

KATILIMCI SANAT YAKLAŞIMININ DİJİTAL SANATA YANSIMALARI: ÖZNE VE MEKÂNIN MUĞLAK İKTİDARI

Reflections of Participatory Art Approach on Digital Art: The Ambiguous Power of Subject and Space

Abdulkerim KARAOĞLU¹, Sebla ARIN ENSARİOĞLU²

ÖZET

Sanat toplumsal, sosyal, kültürel, ekonomik birçok etkene bağlı olarak değişim ve gelişim gösterir. Sanatın geçirdiği bu süreç boyunca farklı düşünsel altyapıları olan çeşitli sanatsal fikirler ve yaklaşımlar üretilir. 20. yüzyılın başlarında sergi mekanının gözlemcisi olan özne ve sanat nesnesi arasındaki mesafeyi daraltarak yok etmeyi önceleyen “katılımcı sanat” da bu yaklaşımlara örnektir. Sanatın varolma biçiminde oluşan bu değişimler, sanatın içinde üretildiği toplumun fertlerini de sanatsal ürünün çağrışımları ve anlatımları aracılığıyla dönüştürür. Sanata benzer biçimde gelişim gösteren bir varlık olarak insan, kendisini geliştirdikçe yaşadığı çevreyi de dönüştürür. Genel anlamıyla teknoloji olarak adlandırılabilen bu gelişim süreci insanın gündelik yaşantısına, yaşam pratiklerine, kültürüne, çevresine etki eder. İnsanın ürünü olup yine insanlar için üretilen sanatsal pratikler de bulunduğu zaman diliminde gerçekleşen teknolojik gelişmelerden payını alır. Teknolojinin gelişmesi sanatı farklı zaman dilimlerinde üretim açısından etkilese de özellikle 20. yüzyılın ikinci yarısından sonra bilgisayarın icadının getirdiği yenilikler sanata yeni bir yöntem, yaklaşım ve boyut kazandırarak dijital sanatı doğurmuştur. 1950’li yıllardan günümüze değin gelişen teknoloji, sanatta üretime yardımcı bir eleman olmaktan çıkarak dijital sanat bağlamında, tabiri caizse, sanatın ve sanatsal üretim pratiklerinin merkezine yerleşir. Bilgisayar temelli olarak gelişen bu durum, sanatsal pratiklerin üretim ve tüketiminde yer alan sanatçı, eser, mekân ve özne paydaşlarına bilgisayarı da dahil ederek yeni bir sanatsal üretim sisteminin, düzeninin ve iktidarının oluşumunu tetikler. Artık bu yeni sistem içerisinde herhangi bir aktör öne çıkmaz. Bu yeni ve çok paydaşlı iktidar artık mutlak değil, olabildiğince muğlaktır.

Anahtar Kelimeler: Özne, mekân, katılımcı sanat, dijital sanat.

ABSTRACT

Art shows change and development depending on many social, cultural and economic factors. During this process, various artistic ideas and approaches from different intellectual backgrounds are produced. The participatory art, which aims to narrow and destroy the gap appeared at the beginning of the 20th century between the observer of the exhibition space and the art object, is an example of these approaches. These changes in the form of existence of art also transform the individuals of the society in which art is produced through connotations and expressions of the artistic product. As a being that develops in a similar way to art, man transforms the environment he lives in as he develops himself. This development process, which can be called as technology in general terms, affects people's daily life, life practices, culture and environment. Artistic practices, which are the products of human beings and produced for humans, also take their share from the technological developments that took place in the same era. Although the development of technology affects art in terms of production in different ways in various eras, especially after the second half of the 20th century, the innovations brought by the invention of the computer gave birth to digital art by giving a new method, approach and dimension in art. The technology that has developed since the 1950s has ceased to be an auxiliary element in art production and has become the center of art and artistic production practices in the context of digital art, so to speak. This computer-based situation triggers the formation of a new artistic production system, layout and power by including the computer to the stakeholders involved in the production and consumption of artistic practices such as artist, art-work, space and subject. In this new situation, no individual actor comes to the forefront. This new and multi-stakeholder power is no longer strict, but as ambiguous as possible.

Keywords: Subject, space, participatory art, digital art.

1. ORCID: 0000-0002-9561-1925
2. ORCID: 0000-0001-7424-8971

1. Doktora, Bursa Uludağ Üniversitesi, kerimm14@hotmail.com
2. Doç. Dr., Bursa Uludağ Üniversitesi, seblaarin@uludag.edu.tr

EXTENDED ABSTRACT

Human beings are the manufacturers of artificial objects, the shapers of natural beings. Although the man as a subject is defined as a conscious being, the dominant ideology tries to pacify the subject. This situation arises especially in the art space: the subject, whose relationship with the art object is limited, no longer exists as a body but only as an eye in the exhibition space. However, in the middle of the 20th century, the participatory art approach emerged. This approach tried to include the subject in art. Consequently, the subject became an observer and began to evolve into a participant subject.

Space is handled generally only with its physical dimensions in architectural practice. However, with its philosophical dimension, space evokes infinity. Various ideas have been put forward about the concept of space, which is an important phenomenon in the discipline of philosophy. For example, Newton argues that space is strict and exists as a condition of all other beings. Additionally, the phenomenon of modern space which is based on the idea of "res extensa" in Descartes' dualist philosophy, is a static thing that is objectified and positioned in front of the subject. Contrary to the concept of space, the subject, which is defined as an individual and independent phenomenon, exists as a concrete entity accordingly to its effectiveness on an event or phenomenon. Although the rational definition claims that subject is self-sufficient and exists on its own; from another point of view the subject is defined by the space in which it exists or belongs. So, space is not independent from anything else as a strict phenomenon, and there is a mutualistic relationship between subject-space phenomena as a condition of their existence.

Although previously, it was thought that the product of the museum was its collection, today the museums are evaluated with the effect they leave on the visitors. The transformation process in museums, which started with the acceptance of the participatory art approach, triggered the shift of value judgment from the art object to the experience of the subject in the space. The space which gets closer to the subject and the subject which gets closer to the space have assumed more active roles on each other; space has started to encourage the subject to participate and the subject has started to become an indispensable part of the artistic activity.

Although there were rare examples at the beginning of the 20th century, such as Kurt Schwitters' Merzbau, it was only after the 1950s that the participatory art approach became popular. Some of the art-works that were produced with the participatory art approach are; "Yard" by Allan Kaprow, "Instruments for Processes" by Franz Erhard Walther, "Touch Cinema" by Valie Export, "Rhythm" and "The Artist is Present" by Marina Abramovic and Felix Gonzalez-Torres's packaged candy installations.

The emergence of digital art began with the invention of the first computer called ENIAC in 1946. Non-representational and geometric digital art-works were created by aestheticizing the data obtained from this computer, which was used to make mathematical calculations. The first examples of digital artworks were "Electronic Abstractions" by Ben E. Laposky. These early examples were followed by digital art-works by Herbert W. Franke, John Whitney Sr., Charles Csuri, Michael Noll, Frieder Nake, Edward Zajec and Kenneth Knowlton.

Along with the developing technology, digital art has ceased to be only an artistic production method, and has also led to changes in artistic exhibition practices. Thus, a digital image that constantly moves, changes direction, terminates and starts again on the digital screen it is in, was created, and interactive spaces were started to be designed for visitors thanks to the freedom of this endless image. The subject, which is included in the space with digital art, sometimes creates an element that starts, stops, resumes, and ends the work of art, and sometimes creates the art-work itself.

As a result, digitalization has greatly influenced art. With the trigger of technological developments, the computer is placed in the center of the art-life scenario, which embodies the artist, the artwork, the exhibition space and the visitor. The computer affects the artist's production style, interferes with exhibition practices and pushes the limits of space phenomena. Computer-generated software and algorithms radically change the position of the static image, creating a variable, fast and infinite image. This moving image attracts the attention of the visitor and pushes the observing subject to become the participant subject. In such an art environment, artist, art-work, exhibition space, visitor and computer systems do not come to the fore anymore. All these factors are needed equivalently in order to make digital artistic action take place. There is no longer an unconditionally existing power in art; only an ambiguous power in which the artist, the art-work, the place, the subject and the computer form a coalition can be mentioned.

GİRİŞ

İnsan yapay nesnelere üreticisi, doğal varlıkların şekillendiricisidir. “İnsan, her şeyin ölçüsüdür” der Protagoras (Platon, 1997: 152) ve “var olanların var olduklarının, var olamayanların da var olmadıklarının ölçüsüdür” diyerek henüz var olmayan bilginin öznesini dahi insan olarak tayin eder. Dış dünyayı olduğu kadar kendi iç dünyasını da bilen varlık olarak özneyi karakterize eden en temel özellik, onun bir bilinç sahibi ve dolayısıyla da kendisi için varlık olmasıdır (Cevizci, 2014: 344). Özne, her ne kadar bilinç sahibi ve tercih eden bir varlık olarak tanımlansa da, egemen ideoloji özneyi pasifize etmeye çalışır (Althusser, 2010: 42). Öznenin iktidarında yaşanan bu pasifleştirilmiş durum sanat mekânında açıkça görülür. Sanat nesnesiyle arasında nasıl ve ne şekilde bir ilişki kurulacağı belirlenen sınırlandırılmış ve koşullandırılmış özne, sergi mekanının içerisinde bir beden olarak değil, yalnızca bir göz olarak var olur.

20. yüzyılın ortalarından itibaren sanata ve sanatın üretimine dahil edilmeye başlanan gözlemci özne zamanla katılımcı özneye evrilmiştir. Zamana ve teknolojik gelişmelere bağlı olarak sanatın anlamının, içeriğinin ve üretim şeklinin de dönüşmesi, öznenin sanat yapısıyla bütünleşmesinin bir ihtiyaç olarak ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu bağlamda çalışmanın amacı, 21. yüzyılın egemen ideolojisi olan teknoloji ile sanatın bir araya gelmesi sonucunda yeni bir tür olarak ortaya çıkan dijital sanatta ve dijital sanat mekânında katılımcı sanat bağlamında öznenin ve sanat edimindeki diğer paydaşların rolünün/konumunun sorgulanmasıdır. Ancak anlamlı bir bütünlük yakalayabilmek için, özne ve mekân kavramlarının tanımlanmasına ve bu kavramlar arasındaki ilişkiyi tarihsel süreçte nasıl ele alındığının anlaşılmasına ihtiyaç vardır.

1. Kavramsal Boyutuyla Mekân ve Özne İlişkisi

Mimarlık meslek pratiğinin en temel ürünü olan mekân, en basit haliyle “yer, bulunulan yer” olarak tanımlanmaktadır (TDK, 1998: 1526). Hasol (2017: 313)’e göre ise mekân “insanı fiziksel çevreden belli bir ölçüde ayıran ve içinde eylemler sürdürmesine elverişli boşluk; boşluğun sınırlandırılmasıyla ortaya çıkan ve içindekilerin görsel izlenim ve algısına açık, belirleyici ortam”dır. Bu tanımda mekân kavramının, belirli sınırlayıcı öğeleri bulunan somut bir fiziksel nesne olarak düşünüldüğü söylenebilir. Ayrıca bu tanımlamadan mekân kavramının insanla, başka bir deyişle öznesiyle var olduğu yönünde bir çıkarım yapılabilir.

“Bilinçli, sezgisi ve düş gücü olan birey” (TDK, 1998: 1749) olarak tekil, birey merkezli ve çevresinden bağımsız bir fenomen olarak tanımlanan özne; bunun aksine, somut bir varlık olarak bir olay veya olgu üzerindeki etkenliği oranında var olur. Kendi kendine yeten ve kendi başına var olan rasyonel özne yanılışmasının aksine, özne, “belirli bir yer ve koordinatlar çerçevesinde” (Kirby, 1996; Akt. Sönmez, 2010: 106), yani öznenin içerisinde var olduğu veya ait olduğu mekânla, tanımlanır. Öznenin ait olduğu mekân, içerisinde bulunan özneyi birçok açıdan tanımlar. Öznenin sınıfsal, ekonomik, ırksal, dinsel ve hatta cinsel özellikleri içerisinde yaşadığı mekân üzerinden okunabilir. Bu durum mekânın, özne üzerinde son derece etkili olduğunu gösterir. Ancak öznenin konumundan bakıldığında mekânın özneyi biçimlendirmesi durumu tam tersi bir şekilde ortaya çıkar. Çünkü eylemi yapan kişi olarak özne, mekânı kendisine göre biçimlendirir ve o mekânı “yer”e dönüştürür. Özne ve mekân arasındaki bu tersinir bağıntı hem öznenin hem de mekânın; fâil ve mefûl, etken ve edilgen, özne ve nesne olarak konumlanabilmesine olanak sağlar. Maurice Merleau-Ponty’nin şu sözü de bu durumu kanıtlar niteliktedir; “... etkinlik ve edilginlik birbirinden öylesine az ayırt edilebilir ki kim görüyor, kim görülüyor (...) artık bilinmez.” (Merleau-Ponty, 2019: 40).

Mekân ve özne arasındaki akışkanlık/devinimsellik ve muğlak sınırlılık durumu, bu iki kavramdan birinin etken diğerinin ise edilgen olarak düşünülmesine yol açmıştır. Bu muğlak durum, mekânın etkenliğini öznenin edilgenliğini veya tam tersi şekilde öznenin etkenliğini mekânın edilgenliğini savunan düşüncelerin ve savların ortaya çıkmasıyla sonuçlanmıştır.

2. Düşünsel Boyutuyla Mekân ve Özne İlişkisi

Newton’a göre mekân, dışsal herhangi bir şeyle ilişkisi olmaksızın aynı ve hareketsiz kalan, tüm diğer varlıkların koşulu olarak zorunlu ve içeriğinden bağımsız olarak sonsuz bir yapıdadır (Cevizci, 2005: 1150). Newton’un mutlak mekân anlayışını eleştiren Leibniz’e göre “mekân, birlikte varoluşun düzeni ya da düzenlerin sonucunda ortaya çıkan bağıntıdır” (Koç, 1984: 5; Rescher, 1967: 89). Her ne kadar Newton da Leibniz de mekânı var olan diğer öğeleriyle birlikte tanımlamış olsalar da Newton mekânın varlığını yalnızca bir koşul olarak anlamlandırırken Leibniz mekânın içerisindeki varlıklarla olan birlikteliğini öne çıkarır. Buradan hareketle Newton’un mekân tanımının daha edilgen, Leibniz’in mekân tanımının ise daha etken bir yapıda olduğu söylenebilir.

Modern mekân kavramı, Descartes'in kurucusu olduğu Kartezyen mekân anlayışı çerçevesinde şekillenmiştir. Bu mekân kavrayışı, Descartes'in II. Meditasyon'unda dile getirdiği “res cogitans (düşünen şey)” ve “res extensa (yer kaplayan şey)” ayırımına dayanmaktadır (Descartes, 1996: 16). Descartes'in düalist felsefesinde, yaratılmamış ve gerçek bir töz olan tanrıya ek olarak, zihin veya ruh (res cogitans) ile bunların dışındaki tüm maddi varlıkların (res extensa) ayırımını yaparak yaratılmış bu iki tözü birbirleriyle karşıt noktalara konumlandırır (Cevizci, 2005: 1416). “Aklın Yönetimi için Kurallar” adlı yapıtının 12. Kurallar bölümünde Descartes (2016) “Bilgiye ulaşmak için gözden geçirilmesi gereken sadece iki şey vardır: Bilen olarak biz ve bilinmesi gereken şeyler.” diyerek özne ve nesne arasına keskin sınırlar çizip bu iki olguyu birbirinden ayırarak insan/mekân birlikteliğine son verir. Böylelikle “res extensa” yani “yer kaplayan şey” olarak düşünülen mekân, özne ve öznenin düşünce eyleminin karşısında konumlandırılan, nesneleştirilen ve sahip olduğu belirli boyutlarla durağan bir şeye dönüşür.

Mekân kavramını düşünsel boyutuyla irdeleyen bir diğer isim de Immanuel Kant'tır. Kant, Aristoteles'in kategori mefhumunu yeniden canlandırmış ve revize etmiştir (Lefebvre, 1991: 2; Lefebvre, 2014: 33). Ancak Kant'ın kategorizasyonunda, mekân, zaman ile birlikte düşüncenin arı kavramları yani kategorilerinden biri değildir. Çünkü Kant'a (1993: 53-57) göre uzay (mekân) “a priori sezgi” ve “duyarlığın öznel koşulu”; zaman ise “duyusal sezginin arı bir biçimi” ve “tüm görüngülerin a priori koşulu” olmaktan öte bir şey değildir. Kant'ın “a priori” olarak nitelendirdiği mekân kavramının, O'na göre deneyimlenmemiş veya deneyimlenmesine ihtiyaç duyulmadan hali hazırda var olan bir varlık olduğu, insanın mekânı ancak “sezgi” yoluyla algılayabileceği söylenebilir.

Modern batı felsefesinde doğa kavramı, insandan bağımsız ve insan tarafından bir nesne olarak algılanıp şekillendirilen bir olgu olarak ele alınmıştır. Bu çerçevede “doğa”, insanı içinde barındırmayan, insanın dışında kalıp onu yapılandıracağı malzemeler ve nesnelere bütünü olarak algılanmıştır. Hâlbuki insan doğanın içerisinde var olur ve kendi varlığını doğa ile birlikte anlamlandırır. Böylece insan doğadan bağımsız bir varlık gösteremez (Aras, 2010: 22). Doğa kavramı üzerine yapılan bu düşünceyi mekân üzerinde de kurgulamak mümkündür. Mekânı düşündüğümüzde de insan kendisini mekânın içerisinde var eder, varlığını mekân ile ortaya koyar ve mekânın içinde bulunur. Bu durumda insan mekândan bağımsız olamayacağı gibi, mekân da insandan bağımsız var olamaz; iki kavram arasında varoluşlarının bir koşulu olarak mutualist bir ilişki vardır.

Sanat, sergileme pratiğini gerçekleştirmek için açık veya kapalı, belirli sınırları olan veya sınırları tanımsız olan bir mekâna ihtiyaç duyar. 20. yüzyılın ilk çeyreğine değin sergileme pratiğini gerçekleştirdiği mekânda özneyi bedenlen değil, yalnızca bir göz olarak var eden sanat anlayışı, mekân ve özne fenomenleri arasındaki ilişki boyutun değişmesiyle birlikte dönüşüme uğramaya başlar. Özneyi kendisine daha çok dahil eden etkin mekân veya mekânın içerisine daha çok dahil olan etkin özne, sanat nesnesinin sergilenme mantığında ve özne-mekân ilişkisinde bir evrime yol açarak “katılımcı sanat” yaklaşımını oluşturur.

3. Katılımcı Sanat ve İzleyicinin Değişen Rolü

Geçmişte müzenin ürününün barındırdığı koleksiyon olduğu düşünülse ve koleksiyon ile ziyaretçi arasındaki ilişki görmezden gelinse de (Demir, 2001: 51), günümüzde müzenin ürünü “ziyaretçide yarattığı imaj” (Artan, 2014: 124) olarak görülmektedir. Böylelikle müzeye biçilen önem “müzenin koleksiyonu” çerçevesinde oluşan korumacı yaklaşımdan uzaklaşmış, müzeye biçilen “seçkin koruma merkezi, geleneğin ve yüksek kültürün kalesi” rolü değişmiş, günümüzde müze “bir kitle iletişim aracına” dönüşmüştür (Huyssen, 1999: 26).

Etkileşim, deneyim ve iletişim yeri olarak görülmeye başlanan sergi mekânında, “sanat nesnesi” kavramının da başkalaşması ile üretilen sanat eserleri de değişmiş ve çeşitlenmiş, yaşanan bu değişim de galeri mekânının esere yaklaşımını ve bu mekândaki eserlerin sergilenme biçimindeki dinamikleri değiştirmiştir. Sergileme pratiklerinde yaşanan bu değişim, özne ile mekân arasındaki etkileşimin düzeyini artırmıştır. Ancak özne ile mekân arasındaki etkileşimin artışı yalnızca sanat nesnesinin sergilenme biçimi ile açıklanamaz. Bu artışın asıl sebebi öznenin, sanat mekânının bünyesinde barındırdığı sanat eserinin içerisine, üretimine veya oluşumuna dahil olmasıdır. Sanat eserinin aracılığıyla mekânla etkileşime geçen özne, mekânda yalnızca bir göz olarak var olan “izleyici” öznenin, bedeni ile mekâna dahil olan “katılımcı” özneye dönüşür.

3.1. Katılımcı Sanatın Doğuşu

Katılımcı sanatta sanat ve izleyici arasındaki sınırları esnetmeye çalışan ve sanatın korunaklı alanlarına dokunmak isteyen Dadaizm'in bir başlangıç noktası teşkil ettiği söylenebilir. Dünya savaşlarının etkisiyle oluşan toplumsal sarsıntı ve bunalımdan etkilenen Dadacılar, modern paradigmanın önem atfettiği tüm değerleri

altüst etmiş ve sorgulamaya açmıştır. Bu dönemde “yüce sanat” anlayışına sorgulayıcı ve eleştirel gözlerle bakılmış, sanat kavramı “aura”sını kaybederek gündelik hayatın içerisine sızmaya başlamıştır (Koşar, 2020: 171). Benjamin (2007: 74) bu yok oluşun bilinçli bir tercih olduğunu şu sözlerle açıklamaktadır: “Dadacıların amaçladıkları ve gerçekleştirdikleri şey, yaratımların aurasını acımasızca yok etmektir”.

Max Ernst, dadacıların 1920 yılında düzenlediği Köln’deki 2. Dada gösterisinde, geleneksel yöntemle yapılmış bir ahşap heykeli yanında bir balta ile sergileyerek katılımcıları sanat nesnesine müdahale etmeye teşvik etmiştir (Koşar, 2020: 171). Katılımcı üzerinde oluşturulan bu provokasyon, Dada’nın “yüce sanat” algısını bozmaya yönelik gerçekleştirdiği bir eylem olarak görülmektedir. Ancak Max Ernst’in burada yaptığı şey sanatçı gözüyle sanatın yüceliğini eleştirmek değil, sanatın yücelik vasfını taşımadığını izleyiciye anlatmak ve izleyicinin farkındalığını arttırmaktır.

Mekânda izleyicinin konumunun dönüşümüne diğer bir örnek olarak Kurt Schwitters’ın 1923 yılında Hannover’da inşa ettiği “Merzbau” adlı eseri gösterilebilir (Resim 1). Bir sanat nesnesi olarak mekânda yayılım gösteren Merzbau, izleyiciyi durağan olarak karşısında dikilmekten kurtarır. Bir atölyeden köklenecek 1943 yılında yıkılana kadar dönüşen eser “bir mekân, malzeme, sanatçı ve süreç işi” (O’Doherty, 2021: 63)’nin toplamıdır. Kent mitosundan hareketle inşa edilen yapıt, izleyicilere mekân içerisinde estetik bir nesneyi göstermektense, bulunduğu mekâna has bir deneyimi hissettirmeye çalışır¹.



Resim 1. Kurt Schwitters, Merzbau, 1923-1943, (URL 1).

3.2. Katılımcı Sanat Pratikleri

Öznenin mekândaki varlığının izleyiciden katılımcıya kayması, 1960’lı yıllarda daha da belirgin hale gelir. Bu yıllarda özne, yalnızca serginin veya sergi mekânın var olmasında bir koşul olarak değil, sanat eserinin yaratım sürecinde de bir araç olarak ortaya çıkar. Postmodern dönemde ortaya çıkan arazi sanatı, yerleştirme, performans, “happening” ve “fluxus” gibi yeni sanat anlayışları öznenin katılımını dikkate alır ve özneyi özgürleştirir. Ranciere (2009: 23) bu özgürleşmeyi “eylemde bulunan ile izleyenler arasındaki, birey ile kolektif bir yapının mensupları arasındaki sınırın belirsizleşmesi” olarak tanımlamaktadır. Sanatta ortaya çıkan bu yeni anlayışlar, mekânın “steril bir beyaz küp” olarak tanımlandığı modern paradigmaya baş kaldırarak özne-mekân-sanatçı üçgeninde yeni bir simbiyotik ilişkinin varlığını önceleyen yeni bir düzen kurgular.

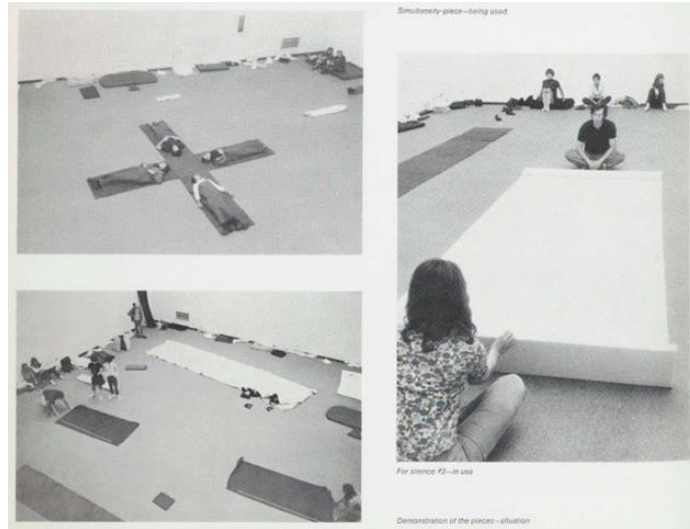
¹ Merzbau, her ne kadar bir deneyim yaşatmaya çalışsa da, döneminde öncü bir yaklaşım olması ve tabiri caizse ziyaretçilerin henüz nasıl bakmaları gerektiğini bilmemelerinden dolayı benimsenen ve anlaşılan bir eser olmamıştır. Ayrıntılı bilgi için bkz. Brian O’Doherty, Beyaz Küpün İçinde Galerî Mekanının İdeolojisi, s. 62.

Allan Kaprow'un 1961 tarihli "Yard" (Bahçe) adlı enstalasyonu (Resim 2) katılımcı sanat bağlamında bir örnektir. Araba tekerleklerinin üst üste yığıldığı zeminde katılımcı öznelere bu engebeli mekânda bedenleriyle var olur, hareket etmeye çalışır ve bu sırada bilinçli veya bilinçsiz olarak sanat eserine müdahale eder. Geleneksel sergileme/izleme metotlarının yıkıldığı bu çalışma, sanat eserinin dokunulmaz olduğu anlayışını da yerle bir etmektedir.



Resim 2. Allan Kaprow'un "Yard" (1961) adlı çalışmasında katılımcıların hareketlerini gösteren fotoğraf, (URL 2).

New York Modern Sanatlar Müzesi (Museum of Modern Art - MoMA) 1969 yılında düzenlediği "Spaces" adlı sergisinde sanat yapımında mekânın kendisini bir araç olarak kabul eden yeni bir yaklaşım olan enstalasyon sanatı bağlamında ilk girişimini gerçekleştirmiştir. Sergide görev alan beş sanatçıya bireysel odalar tahsis edilerek mekânı etkin bir şekilde kullanmalarına olanak tanınmıştır (URL 3). Sergide yer alan sanatçılardan Franz Erhard Walther'in çalışmasında (Resim 3) ziyaretçiler mekânda ayakta durmakta, oturmakta hatta uzanmakta; böylece mekânın kendisini araç olarak kullanarak sanat eserinin yaratım aşamasına dahil olmaktadır. Ziyaretçilerin var olmadığı düşünüldüğünde bu mekânda nasıl bir kurgunun olacağı şüphelidir. Bu durum ziyaretçilerin sergi mekânında ve sanat eserinin oluşumunda etkin bir rol oynadığının göstergesidir. Çünkü bu çalışmada asıl olarak sergilenen mekânın öznesi olan ziyaretçinin hareketleridir.



Resim 3. Franz Erhard Walther, Instruments for Processes, 1969, New York Modern Sanatlar Müzesi, (URL 4).

Valie Export'un 1968'de gerçekleştirdiği "Touch Cinema" (Dokunma Sineması) adlı performansı katılımcı odaklı olmasıyla öne çıkmaktadır. Bu performansta sanatçı katılımcılardan bedeninin göğüs kısmına yerleştirdiği kutunun içerisine ellerini uzatmalarını talep eder (Resim 4). Performans sanatının üretiminde önemli bir rol oynayan katılımcı özne, o zamana değin kullandığı görme duyusunu bir kenara bırakarak dokunma duyusu yardımıyla algılamaya çalışır.



Resim 4. Valie Export'un "Elleme Sineması" performansından görüntüler, (URL 5, URL 6, URL 7).

Marina Abramovic'in 1979 yılında gerçekleştirdiği "Rhythm 0" (Ritim 0) adlı performansı, sanatta katılımı gözetilen öznenin ne kadar ileri gidebileceğini göstermesi bakımından ilginçtir. Gerçekleştirdiği performansa dahil olmaları için katılımcılara içlerinde bir silah ve bir merminin de bulunduğu 72 nesne veren Abramovic, hareketli olması istenen katılımcıların aksine ifadesiz, mimiksiz, hareketsiz ve durağan bir figür olarak sanat yapıtının içinde var olur. Başlangıçta oldukça çekingen davranan katılımcılar bir süre sonra saldırganlaşmaya, sanatçıya eziyet etmeye ve zarar vermeye başlamıştır (Resim 5). Bu durum, katılımcılara sınırsız yetki verildiğinde ne kadar ileri gidebileceklerinin sorgulanmasına da neden olmuştur.



Resim 5. "Ritim 0" performansının başında ve sonunda Marina Abramovic'in durumunu gösteren fotoğraflar, (URL 8, URL 9).

Felix Gonzalez-Torres'in farklı edisyonlarını gerçekleştirdiği paketlenmiş şeker parçalarından oluşan eserleri, katılım odaklı sanat pratikleri bağlamında önemli örnekleridir. Yığma veya serme olarak mekânda yerleştirilen paketli şekerler, katılımcılar tarafından tüketilmeye açıktır (Resim 6). Katılımcının müdahalesi ile şekil değiştiren şeker yığınları, mekânda var olan katılımcı öznenin sanat eserine ve mekâna müdahalesinin apaçık bir örneğini oluşturur.



Resim 6. Felix Gonzalez-Torres'in paketli şekerlerden oluşan enstalasyonlarından birinin katılımcılar ile kurduğu ilişki, (URL 10, URL 11, URL 12).

Marina Abramovic'in 2010 yılında New York Modern Sanatlar Müzesi'nde gerçekleştirdiği "The Artist is Present" (Sanatçı Aramızda) adlı performansında ziyaretçi, performansın gerçekleşebilmesi için gerekli olan iki unsurdan² biridir (Resim 7). Abramovic ile 15 dakika karşılıklı oturma imkânı bulan katılımcı, sanatçı ile karşılıklı gerçekleşen bir duysal deneyime maruz kalır. Katılımcı özne performans sanatının içerisindeki varlığını deneyimlerken, sanatçı da ziyaretçinin deneyimini gözlem yoluyla deneyimleme imkânı bulur.



Resim 7. "Sanatçı Aramızda" adlı performansta, performans sanatının içine dahil olan ziyaretçiler ve yaşadıkları duysal deneyimleri gösteren fotoğraflar, (URL 13, URL 14, URL 15).

4. Dijital Sanatta İzleyicinin Katılımı

Teknoloji, insan yaşantısını doğrudan etkileyen ve günlük hayatı biçimlendiren bir fenomendir. Sanat alanına da dahil olan teknoloji; üretim yöntemi, sergileme pratiği ve teknik altyapı bağlamında yeni bir sanat anlayışının doğumunu tetiklemiştir. Bilgisayar sanatı, çoklu medya (multimedya) sanatı veya yeni medya sanatı³ olarak da nitelendirilen dijital sanat, teknolojinin imkânlarını kullanarak üretilen sanal nesnelere estetik değerlerle birlikte kurgulandığı bir sanat biçimi olarak ortaya çıkar. Bilgisayar destekli bir sanat formu olan dijital sanat, The Digital Art Practices & Terminology Task Force (DAPTF) tarafından hazırlanan Dijital Sanat ve Baskı Sözlüğü'nde "bir veya daha fazla dijital işlem ya da teknoloji ile yaratılan sanat" olarak tanımlanmaktadır (Johnson ve Shaw, 2005: 10). Çizgen (2007: 69) ise dijital sanatı "matematiksel bir hesaplamayla, 0 ve 1'lerin oluşturduğu yeni teknik dilin önce ekranda geliştirilen görselin, grafik programlarla veya özel yazılımlarla başlayan dünyasına ve bu altyapının yeni bir teknik araç olarak sanatsal anlatıma, üretime yansması" olarak açıklamaktadır.

Bilgisayar destekli bir sanat formu olan dijital sanat, çok geniş bir çalışma alanını ve süreci kapsayan bir kavramdır. İnternetin, ağ teknolojilerinin, yazılımların, Büyütülmüş Gerçeklik⁴ (Augmented Reality)

² Performansın gerçekleşebilmesi için var olan diğer unsur bu performansın asıl icracısı olan sanatçı Marina Abramovic'tir.

³ Paul, dijital teknolojinin ürünü olan sanat çalışmalarının ilk olarak "bilgisayar sanatı" olarak adlandırıldığını, daha sonra "çoklu medya (multimedya) sanatı" tanımlamasının kullanıldığını, günümüzde ise tüm bu çalışmaların "yeni medya sanatı" olarak bilindiğini belirtmektedir. Detaylı bilgi için bkz. Christiane Paul, Digital Art (2008), s. 7.

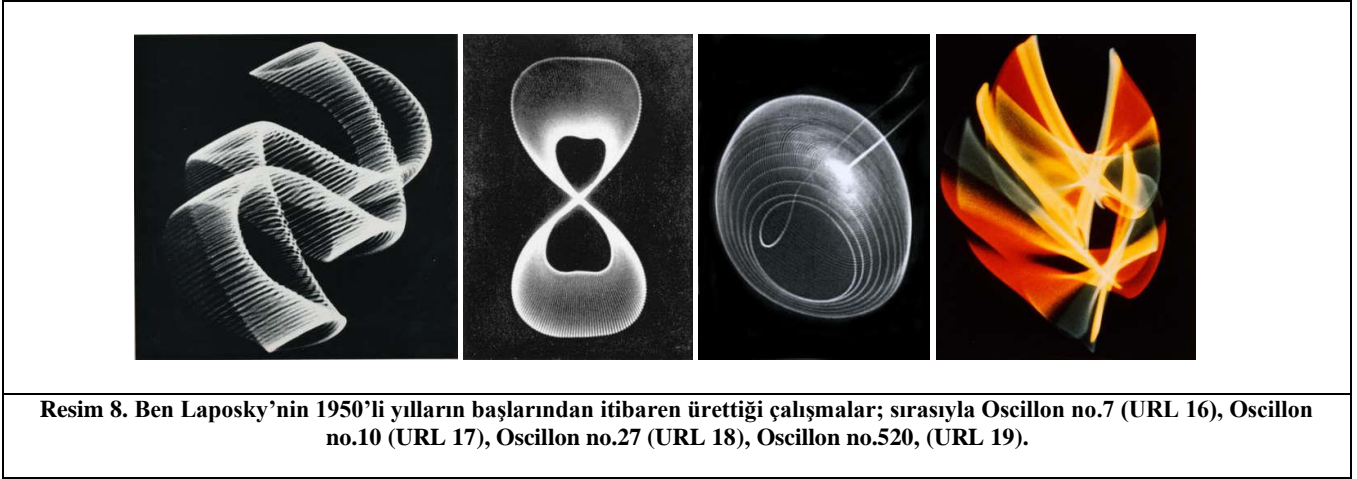
⁴ "Augmented Reality" kavramı farklı kaynaklarda "Genişletilmiş Gerçeklik" ve "Arttırılmış Gerçeklik" şeklinde de çevrilmiştir. Ancak burada alıntı yapılan kaynağa sadık kalınarak "Büyütülmüş Gerçeklik" şeklinde kullanılmıştır.

teknolojilerinin, sanal gerçekliğin, yapay zekanın, robotların, giyilebilen bilgisayarların, protezlerin, makine aksamalarının kullanıldığı bütün çalışmalar dijital sanat başlığı altında tanımlanabilir (Çuhacı, 2007: 33-34). Ancak çalışmanın amacı dijital sanatlarda öznenin katılımını gözlemlemek olduğundan dijital sanatlara ait sınıflandırmalar çalışmanın kapsamına dahil edilmemiştir. Yine de dijital sanat anlayışı içerisinde ortaya çıkan ilk örneklerden bahsetmek dijital sanatın gelişim sürecini kavramak için gereklidir.

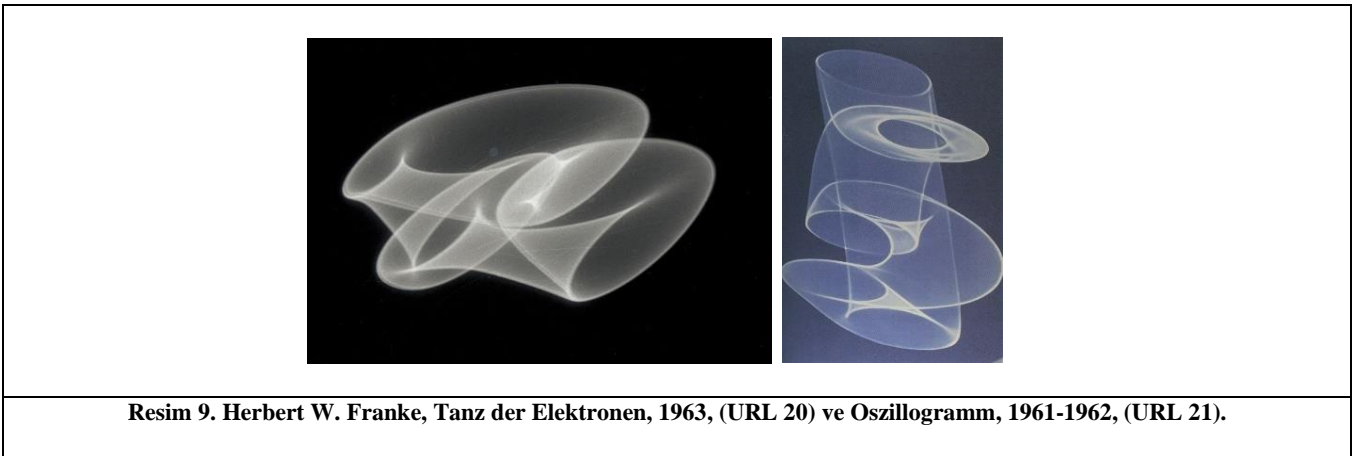
4.1. Dijital Sanatta İlk Örnekler

Dijital sanatın tarihi, teknolojinin gelişimiyle biçimlenmiştir. Üretilmeye başlanan ilk dijital sanat örnekleri dijital teknolojinin ve sanatsal öğelerin entegrasyonu ile ortaya çıkmıştır. Dijital sanatın üretiminde önemli bir koşul olarak yer alan bilgisayar, ilk olarak Amerikalı bilim adamları tarafından 1946 yılında ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Computer) adıyla geliştirilmiştir. Daha çok matematiksel hesaplamalar yapmaya yarayan bu bilgisayardan elde edilen hesaplama verileri estetik amaçlar güdülerek kullanılmış; soyut ve geometrik dijital sanat eserleri oluşturulmuştur (Özel Sağlamtimur, 2010: 218).

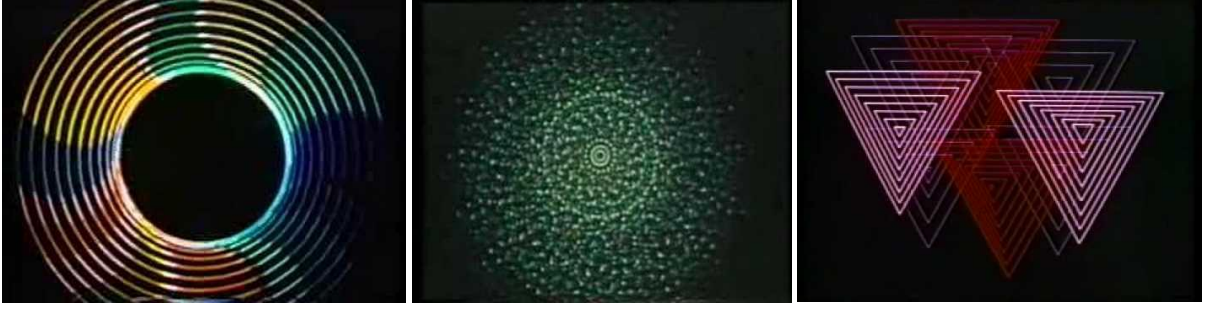
Ben E. Laposky'nin 1952 yılında ürettiği "Electronic Abstractions" (Elektronik Soyutlamalar) adlı kompozisyon çalışmaları dijital sanatın başlangıcı olarak görülmektedir (Çuhacı, 2007: 49). Laposky çalışmalarında dalga formlarını kullanarak elektronik görüntüler yaratmıştır⁵. İlk örnekleri siyah beyaz olan bu çalışmalar, daha sonraki yıllarda benzer yöntemle renkli olarak da üretilmiştir (Resim 8).



Dijital sanatın öncülerinden kabul edilen bir diğer sanatçı Herbert W. Franke'nin yaptığı dijital sanat çalışmaları da Laposky'nin çalışmalarıyla benzerlik göstermektedir (Resim 9). Asıl mesleği yönetmenlik olan John Whitney Sr.'nin yaptığı deneysel filmler de teknolojik ve matematiksel araçlar aracılığıyla gerçekleştirilmiştir (Resim 10). Bu ilk örnekleri Charles Csuri, Michael Noll, Frieder Nake, Edward Zajec ve Kenneth Knowlton'un çalışmaları izlemektedir (Özel Sağlamtimur, 2010: 219).

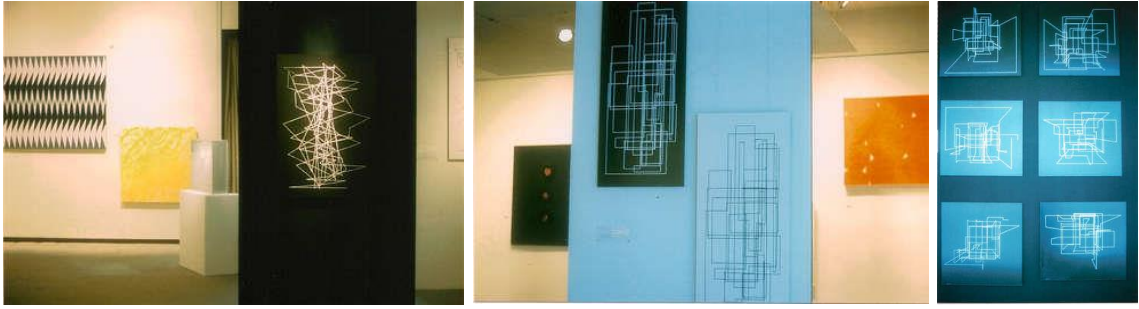


⁵ Laposky ilk eserlerini bir osiloskop kullanarak, küçük bir ekran üzerinde elektronik dalgaları manipüle ederek yaratmıştır. Çalışmalarını da osiloskopları hatırlatması için "oscillon" olarak adlandırdı. Osiloskop ise elektronik sinyallerin özelliklerini ölçmek ve görüntülemek amacıyla kullanılan elektronik bir araçtır. Detaylı bilgi için bkz. <http://dada.compart-bremen.de/item/agent/253> .



Resim 10. John Whitney Sr.'nin deneysel filmlerinden görüntüler: sırasıyla Catalog (URL 22), Lapis (URL 23), Matrix III (URL 24).

6-24 Nisan 1965 tarihleri arasında New York'ta Howard Wise Gallery'de dijital sanat⁶ ile ilgili ilk sergi açılmıştır. "Computer-Generated Pictures" isimli bu sergide A. Michael Noll ve Bela Julesz'in dijital sanat çalışmaları (Resim 11) sergilenmiştir (URL 25). Avrupa'da ise ilk dijital sanat sergisi⁷ "Cybernetic Serendipity" (Sibernetik Hoş Tesadüf) adıyla 1968 yılında Londra Çağdaş Sanatlar Enstitüsü - ICA'da açılmıştır (Çizgen, 2007: 69).



Resim 11. Computer-Generated Pictures sergisinden görüntüler, (URL 26).

Bilgisayar teknolojilerinin ve yazılım biliminin gelişimiyle birlikte dijital sanat bağlamında üretilen sanat eserleri dijital sanatın kapsamını genişletmiştir. 1990'lı sonlarına doğru internetin ve 1986'da piyasaya sürülen Paint ve 1987 yılında geliştirilen Photoshop gibi görüntü işleme ve düzenleme programlarının yaygınlaşmasıyla daha çok kişi dijital sanat üreticisi olmaya başlamıştır. Bu dönemde internete erişilebilirliğin de artış göstermesiyle üretilen sanat eserlerin kopyalanarak çoğaltılması ve paylaşılması hızlanmıştır.

4.2. Dijital Sanatta Katılımcı Örnekler

Sanatta yeni bir üretim ve sergileme yaklaşımı olarak ortaya çıkan dijital sanat, bilgisayar teknolojilerinin gelişmesiyle daha aktif bir yapıya kavuşmuştur. İçerisinde bulunduğu ekranın çerçevesi içerisinde sürekli devinen, yön değiştiren, sonlanan ve yeniden başlayan dijital imge sahip olduğu bu özgür yapısı sayesinde ziyaretçilerin interaktif olarak mekâna katılımını sağlamıştır.

⁶ URL 25'da dijital sanat terimi yerine "bilgisayar sanatı" terimi kullanılmıştır. Dipnot 3'te de belirtildiği gibi Paul teknolojinin ürünü olan ilk çalışmaların bilgisayar sanatı olduğunu belirtmektedir (Detaylı bilgi için bkz. Christiane Paul, Digital Art (2008), s. 7). Ancak bu çalışma kapsamında anlamsal bir problem oluşturmamak bilgisayar sanatı terimi yerine dijital sanat kavramının kullanımı uygun görülmüştür.

⁷Avrupa'da açılan ilk çağdaş sanat sergisi konusunda ihtilaf vardır. Çizgen açılan ilk serginin "Sibernetik Hoş Tesadüf (Cybernetic Serendipity)" adıyla 1968 yılında Londra Çağdaş Sanatlar Enstitüsü - ICA'da açıldığını; Özgür Ballı ise Bruce Wands'ten yaptığı çeviri makalesinde Avrupa'da düzenlenen ilk dijital sanatlar sergisinin 1965 yılında Frieder Nake ve Georg Nees'in Stuttgart'ta Wendelin Niedlich Galerisi'nde düzenlediği "Üretken Bilgisayar Grafiği (Generative Computergraphic)" sergisi olduğunu belirtmektedir. Ayrıca URL 26'da New York Howard Wise Galeri'de açılan serginin dünya çapındaki 2. dijital sanat sergisi olduğu ve URL 27'de de 6-24 Nisan 1965 tarihleri arasında Howard Wise Galeri/New York'ta açılan dijital sanat sergisinin Stuttgart/Almanya'daki ilk dijital bilgisayar grafikleri sergisinden 2 ay sonra açıldığı bilgileri yer almaktadır. Detaylı bilgi için bkz. Özgür Ballı, Dijital Sanatın Çağdaş Sanat İlişkisi (2021), s. 210; URL 26 ve URL 27.

Bruce Nauman'ın kapalı devre video çalışmalarından biri olan "Live-Taped Video Corridor" adlı çalışması 10 metre uzunluğunda ve 50 santim genişliğindeki bir koridordan oluşur (Resim 12). Bu koridorun sonuna yerleştirilmiş iki monitörden birinde bu koridorun boş hali gösterilirken diğer monitörde bu alana giren ziyaretçiyi kayda alan kameranın canlı yayın görüntüleri gösterilir. Sergileme mekânına giren katılımcı, koridorun sonuna doğru kendisini görmek için ilerledikçe kamera açısından dolayı monitörde küçülür. Katılımcılara televizyonda kendini görme deneyimi yaşatan bu eser, katılımcının kendi fiziksel varlığının bilincine varmasını ve kendi bilincinin başkaları tarafından görülen bir sanat eserinin parçası olmasını deneyimletir (Shanken, 2012: 105). Katılımcının koridorda yer almadığı durumlarda, bu video enstalasyonun amacına ulaştığını söylemek mümkün değildir. Çünkü bu durumda koridorun sonundaki iki monitörde de alanın katılımcının var olmadığı boş hali görünür.



Resim 12. Bruce Nauman, Live-Taped Video Corridor, (URL 27).

Johannes Gees'in web sitesi tabanlı imaj çalışması "Communimage", dünyanın her tarafından internet kullanıcılarının gönderdiği resimlerin bir araya getirilmesiyle oluşan bir bütündür (Resim 13). Katılımcıların inşa ettiği çevrimiçi bir kolektif heykel olarak tasarlanan bu çalışmada, resmin yerleştirileceği yerin belirlenmesi için gridal bir ara yüz oluşturulmuştur. Kullanıcıların bireysel katkılarıyla oluşan bu kolektif eser, çevrimiçi bir web sitesi aracılığıyla oluşturulduğundan sürekli gelişime ve değişime uğramaktadır (Shanken, 2012: 135). "Communimage", web sitesini kullanan katılımcıları tek bir resim ve topluluk olarak ortaya çıkartacak şekilde kendi çalışmalarını hayal etmeye yönlendirmektedir⁸.



Resim 13. Johannes Gees, Communimage, web sitesi tabanlı imaj çalışması, (URL 28).

⁸ "Communimage" adlı web tabanlı çalışmaya bakıldığında burada sanatçının işlevinin "bir yazılım üretmek" işinden öte ne olduğu sorgulanabilir. Ancak çalışma konusunun dışında kaldığı için metin içerisinde bu duruma ilişkin bir yorum veya söyleme yer verilmemiştir.

George Legrady'nin "Pockets Full of Memories" adlı video enstalasyonu (Resim 14), ziyaretçilerin dedektörden geçirilen kişisel eşyalarının taranmış görüntülerinden oluşur. Taranan eşyalar bir veri tabanında toplanır ve bir yazılım algoritmasıyla kategorilere ayrılır. Serginin başında veri tabanı boştur, ancak ziyaretçilerin katılımıyla veri tabanı oluşmaya başlar. Legrady'nin yaptığı bu enstalasyon çalışması, sergi süresi boyunca taranan eşyalardan oluşan veri tabanının genişlemesiyle sürekli olarak değişir ve serginin sonunda nihai düzenine kavuşur (Wands, 2006: 175-177). Sergiyi ziyaret eden katılımcı sayısı arttıkça, eser ve eserin yansıtıldığı duvar ile birlikte mekân katılımcı özneye bağlı olarak değişir.



Resim 14. George Legrady, Pockets Full of Memories, video enstalasyon, 2005⁹, (URL 29).

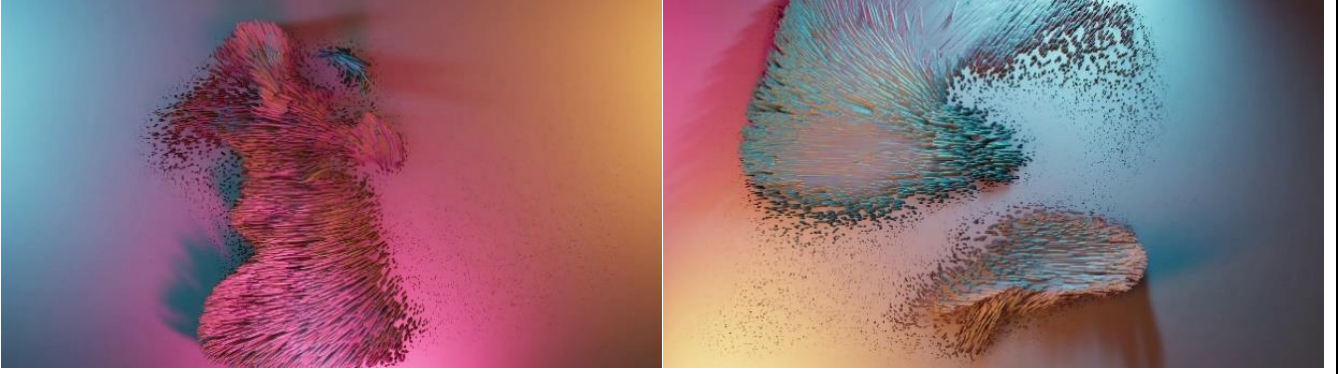
Beliz Demircioğlu Cihandide'nin "Intouch" isimli video enstalasyonu, izleyicilerin enstalasyonda yer alan görüntülere dokunabileceği, dokunması gerektiği bir dijital sanat örneğidir. "Intouch" isimli video enstalasyonda yer alan dijital ekrandaki pikseller, katılımcı öznenin ekrana dokunmasıyla ton ve doygunluk olarak değişir ve algılanabilir bir imaj ortaya çıkar (Resim 15). Katılımcı özne geri çekildiğinde ise pikseller eski karanlık ve anlaşılmaz hallerine geri döner. Cihandide'nin bu video enstalasyonu, sanat eserinin aktive olabilmesi için katılımcı özneye ihtiyaç duyduğu bir örnektir. Katılımcı öznenin dokunuşu olmadan bu eserin amacına ulaşması mümkün değildir.



Resim 15. Beliz Demircioğlu Cihandide, "Intouch" adlı video enstalasyon çalışması, (Kırık, 2017: 410).

Ziyaretçilerin katılımıyla aktive olan esere bir başka örnek Osman Koç'un "Yarattığımız Rüzgarlar" adlı çalışmasıdır (Resim 16). Sanatçı, çalışmasında insanların içinde buldukları dünyada kendileri dışındaki alanı nasıl etkilediklerini görselleştirmeye çalışmıştır. 20 x 6.5 x 3.3 metre boyutlarındaki bir odaya yerleştirilen çalışmada, mekândaki hareketler bir sensör yardımıyla algılanır, sanatçının yaptığı yazılımla görselleştirilir ve projeksiyon aracılığıyla duvara yansıtılır (Resim 16). Katılımcı özne vasıtasıyla tamamlanan dijital sanat eseri, insan hareketinin mekânda yarattığı "rüzgarlar"ın katılımcı özne tarafından da görülmesini sağlar. Bu durum, ziyaretçi olan özne üzerinde merak uyandırır ve katılıma teşvik eder.

⁹ George Legrady'nin "Pockets Full of Memories" adlı çalışması ilk olarak 2001 yılında Paris/Fransa'daki Centre Pompidou Museum of Modern Art'ta, daha sonrasında da çeşitli müzelerde ve festivallerde sergilenmiştir. Resim 14'deki görsel Cornerhouse Gallery'deki sergiden bir görüntüdür. Detaylı bilgi için bkz. George Legrady, Making Visible The Invisible (2005), s. 18.



Resim 16. Osman Koç, Yarattığımız Rüzgarlar, video enstalasyon, “Dijital Sanatta Şimdi: Alternatif Gerçeklikler ve NFT” sergisi, 1 Mart - 7 Mayıs 2022, Akbank Sanat, İstanbul, (URL 30).

Akbank Sanat'ta düzenlenen aynı sergide yer alan Alp Tuğan'ın “Tanımlanmış Gölgeler” adlı video enstalasyon çalışması da dijital sanatta katılımı önceleyen örnekler arasında yer almaktadır. Bu çalışmada, normal şartlarda endüstriyel amaçla kullanılan derinlik sensörü, var olan kullanım amacının dışında kullanılır. Derinlik sensörü tarafından algılanan katılımcının hareketleri bir projeksiyon yardımıyla duvara yansıtılır. Bu video enstalasyon katılımcılarını kendine çekebilmek için “come closer” (yaklaş) şeklinde bir yönlendirme ile başlar. Eserin bu çağrısına cevap veren ziyaretçi, bilgisayar teknolojileriyle oluşturulmuş bir algoritmayla birlikte derinlik sensörü tarafından algılanarak eseri aktive eder. Sensör tarafından algılanan katılımcı çizgisel bir gölge olarak eserin bir parçası haline gelir (Resim 17). Eseri harekete geçiren özne, duvara yansıtılan projeksiyon yardımıyla kendi hareketini ve eseri aktive etme şeklini görür. Böylece katılımcı tarafından harekete geçirilen eser, katılımcıyı hareket etmeye devam etmesi için teşvik ederek karşılıklı etkileşimin yoğun olduğu bir deneyim sunar.



Resim 17. Alp Tuğan'ın “Tanımlanmış Gölgeler” isimli video enstalasyonunda katılımcıyı esere doğru yönlendirmek için kullanılan “come closer” (yaklaş) yazısı ve katılımcıların bedensel hareketleriyle mekânı biçimlendirmesi, (URL 31).

HOPE Alkazar, İstanbul'un Beyoğlu semtinde yer alan eski bir sinema salonu binasıdır. Refik Anadol'un “Alkazar Rüyası” adlı eserinin temelini de bu mekânın hatıraları olan filmler oluşturur. HOPE Alkazar Sineması'nın film arşivi yapay zekâ ile bir araya getirilerek, 20 adet projeksiyon, 4 farklı sensör ve hareketten renkli pigment çıkaran bir algoritma ile bir sistem oluşturulur. Bu mekânda hareket eden, spor yapan veya dans eden kişi bir fırçaya dönüşür ve mekânı istediği gibi renklendirme olanağına sahip olur.

HOPE Alkazar'ın bir sinema olarak herkese açık bir mekân olması durumu, Refik Anadol'un “Alkazar Rüyası”nda da devamlılığını sürdürür. Önceden randevu oluşturmak şartıyla herkes sergiye katılabilir¹⁰.

¹⁰ Sergiye herkesin katılabileceği belirtilse de deneyimin oldukça renkli ve sesli olması sebebiyle vertigo, epilepsi vb. rahatsızlıkları bulunan, görsel ve işitsel uyarılara karşı hassasiyeti olan veya hamile olanlar için riskli olması sebebiyle herkesin katılımına açık değildir.

Toplamda 20 dakika süren seansın ilk 12 dakikasında HOPE Alkazar Sineması'nda gösterime girmiş filmlerden bir video enstalasyon sunulur (Resim 18). Kalan 8 dakikada ise katılımcının fırça olduğu ve mekânı renklendirdiği bölüm başlar. İnsanlar bu bölümde etraflarına renkli baloncuklar saçarak hareket etmeye ve dans etmeye başlar¹¹ (Resim 19). Böylelikle katılımcı özne, sanat eserini ve mekânı şekillendirmede başrolü oynar.



Resim 18. Alkazar Rüyası'nın ilk 12 dakikalık bölümünden görüntüler, (Abdulkerim Karaoğlu).



Resim 19. Alkazar Rüyası'nın ikinci 8 dakikalık bölümünden görüntüler, (Abdulkerim Karaoğlu).

¹¹ Alkazar Rüyası'nın dünyaca tanınmış bir spor malzemeleri markası sponsorluğunda düzenlenmesi ve bu kapsamda çok sayıda ünlü ve popüler kişiyi serginin tanıtımı yapmak amacıyla sergi mekânına davet etmesi bu dijital sanat eserinin sosyal medya aracılığıyla hızla yayılmasına neden olmuştur. Herkesin erişebildiği sosyal medyada yayılan bu eser, bu mekâna gelmemiş insanlar tarafından bile bilinmektedir. Böyle bir reklam çalışmasının yapılmasının ziyaretçi katılımını arttırdığı kuşkusuzdur. Ancak yaşanan deneyimin herkes tarafından bilinmesi durumu eserin büyümesini bozmuştur. Alkazar Rüyası'nı deneyimleyen yazar, deneyimin ilk 12 dakikalık kısmında ziyaretçilerin katılımcı olmayıp yalnızca oturduklarını, diğer 8 dakikalık bölümde ise sosyal medyada paylaşmak üzere fotoğraflar çekildiğini gözlemlemiştir. Sanat eserinin daha görmeden bilinmesi, başka bir deyişle yaşanan/yaşanacak deneyimin bilinmesinin katılımın sağlanması ve sanat eserinin amacına ulaşmasında negatif bir etkisi olduğu söylenebilir.

SONUÇ

Gündelik yaşamda ortaya çıkan değişim ve gelişmeler, insan müdahalesi ile şekillenen her şeyde bir etki oluşturur. Özellikle teknolojik açıdan yaşanan değişimler kültürden eğitime, günlük yaşamdan siyasete her alanda bir dönüşümün yaşanmasına öncülük eder. Sanat alanı söz konusu olduğunda ise sanatçı, sanat eseri, sergi mekânı ve ziyaretçi de teknolojinin getirdiği yeniliklere ayak uydurarak form ve işlev değiştirir.

1946 yılında ilk bilgisayarın geliştirilmesiyle başlayan dijital sanat, ilk ürünlerinin üretildiği 1950'li yıllardan 1970'li yılların ortasına kadar dönemin sanatsal üretim ve sergileme anlayışına da bağlı olarak etkileşimi yalnızca görme düzeyinde gerçekleştiren bir duvar resmi düzenindedir. 1970'li yıllardan itibaren genel olarak sanatı etkilemeye başlayan katılım kavramı, dijital sanatın içerisinde de kendisine yer bulur. 2000'li yılların başından itibaren yoğun olarak gözlemlenen dijital sanat ürünleri ve bunların yeni ve teknik açıdan geliştirilmiş sergileme biçimleri sanat eserinin, sanatçının, sergi mekânının ve bu mekânın ziyaretçisinin evrimine doğrudan önyak olur.

Teknolojik gelişmelerin tetiklemesiyle oluşan dijital sanatta sanatçı, sanat eseri, sergi mekânı ve ziyaretçiden oluşan sanat-yaşam kurgusunun ortasına bilgisayar yerleşir. Sanatsal üretimin bir yöntemi olarak ortaya çıkan bilgisayar; sanatçının üretim biçimini etkiler, sahip olduğu teknolojik altyapı ile sergileme tekniklerine müdahale eder, mekân kavramını değiştirir ve bu kavramın sınırlarını zorlar. Sanatçı mekânı dilediğince şekillendirme şansı bulur, bilgisayarın yardımıyla çeşitli yazılımlar ve algoritmalar üretir ve geleneksel sabit/kurulu imgenin konumunu radikal olarak değiştirerek değişken, hızlı ve sonsuz bir imge yaratır. Artık kalıcı ve durağan olmayan sanat eseri bilgisayar sistemlerinin aracılığıyla hızla hareket ederek ve sürekli dönüşerek ziyaretçinin dikkatini çeker, bakan göz olan izleyici özneyi katılımcı özne olmaya iter. Sanat eserine ve sergi mekânına dahil olan katılımcı özne eserleri aktive eder, sanatçının yarattığı eserle ulaşmaya çalıştığı amacın anahtarı olur. Böylesi bir sanat ortamında artık sanatçı, sanat eseri, sergi mekânı, ziyaretçi ve bilgisayar sistemlerinden herhangi biri öne çıkmaz, dijital sanatsal eylemin gerçekleşmesi için sayılan tüm unsurların varlığına ihtiyaç vardır. Artık sanatta koşulsuz şartsız var olan bir iktidar yoktur; yalnızca sanatçı, eser, mekân, özne ve bilgisayarın koalisyon kurduğu muğlak bir iktidardan söz edilebilir.

KAYNAKÇA

- Althusser, L. (2010). *İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları*, İthaki, İstanbul.
- Aras, S. (2010). *Mimarlık-Felsefe İlişkisi: Martin Heidegger Düşüncesinde Mekân*, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Erciyes Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Kayseri.
- Artan, E. Ç. (2012). Etkileşim Düzlemi ve Tüketim Mekânı Olarak Postmodern Müzeler İstanbul'daki Özel Müzeler Üzerine Bir İnceleme, *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*, Özel Sayı, 105-131.
- Benjamin, W. (2007). *Pasajlar*, çev. Cemal, A. Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Cevzici, A. (2005). *Felsefe Sözlüğü*, Paradigma Yayınları Gözden Geçirilmiş İlaveli 6. Baskı, İstanbul.
- Cevzici, A. (2014). *Felsefe Sözlüğü*, Say Yayınları, İstanbul.
- Çizgen, G. (2007). *Sanat Köprüsü Sırat Köprüsü*, Arkeoloji Sanat Yayınları: İstanbul.
- Çuhacı, G. (2007). *Dijital Sanatlarda Bedenin Kullanımı*, (Yayımlanmamış Doktora Tezi), Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Demir, C. (2001). *Müzelerde Çağdaş Pazarlama*, TAÇ Vakfı, İstanbul.
- Descartes, R. (1996). *Meditations on First Philosophy*, çev. John Cottingham, USA: Cambridge University Press.
- Descartes, R. (2016). *Aklın Yönetimi İçin Kurallar*, çev. Engin Sunar, Say Yayınları, 5. Basım, İstanbul.
- Hasol, D. (2017). *Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü*, Yapı Endüstri Merkezi Yayınları Geliştirilmiş 15. Baskı, İstanbul.
- Huysen, A. (1999). *Alacakaranlık Anıları: Bellek Yitimi Kültüründe Zamanı Belirlemek*, çev. Kemal Atakay, Metis Yayınları, İstanbul.
- Johnson, H. ve Shaw, J.S. (2005). *Glossary of Digital Art and Printmaking*, <http://www.bermangraphics.com/dapttf/GlosDigArt.pdf> (Erişim Tarihi: 05.03.2022).
- Kant, İ. (1993). *Arı Usun Eleştirisi*, çev. Aziz Yardımlı, İdea Yayınevi, İstanbul.
- Kırık, A. M. (2017). *Medya Çağında İletişim "Sokaktan Ekran, Sanaldan Gerçeğe"*, Çizgi Kitabevi Yayınları, Konya.
- Kirby, K. M. (1996). *Indifferent boundaries: Spatial concepts of human subjectivity*. Guilford Press.
- Koç, Y. (1984). *Determinizm ve Mekân*. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.
- Koşar, Ö. (2020). İzleyicinin Değişen Konumu: Katılımcı Sanat Pratikleri ve İktidarın Paylaşımı, *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, 26(44), 170-180.
- Lefebvre, H. (1991). *The Production of Space*, çev. Donald Nicholson-Smith, Basil Blackwell Ltd.
- Lefebvre, H. (2014). *Mekânın Üretimi*, çev. Işık Ergüden, SEL Yayıncılık 2. Baskı, İstanbul.
- Merleau-Ponty, M. (2012). *Göz ve Tin*, çev. Soysal, A. Metis Yayınları, Dördüncü Basım, İstanbul.
- O'Doherty, B. (2021). *Beyaz Küpün İçinde, Galeri Mekânının İdeolojisi*, çev. Antmen, A. Sel Yayıncılık, Beşinci Baskı, İstanbul.
- Özel Sağlamtimur, Z. (2010). Dijital Sanat, *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt: 10, Sayı: 3, 213-238.
- Platon. (1997). *Theaitetos*, çev. Macit Gökberk, MEB Yayınları, İstanbul.
- Rancière, J. (2009). *Özgürleşen Seyirci*. çev. Şaman, E. B. Metis Yayınları, İstanbul.
- Resim 18: Abdulkerim Karaoğlu.
- Resim 19: Abdulkerim Karaoğlu.
- Rescher, N. (1967). *The Philosophy of Leibniz*, Prentice Hall.
- Shanken, E. A. (2012). *Sanat ve Elektronik Medya*. (çev) Osman Akınhay, Akbank Kültür Sanat Yayınları, İstanbul.
- Sönmez, A. (2010). Özneleşen Mekân/Farklılıklara Mekân Olan Özne: Berci Kristin Çöp Masalları'nda Mekân, Özne ve Anlatı, *Kültür ve Siyasette Feminist Yaklaşımlar*, Sayı 10 (Şubat 2010).
- Türk Dil Kurumu (1998). *Türkçe Sözlük*, (haz.) Parlatur, İ., Gözaydın, N., Zülfikar, H., Aksu, T., Türkmen, S., Yılmaz, Y. Türk Dil Kurumu Sözlük Bilim ve Uygulama Kolu Yayınları, Cilt II, Ankara.
- URL 1: https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/07/09/in-search-of-lost-art-kurt-schwitters-merz-bau/, Erişim Tarihi: 08.09.2022.
- URL 2: <https://www.nytimes.com/2009/09/13/arts/design/13johnson.html>, Erişim Tarihi: 08.09.2022.
- URL 3: https://www.moma.org/interactives/moma_through_time/1960/making-space-for-a-new-type-of-art/, Erişim Tarihi: 08.09.2022.

URL 4:

https://assets.moma.org/documents/moma_catalogue_2698_300190538.pdf?_ga=2.254176264.1846915832.1640813376-836640050.1640280419, Erişim Tarihi: 08.09.2022.

URL 5: <https://www.moma.org/collection/works/159727>, Erişim Tarihi: 08.09.2022.

URL 6: <http://www.graphitejournal.com/touch-cinema/>, Erişim Tarihi: 08.09.2022.

URL 7: https://pomeranz-collection.com/sites/default/files/EXPORT_Tapp-und-Tastkino-1-1968-AP-03_0.jpg, Erişim Tarihi: 08.09.2022.

URL 8: <https://www.youtube.com/watch?v=kjKz3JzoD4>, Erişim Tarihi: 08.09.2022.

URL 9: https://www.reddit.com/r/pics/comments/18wbac/marina_abramovic_rhythm_0_1974_nsfw_description/, Erişim Tarihi: 08.09.2022.

URL 10: <http://www.milliyetsanat.com/haberler/plastik-sanatlar/-untitled-portrait-of-ross-in-l-a-/5665>, Erişim Tarihi: 08.09.2022.

URL 11: https://en.wikipedia.org/wiki/Untitled_%28Portrait_of_Ross_in_L.A.%29, Erişim Tarihi: 08.09.2022.

URL 12: <https://amymandersonart.com/tag/eva-hesse/>, Erişim Tarihi: 08.09.2022.

URL 13: <https://www.moma.org/audio/playlist/243/3133>, Erişim Tarihi: 08.09.2022.

URL 14: <https://www.artnews.com/art-news/news/marina-abramovic-moma-josephine-decker-13374/>, Erişim Tarihi: 08.09.2022.

URL 15: <https://virtualartistresidency.wordpress.com/2015/12/16/blog-post-title-3/>, Erişim Tarihi: 08.09.2022.

URL 16: <http://dada.compart-bremen.de/item/artwork/990>, Erişim Tarihi: 08.09.2022.

URL 17: <http://dada.compart-bremen.de/item/artwork/318>, Erişim Tarihi: 08.09.2022.

URL 18: <http://dada.compart-bremen.de/item/artwork/375>, Erişim Tarihi: 08.09.2022.

URL 19: <http://dada.compart-bremen.de/item/artwork/534>, Erişim Tarihi: 08.09.2022.

URL 20: <https://www.e-flux.com/announcements/452972/herbert-w-frankevisionary/>, Erişim Tarihi: 08.09.2022.

URL 21: <https://digitalartarchive.siggraph.org/artwork/herbert-w-franke-oszillogramm/>, Erişim Tarihi: 08.09.2022.

URL 22: <https://img.youtube.com/vi/TbV7loKp69s/hqdefault.jpg>, Erişim Tarihi: 08.09.2022.

URL 23: <https://img.youtube.com/vi/kzniaKxMr2g/hqdefault.jpg>, Erişim Tarihi: 08.09.2022.

URL 24: <https://img.youtube.com/vi/ZrKgyY5aDvA/hqdefault.jpg>, Erişim Tarihi: 08.09.2022.

URL 25: <http://dada.compart-bremen.de/item/institution/155>, Erişim Tarihi: 08.09.2022.

URL 26: <http://dada.compart-bremen.de/item/exhibition/172>, Erişim Tarihi: 08.09.2022.

URL 27: <https://tr.pinterest.com/pin/298011700335136892/>, Erişim Tarihi: 08.09.2022.

URL 28: https://omiotu.com/wp-content/uploads/cui_fullzoom.jpg, Erişim Tarihi: 08.09.2022.

URL 29: <https://artfacts.net/artwork/pockets-full-of-memories/47919>, Erişim Tarihi: 08.09.2022.

URL 30: <https://www.dailysabah.com/arts/reviews/latest-show-looks-into-modern-day-digital-art-at-akbank-sanat>, Erişim Tarihi: 08.09.2022.

URL 31: <https://www.youtube.com/watch?v=stdwpregD28>, Erişim Tarihi: 08.09.2022.

Wands, B. (2006). *Dijital Çağın Sanatı*, (çev) Osman Akinhay, Akbank Kültür Sanat Yayınları, İstanbul.