

İmgeye Gömülmek: Plastik Sanatlarda Gömülme Deneyimi Üzerine Bir Değerlendirme

Engin Esen¹

Öz

Bilinen sanat tarihinin çok büyük bir kısmı insan yaratıcılığının şekillendiği imgelerin tarihidir. Aynı tarihsel birikim, sayıları az da olsa göstermemeyi, anlatmamayı ve üretmemeyi ilke edinmiş sanatçıların imgelerini de içermektedir. Sanatın temel problemlerinden biri olarak yüzyıllar boyunca değişen imgeler, günümüzde seyir pratikleri açısından yoğun duyuşal deneyimler sunabilmektedir. Çeşitli düzeylerde gözlemcilerini kuşatan bu imgeler, kısmi bir izolasyon duygusu yaratır ve sonuç olarak izleyicide imgenin ayrılmaz bir bileşeni olma izlenimini uyandırır. Bu türden imgeler üreten sanat yapıtları, gömülme deneyimi yaratan sanat yapıtları biçiminde tanımlanmaktadır. Bu makalede imge kavramı ve kavrayışı Husserl'in fenomenoloji perspektifinden ele alınacak, estetik deneyimde imgeye gömülme kavramı değerlendirilecek ve imgenin teknolojiyle ilişkisi bağlamında sanat yapıtı deneyimleme biçimlerinde yarattığı dönüşümlere yönelik tarihsel bir izlek oluşturulacaktır.

Anahtar sözcükler: İmge, İmge Bilinci, Gömülme, Sanal Gerçeklik, Bütüncül Sanat Yapıtı

Immersed in the Image: An Evaluation of Immersive Experience in Plastic Arts

Abstract

A significant portion of known art history is the history of images, through which human creativity has taken form. Although few in number, this historical collection also contains images of artists who decided not to depict, describe, or create their works. As one of the fundamental problems of art, images that have

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü, ORCID NO: 0000-0003-3169-3084, enginesen00@gmail.com

changed over centuries, have the capacity to convey rich sensory experiences within the context of contemporary viewing practices. These images, which enclose their observers on various levels, provide a sense of partial isolation and subsequently arouse an impression of being an integral component of the image. Artworks producing such images are referred as immersive artworks. In this study, the concept and understanding of the image will be addressed from the perspective of Husserl's phenomenology, the concept of immersion into the image in the aesthetic experience will be evaluated, and a historical trajectory will be followed regarding the transformations created by the relationship between the image, technology and the methods of experiencing artworks.

Keywords: Image, Image Consciousness, Immersion, Virtual Reality, Total Work of Art (Gesamtkunstwerk)

Tarihselliği içinde ve değişimi göz önünde bulundurulduğunda, sanatın temelde sübjektif duysal deneyime dayanan bir olgu olduğu değerlendirilmesine ulaşılır. Mağara duvarındaki bir resim, kilisedeki bir fresk veya kamusal alandaki bir anıt olsun sanat yapıtı, içeriğinden ve tekniğinden bağımsız bir şekilde yaratıcı öznenin duysal deneyiminden şekillenen bir imge olarak dışa aktarılır. Benzer bir şekilde, alıcı öznelerin duysal deneyimlerinden geçer ve dahili bir imge olarak dönüşür. 19. yüzyıl özneler ve imgeler arasında gerçekleşen değiş tokuşun, özellikle de Batı sanat ortamında radikal dönüşümler geçirmeye başladığı bir zaman dilimi olmuştur. Sırasıyla kilise, burjuvazi ve loncaların himayesiyle arasına mesafe koyan sanat, bu yüzyılda bağlı olduğu patronaj sisteminden, sanat yapıtı da estetik kanonlardan, sanat kurumlarından ve yerleşik kabullerden bağını kopartarak özerkleşmiştir. Özerkleşmeyi takiben 20. yüzyıl sanatın ne, sanatçının kim, sanat yapıtının da nerede ve nasıl bir görünüme sahip olacağına yönelik sayısız yorumun ileri sürüldüğü bir zaman periyodu olmuştur. Bu süreç göz önüne alındığında özne ve imgenin sanatın temel öğeleri olarak sabit kaldıkları ancak tanım ve görünümleri açısından dönüştükleri görülecektir.

Geçtiğimiz yüzyılda ortaya çıkan hazır nesne ve devamında nesnesiz sanat fikri, günümüzde nesneye ilişkin sınırları geride bırakarak yönünü öznesiz sanat yapıtı tartışmalarına çevirmiştir. Yeni medya sanatçısı Bager Akbay'ın projesi olan *Deniz Yılmaz (2015)* yarattığı tartışmalarla sanat nesnesiyle yaratıcı öznenin arasındaki sınırın aşılma girişimleri açısından son derece dikkat çekici bir örnek olarak değerlendirilebilir. Kendi kendine öğrenme yöntemi kullanan bir yapay zekâ algoritması olan ve *Posta* gazetesine gönderilen yurttaş şiirlerini tarayarak şair olan, 2016 yılında da ilk kitabı *Diğerleri Gibi*'yi yayımlatan Deniz Yılmaz, sanatçı olmanın ötesinde, robotların bir vatandaşın haklarına sahip olup olamayacağı gibi konuları tartışmaya açmış olmasıyla da dikkat çekicidir. Kübalı aktivist sanatçı Tania Bruguera'nın, 2018'de Tate Modern'de gerçekleştirdiği ve Avrupa'daki mülteci krizini konu edinen *10.148.451* adlı sergisinin bir parçası olan *Ağlama Odası* günümüz sanatında imgenin konumunu tartışmaya açan bir diğer dikkat çekici örnektir. *10.148.451* sayısı 2018'de bir ülkeden başka bir ülkeye göç eden ve bu yıl kaydedilen göçmen ölümlerinin toplam sayısıdır. Sergiyi ziyaret eden izleyicilere bu bilgi verilir ve ellerine kırmızı mürekkeple damgalanır.

Ağlama Odası, içinde görülecek hiçbir şeyin olmadığı, özetle fiziksel bir imgenin bulunmadığı boş bir odadır. Bu odada izleyicilerin ellerine damgalanan sayı ve normal bir galeri aydınlatması dışında bakılıp işitilebilecek hiçbir şey bulunmamaktadır. Ancak bu odada, izleyiciler içine girdiğinde gözyaşlarını yoğunlaştırarak akmasını sağlayan görünmez, kokusuz ve zararsız bir kimyasal gaz bulunmaktadır. Bruguera bu çalışmasında imgeyi adeta gözden kaçırmaktadır, duygusal bir uyarandan eksik olarak gerçekleşen yapay ağlama, gerçek ağlamanın karşıtıdır. Sanatçı buradaki duygu eksikliğine vurgu yapar ve bu eksiklikte göçmen krizi imgesini yeniden var eder. Bu bağlamda düşünüldüğünde sanatçı imgeyi tamamen ortadan kaldırmasa da onu eksiklik mertebesine kadar geriletebilmiş, gözden kaçırmıştır. Yukarıdaki örnekler dahilinde günümüz sanatında sanatçının kim olduğundan öte ne olduğu, sanat yapıtının ise ontolojik olarak nasıl görüldüğü türünden problemler yapay zekâ, sanal gerçeklik ve sosyal medya gibi çağın teknolojisi ve mecraları dahilinde süreklilik içinde tartışmaya açılmaktadır.

İmgeler Delacroix'nın *Halka Yol Gösteren Özgürlük*² resminde olduğu gibi belirgin ve direkt ya da Salvatore Garau'nun *Ben Kimim*³ çalışmasında olduğu gibi belirsiz ve dolaylı olsun, söz konusu örneklerden hareketle sanatın uzunca bir süreden beridir, temelde bir imge problemi meselesi olduğu ifade edilebilir. Yüzyıllar boyunca görünüm değiştiren imgeler çağdaş teknolojiler dahilinde yeni varlık olanaklarına sahip olmuşlardır. Çoklu ortamın ardından gelen yeni medya ve sanal gerçeklik gibi mecralar imge yaratma çeşitliliğini artırmakla kalmamış izleyicilerin duysal deneyimlerinin yoğunlaştırılabilmesini de sağlamıştır. Bu makale günümüz sanatında sıklıkla karşılaşılan, izleme pratikleri açısından yoğun teknolojiyle dolayımlanmış ve çoklu duysal deneyim aktarabilmesiyle imgenin yeni görünümülerinden birisi olarak da nitelendirilebilecek gömülme / imgeye gömülme (İng. *immersiveness*) kavramını konu edinmektedir. İmgeye gömülme deneyiminin anlaşılabilirliği açısından imge kavramı ve kavrayışı, fenomenoloji penceresinden Edmund Husserl'in *imge bilinci kuramıyla* ele alınacak devamında ise dijital devrim bağlamında imgeye gömülme ifadesiyle ne kastedildiği açıklanacaktır. İmgeye gömülmenin tarihsel kökenleri ve örneklerinin ele alındığı bölümde ise 18. yüzyılda panorama resimleri, 19. yüzyılda Richard Wagner'in bütüncül sanat yapıtı (Alm. *Gesamtkunstwerk*) kuramı ve 20. yüzyılın çoklu ortamında görülen sanat yapıtıları değerlendirilecek ve imgeye gömülme deneyimine yönelik tarihsel bir izlek paylaşılacaktır.

İmge ve İmge Bilinci Üzerine

Çalışmada daha önce de belirtildiği üzere sanat duysal deneyime dayalı bir eylemdir ve bilinçli bir şekilde duyumsayan, yorumlayan ve bunları içselleştiren öznelardan bağımsız olması hem sanatçı hem de izleyici açısından pek olanaklı görünmemektedir. Sanatın özneye dair bu temel gereklilik hali beraberinde imge kavramını da bir öz nitelik olarak sanat eylemine dahil eder.

² Eugene Delacroix'nın 1830 tarihli *Halka Yol Gösteren Özgürlük* adlı resmi. Kral 10. Charles'in devrilişine yol açan üç günlük halk ayaklanmasını konu edinen ve tüm dünyada Fransız Devrimi'nin simgesi kabul edilen sanat yapıtı.

³ İtalyan sanatçı Salvatore Garau'ya ait ve *Ben Kimim* (2021) adını taşıyan görünmez heykel. Yapıt yalnızca yerleştirileceği odanın nasıl olacağına ilişkin bir kılavuzdan oluşmakta olup, basılı ya da dijital formatta herhangi bir fiziksel temsili bulunmamaktadır. 18 Mayıs 2021'de düzenlenen bir müzayedede 15.000 sterline satılmasıyla tartışmalara yol açmıştır. (Dafoe, 2021).

Sanatı bir dereceye kadar öznelerin nesnelere veya kavramalara olan yöneliminden doğan bir bilgi üretimi olarak tanımlarsak, bu yönelim bizi kaçınılmaz olarak imge kavramına götürür. Algılanan her türden harici uyaran, ilk olarak algılayan öznenin zihninde dahili imgelere dönüşür ve devamında ise yorumlanarak dışa aktarılırlar. İmge kavramı, bilgi üretme ve özneler arası dolaşıma girme niteliği açısından yalnızca sanat disiplininin değil aynı zamanda felsefe, psikoloji, sosyoloji, antropoloji, dilbilim ve semiyotik gibi çeşitli disiplinler tarafından da incelenmiştir. İmgelerin bu kadar geniş bir araştırma ve etki alanının olması kuşkusuz onların insan olma deneyiminin temel unsurlarından biri olmasıyla ilişkilidir.

İmge en genel tanımıyla nesnel gerçekliğin zihinsel temsili anlamına gelmekte olup, zihinlerimizde somut nesnelere ya da soyut fikirlerin görsel, işitsel, dokunsal veya başka bir duyuşsal kaynaktan gelen temsili olarak oluşmaktadır. Buradaki olası en basit tanımına karşılık imgeleri, kaynaklarının ne olduğu ve varlıksal nitelikleri açısından oldukça geniş bir çerçevede değerlendirilmesinin ardında şüphesiz Antik Yunan'dan itibaren imgenin doğası üzerine yöneltilen sorular ve bunlara verilen felsefi cevaplar yatmaktadır.

Platon *Devlet*, Aristoteles *Poetika*, Sigmund Freud *Düşlerin Yorumu Üzerine*, Gaston Bachelard *Şiirsel İmgelem ve Düş Üzerine*, Roland Barthes *Göstergeler İmparatorluğu*, W.J.T. Mitchell *Resim Teorisi: Sözlü ve Görsel Temsil Üzerine Denemeler*, Vilém Flusser *Bir Fotoğraf Felsefesine Doğru*, Lev Manovich *Yeni Medyanın Dili*, Jacques Rancière *Görüntünün Geleceği* adlı eserlerinde imge problemini tartışmış düşünür ve yazarlardan yalnızca bazılarıdır. Günümüzde imge kavramı bilişsel yeteneklerimizi şekillendiren belirli modelleri temel alan teorik yaklaşımların yanı sıra, imgeleri canlı varlıklar olarak ele alan bakış açılarınca da değerlendirilmektedir. İmge tartışmalarının çok katmanlı olması sebebiyle bu makale imge kavramına fenomenoloji perspektifinden yaklaşacaktır.

İmge üzerine yapılan çalışmaların önemli bir bölümünün fenomenoloji⁴ alanında gerçekleştirildiği bilinmektedir. Fenomenolojinin kurucusu Edmund Husserl (1977), *Kartezyen Meditasyonlar: Fenomenolojiye Giriş* adlı eserinde imgelerin bilincimizde nasıl oluştuğunu ve zihnimizdeki rolünü incelemiş, imgelerin nesnelere zihinsel temsilleri olduğunu ve bu temsillerin içinde yaşadığımız deneyimlerle bağlantılı olduğunu savunmuştur. Estetik deneyim sürecinde, sanat yapıtının nesne olarak fiziki görünümü ile anlamsal görünümü arasındaki karşıtlık fenomenolojinin çalışma alanının konularından birisidir. Husserl (1977), özellikle görsel sanatlar söz konusu olduğunda, sanatın öncelikle görünmek ya da duyumsanmak için ortaya çıkmış olması, onu pratik imkânlarıyla beliren günlük yaşamın diğer fenomenlerinden ayırır (s. 171). Burada Husserl için belirleyici olan, sanat yapıtının ontolojik tezahüründen koparak bizi yapıtın arkasındaki zihnin imge dünyasına taşımasıdır. Françoise Dastur (1991), Husserl'in bu yönelimini idealizmin ya da romantizmin öne sürdüğü ruhsal yükselişten ziyade sanat yapıtının

⁴ Fenomenoloji, görüngübilim anlamına gelen ve Edmund Husserl tarafından kurulan felsefe akımıdır. Fenomenoloji, birinci şahıs bakış açısıyla deneyimlenen bilinç yapılarının incelenmesidir ve algının ya da bilincin özünün betimlenmesi sorunu, fenomenolojinin problemidir (Smith, 2018).

fiziki gerçekliğinin nötralisasyonu ya da derealizasyonu meselesi olarak tanımlar (s. 28). Bu bağlamda ele alındığında reel gerçekliğin reddiyesi bizleri fenomenolojik yöntemin birinci aşaması olan *epoché* kavramına ulaştırır.

Epoché, Antik Yunancada *ἐποχή* şeklinde yazılan ve paranteze alma, yargıdan kaçınma, askıya alma, vazgeçme gibi anlamlara gelen terimdir (Liddell ve Scott, t. y.). Fenomenolojik yöntemdeki *epoché*, duysal deneyim aracılığıyla elde edilen ve dış dünyaya ait bütün bilgilerin, yorumların, kabullerin paranteze alınmasını, özetle yargıdan kaçınarak saf bilinç haline gelmeyi ifade etmektedir. Husserl (2000) *epoché*'nin önemini şu sözleriyle ifade eder: “özler alanına varmak için dış dünyanın bilgilerinden, ön yargılarından tamamen kaçınmamız gerekmektedir” (s. 189). Fenomenolojik yöntemde bir sanat yapıtı ele alınırken, yapıtla karşılaşan bireyin deneyimlerine, algı ve bilincine odaklanılır. Husserl buradan hareketle imgenin algılanma sürecini incelerken, ister geleneksel yöntemlerle üretilmiş bir imge ister de çoğaltılmış bir imaj olsun, bu fiziksel nesnenin, algılarımız üzerinden gerçek varlığını bize gösterdiğini ileri sürer ve buna ek olarak şu ifadeleri kullanır

Bir nesneyi düşünsel olarak var ettiğimizde o nesnenin gerçekte var olmadığını biliriz, yani sadece düşündüğümüz nesneyi düşünsel bir imge olarak var etmiş olduğumuz farkındayızdır. Bu iki deneyim arasındaki fark, bizi düşünme ve imge formunda fenomenal alanda beliren ve farklı bir nesneyi, benzetme yoluyla yeniden oluşturup ortaya çıkarma biçiminde tanımlamaya götürür. (Husserl, 2005, s. 35)

Husserl (2005), sözü edilen bu durumu *Toplu Eserler Cilt. XI: Düşlem ve İmge Bilinci ve Bellek (1898 - 1925)* adlı eserinde detaylı olarak ele almıştır. İmge bilinci aynı zamanda resimlerin içinde bir şey görmek anlamında içinde-görme (İng. *seeing-in*) kuramı olarak da anılmaktadır (Brough, 2001, s. 551). İmge bilinci üç başlık altında ele alınmaktadır; ilk olarak fiziksel imge, yani fiziksel nesne; ikinci olarak imge nesne, ya da betimleyen, temsil eden nesne; son olarak da imge özne, yani betimlenen, temsil edilen nesne (Brough, s. 21).

İmge bilinci kuramının ilk bileşeni *fiziksel nesne*⁵dir, herhangi bir fiziksel obje gibi doğrudan duyularımız aracılığıyla deneyimlediğimiz şeydir ve imge bilinci bağlamında, gerçek anlamda algıladığımız nesne de sadece bu fiziksel görüntüdür. Kısaca fiziksel nesne, imgenin kurulduğu yapıyı ifade etmektedir. Örneğin bir resim için boya pigmentlerinin tutunduğu bir kanvas, gerilerek sabitlendiği bir ahşap kasnak, kabaca görüntünün ortaya çıkmasını sağlayan fiziksel herhangi bir yapı olabilir fiziksel nesnedir. Husserl'e (2005) göre fiziksel nesne, gerçek dünyaya ait bir unsurdur ve tıpkı diğerleri gibi bir nesnedir. Fiziksel nesnenin herhangi bir betimleme ya da temsil işlevi bulunmamaktadır ancak, aynı fiziksel nesne, imge bilincinin yani temsilin anlaşılma sürecinin *tetikleyicisi* görevini üstlenir (s. 135).

⁵ Fiziksel nesne, Husserl'in metinlerine ek olarak çalışmada faydalanılan diğer kaynaklarda da *fiziksel nesne* ve *fiziksel imge* olarak iki şekilde de kullanılmaktadır. Peş peşe gelen ve imge kelimesini içeren ifadelerin herhangi bir anlam karışıklığına sebep olmaması açısından bu çalışmada *fiziksel nesne* ifadesinin kullanılması tercih edilmiştir.

Kuramın ikinci bileşeni *imge nesne*dir. Bir kompozisyonu oluşturan tüm biçimsel dinamikler, imge nesneyi meydana getirir, bu koşulda fiziksel nesnenin fonksiyonu, imge nesnenin alıcısına ulaşacak ortamı sağlamasıdır. Husserl (2005), fiziksel nesneyle imge nesnenin fenomenal düzlemde belirmesinde algının ikisinden yalnızca birine yönlendirilebileceği üzerine şu değerlendirmede bulunur, algısal dikkatimiz açısından fiziksel görüntü ile imge nesnesi arasındaki rekabetten, daima imge nesnesi galip gelecektir; sıradan bir resim algılaması veya imge bilincinde, algı alanımızda asıl görünen her zaman imge nesnesidir (s. 50). Öte yandan, imge nesnesi de kendini *gerçek* olarak sunamaz, varlığı her zaman fiziksel nesneye bağlıdır. Söz konusu bu karşıtlığı felsefe profesörü John B. Brough (2001) şu ifadelerle açıklar

İmge nesnenin belirgin hale gelebilmesi adına, onu destekleyen fiziksel nesnenin göz önünden çekilmesi gerekir. Bilincimiz fiziksel görüntünün varlığının farkında olmaya devam eder, ancak bu, *boş bir bilinçlilik durumudur*. Burada fiziksel nesne görünmez bir niteliktedir ve algının odağı olan iki rekabetçi unsur (fiziksel nesne ve imge nesne) arasında kalarak, bir yanılsamaya kapılmamamız için bu görünmezlik şarttır. (s. 9)

İmge bilinci kuramının son bileşeni ise *imge özne*dir. İmge özne duyuusal deneyim sürecinde imge nesne gibi belirgin ve duyumsanabilir değildir, Husserl'in (2005) ifadesiyle, imge özne görünmez bir yapıdadır (s. 27). İmge nesne aracılığıyla temsil edilen özne, fiziksel nesnelere gibi gözle görülebilir değildir ancak, izleyici açısından öznenin işaret edildiğine yönelik bir kavrayış mevcuttur. Duyusal düzlemde gerçekte karşılaşılmayan özne, bilinç düzleminde imge nesne üzerinden yeniden kurulur. Özetle, imge özne kavrayışının gerçekleşebilmesi için imge nesnenin, kendisi dışında farklı bir şeyi betimlemesi koşulu zorunludur zira görülen ile ima edilen arasında bir tutarsızlık olmaksızın imge özne kavrayışı gerçekleşmemektedir.

İmge özne kavrayışındaki söz konusu tutarsızlık koşulunu açıklaması açısından Enis Yurtsever'in (2015) *Seyirden Etkileşime: Bir Katılımcı Sanat Yapıtı Olarak Dijital İmgenin Fenomenolojisine Doğru* başlıklı çalışmasındaki örneğine değinmek yerinde olacaktır

Siyah beyaz insan fotoğrafları bu çatışmaya iyi birer örnek oluştururlar. Bu fotoğraflara ilişkin imge bilincinde, imge nesnenin gösterdiği insanların görüntüleri, grinin tonlarından meydana gelmiştir; ama, böyle insanlar gerçekte mevcut değildirler. Renk, çatışmayı belirleyen tek unsur olmayabilir; örneğin, renkli birçok fotoğraf, farklı renkleri ve tonlarını gerçeğe çok yakın biçimde yansıtabilmektedir. Bu durumda, imge nesne betimlediği gerçek nesneyle büyük ölçüde benzeşecek, ama örneğin, boyut olarak farklı olacaktır. Burada önemli olan, imge nesne ile imge özne arasında, öyle ya da böyle bir farklılığın mutlak gerekliliğidir, çünkü aksi takdirde, imge bilinci yerine, doğrudan algılama söz konusu olacaktır. İmge bilincinde, çift yönlü bir kavrama sürecinden bahsedebiliriz: fiziksel görüntünün içinde (belki üzerinde demek daha doğru) imge nesnesini, onun içerisinde ise tasvir edilen olayları, kişileri ve benzerlerini, yani imge öznesini anlarız. Fakat, imge öznesinin açıkça oluşturulabilmesi için, imge nesnesi kendisinden öte, başka bir nesneyi işaret ediyor (başka bir tabirle, temsil ediyor) olmalıdır. (s. 105)

Husserl'in imge bilinci kuramında sanat yapıtları duyumsanırken fiziksel nesne üzerinde yer alan görüntüdeki nesne ve görüntüdeki içerik arasında bir ayrım olduğu ortadadır, bu bağlamda imge ve nesne, ne algılanan şeyin kendisiyle ne de temsil edilen biçim ile

karıştırılabilir. Emre Şan (2016), *Sanat Yapıtının Fenomenolojisi* başlıklı makalesinde, Husserl'in imge bilincinde uyguladığı fenomenolojik yöntemi şu şekilde değerlendirir
İmge nesne hiçbir şekilde algılanan şeyin maddi gerçekliğiyle, ne de temsil edilen motifle karıştırılmaz. Onun ne bilincin dışında ne de onun içinde hiçbir varoluşu yoktur. Dolayısıyla naif nesneliliğin fenomenolojik indirgemeye uğratılması sonucu imaj bir fenomen haline gelir. Bu şu demektir, imaj yönelimsel bir yaşantıdan başka bir şey değildir zira fenomenler tezahür etmezler onlar yaşantıdırlar. (s. 53)

Estetik deneyim sürecini fenomenolojik indirgeme yöntemiyle ele alan Husserl, sanat yapıtının nesne olarak fiziki görünümü ile anlamsal görünümleri arasındaki karşıtlıkları üzerinde imge bilinci kuramını inşa etmiştir. Özet olarak fenomenoloji ve estetik deneyim arasındaki ilişkinin, sanat yapıtının hem maddi ve duyusal gerçekliğini *nesne olarak var olma durumu* hem de nesnel varoluşunu aşan daha derin bir anlam boyutunu kapsayan bir gerilim içerisinde kurulduğu ifade edilebilir.

İmge bilinci kuramının son basamağı olan imge özne kavrayışı açısından henüz sözü edilmemiş bir katmandan daha bahsetmek mümkündür. Daha önce de ifade edildiği şekliyle, fiziksel nesnenin tetiklemesiyle imge nesneyi, onun olanakları dahilinde de ima edilen olayları, kişileri ve benzerlerini, yani imge öznesi deneyimlenebilmektedir. Buradan hareketle, söz konusu öznenin iki aşamalı bir kavrayışa tekabül ettiğinin de altı çizilebilir. İlk aşamada yaratıcı özne kendisini imge nesnede var ederken, ikinci aşamada ise aynı imge nesnede izleyici özne kendisini var eder. İmgelerin bu bağlamdaki öznelerarasılığı, onların sanatsal bilgi üretiminde üstlendikleri rolü göstermesi açısından da dikkat çekicidir. Özne ve imge ilişkisini *İmgeler Nasıl Düşünür* adlı kitabında Ron Burnett (2007) de benzer şekilde değerlendirir, insanlar, imgelerin yaratıcıları oldukları kadar onların içindedirler de. Resmedilen şeyle beraber var olurlar ve görselleştirmeler yoluyla geçmiş ve gelecekle ilgili varsayımlarda bulunurlar. İmgeler düşünmenin, hissetmenin, görmenin ve bilmenin görselleştirilmesidir (s. 119).

Fenomeoloji perspektifinden estetik deneyim ve imgeye dair ileri sürülen görüşler elbette yalnızca Husserl ile sınırlı değildir, takiben gelen Heidegger, Sartre ve Merleau-Ponty gibi, fenomenologlar yöntemi değişime uğratmışlar, sanat ve fenomenoloji arasındaki ilişkileri dönüştürmüşlerdir. Heidegger ve Merleau-Ponty, fenomenolojiyi kendi felsefi perspektifleri için bir yöntem olarak kullanmışlar, Husserl'in *saf estetik* kavramından hareketle, sanat fenomenolojisi üzerinden kendi varlık tanımlarını ortaya koymuşlardır. Heidegger, Sartre ve Merleau-Ponty gibi düşünürlerin sanat yapıtı ve duyusal deneyim üzerine düşüncelerine yönelik değerlendirmeler çalışmanın amacını aşacağından dolayı imge kavrayışına ilişkin açıklamalar burada sonlandırılacaktır.

Dijital Devrim ve İmgeye Gömülme Deneyimi

Modern insan imgelerle çevrilmiş bir dünyada yaşamaktadır. Modern insanın etrafını çevirmiş olan imgeler, asıl dünyayı değil o dünyadaki şeylerin temsillerini sunar (Leppert, 2009, s. 16). İmgeler vasıtasıyla düşünmek, onları bir ortama aktararak ifade etmek ve dolaşıma sokarak

anlam aramanın tarihsel evreleri açısından Rönesans ve fotoğrafın icadı gibi dönüm noktası sayılabilecek pek çok önemli gelişme bulunmaktadır. Paragrafın giriş cümlesinde ifade edildiği gibi imgelerin kendileri ve temsil ettikleri gerçeklik arasında bir gerilim bulunmaktadır. Söz konusu gerilimin yükseldiği dönüm noktalarından birisi de 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren hayatı dönüştürmeye başlamış olan dijital devrimdir. Dijital devrim genel hatlarıyla bilim, ekonomi ve kültür gibi çeşitli alanlardaki her türden enformasyonun analogdan dijitale dönüşümüyle ilgilidir. İmgelerin sanayi devriminin seri üretiminden bilgisayar teknolojisinin getirdiği dijital dünyaya geçişi, asıl ve kopya ilişkisine dayanmayan, eşdeğerlik taşımayan yeni bir imge düzeninin doğmasına olanak tanımıştır. İmgelerin analogdan dijitale transferine ilişkin olarak Johnatan Crary (2004) *Gözlemcinin Teknikleri On Dokuzuncu Yüzyılda Görme ve Modernite* adlı kitabında şu değerlendirmede bulunur

Bu dönüşüm bilgisayar teknolojisi ve grafik yazılımlarla bağlantılı olarak doğmuş ve imge, gözlemci ve temsil terimlerinin yerleşik kültürel anlamlarının çoğunu geçersiz kılmıştır. Bilgisayarla üretilen imgelerin yaygınlaşması ise seri üretim tekniklerinin öykünmeci kapasitelerinden kökten farklı her zaman her yerde karşılaşıcağımız imal edilmiş bir imge düzeni yaratmıştır. (s. 13)

İmgelerin gerçek dünyadan sanal türevlerine olan göçleri, onların yalnızca anlam ve nitelikleri bakımından değil, karşılaşma ve deneyimleme biçimleri açısından da dönüşmelerine sebep olmuştur. Gerçek ve sanal imgelerin gösterim ve seyir deneyimi açısından aralarında bulunan farklılık bir uzaklık yakınlık meselesini de gündeme getirmiştir. Burnet (2007) bu durumu şu şekilde ifade eder

Sanal ortamlar, resmedilmekte olanla deneyimlenmekte olan arasındaki mesafeyi aşabilmek için, grafik-tabanlı foto-gerçekçi bir yaklaşıma başvurur. Daha önce belirttiğim gibi, uzaklık ile yakınlık arasındaki bu mücadele, imgelere dayalı neredeyse bütün deneyimler için esastır ve çoğu imgenin sanallaşmasına temel oluşturur. Deneyimin iki boyutlu ekranlara mı üç boyutlu simülasyonlara mı dayandığına bakmaksızın, görülen imgelerle bakan izleyici arasında her zaman bir miktar mesafe bulunacaktır. Bu durum ancak imgeler heykel gibi fiziksel hale gelirse ya da izleyicilerin bedenleri holografikleşirse değişecektir. (s. 114 - 115)

Sanal olan ile gerçek olan arasında var olduğu ileri sürülen mesafenin dijital devrimle birlikte başlayan tartışmalar ekseninde şekillendiği ifade edilebilir. Baudrillard'ın (1994) simülasyonun gerçeğin yerini aldığı ve bütün sistemi simülakra dönüştürerek hakikati ortadan kaldırdığını ileri sürdüğü simülasyon kavramı, yine simülasyonu model - kopya ilişkisinin dışına iterek gerçeğin kendisi olarak kabul eden Deleuze'ün (1990) görüşleri bu tartışmaların merkezinde sayılabilir. Uzaklık yakınlık ilişkisinde kuramsal tartışmalara ek olarak, analog-dijital çevriminde ortaya çıkan kod diline ve aygıtlara olan yabancılaşma gibi gündelik pratiklerin etkisinden söz etmek mümkündür. Bir diğer yanda ise dijital devrimle birlikte imgelerin, gerçeklik ve sanal uzantılar arasındaki mesafenin kapatılmasında dönüştürücü bir etki gücüne sahip oldukları da görülmektedir. Güncel teknoloji ve çağdaş medya olanakları dahilinde imgeler, izlenen nesnelere anlam üreten şeylerden, zamanın yönlendirdiği yerler ve mekanlar olarak anlam üreten şeyler olarak bir dönüşüm geçirmişlerdir. Sony firması

tarafından üretilen Portapak (1967) ve Walkman⁶ (1979) cihazlarının gündelik yaşam açısından yarattıkları kültürel dönüşüm, imgelerin evrimini değerlendirebilmek açısından dikkat çekici bir örnektir. İmgeleri, işgal ettikleri yer ve izleyicilerle etkileşime girme zamanları bakımından düşünmek, imgelerin içinde faaliyet gösterdikleri ortamı ön plana çıkartır. Başka bir deyişle, imgelerin daha geniş bir bağlamda, büyük bir kültürel çeşitliliğe sahip, sürekli olarak değişim geçiren inşa edilmiş bir ortamı oluşturan daha fazla sayıdaki enstalasyonun bir parçası olarak düşünülmesi gerekir (Carpo, 2001).

Portapak'ın GoPro'ya, Walkman'in ise MP3 çalarlara dönüşerek yaygınlaşması, bu cihazların günlük yaşam nesnelere arasındaki yerlerini sağlamlaştırdıklarının da bir göstergesidir. Bu tür cihazların sahip oldukları güç, kullanıcıları kısmi bir tecrit içine alarak onları bütünlüklü bir deneyim içine gömebilme kabiliyetlerinden kaynaklanmaktadır. Özellikle GoPro gibi aksiyon kameraları, 360 derece görüş açısında çekim yapabilmeleri ve kaydeden kişinin deneyimini, VR gözlükler gibi donanımlarla kayıt altına alınan deneyimle aynı yoğunlukta izleyiciye yaşatabilecek bir ortam sağlamasıyla dikkat çekicidir. Bruno Latour (1994) konuyla ilgili olarak şu yorumda bulunur, sanal olanı gerçek, gerçek olanı sanal yapan bir dizi pratik vardır. Bu pratikler *sanal gerçeklikte kayak yapmak* gibi o kadar yoğun bir şekilde dolayımlanmışlardır ki, asıl zorlu iş, en başta bu deneyimleri mümkün kılmış olan öğeleri birbirinden koparmak haline gelmiştir (s. 29-64). Burada sözü edilen öğeler yalnızca deneyimi sağlayan bütünlüklü teknolojik altyapılar değil, aynı zamanda ortamın sağladığı deneyimin hareket, görme, işitme ve dokunma gibi olabildiğince duyuyu aynı anda uyaran bütünlüklü niteliğidir.

Günümüzde insanın etkileşimli ve bütünsel deneyimi sağlayabilen teknolojilere katılımını ifade etmek üzere yeni bir kavramın kullanılmaya başlandığı görülmektedir. İngilizce'deki *immersion* (isim) kelimesi, Türkçede *gömülme* veya *içe gömülme* anlamlarına gelirken, bu deneyimi sunabilen nesnelere veya ortamlar için kullanılan *immersive* (sıfat) ifadesi Türkçe'de *kuşatıcı* veya *kapsayıcı* anlamlarına gelmektedir. Genel olarak gömülme kavramı, insanın elektronik gerçekliğe duysal, duygusal ve fiziksel açılardan derin bir katılımı olarak tanımlanmaktadır. Michał Ostrowicki (2009), "Sanatın Kuşatıcı Doğası" başlıklı makalesinde gömülmenin üç katmanda gerçekleştiğinden söz eder. Bunlardan ilki, askeri, eğitim ve eğlence alanlarında karşımıza çıkan ve simülasyon gibi cihazların bulunduğu teknolojik donanım katmanı; ikincisi yoğun bir insan katılımının gerçekleştiği ve deneyimin gerçek deneyim alanı olarak kabul edildiği *Second Life* gibi sosyal ağların bulunduğu katman; üçüncüsü de yoğun bir estetik deneyim türü olarak, sanat yapıtıyla özdeşleşme veya ona bir tür teslim oluşum yaşandığı sanat

⁶ Sony firmasının 1967' de çıkardığı portatif video kayıt cihazı, (Bensinger, 1981 s. 155-156). Portapak anında görüntü ve ses kaydı oynatılmasının yanı sıra yaratıcı bir süreç olarak yeniden kaydetme ve silme potansiyeli nedeniyle Nam June Paik, Joan Jonas, Bruce Nauman, Peter Campus, William Eggleston veya Andy Warhol gibi sanatçıların elinde video sanatının doğmasını sağlayan araçlardan birisi olmuştur. Walkman, Sony tarafından 1979' da piyasaya sürülmüş bir taşınabilir kasetçalardır. Walkman kullanıcıların radyo yerine kendi seçtikleri müziği dinlemelerine olanak sağlamış, toplum içinde kişisel bir tecrit yaratan doğası nedeniyle dinleyicilerin sadece müzikle ilişkilerini değil, aynı zamanda teknolojiyle ilişkilerini de değiştirmiştir (Bull, 2006, s. 131-149).

katmanlıdır (s. 131-132). Sanat anlamında gerçekleşen estetik gömülme deneyimi *imgeye gömülme* ifadesiyle tanımlanmaktadır.

Söz konusu türden bir deneyimde izleyici, HMD⁷, hareketli platformlar, dokunma ve sıcaklık benzeri bildirimde bulunan giyilebilir teknolojiler gibi çeşitli donanımlar vasıtasıyla sanat yapıtı tarafından oluşturulan atmosfer tarafından adeta yutulur. İzleyicisini böylesine çevreleyen bir mekân içinde kuşatılma hissi, mutlak, boş, soyut, xyz koordinatlarına dayalı kartezyen mekân algısının dışında, farklı ve öznel bir deneyimi mümkün kılar.



Görsel 1. Studio Stufish, *The Leapscape*, 40x6x3 m, multimedya yerleştirme (Stufish, 2022)

Gömülme deneyiminde, yapıt aracılığıyla aktarılan imgeyle bu türden bir özdeşleşmenin nasıl gerçekleştiğini anlamak açısından indirgeme yönteminin sanal gerçeklik donanımıyla erişilebilen bir yapıta uygulanması yol gösterici olacaktır. İzleyici donanım aracılığıyla kendisine iletilen imgeye gömülebilmesi için her şeyden önce duyumsadığı gerçeklikler arasından bir seçim yapmalıdır. İlk aşamada başlığı takan izleyici fiziksel gerçekliği paranteze alarak sanal deneyime dahil olur; ikinci aşamada ise sanal gerçekliğin belirlediği donanımı ve bileşenlerini paranteze alarak imgenin dünyasına dahil olur; son aşamada ise sanal gerçeklikte ona temsil edilen imge paranteze alır ve özne imge dünyasında kendisini var eder. Burada gömülmeyi sağlayan donanım, sahip olduğu manipülasyon gücü ve bütünlüklü duyuşal bildirim yapabilme kabiliyeti sayesinde, genellikle deneyimi yaşayan kişinin bir donanım vasıtasıyla bir başka gerçekliğe dahil olduğu bilincini kaçınılmaz olarak bir süre askıya almaktadır. İçeri bakmakla – içeriden bakmak arasındaki sınırların belirsizleştiği bu aşamada, izleme deneyimi ve bir şeyin parçası olmanın nasıl birbirinden ayrılacağı sorusu önemini yitirirken izleyici dahil olduğu ortamın kurucu bir bileşeni olmaya başlar. Deneyimi teorik bir düzleme oturtmakla

⁷ HMD, *head-mounted display* teriminin kısaltmasıdır ve Türkçede *başta monte edilmiş ekran* anlamına gelmektedir. HMD, başa takılan ve kullanıcının gözleri önünde bir veya birden fazla ekrana sahip olan bir cihazdır. Bu cihazlar, genellikle sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) uygulamalarında kullanılır. Kullanıcıların sanal veya gerçek dünya üzerine yerleştirilmiş dijital içerikle etkileşimde bulunmalarını sağlarlar.

deneyimi bir izleyici olarak yaşamak arasında yönelim, yöntem ve niyetlilik açısından belirgin farklar bulunmasına rağmen, gömülme deneyiminde indirgemenin kendiliğinden gerçekleştiği de ileri sürülebilir, Ostrowicki'nin de (2009) altını çizdiği gibi, fenomenolojik yaklaşım insanın, kendi niyetliliğini yönlendirdiği gerçeklik hakkında felsefi olarak belirlenmiş bir bilgiye ihtiyaç duymasına gerek görmez (s. 136).

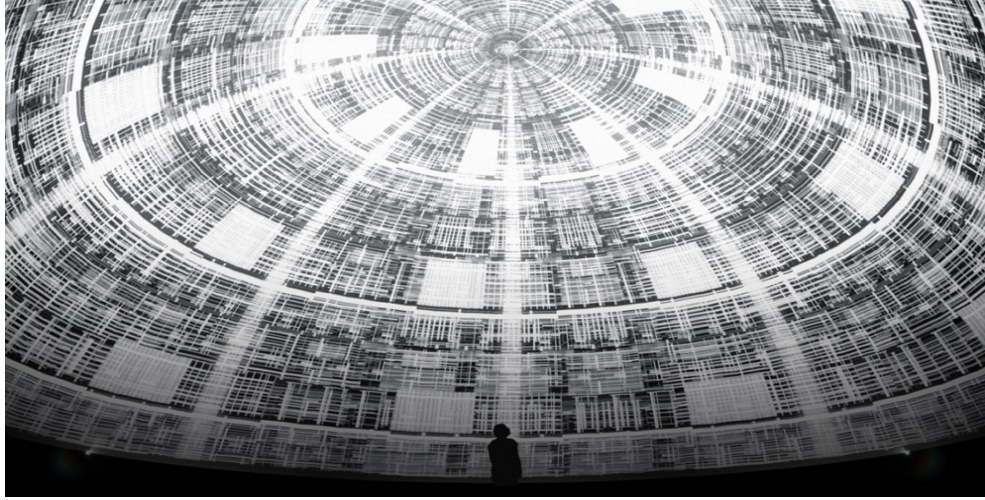
İmgeye gömülme olgusu, sanat eserinin kapsayıcı bir atmosfer yaratma yeteneği anlamında bir kriter olarak ele ele alındığında, gömülmenin sanatın ortak ve genel bir özelliği olarak neredeyse tüm sanat yapıtlarıyla ilgili bir niteliği olduğu düşünülebilir. Ancak, burada belirleyici olan faktör, gömülme deneyimindeki duyusal yoğunluk farkı ve izleyicinin sanat eserine olan katılımında deneyimi bir tür gerçeklik olarak kabul etmesidir. Oliver Grau (2003), *İllüzyondan Gömülmeye: Sanat Sanat* adlı kitabında imgeye gömülme niteliğinin yapıta ancak bir amaç çerçevesinden kazandırılabilceğini şu sözleriyle ifade eder, Gömülme deneyimi, sanatın yalnızca teknolojik yönü olarak değil, aynı zamanda bir amaç olarak da ele alındığında sağlanabilir, yani: algılayıcı gömülme deneyimi için istekli, sanat yapıtı gömülme deneyimini algılayıcıya sunmak üzere tasarlanmış olmalıdır (s. 44). Anlaşılabilceği üzere gömülme kavramı sanat yapıtlarının geneline uygulanabilir bir öz nitelik değildir ve bu sebeple imgeye gömülme deneyimi sunan sanat yapıtları ayrı bir kategori altında ve tarihsel bir izlek bağlamında ele alınabilmektedir.

İmgeye Gömülmenin Kökenleri

Karşılaşıldığında izleyicisini adeta şoke eden ve etkisi altına alan şaheser niteliğinde pek çok yapıt bulunmaktadır. Kompozisyon, boyut, kurulduğu mekân, malzeme ve anlatı gibi nitelikler açısından böylesine bir çarpıcı bir etki gücü düşünüldüğünde Michaelangelo'nun Sistina Şapeli resimleri, Gaudi'nin *La Sagrada Familia'sı*, Rio de Janeiro'da yer alan devasa *Kurtarıcı İsa* heykeli ve *Taj Mahal* gibi eşsiz yapıtlar, kuşkusuz akla gelen ilk örnekler arasında olacaktır. Gerek görsel etki gerek de izleyici deneyimi açısından ne kadar baskın ne kadar kuşatıcı olurlarsa olsunlar bu türden yapıtları gömülme deneyimi açısından değerlendirmek olanaklı değildir. Daha önce de ifade edildiği şekliyle imgeye gömülme deneyimi temelde iki ana meseleye dayanmaktadır, ilk olarak deneyimin bütünlüklü olması yani yapıtın, izleyicisinde eş zamanlı ve birden fazla duyusal bildirimde bulunması; ikinci olarak da kuşatıcı bir atmosfer yaratarak izleyicinin yapıtla özdeşleşmesi ve onun bir parçası haline gelmesini sağlamasıdır. Yarattığı kuşatıcı atmosfer ve bütünlüklü yapıtları açısından Char Davies'in (1995) sanal gerçeklik başlıkları kullanılarak deneyimlenen New York, Ricco-Maresca galerisindeki *Ozmoz* ve Ryoji Ikeda'nın *Test Şablonu* (2008) başlıklı serisinden New York, Park Avenue Armory'de gerçekleştirdiği *Sonluötesi* (2015), Ouch Collective tarafından Genova, CERN'de gerçekleştirilen *Homeomorfizim*, teknolojik altyapıları, kuşatıcı atmosferleri ve bütünlüklü yönleriyle gömülme kategorisindeki türün tipik örnekleri arasındadırlar.

Söz konusu gömülme deneyiminin görece imgenin yeni bir hali olarak değerlendirilmesinde dijital devrim ve çağdaş teknolojik gelişmelerin etkisi büyüktür. İlk defa sanatçı Myron Krueger

tarafından 1973 yılında kullanılan sanal gerçekliğin icadı da bu anlamda önemli bir milat olarak kabul edilmektedir (Burnett, 2007, s. 148).

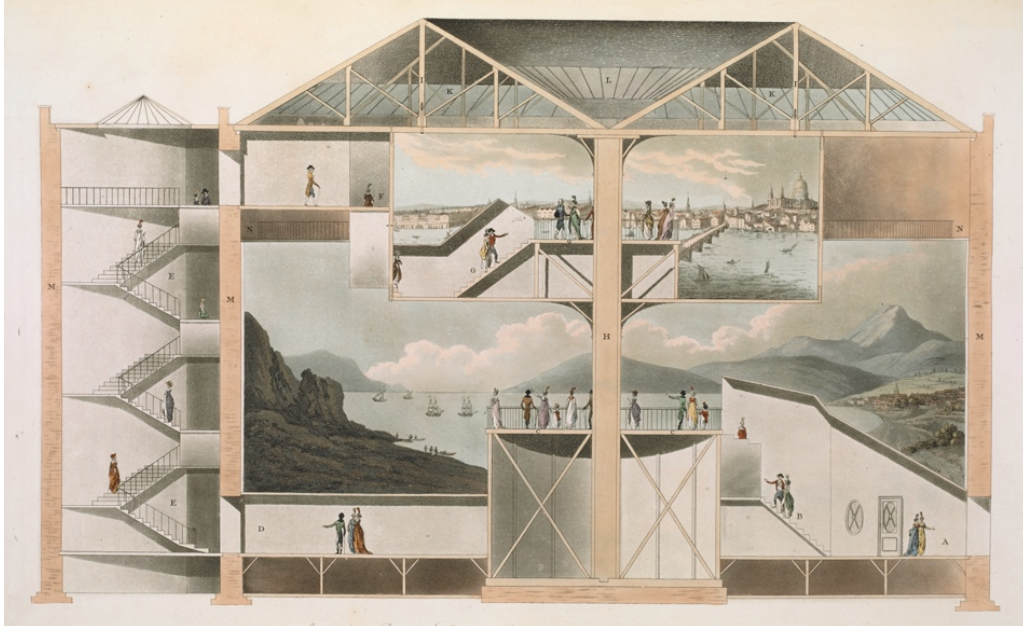


Görsel 2. Collective Ouch, *Homeomorfizm*, değişen ölçülerde, tam kubbe A/V multimedya performansı (Ouch, 2015)

Sanal gerçekliğin HMD gibi aygıtlarla birleşmesi, fiziksel gerçeklik ile ikincil bir optik gerçeklik arasında geçişliliği sağlamış, bu durum da sanal gerçeklik ve gömülmenin sıklıkla birlikte anılmasına sebep olmuştur. Burada belki de sorulması gereken asıl soru şu olmalıdır, daha gelişmiş bir teknoloji izleyicilerle imgeler arasında daha güçlü bir ilişki olacağı anlamına mı gelmektedir? Bu soruya Mark Pesce'den bir alıntıyla cevap verilebilir, etkileşim efektler yoluyla değil, öykülere bağlanmış deneyimler sonucunda elde edilecektir. Anlatının hiçbir şekli teknolojinin basitçe uygulanması yoluyla yaratılamaz. Etkileşim, fantezi ile olduğu kadar farkındalık ile de ilgili bir şeydir (1998). Kapsayıcı bir atmosfer ve yoğun duyuşsal deneyim yaratmasıyla, izleme pratiklerini ve izleyici deneyimini dönüştüren, bu bağlamda da gömülme deneyimini önceleyen sanat yapıtlarına ilişkin ilk örnekleri beklenenin aksine yirminci yüzyıla değil on sekizinci yüzyıla kadar geriye götürmek mümkün görünmektedir.

18. yüzyıl sanatın seyrini etkileyen pek çok teknolojik gelişmenin yaşandığı bir yüzyıl olmuştur, Camera Obscura, litografinin icadı, tiyatrodaki aydınlatma ve sahne ve teknolojisindeki yenilikler, piyano vb. müzik aletlerinin geliştirilmesi ve yaygınlaşması gibi gelişmeler dönemin sanat anlayışını çeşitli yönlerde etkilemiş ve daha sonraki dönemlerde ortaya çıkacak olan sanat hareketlerine zemin hazırlamıştır. Askeri gereksinimler sebebiyle bulunan dairesel perspektif de tıpkı yukarıdaki örneklerde olduğu sanatsal ifadeyi doğrudan etkilemekle kalmamış aynı zamanda imgeye gömülmenin tarihi açısından da bir milat olmuştur. Robert Barker tarafından bulunan dairesel perspektif tekniği için 1787 yılında patent başvurusu yapılmış, bu yöntemi kullanan uygulamalar kısa süre içinde Avrupa'da yaygınlaşmış panorama adıyla anılmaya başlanmıştır (Oettermann, 1997, s. 5-6).

Panoramalar 360 derecelik bir yüzeyde kesintisiz kompozisyona olanak veren bir görselliği mümkün kılmış bu sayede doğa tasvirleri izleyicilere sınırlayıcı bir çerçeve olmaksızın bütünlük içinde sunulmuştur. 1800 yılında Institute de France panoramaların bir ortam olarak özelliklerini araştırmak amacıyla bir komisyon kurar ve kısa bir süre sonra panoramaların kapalı ve kuşatıcı bir ortam yaratarak izleyicilerin zaman ve mekân algıları üzerine etkilerini inceledikleri bir raporu yayımlarlar. Grau (2003), rapordaki bazı ifadeleri şöylece aktarır, çevreleyen bir görüntüyle kuşatılmak ve panoramadaki nesnelere dış nesnelere kıyaslayamamak izleyicinin tam bir yanılsamaya maruz kalmasına neden olur. Ayrıca, izleyiciler içeride kaldıkları ölçüde, bir illüzyonun içinde olduklarına dair farkındalıklarının azaldığı görülür (s.63). Günümüzdeki izleme alışkanlıkları ve deneyimlerimiz düşünüldüğünde, 18. yüzyılda teknolojik gelişmeler doğrultusunda değişen görüntülerin, dönemin seyircileri üzerindeki derin etkisini hayal etmek neredeyse imkansızdır.



Görsel 3. Robert Mitchell, *Leicester Square*, Robert Barker panoramaları için tasarlanan yapının mimarı planı (Mitchell, 1801)

Panoramaların keşfinden sonra yapılan çalışmalar, sanatın bilimle işbirliği yoluyla gömülme deneyimi hedefine kararlı bir şekilde yaklaştığını göstermeleri sebebiyle önemli bir referans olarak kabul edilirler. Anton von Werner'in 1883 tarihli *Sedan Savaşı*⁸ adlı yapıtı izleyicilerine yaşattığı gömülme deneyimi ve etki gücü açısından 19. yüzyılın en dikkat çekici panorama örneklerinden biri olarak kabul edilmektedir.

⁸ Sedan panoramayı sergileyen yapı 1908 yılında yıkılmış olup, Werner'in 15m x 115m ebatlarındaki eseri, Kaiser 2. Wilhelm'in özel koleksiyonuna alınmıştır. Daha sonra kendisi tarafından Berlin Ulusal Müzesi'ne bağışlanan eser İkinci Dünya Savaşı sırasında kaybolmuştur. Yapıttan geriye sadece bazı fotoğraflar, planlar ve görseller kalmıştır (Maurer, 2018, s. 81).

Oliver Grau (2001), *Sedan Panoraması* başlıklı çalışmasında Werner'in Berlin Alexanderplatz'da yer alan *Sedan Savaşı* adlı eserinin 1725 metre karelik alanıyla döneminin en pahalı tablosu olup milyonlarca kişi tarafından görüldüğünden bahseder ve ekler

1883'teki açılış töreni Sedan Muharebesi'nin yıl dönümünde, Kaiser, Bismarck, Moltke gibi tüm güçlü insanların katıldığı bir siyasi etkinlikti ve ertesi gün tüm büyük gazetelerin birinci sayfasında yer aldı. Alman saldırganları savunan biçimde sunulan fotogerçekçi savaş resminin önünde, üç boyutlu nesnelere, çalılar, kaya parçaları ve tarım aletleri gibi gerçek nesnelere karton figürlerin yer aldığı bir *sahte arazi* yer alıyordu. Orkestranın çaldığı coşkulu marş müziği ve askerlerin bakış açısının etkileyici çekiciliği, izleyici katılımını artırdı. Bu resim, fotogerçekçi illüzyonizmin hassasiyetiyle, gözlemcinin fizyolojik olarak bütün yönlerine yoğunlaşarak gömülmesini sağladı. (s. 143-169)



Görsel 4. Anton Werner, *Sedan Panorama*'ya ait katalog, 1885 (Maurer, 2018, s. 82)

Batı sanat dünyasında 19. yüzyıl sonunda panorama, sanat, bilim ve teknolojinin birleştiği bir gösteriye dönüşmüş ve döneminin en yaygın görsel medyalarından biri haline gelmiştir. *Sedan Savaşı* örneğinde olduğu gibi panoramalar, yarattıkları görsel etki ve duygusal yoğunluk nedeniyle İngiltere, Fransa ve Almanya'da hızla yaygınlaşmışlardır. Bu yeni anlayışın kısa süre içinde yaygınlaşmasının bir diğer sebebi de militarizmin yükseldiği bir dönemde politik imgeler üreten bir propaganda aygıtına dönüşmüş olmasından kaynaklanmaktadır.

İmgeye gömülme deneyimi bağlamında, Isaac Newton'un *Optik* adlı eseri Batıda 15. yüzyıldan itibaren göz ardı edilmiş görsel sanatlar ve müzik ilişkisi araştırmalarını yeniden canlandırmıştır. Newton, *Optik*'te ses ve ışığın dalga boyları arasındaki benzerlikleri incelemiş ve seslerle renklerin eşleştiği yönünde sonuçlara ulaşmıştır (Day, 2001). 19. yüzyılda, Amerikalı sanatçı Bainbridge Bishop ve İngiliz ressam Alexander Wallace Rimington gibi öncüler, Newton'un çalışmalarından yola çıkarak klasik Batı müziği notalarını renklerle eşleştirmişlerdir. Müziğin görselleştirilmesi hedefli bu girişimlerde, piyano ve org gibi enstrümanlara ışık sistemleri entegre edilerek, bir nota çalındığında ilgili rengi yansıtan düzenekler kurulmuştur ve bu sayede, daha sonra 'renk orgu' olarak adlandırılacak

enstrümanın geliştirilmesi sağlanmıştır. Ses ve renk arasındaki ilişkileri inceleyen bu çalışmalar, 20. yüzyılda *renkli müzik*⁹ ve bütüncül sanat yapıtı kavramlarının ortaya çıkmasına ek olarak interaktif çoklu ortamın ilk örneklerine temel oluşturmaı açısından da önemlidir.

Alman besteci Richard Wagner (2008) 1849 yılında yazdığı “Sanat ve Devrim” başlıklı makalesinde bütüncül sanat yapıtı kavramını ilk kez kullanmıştır. Bu makalede Wagner, sanatın birleştirici gücünün ve farklı sanatsal disiplinlerin bütüncülleştirilmesinin toplumsal ve politik devrimle ilişkili olduğunu savunmuştur. Wagner bu düşüncesini özellikle kendi müzik dramlarında uygulamış ve bu eserlerde müzik, şiir, görsel sanatlar, sahne tasarımı ve koreografi gibi unsurların bir araya gelerek seyirci üzerinde daha güçlü ve etkileyici bir deneyim yaratmasını amaçlamıştır. İleri sürüldüğü dönemde çağdaşlarını oldukça etkisi altına alan bu kavram, daha sonraki dönemlerde, sinema, performans sanatı ve multimedya gibi alanlarda da etkisini göstermiş ve sanatçılar arasında disiplinlerarası iş birliğini teşvik etmiştir (Gage, 1998, s.148).



Görsel 5. Alexander Scriabin, *Prometheus: Poem of Fire* (1911), Yale Senfoni Orkestrası (Scriabin, 2010)

Wagner’ın insanın olabildiğince duyusunu aynı anda uyarabilecek bütüncül bir algılama ilkesiyle izleyiciyi yoğun bir duyusal deneyime çekme fikri, 1911 yılında gerçekleştirilen ve

⁹ Renkli müzik, müzikal yapıları görsel betimlemeye kullanmak anlamına gelir. Bu türden ilişkilerin düşünülmesi Antik Yunan felsefesiyle birlikte başlamıştır. Tarihteki kayıtlı ilk renkli müzik denemesi, Milan’lı ressam Giuseppe Arcimboldo tarafından 16. yüzyıl sonlarında müzik ve renk ilişkisi üzerine yapılmıştır (Gage, 1993. s.241).

gömülme amacının belirgin bir şekilde ifade edildiği iki deneysel yapıtta karşılık bulur. Bunlardan ilki Rus besteci Alexander Scriabin'in 1911'de bestelediği *Prometheus: Ateşin Şiiri* isimli senfonisidir. Scriabin bu dönemde bireysel müzikal kaygılarının yanı sıra izleyici deneyimi açısından bir tür kendinden geçme ve başka dünyalar keşfetme gibi yeni arayışlara yönelmiştir. Scriabin bu arayışına yönelik düşüncelerini şu şekilde tanımlamıştır: *Mystère* adıyla anılan bu biçimde müzik, şiir, mimik, dans, renk oyunları, kokular ve plastik sanatlar dinsel bir kutlama havası içinde birleşecektir (akt. Caseau, 1987, s. 258).

Scriabin *Prometheus*'u iki farklı enstrüman için bestelemiştir, ilk beste, orkestra için yazılmış olan kısımdır; ikincisi ise, *tastiera per luce* adı verilen ve Scriabin'in kendi buluşu olan renk orgu içindir. Bu renk orgu için oluşturulan bölüm, müziğe hem eşlik etmek hem de karşıtlık yaratmak amacıyla, iki farklı diziyi takip etmektedir. Scriabin bu eserinde, izleyicinin renk ve müziğin hareketlerindeki ilişkileri sadece müzikal olarak değil aynı zamanda görsel olarak algılamasını amaçlamıştır. *Prometheus*, gömülme deneyimi açısından önemli bir örneği teşkil etmektedir, *tastiera per luce* kullanımı, dinleyici ve izleyicinin görsel-işitsel algıları arasında bir bağlantı kurarak, gömülme deneyimini destekler. Bu, izleyicinin sadece müziği dinlemekle kalmayıp, aynı zamanda renklerin ve müziğin hareketindeki ilişkilerin görsel olarak algılamasını sağlar ve böylece, eserdeki işitsel ve görsel unsurların eşzamanlı etkileşimi sayesinde, izleyici kendini daha derin bir yapıt deneyimi içinde bulabilir. Scriabin'in *Prometheus* eseri gömülme deneyiminin diğer disiplinlerin dikkatini çekmesi açısından önemli bir örnektir.

İzleyici ve dinleyicinin sanat yapıtlarıyla benzer türden bir gömülme deneyimi kurmasını hedefleyen bir diğer çalışma da Alman ekspresyonizmin bir kolu olan Mavi Süvari adlı gruba aittir. 1909 yılında Wassily Kandinsky, Franz Marc ve Arnold Schoenberg ile dansçı Alexander Sacharoff, Mavi Süvari grubunun bir alt projesi olan *Sarı Ses* adlı deneysel tiyatro eseri için bir araya gelmişlerdir. Scriabin'nin *Prometheus*'u gibi bu çalışma da Wagner'in bütüncül sanat yapıtı kuramından hareket etmiştir. *Sarı Ses*, Kandinsky tarafından ton-renk-hareket ilişkisi temelinde kurulan ve izleyicilerinde derin duygular, yoğun duyusal deneyimler uyandırmayı amaçlayan dört deneysel dramadan ilki ve en çarpıcısıdır. Aynı ilkeler doğrultusunda kurgulanan *Yeşil Ses*, *Siyah ve Beyaz* ve *Mor* dahil bu oyunların hepsi, Kandinsky'nin sinestezi üzerine geliştirdiği ve 1911 yılında yayımladığı *Sanatta Ruhsallık Üzerine* isimli eserinde geliştirdiği kuramlara dayanmaktadır. Kandinsky bu çalışmasında resim sanatının temel öğelerinin, başka sanatların da temel öğesi olduğu hakkındaki görüşünü şu sözleriyle ileri sürmüştür, bütün sanatların kaynağı birdir ve aynı kökten gelir. Bunun sonucu olarak da bütün sanatlar aynıdır ancak, asıl gizemli ve eşsiz olan, aynı gövdeden gelen meyvelerin farklı olmasıdır. Farklılık her bir sanatın ifade aracından kaynaklanır (İpşiroğlu, 1994, s. 110).

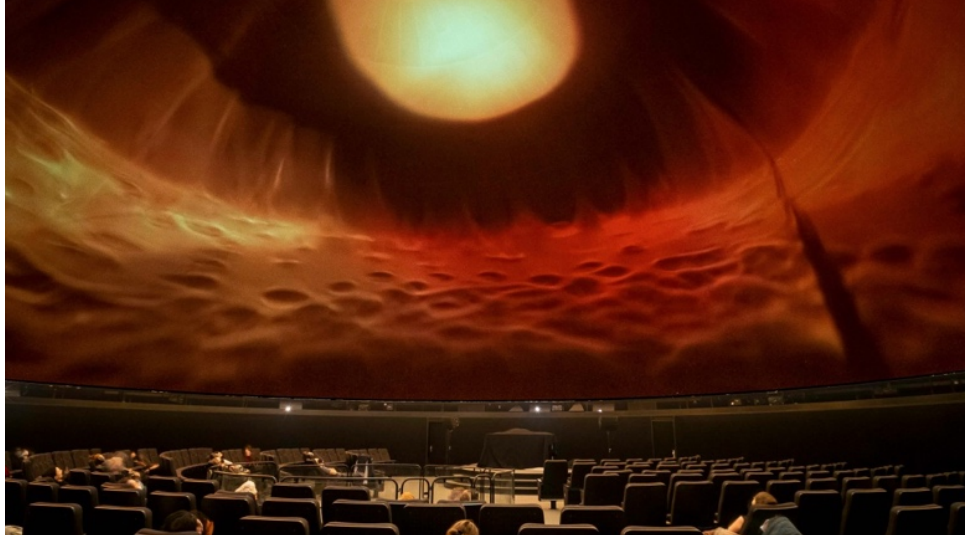


Görsel 6. Bavarya Devlet Operası *Sarı Ses* tiyatrosu temsili, 2014 (Morina, 2023)

Sarı Ses ilk kez Mavi Süvari grubuyla aynı ismi taşıyan ve 1912 yılında yayımlanan almanakta duyurulmuş olup, söz konusu performansın prömiyeri 12 Mayıs 1912 yılında New York'taki Guggenheim Müzesi'nde gerçekleştirilmiştir (Drain, 1995, s. 251). Aşağıdaki görselde sunulan *Sarı Ses* temsili 2014 yılında Bavarya Devlet Operası tarafından gerçekleştirilmiş performansa ait iki sahneyi göstermektedir. *Sarı Ses* bütüncül sanat eserine ve sanat yoluyla yeni bir ruhsallığa ulaşmak amacıyla, söz konusu farklılıkları bir arada kullanan bireysel dehadan ziyade kolektif çalışmaya dayalı bir sanat yapıtı düşüncesini öncelemeyle önemli bir örnektir. Wagner'in kuramı, *Sarı Ses* ve *Prometheus* sanat yapıtına ilişkin kabul görmüş fiziksel sınırları ve sanat disiplinleri arasındaki bariyerlerin aşılması anlamında öncü örnekler olarak kabul edilirler. Sanat yapıtlarıyla karşılaşma anlamında gömülme deneyimini önceliyor olmaları, imgenin kurulduğu fiziksel ortama dair yaygın kaniya alternatif sunmaları sebebiyle de 20. yüzyılın başında çoklu ortam sanatının kurulacağı zemini hazırlamışlardır.

Günümüzde multimedyanın kurucusu olarak anılan sanatçı Thomas Wilfred, benzer şekilde bütünleşik sanat yapıtı düşüncesinden hareketle 1920'lerden itibaren analog cihazlar, müzik enstrümanları ve ışık kullanarak izleyicilerin eserin etkisini derinlemesine yaşayarak yapıtlarla daha güçlü bir bağ kurmasını sağlayacak bir sanat formu üzerine çalışmalar yapmıştır. Resmin yanında profesyonel bir müzisyen de olan Wilfred, 1919'da sanatta ışığı araştıran deneysel bir grup kurmak amacıyla izlenimci ressam Van Dearing Perrine ve mimar ve Claude Bragdon ile bir araya gelmiş, Scriabin'den referansla kendilerine *Prometheuscular* adını vermişlerdir (Whyte, 2019, s. 187). Wilfred, 1921 yılında Clavilux adını verdiği görsel müzik cihazını geliştirmiştir, Clavilux tiyatro ve konser salonları gibi kamusal alanlarda canlı performanslar gerçekleştirmek amacıyla tasarlanan, içinde karmaşık mekanik ve analog cihazlar kullanarak üretilen bir çeşit projeksiyondur. Clavilux ışık kaynağı ve mercek arasına yerleştirilen hareketli ve geçirgen üç boyutlu bir nesnenin kombinasyonu sayesinde, sürekli ve değişen soyut biçimler

oluşturan bir aygıttır. Clavilux Wilfred'in daha sonra üreteceği hem kişisel kullanım hem de kompozisyon anlamında dönemi içinde istisnai bir yer edecek olan Lumia Kutusu'nun geliştirilmesi açısından da önemlidir.



Görsel 7. Thomas Wilfred, *Luminar #52* (1931), Clavilux performansı, 2021 (Festspiele, 2021)

Wilfred, 1930 yılında, yeni materyaller ve algoritmalar kullanarak yaklaşık 700 gün gibi uzun bir süre boyunca tekrar etmeyen ışık kompozisyonları döngüsü oluşturabilen ve bir televizyona benzeyen Lumia Kutusu'nu geliştirmiştir. Sanatçının çalışmaları buradan itibaren gösteri ve eğlenceden daha kavramsal bir sanat fikrine doğru evrilmiştir (Rezende, 2012). Wilfred aynı dönemde Lumia JR adı verilen, kişisel kullanım amacıyla evlerde kullanılmak üzere geliştirilmiş olan daha küçük bir cihaz da yaratmıştır. Lumia Kutusu ve JR versiyonu dönemin sanat anlayışına getirdiği iki açıdan dikkat çekicidir. İlk olarak bir programa bağlı olup, belirli bir sürede başlayıp belirli ve bir sürede biten doğrusal kompozisyon düşüncesine alternatif olarak herhangi bir aşamasında dahil olunabilen bir kompozisyon düşüncesi yaratmıştır. Wilfred bu konuda şu ifadeleri kullanmıştır, bu eserleri başlangıcı veya sonu olmayan kapalı diziler olarak görüyorum, herhangi bir noktada ve herhangi bir süre için doğada gerçekleşen fenomenler gibi değerlendirilmeleri gerektiğine inanıyorum (Gage, 1998, s. 92). Bu anlamda doğrusal olmayan bir kompozisyon fikri dönemin deneysel sinema, müzik ve video sanatında dönüştürücü bir etki yaratmıştır. Lumia Kutusu ve Lumia JR ikinci olarak, bir ekran veya perde üzerinde oluşturduğu görüntülerin iki katmalı duyuşsal bir deneyime dayalı olmasıyla dikkat çekicidir. Whyte (2019) Wilfred'in ekran deneyimini hakkındaki görüşlerini şu ifadelerle aktarır: "Ekran (seyircinin görebileceği kısım) *birinci alan* idi ancak, herhangi bir noktada görünmeyen *ikinci alan* konusunda seyircilerin bilinçli olmaları gerekiyor. Kastettiğim bu ikinci alan izleyicilerin kendi imge dünyalarıdır, yapıtlarım izleyiciyi imgeler dünyasına taşıyan bir uzay gemisi olarak değerlendirilmeli" (s. 40-41). Wilfred kompozisyonlarıyla dönemin beat kuşağı sanatçıları üzerinde de etkisi olan Bucke'nin *Kozmik Bilinç* adlı eserindeki aydınlanma anına işaret eder,

Kozmik bilinç tüm şeylerin bağlantılı olduğu, tüm evrenin canlı ve bir olduğunu fark ettiğimiz andır (Whyte, 2019, s. 201). Sanatçının imgeye olan yaklaşımında, izleyicilerin fiziksel gerçekliği bilinçli bir şekilde bir başka gerçekliğe tercih etmelerini yönlendirmesi niyeti belirgindir ve bu bağlamda daha önce de ifade edilen algılayıcı gömülme deneyimi için istekli, sanat yapıtı gömülme deneyimini algılayıcıya sunmak üzere tasarlanmış olmalıdır koşulunu sağlamasıyla da önemlidir. Wilfred'in Clavilux ile başlayıp Lumia ile devam eden performansları, İkinci Dünya Savaşı sonrası Cinerama perdeli salonların gelişmesi ve en sonunda CAVE adı verilen tertibatın yaratılmasında öncü rol üstlenerek etkili olmuştur.

Sonuç

Günümüzden bakıldığında sanatın özne, mekân ve imge gibi uzunca bir süre gündemini meşgul eden bazı temel kavramların olduğu görülmekle beraber, içinde yaşanan çağın siyasal, sosyal, kültürel dinamikleri dahilinde mekâna, özneye, imgeye yönelik kavrayış ve değerlendirmelerimizde gerçekleşen değişimlerin süreklilik içinde devam gözlemlenmektedir. Çalışmanın başında sanatın sözü edilen temel meselelerden biri olarak imgeye ilişkin bazı değerlendirmeler sunulmuş, birinci bölümde ise bir sanat yapıtın hayatına bir imge olarak başlamadığı argümanı Edmund Husserl'in imge bilinci kuramı üzerinden tartışılmıştır. İmgeye dönüşecek kavram, nesne veya mekânın fiziksel bir nesne üzerinde kurulması, ardından bir karşılaşma ortamı olarak imge nesneye dönüşmesi ve son olarak da onunla karşılaşan öznenin duysal deneyimi sonucunda gerçekleşen imge özne kavrayışı açıklanmış, bu kavrayışın yaratıcı ve alıcı açısından iki yönlü bir imge üretimi olduğu değerlendirilmesinde bulunulmuştur.

Çalışmanın devamında özneler arası dolaşıma giren imgelerin estetik deneyim açısından teknolojiyle kurduğu ilişkiler ve bu bağlamda ortaya çıkan gelişmeler ele alınmıştır. Dijital teknolojilerin sanat dünyasına girmesiyle birlikte sanat yapıtlarıyla karşılaşma, etkileşim ve deneyim anlamında imgeye yönelik kavrayışın nasıl değiştiği tartışılmıştır. HMD'ler, VR'lar ve CAVE'ler gibi donanımlarla sanal ortamda deneyimlenebilecek sanat yapıtlarının temel özellikleri belirlenmiştir. İzleyiciler açısından, karşılaşılan imgenin yalnızca seyircisi değil aynı zamanda bir parçası haline dönüştüğü bu seyir biçimi imgeye gömülme deneyimi olarak tanımlanmıştır. Gömülme deneyiminde izleyicinin yapıtın bir parçasına dönüşmesi anlamındaki bilinç durumuyla fenomenolojideki *epoché* arasındaki ilişki kurulmuş, imge kavrayışındaki farkındalık ve niyet gibi etkenler değerlendirilmiştir.

Gömülme deneyiminin imgenin yeni bir hali olarak değerlendirilmesinde, dijital devrimin ve teknolojik gelişmelerin etkisiyle kurulan karmaşık teknolojik altyapının rolü olduğunun altı çizilmiş ve sanat yapıtının gelişmiş teknolojik yönünün izleyicilerle imgeler arasında daha güçlü bir ilişki sağlayıp sağlamayacağı sorusuna yanıt aranmıştır. Çalışmanın ana argümanı olan gömülme deneyimine yönelik tarihsel bir izlek oluşturulması hedefi bağlamında yapılan literatür taraması ve araştırma sonucunda sanat yapıtlarının, izleyici açısından bütünlüklü duysal deneyimi önceleyen ve kuşatıcı bir atmosfer arayışına yönelik yaklaşımların on

sekizinci yüzyıla kadar geriye götürülebileceği görülmüştür. Bu noktada sanayi devrimiyle birlikte ortaya çıkan yeni teknolojilerin sanatsal yansımalarından birisi olarak başlayan panorama resimlerinin, gömülme deneyimi açısından günümüzdeki yapıtlardakine benzer bir izleyici deneyimini öncelediği görülmüştür. Richard Wagner'in bütüncül sanat yapıtı kuramında sanat yapıtının, izleyicide birden çok duyuyu aynı anda uyuracak nitelikte olması yönündeki görüşleri Scriabin ve Kandinsky gibi sanatçıları etkileyerek yirminci yüzyılda multimedya fikrinin doğmasına zemin hazırlamıştır. 1930'lu yıllardan itibaren Thomas Wilfred dönemi için etkileyici bir karşılaşma ve kurgu yöntemi oluşturduğu Clavilux ve Lumia adlı cihazlarında analog ve mekanik teknolojileri etkin bir biçimde kullanmış, gömülme deneyiminde multimedya aygıtlarının etkin kullanımıyla 1960'lı yılların pek çok ifade türünden deneysel sanatçıyı etkilemiştir.

Sonuç itibariyle gömülme deneyiminin tarihsel gelişimi incelendiğinde, yaratılmak istenilen imgenin teknolojik yönleri ve deneyimlenme biçimlerinin ötesinde, kültürel çeşitliliğe sahip, sürekli olarak değişim geçiren ve inşa edilmiş bir gerçeği kurguladıkları da görülmektedir. Çalışmanın imgeye gömülmenin kökenleri başlıklı kısımda yer alan örneklerden hareketle, *Sedan Panorama* yarattığı savaş illüzyonuyla imparatorlukların dağıldığı bir dönemde politik bir propaganda aracına dönüşmüş; *Sarı Ses'te* Birinci Dünya Savaşı öncesi değişen ekonomik düzenin tetiklediği psikolojik buhranda bir tür ruhsallık arayışına evrilmiş; Lumia'da ise evrensel bilinç ve aydınlanma vurgusuyla beatnik türü bir yolculuğa dönüşmüştür. Bu bağlamda gömülme deneyimiyle birlikte imgeleri yalnızca izlenen nesnelere anlam üreten şeyler olmaktan çok, zamanın yönlendirdiği, bütüncül deneyimler olarak anlam üreten şeyler olarak da değerlendirmek mümkündür.

Kaynakça

- Aristoteles. (2007). *Poetika*. Remzi Kitabevi.
- Bachelard, G. (1998). *On poetic imagination and reverie*. Spring Publications.
- Barthes, R. (1996). *Göstergeler imparatorluğu*. Yapı Kredi Yayınları.
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulation*. University of Michigan Press.
- Bensinger, C. (1981). *The video guide*. Video-Info Publications.
- Brough, J. (2001). *Art and Non-Art: A Millennial Puzzle*. S. Crowell, L. Embree ve S. J.
- Julian (Ed.), *The reach of reflection: Issues for phenomenology's second century* içinde(1-16). Atlantic University Electron Press.
- Bull, M. (2006). *Investigating the Culture of Mobile Listening: From Walkman to iPod*. K. O'Hara ve B.
- Brown (Ed.), *Consuming music together: Social and collaborative aspects of music consumption technologies* içinde (131-149). Springer Science & Business Media.
- Burnett, R. (2007). *İmgeler nasıl düşünür?* Metis Yayınları.
- Carmo, M. (2001). *Orality, writing, typography, and printed images in the history of architeaural theory*.(S. Bensen Çev.). MiT Press.
- Cassou, J. (1987). *Sembolizm sanat ansiklopedisi*. Remzi Kitabevi.
- Crary, J. (2004). *Gözlemcinin teknikleri: On dokuzuncu yüzyılda görme ve modernite*. Metis Yayınları.
- Dafoe, T. (2021, 07 Haziran). *An Italian artist auctioned off an invisible sculpture for \$18,300. It's made literally of nothing*. Artnet News. <https://news.artnet.com/art-world/italian-artist-auctioned-off-invisiblesculpture-18300-literally-made-nothing-1976181>

- Dastur, F. (1991). Husserl et la neutralité de l'art. *La Part de l' Œil*, (7), 19-29.
- Day, S. (2001, 20 Şubat). *A brief history of synaesthesia and music*. Theremin Vox. <http://www.thereminvox.com/article/articleview/33/1/5/>
- Deleuze, G. (1990). *The logic of sense*. Columbia University Press.
- Drain, R. (1995). *Twentieth century theatre: A sourcebook*. Routledge.
- Festspiele, B. (2021, 09 Eylül). *Matinee visual music*. Berliner Festspiele. https://www.berlinerfestspiele.de/en/berlinerfestspiele/programm/bfsgesamtprogramm/programmdetail_352217.html
- Flusser, V. (2013). *Towards a philosophy of photography*. Reaktion Books
- Freud, S. (2015). *The interpretation of dreams*. Courier Dover Publications.
- Gage, J. (1993). *Colour and culture: Practice and meaning from antiquity to abstraction*. Thames & Hudson.
- Gage, J. (1998). *Bright colors falsely seen: Synaesthesia and the search for transcendental knowledge*. Yale University Press.
- Grau, O. (2001). *Das Sedanpanorama: Einübung soldatischen Gehorsams im Staatsbild durch Präsenz*. W. Voßkamp. (Ed.). Medien der Präsenz.
- Grau, O. (2003). *Virtual art: From illusion to immersion*. MIT Press.
- H. G. Liddell ve R. Scott (t. y.). *A Greek-English lexicon*. Perseus Digital Library. 1 Haziran 2023 tarihinde <https://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus%3Atext%3A1999.04.0057%3Aentry%3De%29poxh%2F> adresinden edinilmiştir.
- Husserl, E. (1977). *Cartesian meditations: An introduction to phenomenology*. Springer.
- Husserl, E. (2000). *Ideas II: Studies in the phenomenology of constitution* (R. Rojcewicz ve A. Schuwer Çev.). Martinus Nijhoff Publishers.
- Husserl, E. (2005). *Phantasy, image consciousness, and memory (1898-1925)*. R. Bernet. (Ed.). Springer Science & Business Media.
- İpşiroğlu, N. (1994). *Resimde müziğin etkisi*. Remzi Kitapevi.
- Latour, B. (1994), On Technical Mediation: Philosophy, Sociology, Genealogy, *Common Knowledge* (3)2, 29-64.
- Leppert, R. (2009). Sanatta anlamın görüntüsü: İmgelerin toplumsal işlevi. Ayrıntı Yayınları.
- Manovich, L. (2002). *The language of new media*. MIT Press.
- Maurer K. (2018). The Paradox of Total Immersion: Watchin War in Nineteenth-Century Panoramas. A. Engberg ve K. Maurer (Ed.). *Visualizing war: Emotions, technologies, communities* içinde (78- 110). Taylor & Francis,
- Mitchell, R. (1801). *Leicester Square* [Mimari İllüstrasyon] British Library. Erişim Tarihi: 03.03.2023. <https://www.bl.uk/collection-items/section-of-the-rotunda-leicester-square>
- Mitchell, W. J. (1995). *Picture theory: Essays on verbal and visual representation*. University of Chicago Press.
- Morina (2023, 08 Mart). *The yellow sound*. [Deneyisel Tiyatro Temsili]. Besim Morina. <https://besim-morina.com/der-gelbe-klang>
- Oettermann, S. (1997). *The Panorama: History of a Mass Medium*. Zone Books.
- Ostrowicki, M. (2009). Immersive Nature of Art. *Dialogue and Universalism*, 19, (1-2), 129-141.
- Ouch, C. (2015). *Homeomorphism* [Multimedya Yerleştirilmesi]. OuchTV. Erişim Tarihi: 06.03.2023. <https://ouchhh.tv/H-OM-E-OMOR-PH-ISM>
- Pesce, M. (1998). *3-d Epiphany*. Salon. Erişim Tarihi: 13.03.2023. <https://www.salon.com/1998/06/13/feature947640934/>
- Platon. (1999). *Devlet*. İş Bankası Kültür Yayınları
- Ranciere, J. (2019). *The future of the image*. Verso Books.

- Rezende M. (2012). *Thomas Wilfred: The father of multimedia*. Vice. Erişim Tarihi: 20.02.2023.
<https://www.vice.com/en/article/bmdakq/original-creators-thomas-wilfred-the-father-of-multimedia>
- Scriabin, A. (2010, 14 Eylül). Scriabin's *Prometheus: Poem of Fire* [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=V3B7uQ5K0IU>
- Smith, D. W. (2018). *Phenomenology*, The Stanford Encyclopedia of Philosophy. Erişim
<https://plato.stanford.edu/archives/sum2018/entries/phenomenology>
- Stufish, S. (2022). *The Leapscape* [Multimedya Video Mapping]. Informa.
<https://stufish.com/project/leap-the-kaleidoscope/>
- Şan, E. (2016). Sanat Yapıtının Fenomenolojisi. *MSGSÜ Sosyal Bilimler*, (14), 49-63.
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/msgsusbd/issue/46989/589764>
- Wagner, R. (2008). *Art and revolution* (W. A. Çev.). Dodo Press.
- Whyte, R. (2019), *A light in sound, a sound-like power in light: Light and/as music in the history of the color organ*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Graduate School of Arts and Sciences, Columbia University.
- Yurtsever, E. A. (2015) *Seyirden etkileşime: Bir katılımcı sanat yapıtı olarak dijital imgenin fenomenolojisine doğru* [Yayımlanmamış Doktora Tezi]. Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat Tasarım Anasanat Dalı.