

## SANATIN VE SANAT MEKANLARININ DİJİTALLEŞME İLE DÖNÜŞÜMÜNÜN İNCELENMESİ

### INVESTIGATION OF THE TRANSFORMATION OF ART AND ART SPACES WITH DIGITALIZATION

**Handan Ece Selçuk\***

#### **Öz**

Tarih boyunca görülen sosyo-kültürel, dini, politik, bilimsel, dijital, vb. pek çok gelişme, sanat yapıtını etkilemenin yanı sıra sergilendiği alanları da etkilemiştir. Bu çalışmanın amacı; sanatın ve sanat mekanlarının dijitalleşme sonucu geçirdiği dönüşümü ortaya koymaktır. Bu bağlamda çalışmanın başlangıcında, sanatta yaşanan dijital dönüşümün, sanatın ve sanat mekanlarının deneyimlenmesinde olumsuz bir etki yaratacağı hipotezi ortaya atılmıştır. Çalışmanın kapsamı 1960'tan günümüze kadar ki süreç olarak belirlenmiştir. Sanatçıların ifade araçlarında görülen değişim ve 1980'li yıllarda adı daha fazla anılmaya başlanan bilgisayar teknolojileri; sanatçı, izleyici, yapıt ve yapıtın mekânı arasındaki ilişkiye yeni açılımlar getirmiştir. Çalışmada mekân kavramının bu dönüşümdeki yeri durum Çalışması yöntemi ile incelenmiş ve çağdaş sanat üzerinden örneklenmiştir. Elde edilen veriler başlangıçta ortaya konulan varsayımın çürütmesine yol açmıştır. Dijital gelişmeler sanatın deneyimlenmesinde ya da sergilenmesinde olumsuz sonuçlar doğurmamış aksine bu alana yeni açılımlar getirmiştir. Dijital altyapılar aracılığı ile yeniden üretilen mekanlar, 'yeni gerçeklik'leriyle var olmaya devam edecektir.

**Anahtar Kelimeler:** Sanat Mekanları, Çağdaş Sanat, Dijitalleşme, Hazır-Nesne, Yeniden-Üretim.

#### **Abstract**

Many developments such as socio-cultural, religious, political, scientific, digital, etc. seen throughout history have affected the artwork as well as the areas where it is exhibited. The aim of this study; as a result of digitalization which is one of these developments is to reveal the transformation that takes place in art and art spaces. In this context, at the beginning of the study; it has been hypothesized that the digital transformation in art will negatively affect the experience of art and art spaces. The scope of the study was determined as the period from the 1960s to the present. The changes in the expression tools of the artists, and computer technologies that became more popular in the 1980s; have brought new perspectives to the relationship between the artist, the audience, the work, and the place of the work. In the study, the position of the space in this transformation was examined with the Case Study method and exemplified through Contemporary Art. The data obtained leads to the decay of the assumption initially laid out. Digital developments have not had negative consequences in the experience or exhibition of art, but rather have brought new openings to this field. Reproduction spatials through digital infrastructures will continue to exist with their "new reality".

**Keywords:** Art spaces, Contemporary art, Digitalization, Ready-made, Reproduction.

---

*Araştırma Makalesi // Başvuru tarihi: 21.01.2022 - Kabul tarihi: 06.06.2022.*

\*YL. Öğrencisi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İç Mimarlık Anabilim Dalı  
selcukhandanece@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-0871-0926>.

## 1. Giriş

Bugün, “Sanat nedir?” sorusunun herkesçe kabul edilen tek bir cevabı bulunmamaktadır. Sanat için yapılan pek çok tanımlama, bu kavramı farklı bir noktadan ele almaktadır. TDK’da yazan tanıma göre sanat; “Bir duygunun, bir tasarımın, bir düşüncenin ya da güzelliğin anlatımında kullanılan yöntemlerin tümü ve bunların sonunda erişilen üstün yaratıcılıktır”(http1). “Tolstoy’a göre sanat, özünde sanatçı denen kişinin, belirli göstergeler aracılığıyla, yaşamış olduğu duyguları bilinçli olarak başkalarına aktarmasıdır. Başkaları da bu duygulardan etkilenir ve bunları yaşantılar” (Büyükdüvenci, 2006:48). Sanatta ya da yaşamda güzeli arayan tüm sistemler böyle özel bir duyguyla ilgili kişisel birikimleri esas almıştır. Bu duyguyu harekete geçiren nesnel sanat yapıtı olarak ifade edilmiştir.

Sanat, medeniyetlerin gelişimleri ile orantılı olarak varoluşunu devam ettirmektedir. Toplumda yaşanmış olan tüm gelişmeler sanatı da, sanat yapıtını da etkilemektedir (Karadoğan, 2020:87). Sanat, tarih boyunca sosyo-kültürel, dini, politik, bilimsel, dijital, vb. pek çok gelişmeden etkilenmiştir. Bu gelişmeler sanat yapıtının öznel/nesnel olma durumu, içeriği, biçimi gibi unsurları etkilemenin yanı sıra, sergilenme biçimini ve sergilendiği alanları da değiştirmiştir (Girgin, 2014: 214). Sanat yapıtı, sergileneceği bir mekânın varlığı ile anlam ve değer kazanacaktır. Sağlam (2020:52)’in da belirttiği gibi; “Sanat eserin nesnel varlığı düşünüldüğünde, onu konumlandıracağımız bir mekân olması ya da sanat nesnesinin bir mekânda kurgulanması gerekir. Bu yüzden mekân, sanat eseri oluşturma sürecinde vazgeçilmez elemanlardan biridir”. Yaşanan tüm gelişmelerden etkilenen sanat, mekânlarını da dönüşümüne ortak edecektir.

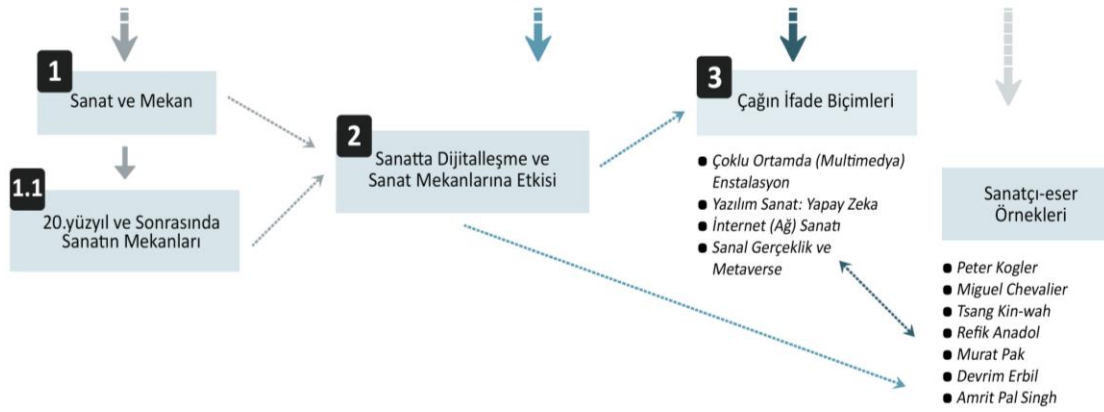
Sanat ve mekân ilişkisi incelendiğinde, iki olgu da birbirini içinde barındıran kavramlar olarak kabul edilmiştir (Özsavaş Uluçay, 2017:2247). Mekân, sanat yapıtının sergilendiği ve sunulduğu bir alan ya da eserin kendisi olabilir. İşlevi ya da kurgulanma amacı ne olursa olsun, sanat yapıtı için yadsınamaz bir unsurdur. 20.yüzyılda’da yaşanan küresel boyuttaki dijital gelişmeler mekân kavramını, bu kavramın öznesi olan sanatçıyı ve nesnesi olan sanat yapıtını etkilemiştir. Dijital dünyaya entegre edilen sanat nesnelere sanatı deneyimleme pratiğimizi değiştirmiştir. Bu çalışmanın amacı; sanatın ve mekânlarının, dijitalleşme sonucu geçirdiği dönüşümü ortaya koymaktır. Sanat, içinde bulunulan çağda fiziksel ortamından çıkıp dijital

ortamda varlık göstermeye başlamıştır. Bu, izleyicinin sanat nesnesini algılama biçimini de değiştirecektir. Bu değişim şu hipoteze yol açmaktadır; sanatta yaşanan dijital dönüşüm, sanatın ve mekânlarının deneyimlenmesinde olumsuz bir etki yaratacaktır.

Bu çalışmada sanatın yaşadığı dijital dönüşüm ele alınmış, mekân kavramının bu dönüşümdeki yeri incelenmiş ve çağdaş sanat üzerinden örneklenmiştir. Sanat-mekân ilişkisinde dijitalin etkisinin irdelenmesi hedeflenmiştir. Çalışmanın kapsamı 1960 ve sonrası olarak belirlenmiştir. 1960'lardan başlayarak "sanat nesnesi" tanımının sorgulanması ve farklı biçimlere sokulması, sanat nesnesi ve mekân ilişkisini ciddi biçimde etkilemiştir. Bu ilişki milenyum çağına giriş ve dijital gelişmelerin hız kazanmasıyla evrilmiş ve dijital entegre sanat nesnelerinin ortaya çıkışını sağlamıştır. 1960'lı yıllarda çağdaş sanatın ortaya çıkışı ve bu bağlamda yeniden sorgulanan mekân kavramı, dönemin sanatçıları tarafından yepyeni boyutlara ulaşmıştır. Sanatın nesnesi değişmiş, mekânları farklılaşmıştır (Göçmen, 2019:18). Sanat anlayışının değişimi sonucu birçok sanat eseri sadece sergilenen nesne olmaktan öteye ulaşmış, üretimi mekân ile birlikte gerçekleşen işe dönüşmüştür (Erçel, 2019:2). Çağdaş sanatta alternatif sergileme biçimleri ve mekânların tercih edilmesinin nedenlerinden biri bahsedilen sanat anlayışındaki değişimken diğer bir neden ise teknolojinin de sanatta aktif bir biçimde kullanılmasıdır. Çağdaş sanat kavramından söz edilmeye başlandığı dönemden günümüze kadar olan süreç içinde kullanılan materyaller de buna bağlı olarak değişmiştir. Dijital üretim tekniklerinin gelişimi ile hem kurgulanan sanat nesnesi hem de bu nesnenin sergilenişinde dönüşümler yaşanmıştır. Bu dönüşüm çağdaş sanat üzerinden örneklenmiştir.

Çalışmada yapılacak literatür taraması ile; sanatta mekânın kullanımı nasıl başlamış ve nasıl süregelmiştir?, Sanatçı eserlerinde bu kavrama nasıl yer vermiştir?, Mekân kavramı çağdaş sanat pratiğinde nasıl yorumlanmıştır?, Dijital dönüşümün bu alandaki etkileri nelerdir?, Bu gelişmeler sanat nesnesinin sergilenme biçimini nasıl değiştirmiştir? sorularının cevapları araştırılacaktır. Çalışma nitel bir araştırmadır. Nitel araştırma yöntemleri incelenmiş, konu üzerinde çalışılacak yöntem durum çalışması olarak belirlenmiştir. Bundan hareketle araştırma deseni oluşturulmuş, bu desen üzerinden konu başlıkları belirlenmiştir. Araştırma deseninden hareketle, üzerinde durulacak ilk konu sanat ve mekan kavramının kurduğu ilişki olacaktır.

## SANATIN VE SANAT MEKANLARININ DİJİTALLEŞME İLE DÖNÜŞÜMÜNÜN İNCELENMESİ



Çizelge 1. Araştırma Deseni

## 2. Sanat ve Mekân

Sanat ve mekân yüzyıllar boyu ilişkileri sorgulanmış ve hala irdelenmeye devam eden iki olgudur. Taşcıoğlu (2020:71), sanat ve mekân ilişkisi üzerine; “Sanat, toplumun kültürüne ve insanın yaşadığı çevreye ilişkin en çarpıcı örneklerin yansıtıldığı bir alandır. Sanatçı çevresinde gördüklerini, algıladıklarını yaratıcı bir biçimde ortaya koyarak izleyicinin duygu ve düşüncelerine hitap eder. Bu ‘ortaya koyma/gösterme’ eyleminde her zaman bir mekânın varlığı söz konusudur” ifadelerini kullanmıştır. Mekân kavramı tarih boyunca öncelikli olarak mimarlık disiplini içinde yer alan temel kavramlardan biri olsa da, fizik, felsefe, sanat tarihi alanlarında da üzerinde düşünülmüş ve tartışılmış bir olgudur. Sanat alanında da etkisini giderek arttırmış ve sanatçılar için yeni bir ifade biçimi olma noktasına erişmiştir. Mekân kavramı, bu noktada sanatın hedefiyle örtüşmektedir: sanat bir ifade yolu ve iletişim biçimidir. Sanatçı kurguladığı eserde, izleyici ile iletişime girmektedir (Özsavaş Uluçay, 2017:2247). Bu iletişimde mekân, sanatçının vermek istediği mesaj ve mesajın aktarımı açısından önemli bir faktördür. Mekân, kimi zaman sanatçının eserini sunduğu bir alan kimi zamansa eserin kendisi olarak kurguladığı bir alan olma statüsündedir.

Sanatın mekân ile kurduğu ilişkiyi en basit şekliyle iki noktada ele almak mümkündür. Bunlardan ilki; bugün kullandığımız şekline Rönesans döneminde bürünen perspektif kavramının resme girmesiyle, sanat eserinin içinde yaratılan mekândır. Sanatta mekân ilk kez,

iki boyutlu bir yüzey olmaktan Rönesans'ta çıkmış ve bu dönemde derinliğe ve hacme sahip olan bir kavrama dönüşmüştür. (Sırma, 2019:9). Diğer nokta ise; sanat eserinin yer aldığı mekandır. Bu iki kavram süreç içinde iç içe geçmiştir. 20.yüzyıla dek genellikle kilise, saray, müze duvarlarında yer alan sanat nesnelere, 20.yüzyılda gelişen yeni sanat anlayışları ve yaklaşımlar sonucunda sanatın sınırlarını zorlamış ve sanat-mekân-izleyici ilişkisi farklı bir boyuta ulaşmıştır.

Sanat tarih boyunca, toplumsal gelişmelerden ve yaşadığı her dönemin kendi içindeki dinamiklerinden etkilenmiş, bu sırada pek çok sorunun öznesi olmuştur. Sanatın ne olduğu ve ne ifade ettiği sorularına, özellikle 1960'lar ve takip eden süreçte mekân kavramı da dahil edilmiş ve mekânın sanat nesnesi ile kurduğu ilişki üzerinde tartışmalar önem kazanmıştır.

### **2.1 20.Yüzyıl ve Sonrasında Sanatın Mekanları**

Lascaux ve Altamira gibi insanlık tarihinin kalıntılarını barındıran mağaralarda görülen çizimler, sanatın mekânla olan ilişkisinin önemli örnekleri kabul edilmektedir. Bu örneklerde görüldüğü üzere sanatın yer aldığı düzlem mağara duvarlarıdır. Sanat nesnesi ve mekân arasında gelişen bu iletişim, sanat yapıtının taşınabilir bir yüzeyde kurgulanmasına dek sürmüştür. Yapıtın taşınabilir oluşu, yapıt ve sergilendiği mekân ilişkisinin doğmasına sebep olmuştur. Rönesans öncesi dönemde, sanatçı sadece talep üzerine üretim yapan bir usta/zanaatkar olarak görülmektedir. Rönesans'ın doğuşu ve 18.yy'ı takip eden süreçte kabul görmeye başlayan, Aydınlanma Çağı ile gelen özgürleşme hareketleri; hem toplumsal yaşamın hem de düşünce yapısının değişmesine neden olmuştur. Sanat da bu değişimlerden etkilenmiş ve özgür bir düşünce yapısı altına girmiştir. Sanatçı için eserlerini toplum ile buluşturabileceği ve eserinin özgürce kendi mekânında sergilenebileceği yeni yaklaşımlardan söz edilmeye başlanmıştır. Bunun sonucunda, sanat nesnesi ile birlikte sanat mekanları da dönüşmüş, sanatın sergileme ve sunuş biçimleri de değişmiştir. Yalnızca sanat için kurgulanan bir mekân fikri ortaya çıkmıştır. Kamuya açık ilk sergileme ve galeri mekanlarından biri varsayılan "Salon", bu dönemde açılmıştır. Ancak Salon, Fransa'da Royal Academy'nin uygun bulunduğu şekilde kullanılmaktadır. Fransız Devrimi'nin gerçekleşmesi ile kapatılmış ve bunun sonucunda özgür sanatçılar için özgür sergileme mekanlarından söz edilmeye başlanmıştır (http 2).

20.yy'a gelindiğinde görülmeye başlanan avangart sanat akımları ile birlikte sanat nesnesi kadar sanatçının söylemleri de gündeme gelmeye başlamıştır. Tasarım ve sanat alanlarında alışılmış ifade, üretim ve sunum yöntemlerine karşı fikirlerin oluşması ve teknolojik gelişmeler ile birlikte bu dönemde yeni bakış açıları görünür olmuştur (Özsavaş Uluçay, 2019: 133). Bu dönemde galeri, sanat yapıtının sunulmasında "nötr olmayan" bir mekân olarak, başta Kurt Schwitters, El Lissitzky ve Marcel Duchamp olmak üzere modernist sanatçılar tarafından ortaya konmaya başlanmıştır (http 2). Mekânın sanat içinde nötr olmama yaklaşımını, sanat yapıtı ve mekânın iç içe geçtiği ve mekânın yapıtın bir parçasına dönüştüğü yaklaşımlar takip etmiştir. 20.yüzyılda sanatta görülen Modernizm, Postmodernizm ve Çağdaş Sanat hareketlerinde sanatçının mekânı ele alış biçimi farklılaşmıştır.

Sanatçı/eleştirmen Brian O'Doherty 1970'lerde "beyaz küp" olgusunu tartışmaya açmıştır. O'Doherty (2021:30), "ideal galeri mekânı, sanat yapıtının "sanat" olarak algılanışına engel oluşturan her türlü öğeyi dışlayan mekândır" demiştir. Ona göre yapıt deneyimlenirken kendi dışındaki hiçbir unsur dikkat çekmemeli, her tür etkenden uzaklaştırılmalıdır. Mekân, izleyici ve yapıt arasındaki iletişimi ve etkileşimi engelleyecek unsurlardan arındırılmalı, gündelik yaşamdan ve sıradan olandan koparılmalıdır. "Beyaz Küp", penceresiz beyaz duvarları ve O'Doherty'nin tanımladığı şekliyle "biraz kilise kutsiyeti, biraz mahkeme salonu resmiyeti ve biraz deney laboratuvarı gizemiyle şık bir tasarımı buluşturur" ve Ahu Antmen'in deyişiyle; 20.yüzyıl *modern sanat galerisi*'nin başlıca simgesidir (Antmen, 2021a:9). Graf, Beyaz Küp için şu ifadeleri kullanmıştır:

Beyaz Küp, sanata tapılan bir ibadethaneydi. Bu dünyadan kopuk, sadece yapıtı yoğunlaşarak dalınan derin düşüncenin yarattığı auranın deneyimlenebileceği bir mekân. Bunun elde edilebilmesi için, tıpkı yapıtın kendisinde olduğu gibi, mekândan da sanatın toplumsal bağlamına dair tüm izlerin silinmesi gerekiyordu. Bu nedenle, Beyaz Küp esasen sanat ile yaşam arasında yer alan ve 18. yüzyıldan beri yıkılmasına çalışılan surları, aksine daha da kalınlaştırmıştır (http 2).

1960'larda sanat pratiklerinde görülen anlatı ve ifade biçimindeki değişimler sonucu, bu pratiklerin sergilendiği mekânların sınırları ve yapısı da dönüşmüş, sanatçının tutumuna uyum sağlamaya başlamıştır. 1950'lerden başlayarak gelişen ve yeni ifade biçimleri sayılan mekân düzenlemesi, asamblaj, oluşum (happening), performans sanatı, enstalasyon gibi çalışmalar, geleneksel olarak tabir edilen resim, heykel gibi alanların limitlerini zorlamıştır. Bu dönemde

sanatın biçiminin sorgulanmasına ek olarak sanatın işlevi de sorgulanmaktadır. Galeriler bu sorgulama işleminde üzerinde durulan birincil unsur olmuş, adeta bir sahneye dönüşmüştür. Mekânı “sahneleştiren” örnekleriyle minimalizm akımı, 1960'larda ‘beyaz küp’ün sınırlarının belirsizleşmesindeki faktörlerden biridir (Antmen, 2021a:10). Ahu Antmen bu durumu şu sözlerle ifade eder:

Modernist biçimci anlayışların bir devamı gibi görülen, öte yandan mekâna ve izleyiciye yönelik farklı tavrıyla modernist anlayışı tersyüz eden Minimalizm akımı, mekânın kendisini ‘sahneleştiren’ çeşitli örneklerle 1960'larda ‘beyaz küp’ün kabuğunun kırılmasındaki önemli etkenler arasındadır. Amerikalı Minimalist Carl Andre’nin ‘heykel’ kavramının sınırlarını genişleten yapıtlarıyla ilgili “Heykellerimi kalıba dökerek ya da yontarak yapmıyorum, aksine, heykelin kendisini mekânın yontulması olarak görüyorum, mekânı şekillendirmek için kullanıyorum” sözlerini mekâna yönelik bu algısal dönüşümün bir işareti saymak mümkündür (Antmen, 2021a:10).

Minimalist yaklaşım, izleyicinin mekânı algılamasının yanında mekân içinde kendi varlığının farkına varmasına da olanak tanımakta ve bu özelliği ile mekân-izleyici-yapıt üçgenine yeni bir anlayış getirmektedir. Minimalizmin izleyici ve mekân etkileşiminde yarattığı bu yeni anlayış, sanat yapıtının algılanmasında farklı koşulların mümkün olabileceği fikrini ortaya çıkarmıştır. Artık sanatın sergilendiği mekânlara, sergilenme biçimlerine ve sanatın bir meta olarak konumlandırılmasına dair eleştirilerin önu açılmıştır. Minimalizm bu noktada, kendinden önceki dönemlerde gerçekleşmiş bir başkaldırı olan Dada hareketinin başlıca simgelerinden olan sanat mekânında hazır-nesne sergileme tutumu üzerine tartışmaları yeniden gündeme getirmiştir. Hazır-nesne kavramının ortaya çıkışıyla 20.yüzyıl sanatı, yalnızca “izlenen” olmaktan çıkmış, “deneyimlenen sanat” olma statüsüne erişmiştir. Bu durum, ileriki dönemlerde sanat nesnelere yaşanacak değişimleri ve devam eden süreçte sanat yapıtlarında yaşanacak dijitalleşmeyi destekleyecektir.

### 3. Sanatta Dijitalleşme ve Sanat Mekanlarına Etkisi

Hazır nesne ifadesi, Marcel Duchamp ile somutlaşmıştır. Hazır nesnelere sergilenmesi, galeri mekânının varlığı ve sınırları üzerine sorgulamayı da beraberinde getirmiştir. Bu bağlamda Duchamp’ın hazır nesnelere kullanarak yaptığı çalışmaları önemli bir yere sahiptir. Hazır nesne tanımı en basit şekliyle sıradan, günlük yaşam nesnelere bir sanat nesnesi statüsünde değerlendirilmesidir.

Gündelik nesnelerin kullanımı Duchamp'tan önce kübist sanatçılarda da görülmektedir. Sanatın o döneme kadar doğada yer alan biçim ve formları baz aldığını göz önünde bulundurursak, sanat dışı sayılabilecek nesnelere ilk kez kübizm ile sanat alanına girmiş ve Duchamp'ın bu yaklaşımı ile yeni bir boyuta ulaşmıştır. Marcel Duchamp da 1900'lü yılların başlarına kadar kübist akım altında eserler vermiştir. Ancak 1917 yılında sergilediği *Çeşme* adlı çalışmasında satın aldığı bir pisuarı sanat yapıtı olarak sunmuş ve hazır nesne kavramının tartışılmasında öncü olmuştur (Görsel 1).

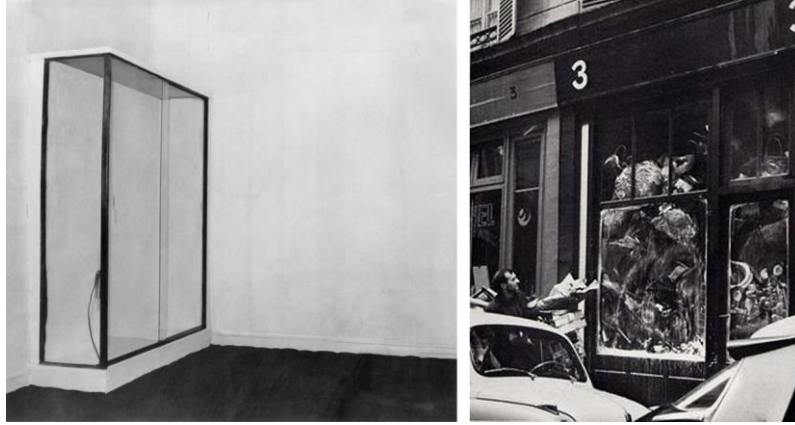


**Görsel 1.** Marcel Duchamp, *Çeşme*, 1917, 33x52x42 cm, porselen, Grand Central Palace, New York, Fotoğraf: Alfred Stieglitz.

Bu sergilemeden sonra sanat yapıtları sanat "eseri"nden öte sanat "nesnesi" olarak tanımlanmaya başlayacaktır. Duchamp'ın galeri/sergileme mekânlarına soktuğu hazır nesnelere ve bu nesnelere gelişen yaklaşımı kendinden sonraki pek çok sanatçıyı da etkilemiştir. 20. yüzyıla değin yalnızca sanatsal çalışmanın sergilenmesinde gereksinim duyulan mekân, hazır nesnelere de bu mekânlara girişi ile farklı bir biçimde değerlendirilmeye başlamıştır (Sağlam, 2020:56). Buna örnek olarak bir önceki bölümde bahsedilen, sanatsal sorgulamada kilit görevi gören galeriler; farklı sanatçılar tarafından farklı biçimlerde yorumlanmıştır. Paris'te yer alan Iris Clert Galerisi; 1958 ve 1960 yılında iki önemli çalışmaya ev sahipliği yapmıştır. İlki Yves Klein tarafından galerinin tamamen boş haliyle sergilenmesidir (Görsel 2, solda). Klein için galeri sanat yapıtının kendisidir (Boyraz ve Cantürk, 2013:130). İkincisi ise bu sergilemeye karşılık olan Fernandez Arman tarafından gerçekleştirilen *Doluluk* isimli yerleştirmedir (Görsel 2, sağda). Arman galerinin tamamını buluntu hazır nesnelere doldurmuş ve galeriyi içine girilemez bir



biçimde sergilemiştir (Antmen, 2021b:176). İki sanatçı da galeriyi, sanatsal çalışmanın kurgulanmasında pasif olmaktan çıkarmıştır.



**Görsel 2. (solda)** Yves Klein, *Boşluk*, 1958, Iris Clert Galerisi, Paris.  
**(sağda)** Fernandez Arman, *Doluluk*, 1960, Iris Clert Galerisi, Paris, Buluntu Nesnel.

Arman'ın yerleştirmesinde görüldüğü gibi, hazır nesnelere sergilendikleri yeni mekânlarında, alışılmış mekanlarının dışındadır. Mekân; bu nesnelere için hem malzeme hem de esas özne konumundadır, böylelikle sanat eseri statüsüne erişmektedirler. Bu bağlamda; 1960 ve sonrası dönemin önemli örneklerinin başında minimalist sanatçı Carl Andre'nin *Eşdeğer VIII* isimli çalışması gösterilebilir (Görsel 3). Çalışma 120 adet beyaz kum taşı tuğlanın istiflenmesinden oluşmaktadır.



**Görsel 3.** Carl Andre, *Eşdeğer VIII*, 12x229x68 cm, 1966, Tate Modern, Londra, 120 adet kum taşı tuğla.

Tate Modern bu çalışmayı 1972 yılında 4000 sterline satın almış ve tuğlaların kendi bedelinden daha yüksek bir bedel ödediği için sert eleştirilere maruz kalmıştır. Andre'nin bu çalışmasında önceki bölümde bahsedilen, sanatın sergilendiği mekân ve sergilenme biçiminde mümkün olabilecek farklı koşullar ve sanatın bir metaya dönüşmesi oldukça net görülmektedir. Buradaki asıl konu tuğlaların neden sanat olarak sayıldığıdır. Bu durumu kavramsal sanatçı Daniel Buren şöyle açıklamıştır:

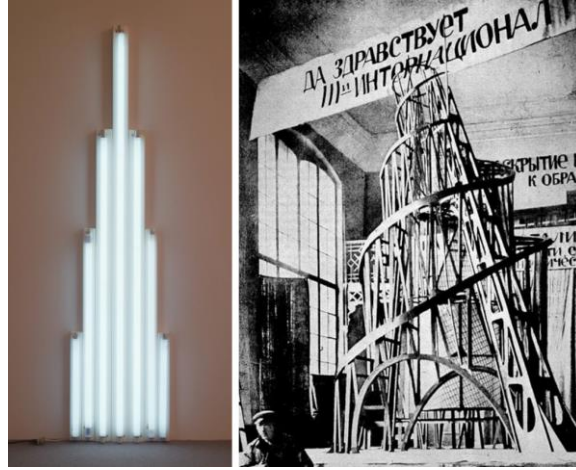
Bir sanat yapıtını bir ekme fırınına koymak ya da onu orada sergilemek, fırının işlevini değiştirmez ama fırın da sanat yapıtını bir dilim ekmeğe dönüştüremez. Bir dilim ekmeği bir müzeye koymak ya da onu orada sergilemek o müzenin işlevini değiştirmez ama müze, en azından sergi süresince, o bir dilim ekmeği bir sanat yapıtına dönüştürür (Buren, 2009 akt. Antmen, 2021a:12).

Bu ifadelerden de anlaşılacağı üzere mekân, yapıtın sergileme biçimi ya da şeklini etkilemekle kalmayıp, çalışmanın bir esere dönüşmesinde de rol oynayan önemli bir faktördür. 1960'larda yaşanan mekâna özgü bu algı değişimi, Carl Andre'nin "Heykelin kendisini mekânın yontulması olarak görüyorum, mekânı şekillendirmek için kullanıyorum" ifadesinde net bir biçimde görülmektedir (Antmen, 2021a:10). Carl Andre'nin tuğlaları, heykelini biçimlendiren unsurdur. Mekân da bu biçimlendirmeye hizmet vermektedir ve bu sebeple eserin, hem malzemesi hem de sergilenme alanı pozisyonundadır (Girgin, 2014:217).

Carl Andre gibi minimalist olan sanatçı sanatçı Dan Flavin 1964 yılında, Vladimir Tatlin'in 1919-1921 yıllarında üzerinde çalıştığı *Üçüncü Enternasyonal Anıtı*'na<sup>1</sup> atıfta bulunduğu *Tatlin için Anıt* adlı çalışmasında, farklı boylarda floresan lambalar kullanmıştır (Görsel 4). Andre ve Flavin gibi minimalist diğer sanatçılar da üç boyutlu hazır-nesnelerin düzenlemesiyle ilgilenmiş, resim, heykel gibi geleneksel ifadelerin ötesinde bir ifade biçimi arayışına girmişlerdir. Yani yapıt, dönemin sanatçılarından Donald Judd'un deyiimiyle, resmin alışlagelmiş sınırlarından kurtularak gerçek espasa yani gerçek mekâna ulaşmıştır (Antmen, 2021b:182).

---

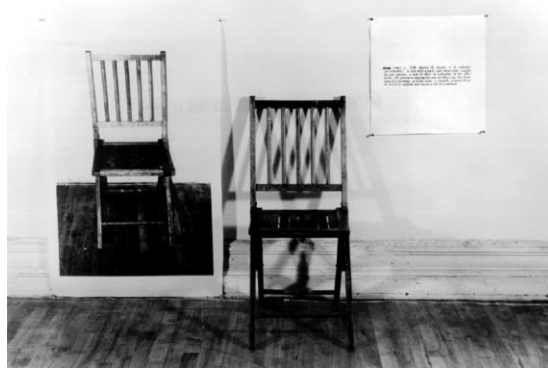
<sup>1</sup> Üçüncü Enternasyonal Anıtı, komünizme inancın ve Sovyet devriminin simgesi olarak tasarlanmıştır. Eiffel Kulesi'ne rakip olarak görülmüştür ancak maddi koşullar sebebiyle inşa edilememiştir.



**Görsel 4. (solda)** Dan Flavin, *Tatlin İçin Anıt I*, 1964, 243.8x58.7x10.8 cm, floresan lambalar.

**(sağda)** Vladimir Tatlin, *Üçüncü Enternasyonal Anıtı*, 1919-1921, Ahşap Maket.

Hazır nesnelerin sanat mekânlarına girişi ve sanatsal ifade biçimlerindeki değişim örneklerdeki gibi 1960'lı yıllar ve sonrasında Duchamp'ın bir nevi yeniden keşfi ile etkilerini daha net göstermeye başlamıştır. “Kavramsal Sanat” ifadesinin kullanılmaya başlandığı bu dönemde sanatçılar eleştirel yaklaşımlarıyla eserler vermeye devam etmiştir. Resim/heykel gibi geleneksel metotların dışına çıkılması, sanatçının muhalif tutumu ve yeni ifade biçimleri arayışına girmesi; enstalasyon düzenlemeleri, doğayı ve açık alanları kendine mekân edinen arazi sanatı, sanatçının kendi bedeni aracılığıyla gerçekleştirdiği performans sanatı ve video sanatı gibi çağdaş sanatın başlıca pratiklerinin daha fazla görünür olmasına yol açmıştır. Günümüz sanatının şekillenmesinde rol oynayan bu ifade biçimleri, kavramsal sanat altında gelişmiştir. Kavramsalci Joseph Kosuth, 1965 yılında sergilediği *Bir ve Üç Sandalye* adlı enstalasyon çalışmasında nesneyi farklı bir açıdan ele almıştır. Ahşap bir sandalyeyi, sandalyenin fotoğrafını ve sandalyenin sözlükte yer alan tanımını birlikte sergilemiştir (Görsel 5). Nesnenin üç alternatifini birleştirmiş, “tek bir düşünce sürecine üç ayrı perspektiften yaklaşmıştır” (Toluyağ, 2020:105). Nesneden (sandalye) dile, dilden (nesnenin tanımı/anlamı) imgeye (aynı nesnenin fotoğrafı) ulaşan zihinsel sürece odaklanmıştır. Bunu gerçekleştirirken bir çeşit yeniden-üretim söz konusudur. Kosuth'un nesneyi fotoğraflaması ile birlikte yeniden üretilen şey bir sanat yapıtıdır.



**Görsel 5.** Joseph Kosuth, *Bir ve Üç Sandalye*, 1965, MoMA, New York, Ahşap Sandalye.

Yeniden-üretim, Walter Benjamin tarafından tartışılmıştır. Sanatın dönüşümünü irdeleyen Benjamin; bununla bağlantılı olarak çalışmaları içinde “aura” kavramına da değinmiştir. “ ‘Aura’, özgün sanat ürününü çevreleyen kendine özgü bir aydınlık ya da parıltı anlamını taşımaktadır” (Sevim, 2010:510). Benjamin’e göre “gerçeklik”, auraya sahip bir yapının “buradallığı”, “şimdillığı” ve “biricikliği”nin katkısıyla mümkün olmaktadır. Sanat yapıtının teknik yollarla yeniden üretilmesi yapıta ait bu nitelikleri yok edecektir, bunun sonucunda sanat yapıtının gerçekliği zedelenecektir ve aura yitirilecektir. Burada “teknik yollar”dan kasıt 20.yüzyılda etkisini arttıran fotoğraf, video, ses kaydı başta olmak üzere çeşitli teknolojik araçlardır. Bu araçlarla gerçekleştirilen yeniden üretim; sanat yapıtının etkisini değiştirmiş, çoğaltılmasına olanak sağlamış ve zamanla bu alanda kendine yer edinmiştir (Benjamin, 2020:11). “20. Yüzyılda baskı tekniklerinin gelişmesiyle biriciklik, teklik anlayışı yıkılarak sanat eserinin aynı anda pek çok yerde görülebilir ve daha kolay ulaşılabilir olmasını sağlamıştır” (Yılmaz, 2008:35). Joseph Kosuth’un *Bir ve Üç Sandalye* adlı çalışmasında imgenin yeniden temsili, alışılmış gerçeklik algısının yanında, yapıtın çoğaltılarak geniş kitlelere ulaşımını sağlayacak bir alternatif yaratmıştır.

Kosuth’a göre Duchamp sonrası şekillenmiş olan Kavramsal Sanat; teknoloji ışığında gelişimini hızlandırmıştır. 1960 sonrasında görülen deneysel çalışmalarda teknoloji, sanat yapıtını gerçekleştirirmede birincil unsur olarak ele alınmaya başlanmıştır (Sevim ve Boz, 2011: 116). Yaşanan teknolojik gelişmeler toplumsal, kültürel ve sanatsal açıdan yeni ifade yöntemleri ve olanaklar sağlamaktadır. Sanatsal üretimin gerçekleşmesine olanak tanıyan araç

gereçler, bu gelişmelerin etkisiyle değişmiştir. Makalenin bu noktasına kadar ele alınan örneklerde bahsedilmiş olan, modernizmin devamında yaşanan değişimler, sanatsal ifadede teknoloji kullanımının önünü açmıştır. Çalışmalarında teknolojik araçları etkin bir şekilde kullanan sanatçı Nam June Paik, teknoloji ve sanatsal yaratım gücünü birleştirmiş ve kendi üslubunu oluşturmuştur. "...'teknoloji nasıl insanileştirilmeli' kalıbından yola çıkan sanatçı çalışmalarında televizyonu kullanarak televizyon ile videonun insanileştirilmesiyle ilgilenmiştir" (Beyaz, 2016:10). Televizyon ve yine onun temsili olan monitörler sanatçının kullandığı başlıca nesnelere dir. Paik'in sanatsal ifade aracı olarak televizyonu seçmesinin nedeni; televizyonu insanın manipüle edilmesinde başarılı bir araç olarak görmesidir. Paik için televizyon, dünyada yaşanan toplumsal değişimin de bir nevi simgesidir. Bu bağlamda Paik'in farklı yıllarda kurguladığı çalışmaları, hala gelişmeye devam eden sanatsal ifade açısından önemli bir yere sahiptir.

Teknolojinin sanatsal üretimde kullanımı ile ilgili önemli gelişmelerden biri dijital manada kullanılmasıdır (Sevim ve Boz, 2011:127). Hazır nesnelere dijital ortama geçmesi ile yeni bir sürece girilmiştir. Dijital anlamda kullanılmaya başlanan önemli araçlardan biri de "video"dur. Nam June Paik'in da çalışmalarında kullandığı başlıca araç olan video, 19.yüzyıl sonu ve 20.yüzyılın başındaki görsel-işitsel araçların (fotoğraf, ses kayıt cihazları, radyo gibi) kullanımına dayanmaktadır. Çağdaş sanatta yer alan başlıca ifade biçimlerinden biri olan video, dijitalleşmede kayda değer bir adımdır. Nam June Paik'in 1974 yılında, kapalı devre bir televizyon sistemi aracılığıyla ekrandaki kendi görüntüsü ile bakışan Buda heykelini sergilediği *Tv Buddha* eseri, yine aynı yılda, canlı bitkilerin arasına serpiştirdiği 30 adet televizyonla gerçekleştirdiği *Tv Garden* adlı çalışması ve 24 adet monitöre, her biri bir saatlik dilimi temsil eden ve sistematik olarak dönen beyaz bir çizginin yansıtıldığı *Tv Clock* isimli yapıtı (Görsel 6) bir dijital medya unsuru olan videonun önemli örnekleridir (Beyaz, 2016:12, Demirel, 2019:154).



**Görsel 6. (solda)** Nam June Paik, *Tv Buddha*, 1974, Stedelijk Museum, Amsterdam. **(sağda)** Nam June Paik, *Tv Garden*, 1974, Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen, Düsseldorf Koleksiyonu, Almanya, 30 adet monitör. **(altta)** Nam June Paik, *Tv Clock*, 1963/1989, Santa Barbara Sanat Müzesi, 24 adet monitör.

1970'lerde ifade araçlarında görülen bu değişim ve 1980'li yıllarda adı daha fazla anılmaya başlanan bilgisayar teknolojileri; sanatçı, izleyici, yapıt ve yapıtın mekânı arasındaki ilişkiye yeni açılımlar getirmiştir. “Sanatta dijital teknolojinin kullanılması ve sanat nesnesine dâhil olması 20. Yüzyılın sonlarına rastlar” (Sağlam, 2020:59). Kullanılan dijital nesnelerin temelleri 1900'lü yıllara dayansa da bu dijital teknolojiler 20.yüzyılın sonlarında etkin bir biçimde kullanılmaya başlanmıştır. Walter Benjamin'in sözünü ettiği “yeniden-üretim” günümüze yaklaşan süreçte dijital olanakların kullanımı ile gerçekleşecektir. 1990'lı yıllara gelindiğinde, “...internetin de devreye girmesiyle dijital bir devrim meydana gelmiştir. Dijital tekniklerin sunduğu imkânların çeşitliliği sanatçılara bunları araç, ortam veya konu olarak kullanabilme seçimi yaratmıştır” (Christiane, 2003:133 akt. Sağlam, 2020:57). Bu sayede dijital teknik ve unsurlar sanat yapıtı oluşturma sürecinde bir malzeme olarak kullanılabilir hale gelmiştir ve dijital ifade dili sanatta yerini almaya başlamıştır. Sosyo-kültürel, ekonomik, teknolojik pek çok dönüşümden beslenen sanatçı, yapıtlarında da dijital dünyanın getirdiği yeniliklere yer verir hale gelmiştir. Bulunulan çağın gelişmiş imkanları sanatçıya alışılmış üretim yöntemlerini kullanmadan, fiziksel olarak bulunduğu ortamın dışında kalan bir mekân ve zamanın içinde sanatsal üretim yapma olanağı vermiştir. Alternatif bir gerçeklik yaratılan bu üretim çeşidinde “gerçeklik”; geleneksel sanat anlayışındaki gibi perspektif, ışık vb. unsurlarla sağlanmanın

aksine görüntü, hareket ve ses gibi unsurlarla sağlanmaktadır. Burada gerçeklik bir nevi yeniden üretilmektedir ve bu dijital ortamın içinde gerçekleşir.

Hızla gelişen teknoloji sonucu artan bilgisayar yazılım ve donanımlarına dayanan üretimler 21.yüzyılda etkilerini arttırmıştır ve günümüzde yaşamın tüm alanlarında kendini göstermektedir. Bu gelişmelerle birlikte dijital, çağdaş sanat üretiminde yalnızca bir araç olmaktan çıkmış ve üretilen işin ortamı konumuna da gelmiştir (Yüksel, 2014:64). Çağdaş sanat çalışmalarında sıklıkla görülen bu dijital unsurlar, sanat yapıtı oluşturmanın yanında mekânın da bir sanat yapıtı olarak kurgulanmasında çoğunlukla tercih edilmektedir. Yaşanan dijital ilerlemeler, mekânsal tartışmalara da yansımış, mekânın üretim yöntemine, mekânsal tasarım prosesine ve bu mekânın deneyimlenmesine dair değişimleri beraberinde getirmiştir (Karayılıanoğlu, 2020:20). Dijitalin ve mekânın bir araya gelişi, bu dijital unsurların mekânı yeniden şekillendirmesi ve yorumlaması sonucu gerçekleşmektedir. Mekân, dijital unsurların kullanımı ile farklı bir kimliğe bürünebilmektedir. Bu bağlamda çağdaş pek çok sanatçı eserlerine mekânı da dahil etmiş ve dijital olanakları kullanarak yeni ifadelerde bulunmuştur. 2000'li yıllara kadar mekânın "gerçekliği" her ne kadar dijital unsurların dahil olmasıyla değişse de hala fiziksel olarak deneyimlenebilen düzenlemeler mevcuttur. Milenyuma giriş ile birlikte daha fazla konuşulmaya başlanan "sanal gerçeklik", "yapay zekâ", "internet sanatı" ve temelleri 1990'lı yıllara dayanan "metaverse" kavramları mekânın, sanatsal çalışmanın kendisi ya da çalışmanın sergilendiği alan olduğu iki durumda da algılanışını değiştirmiştir. Yani mekânın ele alınışındaki değişim yalnızca kavramsal olmakla sınırlı kalmamış, gelişen teknolojinin etkisiyle biçimsel olarak da gerçekleşmiştir (Sağlam, 2020:57). Makale çalışmasının bu aşamasında; 21.yüzyılın çağdaş ifade biçimlerinden olan multimedya enstalasyonları, yapay zekâ destekli yazılım sanatı çalışmaları, "internet/ağ sanatı" olarak tanımlanan ve yalnızca internet ortamında varlık gösteren düzenlemeler ve sanal gerçeklik üzerinde, belirlenen araştırma metodu kullanılarak incelemeler yapılmış ve hipotezin doğruluğu irdelenmiştir.

#### 4. Metodoloji

Çalışma nitel bir araştırmadır. Nitel Araştırma Yöntemleri incelenmiş, konu üzerinde çalışılacak yöntem Durum Çalışması olarak belirlenmiştir. Araştırmaya literatür taraması ile başlanmıştır. Taramanın ardından yaşanan dijital dönüşüm ve sanatta dijitalleşmenin sanat mekanlarına etkisi incelenmiştir. Yapılan incelemeye çağdaş sanat bağlamında yaklaşılmış ve

sanatçı-eser örnekleri üzerinden değerlendirilmiştir. “Durum çalışması, gerçek yaşamın, güncel bağlam ya da ortamın içindeki bir durumun araştırılmasını gerektirmektedir” (Yin, 2021:96). Güncel bir sistem veya belirli bir zaman aralığındaki durumların, çoklu bilgi kaynaklarından (görsel-işitsel materyaller, dökümanlar, gözlem ve raporlar gibi) yararlanılarak derinlemesine araştırıldığı ve bir durum betimlemesinin ortaya konduğu nitel bir yaklaşımdır (Creswell, 2021:97). Bu bağlamda çalışmada araştırılacak durum; sanatta yaşanan dijital dönüşümün sanatın mekânları üzerindeki etkisi, çalışılacak zaman ise; 1960 ve günümüze kadar olan süreç olarak belirlenmiştir. Bu süreç içerisinde, dijitalleşmenin çağdaş sanat pratiğine etkileri araştırılmış, bu dönüşümün mekân kavramına yansımaları seçilen sanatçı ve işleri ile ortaya konmuştur. Çalışma görseller ile desteklenmiştir. Araştırma boyunca literatürde yer alan kaynaklardan yararlanılmış, sanatçılar ve çalışmaları üzerine okumalar yapılmıştır.

## **5. Çağın İfade Biçimleri**

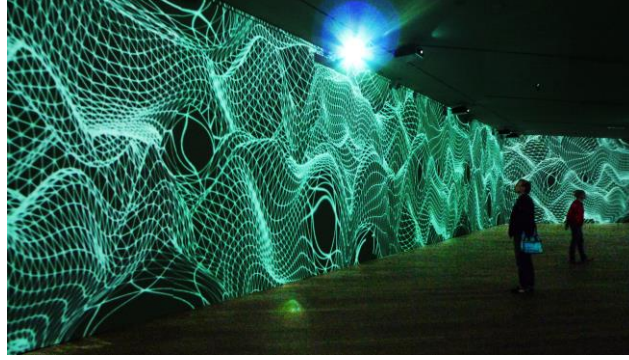
Dijital kurumların çağdaş sanat çalışmaları arasında yer almaya başlaması, sanat için yeni bir sürecin başlangıcına işaret etmektedir. Dijital altyapıların gelişmesi, sanatçının farklı bir perspektiften bakmasına olanak sağlamış, yeni yaratım ve üretim alanlarının oluşmasına yol açmıştır. Sanatçının mekân algılayışı farklılaşmış, mekân ile birlikte üretilen çalışmalar yeni anlatım biçimleri ile ortaya konmuştur (Çınar ve Köse, 2021:227). Multimedya enstalasyonları, yazılım sanatı, internet (ağ) sanatı ve sanal gerçeklik gibi yeni nesil üretim türleri, dijital altyapıları yapının üretiminden sergilenmesine kadar bir “ortam” olarak kullanmaktadır. Bu ortamda hayata geçen yapıtlar interaktif ve dinamiktir bu sayede yeni bir mekân algısı yaratmaktadır.

### **5.1 Çoklu Ortamda (Multimedya) Enstalasyon**

Temelleri 20.yüzyıl ortalarına dayanan ve çağdaş sanatın önemli ifade araçlarından biri olan enstalasyon ya da diğer adıyla yerleştirme sanatı; mekâna özel olarak üretilen ve izleyici katılımını gözetken etkileşimli bir sanat türüdür. 20.yüzyılın sonlarında yaygın bir sanat dalı haline gelen enstalasyon, dijital teknolojilerde yaşanan gelişmeler sonucu etkisini ve tercih edilirliliğini arttırmıştır (Sağlamtimur, 2010:223). Sanat yapısının kurgulanmasında ya da sergilenmesinde mekânı sorgulayan sanatçılar, çeşitli dijital araçları bir arada kullanarak (ses, video, görüntü, metin gibi) çoklu ortamda (multimedya) çalışmalar üretmiştir.



Mekân kavramını irdeleyen ve çalışmalarında mekânı teknolojik olanakların yardımıyla yeniden ele alan sanatçılardan Peter Kogler; izleyicinin aktif olarak dahil olduğu çalışmalar üretmiştir. Kogler'in kurguladığı mekânlar dijital araçlarla yeniden oluşturulur. Oluşturulan mekânlar dijital görüntülerin hareketlendirilmesi ile biçimlendirilir. İzleyici durmadan hareket eden bir animasyonla yeniden kurgulanmış mekân içinde, gerçeklik algısındaki değişimleri deneyimler, boş-dolu kavramlarını sorgular. Oluşturulan hareketli görüntülerin mekânın tümüne yansıtılması ve ek olarak kullanılan ses efektleri ile işitsel duyuyu uyarması, sergi mekanının algılanmasında da önemli bir değişiklik yaratmıştır. Kogler, galeri mekânını, sanat yapıtının kendisi olarak sunmuştur. Bu sunumda mekânın duvarları yapıta hizmet vermektedir. Galeri mekanının iki boyutlu yüzeyleri, Kogler'in oluşturduğu dijital animasyonlarla üç boyuta taşınmış, izleyici için yeni bir gerçeklik yaratılmıştır (Görsel 7).



**Görsel 7.** Peter Kogler, *Untitled*, 2010, MUDAM Luxembourg, Projeksiyon ile Yansıtılmış Bilgisayar Destekli Enstalasyon.

Gerçekleştirdiği dijital kurulumlarla bu alanın diğer önemli isimlerinden Miguel Chevalier; sanatında bilgisayar destekli üretimleri etkin şekilde kullanmıştır. Etkileşimli mekânlar üzerinde çalışan sanatçı, önemli mimari yapıların iç mekânlarında gerçekleştirdiği enstalasyonları ile ses getirmiştir. Kullandığı mimari yapılarda yeni bir mekân duygusu yaratmayı hedeflemiş ve bunu çoklu ortamda gerçekleştirmiştir. 2015 yılında Cambridge Üniversitesi'nin daveti ile King's College Şapeli içinde gerçekleştirdiği enstalasyonunda, fizik, biyoteknoloji, kozmoloji gibi konular üzerinde çalışmış ve Stephen Hawking'in kara delikler üzerine yaptığı çalışmalardan ilham almıştır (Görsel 8). Konuklara takım yıldızlarından oluşan alternatif bir evren sunmuştur. Bunu yaparken yalnızca evren için yeni bir "gerçeklik"

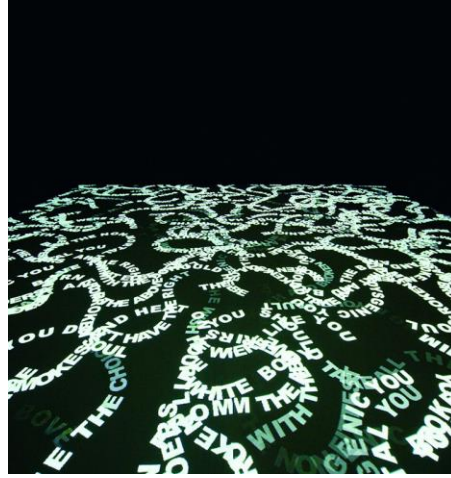
yaratmakla kalmamış, kuruluma ev sahipliği yapan King's College Şapeli'nin iç mekânını da bu yeni gerçekliğe ortak etmiştir. Mekânı dijital araçlarla yeniden oluşturmuştur.



**Görsel 8.** Miguel Chevalier, *Dear World... Yours, Cambridge*, 2015, King's College Şapeli, İngiltere, Dijital Destekli Enstalasyon.

Yapıtlarında dijital teknolojileri ve multimedya ortamlarını kullanan bir diğer sanatçı Tsang Kin-wah; metinler aracılığı ile kurguladığı enstalasyonları ile tanınmaktadır. Çalışmalarında tarih, din, siyaset gibi kavramları irdelemekte ve bunu izleyiciye; kullandığı mekânın duvar ve zemin yüzeylerinde dolaşan hareketli sözcük öbekleri aracılığı ile sunmaktadır. Tsang Kin-wah'ın 2009 yılında çalışmaya başladığı "Yedi Mühür Serisi" adlı düzenlemesi; Kutsal Kitap'ta yer alan ifadeler, kıyamet ve varoluşçuluk gibi temaları referans alan yedi adet video yerleştirmesinden oluşmaktadır. Yerleştirme, dijital ortamda oluşturulmuş metinlerin mekânın yüzeylerinde dolaşması ile başlamakta ve metinlerin sayısının sergileme boyunca giderek çoğalarak mekânı doldurması ile devam etmektedir (Görsel 9). Hareket halindeki ifadelere eşlik eden mırıltı benzeri sesler, çığlık ve acı ifadeleri, metinlerle orantılı olarak artmakta ve izleyicide empati duygusunu uyarmaktadır. İzleyici okuduğu cümleler ve işittiği sesler ile yaratılmış olan bu yeni mekânın adeta içine çekilmektedir. Kendi gerçekliğini unutup, sanatçının yarattığı gerçekliği deneyimlemektedir. Görsel ve işitsel sınırları zorlar

seviyeye ulaşan dijital unsurlar, izleyiciye yoğun bir duygu durumu yaşattıktan sonra mekân içinde giderek azalarak yok olmaktadır. Böylece izleyici kendi gerçekliğine geri dönmektedir.



**Görsel 9.** Tsang Kin-wah, *Dördüncü Mühür*, 2017, IKSV 15. İstanbul Bienali, Pera Müzesi, Dijital Enstalasyon.

Verilen multimedya enstalasyonu örneklerinde sanatçıların dijital imkanlarla yeniden mekân üretimleri gerçekleştirdikleri görülmektedir. Burada önceki bölümlerde değinilen, Walter Benjamin'in sanat yapıtının yeniden üretimi ile ilgili görüşleri tekrar gündeme gelmektedir. Benjamin, sanatsal yapıtın yeniden üretilmesinin "gerçekliği" zedeleyeceğini ifade etmişti. Ancak verilen örneklerde Benjamin'in ifadesinin aksine yeniden üretimle gerçeklik zedelenmek yerine yeniden oluşturulmuştur. Oluşturulan yeni gerçeklik izleyicinin algılama biçimini değiştirmiştir.

## 5.2 Yazılım Sanatı: Yapay Zekâ

Yazılım; bilgisayarın hedeflenen çeşitli işlem ve görevleri yerine getirebilmesini sağlayan komutlar dizisi olarak ifade edilmektedir (Sağlamtimur, 2010:226). Yazılımın sanat alanında etkin biçimde kullanılmaya başlaması 1990'lı yılların sonlarında gerçekleşmiştir. Dijital içerikli pek çok sanatsal çalışmanın temelini oluşturan yazılım sanatı; bu çalışmaların üretimi ve sunumunda kullanılan başlıca araç olmuştur. 21.yüzyılın sanatçıları; bilgisayar yazılım ve donanımlarını malzeme edindikleri yeni bir yaklaşımı benimsemiştir.

İçinde bulunduğumuz yüzyılın sanatçılarının sıklıkla tercih ettiği bir üretim metodu olan "yapay zekâ" algoritmaları; çeşitli yazılımların geliştirilmesi ve uygulama alanlarının artması

sonucu bu alanda daha fazla konuşulur hale gelmiştir. “Yapay Zekâ” kavramı temelde, insan zekasına özgü olan algılama, düşünme, karar verme, üretme gibi becerileri gerçekleştirebilmesi hedeflenen bir işletim sistemidir (Toprak, 2020:50). Yapay zekanın sanat üretiminde kullanımı 1970’li yıllara dayansa da, bilgisayar teknolojilerinde yaşanan ilerlemeler sanatçılara daha özgür bir ortam sağlamış ve yapay zekadan yararlanan alanlar çoğalmıştır. Yapay zekâ destekli ortaya konan yapıtlar sanatsal yaratım sürecine farklı boyutlar kazandırmıştır.

Hayata geçirdiği büyük ölçekli sanat projelerinde yapay zekâ ile ilişkilendirilmiş üretimler gerçekleştiren Refik Anadol, bu alanda çağın önemli isimlerinden biridir. Çalışmalarında gerçeklik kavramını sorgulamış, “fiziksel ve dijital gerçekliğin kesişimini” irdelemiştir (Toprak, 2020:54). Yapay zekâ algoritmalarını kullanarak var olmayanı hayata geçirmiş ve alternatif mekânlar yaratmıştır. Mimariyi ve oluşturduğu dijital kurguları iç içe geçirmiş, izleyicinin algı sınırlarını zorlamayı hedeflemiştir. Anadol, 2021 yılında İtalyan markası Bulgari ile gerçekleştirdiği işbirliğinde, markanın ikonik yılan figüründen ilham alarak, yapay zeka destekli bir üretim gerçekleştirmiştir (Görsel 10). Metamorfoz yani “başkalaşma” kavramından hareketle, “başkalaşmış” bir doğa deneyimi yaratmış ve doğada gerçekleşen sonsuz döngüye atıfta bulunmuştur. Yüz yirmi binden fazla yılan, iki yüz milyonun üstünde doğa ve yüz altmış milyonun üstünde çiçek görüntüsü kullanarak eğitilen makine algoritmalarını ve verileri işleyerek izleyiciye alternatif bir doğa gerçekliği sunmuştur. Kullandığı yapay zekâ, bir çiçeğin doku, renk, desen gibi unsurlarını öğrenmiş ve buradan hareketle yeni figürler üretmiştir (http 3). Metamorfoz kavramı çalışmanın konsepti olmaktan öteye geçmiş ve üretim biçimi olmuştur. İzleyici içinde bulunduğu mekânda yeniden üretilmiş “yeni doğa”yı deneyimlemekte ve Anadol’un dijital gerçekliğine dahil olmaktadır. Günümüz bilgi teknolojilerinde yaşanan gelişmeler, erişilebilirlik ve ulaşılabilirlikteki kolaylıklar, yapay zeka destekli üretimler dışında yalnızca internet ortamında deneyimlenebilen gerçekliklerin de var olabilmesine zemin hazırlamıştır.

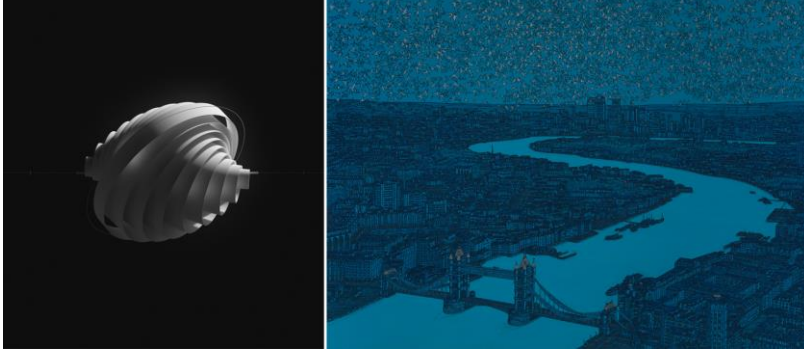


**Görsel 10.** Refik Anadol, *Serpenti Metamorphosis*, 2021, Milano, Yapay Zekâ Destekli Dijital Kurulum

### 5.3 İnternet (Ağ) Sanatı: NFT

Varlıksız ve yapısız bir sanat türü olarak ifade edilen ve temel gereç olarak internet ortamını kullanan “İnternet” ya da “Ağ” Sanatı; son yıllarda etkisini arttırmaya başlamış bir dijital sanat formudur. İsmi yararılandığı ortamdaki internet sanatı, fotoğraf, çizim, ses, video, metin, kod gibi çeşitli pratikleri içermektedir. Sanatçı için özgür bir üretim ortamı, izleyici için ise özgür bir deneyim alanı sağlamaktadır. Geleneksel sanat formlarının, galeri ve müze mekânlarının tamamen dışında kalan bu sanat türü, çağdaş sanatın gelişmesine büyük katkılarda bulunmuştur. Bir bilgi paylaşım aracı olarak varsayılan internet, sanatçıların elinde daha önce benzeri görülmemiş yeni bir yaratım ve paylaşım aracına dönüşmüştür (Sağlamtimur, 2010:225). İnternet sanatı hala gelişim halindedir ve gün geçtikçe yeni dijital formatların ortaya çıkışı devam etmektedir. Ortaya çıkan bu yeni formatlar yeni gerçekliklere ulaşılmasına imkân tanımaktadır. Sanatsal yaratımda yapay zekâ ve yazılım temelli üretim biçimlerinin ilerisinde yeni yaklaşımlar oluşmaya başlamıştır. Bu yaklaşımlardan biri günümüze en yakın zamanda hayata geçen ve Kripto Sanat olarak ifade edilen NFT teknolojisidir. Kısaca NFT olarak ifade edilen Non-Fungible Tokens, eşi benzeri olmayan varlıklardır. NFT’ler gerçek kabul edilen varlıkların tokene dönüştürülmüş halidir. Bu işlem blok zincir üzerinde gerçekleşir. NFT tamamen eşsizdir ve yeri doldurulamaz (Dursun, 2020). Bir yazı, fotoğraf, ses, video ya da bir sanat formu olarak karşılık bulabilir. Bu çalışmanın konusu olan sanat yapıtları, NFT’nin bir alt kategorisi olarak tokenleşmiş ve tamamen dijital ortamda varlık göstermeye başlamıştır. Sanatçılar yalnızca NFT tabanlı sanat eserleri üretmekle kalmamış, var olan çalışmalarını da bu

formata dönüştürmeye başlamıştır. Kripto sanatçısı olarak anılan Murat Pak'ın gerçekleştirdiği oluşumu (Görsel 11, solda) ve Türk resim sanatının önemli isimlerinden Devrim Erbil'in fiziksel yağlı boya tablosunu NFT formatına dönüştürmesi (Görsel 11, sağda) bu duruma gösterilebilecek örneklerdendir. Bu çalışmalar dijital ortamda satışa sunulmaktadır.



**Görsel 11. (solda)** Murat Pak, *The Wave*, NFT Eser. **(sağda)** Devrim Erbil, *London Like A Dream*, 2021, NFT Formatına Dönüştürülmüş Tuval Üzerine Yağlı Boya Eser, 130x180cm.

NFT'lerde görülen ünik olma durumu yine akıllara Walter Benjamin'in tespitini getirmektedir. Benjamin, sanat yapıtının yeniden üretimiyle "biricikliği"nin yok olacağından bahsetmişti. Şu an içinde bulunulan çağda sanatçılar yeniden üretimi bilinçli bir şekilde ele almakta ve dijital yeniden üretimler gerçekleştirmektedir. Bu durumda Benjamin'in fikrine tamamen zıt olarak NFT'nin eşsizliği yeniden üretim ile mümkün olmuştur. Çünkü dijital ortamda üretilmiş NFT varlıklar, tokenleştirildikleri blok zincirinde onları eşsiz kılacak çeşitli katmanlara sahiptir. Dijital ortamda yeniden üretilmiş NFT eser, biricikliğini ve benzersizliğini korumaya devam etmiştir. NFT'lerin ortaya çıkışı sanat yapıtının formu ile ilgili sorgulamaların yanı sıra fiziksel olarak erişebilir olup-olmaması konularını da gündeme getirmiştir. Yeni nesil sanat yapıtları yalnızca dijital ortamda varlık göstermekteyse; bu yapıtların deneyimlenmesine hizmet edecek mekanlar ona göre kurgulanmalıdır. Fiziksel olarak var olmayan ve yazılım vasıtasıyla görünür olan yapıtların mekanları da aynı doğrultuda oluşturulmalıdır.

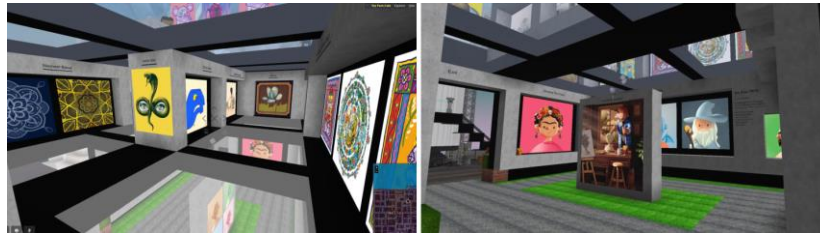
#### 5.4 Sanal Gerçeklik ve Metaverse

Dijital teknolojiler yalnızca sanat yapıtı üretim süreçlerinde değil, sergileme aşamasında da yenilikler getirmiştir. Üretilen sanat yapıtının formunun ve izleyici-yapıt arasındaki iletişim şeklinin değişmesi, sanatçıları fiziksel mekanların dışında var olmayan mekanlar üzerine de



düşünmeye yöneltmiştir. Hali hazırda var olmayan sanal bir ortama aşına olmuş çağın sanatçısı, yapıtlarını sergileyebileceği sanal mekânları interneti kullanarak hayata geçirmiştir (Dolunay ve Boyraz, 2013:115). Sanatçılar bu noktada, gelişmiş yazılım teknolojileri ve arayüzler kullanılarak oluşturulan ve internet üzerinden erişilebilen sanal gerçeklik ortamından faydalanmaya başlamıştır. Sanal gerçeklik, “fiziksel gerçekliği yapay olarak yeniden üretmek” amacıyla kurgulanmış bir dijital ortamdır (Kuruüzümcü, 2007:93). Fiziken var olmayanın, algıda yapılan yönlendirme ile var olduğu düşüncesi yaratılmak hedeflenmiştir. Sanal gerçeklik teknolojisinin çağımızda ulaştığı en üst nokta ise “Metaverse” kavramıdır. Türkçe’de “sanal evren” olarak tabir edilen kavram, sanal gerçeklik cihazları yardımıyla zihinsel olarak üç boyutlu biçimde deneyimlenebilen bir ortam yaratmayı hedeflemiştir. Sanatçılar oluşturulan ortamda bireysel sergilemeler gerçekleştirilmeye başlamıştır.

Üç boyutlu illüstrasyon tasarımları üzerinde çalışan Amrit Pal Singh, 2021 yılında eserlerini NFT formatına dönüştürmüş ve Metaverse evreninden satın aldığı arsa üzerinde sergilemeye sunmuştur. Arsada kurguladığı kişisel galerisinde kendi oluşturduğu ya da satın aldığı NFT eserleri konumlandırmıştır (Görsel 12) (<http> 4). Yaratılan alternatif gerçeklik internet ortamından deneyimlenebilmektedir. Amrit Pal Singh’in internet ortamında deneyimlenen galerisinden farklı olarak, kullanıcı için sanal gerçeklik sağlayan VR Gözlükler ile deneyimlenen kamusal mekanların sayısı gün geçtikçe artmaktadır. Sanat mekânlarının da bu dönüşüme girip girmeyeceği, ilerleyen zamanlarda yaşanacak teknolojik gelişmelere bağlı olarak gözlemlenecektir.



**Görsel 12.** Amrit Pal Singh, *Toy Face Cafe*, 2021, Metaverse Evreninde Kişisel Galeri

## 6. Sonuç ve Tartışma

Çalışmada, 1960'lı yıllar itibariyle sanat yapıtının salt sergi nesnesi olma halinden, galeri mekânının sınırlarını aşışı, hatta sergilendiği alanın kendisi konumuna gelişi açıkça görülmektedir. Teknolojik ilerlemeler ve dijitalleşme bu gelişimde kayda değer değişimleri de beraberinde getirmiştir. Verilen örneklerde şu açıkça görülmektedir ki; dijital teknolojilerin ve olanakların gelişmesi sanat alanında hem sanatçı hem de izleyici açısından yeni yaklaşımlar doğurmuştur. Dijital olanaklar aracılığı ile kurgulanan sanat yapıtları 20.yüzyılın son çeyreğinde görünürlüğüne arttırmıştır. Bu yapıtlarda izleyici, sanatçının yarattığı yeni mekân algısını dijital araçlar aracılığı ile deneyimlemiş, teknolojik gelişmeler sayesinde mekân ile kurduğu ilişki değişmiştir. İzleyicinin mekânla kurduğu ilişki etkileşimli bir hal almıştır. İzleyici, sanatçının yarattığı alternatif gerçeğe dahil olmuştur ve artık katılımcı konumundadır. Bu veriler başlangıçta ortaya konulan varsayımın çürütmesine yol açmaktadır. Dijital gelişmeler sanatın deneyimlenmesinde ya da sergilenmesinde olumsuz sonuçlar doğurmamış aksine bu alana yeni açılımlar getirmiştir.

Dijital düzenlemelerin sanat pratikleri arasına dahil oluşu, sanatı geri dönülemeyecek bir noktaya taşımıştır. Dijital teknolojilerin hala gelişmeye devam ediyor oluşu, sanatsal açıdan yaşanacak olan ilerlemeler için sonsuz bir alan yaratmıştır. Dijital altyapılar bahsedildiği gibi sanatçının yanı sıra seyircinin de algılama ve duyumsama biçimini değiştirmiş, sanatçının mekânla kurduğu ilişki geçmiştekinden farklı bir boyuta evrilmiştir. Sözü edilen bu sürecin, günümüz dijital olanakları ve bilgi üretim sistemlerinin yerinde saymıyor oluşu nedeniyle değişimini sürdüreceğini söylemek yanlış olmayacaktır. Sanatın mekânları hala gelişmektedir ve değişmeye devam edecektir.



**Kaynakça**

Antmen, A. (2021a). "Beyaz Küp ve Ötesi: Postmodern Dönemde Galeri Mekanının Dönüşümü", *O'doherty, B., Beyaz Küpün İçinde: Galeri Mekanının İdeolojisi*, 5.Baskı, İstanbul: Sel Yayıncılık, s.9-22.

Antmen, A. (2021b). *Sanatçılardan Yazılar Ve Açıklamalarda 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*, 11.Baskı, İstanbul: Sel Yayıncılık.

Benjamin, W. (2020). *Teknik Olarak Yeniden-Üretilbilirlik Çağında Sanat Yapıtı*, 1. Baskı, İstanbul: Zeplin Düşünce Yayınları.

Beyaz, G. G. (2016). "Nam June Paik ve Onun Tabula Rasa'sı: Video", *İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi*, Cilt 8, Sayı 29, s.1-16.

Boyraz, B. ve Cantürk A. (2013). "Yeni Gerçekçilik Bağlamında Yves Klein ve Fernandez Arman'ın Boşluk Ve Doluluk Sergileri", *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, Cilt.2, Sayı: 3., s.125-135.

Büyükdüvenci, S. (2006). "Sanat ve Değer", *FLSF Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, Sayı:2, s.47-50.

Christiane, P. (2003). *Digital Art*, New York: Thames & Hunson (World of Art).

Creswell, J. W. (2021). "Beş Nitel Araştırma Yaklaşımı", *Nitel Araştırma Yöntemleri: Beş Yaklaşım Göre Nitel Araştırma ve Araştırma Deseni*, Bölüm çev: Miraç Aydın, 6. Baskı, Ankara: Siyasal Kitabevi, s. 69-128.

Çınar, S. ve Köse, Ö. (2021). "Dijital Kurulumlar ve Etkileşimli Mekanlar", *Art-E Sanat Dergisi*, Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları, Cilt:14, Sayı:27, s.223-238.

Buren, D. (2009). 'Function of Architecture': Thinking About Exhibitions, ed. Reesa Greenberg, Bruce W. Ferguson, Sandy Nairne, Londra&New York: Routledge, s. 314.

Demirel M. R. (2019). "Tasarımda Bütünlük Prensiplerinin Disiplinlerarası İncelenmesi", *Akdeniz Sanat Dergisi*, Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları, Cilt: 13, Sayı:24, s.149-158.

Dolunay, A. ve Boyraz, B. (2013). "Dijital Sanatlar Çerçevesinde Üretilen Eserlerde Teknoloji Kullanımı ve İnternetin Sergilemeye Etkisi", *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, Cilt: 2, Sayı: 3, s.109-124.

Dursun, N. (2021). "NFT/Kripto Sanat ve Hareketli Grafik ilişkisi", *Journal Of Social, Humanities And Administrative Sciences*, Cilt: 7, Sayı: 40, s.1037-1055.

Erçel, S. S. (2019). *Çağdaş Sanatta Alternatif Sergi Mekanları Kullanımı: Biyo Sanat ve Biyo Sanat Mekanları Üzerine Bir İrdeleme*, Doktora Tezi, İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İç Mimari Tasarım Anabilim Dalı.

Girgin, F. (2014). "Çağdaş Sanatta, Sanatın Malzemesi Olarak Mekan", *Akdeniz Sanat Dergisi*, Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları, Cilt: 6, Sayı: 11, s. 214-234.

Göçmen, E. C. (2019). *Mekân ve İzleyici Bağlamında Çağdaş Sanat Yapıtında Etkileşim*, Yüksek Lisans Tezi, Sakarya: T.C Sakarya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı.

Karadoğan, H. (2020). "Sanatın Geleceği ve Geleceğin Sanatı", *Akademik Sanat*, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Yayınları, Cilt: 5, Sayı: 11, s.85-100.

Karayılanoğlu, G. (2020). *Çağdaş Sanat Müzelerinde Dijital Etkileşimli Teknolojilerin İç Mekân Deneyimine Etkileri*, Doktora Tezi, İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İç Mimarlık Anabilim Dalı.

Kuruüzümcü, R. (2007). "Bir Dijital Ortam ve Sanat Formu Olarak Sanal Gerçeklik", *Sanat Dergisi*, Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları, Sayı:12, s. 93-96.

O'Doherty, B. (2021). *Beyaz Küpün İçinde: Galeri Mekanının İdelolojisi*, çev. Ahu Antmen, 5. Baskı, İstanbul: Sel Yayıncılık.

Özsavaş Uluçay, N. (2019). "Mekanın Ögesi Olarak Çağdaş Sanat", *Sobider Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt: 6, Sayı: 38, s.132-138.

Sağlam, F. (2020). "Peter Kogler'in Dijital Mekânları", *Sanat ve Tasarım Dergisi*, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yayınları, Cilt:10, Sayı: 1, s. 52-67.

Sağlamtimur, Ö. Z. (2010). "Dijital Sanat", *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt: 10, Sayı: 3, s. 213–238.

Sevim, B. A. (2010). "Walter Benjamin'in Kavramlarıyla Kültür Endüstrisi: 'Aura', 'Öykü Anlatıcısı' ve 'Flâneur' ", *Uluslararası Sosyal Aratırmalar Dergisi*, Cilt: 3, Sayı: 11, s.509-516.

Sevim, C. ve Gamze, B. (2011). "Hazır-Nesnelerin ve Teknoloji Sanatta Kullanımı ve Seramik Sanatına Yansıması", *Sanat ve Tasarım Dergisi*, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yayınları Cilt: 1, Sayı: 1, s.111-135.

Sirma, T. (2019). *Modern Sanatta Nesne ve Mekan İlişkisi*, Yüksek Lisans Tezi, Erzurum: Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı.

Taşçığlu, M. (2020). *Bir Görsel İletişim Platformu Olarak Mekan*, 2.Baskı, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Toluyağ, D. (2020). "Sanat Pratiğinde Enstalasyon, Mekan Ve Nesne", *Akademik Sanat*, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Yayınları, Cilt: 5, Sayı:11, s.101-114.

Toprak, A. (2020). "Yapay Zekâ Algoritmalarının Dijital Enstalasyona Dönüşmesi", *Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Yeni Düşünceler Hakemli E-Dergisi*, Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Yayınları, Sayı: 14, s.47-59.

Uluçay, N. Ö. (2017). "Sanatın Mekanı ve Mekanın Sanatı", *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, Sanat ve Dil Araştırmaları Enstitüsü Yayınları, Cilt: 6, Sayı: 36, s. 2245-2258.

Yılmaz, S. (2008). *Kavramsal Sanatta İroni ve Olumsuzluk*, Doktora Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Resim-İş Öğretmenliği Bilim Dalı.

Yin, R. K (2009). *Case Study Research: Design And Method*, 4th ed., Thousand Oaks, CA: Sage.

Yüksel, H. (2014). "Güncel Sanat Pratiği Olarak Dijital Sanat", *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Sayı: 26, s.59-66.

### **İnternet Kaynakları**

http1: "Sanat" <https://sozluk.gov.tr/>, Erişim tarihi: 17.01.2022.

http2: Graf, M. (2007). "Uzay İstilacıları: Çağdaş Görsel Sanatlarda Mekânın Yokoluşu", [https://www.izinsizgosteri.net/asalsayi157/marcus\\_157.html](https://www.izinsizgosteri.net/asalsayi157/marcus_157.html), Erişim tarihi: 18.12.2021.

http3: "Bulgari ve Refik Anadol'dan İş Birliği 'Serpenti Metamorphosis' ", <https://www.artfulliving.com.tr/gundem/bulgari-ve-refik-anadoldan-is-birligi-serpenti-metamorphosis-i-24082>, Erişim tarihi: 01.01.2022.

http4: "This 32-Year-Old Has Spent Over \$125,000 On Nfts To Display İn The Metaverse", [https://www.cnn.com/2021/12/01/32-year-old-has-spent-6-figures-on-nfts-for-the-metaverse-rt.html?utm\\_content=makeit&utm\\_medium=Social&utm\\_source=Twitter&utm\\_term=Autofee d#Echobox=1638380709](https://www.cnn.com/2021/12/01/32-year-old-has-spent-6-figures-on-nfts-for-the-metaverse-rt.html?utm_content=makeit&utm_medium=Social&utm_source=Twitter&utm_term=Autofee d#Echobox=1638380709) Erişim tarihi: 09.01.2022

### **Görsel Kaynaklar**

Görsel 1. Marcel Duchamp, "Çeşme", 1917, Grand Central Palace, New York. [https://tr.wikipedia.org/wiki/Fountain\\_\(Duchamp\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Fountain_(Duchamp)) Erişim tarihi: 10.12.2021.

Görsel 2. (Solda) Yves Klein, "Boşluk", 1958, Iris Clert Galerisi, Paris, © The Estate of Yves Klein c/o ADAGP, Paris <http://www.yvesklein.com/en/oeuvres/view/642/the-specialization-of-sensibility-in-the-raw-material-state-of-stabilized-sensibility-exhibition-of-the-void/> Erişim tarihi: 04.01.2022 (Sağda) Fernandez Arman, "Doluluk", 1960, Iris Clert Galerisi, Paris, [https://en.wikipedia.org/wiki/Iris\\_Clert\\_Gallery](https://en.wikipedia.org/wiki/Iris_Clert_Gallery) Erişim tarihi: 04.01.2022

Görsel 3. Carl Andre, "Eşdeğer VIII", 12x229x68 cm, 1966, Tate Modern, Londra. © Carl Andre/VAGA, New York and DACS, London 2021. <https://www.tate.org.uk/art/artworks/andre-equivalent-viii-t01534>, Erişim tarihi: 25.12.2021.

Görsel 4. (solda) Dan Flavin, "Tatlin İçin Anıt I", 1964, 243.8x58.7x10.8 cm, © 2021 Estate of Dan Flavin/Artists Rights Society (ARS), New York. <https://www.moma.org/collection/works/81337>, Erişim tarihi: 25.12.2021 (sağda) Vladimir Tatlin, "Üçüncü Enternasyonal Anıtı", 1919-1921, ahşap maket. <http://mimdap.org/2021/08/vladimir-tatlin/>, Erişim tarihi: 25.12.2021.

Görsel 5. Joseph Kosuth, "Bir ve Üç Sandalye", 1965, MoMA, New York. © 2021 Joseph Kosuth / Artists Rights Society (ARS), New York, Courtesy of the artist and Sean Kelly Gallery, New York. <https://www.moma.org/collection/works/81435>, Erişim tarihi: 26.12.2021.

Görsel 6. (solda) Nam June Paik, "Tv Buddha", 1974, Stedelijk Museum, Amsterdam © The Estate of Nam June Paik, <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/nam-june-paik/exhibition-guide>, Erişim tarihi: 05.01.22 (sağda) Nam June Paik, "Tv Garden", 1974 © Estate of Nam June Paik Photo: Tate, <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/nam-june-paik/exhibition-guide>, Erişim tarihi: 05.01.2022 (altta) Nam June Paik, "Tv Clock", 1963/1989 <https://www.sbma.net/exhibitions/tvclock> erişim tarihi: 05.01.22

Görsel 7. Peter Kogler, "Untitled", 2010, MUDAM Luxembourg, Projeksiyon ile Yansıtılmış Bilgisayar Destekli Enstalasyon. <https://www.kogler.net/wordpress/photos/xmudam02-jpg-xmudam01-jpg/>, Erişim tarihi: 07.01.2022.

Görsel 8. Miguel Chevalier, "Dear World... Yours, Cambridge", 2015, King's College Şapeli, İngiltere. <https://www.miguel-chevalier.com/work/dear-world-yours-cambridge-2015>, Erişim tarihi: 07.01.2022.

Görsel 9. Tsang Kin-wah, "Dördüncü Mühür", 2017, IKS 15. İstanbul Bienali, Pera Müzesi, Dijital Enstalasyon. <https://15b.iksv.org/istanbulbienali>, Erişim tarihi: 07.01.2022.

Görsel 10. Refik Anadol, "Serpenti Metamorphosis", 2021, Milano, Yapay Zeka Destekli Dijital Kurulum. <https://www.stirworld.com/see-features-bulgari-s-serpenti-collection-inspires-refik-anadol-s-sculpture-serpenti-metamorphosis#gallery-2>, Erişim tarihi: 08.01.2022.

Görsel 11. (solda) Murat Pak, "The Wave", NFT eser <https://artdogistanbul.com/turk-sanatcinin-nft-eseri-gelecek-ay-sothebysde/>, Erişim tarihi: 08.01.2022 (sağda) Devrim Erbil, "London Like A Dream", 2021, NFT Formatına Dönüştürülmüş Yağlı Boya Eser <https://britisyasam.co.uk/devrim-erbin-ilk-nft-calismasi-londrada-gorucuye-cikti/>, Erişim tarihi: 08.01.2022.

Görsel 12. Amrit Pal Singh, "Toy Face Cafe", 2021, Metaverse Evreninde Kişisel Galeri. <https://www.cnbc.com/2021/12/01/32-year-old-has-spent-6-figures-on-nfts-for-the->

metaverse.html?utm\_content=makeit&utm\_medium=Social&utm\_source=Twitter&utm\_term  
=Autofeed#Echobox=1638380709, Erişim tarihi: 09.01.2022.