeka ile karşı karşıya getirerek dijital çağımızda insanın teknolojiyle ilişkisini sorgular. (Art Actual E Magazine Des Arts Contemporains, 2012) Dijital tabanlı çağdaş sanata özgün yaklaşımlarıyla tanınan Random International'ın deneysel sanat eserleri, izleyici etkileşimi yoluyla hayat bulur. Duygusal ama fiziksel olarak yoğun deneyimler yoluyla giderek mekanikleşen bir dünyada insan durumunu keşfetmeyi amaçlar.

3.1.1.Rain Room

Random International Rain Room için şunları söyler: “Rain Room, özellikle izleyicilerin ve izleyicilerin davranışlarını araştıran bir dizi projenin en yenisidir: insanları konfor alanlarının dışına itmek, temel otomatik yanıtlarını çıkarmak ve sezgiyle oynamak. Bu öngörülemeyen sonuçların kendilerini nasıl göstereceğini gözlemlemek ve genellikle zar zor algılanabilen bu dünya ve simülasyonu ile deneyler yapmak, ana itici gücümüzdür.”

Rain Room'u yaratmak grubun en büyük ve en iddialı projelerinden biridir ve tamamlanması neredeyse üç yıl sürmüştür. 2012 yılına kadar Random

International'ın projeleri daha samimi bir ölçektir ve her bir parçası yalnızca kişisel bir deneyim içindir ama Yağmur Odası ile Küratörleri proje için önerilen binlerce litre su konusunda hiçbir tereddüt göstermedikleri The Curve at the Barbican'daki geniş kamusal alana erişimleri sağlar. Bu yaratıcı özgürlük ile Random International farklı bir şey yapma şansını yakalar. Eserlerinin birçoğu izleyicilerden ilginç tepkiler almış olsa da, bu tepkilerin, işi aynı anda deneyimleyen diğerleriyle birlikte ortaya çıkabildiği ilk zamanlardan biridir. Bu paylaşılan bağlantı, diğerlerinin enerjisinden beslenecek ve önceki parçalardan tamamen farklı bir deneyim yaratacaktır. Bu durumda, paylaşılan duygu, Random International'ın vermeye çalıştığı mesajı kolaylaştırır.

Şimdiye kadarki en büyük ve en iddialı kurulumları olan” Rain Room”, ziyaretçilerin içinden geçip yağmuru kontrol etmenin nasıl bir his olduğunu deneyimlemesi için 100 metrekarelik bir düşen su alanıdır. Ziyaretçi, Rain Room'a girerken, onların varlığına ve hareketine tepki veren binlerce düşen damlacığı keşfetmeden önce suyun sesini duyar ve havadaki nemi hisseder.

Yağmur Odası, yağmurda duran ve kuru kalan insanlar arasındaki ilişkiyi gösterir ve katılımcıları duyularının çevrelerindeki çevreyle nasıl ilişki kurduğunu incelemeye teşvik eder. Random International, makinelerin çevremizdeki dünyayı nasıl etkilediğinin sınırlarını zorlayarak, yağmuru kontrol ediyormuş gibi bir yanılsama verecek kadar ileri gidiyor. LACMA, Rain Room deneyimini şu şekilde tanımlar: Bu oda insanlara günlük yaşama bir mola ve duysal yansıma fırsatı sunar (random international, 2005).



Görsel 52. Hannes Koch, Florian Ortkrass, Stuart Wood, Rain Room,2012

Görsel 52’de Random International şirketinin “Rain Room” adlı interaktif enstalasyon çalışması görülmektedir. Çalışmada nesne, mekân ve izleyici etkileşimi ön plandadır. Gerçek hayatta doğa olaylarından biri olan yağmuru yansıtmaktadır. Hareket algılayıcı sensörleri, katılımcıların karanlık bir alanda gezinirken sergiledikleri hareketleri algılayarak "teknoloji, doğa ve sanatın birleşmesinde sanatçılar" haline gelir. Random International grubunun “Rain Room” isimli çalışmasını inceleyecek olursak yağmur yağın bir odada izleyicilerin ıslanmadan rahatça gezebileceği geniş, boş bir odanın içine dizayn edilmiştir. Random International grubunun etkileşimli Rain Room’u siyah ve demir mazgallı zemin, alanın büyük bir bölümünü doldurmaya yakındır. İzleyiciler için etrafta dolaşabilecekleri ve izleyebilecekleri bir alan sağlar. Izgaranın hemen üzerinde, tavanda içinde su vanalarının gizlendiği dairesel şekilli siyah bir kafes bulunur. Bu ızgaradan su, aşağıdaki ızgaraya yağar, yoğunluğu gerçek yağmuru taklit eden, sürekli olarak düşen suyla kaplar. Bu alana özel ışık ve ses kurulumu, tavan bölümünün etrafına monte edilmiş bir 3D izleme kameraları sistemiyle kontrol edilmekte olan 2.500 litrelik su kendi kendini temizleyen tekrar geri dönüştürülmüş su kullanılmaktadır. Yağmur simülasyonu ile beraber, suya dik olarak aydınlatmak için açılı birkaç büyük ışık vardır. Bu efektli görünüm, düşen su damlalarını vurgulayarak, izleyicilerin kafesten düşen suyu izlemesini ve aşağıdaki ızgaraya

kadar onu takip etmesini sağlar. İzleyici yağmura daha yakından bakmak isterse, suyun düşen alanına adım atabilir ve parçanın interaktif kısmını etkinleştirebilir. Kameralar, bir katılımcının eylemlerini algılar ve üst bölümde bulunan mazgaldan su damlacıklarının gruplarını işaret ederek, katılımcının çevresinde yaklaşık altı fitlik bir yarıçapta su akışını durmasını sağlar. İzleyiciler havadaki nemi hissetmelerini ve su damlaları temas etmeden rahatça gezilebilecekleri bir yağmur duşudur.



Görsel 53. Hannes Koch, Florian Ortkrass, Stuart Wood, Rain Room,2012

İçsel ve duygusal bir deneyim olan Rain Room, her kullanıcıyı enstalasyonla ve daha derin bir düzeyde doğa ve çevre ile olan ilişkilerine yanıt vermeye ve sorgulamaya davet eden bir teatral alan yaratır (random international, 2005).

3.1.2. Fragments

İki yüze yakın benzer, küçük ebatlara sahip ayna, düz, saydam bir yüzey oluşturabilmek için bir ızgarada dizayn edilmiştir. Birbirine yakın ve durağan olan duvara asılı aynalar; fakat beraber hareket edebilecek şekilde organize edilmiştir. Enstalasyona yaklaşırken, aynalara bakan izleyiciye tepki olarak tek tek aynalar birlikte dönerek hareket ediyor. İzleyici hareket ettikçe parçalarda değişkenlik gösteriyor. Aynanın yüzeyi, değişen, üç boyutlu biçimlere dönüşür- belki bir dalgalanma, bir daire veya bir eğri. Ayna yüzeyi parçalanır ve görünüşte hareketsiz olan nesne hareketli ve canlı bir nesneye evrilir. Parçalanmış bir bütün, parçalanmış bir yansımayı dağıtır. Eserle etkileşime geçebilmek, izleyici ve izleyici dışı davranışlar arasında görülebilir fiziksel, birbiriyle ilişkili bir iletişim meydana gelir (İnternaional, 2016).



Görsel 54. Random International, Fragment, 2016

Enstalasyon alışmasının önünde beliren herkesin yüzünün konumunu 3D uzayda tespit edebilen bir takip sistemi.

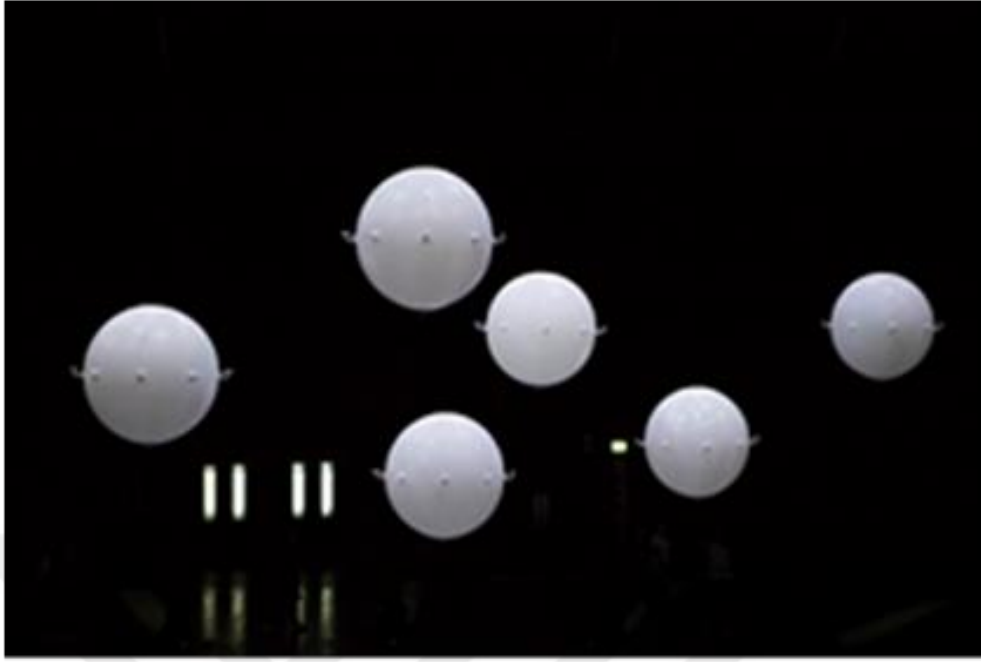


Görsel 55. Random İnternational, Fragment, 2016

Sanat eserinin bilinçli olarak kendini yansıtan özelliğini ele alındığında, izleme sistemi, izleyicilerin bakışlarını seyretmenin en ideal yolunu belirleyebilmek adına bir araştırma süreci ile geliştirildi. Katılımcının baş bölgesinden alınan bu geliş açısı daha sonra yansıma açısını hesaplamak için kullanıldı ve ayna karolarının her birinin buna göre yönlendirilmesine olanak sağlandı (three-ten, 2022).

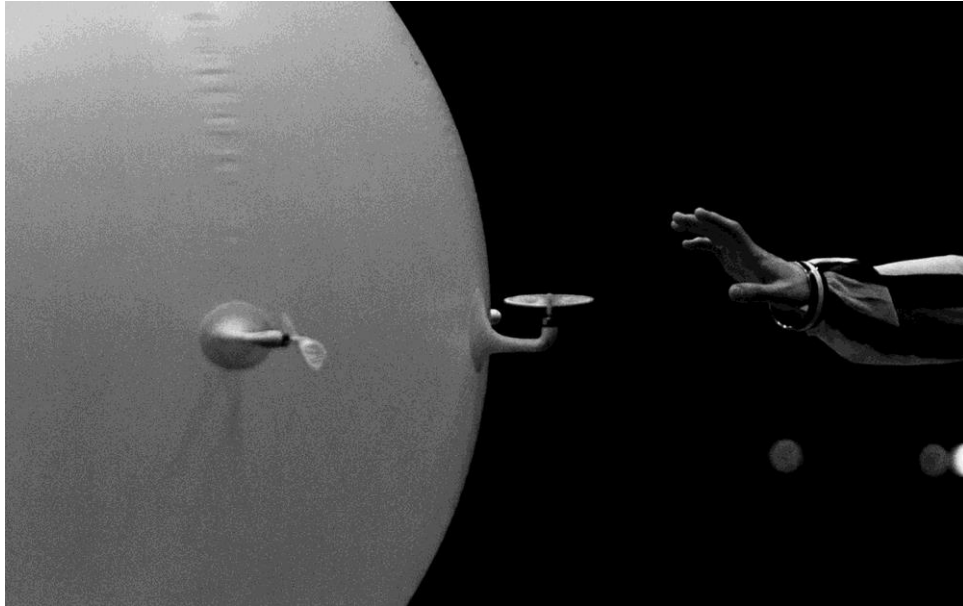
3.1.3. Zoological

Zoolojik, toplu veya süre şeklinde hareket eden özerk, uçan küreler topluluğudur. Algoritmik sistem ile hareketlenmesi sağlanan küreler, etrafına ve hatta etrafındaki izleyicilere tepki verir. Bu enstalasyon çalışması, giderek daha fazla algoritmalar aracılığıyla yönlendirilen bir dünyada yaşanan deneyimleri güçlendirilmiş ve fiziksel bir tezahürüdür. Bir çeşit olarak, varlığı genellikle ayrıık ya da soyut olan otonom makinelerle sürekli gelişme sağlayan bir yaşama uyum sağlamak zorundayız. Zooloji, bunun bazı etkenlerinin duygu, fiziksellik ve içgüdü aracılığıyla keşfedilebilmek için bilgilendirildi.



Görsel 56. Random International, Zoological, 2017

Bu eser, Bloomberg Summer at the Roundhouse için birçok sayıda ödüllü koreograf ve yönetmen Wayne McGregor'un küratörlüğünü yaptığı, sürükleyici eşsiz bir deneyim sergileyen +/- Human'ın bir parçası halindedir. +/- Human, mekanik özerklik ve izleyiciler arasındaki ilişkiyi araştırmak için Wayne McGregor'u ikonik elektronik müzik şirketi Warp Records ve Random International'dan sanatçılarla bir araya getiren eserdir (random-international, 2017).



Görsel 57. Random International, Zoological, 2017

3.2. Teamlab (Team Laboratory)

Uluslararası bir sanat kolektifi olan Teamlab; mühendisler, sanatçılar, programcılar, CG animatörleri, mimarlar ve matematikçiler gibi alanlarında uzman kişilerden oluşan bir gruptur. Disiplinler arası uygulamaları bilim, teknoloji, sanat ve doğanın bütünleştiği alanda etkileşimi amaçlar.

Teamlab, benlik ve dünya arasındaki ilişkiyi ve yeni algılayış biçimini sanat aracılığıyla keşfetmeyi amaçlar. İnsanlar buldukları dünyayı anlamak için aralarında algılanabilir sınırlarla bağımsız varlıklara ayırırlar. Teamlab, dünyaya, benlik ve dünya arasındaki ilişkiye ve zaman kavramının sürekliliğine ilişkin algımızda bu sınırların ötesine geçmeye çalışır.

3.2.1. Universe of Water Particles, Transcending Boundaries

Uluslararası üretken ve yaratıcı kolektif grubu Teamlab, “Transcending Boundaries” başlıklı etkileşimli bir enstalasyon yarattı. (teamLab, 2017). Çalışma iki farklı eserden oluşmaktadır. İlk eser “Su Parçacıkları Evreni” tüm alan boyunca sanal bir şelaleyi ifade ediyor. İzleyiciyi eserin içine alan ve doğayla içsel bir kontak sağlayan canlı bir olgudur. İkinci eser “İnsanlarda Çiçek Açan Çiçekler” katılımcıların hareketleriyle bağlantılı olarak meydana gelen ve fiziksel gösterimler için bir dizi resme dönüştüren bir dizüne çiçek yansımalarıdır. Çiçekler devamlı olarak büyürler ve değişirler.



Görsel 58. Teamlab, Universe of Water Particles, 2017

Görsel 58’te Teamlab tarafından yapılmış “Universe of Water Particles, Transcending Boundaries” (Sınırları Aşan Su Parçacıkları Evreni) adlı çalışma görülmektedir. Çalışmada köşelerde duran menkul kıymetler, hatta resimlerin etrafında halatlar veya hasır ipler göremeyeceksiniz. Teamlab grubu bu çalışmasında sanat eseri ile izleyici arasındaki sınırları kaldırıyor.

İzleyici bu eserde, sanat eserinin tüm deneyimini tadabilir. Onunla etkileşime girebilir, değiştirebilir hatta manipüle edebilir (Delight Full, 2020).



Görsel 59. Teamlab, Flowers and People, Cannot be Controlled but Live Together , 2017

Çalışmalar, mekan ile sanat eseri arasındaki sınırları yıkıyor. Fiziksel ve kavramsal sınırları yok eden dijital teknolojinin rolünü araştırıyor. Ana fikir, katılımcının harekete geçmesi ve bütünleşmek için yer edindiği perspektiften yoksun bir sanat alanının temsili anlamına gelir. Bu nedenle sanat eserleriyle doğrudan etkileşim sağlanır (Pacciardi, 2017).

Bir çok sayıda su damlalarını bir arada olup sürekliliğini temsil eder. Su damlaları arasındaki bağlantı hesaplanır ve peşinden su damlacıklarının davranışına göre çizgiler çizilir. Teamlab'ın çok özel alan olarak kabul alan görüldüğü kullanılarak çizgiler düzleştirilir. Seyirci şelalenin üst bölümüne konumlandığında kaya parçası gibi suyun akıntısını engeller ve suyun akışı değişir. Katılımcıların etkileşimden ötürü suyun akışı dönüşmeye devam eder. Önceki görünüm tekrar görülmeyecek şekilde dizayn edilmiştir ve asra tekrarlanmayacaktır (teamlab, 2017).

Bu eserde mevsimlerin sanat alanı boyunca kademeli olarak değiştiği görülmektedir. Eserde bulunan çiçeklerin sürekli değişen mevsimlere göre 1 yıl boyunca çiçeğin yavaş yavaş açıp büyüdüğü ve hareket ettiği izlenir. Çiçeklerin yaşam sürecinde yaprakların solmasına yakın tomurcuklanma olur ve çiçek tekrar açıp büyümeye başlar. Büyüme ve solma süreci sürekli döngü halindedir. Katılımcı

sanat alanında hareketsiz kalırsa, çevresindeki çiçeklerin büyüme ve bollaşma eğilimi gösterir. Katılımcıların eserde bulunan çiçeklere dükunma veya basma eylemini gerçekleştirdiğinde çiçek yapraklarını dökmesine, solmasına hatta ölmesine neden olur.

Bu interakti enstalasyon çalışması daha önceden kaydedilip sonrasında oynatılan bir görüntü değildir. Çalışmanın işleme aksanı gerçek zamana uygun olarak işleyen bir yazılımdan oluşturulur. Katılımcılar ve enstalasyon arasındaki etkileşim kaynaklı eserde sürekli değişimi sağlayacak şekilde planlanmıştır. Sürekli değişen eser görünümü tekrarlanmadığı gibi bir daha asla görülemez.

İlkbaharda Kunisaki Yarımadası'nda dağlarda birçok sayıda kiraz çiçeği, alt bölümlerindeyse kanola çiçekleri mevcuttur. Bu doğa deneyimi, teamlab ekibinin çiçeklerin hangisini insanların handisinin çevreye özgü şekilde meydana geldiğini incelemesi için merak konusu oldu. Huzur ve memnuniyet yeridir, ama çiçeklerin gövdesi, insan temasından etkilenen bir ekosisteme sahiptir. Doğanın kendisi ve insanın eseri arasındaki sınır belirsizdir. Sağlıklı ve ideal bir ekosistem, doğa ve insanların çelişme halinde olması yerine, insanları içeren bir ekosistemdir. Geçmiş bakıldığında insanların doğayı herşeyiyle kavrayamadıkları ve kontral altına alınmasının mümkün olmadığı görülmüştür. İnsanlar daha rahat ve doğal yaşam için doğanın kurallarını benimseyip, doğaya yakın yaşamaktadırlar (teamLab, 2017).

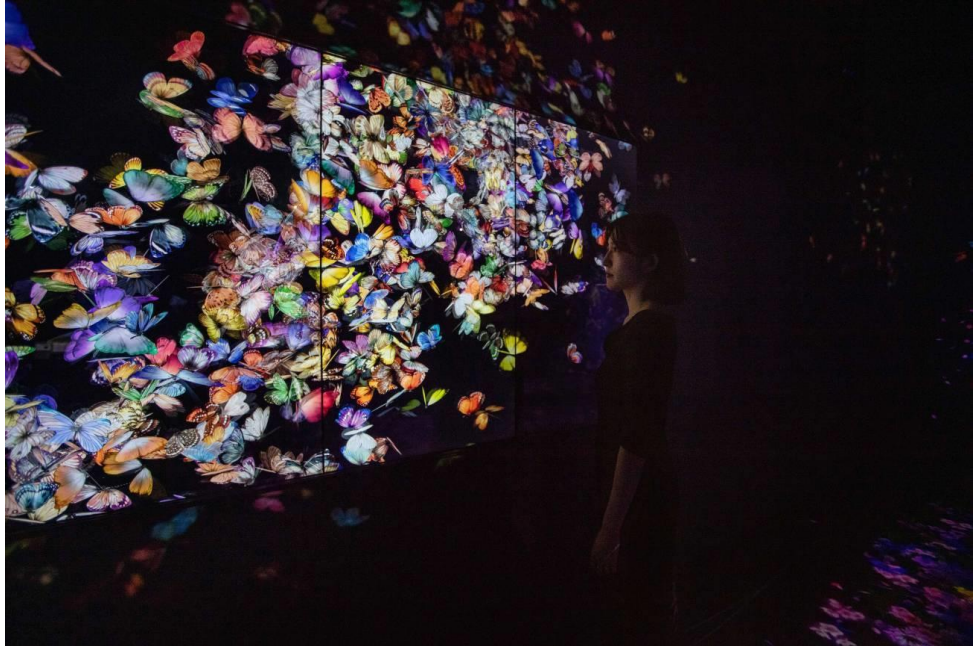
3.2.2. Flutter of Butterflies Beyond Borders, Ephemeral Life Born from People

Flutter'daki kelebekler izleyiciden doğar, uzayda dans etmeye başlarlar ama izleyici kelebeklere dokunduğunda ölürler. Bu eserde katılımcı uzay görünümü sanat alanına girip hareketsiz kaldıklarında bedenlerinde bir kelebek görünümü belirir. Sonrasında kelebek ortaya çıkar ve ayaklarından uçarlar.



Görsel 60. Teamlab, Flutter of Butterflies Beyond Borders, Ephemeral Life Born from People, 2018

Sanat eseri bir insandan meydana gelir yani doğar, ancak izleyiciler bunu fark etmeyebilirler. İzleyici kendilerinin eserin oluşum sürecini farketmeden önce başka bir katılımcının üzerinde kelebeklerin doğduğunu görür. Kelebekler sanat alanını sınırlarının ötesine geçer. Farklı işlerde alanın içine girer ve uçar. Sorunsuz şekilde sanat eserinin diğer bölümlerine uçarak alışıla gelmiş sanat kavramının tabularını yıkar sınırları ortadan kaldırır.kelebekler diğer sanat bileşenlerinden etkilenirler.



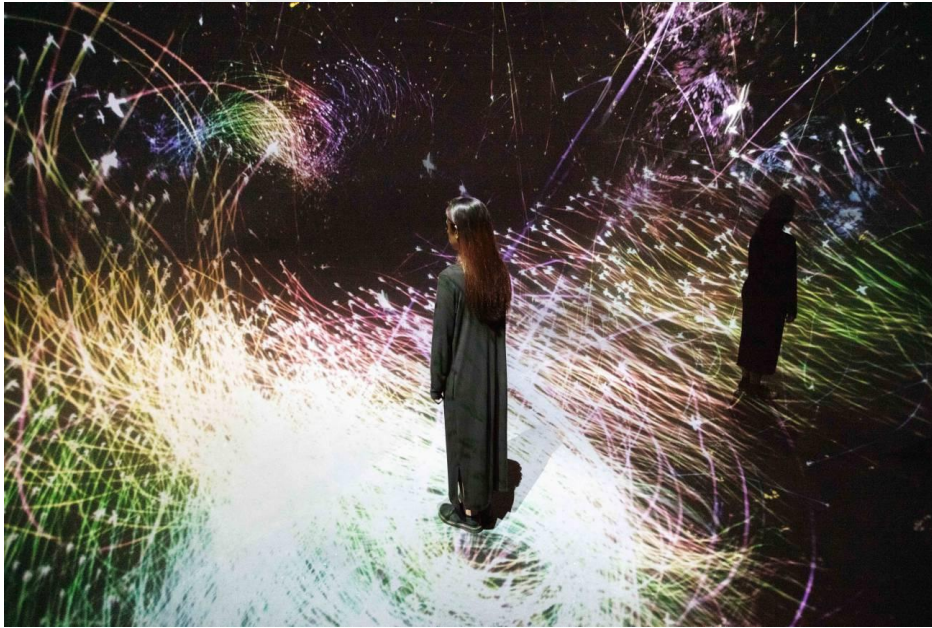
Görsel 61. Teamlab, Flutter of Butterflies Beyond Borders, Ephemeral Life Born from People, 2018

Katılımcılar kelebeklere dokunurlarsa ölmelerine neden olur. Eğer izleyiciler çok fazla sayıda kelebeğe dokunurlarsa sanat eseri kendini sonlandıracaktır.

Eserde olup biten herşey önce kaydedilip bir izlenim sağlanmamıştır. Tamamen izleyici ile mekan arasında gelişen spontane süreçtir. Yani izleyicinin görmüş olduğu an bir daha tekrarlanmayacak şekilde yazılımı gerçekleştirilmiştir (teamLab, 2017).

3.2.3. The Way of Birds

Bu interaktif ensatalasyon çalışmasında sanat alanında ışığıyla aydınlatıldığı kuşlar özgürce uçarlar ve ışık izleri uzayda estetik çizgiler oluşturur. Kuşlar uzay görünümüne sahip sanat alanında izleyicileri algılar ve onlarla temastan kaçınmaya çalışır.



Görsel 62. Teamlab, The Way of Birds, 2020

Binlerce sayıda kuştan oluşan bir sürünün uçuşu, yaşam formu gibi gizemli ve güzeldir. Kuş sürüsünün içinde bir lider yoktur ve birbirleriyle fikir birliği kurulmayacak şekilde uyarlanmıştır. Ancak herhangi bir hareketlilikte kuşlar harekete geçer. Basit temelde hareket gösterirler. Ancak binlerce kuş sürüsünün aynı anda uçma eylemini sağlayan biyolojik mekanizma hala belirsiz. Görünüşe göre insanların halen anlamadığı bir evrensel ilke vardır. Bütün kuşların, yaşam alanında

insanların varoluşundan etkilenirken, uçuş eyleminde bir ilkeye uyulduğu görülmektedir, uçuş esnasında uzayda çizgiler çizer ve bilinçsizce yüzeylere yansıttığı karmaşık ve renklerle soyut çalışma oluştururlar.



Görsel 63. Teamlab, The Way of Birds, 2020

gerçek mekan belirir, enstalasyon çalışması içine izleyici kendi içine alır. Kuş sürüsünün uçuş eyleminde bıraktığı izleri üç boyutlu uzay görünümlü bir alandaymış gibi görünüm ortaya çıkar ve izleyici ile izleyici arasında sınırlar oluşur. Beden ve iş bozulmaya başlar.

Sanat çalışması, daha önceden kaydedelip bir görüntü halinde sunulmamıştır. Çalışma gerçek zamanlı işleyen bir yazılımdan oluşturulmuştur. Tümüyle katılımcı ile mekan arasında gerçekleşen etkileşimsürecidir. Yani katılımcı yaşadığı ve gördüğü anı bir daha göremeyecek ve tekrarlanacak şekilde tasarlanmıştır (teamLab, 2017).

3.3. Daily Tous Les Jours

Daily Tous Les Jours, Montreal'de Melissa Mongiat ve Mouna Andraos tarafından 2010 yılında kuruldu.

Daily Tous Les Jours, 21. Yüzyılda yaşamanın gereklilikleri ve ihtiyaçlarını karşılayabilmek için performans, teknoloji, mekân ve hikâye anlatımını oluşturmayı amaçlayan yeni bir uygulama alanına önderlik ediyor.

2011'den bu yana, Montreal merkezli sanat ve tasarım ekibi, dünyanın kayışız kalamayacağı 40'dan fazla şehirde orijinal sanat parçaları sergiledi.

Daily'nin eserleri, insanları etrafındaki evriminde önemli bir rol kaydetmeye ve daha güçlü şehirler inşa etmeye devam ediyor. Yoldan geçenleri tüm bedenleriyle beraber enstrüman sesi çıkarmaya davet eden koca görünümlü bir kentsel sanat enstalasyonu olan, dünyaca bilinen Musical Swings'i yarattılar.

Son çalışmalar içinde, izleyicilerin gölgelerinde şarkı sesleri ile tepki gösteren etkileşimli kaldırım olan Dubai BAE'deki "Müzikal Gölgele" çalışması; Houston TX'deki Merhaba Ağaçlar, izleyicilerin ağaçlar ile iletişime geçebilmeleri için etkileşimli bir seyahat alanı ve şu anda Avrupa ve ABD'yi gezen gizemli bir akor olduğu bir meditatif deneyim denilebilir.

Kentteki rutin alışkanlıkları sanatsal deneyimlere çevirirken yalnız bir semt veya mahalleye değer yüklemekle kalmamakla beraber aynı anda hareketlilik ve yalnızlık gibi önemli kentsel problemlere de değiniliyor. Eserlerin, insanları ve yaşadığı kenti arasındaki bağları canlandırmayı hedefliyor" (Daily Tous Les Jours, 2010).

3.3.1. Müzikal Salıncaklar

Musical Swings, insanların ortak kullanım alanlarında durağan bağlantıları harekete geçmesine sağlayan bir kentsel interaktif enstalasyondur. Sanatsal bir aktivite olarak tasarlanan çalışma, her yaştan ve her ırktan insanları beraber müzik oluşturmaya davet eder. İnsanlar arasındaki ortak çalışabilme olgusunu farkında olmadan eğlenceli, gizli melodilerin kilidini açtığı, işbirliğini ve diğerlerinin aktif farkındalığını davet ettiği interaktif bir oyun denilebilir.

2011 yılında tasarlanan interaktif enstalasyon çalışması, Montreal'in eğlence bölgesinde her bahar mevsimlere uygun olarak kurulum yapılır ve kentin vazgeçilmez simgesi haline gelir. Musical Swings enstalasyonun başarısından kaynaklı gezici bir versiyonu yapıldı ve birçok ülkede takdir ve ödül olarak dünyayı

dolaşıyor. Eserin kalıcı ve farklı versiyonu da dünyanın dört bir yanındaki şehirler için kuruluma hazır.



Görsel 64. Daily Tous Les Jours, Musical Swings, 2011

Salıncakların her birine klasik bir enstrüman özelliği yüklenmiştir. Bunlar gitar, vibrafon, piyano ve arp sesleridir. Bunlara ek olarak enstrümanları farklı renklerle eşleştirilerek hangi enstrümanın çalındığını ayırt edici kıldı ve katılımcıları farklı salıncakları deneyimlemeye davet eder.

İnteraktif film müziği sarkaçtan esinlenmiştir. Salıncağın hareket halindeki yüksekliği ve alçaklığı enstrüman sesinin ona uygun ses volümünü ayarlar.

Salıncaklar ile beraber hareket eden katılımcıların uyum içerisinde performans sergilemeleri halinde ilginç ve benzersiz melodiler üretilebileceği bir müzik bestesi oluştururlar.

Akustik seslerin kinetik kalitesi ve nazik kamusal alana kusursuz bir formatta uyum sağlar.



Görsel 65. Daily Tous Les Jours, Musical Swings, 2011

Katılımcıların aynı anda organize halde performans gösterisi sağlandığında işbirliği ile ödüllendirilir; gizemli, daha karmaşık melodileri harekete geçirir. Bu interaktif çalışma, akademik anlamda müzik bilgisi olmadan sezgisel yönüyle alanda işbilikçi halde değişen ve gelişen bestenin yazarları olmasına olanak sağlıyor.

İzleyiciler bir bütün olarak tüm benliklerinde müziği sanki kendileri yapıyormuş hissiyatına kapıldıklarını söylerler; adeta bir büyüye kapılmış gibi teslim oluyorlar yapılan kolektif performansta.

21 Swings, 2011 yılında Montreal'deki Quartier des spectacles için kavramsallaştırıldı önemli canlandırma çabalarının yapıldığı şehir merkezinde tüm bu çabaların sonunu işaret etti. Şehir merkezinde her yıl kurulan bu canlandırma, her gün 8500'den daha fazla olan hayran kitlesi için bir buluşma yeri oldu.

Turdaki Müzikal Salıncaklar

21 Swings'in Montreal'deki başarısı, yapılan kurulumun gizli bir versiyonunun yapılmasına sebep oldu. Haziran 2014'te Colorado, ABD'deki Green Box Arts Festival'de prömiyerini yaptı. O zamandan beridir birçok ülkeyi gezen müzikal hala dünyayı gezmeye devam ediyor.

Dönüştürülmüş bir şehir ekseninde düşünülürse kolektif tecrübeler, kamu alanlarında sosyal kurmayı engelleyen tüm engelleri yıkma gücü barındırır. Kurulumun işbirlikçi oluşu, kullanılmayan ve olağan dışı olan mekânları, insanları karşılayan gelişen destinasyonlara çeviriyor. Zamanla oluşturulan yeni kentsel alışkanlıklara herkes tarafından özümsemeye ve sahiplenmeye başlıyor. Müzikli salıncaklarla ilgili sorular iletildiğinde, izleyiciler bunun bir gurur kaynağı olduğunu sürekli tekrarlıyorlar.

Etki çalışması olarak ABD Musical Swings 2016 turu sebebiyle kurulumun ekonomik ve sosyal etkilerini çözümlenmek amacıyla bağımsız bir çalışma görevlendirdi. Hazırlanan raporun bazı önemli yerleri aşağıdaki gibidir.

2016 ABD Turu sırasında yürütülen araştırma: West Palm Beach, Florida; Detroit, Michigan; San José, Kaliforniya. Şövalye Vakfı'nın desteğiyle (Daily Tous Les Jours, 2010).

3.3.2. Yürü Yürü Dans Et

COVID-19'un yarattığı olumsuz sonuçlardan dolayı şehirler duruma uyum sağlamak ve değişmek ihtiyacı duymuştur. Yaşanan küresel sağlık krizi sırasında şehri tecrübe edinmek ve şehri öğrenmenin farklı yollarını prototiplemek için hızlıca harekete geçtiler. Kamu kurumlarının açık alanlara sahip olmasını ve bu ortamların oluşmasını sağladılar. Ayrıca daha çevreci yöntemler (yaya ve bisiklet) ürettiler. Keyifli ve eğlenceli ortamlar yarattılar.



Görsel 66. Daily Tous Les Jours, Walk Walk Dance, 2021

Pandemi nedeniyle insanlar sıkılmamak için yeni şeylere yönelmeye başlayınca Walk Walk Dance, şehirlerde etkileşimi ve katılımı artırmak için değişik oyun ortamlarının yapılabileceğini araştıran bir dizi müzik yapama çizgisi oluşturulmuştur.

Çalışma şekli basit; müziği çalmak için çizgilerin üstünde yürümek, atlamak, yuvarlanmak ve yahut dans etmek gerekiyor. Bu kurulum herkesin yürüyerek veyahut tekerlekli fark etmeksizin ulaşabileceği şekilde yapılmıştır. Tüm teknoloji, yerel bitkilerle ağırlıklandırılmış kutular ve saksılar sirkülasyonuna dahil edilmiştir. Çizgiler basit bir şekilde çizilmiş, boyanmış veya bantlanmıştır.



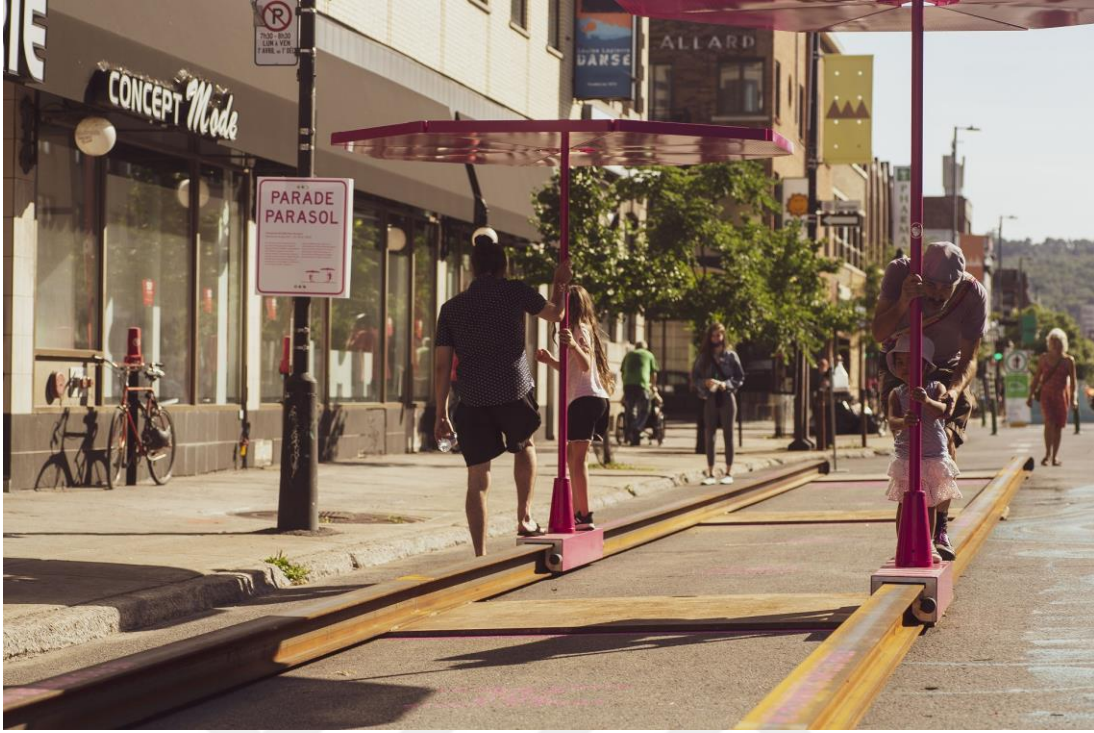
Görsel 67. Daily Tous Les Jours, Walk Walk Dance, 2021

Walk Walk Dance, COVID-19'un sonrasında kamusal ortamların süratle canlanmasını amaçlayan zorlu şehirler için geliştirilmiş bir seyyar araştırmadır. Geçici gösteriler için yapılan kurulum, genel olarak var olan bütün sokak, cadde ve patikalara uyum sağlamak amacıyla değişik şehirlerde kurulum alanları oluşturmayı basitleştirir. Bu projeye her şehrin ihtiyacı var.

Oyun başta temas olmasın diye her bölüm arası 6 fit olacak şekilde ayarlanmıştır. Tasarımı, eğim yönüne göre şekil alır. Her türlü teknik malzemeler koruyucu bir kutudadır. Çizgiler tebeşir, buya, halı veya yapıştırıcıyla yapılır (Daily Tous Les Jours, 2010).

3.3.3. Şemsiye Geçit Töreni

Önceliğin arabalarda olacağı türde tasarlanan şehirler, yayaların zorlandığı kullanılmaz veya gölgesiz kaldırımlardan oluşur. Bu sadece hareket alanıyla ilgili değil, eşitlik ve daha rahat yaşama üzerinde etkilidir. West Palm Beach'te çalışma amacıyla böyle tekdüze ve açık bir kaldırım gösterildiğinde, konu oyun ve işbirliği için bir ortam oluşturdu.



Görsel 68. Daily Tous Les Jours, Shade Parade, 2020

Shade Parade, insanların yoldan geçerken keyifli vakit geçirmelerini sağlayan ve toplanmalarını sağlayan rayların sonuna kadar devam eden yavaş bir toplu taşıma aracıdır.

Yürüyüşe çıkarken gölgede yürümek için şemsiyeye ihtiyaç duyulur. Bu ihtiyacı keyifli hale getiren şemsiyeli taşıma aracı yol sonunda karşıdan gelen diğer yolcu ile değiştirilebilir. İşe giderken süzülmenizi, manzarayı keyifle seyretmenizi ve yeni birileriyle tanışmanızı sağlar. Şemsiye yavaş hareket etmektedir. Hız amaçlı yapılmamış sadece hareket etmek ve sosyal paylaşımlarda bulunmayı zevkli kılmak ile ilgilidir.



Görsel 69. Daily Tous Les Jours, Shade Parade, 2020

Güneşin çok olduğu yerde insanların gölgede zevkle yürümesini sağlamak için Shade Parade, West Palm Beach şehrinin yaptırdığı bir sanat ürünüdür. Daha palmiye ağaçlarıyla tanışmayan kurulum, 2020 yazında Montreal'de kuruldu. Olduğunuz yerlerdeki tek düze, güneşli ve uzun sokakları farklılaştırmak için kullanılabilir (Daily Tous Les Jours, 2010).

3.4. Daniel Rozin

Otuz yıldan bugüne Daniel Rozin'in pratiği, görüntülerin önemliliğini ve yapısını araştırıyor. Piksellerden piksellerden oluşan dijital görüntülere kadar uzanan, ayrı bileşenlerden bir bütün içerisinde oluşturacak şekilde birleştirilir. Rozin, çöpten atık malzemelere kadar birçok malzeme kullanarak, görüntüyü nasıl oluşturduğunu ve nasıl bir görüntüye evrildiğini araştırıyor.

Rozin'in interaktif enstalasyonları ve heykelleri, ziyaretçiyi nesnedeki yansımasının bir temsilini oluşturmak için eş zamanlı olarak bütünleştirir. Kinetik “aynaları” genelde beklenmedik bir şekilde “yansıtıcı” hale gelen, izleyicinin varlığına bir aynı tepkileri veren bir kamera gibi ve özel yazılım veya fiziksel bilgi işlem aracılığıyla yanıt veren malzemelerden yapılır. Yansıma ve yüzey dönüşümü, insan davranışını, temsilini ve algısını keşfetmenin bir yolu haline gelir.

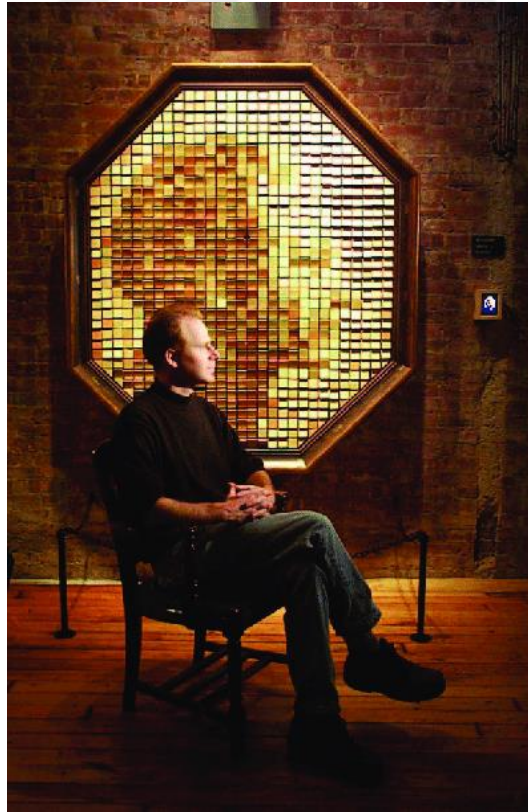
ABD kökenli sanatçı Daniel Rozin, özellikle 'ayna' işlevi taşıyan çalışmalar olmak üzere dikkat çekici interaktif parçalar yaratmak için sofistike teknolojilerle çalışıyor.

Sanatçı Daniel Rozin'in yapmış olduğu interaktif yerleştirmeleri, nesnelere önlerinde duran izleyiciyi ayna görüntüsüne dönüştürmek için motorlar ve sensörler kullanıyor (Sasha Lintern, 2014).

3.4.1. Wooden Mirror

Eser karşısında görülen her nesne gerçek zamanla paralel olarak bir bilgisayara aktarılan ve görüntüyü 830 baytlık bir video formatına çeviren gizli bir kamera bulunur. Rozin tarafından tasarlanan yazılım, daha sonra her motora, kontrol ettiği paneli, görüntüyü bir araya getirmek için uygun şekilde hareket etme komutu verir. Yani panelin önündeki izleyici veya herhangi bir nesnenin ayna görüntüsüdür.

Sanatçı, mekanik aynalar farklı malzemelerden oluşturulmuş olmasına rağmen aynı etkileşimi ve davranışı sergiliyor. Bu eserde karşısına geçen herhangi bir izleyici eserde yansımalarını görür (Hussey, 2014).



Görsel 70. Daniel Rozin, Wooden Mirror, 2012

Daniel Rozin'in Mekanik Aynalar serisinde ilk eseri Ahşap Aynadır. Bu serideki interaktif enstalasyon "aynalar", yansıtma özelliği bulunmayan materyallerden yapılmış hareket eden nesnelere vesilesiyle herhangi bir katılımcının imgesini bilgisayar ortamında oluşturur. Bir pano ortaya koymak için video kameralardan, motorlardan ve bilgisayarlardan yardım alınır. Bu yapı, Mekanik Aynaların eş-zamanlı olarak bir katılımcının varlığını değiştirip, tepki oluşturmasına izin verir. Neticede katılımcıyı esere aktif bir parça olarak yerleştirerek imgesel bir silüetini yeniden oluşturur. Materyallerdeki çeşit zenginliğine rağmen, serideki her ayna, bir izleyicinin önünde yer aldığı herhangi bir ayna formuna anında yansıtılması için net bir davranış ve etkileşim paylaşımı gerçekleştirir. Ahşap Ayna, dijital piksellerin gerçek dışı görünen kavramlarını yansıtmak için doğal materyal kullanımı ile fiziksel ve dijital arasındaki ilişkiyi odak noktası olarak belirler. Ahşap Ayna, interaktif ve kinetik özelliklerine ek olarak, eserle katılımcıyı birleştirmesiyle ünlüdür.



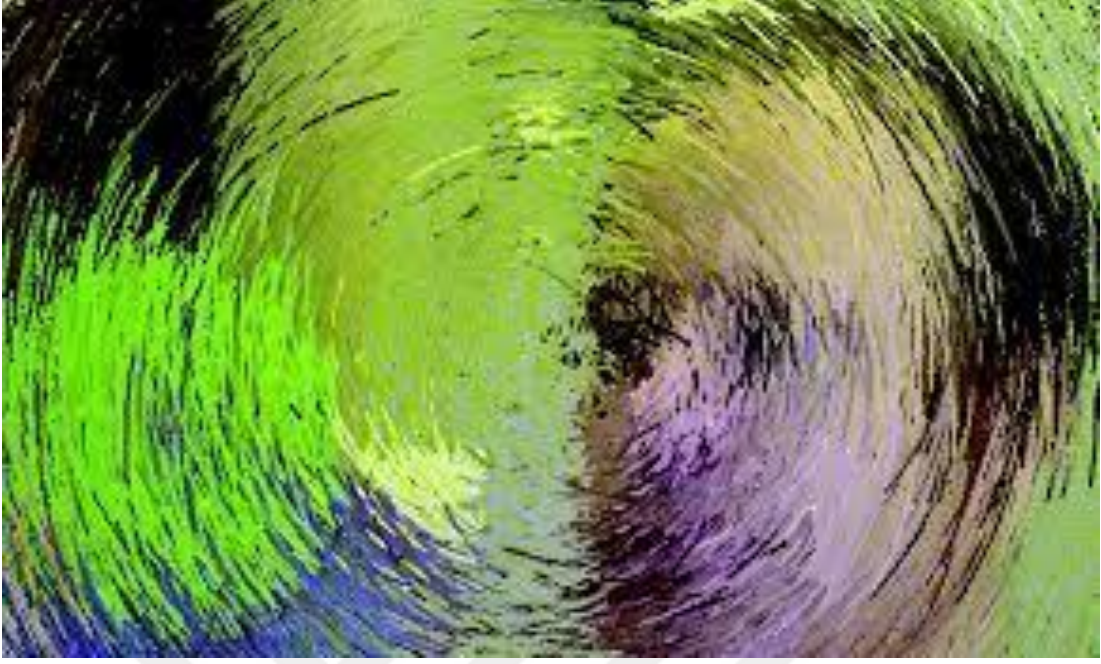
Görsel 71. Daniel Rozin, Wooden Mirror, 2012

Ahşap Ayna 35 x 29 cm ölçülerinde bir sekizgen formda düzenlenmiş ve her bir tanesi yaklaşık olarak 40 mm kare olan 830 adet parça tahtalardan oluşmaktadır.

Her bir parça, onu yaklaşık olarak 30° aşağı ve yukarı eğebilme kapasitesine sahip bir servo motora bağlı bulunmaktadır. Bütün parçalar, birkaç adet spot ışığıyla üstten aydınlatılır, öyle ki tüm parçalar yukarıya doğru eğildiği zaman daha parlak, aşağıya eğildiğinde ise çok daha koyu hale gelmektedir. Servo motorlar teorik açıdan her bir parçayı 255 tane pozisyonda konumlandırabilmekte ve parça başına 255 gri seviye sağlayabilir. Her 8 servo motor, seri talimatlar alan ve motorları yöneten küçük bir devre şeklinde olan bir seri servo kontrolöre bağlı bulunmaktadır. Aynada bu şekilde 108 kontrolör bulunmaktadır. Her 11 denetleyici, bilgisayar ile bir seri iletişim yolunu paylaşmaktadır. Bilgisayara yönelen 10 tane seri iletişim yolu bulunmaktadır. İki yerleşik bağlantı noktasına ek olarak bir eklenti kartında 8 tane daha mevcuttur. Kontrolörlere ve bununla birlikte motorlara da 100 amper elektrik sağlamaya imkan oluşturan 4 adet güç kaynağı bağlanmaktadır. Aynanın orta kısmında küçük bir kamera saklanmıştır. Katılımcının görüntüsünü AV portu üzerinden bilgisayara aktarır. Bilgisayardaki yazılım, C programlama dili ve Macromedia Director yazılımı ile üretilmiş özel programlar bütünüdür. Yazılım videoyu dijitalleştirir ve boyutunu 35 X 29 piksel olacak şekilde ayarlar. Ardından renk paletini gri seviyelere dönüştürür ve ahşap parçaların farklı tonlarını telafi etmek amacıyla her bir pikselin parlaklığını otomatik olarak ayarlar. Yazılım daha sonrasında ahşap aynanın durumunu istenen görüntüyle kıyaslar ve aynaya sadece hareket ettirilmesi gereken materyallerin konumunu değiştirmek için talimatlar gönderir (Sasha Lintern, 2014).

3.4.2. Ayna Numarası 2

Video kameralar ve bilgisayara bağlanan akranlar ve kiosklarla yapılan bir kurulumdur. Katılımcılar kurulumun önünde durduğunda, görüntüsü alındıktan sonra ekranda gösterilir. Görüntülerde farklılıklar oluşur ve katılımcının hareketine bağlı olarak yumuşak geçişler oluşur.



Görsel 72. Daniel Rozin, Mirror Number 2, 2000

Görüntünün yansıtıldığı ekran, video kamera, PC, özel yazılım. Boyut-değişken. Ayna No. 2; 6 dakikadan oluşan 6 farklı efektin olduğu bir seridir. 6 efektin tümünde 1000 hareketli piksel mevcuttur. Bu pikseller daire biçiminde hareket ederek izleyicini renk makyajını alır. Kurulumun sonucunda parçanın önünde izleyicinin kaba bir görüntüsü olur (Rozin, 2000).

3.4.3. Şövale 1998

Videoyla resim yapma biçimi olarak oluşturulan bir kurulumdur. 2 parçadan oluşur. Parçalar birbiriyle bağlantılıdır. Sanatçılar sadece kendilerini parçaya dahil etmekle kalmazlar, aktif bir rol alarak hem resmi boyama hem de parçanın tamamını değiştirerek sanatçının rolünü alırlar. Video içerik, renk ve biçim olarak zengin bir materyale sahiptir. İnteraktif kurulumlar için önemli bir hammadde kaynağı oluşturmuştur. İnternet bağlantısıyla video materyal miktarı sınırsızlaşır.



Görsel 73. Daniel Rozin, Easel, 1998

Şövale tasarım olarak bir ressamın şövalesi gibi tasarlanmıştır. Fırça ve üç boya kutusundan oluşur. Fırçayı boya kutusuna bandırarak katılımcılar, kendilerine ait olan videolarında benzersiz eserler oluşturabilir (Rozin, 2000).

3.5. Matthew Rosier

Projenin yaratıcıları olan Matthew Rosier ve Jonathan Chomko'ya göre her şey; izleyicilere sürpriz yapmakla alakalı. Yaratıcılar, projelerini, 'Aynı şehri paylaşmakta olan katılımcılar arasında etkileşim kurmak istedik' şeklinde tanımlıyorlar. İzleyicilere oldukça ilginç ve bir o kadar da şaşırtıcı vakitler sunan projeye ait sokak lambaları, Bristol şehrinin farklı bölgelerinde dikkatlice seçilmiş olan noktalara, oldukça gizli bir şekilde yerleştirilmiş (Karabağlı, 2015).

Matthew Rosier (1990) Londra'da yaşayan bir sanatçıdır. Çalışmaları, kamusal alanda etkileşimli ve sürükleyici enstalasyonlar biçiminde teknolojiyi film

ve sesle karıştırıyor. Uygulaması işbirlikçidir ve hem yaratma sürecinde hem de bitmiş çalışmada çevredeki topluluğu içerir.

Matthew'un çalışmaları Londra, Paris, Austin ve Tokyo'daki kamusal alanlara yerleştirildi; Westminster, Southwark, Rotherham, Doncaster, Wakefield, Cheshire East ve City of London konseyleri tarafından görevlendirildi; Londra'daki Tasarım Müzesi ve Victoria ve Albert Müzesi'nde sergilenen; Tasarım Müzesi'nin Yılın Tasarımlarından biri olarak aday gösterilen; Aktif Kamusal Alan Ödülü, Londra Çağdaş Sanat Ödülü Kamuoyu Ödülü ve Müze + Miras Yenilik Ödülü'nü kazandı.

Dikkate değer önceki projeler arasında, uluslararası alanda turneye çıkan bir dizi etkileşimli sokak lambası olan Shadowing (2014); Tarihi Kraliyet Sarayları için interaktif bir deneyim olan Kayıp Saray (2016); ve 108 Adım (2018), Macclesfield'deki tarihi bir merdivenin projeksiyonu.

Matthew, Oxford Brookes ve Bartlett, University College London'da mimarlık okudu; İtalyan tasarım araştırma merkezi Fabrica'da ikamet ediyordu; ödüllü tasarım pratiği Chomko & Rosier'in kurucu ortağı ve Mimarlar İklim Eylem Ağı adına bir çevre kampanyacıdır (matthewrosier, 2018).

3.5.1. Shadowing

'Sistem nasıl işliyor?' sorusunun cevabı ise şu şekilde; Lambaların içinde yer alan kızılötesi kameralar, hemen altında duran alana yansımakta olan beyaz ışığın altından geçmekteki tüm insanların gölgelerini kaydediyor. Bu kayıtlar ise, öncelikle bilgisayar süzgecinden geçiyor ve sonrasında, yapay olan gölge etkileri aynı kaldırıma tekrar geri yansıtılarak kaldırımdan geçecek bir sonraki hedef katılımcıya sürpriz yapıyor (Karabağlı, 2015).



Görsel 74. Matthew Rosier, Shadowing, 2012

Etkileşimli sokak lambası olan “Shadowing”, İngiliz mimarlık öğrencisi olan Matthew Rosier ve Kanadalı etkileşim sanatçısı Jonathan Chomko tarafından tasarlanmıştır. İlk görüşte bildiğimiz, düz bir sokak lambasından herhangi bir farkı yokmuş gibi görünüyorsa da, içinde yer alan kızılötesi kameranın yetenekleri sayesinde sokağı aydınlatmanın yanı sıra, altından geçen kişileri eğlendirmek, şaşırtmak ve hatta korkutmak gibi bir amaç da gütmektedir.

Kızılötesi özellikli kamera, kaldırılma yansıtılmış olan beyaz ışığın altından geçmekteki hayvanlar dahil herkesin gölgesini kaydedebilme özelliğine sahiptir (Erdemir, 2015).

3.5.2. 108 Adım

108 Steps, Macclesfield'in tarihi 108 Steps'inde siteye özgü, projeksiyon haritalama sanatı olarak bilinir. Sanatçı Matthew Rosier'in ürettiği iş, atmosferik bir

film yakalanan ve yoldan geçenlere gösterilen adımların hayatından bir günü göstermektedir. SHIFT, Cheshire East Council denetiminde çalışma, Ekim 2018'de üç gece devam etti.

Sürekli gezdiğimiz yürüdüğümüz ve neredeyse görünmez olan birçok yer belde ve şehirlerimizde bulunur. Bu alanların tekrar fark edilip halka sunmasına sanat olarak sağlar.

108 Adımda sanatçı Matthew Rosier, sevilen bir Macclesfield dönüm noktasına gitti ve eğlenceli, projeksiyon haritalama enstalasyonunda eskinin, anıların tarihi kültürün ve bu günün eğriliği şehrin eski merdivenlerini yeniden şekillendirdi. İsmi bulduğu ortamdan alan 108 adım, adımların günlük geliş gidişlerini alıp yeniden üretiyor ve onları şaşırtıcı ve entrikalı hayaletimsi izler olarak sunuyor. Matthew'un çalışması, uzun süredir var olan bir alanın kimliğini zamanla farklılaştırma seçeneği sunan, şehirlerde ve beldelerdeki kültürel mirası yansıtmaya şansını gösteriyor.



Görsel 75. Matthew Rosier, 108 Steps, 2018

St Michael Kilisesi'nin arka tarafında bulunan Steps, Macclesfield istasyonu ile şehir merkezi arasında dolambaçlı bir merdivendir. 2018'de şehrin günlük

yaşamındaki ikonik adımları yakalamak için Matt, Macclesfield'a gitti. Gün içinde oradan geçen herkesin adımlarını yakalayan Matt, süreç sonunda basamaklar ve orda yürüyen kişilerin yüzlerinin gösterildiği bir anı döngüsü kurdu. İş, Steps'in kişilerin ve yerle olan bağlantısını hayata geçirerek, eski ve yeni arasındaki hüznü dolu bir etkileşim sunuyor.

Macclesfield halkının günümüz kimliğine değinen bir çalışma olan 108 adım tarihi alt yapı çalışmasıdır. Tarihi olgularla çağdaş yaşamı birleştirmeyi odaklayan bir çalışma yaratmak istedim. Çalışma süreç boyunca hem adımların yakalanması hem de bireylerin önceden yapılan araştırma gezileri sonucunda etkileşim kurmaya dayanıyordu. Bu bireylerin projenin parçası olması heyecan uyandırıyor!



Görsel 76. Matthew Rosier, 108 Steps, 2018

Matthew Rosier, 108 adım adlı çalışmasıyla bir alanın tekrar kurgulanmasıyla kamusal bir mekânı değişik bir bakış açısı sundu. Arnavut kaldırımli tırmanışın 1696'da 'The Steps' olarak isimlendirildiği tahmin ediliyordu. Ne zaman kurulduğu net olarak bilinmiyor. Bu çalışmanın yapılabilmesi için bireyler baya uğraş verdiler. Basamakları tırmanmak ve eskiyi andıran birçok tuğlalı evin yanından geçmek gerekti. Çalışmanın kurulduğu alan ve dijital kompozisyon Macclesfield'ın tarihi beldesinin ortamına karşı kasıtlı olarak birleştirildi. Adımlarla günümüz katılımcısını

birleřtirerek katılımcıları eski ve yeni iliřkisi üstüne kafa yormaya davet etti. Basamaklar, projeksiyon yansımaları boyunca açık bırakıldı. Halk basamakları çıkmaya ve hayalet figürlerle birleřmeye ikna edildi.

Matthew, sergi boyunca halk ile etkileřim içinde oldu ve bu da ona kurulum hakkında fikir verdi. İzleyiciler alıřtay esnasında denemelerde bulundular ve ve atölye ortamında bir gösteri sunuldu.

108 Adım , SHIFT, Cheshire East Council tarafından Barnaby Festival, Macclesfield Town Council ve Arts Council England desteęiyle sipariř edilen ve FutureEverything tarafından üretilen sanatçı Matthew Rosier'e ait bir sanat eseridir.

alıřmalar, Macclesfield Town Center ve The Old Sunday School, Macclesfield'ın yardımıyla yapıldı.

Macclesfield Müzesi, Virgin Trains ve Nags Head Pub sayesinde (futureeverything, 2018).

3.5.3. Yavaş Cam

Bir aylık bir süreyle gecikmeli olarak oluřturulan bir ayna. Slow Glass, baktığı her řeyi kayıt altına alır ve bunları saklar, ilk günden son güne kadar bir aylık bir süreç te oynatılmak üzere. Bilim kurku yazarı olan Bob Shaw'un 1966'da 'Dięer Günlerin Iřığı' isimli romanında ıřık geiřlerini yavaşlatmaya yaran bir cam olan Slow Glass isimli kurgusal bir deęiřiklięin bir örneęidir (matthewrosier, 2018).



Görsel 77. Matthew Rosier, Slow Glass, 2018

3.6. Chris O'Shea

Chris O'Shea bir İngiliz tasarımcı ve sanatçıdır. Sanatçı hayal edilemeyeni hayata geçirebilmek için teknolojiyi kullanmayı amaçlar. İnteraktif eseri sanat aracılığıyla etkileşim, insan davranışı ve oyun olgusunu ilginç deneyimleme teknikleri ile icat eder.

Eserleri ve ortak eserleri Barbican, FACT, Design Museum London, Science Gallery Dublin ve BBC tarafından sipariş edildi ve Kinetica Art Fair, MoMA ve British Council Japan tarafından gösterime sunuldu.

Chris O'Shea bunların dışında This Happened etkinlik dizisinin kurucu ortağı ve Pixelsumo blogunun yazarıdır.

2012'de aileleri ortak bir paydada bir araya getirebilmek için eğlenceli dijital uygulamalar ve oyuncaklar üreten yenilikçi bir stüdyo özelliği taşıyan Cowly Owl'u kurdu.

Chris O'Shea misyon açısından insanları gündelik hayatın dışına iten, merak ve neşe uyandıran interaktif enstalasyonlar, oyun alanları ve dijital oyuncakları gibi deneyimler üretmek.

Çalışmaların amacı katılımcılık, kapsayıcılık, merak uyandırmak, keşfetme, haya gücünü zorlama, işbirliği, yaratıcılığı, özgüveni, ifade gücünü ve bir oyuncu gibi rol olma olanağını hedeflemektedir.

Bu deneyimleri yalnızca galeri, müze veya sanat alanları ziyaretçileri değil, birçok kamusal alanlar(okullar, hastaneler, oyun merkezleri, oyun merkezleri) aracılığıyla ulaşılması zor kişilere dahil etmek (O'Shea, 2004).

3.6.1. Vahşi Doğada Kıpır Kıpır

Alaska Native Medical Center'da çocuklar için kurulan Nteraktif enstalasyon. KPB Architects ve Anchorage'daki Neeser Construction, Nexus'tan Alaska Native Medical Center'ı ziyarette bulunan çocuklar için hediyeli bir interaktif enstalasyonu oluşturmasını ve geliştirmesini istedi. Hastane, Wilderness Wiggle'ın ilgi odağı olduğu yeni Peditri ve Anelik hastalarının kaldığı yerde yenş bir oyun alanına sahiptir.



Görsel 78. Chris O'Shea, Wilderness Wiggle, 2016

Chris O'Shea önderliğinde organize edilen (ve geliştirilen) ve Emmanuelle Walker tarafından kusursuz şekilde yapılan bu el hareketi yerleştirmesi, katılımcıların (çocuklar) mevsimler değişkenlik gösterdikçe Alaska ortamlarının

görselli dünyasında bir hikâye kitabına girmelerine olanak sağlar: ovalar, derin orman, karlı dağlar ve vahşi doğa. Uyumlu ritmik bir müzik çalabilir ve fiziksel eylemleriyle Alaska'dan esinlenen desenler ortaya çıkabilir, çocuklar elleriyle fide ve su bitkileri ekebilir, kar savaşı sergileyebilir, Kuzey Işıklarını boyayabilirler ve elleriyle şarkı söyleyen gökkuşakları yapabilir.

Bu yerleştirme, Alaska'nın yerel doğa görüntüsünden esinleniyor. Kızıl Sinek Kuşundan Beluga Balinası, Kel Kartal, yavru Kara Ayı, Geyik ve Kutup Ayısı ailesine kadar oyunda görüntülenen hayvanların ve bitkilerin tamamı Alaska vahşi doğasına aittir.

Chris O'Shea, Unity'de Wilderness Wiggle'ı geliştirerek çocukların görüntülerini sahneye yansıtmiş ve tamamı gerçek zamanlı çalışan karışık etkileşimler oluşturmuş ve bunu hayal edilemeyen hayata geçirmek amacıyla 3D derinlik algılamalı Kinect 2 kamerayı kullanarak yapmıştır. Sound Designers Brains ve Hunch, kurulumun orijinal müziğini besteledi ve her mevsim yapılan alaska müzik geleneklerinden fazla etkilenen gerçek etkileşimli bir skor üretti.

Alaska Yerli Kabile Sağlığı Konsorsiyumu, sıradan ve durağan bir ekran tabanlı etkinliklerden ziyade daha hareketli ve aktif katılımı sağlayan bir deneyimi uygulamak istedi. Yapararak, yaşayarak ve hissederek yapılan aktif bir yaşam şeklinin teşviki, Alaska Yerli Kabile Sağlığı Konsorsiyumu için sağlığı önemseyen önemli bir mesaj olarak sürüyor. Bu duruma bağlı olarak, çocukların tedavilerinden azda olsa uzaklaşmaları için sıkıntılarını hafiflemeyi amaçlayan keyifli bir interaktif etkinliği sunmayı amaçladılar.

Proje, 2012 de Royal London hastanesi için Nexus ve Chris O'Shea tarafından yapılan bir sanat enstalasyonu olan ' Woodland Wiggle'adır (O'Shea, 2004).

3.6.2. Ormanlık Kıpır Kıpır

Royal London Hastanesi'ndeki büyük ekranlı bir televizyonda sunulan interaktif oyunlar. Woodland Wiggle, dev boyutta bir televizyonda sunulan interaktif bir oyundur. Çocukların resim çizmelerini amaçlayan bir hikâye kitabı çocukları resimli dünyasına sokmaya yarar; müzik çal ve bir dizi ormanlık sahnede animasyonlu hayvan karakterleriyle güneş, yağmur, kar ve gökkuşakları hava efektlerini tetikleyin. Çocukların sevebileceği türlere hitap etmesi bakımından

önemlidir. Avrupa'nın en yeni hastanesi The Royal London'da çocukların sanat ve oyunun iyileştirici yanlarından faydalanmasını sağlayan kalıcı bir parça. Bu sebeple hem çocukların eğlenmesi amaçlanmış hem de onların mutlu olmasını sağlayım bu mutluluğu kullanarak iyileşmeleri amaçlanmıştır.

Woodland Wiggle, Nexus Interactive Arts ile bir işbirliğidir ve Vital Arts tarafından düzenlenmiştir. Felix Massie'nin çizim ve animasyonu, ses tasarımı ve müziği Brains & Hunch'a ait.

Hastane çalışanları, fizyoterapistler ve ergoterapistlerle sürekli etkileşim içinde olarak çocukların iyileşmesinde etkili olması için oyunların biçim ve tasarımını o şekilde dizayn etmeyi başarmıştır.



Görsel 79. Chris O'Shea, Woodland Wiggle, 2013

Kurulum, birçok etkeni düşünerek yapılmış ve bu etkenlerin dışında tekerlekli sandalye kullananlardan, görme engellilere, yatağa bağlı çocuklara kadar her çeşit etkiye bağlı olarak çalışmak durumundaydı, bu sebeple basit bir hareket filtreleme yapılmış, bununla yalnızca bir el hareketine bağlı olarak müzik ve boyanın tetiklenmesi sağlanmıştır.

Çocukların video görüntüsünü eş zamanlı bir şekilde sahneye sunarak önceden yapılmayanı gerçekleştirmek amacıyla open Frameworks ve bir Xbox Kinect kamera kullanılarak C++'da oluşturuldu, çocukların her gün tedavilerinden sonra hastalıktan uzaklaşmalarını sağlamak için heyecan dolu animasyonlu alanlara girmeleri sağlandı.

Hastanede iki etkileyici yenilikçi oyun ve bahçede bir açık hava "gökyüzü bahçesi" ve bir kapalı Alice Harikalar Diyarında tarzı oyun ortamı sağlayan bir araştırma türüdür. Bu iki ortamda çocukların hastane ortamından uzaklaşmasını sağlamak ve bunu iyileşme ortamı oluşturmak için yapılmıştır (O'Shea, 2004).

3.6.3. Vücut Değişimi

Vücudunuzun yanında olan biriyle değiştiğini düşünün, hiçbir kukla gibi arkadaşlarınız ve ailenizi yönlendirmeyi hayal ettiniz mi? Yeniden bir çocuk kadar küçülmeyi mi ya da bir yetişkin kadar büyümeyi mi seçerdiniz?

Bu kurgu, bizim vücudumuza has hareketleri başka bir kişinin kontrol etmesine olanak sağlıyor. Yanınızdakinin vücuduna bürünerek ister dans edin, ister zıplayın isterseniz onları aptal gibi gösterecek herşeyi yapa bilirsiniz. Anacak unutmayın aynısı sizde yapılabilirsiniz.

Kurulumun önüne geçen iki bireyin görüntüsü kamera tarafından yakalanır ve o kişilerin kâğıttan kesilmiş versiyonları oluşturulur. Görüntüler değiştirilir. Bu sebeple her biri diğerini kukla gibi yönlendirir. Güzel, düşük bir çokgen 90'lar da yapılmış bir video oyunudur. Müzik çalar ve seyirciyle ve kendinizle karşı hareket etmenizi sağlar.



Görsel 80. Chris O'Shea, Body Swap, 2011

Baba ve oğul düşünün, biri kısa biri uzun farklı boyutlarda iki birey, kurulum tersine dönüşüyor. Baba çocuğun boyutuna, çocuk ise babanın boyutuna bürünüyor (O'Shea, 2004).

SONUÇ

Teknolojinin gelişmesi ile birlikte geleneksel sanat unsurlarının çok daha ötesinde bir deneyim sunabilme potansiyeline sahip olması açısından önlenemez bir şekilde İnteraktif Enstalasyon çalışmalarına eğilimin günden güne artmaktadır. Yapılan çalışma bünyesinde incelenen interaktif enstalasyon eserlerine bakılarak rahatlıkla söylenebilir ki; Seyirciyi nesne, mekân, figür denkleminde içerisine dahil eden sanat eserleri geleneksel sanat anlayışına kıyasla çok daha etkili, iz bırakan, sınırların ötesine geçebilen, unutulmaz deneyimler yaşatan sanat eserleri ortaya konabilmektedir.

Araştırma bünyesinde gerçekleştirilen eser değerlendirmelerinde de görüldüğü üzere nesne, figür, mekan kavramlarının birlikte kullanımının geleneksel sanat eserlerindeki aksine izleyiciyi-katılımcıyı sanat eserinin karşısında durarak sadece görme yoluyla etkilemeye çalışmaktansa, sanat eserini (nesneyi) mekanla birleştirdikten sonra izleyiciyi (figürü) sanat eserinin merkezine yerleştirerek onu eserin odak noktası haline getirip eserin anlatısını -eğer gerekirse- figüre (katılımcıya) görme, işitme, dokunma-hissetme, duyma gibi şekillerde 5 temel duyu organının tamamına -yada gerektirdiği ölçüde bir kısmına- hitap edecek şekilde oluşturmakta ve figürü (izleyiciyi) bizzat sanat eserinin kendisiyle etkileşime dahi sokarak izleyicinin deneyimini mümkün olabilecek en iyi-etkili şekilde sağlayabilmektedir.

Tüm çalışma boyunca bahsedilen ve günümüzdeki doyuma ulaşma eşiğinin artışı karşılayabilecek olan interaktif enstalasyon eserleri beraberinde sanatçılar için birtakım gereklilikleri de getirmektedir. Artık günümüzde etkileşimli sanatla ilgilenen herhangi bir sanatçının teknolojik terimlerle, gelişmelerle, yazılımla ve bir takım teknolojik donanımlarla içli dışlı olması ve temel anlamda bir yazılımcının sahip olduğu bilişim alanındaki birikimin en azından bir kısmına vakıf olması gerekmektedir.

KAYNAKLAR

- ATAN , A., Uçan , B., & Bilsel, Ç. (2015). **Dijital Sanat Uygulamaları Üzerine Bir İnceleme**. *İstanbul Aydın Üniversitesi*, 7(26), 1-14.
- WEBER, R., Behr, K.-M., & DeMartino, C. (2014). Measuring Interactivity in Video Games. *Communication Methods and Measures*, 79-115.
- ADES, D., Hopkins, D., & Cox , N. (1999). *Marcel Duchamp*. Londra: **Thames and Hudson Ltd.**
- ALİOĞLU, N. (2011). *Yeni Medya Sanatı ve Estetiği, Yeni Medyanın İlkeleri- Geleneksel ve Yeni Medya*. İstanbul: **Papatya Yayıncılık Eğitim**.
- ALTUNER, H. (2013). Emil Nolde'un "Çarmıhta İsa" Tasvirinin İkonografik Açıdan İncelenmesi. *Journal Of Academic Social Science Studies*, 6(1), 155- 178.
- ANTMEN, A. (2012). *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*. İstanbul: **Sel Yayıncılık**.
- ANTMEN, A. (2016). Sunuş: Beyaz Küp ve Ötesi: Postmodern Dönemde Galeri Mekanının Dönüşümü. B. O'Doherty içinde, *Beyaz Küpün İçinde: Galeri Mekanının İdeolojisi* (A. Antmen, Çev., s. 9-22). **İstanbul: Sel Yayıncılık**.
- ARAPOĞLU, F. (2009). *Sosyal Süreçleriyle Fluxus ve Ötesi*. Edirne: Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.
- ARAPOĞLU, F. (2012). Dijital Sanat Üzerine. *Artam Global Art&Design Dergisi*, 48-52.
- ARAPOĞLU, F. (2015). Estetik Bir Direniş Hareketi: Fluxus. *Sanat Yazıları*(32), 35-43.
- ARCHER, M. (1997). *Art Since 1960*. Londra: **Thames and Hudson Ltd.**
- ARICAN, K. (2006). Hegel'in Estetik/Sanat Anlayışı ve Din İle ilişkisi (Hegel'in Güzel Sanat Felsefesinden Din Felsefesine Geçişi). *Cumhuriyet Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 10(2), 199-221.
- ARİSTOTALES. (1987). *Poetika*. (İ. Tunalı, Çev.) İstanbul: **Remzi Kitapevi**.
- ARTAN, Ç. E. (2007). *Fotoğrafın Sanatsal Değerinin Ötesinde Kullanım Alanları Üzerine Bir Tartışma: Bilgi mi, Propaganda mı?* İstanbul: **Yapı Kredi Yayınları**.
- ATAKAN, N. (1998). *Sanatta Alternatif Arayışlar*. İstanbul: **Karakalem Kitapevi Yayınları**.

- ATALAN, O. (2012). Ready-Made Kavramı Günümüz Sanatına ve Sanatçısına Etkisi. *Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*(7), 23-30.
- BAECKER, R., & Buxton, W. (1988). *Readings in HumanComputer Interaction: A Multidisciplinary Approach*. San Mateo: CA: Kaufmann.
- BAĞATIR, R. D. (2011). Nesnenin Ötesi: Kavramsal Sanatın Dayanak Noktaları. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(7), 23-33.
- BAL, M. (2008). Kant'ın Sanat Anlayışı, Aydınlanma Dönemi ve Sefiller Romanı. *Mediterranean Journal of Humanities*, 101-114.
- BALKIR, S. (2020). Sanat-Sanatçı ve Bir Meta Nesnesi Olarak Sanat Eseri. *Journal of Arts*, 3(1), 31-44.
- BARTHLES, R. (2012). *Göstergebilimsel Serüven*. (M. Rifat, & S. Rifat, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- BATCHELOR, D. (1997). *Minimalism*. Londra: Tate Gallery Publishing.
- BENJAMİN, W. (2002). *Pasajlar* (4 b.). (A. Cemal, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- BEYOĞLU, A. (2016). Resimde Mekân Kullanımına Başlangıç Örnekleri Olarak Ortaçağ Ve Erken Rönesans Dönemi Resimleri. *International Journal Of Social Science*(52), 373-386.
- BİLGİN, N. (1983). *Eşya Sistemleri ve İnsan-Eşya İlişkileri*. İzmir: Ege Üniversitesi Yayınları.
- BİRD, J., & Newman, M. (1999). *Rewriting Conceptual Art*. Londra: Reaktion.
- BİSHOP, C. (2005). *Installation Art: A Critical History*. Londra: Tate Publishing.
- BLACKWELL, T. (1984). *But Is It Art?* Oxford: Basil Blackwell Publisher Ltd.
- BODUR, C. (2010). *Görsel Anlatımda Dijital Yaklaşımlar*. Ankara : Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü - YL. Tezi.
- BOZDURGUT, A. (2003). Enformasyon Çağı Sanatında Kronotopos: Zihnin Tasarlanması Olarak Yazılım. *Art Design Journal*, 1(4), 11-14.
- BUCHLOH, B. H. (1990). Conceptual Art 1962-1969: From the Aesthetic of Administration to the Critique of Institutions. *The MIT Press*, 55, 105-143.
- 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.

- BURNHAM, J.** (1968). Systems Esthetics. *Artforum*, 7(1).
- BURNHAM, J.** (1969). Real Time Systems. *Artforum*, 8(1), 51.
- COLLİNGWOOD, R. G.** (2020). *Sanatın İlkeleri*. (E. Külüğ, Çev.) Ankara: **Dorlion Yayınevi**.
- CONTİ, F.** (1997). *Rönesans Sanatını Tanıyalım*. (S. Turunç, Çev.) İstanbul : **İnkılâp Kitabevi**.
- COTTON, B.** (1993). *Understanding Hypermedia* . Londra: **Phaidon Press**.
- ÇANÇAT, A.** (2018). Yeni Medya Sanatı Üzerine. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*(40), 165-178.
- ÇOBAN, D. Ç.** (2016). *Resim Sanatı Tarihinde Mekânsal Espas Anlayışına Antitez Olarak Minimalist Resim Anlayışı*. İstanbul: İstanbul Kemerburgaz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Y.L. Tezi.
- ÇOKOKUMUŞ, B.** (2012). Dijital Ortamda Kültür ve Sanat. *International Journal of New Trends in Arts, Sports & Science Education*, 1(3), 51-66.
- DALDABAN, H. K.** (2006). *Gerçeküstü Resmin Oluşumunun Nesnenin Dönüşümüne Bağlı Olarak İncelenmesi* . Adana: Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi.
- DANCHEV, A.** (2019). *Modern Classics 100 Artists' Manifestos: From The Futurists To The Stuckists*. London: **Penguin Modern Classics**.
- DANTO, A. C.** (2010). *Sanatın Sonundan Sonra, Çağdaş Sanat ve Tarihin Sınır Çizgisi*. (Z. Demirsü, Çev.) İstanbul: **Ayrıntı Yayınları**.
- DEZEUZE, A.** (2006). Neo-Dada', 'Junk Aesthetic' and Spectator Participation. D. Hopkins (Dü.) içinde, *Neo-Avant-Garde (Avant-Garde Critical Studies 20)* (s. 49-71). **New York: Rodopi**.
- DİCKİE, G.** (1997). *Introduction to Aesthetics: An Analytic Approach* . **New York: Oxford University Press**.
- DİLMEN, N.** (2007). Dilmen, N. E. (2007). Yeni Medya Kavramı Çerçevesinde İnternet Günlükleri-Bloglar Ve Gazeteciliğe Yansımaları. *Marmara İletişim Dergisi*, 12(12), 113.
- DONAHUE, D.** (2016). *Variations: Four Studies in the Aesthetics, History, and Performance of Indeterminate Music*. **California: University of California San Diego** (Doctoral Dissertation).

- DOWNES, E., & McMillian, S. (2000).** Defining Interactivity: **A Qualitative Identification of Key Dimensions.** *New Media and Society*, 2(2), 157-179.
- DURLAK, J. T. (1987).** A Typology for Interactive Media. M. McLaughlin içinde, *Communication Yearbook* (s. 743–757). **Newbury Park: Routledge.**
- ECO, U. (2006).** *Güzelliğin Tarihi.* (A. C. Akkoyunlu, Çev.) **İstanbul: Doğan Kitap.**
- ECZACIBAŞI SANAT ANSİKLOPEDİSİ. (1997).** *Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi 2.* **İstanbul: Yem Yayınları.**
- EDMONDS, E. (2010).** **The Art of Interaction.** *Digital Creativity*, 21(4), 257-264.
- EDMONDS, E., & Candy, L. (2010).** Relating Theory, **Practice and Evaluation in Practitioner Research.** *Leonardo*, 43(5), 470–47.
- ERDOK, N. (1977).** *Figüratif Resimde Bakış Diyalektiği ve Bakış-Espas İlişkisi.* **İstanbul: İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi Yayınları.**
- ERGÜVEN, M. (2002).** *Yoruma Doğru.* **İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.**
- ERZEN, J. N. (1991).** Modernizm Sonrası Sanat. İ. Aksüğür Düben, & D. Şengel (Dü) içinde, *Çağdaş Düşünce Ve Sanat.* **İstanbul: Plastik Sanatlar Derneği Yayın Dizisi.**
- FARAGO, F. (2011).** *Sanat (2 b.).* (Ö. Doğan, Çev.) **Ankara: Doğu Batı Yayınları.**
- FARTHING, S. (2014).** *Sanatın Tüm Öyküsü.* (G. Aldoğan, & F. Candil Çulcu, Çev.) **Hayalperest Yayınevi.**
- FİSCHER, E. (2012).** *Sanatın Gerekliliği.* (C. Çapan, Çev.) **İstanbul: Sözcükler.**
- FİTZPATRICK, D. (2004).** *The Interrelation Of Art And Space: An Investigation Of Late Nineteenth And Early Twentieth Century European Painting And Interior Space.* **Washington: Washington State University Department Of Interior Design.**
- FLYNT, H. (1961).** Concept Art. *An Anthology.* 12 25, **2021 tarihinde <http://www.henryflynt.org/aesthetics/conart.html> adresinden alındı**
- FRİCK, Y. (2015).** *Am I A Fluxus Artist? An Exploration of The Ideas Behind Fluxus, Avant-Garde Ideologies, And the Relationship Between Life and Art.* Reykjavík: **Celand University of the Arts** (Listaháskóli Íslands) Thesis.
- G.Wu. (1999).** Perceived Interactivity and Attitude Toward Web Sites. *Proceedings of the 1999 Conference of the American Academy of Advertising.*

- GEÇEN, F. (2020). Kullanım Nesnelerinin Kavramsal Değişimi Ve Dadaizm. *Uluslararası Sanat ve Estetik Dergisi*, 3(4), 141-151.
- GENÇ, A. (2007). Köktenci Sanatta Devrimsel Gelgit: Kavram, İmge Diyalektiği. *Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi /*, 1(1), 153- 175.
- GERMANER, S. (1997). *Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi*. İstanbul: Yem Yayınları.
- GODFREY, T. (1998). *Conceptual Art*. Londra: Phaidon Press.
- GOMMİRICH, E. H. (1999). *Sanatın Öyküsü*. (B. Cömert, Çev.) İstanbul: Remzi Kitabevi.
- GÖKTEPE, M. (2020). Romantizm Sanat Akımı Ve Sanatçıları Üzerine Bir Değerlendirme. *Journal of Arts*, 3(1), 45-66.
- GREEN, J.-A. (2010). Interactivity and Agency in Real Time Systems. *Soft Borders Conference & Festival Proceedings* (s. 1-5). São Paulo: Centro Universitário Belas Artes de São Paulo.
- GÜL, E. (2012). *Alberto Giacometti Ve Francis Bacon'ın Eserlerindeki Mekan Anlayışı*. İstanbul: Işık Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi.
- HODGE, S. (2013). *Beş Yaşındaki Çocuk Bunu Neden Yapamaz?* İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- HOLLINGSWORTH, M. (2009). *Dünya Sanat Tarihi*. (R. Küçükdoğan, & B. Ergüder, Çev.) İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- HOPKİNS, D. (2006). *Dada ve Gerçeküstücülük*. Ankara: Dost Yayınevi.
- HORVATH, G. (2016). Dada: Dead and Loving It. *Mens Sana: The Fourth Argumentor Conference Rethinking The Role Of Emotions* (s. 217-234). Oredea: Debreceni Egyetemi Kiadó.
- YETİŞKEN, Hülya (1991). *Estetiğin Abc'si*. İstanbul: Simavi Yayınları.
- İSKENDER, K. (1997). Çıplak, Figür, Tür Resmi. *Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi* (Cilt 1 ve 3). **İçinde İstanbul**.
- KANT, I. (2006). *Yargı Yetisinin Eleştirisi*. (A. Yardımlı, Çev.) İstanbul: İdea Yayınevi.
- KAPROW, A. (1958). **The Legacy of Jackson Pallock**.

- KARABAŞ, P., & İşleyen, F.** (2016). Performans Sanatının Doğuşu ve Günümüze Yansımaları. *International Journal of Cultural and Social Studies (IntJCSS)*, 2(2), 340-350.
- KAVUKÇU, M.** (2010). Resimsel Mekândan Gerçek Mekâna Objenin Seyri. *Journal Of Fine Arts*(10), 54 - 67.
- KAYA, Y.** (2015). Sanatçı-Nesne İlişkisi Bağlamında, Resim Sanatında Nesne Sürekliliği, Zorunluluğu, **Metamorfozu Ve Manipülasyonu.** *İdil Sanat Dergisi*, 5(20), 115-130.
- KESER, N.** (2005). *Sanat Sözlüğü*. Ankara: **Ütopya Yayınevi**.
- KİOUSİS, S.** (2002). Interactivity: **A Concept Explication.** *New Media and Society*, 4(3), 355-383.
- KOÇ, O.** (2008). Yahya Kemal'in Poetika'sı. *Selçuk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*(20), 165-191.
- KOSUTH, J.** (1991). Art After Philosophy. G. Guercio içinde, *Art After Philosophy And After* (s. 13-32). Cambridge: The MIT Press.
- KOSUTH, J.** (1999). *Conceptual Art: A Critical Anthology*. Londra: The Mit Press.
- KRAUSSE, A.-C.** (2005). *Rönesans'tan Günümüze Resim Sanatının Öyküsü*. (D. Zaptçioğlu, Çev.) **İstanbul: Literatür Yayıncılık**.
- KUSPİT, D.** (2006). *Sanatın Sonu*. (Y. Tezgiden, Çev.) İstanbul: **Metis Yayınları**.
- LABNO, J.** (2008). *Rönesans*. İstanbul: **Türkiye İş Bankası Yayınları**.
- LALETAŞ, M.** (2020). 20. Yüzyıl Kavramsal Sanat Deneyimiyle Joseph Kosuth'un "Bir Ve Üç Sandalye" Eseri Üzerine. *International Journal of Social, Humanities and Administrative Sciences*, 6(34), 2255-2262.
- LEE, K., Park, N., & Jing, S.-A.** (2006). Narrative and Interactivity in Computer Games. P. Vorderer, & J. Bryant içinde, *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences* (s. 259–274). **Lawrence Erlbaum Associates Publishers**.
- LEİNER, D., & Quiring, O.** (2008). What Interactivity Means to the User Essential Insights into and a Scale for Perceived Interactivity. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 14(1), 127– 155.
- LEWİTT, S.** (1967). Paragraphs on Conceptual Art. *Artforum*.

- LİPPARD, L.** (2001). *Six Years: The Dematerialization of the Art Object From 1966 to 1972*. **Berkeley: University of California Press.**
- LİU, Y., & Shrum, L.** (2002). What Is Interactivity and Is It Always Such a Good Thing? Implications of Definition, Person, and Situation for the Influence of Interactivity on Advertising Effectiveness. *Journal of Advertising*, 31(4), 53–64.
- LOTRİNGER, S.** (2005). Önsöz, Sanat Dünyasını Altüst Eden Adam. J. Baudrillard içinde, *Sanat Dünyasının Kurduğu Komplo, Estetik Bir İllüzyon Üretmek, Üretilen Estetik İllüzyonu Yitirmek* (O. Adanır, Çev.). **Paris: Sens & Tonka.**
- LYNTON, N.** (1989). *Modern Sanatın Öyküsü*. **İstanbul: Remzi Kitabevi.**
- MANOVIĆ, L.** (2001). *The Language of New Media*. USA: **MIT Press.**
- MANT, S.** (2014). Resim Sanatında Nesne. *Akdeniz Sanat Dergisi*, 7(13), 112-123.
- MECHANT, P.** (2012). An Illustrated Framework for the Analysis of Web2.0 Interactivity. *Contemporary Social Science*, 7(3), 263–281.
- MERT, V.** (2007). *Rönesans'tan Günümüze, Resim Sanatında Mekan, Mekan Algılayışı Ve Bakış*. İstanbul: Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Anasanat Dalı Sanatta Yeterlilik tezi.
- MORGAN, R. C.** (1994). *Conceptual Art: An American Perspective*. North Carolina: **Mcfarland.**
- NALVEN, J., & Jarvis, J.** (2005). *Going Digital: The Practice and Vision of Digital Artists*. USA: **Thomson Course Technology.**
- NEWHAGEN, J. E.** (2004). Interactivity, **Dynamic Symbol Processing, and the Emergence of Content in Human Communication**. *The Information Society*, 20(5), 395–400.
- NOBLE, J.** (2009). *Programming Interactivity. A Designer's Guide to Processing, Arduino, and OpenFramework*. Sebastopol: **O'Reilly Media.**
- OKAN, Ö.** (2001). *İnteraktif Sanatlarda Mimari Mekanın Kullanımı*. İstanbul: **Yıldız Teknik üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.**
- OLIVEİRA, N. d.** (2005). *Yeni Milenyumda Enstalasyon Sanatı Duyular İmparatorluğu*. (O. Akınhay, Çev.) İstanbul: **Akbank Kültür Sanat Yayınları.**
- OSBORNE, P.** (2002). *Conceptual Art*. London: **Phaidon**. Londra: **Phaidon.**

- ÖZÇAM, I.** (2019). Ticari Mekanlarda Enstalasyonla Yaratılan Dinamikler. *Tasarım Kuram*, 15(27), 64-76.
- PAUL, C.** (2002). **Renderings of Digital Art.** *Leonardo*, 35(5), 471-484.
- PAUL, C.** (2008). *Digital Art.* London: **Thames and Hudson.**
- PAUL, C.** (2015). *Digital Art.* Thames & **Hudson.**
- PENNY, S.** (2011). Towards a Performative Aesthetics of Interactivity. *Fiberculture*(19), 72-108.
- PİSCHEL, G.** (1983). *Sanat Tarihi Ansiklopedisi 1. Görsel Yayınlar.*
- PLATON.** (2016). *Devlet.* (S. Eyüboğlu, & M. Cimcoz, Çev.) İstanbul: **Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.**
- QUIRİNG, O.** (2009). What Do Users Associate with “Interactivity”? A Qualitative Study on User Schemata. *New Media & Society*, 11(6), 899–920.
- RAFAELİ, S.** (1988). “Interactivity: From New Media to Communication”. **Sage Annual Review of Communication Research.** *Advancing Communication Science*(16), 110-134.
- REİSS, J. H.** (1999). *From Margin to Center, The Spaces of Installation Art.* Massachusetts: **Massachusetts Institute of Technology.**
- RONA, Z.** (2008). *Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi (2 b.).* İstanbul: **Yapı-Endüstri Merkezi Yayınları.**
- ROSE, B.** (1963). Dada Then and Now. *Art International*, 22–28.
- SAĞLAMTİMUR, Z. Ö.** (2010). Dijital Sanat. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(3), 213–238.
- SANDFORD, M. R.** (1995). *Happenings and Other Acts (Worlds of Performance).* New York: **Routledge.**
- SANTE, L.** (2000). *İmgenin Zaferi.* İstanbul: **Sanat Dünyası.**
- SARI, E.** (2018). Sanat Olgusunun Tarihsel Süreçte Değişen Tanımı, İşlevi ve Değeri Üzerine. *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, XLV(2018/2), 131-154.
- SARIKARTAL, Z.** (2007). *Sanat Alanının Küresel Kurumsallaşması ve Yerleştirmenin (Enstalasyon) Gelişimi.* Ankara: **Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Yazıları 16.**

- SCHELLEKENS, E. (2007). *Conceptual Art*. **The Stanford Encyclopedia of Philosophy** (Spring 2009 Edition).
- SEVİL, T. (2008). *Rönesans Ve Barok Resim Sanatında İnsan Anatomisinin Üsluplara Göre Yorumlanması*. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı Resim-İş Öğretmenliği Programı Yüksek Lisans Tezi.
- SEVİM, C., & Boz, G. (2011). Hazir-Nesnelerin ve Teknolojinin Sanatta Kullanımı ve Seramik Sanatına Yansıması. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(1), 111-135.
- SEYLAN, A., & Güney, E. (2016). Tekno-Kültür Bağlamında Yeni Medya Teknolojilerinin Çoklu-Disipliner Sanatsal Üretimlere Tesirleri. *International Journal of Interdisciplinary and Intercultural Art*, 1(1), 94-104.
- SEZER, C. (2009). Kübizm’de Yüzeyin Çizgisel Düzenlemesi. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(1), 289 - 304.
- SHANKEN, E. A. (2012). In Forming Software: Software, Structuralism, Dematerialization. H. Higgins, & D. Kahn (Dü) içinde, *Mainframe Experimentalism: Early Computing and the Foundations of the Digital Arts*. London: **University of California Press**.
- ŞHİNER, L. (2013). *Sanatın İcadı*. (İ. Türkmen, Çev.) İstanbul: **Ayrıntı Yayınları**.
- SOLER, J. (2015). Emergence as Self-Organization and as Generation of Novelty. A Framework for Understanding Emergence in the Context of Interactive Art. . *Universitat Pompeu Fabra*.
- SÖZEN, M., & Tanyeli, U. (1996). *Sanat Terimleri Sözlüğü*. İstanbul: **Remzi Kitabevi**.
- STİLES, K. (1996). General Introduction. K. Stiles, & P. Selz içinde, *Theories and Documents of Contemporary Art* (s. 1-19). Berkeley: **University of California Press**.
- SUNDAR, S. S. (2004). Theorizing Interactivity’s Effects. *The Information Society*, 20(5), 385-389.
- SÜZEN, H. N. (2010). Sanatta Disiplinlerarası Bir Yaklaşım: Enstalasyon Sanatı ve Genco Gülan Örnekleme. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(6), 147-162.

- ŞAHİN, H. (2011). *Postmodern Sanatta Eklektik Nesnelere*. Konya: Selçuk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Doktora Tezi.
- ŞANGÜDER, M. K. (2018). Yeni Medya Sanatında İşbirlikçi Yaklaşımlar. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 7(44), 435-445.
- ŞANGÜDER, M. K. (2018). Yeni Medya Sanatında İşbirlikli Yaklaşımlar. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 7(44), 435-445.
- ŞENTÜRK, L. V. (2012). *Analitik Resim Çözümlenmeleri*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- ŞENYAPILI, Ö. (2003). *Otuz Bin Yıl Öncesinden Günümüze Heykel*. Ankara: Metu Press.
- ŞİŞMAN, A. (2001). *Sanata ve Sanat Kavramlarına Giriş*. İstanbul: Literatür Yayınları.
- TANSUĞ, S. (1999). *Resim Sanatının Tarihi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- TOLSTOY, L. (1992). *Sanat Nedir?* (B. Dural, Çev.) İstanbul: Şule Yayınları.
- TOLUYAĞ, D. (2020). Sanat Pratiğinde Enstalasyon, Mekân, Nesne Ve Sanatçı Örnekleri. *Akademik Sanat*, 5(11), 101-114.
- TOY, E. (2007). İneraktif Sanat: İnteraktif Sanatın Oluşum Süreci ve Günümüzdeki Durumu. L. Mercin (Dü.) içinde, *Görsel İletişim Tasarımı ve Animasyon* (s. 107-120). İstanbul: Pegem Akademi Yayıncılık.
- TRİBE, M., & Jana, R. (2006). *New Media Art*. London and Cologne: Taschen.
- TRİFONOVA, A., & Jaccheri, L. (2008). Software Engineering Issues in Interactive Installation Art. *International Journal of Arts and Technology*, 1(1), 43-65.
- TUNALI, İ. (2003). *Felsefenin Işığında Modern Resim*. İstanbul: RH Sanat.
- TUNALI, İ. (2007). Düşünsel Bir Yaklaşımla Çağımız ve Sanat. *Artist Sanat Dergisi*, 9(82), 15.
- TÜRK DİL KURUMU. (2021, 12 26). *Genel Türkçe Sözlük*. Türk Dil Kurumu
- TÜRKMEOĞLU, H. (2014). Teknoloji ile Sanat İlişkisi ve Bir Dijital Sanat Örneği Olarak Instagram. *Ulakbilge*, 2(4), 87-100.
- UYSAL, M. A. (2010). Bir Sanat Yapıtı Olabilir Mi? *Felsefelogos Dergisi*(39).
- ÜLGER, K. (2019). Rönesans'tan Sürrealizme Resim Sanatının Tarihsel Gelişim. *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*(42), 12-32.

- WANDS, B. (2006). *Dijital Çağın Sanatı*. (O. Akınhay, Çev.) İstanbul: **Akbank Yayınları**.
- WILMER, S. (2014). The Spirit of Fluxus as a Nomadic Art Movement. *Nordic Theatre Studies*, 26(2), 88-97.
- WİNEGARD, E. (2019). *Dijital Medya Teknolojilerinin Sanatın ve Tasarımın Yaygınlaşmasındaki Yeri ve Önemi*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo, Televizyon Ve Sinema Anabilim Dalı Y.L. Tezi.
- WÖLFFLİN, H. (1990). *Sanat Tarihinin Temel Kavramları*. (A. Cemal, Çev.) İstanbul: **Hayalperest Yayınevi**.
- YALIM, A. (2021). Naturalist Ve Anti Naturalist Sanatın Oluşum Süreci İçinde Resim Sanatı: **İlkel Sanattan Rönesansa. İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi**, 7(1), 268-276.
- YAVUZ, S. (2004). Yapı-Bozumsal Sanat Hareketi: Fluxus ve Joseph Beuys. *Sanat Dünyamız*(93).
- YILDIZ, B. (2016). Marcel Duchamp Eserlerinin Yıkıcı Düzlemi ve Readymade'lerindeki **Anti-Topografi**. *Art-Sanat*, 0(6), 133-146.
- YILMAZ, B. (2015). Atık Nesneden Sanat Yapıtına Malzemenin Dönüşümü. *Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi*, 8(15), 185-197.
- YILMAZ, M. (2013). *Modernden Postmoderne Sanat*. . Ankara: **Ütopya Yayınevi**.
- YORGANCIOĞLU, P. E. (2015). Alternatif Bir Sanat Arayışı Happening (Oluşum). *Journal Of Fine Arts*(28), 77 - 94.

İNTERNET KAYNAKLARI

- <https://bigumigu.com/haber/interaktif-sokak-lambasi/> (Erişim Tarihi:26.08.2021)
- <https://www.chrisoshea.org/about/> (Erişim Tarihi:26.08.2021)
- <https://www.collater.al/en/transcending-boundaries-immersive-installation-teamlab/> (Erişim Tarihi:26.08.2021)
- <https://www.delightfull.eu/blog/2017/02/07/teamlab-transcending-boundaries-london/> (Erişim Tarihi:26.08.2021)
- <https://www.delightfull.eu/blog/2017/02/07/teamlab-transcending-boundaries-london/> (Erişim Tarihi:26.08.2021)
- <https://www.digitalambiance.com/digital-vegetables-by-party/> (Erişim Tarihi:26.08.2021)
- <https://prty.jp/work/digivege> (Erişim Tarihi:26.08.2021)
- <https://www.engadget.com/2017-10-30-digital-vegetables-the-big-picture.html> (Erişim Tarihi:26.08.2021)
- <https://futureeverything.org/portfolio/entry/matthew-rosier-108-steps/> (Erişim Tarihi:26.08.2021)
- <https://www.mactionplanet.com/blog/digital-vegetables-tokyo-roppongi-illumination/> (Erişim Tarihi:26.08.2021)
- <https://matthewrosier.com/Biography> (Erişim Tarihi:26.08.2021)
- <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1352> (Erişim Tarihi:26.08.2021)
- <https://www.random-international.com/fragments-2016> (Erişim Tarihi:26.08.2021)
- <https://www.random-international.com/zoological> (Erişim Tarihi:26.08.2021)
- <http://www.smoothware.com/danny/newmirror2.html> (Erişim Tarihi:26.08.2021)
- <https://www.three-ten.co.uk/projects/Fragments> (Erişim Tarihi:26.08.2021)
- https://wiki.ubc.ca/Wooden_Mirror#Wooden_Mirror (Erişim Tarihi:26.08.2021)

GÖRSEL KAYNAKÇA

- Görsel 1:** Marcel Duchamp, ‘‘Rotary Glass Plates’’ 1920.
(https://www.researchgate.net/figure/Duchamp-Marcel-1920-Rotary-Glass-Plates-Painted-glass-iron-electric-motor-and-mixed_fig6_346401575 Eriřim Tarihi:26.08.2021)
- Görsel 2:** Alan Kaprow ‘‘Yard’’ 1961.
(<https://www.nytimes.com/2009/09/13/arts/design/13johnson.html> Eriřim Tarihi:08.08.2021)
- Görsel 3:** . Ralp Ortiz ve Paul Pierrot ‘‘İmha’’ 1966.
(https://www.stateoftheartsnj.com/video/raphael-montanez-ortiz/1_uir4xuqvuntwpllaeazjrw/ Eriřim Tarihi:19.08.2021)
- Görsel 4:** Jeffrey Shaw ‘‘The Legible City’’ 1990.
(<https://elmcip.net/creative-work/legible-city> Eriřim Tarihi:19.08.2021)
- Görsel 5:** Nam June Paik ‘‘Zen for TV’’1963-1975.
(<https://www.nytimes.com/2019/11/01/arts/design/nam-june-paik-tate-modern.html> Eriřim Tarihi:03.09.2021)
- Görsel 6:** Marchall Duchamp ‘‘1200 Çuval Kömür’’
(<https://girlswhitesliponvans.blogspot.com/2022/05/duchamp-1200-bags-of-coal.html> Eriřim Tarihi:12.09.2021)
- Görsel 7:** Marchall Duchamp. ‘‘Mil Uzunlukta İp’’ 1942/1939.
(<https://www.e-skop.com/skopdergi/duchampin-labirenti-first-papers-of-surrealism-1942/1939> Eriřim Tarihi:15.09.2021)
- Görsel 8:** Yves Klein, ‘‘Le Vide’’ 1958.
(<https://socks-studio.com/2019/11/23/iris-clert-yves-klein-the-void-arman-the-full-up/> Eriřim Tarihi:21.09.2021)
- Görsel 9:** Arman, Le Plein ‘‘Dolu’’ 1960.
(https://tr.pinterest.com/pin/336221928411855297/?nic_v3=1a5SOI4fN Eriřim Tarihi:28.09.2021)
- Görsel 10:** Joseph Kosuth ‘‘Bir ve üç sandalye’’ 1965.
(<https://www.kitaptansanattan.com/kavranan-kavramsal-sanat-1-mustafa-gunen-yazdi/> Eriřim Tarihi:01.10.2021)
- Görsel 11:** Claes Oldenburg ‘‘The Street’’1960.
(https://tr.pinterest.com/pin/13159023883732327/?nic_v3=1a5SOI4fN Eriřim Tarihi:01.10.2021)
- Görsel 12:** Claes Oldenburg ‘‘The Store’’ 1961.
(https://tr.pinterest.com/pin/301107925080865016/?nic_v3=1a5SOI4fN Eriřim Tarihi:01.10.2021)
- Görsel 13:** Daniel Buren ‘‘Apollinaire Gallery’’ 1968.
(<https://blogs.uoregon.edu/danielburen/2015/03/11/breaking-the-rules-beyond-the-gallery/> Eriřim Tarihi:04.10.2021)
- Görsel 14:** Kurt Schwitters ‘‘Merzbau’’ 1930.
(<https://www.brollystudios.org/merzbau-metalepsis> Eriřim Tarihi:09.10.2021)
- Görsel 15:** Marcel Duchamp ‘‘Merdivenden İnen Çıplak 2’’ 1912.
(<https://serkanhizli.wordpress.com/2015/02/25/nude-descending-a-staircase-no2-merdivenden-inen-ciplak-no2-1912-ressam-marcel-duchamp/> Eriřim Tarihi:10.10.2021)

- Görsel 16:** M. Duchamp "Pisuvan" 1917.
(<https://kutudasanatvar.com/blogs/kutublog/duchamp-cesme-sanat> Erişim Tarihi:10.10.2021)
- Görsel 17:** M.Duchamp "Şişe Askılığı" 1914.
(<https://www.e-skop.com/skopbulten/marcel-duchampin-sanati-ve-modern-parisin-cografyasi/986> Erişim Tarihi:14.10.2021)
- Görsel 18:** M.Duchamp "Kırık Kolun Öncesinde" 1965,
(<https://tr.khanacademy.org/humanities/art-1010/dada-and-surrealism/dada2/v/duchamp-s-shovel-art-as-concept> Erişim Tarihi:14.10.2021)
- Görsel 19:** M.Duchamp "Bisiklet Tekeri" 1913.
(<https://www.seckim.com/marcel-duchamp/> Erişim Tarihi:15.10.2021)
- Görsel 20:** Benjamin Patterson, Paper Piece Fluxus "Uluslararası En Yeni Müzik Festivali" 1962.
(<https://www.moma.org/collection/works/127516> Erişim Tarihi:18.10.2021)
- Görsel 21:** Philip Corner, Piano Activitie. Fluxus "Uluslararası En Yeni Müzik Festivali" 1962.
(<http://www.medienkunstnetz.de/works/piano-activities/> Erişim Tarihi:18.10.2021)
- Görsel 22:** Alison Knowles "Bean Rolls from Fluxkit" 1965.
(<https://www.artsy.net/artwork/alison-knowles-bean-rolls> Erişim Tarihi:21.10.2021)
- Görsel 23:** Allan Kaprow "6 Bölümde 18 Oluşum" 1959.
(https://www.moma.org/collection/works/173009?association=associatedworks&page=1&parent_id=173008&sov_referrer=association Erişim Tarihi:04.11.2021)
- Görsel 24:** Allan Kaprow, "6 Bölümde 18 Oluşum" 1959.
(<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/711922> Erişim Tarihi:04.11.2021)
- Görsel 25:** Jim Dine "The Car Crash" 1960.
(<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/711922> Erişim Tarihi:04.11.2021)
- Görsel 26:** Edward Kienholz "State Hospital" 1966.
(https://www.researchgate.net/figure/the-state-hospital-Edward-Kienholz-1966_fig4_343625843 Erişim Tarihi:06.11.2021)
- Görsel 27:** Vannevar Bush "Memex" 1945.
(<https://e-bergi.com/y/vannevar-bush/> Erişim Tarihi:07.11.2021)
- Görsel 28:** Gordon Pask "The Colloquy of Mobiles" 1968.
(https://www.researchgate.net/figure/The-Colloquy-of-Mobiles-by-Gordon-Pask-displayed-at-the-Cybernetic-Serendipity-exhibition_fig1_324223696 Erişim Tarihi:08.11.2021)
- Görsel 29:** Jack Burnham "Software Sergisi" 1970.
(<https://www.e-skop.com/skopdergi/sanat-ve-bilgi-islem-uzerine-notlar/5555> Erişim Tarihi:08.11.2021)
- Görsel 30:** Jack Burnham "Software Sergisi" 1970.
(<https://www.e-skop.com/skopdergi/sanat-ve-bilgi-islem-uzerine-notlar/5555> Erişim Tarihi:19.11.2021)
- Görsel 31:** Send/Recieve "Satellite Network" 1977.
(<https://www.castelligallery.com/blog/send-receive-satellite-network-some-history> Erişim Tarihi:23.11.2021)
- Görsel 32:** The Reactable "İnteraktif Müzik Aleti" 2014.
(<https://fr.wikipedia.org/wiki/Reactable> Erişim Tarihi:04.05.2021)
- Görsel 33:** Pascal Dombis "Irrational Geometrics" 2016.

(https://tr.pinterest.com/pin/359232507758393180/?nic_v3=1a5SOI4fN Erişim Tarihi:14.11.2021)

Görsel 34: Murat Germen ‘‘Masal Sergisi’’2021.

(<https://t24.com.tr/haber/murat-germen-in-masal-adli-sergisi-yapi-kredi-bomontiada-da,955141> Erişim Tarihi:24.12.2021)

Görsel 35: Ali Alışır ‘‘Melez Ruhlar’’ 2017.

(<https://www.bozluartproject.com/sergi/ali-alisir-melez-ruhlar/> Erişim Tarihi:29.12.2021)

Görsel 36: Leonardo da Vinci ‘‘The Last Supper’’ 1495–1498.

(<https://ko-kr.facebook.com/leonardo.page/photos/pb.26039964806.-2207520000../10158970877324807/?type=3&eid=ARAtMj0HkMr2d8biIzawJa6fyB1W5AE1L51uj-p3V2pHd-2hDZvJqZrgY5o9S4MvThM6Do1eJGDgP0IO> Erişim Tarihi:29.12.2021)

Görsel 37: Michelangelo ‘‘The Creation of Adam’’ 1512.

(<https://bayaiyi.com/michelangelonun-creation-of-adam-freski/> Erişim Tarihi:07.01.2022)

Görsel 38: Johannes Vermeer ‘‘The Girl With a Pearl Earring’’ 1665.

(https://tr.wikipedia.org/wiki/%C4%B0nci_K%C3%BCpeli_K%C4%B1z Erişim Tarihi:08.01.2022)

Görsel 39: Caravaggio ‘‘Judith Beheading Holofernes’’ 1598-1599.

(<https://www.sanatabasla.com/2012/05/judith-holofernesin-kafasini-keserken-judith-beheading-holofernes-caravaggio/> Erişim Tarihi:13.02.2022)

Görsel 40: William Adolphe Bouguereau ‘‘Dante and Virgil’’ 1850.

(https://tr.m.wikipedia.org/wiki/Dosya:William_Bouguereau_-_Dante_and_Virgile_-_Google_Art_Project_2.jpg Erişim Tarihi:15.02.2022)

Görsel 41: Eugene de Blaas ‘‘Meeting in the Square’’1886.

(<https://www.wikiart.org/en/eugene-de-blaas/meeting-in-the-square> Erişim Tarihi:24.03.2022)

Görsel 42: Francisco Goya ‘‘The Clothed Maja’’ 1798–1805.

(https://en.wikipedia.org/wiki/La_maja_vestida Erişim Tarihi:25.03.2022)

Görsel 43: John Constable ‘‘The White Horse’’ 1819.

(https://tr.m.wikipedia.org/wiki/Dosya:The_White_Horse_by_John_Constable_-_Google_Art_Project.jpg Erişim Tarihi:25.03.2022)

Görsel 44: Claude Monet ‘‘Impression Sunrise’’ 1872–1872.

(https://tr.m.wikipedia.org/wiki/Dosya:Claude_Monet,_Impression,_soleil_levant,_1872.jpg Erişim Tarihi:26.03.2022)

Görsel 45: Pablo Picasso ‘‘Bread and Fruit Dish On A Table’’ 1909.

(<https://www.pablocicasso.org/bread-and-fruit-dish-on-a-table.jsp> Erişim Tarihi:11.04.2022)

Görsel 46: Raoul Hausmann ‘‘Mekanik Kafa’’ 1919.

(<https://tr.khanacademy.org/humanities/art-1010/dada-and-surrealism/dada2/v/hausmann-head> Erişim Tarihi:28.04.2022)

Görsel 47: Salvador Dali ‘‘Portrait of My Dead Brother’’ 1963.

(<https://www.wikiart.org/en/salvador-dali/portrait-of-my-dead-brother-1963> Erişim Tarihi:28.04.2022)

Görsel 48: Giotto di Bondone ‘‘Magusların Tapınmaları’’ 1305.

(https://tr.wikipedia.org/wiki/Giotto_di_Bondone Erişim Tarihi:29.04.2022)

- Görsel 49:** Tommaso Masaccio “The Tribute Money” 1420.
(https://en.wikipedia.org/wiki/The_Tribute_Money_%28Masaccio%29 Erişim Tarihi:03.05.2022)
- Görsel 50:** Giotto di Bondone “Massacre of Innocents” 1303.
(<https://www.wikidata.org/wiki/Q3975688> Erişim Tarihi:03.05.2022)
- Görsel 51:** Rembrandt Harmenszoon van Rijn “Dr. Nicolaes Tulp'un Anatomi Dersi” 1632.
(<https://www.pivada.com/rembrandt-van-rijn-dr-nicolaes-tulpun-anatomi-dersi> Erişim Tarihi:03.05.2022)
- Görsel 52:** Hannes Koch, Florian Ortkrass, Stuart Wood “Rain Room” 2012.
(<https://www.feeldesain.com/rain-room.html> Erişim Tarihi:03.05.2022)
- Görsel 53:** Hannes Koch, Florian Ortkrass, Stuart Wood “Rain Room” 2012.
(<https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1352> Erişim Tarihi:03.05.2022)
- Görsel 54:** Random International “Fragment” 2016.
(<https://www.random-international.com/fragments-2016> Erişim Tarihi:03.05.2022)
- Görsel 55:** Random International “Fragment” 2016.
(<https://www.random-international.com/fragments-2016> Erişim Tarihi:03.05.2022)
- Görsel 56:** Random International “Zoological” 2017.
(<https://www.random-international.com/zoological> Erişim Tarihi:04.05.2022)
- Görsel 57:** Random International “Zoological” 2017.
(<https://www.random-international.com/zoological> Erişim Tarihi:04.05.2022)
- Görsel 58:** Teamlab “Universe of Water Particles” 2017.
(https://www.teamlab.art/de/ew/asm_waterparticles-transcending/artsciencemuseum/ Erişim Tarihi:04.05.2022)
- Görsel 59:** Teamlab “Flowers and People” 2017.
(https://www.teamlab.art/de/ew/asm_waterparticles-transcending/artsciencemuseum/ Erişim Tarihi:04.05.2022)
- Görsel 60:** Teamlab “Ephemeral Life Born from People” 2018.
(https://www.teamlab.art/de/ew/asm_butterflies_ephemerallife_people/artsciencemuseum/ Erişim Tarihi:05.05.2022)
- Görsel 61:** Teamlab “Ephemeral Life Born from People” 2018.
(https://www.teamlab.art/de/ew/asm_butterflies_ephemerallife_people/artsciencemuseum/ Erişim Tarihi:05.05.2022)
- Görsel 62:** Teamlab “The Way of Birds” 2020.
(<https://www.teamlab.art/de/ew/asm-way-of-birds/artsciencemuseum/> Erişim Tarihi:08.05.2022)
- Görsel 63:** Teamlab “The Way of Birds” 2020.
(<https://www.teamlab.art/de/ew/asm-way-of-birds/artsciencemuseum/> Erişim Tarihi:08.05.2022)
- Görsel 64:** Daily Tous Les Jours “Musical Swings” 2011.
(<https://www.dailytouslesjours.com/en/work/musical-swings> Erişim Tarihi:14.05.2022)
- Görsel 65:** Daily Tous Les Jours “Musical Swings” 2011.
(<https://www.dailytouslesjours.com/en/work/musical-swings> Erişim Tarihi:14.05.2022)
- Görsel 66:** Daily Tous Les Jours “Walk Walk Dance” 2021.

- (<https://www.dailytouslesjours.com/en/work/walk-walk-dance> Erişim Tarihi:21.05.2022)
- Görsel 67:** Daily Tous Les Jours ‘‘Walk Walk Dance’’ 2021.
(<https://www.dailytouslesjours.com/en/work/walk-walk-dance> Erişim Tarihi:21.05.2022)
- Görsel 68:** Daily Tous Les Jours ‘‘Shade Parade’’ 2020.
(<https://www.dailytouslesjours.com/en/work/shade-parade> Erişim Tarihi:26.05.2022)
- Görsel 69:** Daily Tous Les Jours ‘‘Shade Parade’’ 2020.
(<https://www.dailytouslesjours.com/en/work/shade-parade> Erişim Tarihi:26.05.2022)
- Görsel 70:** Daniel Rozin ‘‘Wooden Mirror’’ 2012.
(https://www.researchgate.net/figure/Figure-A-Daniel-Rozins-Wooden-Mirror_fig5_3338802 Erişim Tarihi:10.06.2022)
- Görsel 71:** Daniel Rozin ‘‘Wooden Mirror’’ 2012.
(<https://www.arshake.com/en/daniel-rozin-reflections-at-the-mirror/> Erişim Tarihi:11.06.2022)
- Görsel 72:** Daniel Rozin ‘‘Mirror Number 2’’ 2000.
(https://bitforms.art/exhibition/daniel-rozin/dr_mirror-no-2_1_w/ Erişim Tarihi:15.07.2022)
- Görsel 73:** Daniel Rozin ‘‘Easel’’ 1998.
(<https://www.smoothware.com/danny/neweasel.html> Erişim Tarihi:21.07.2022)
- Görsel 74:** Matthew Rosier ‘‘Shadowing’’ 2012.
(<https://www.dezeen.com/2015/04/05/shadowing-interactive-streetlight-infrared-playable-city/> Erişim Tarihi:24.07.2022)
- Görsel 75:** Matthew Rosier ‘‘108 Steps’’ 2018.
(<https://matthewrosier.com/108-Steps> Erişim Tarihi:04.08.2022)
- Görsel 76:** Matthew Rosier ‘‘108 Steps’’ 2018.
(<https://matthewrosier.com/108-Steps> Erişim Tarihi:04.08.2022)
- Görsel 77:** Matthew Rosier ‘‘Slow Glass’’ 2018.
(<https://matthewrosier.com/Slow-Glass> Erişim Tarihi:15.08.2022)
- Görsel 78:** Chris O’Shea ‘‘Wilderness Wiggle’’ 2016.
(<https://www.chrisoshea.org/wilderness-wiggle/> Erişim Tarihi:28.08.2022)
- Görsel 79:** Chris O’Shea ‘‘Woodland Wiggle’’ 2013.
(<https://www.designweek.co.uk/inspiration/the-woodland-wiggle-interactive-designed-by-chris-oshea-with-nexus-interactive-arts/> Erişim Tarihi:14.08.2022)
- Görsel 80:** Chris O’Shea ‘‘Body Swap’’ 2011.
(<http://designplaygrounds.com/deviants/body-swap-by-chris-o%C2%B4shea/> Erişim Tarihi:01.09.2022)