

# Metaverse Platformlarında Sanat: Zihnin Nihai Tuvali Mi Yoksa Auranın Sonsuz Yitimi mi? 4. Metaverse Sanat Haftası Üzerine Bir Değerlendirme

Bahar KAYIHAN 

Görüş Review

Sanatçı, sanat eseri ve sanat izleyicisi dijitalleşmeyle birlikte dönüşüm yaşamaya başlamıştır. Sanat eseri, yalnızca dijital platformlarda sergilenir hale gelmemiştir, bizzat dijital ortamlarda üretilir olmuştur. Sanatçılar, dijital teknolojileri kullanmaya ve tek boyutlu sanat anlayışını sorgulamaya başlamışlardır. 1940'larda John Cage, sanat izleyicisinin katılımını artıran ve eser ile izleyici arasındaki mesafeyi azaltan öncü sanatçılardan biri olmuştur. 1960'larda, monokrom (tek renkli) resimleriyle tanınan sanatçı Bernard Aubertin'in, *Revue Integration* dergisinin sayfasına üç kibrit yapıştırıp yakarak sayfada yanık izi bırakması, tek boyutlu eserlerin maddeselliğini sorgulayan ve geçiciliği yansıtan bir dönüşümü yansıtmaktadır. Katı bir biçimde olmayan, eylemsel, geçici ve kavramsal olan yeni bir sanat anlayışı bu yıllarda ortaya çıkmaya başlamıştır. Allan Kaprow, Jasper Johns, George Brecht, Shigeo Kubota ile performans ve teknoloji tabanlı sanatın öncülerinden olan Nam June Paik gibi sanatçılar video sanatı, performans sanatı, enstalasyonlar ve interaktif sanat gibi alanlarda gerçekleştirdikleri üretimler ile, sanatı bambaşka bir noktaya taşımışlardır. Ayrıca sanat eseri daha geniş bir kitleye ulaşır hale gelmiştir. Önceden yalnızca üst sınıfın beğenisine hitap eden sanat eseri, artık orta sınıf için de ulaşılabilir olmuştur. Dijital müzeler, sergiler, galeriler ve sosyal ağlarda sergilenen eserler, internet erişimi ile her yerden ve her zaman ziyaret edilebilir duruma gelmiştir. Örneğin, sanat izleyicisi Städel Müzesi'ni ziyaret etmek için Frankfurt'a gitmeden çevrimiçi olarak galerilerini gezebilir hale gelmiştir. Böylece, sanat eseri zamansal ve mekânsal zorunluluklarından kurtulmuştur. Ancak, dijital eşitsizlik nedeniyle sanatın herkes için erişilebilir olduğu söylenemez.

Yine de eskiye oranla daha geniş bir kitlenin varlığından söz etmek mümkündür.

İzleyicinin, sanat eserinin ve sanatçının dönüşümüne tanık olduğumuz dijital dönemde, sanat üzerine yapılan tartışmaların merkezinde ise sanatın anlamı yer alır. Walter Benjamin (1935), teknolojiyle kopyalanabilir hale gelen sanat eserinin aurasını yitirdiğini söyler. Arthur C. Danto (1997/2014) ise 1960'lardan itibaren ve özellikle de dijitalleşme ile birlikte sanatın estetik bir kaygısı olmadığını söyler. Bu bağlamda Metaverse içerisinde yer alan sanat eserlerinin bir estetik değeri ya da aurası olduğunu söylemek mümkün müdür? Örneğin dijital bir ekrandan dijital bir esere bakan sanat izleyicisi, Albertina müzesinde geçici olarak sergilenmekte olan Gottfried Helnwein'in eserlerini yakından gördüğünde yaşadığı büyülenmeyi yaşayacak mıdır? Helnwein'in "*Epiphany III*" (*Tapınakta Sunum*) adlı eserinde, beyaz bir elbise giymiş kız çocuğu masaya uzanmıştır. Gerçeklerin farkında olmaksızın uyumaktadır. Son derece kırılabilir, hassas ve ürkektir. Çocuğun yattığı masayı dokuz yetişkin adam çevrelemektedir ve hepsinin yüzü deforme olmuştur. Çocuğun masum yüzünün aksine, masanın etrafındaki dokuz yetişkin adamın deforme olmuş yüzleri zulmü, toplumsal hastalıkları, savaşın yıkıcılığını, soykırımı ve dünyanın bozulmuşluğunu anlatır. Birinci Dünya Savaşı sırasında başından ya da gözünden yaralanan on binlerce askerin yüzü, bu dokuz adamın yüzünde yeniden hayat bulur. Helnwein'in bu eseri yalnızca savaşın yıkıcılığını mı anlatır? Kız çocuğu bir kurban mıdır? Tüm psikolojik ve sosyal korkuları somutlaştıran bir sembol müdür? Ya da savaşların, cinayetlerin

ve tacizlerin bile gölgelenebildiği bir dünyayı aydınlatmak için yansıtılan bir ışık mıdır? Yoksa kırılğan kız çocuğu bunların hepsine ettiğim isyanı ve dünyevi sahtelikler karşısında incinmiş kendi duygularımı mı bana hatırlatır? Helnwein, Rembrandt'ın dünyevi yaşamın geçiciliğini anlatan *"The Anatomy Lesson of Dr. Nicolaes Tulp"* adlı eserini bu resminde yeniden yorumlamıştır. İsyanın sakin bir dışavurumu olan bu eseri sergilendiği galeride görmek çarpıcıdır. İzleyicinin, toplumla ve onun rahatsız edici ve tabu konularıyla yüzleşmesini mümkün kılan bu eser, hiper-gerçekçi bir büyüleyiciliğe sahiptir. Ziyaret ettiğimiz çoğu galeride benzer etkilenimler yaşadığımız pek çok eserin varlığından söz edebiliriz. Buna karşın, dijital galerilerin ve dijital eserlerin de çarpıcı bir etkisi olduğunu söyleyebilir miyiz? Ya da Metaverse'te sergilenen dijital eserlerin de Helnwein'in eserlerine benzer bir büyüleyiciliğe sahip olduğu söylenebilir mi? Nam June Paik'in "Zihin nihai tuvaldir" sözü hayal dünyasının gücünü ve yaratıcılığın sınırsız potansiyelini anlatır. Lakin, buradan hareketle Metaverse'in zihnin yaratıcılığına uygun bir ortam hazırladığı söylenebilir mi? Yoksa Metaverse, auranın nihai yitimine mi neden olmuştur? Bu tartışma ekseninde, bu yazıda, ilk olarak Metaverse içerisinde sanatın nasıl dönüştüğü ve ne anlama geldiği, ardından bu çerçeveden yola çıkarak 4. Metaverse Sanat Haftası değerlendirilmektedir. Bu doğrultuda, çevrimiçi ortamları, insan topluluklarını veya kültürleri anlamaya yönelik olarak tercih edilen netnografi yöntemi kullanılmıştır. Katılımcı gözlem yapılarak, bir Metaverse platformu olan Decentraland'de 19-23 Temmuz 2023 tarihleri arasında gerçekleştirilen 4. Metaverse Sanat Haftası'nın galerileri ve etkinlikleri beş gün boyunca takip edilmiştir.

#### **Meta-Sanat: Metaverse'te VR, AR ve NFT Sanatı**

Bilimkurgunun içerisinde doğan Metaverse, Neal Stephenson'ın 1992 tarihli "Snow Crash" adlı romanında, internet aracılığıyla bağlandığımız ve dijital avatlara bürünerek birbirimizle etkileşime girdiğimiz, fiziksel evrenimizin ötesindeki sanal bir evreni tanımlamak için kullanılmıştır. "CitySpace", "Active Worlds" ve "There"

platformları ilk Metaverse örnekleri arasındadır. Ancak, sosyalleşmeye, arazi satın almaya ve tasarlamaya olanak sağlayan ve kendi para birimi olan "Second Life" uzunca bir dönem en popüler sanal dünya olmuştur (Varinlioglu vd. 2022: 448-449). "Metaverse" fikri bir süredir mevcut olmakla birlikte, Facebook'un artık bu fikri sosyal medya açısından ön plana çıkarması ve "Meta" olarak yeniden markalaşmasıyla birlikte giderek daha görünür bir gerçeklik haline gelmektedir. 2022 yılının başlarında Microsoft, Metaverse'e ilişkin konumlanmasına yardımcı olmak için önde gelen video oyunları şirketi Activision'a 69 milyar dolar ödemiştir. Pek çok ülkede de gerçek dünya ve dijital unsurları birleştiren sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) deneyimleri giderek daha popülerleşmektedir (Bowen & Giannini, 2022). Metaverse teknolojisi, VR ve AR olanaklarına sahip cihazlar ile ziyaretçiler arasındaki ilişkiyi değiştirerek izleyici deneyimine, katılımına ve etkileşimine katkı sağlayabilme potansiyeline sahiptir (Giannini & Bowen, 2023). Günümüzde ise yüzün üzerinde şirket Metaverse platformlarına yatırım yapmaktadır. The Sandbox ve Decentraland gibi Metaverse platformları ise merkeziyetsiz yapıları nedeniyle dikkat çekmektedir.

Hurst ve diğerlerine göre (2023: 4) teknoloji perspektifinden bakıldığında, Metaverse deneyiminin geleceği merkezsizleşmede yatmaktadır. Metaverse projeleri merkezi olmayan platformlar olarak inşa edilmelidir. Bu bağlamda, bu yapıya sahip platformların gelecekte daha fazla talep göreceği söylenebilir. Sanat söz konusu olduğunda da merkeziyetsizliğin önemli bir boyut olduğu görülmektedir. Ancak, literatürde sanal dünyalar üzerine çok sayıda çalışma olsa da (bkz. Choi 2017; Wang vd. 2022; Kayıhan 2020; Damar 2021; Kye vd. 2021; Kim 2021; Zhao 2022; Barrera 2023), Metaverse'i sanat ile ilgili olarak ele alan daha az çalışma mevcuttur. Buna karşın yine de çeşitli çalışmalarda Metaverse'teki sanat biçimleri ele alınmıştır (bkz. Rauch 2007; Guo 2023; Grossi 2023; Varinlioglu vd. 2022). Bu çalışmalarda temel olarak Metaverse'in sanat anlayışını nasıl dönüştürdüğü ele alınmaktadır.

Tasa ve Görgülü'ye göre (2010: 107-108) Metaverse kapsamında gerçekleştirilen sanat; (1) açık, (2) etkileşimli, (3) performatif, (4) zamansal ve (5) birbirine bağlı olması koşuluyla, özgün bir sanat biçimi olarak kabul edilmelidir. Metaverse'deki sanat, özellikle internet ve fiber optik ağ teknolojisi üzerine inşa edilmiş olması anlamında, spesifik bir uzaktan sanat biçimidir. Tasa ve Görgülü'ye göre, Metaverse sanatın her şeyden önce biçimi, içeriği ve yaratım süreciyle özgün olabilmesi için ortama bağlı olması gerekmektedir. Ayrıca, mekanla kurulan bu ilişki sadece mekânsal ve zamansal olmamalı, aynı zamanda 'sosyo-teknik' bir bağlamda çevresiyle ve içindeki faille de bir etkileşim kurmalıdır. Özgün bir meta-sanat eseri, dünya dışında taklit edilemeyen eserdir. Bu, taklit edilse bile bağlamsal anlamını ve yorumunu yitireceği, özünü kaybederek başka bir şeye dönüşeceği anlamına gelmektedir. Dolayısıyla meta-sanat, başka bir mecra aracılığıyla kopyalanamayacak bir biçim ve süreç olduğu sürece, kendi dışında özgün bir anlatı yaratma gücüne sahiptir.

Metaverse platformlarında karşılaşılmakta olan sanat formu ise çoğunlukla NFT'lerdir (non-fungible tokens). Özellikle 2017 yılından itibaren Ethereum blok zinciri üzerinden NFT'ler oldukça popüler hale gelmiştir. The Sandbox ve Decentraland gibi Metaverse platformları da NFT meraklıları için cazibe merkezi haline gelmiştir. Fischer'a göre (2022: 20), sanal dünyada sanatı paylaşmanın yaygın yolu NFT olmuştur. Elbette sanat resimlerinin veya videolarının basit bir şekilde yansıtılması korumasız veri olarak mümkündür, ancak sanat eserinin ticareti söz konusu olduğunda bir anlam ifade etmemektedir. NFT'lerin yayılmaya başladığı 2017 yılından bu yana, sanat piyasası bu veri depolama sisteminden yararlanmaya başlamıştır. NFT'ler aracılığıyla bir sanat eserinin korunabilmesi, sahipliğinin garanti altına alınabilmesi ve yasadışı telif haklarının önlenmesi mümkün hale gelmiştir.

Ancak, Metaverse sanatını NFT'lere indirgemek doğru olmayacaktır. Sanal dünyalarda, yapay zekâ tarafından üretilen sanat biçimleri, artırılmış gerçekliğe dayalı sanat, üç boyutlu sanat, dijital

enstalasyonlar, mizah ile bir araya gelen sanat türleri olan meme'ler, video-sanat gibi farklı türlerden söz etmek mümkündür. Hurst ve diğerlerine göre (2023: 15), yapay zekâ tarafından üretilen sanat ve Metaverse tabanlı galeriler, sanatçılar, tüketiciler ve koleksiyonerler için yeni sanatı ortaya çıkarmak, keşfetmek ve satın almak için yeni yollar sunmaktadır. Ancak bu teknolojilerin henüz emekleme aşamasında olduğu ve yüksek kaliteli dijital sanat deneyimlerinin yaratılmasına izin vermeyen çeşitli teknik sınırlamaları (çözünürlük, işleme vb.) olduğu da açıktır. Hurst ve diğerlerinin araştırmasının bulgularına göre, Meta-sanat ile ilgili deneyimler kullanıcıların tercihlerine ve ihtiyaçlarına göre özelleştirilmelidir. Kişiselleştirilmiş anlatılar kullanıcı için daha ilgi çekici ve sürükleyici bir deneyime yol açacak şekilde geliştirilmelidir. Bu tür deneyimleri, diğer medya biçimleri, müzik veya öyküsel dijital hikâye anlatımı ile birleştirmek faydalı olabilecektir.

Çözünürlük ve işleme gibi konulardaki teknik aksaklıklarına rağmen, Metaverse platformlarındaki sanat eserlerinin geleceğin sanat anlayışını biçimlendirme açısından önemli olacağı görülmektedir. Bu bağlamda, bir Metaverse platformu olan Decentraland'de 4. kez gerçekleştirilen Metaverse Sanat Haftası incelemeye değer bir etkinliktir.

### **Metaverse Sanat Haftası**

4. Metaverse Sanat Haftası, 19-23 Temmuz 2023 tarihleri arasında üç boyutlu sanal dünya tarayıcı tabanlı bir platform olan Decentraland'de gerçekleştirilmiştir. Bu platform merkeziyetsiz ve kullanıcı tabanlı bir yapıya sahiptir. Misafir olarak ya da mevcut bir kripto hesabı ile dahil olunabilen bu sanal dünyada kullanıcılar ilk olarak avatarlarını biçimlendirmektedir. Ardından sanal dünyalara ya da etkinliklere yolculuk yapabilmektedirler. Etkinliklerin büyük çoğunluğu, müzik, oyun, spor (sanal golf, yürüyüş, tırmanma, bisiklet vb.) ve diğer eğlence içerikleri ile ilgilidir. Bu sanal dünya içerisinde kullanıcılar, başka kullanıcılar ile iletişim halinde olabilmekte, sosyalleşebilmekte ve çeşitli topluluklara da dahil olabilmektedir. Dolayısıyla bu dünya aynı zamanda, hem bir topluluğun parçası

Görsel 1. Metaverse Sanat Haftası 2023'ün ana etkinliği olan MESH



olabilmekle ilgilidir hem de iletişim disiplininin bir araştırma sahasıdır. Ayrıca, kullanıcılar Ethereum blok zincirini kullanan MANA kripto para birimi aracılığıyla Decentraland'deki sanal arazileri NFT olarak satın alabilmekte ve satabilmektedir. Kısacası, Decentraland hem merkezinde NFT'ler olan bir sanat platformu, hem de turizm, ticaret, eğitim, oyun ve gayrimenkul gibi pek çok farklı alana hitap eden bir piyasadır.

Decentraland'de 4. kez düzenlenen sanat haftasında, çok sayıda sanatçının eserleri sergilenmiştir. Merkeziyetsiz uluslararası bir sanat topluluğu olan *Vueltta* ile iş birliği ile düzenlenen etkinlikte bu sergilerin yanı sıra, konuşmalar, turlar ve partiler de gerçekleştirilmiştir. *Vueltta*, Metaverse Sanat Haftası'nı, Zuckerberg'in pes ettiği ve SEC'in Web 3'ü temelinden sarstığı bir dönemde, Metaverse'in ölümünü kutlayan ve Decentraland'in kapılarını 'gerçek' sanal dünyayı sessizce inşa eden bağımsız sanatçılara ve yaratıcılara açarak bir hafta süren, sınır tanımayan bir sanat partisi olarak tanımlamaktadır (Decentraland, 2023). Metaverse Sanat Haftası 2023'ün ana etkinliği olarak görülen; üç boyutlu, metaverse ve VR yaratıcıları için bir sanat fuarı olan MESH kapsamında, Dev Harlan, Tripura, Hannes Hummel, Mattia Cuttini, Rebecca Rose ve Michelle Brown gibi önde gelen sanatçıların eserleri beyaz

küpler içinde sergilenmiştir. MESH sanatçıları galeriler, küratörler ve sanat koleksiyoncularından oluşan davetli bir panel tarafından seçilmiştir. Bu galerilerde kullanıcıların etkileşimli bir şekilde sanatı deneyimledikleri gözlenmiştir. Galerilerde ve diğer etkinliklerde kullanıcılar birbirleriyle tanışarak, sohbet ederek ve sanat eserleri hakkında ya da başka konularda konuşarak zaman geçirmişlerdir. Dolayısıyla, sanatın iletişim alanı ile hiç olmadığı kadar yakınlaştığı gözlenmiştir.

MESH, her birinde 14 sanatçının eserlerini barındıran iki kısımdan oluşmaktadır. İlk kısımda, Stephan Duquesnoy, Evgeniy Vaschenko (takma adı V4W.ENKO), Hannes Hummel, Mellowmann, Melody Owen, Linda Loh, warragwag, Martínez Siesta, Mango, MickRenders, Michelle Brown, Dev Harlan, Nyankee ve Lejin Fan'ın eserleri sanal bir gökyüzünün altında, sular üzerinde havada süzülmekte olan beyaz küpler içinde sergilenmiştir. Bu sanatçıların her birinin eserleri hem biçim hem de anlam bakımından birbirinden oldukça farklıdır. Ancak yoğun olarak küplerin içinde küçük küpler, eğlenceyi çağrıştıran renkler ve objeler, dönemlere göndermede bulunan eserler ve eleştirel fikirler göze çarpmaktadır. Gerçek zamanlı algoritmik ve yaratıcı sanat kompozisyonları ile ilgilenen Evgeniy Vaschenko'nun küpünün içinde çok sayıda renkli küçük küp mevcuttur. Bu sergi soyut; ama



**Görsel 2.** Mellowmann'in eseri (MESH içerisindeki 4. küp)

rengarenk bir eğlence kafesine benzemektedir. Michelle Brown eserinde, üç boyutlu şekillerden oluşturulan bir oda oluşturmuştur. Bu oda 1980'lerin tasarım hareketlerinden olan Memphis'e bir göndermedir. Canlı renkler ve objeler ile dolu küpün içinde adeta odalar vardır. MickRenders'ın küpü dijital heykel biçimlerini, Linda Loh'un eseri ise yine rengarenk çizgileri ile eğlenceyi tasvir eder (bkz. Görsel 2). Mellowmann'in küpü de ziyaretçileri bir renk cümbüşüne dahil eder. Yapay zekâ, sanat ve 1990'lar bu küp içerisinde buluşmuştur. Sibernetik rüya içerisinde bir kedi adeta ziyaretçiyi 1990'lar

partisinin girişinde karşılamaktadır. Kullanıcı bu küpün içerisine girmesiyle birlikte, çocukluğuna, gençliğine ya da içindeki çocuğa döner. Küpün içerisindeki müzik de dijital enstalasyonun partiye dönüşmesinde önemli bir etkindir. Bu bağlamda, oyunun, eğlencenin, müziğin ve görsel sanatın iç içe geçerek, bunlar arasındaki ayrımların bulanıklaştığı söylenebilir. Melody Owen'ın eseri ise müziğin, görsel sanatlar ile bir araya gelişinin daha da keskin bir örneğidir. Hayvan ve kuş seslerinin dalga formlarının üç boyutlu nesnelere dönüşmesiyle oluşturulan bu küp, disiplinler arası

**Görsel 3.** Dev Harlan'ın eseri (MESH içerisindeki 12. küp)

Görsel 4. Martínez Siesta'nın eseri (MESH içerisindeki 8. küp)



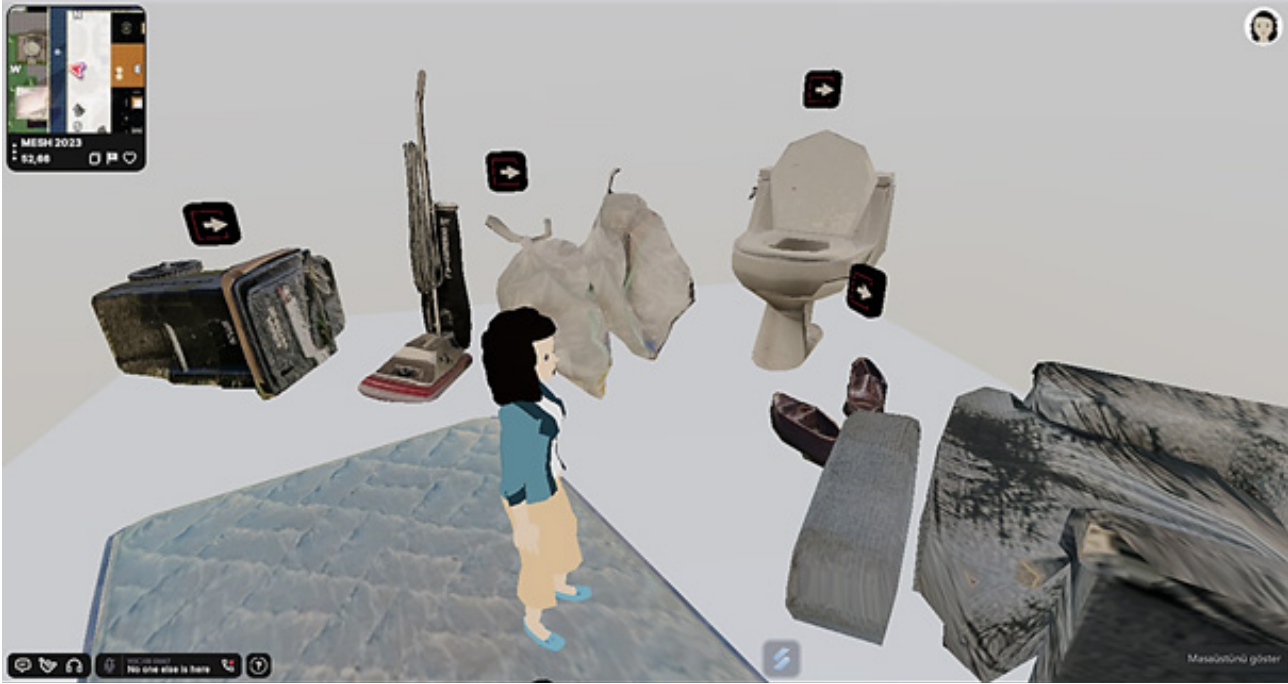
bir sanat formudur.

Hannes Hummel'in eseri ise tam tersine oldukça dingindir. Kırılğan eller ve bir gül imgesi ile, teknoloji ile geleneksel tasarım pratiklerini buluşturmuştur. İnsan, doğa ve teknoloji bu eserde bir araya gelmektedir. İnsanın ve teknolojinin bir araya geldiği bir başka küp ise Dev Harlan'ın eseridir (bkz. Görsel 3). Ancak bu küp farklı olarak insanları ya da uzuvlarını değil, insanın yıkıcılığını barındırır. Harlan'ın eseri, Bingham Bakır Madeni'ni ve Mars üzerindeki Gale Krateri'ni yansıtır. Bu kraterin üzerinde eskiden su olabileceği belirtilmektedir. Dolayısıyla eskiden Mars üzerinde bir yaşam mevcut olmuşsa, bu krater üzerinde yaşam izlerinin var olabileceği söylenebilir. ABD'nin Utah eyaletindeki Bingham Kanyon Madeni ise, yukarıdan bakıldığı zaman parmak izini andırır. Bu görüntü, insanların maden arayışı ya da farklı arayışlar nedeniyle doğada bıraktığı yıkıcı izlerin bir simgesidir. Dolayısıyla Harlan'ın Metaverse haftasında sergilenmekte olan eseri ile, insanın ve teknolojinin yıkıcılığını anlattığı düşünülebilir. Harlan, insanların çevreye verdikleri zararın devam etmesi halinde dünyanın da üzerinde yaşam mevcut olmayan Mars'a dönüşebileceğini hatırlatır. Teknolojiye ve onu kullanan insanlara yönelik bir başka sorgulama, Stephan Duquesnoy'un eserinde de mevcuttur. Pre-Raphaelite ressamlarından

esinlenen Duquesnoy'un dijital enstalasyonunun içindeki iç içe geçmiş ipler, sanal ziyaretçilerin etrafını sarmalar. Bu ipler, dijital platformların özgürlüğü mü sağladığı yoksa tahakkümü mü pekiştirdiği sorgulamasını kullanıcıya hatırlatan kader ipleridir. Büyük sermayelere sahip olmayan sıradan kullanıcıların sesini duyurabilecekleri platformlar olarak ortaya çıkan dijital mecralarda kullanıcılar karar veren, özgür ve aktif özneler olabilmişler midir? Başka bir ifadeyle, kullanıcılar dijital platformlarda kendi kaderlerini kendileri mi belirlemektedir? Yoksa kader ipleri, başkalarının elinde midir? Sosyal ağların sahipleri, dijital teknolojileri elinde tutanlar ve tasarımcılar mı bu ipleri örmektedir? Duquesnoy'nin dijital enstalasyonu içerisinde gezen kullanıcının etrafını saran bu sorular (ipler), kullanıcıya kimliğini sorgulatar. Gerçeklik, dijital gerçeklik ve kurgusalılık arasında dolaşan kullanıcı, bir melankoli içerisinde dolaşır.

Siesta ve Nyankee de eserlerinde çeşitli sorgulamalarda bulunmuşlardır. Martínez Siesta'nın küpünün içerisinde "beyaz bir duvar değildir" yazmaktadır (bkz. Görsel 4). Bu eser adeta, Rene Magritte'in "*Bu bir pipo değildir*" adlı eserinin dijital uzamdaki yeni bir yorumudur. İmgeler ve sözcükler arasındaki zıtlığa işaret eden Magritte, gerçekliği temsil edenin ne olduğunu sorgular.

Görsel 5. Dan Anthony Kelly'nin eseri (MESH içerisindeki 16. küp)



Bu tartışma, Metaverse içerisinde daha da fazla bir anlam kazanmaktadır; çünkü Metaverse zaten hiper-gerçek bir ortamdır. Dolayısıyla Siesta'nın hiper-gerçek ortam içerisindeki sanat eseri, gerçek olmayanın temsilini değil, gerçek olmayanın temsilinin işaret ettiği zihinsel bir gerçekliği anlatmaktadır. Beyaz duvar, gerçekten de beyaz bir duvar değildir. Ziyaretçiler, kendi varoluşları doğrultusunda sanal olarak kurgulanmış bir duvara tanık olmaktadır. Bu bağlamda bu eserin, Metaverse içerisindeki dünyanın gerçekliğine yönelik de bir sorgulama olduğu düşünülmektedir. Yıldızlarla dolu gökyüzü, gezip dolaşılan mekanlar ve karşılaşılan insanlar gerçek midir? Ya da gerçek dünyanın da gerçek olmadığını hatırlatan imgeler midir? Bir manga sanatçısı olan Nyankee'nin MESH için hazırladığı küpte ise sanatçının diğer NFT eserlerinde olduğu gibi bir tavşan mevcuttur. Bu tavşanın Seçici Yeme Bozukluğu'ndan mustarip olduğu anlaşılmaktadır. Dolayısıyla bu eser, yeme bozukluğu farkındalığına yönelik bir mesajdır.

MESH'in ikinci kısmında Tripura, Dan Anthony Kelly, Alex Adkinson, CKBubbles, Leah Smithson, Mattia Cuttini, Morteeza, Micah Alhadeff, Hyperdavy, OgiWorlds, Krush, Jikke Lesterhuis, Alphacoded ve Rebecca Rose'un eserleri yine beyaz küpler içerisinde sergilenmektedir. Bu kısımda da hem sanatın eğlenceyle ve müzikle iç içe geçmesi,

hem de insan- teknoloji- doğa sorgulamaları merkezidir. Tripura'nın eseri, müzisyen Lo.Sai ile bir işbirliği çalışmasıdır. Görsel ve işitsel bu enstalasyonun içerisinde bir akış içerisinde canlılar zamanın akıp gittiği gibi akıp gitmektedir. Ayrıca ziyaretçiler, farklı gerçeklikler ile iç içe geçmektedirler ve böylece aynı bedende farklı canlıların uzuvlarını taşıyan Yunan mitolojisindeki Kimera'ya dönüşmektedirler. CKBubbles'in eseri deniz sularıyla kaplı bir gezegendir. Bu su altı dünyasında neon ateş böcekleri ve su kelebekleri uçuşmaktadır. Hyperdavy'nin beyaz küpü içerisinde de bir gezegen mevcuttur. Bu gezegen devasa bir galaksinin altındadır. Gezegenin içerisinde ise bir kafa tası, arılar, şimşekler ve gök taşları mevcuttur. İnsanların gereksiz kibrini anlatan bu eser, güç sahibi olmanın, zenginliğin ve dünyevi zevklerin geçiciliğini ölümü anlatarak hatırlatır. Benzer şekilde Krush'in eseri de ölümü anlatır. Eserindeki dijital kırılmalar, yaşam ve ölüm arasındaki çizgidir.

Dan Anthony Kelly'nin eseri çarpıcıdır. Küpün içerisinde, elektrik süpürgesi, eskimiş ayakkabılar, çöp torbaları ve tuvalet sergilenmektedir (bkz. Görsel 5). Bu eser hem van Gogh'un eskimiş ayakkabı tablosuna (*A Pair of Shoes*), hem Marcel Duchamp'ın pisuvar eseri (*Fountain/ Çeşme* adlı eser) ile sanatın ne olduğunu sorgulamasına, hem



Görsel 6: Rebecca Rose'un eseri (MESH içerisindeki 28. küp)



de sanat tarihi boyunca üretilen tüm eserlere yönelik bir gönderme ve sorgulamadır. Van Gogh'un 1888 yılına ait eseri, çalışmayı, yorulmayı ve eskimeyi anlatır. Dolayısıyla gerçekliğe bir göndermedir. Buna karşın, Duchamp'ın 1917 yılındaki pisuvar eseri ise sanatın ne olduğunu sorgulayan bir başka gerçekliğe işaret eder. Dan Anthony Kelly'nin Metaverse içerisindeki eseri ise 2023 yılındaki sanat anlayışını hem temsil eder hem de sorgular.

Morteeza eserinde körlüğü anlatır. Dışı beyaz olan küpün içerisi tamamen karanlıktır. Tek görülen ise üç boyutlu dijital bir heykeldir. Bu heykel, katlanmış ve sıkışmış insan bedenidir ve acı içerisinde gözükmektedir. Dolayısıyla, çekilen acı diğer her şeyi yok eden bir körlüğe neden olmaktadır. Bu bağlamda bu eser, insanların fiziksel ya da ruhsal tüm acılarına bir göndermedir. Alphacoded'ın eseri ziyaretçiyi bam başka bir portala sürüklerken, Rebecca Rose'un eseri ise ziyaretçiyi satranç taşları ve iskambil kartları ile buluşturur (bkz. Görsel 6). Ziyaretçi bir oyunun içinde olduğunu fark eder. Ancak çok geçmeden bu oyunun bir savaş oyunu olduğu anlaşılır. Savaş gemileri ve savaş uçakları taarruzdadır. İki boyutlu görseller, yazıyla ve tarihle buluşur. Bu eser, savaşların Baudrillard'ın (1994) belirttiği gibi bir kitle iletişim aracının düğmesine bastığımız anda başlayıp, bu aracı kapattığımız

anda bittiği yönündeki görüşünü hatırlatır. Hiçbir şeyin gerçek olmadığı dünyada, savaşlar bile ve hatta ölüm bile hiper-gerçektir. Bu eser, bu hiper-gerçekliğin bir temsilidir.

MESH'e ek olarak, Decentraland'in dijital kültür merkezi Edifice'te ayrıca dört MESH küpü sergilenmiştir. Bunlar, Fractilians, Low Poly Models, OgiWorlds ve bunnybreaker sanatçıların eserleridir. Sanat haftasında çok sayıda farklı etkinlik de düzenlenmiştir. Bunlar arasında en dikkat çekici olanlardan biri VERTEX'tir. Sanatın müzikle buluştuğu VERTEX'te görsel sanatçıların müzik teknolojisi ile bir araya geldiği bir şölene tanık olunmaktadır (bkz. Görsel 7). Sanal bir gökyüzünün altında pixel sanat, vücut boyama gibi sanat biçimleri ile ilgilenen sanatçıların NFT eserlerinin sergilendiği bir galeri bulunmaktadır. Bir buçuk saat süren etkinlikte, müziğin enerjisi görsel sanata, görsel sanatların etkisi ise müziğe eklenmektedir. Sanat haftasındaki bir diğer dikkat çekici etkinlik (Mythic At Dhingia), eski Hint tarihinden kalma antik bir uçan savaş arabası olan Vimana'nın Metaverse'de bir sanat galerisine dönüştürülmesidir. Bu sanat galeri içerisinde üç kişi, lotus şeklindeki uçan savaş arabası Vimana'yı havada tutmak için mistik güçlerini kullanmaktadır. Bu galeride, Bruck, Rukmunal Hakim, Enrique Agudo ve Mueo gibi sanatçıların



Görsel 7: VERTEX; görsel sanat müzikle buluşuyor



mitoloji temalı NFT eserleri sergilenmiştir. “MICHI TODD”, “CHECKMATE”, “BALLISTICS by RADIX” ve “DecentraPEPE Shrine” da sanat haftası açısından önemli etkinliklerdir.

DecentraPEPE Shrine’da, karikatürist Matt Furie tarafından yaratılmış bir çizgi film karakteri ve internet meme’i olan Kurbağa Pepe’nin pek çok NFT’si sergilenmiştir. Galerinin girişinde ve içerisinde NFT’ler dışında da pek çok Kurbağa Pepe figürü mevcuttur. Galerinin içerisinde sergilenmekte olan, ABD eski başkanı Trump’un Pepe olarak resmedildiği ya da çeşitli diğer politik eleştiriler için mizahi olarak kullanılan Pepe NFT’leri etkileyicidir. Bu NFT’ler ile birlikte, sanat eseri etkili bir siyasal iletişim aracına dönüşmektedir. Diğer bir dikkat çekici Pepe NFT’si ise Pepe çorbasıdır (*Pepesoup*). Bu NFT, Amerikan pop-art sanatçısı Andy Warhol’un “*Campbell’s Soup Cans*” eserine bir göndermedir. Tüketim kültürünün ve kitle üretiminin sembolü haline gelen bu eser, üretildiği 1960’lı yılların sanat anlayışını temsil etmektedir. Bu yıllarda sanat hiç olmadığı kadar kapitalist piyasanın bir nesnesi haline gelmiştir. Dolayısıyla sanat eseri, kapitalist piyasayı pekiştiren en önemli araçlardan birisidir. Buna karşın, bu dönemde sanat eseri hiç olmadığı kadar geniş bir kitleye erişen, toplumcu ve gerçekçi sanat akımlarını sorgulayan, her bakanda farklı bir anlam oluşturabilen bir

konuma da erişmiştir. Metaverse sanat haftası içerisinde sergilenmiş olan Pepe çorbası NFT’sinin de benzer şekilde kendi döneminin bir temsili olduğu söylenebilir. Dijitalleşme, sanal dünyalar ve NFT’ler ile birlikte sanat eseri hem mizah ile bir araya gelerek (özellikle caps’ler ve meme’ler ile) politik bir eleştiri aygıtı, hem de hiç olmadığı kadar estetik değerden uzaklaşmış, eğlence ile yakınlaşmış bir oyun alanı haline gelmiştir. Pepe çorbası da bu ikisini bir araya getiren bir eserdir. Ancak farklı olarak bu eserin 10 sahibi bulunmaktadır. Dolayısıyla denilebilir ki bu eser aynı zamanda çok sayıda kullanıcının sahipliğini mümkün kılan kripto sanat piyasasını da temsil etmektedir.

Ayrıca Metaverse Sanat Haftası, içerik üreticilerinin/sanatçıların konuşmalarına ve DJ iş birlikleri ile gerçekleşen partilere de ev sahipliği yapmıştır. Bu kapsamda üç yüzden fazla etkinlik gerçekleştirilmiştir. Sugar Club Sanat Haftası After party, müziğin ve kullanıcıların bulunduğu etkileyici bir parti olmuştur. ELO Chess Club’da ise bir Metaverse balosu düzenlenmiştir. Sanat haftası kapanışı ise Casa Rouston’daki kapanış partisi ile gerçekleştirilmiştir. Bir vücut ressamı olan Rouston’ın sanal mekânı olan Casa Rouston’da, pembe ve yeşil bitkiler arasından bir geçit ile yeni bir dünyaya geçiş yapılır (bkz. Görsel

Görsel 8: Metaverse Sanat Haftası'nda Casa Roustan After Party girişi



8). Burada havuzlar, kullanıcılar ve ortama eşlik eden bir müzik (DJ Gucci Toe) sizi karşılar. Vücut boyama resimlerinin olduğu bu alanda, video sanatı örnekleri de karşınıza çıkar. Ancak görsel büyüleyiciliğine rağmen bu ortam, daha çok diğer kullanıcılar ile etkileşime yönelik bir alandır. Sanat haftası sonrasında kullanıcılar burada bir araya gelerek vakit geçirmiştir.

### Sonuç

Metaverse Sanat Haftası, hem sanatın oyun ile buluşmasına, hem de görsel sanatların müzikle ve eğlenceyle iç içe geçmesine sahne olmuştur. Bu bağlamda şimdinin ve geleceğin sanat anlayışının, yoğun bir biçimde eğlence ve sanatın arasındaki çizgilerin bulanıklaştığı bir içeriği yansıttığı söylenebilir. Bu nedenle de eğlenceye gömülü emek ya da ücreti ödenmeyen emek gibi kavramlar açısından Metaverse'in daha fazla araştırılması gerektiği düşünülmektedir; çünkü kullanıcılar bu platformlarda gönüllü bir şekilde dolaşırken, herhangi bir ücret almaksızın platform sahiplerinin kârına katkıda bulunmaktadır. Ayrıca buradaki sanatın, açık, etkileşimli, performatif, zamansal ve birbirine bağlı olduğu görülmüştür. Sanat haftası boyunca, MESH içerisindeki sanat eserleri, etkileşimli bir şekilde kullanıcılar tarafından deneyimlenmiştir. Müzik ve görsel sanatların bir araya geldiği sanat eserlerinde, sanat o an orada

performatif olarak gerçekleşmiştir. Ayrıca, her ne kadar MESH içerisinde ya da diğer sanal galerilerde sergilenen eserlerin sanatçıları birbirlerinden ayrı olarak bu üretimleri gerçekleştirmiş olsalar da bu eserlerin bir araya gelmesinden de ayrı bir anlam ortaya çıkmaktadır. Bu açıdan da Metaverse içerisindeki sanatın birbirine bağlı olduğu söylenebilir. Örneğin, her ne kadar bir beyaz küpün içerisinde eğlenceyi çağrıştıran renkler, imgeler ve sesler kullanıcıyı karşılasa da diğer bir küpün içerisinde savaşın yıkıcılığını anlatan bir eser kullanıcıyla buluşabilmektedir. Dolayısıyla bu küplerin her birinin ayrı bir anlamı olmakla birlikte, hepsinin bir araya gelmesiyle de iyi ve kötü olaylar ile karşılaşabildiğimiz dünyayı anımsatan farklı anlamlar ortaya çıkabilmektedir. Bu yönleriyle, Metaverse Sanat Haftası'ndaki sanat anlayışının Tasa ve Görgülü'nün (2010) sınıflandırmasına uygun şekilde özgün bir sanat anlayışı olarak kabul edilebileceği anlaşılmıştır. Mekanla yani Metaverse ile kurulan bu ilişki, kullanıcının sanataya yönelik fikrini belirlemektedir. Ayrıca sanat, yalnızca mekanla değil, kullanıcının çevresiyle ve içindeki failerle etkileşimi ile anlam kazanmaktadır. Metaverse'in, sanatın bireysel olarak değil, bir topluluğun parçası olarak deneyimlendiği bir ortam olduğu görülmüştür. Metaverse Sanat Haftası bu yönüyle, sayısız benzeri yapılabilecek olsa da o an oradaki failerle gerçekleşmesi nedeniyle özgün bir anlatı

özelliğine sahiptir. Bu nedenlerle, dijital galerilerin, dijital eserlerin ve özellikle de dijital enstalasyonların fiili olanlar gibi çarpıcı bir etkisi olduğu söylenebilir. Ancak, Metaverse’te sergilenen dijital eserlerin, Gottfried Helnwein’in akrilik ve yağlı boyalar kullanarak tuval üzerine yaptığı eserlerini fiili bir şekilde görmek kadar çarpıcı bir etkisi olduğu söylenemez. Özellikle, çözünürlük ve işleme gibi konulardaki teknik aksaklıkların bu etkilenimi azalttığı düşünülmektedir. Bunun da ötesinde, fiili ve biricik olanın sahip olduğu auranın, sanal olanda mevcut olmadığı görülmektedir. Ancak, teknik özelliklerin iyileştirilmesi, VR ve AR teknolojilerinin kullanımlarının yaygınlaşması ve içeriklerin geliştirilmesi ile Metaverse’deki sanat anlayışının geliştirilebileceği söylenebilir. Bu bağlamda, Metaverse’in, auranın bir daha yakalanamayacak şekilde sonuna neden olduğunu söylemek oldukça fazla karamsar bir tablo oluşturacaktır. Özellikle Metaverse sanat haftasında o an oradaki faille birlikte performatif ve etkileşimli olarak deneyimlenen sanat anlayışının sanatın yeniden biricikliğine dönüşü açısından umut vaat ettiği söylenebilir.

Ayrıca, her ne kadar Metaverse Sanat Haftası’nda sanatın yoğun bir şekilde eğlenceyle iç içe geçtiği gözlemlenmiş olsa da sanatın eleştirel ve sorgulayıcı tarafının da belirgin olduğu görülmüştür. Savaşın yıkıcılığını, insanların gereksiz kibrini, dünyevi zevklerin geçiciliğini, insanların çektiği ıstırapları anlatan, yeme bozukluklarına yönelik mesaj veren, sanatın anlamını ve gerçekliği sorgulayan eserler etkileyicidir. Bunun da ötesinde, Metaverse içerisindeki dünyanın gerçekliğine yönelik sorgulama içeren ya da dijital platformların özgürlüğü mü sağladığı yoksa tahakkümü mü pekiştirdiği sorgulamasını kullanıcıya hatırlatan eserler ise Metaverse Sanat Haftası’nda Metaverse’in kendisine kendi içinden yöneltilen sorgulamalardır. Kullanıcı, Martínez Siesta’nın “beyaz bir duvar değildir” yazılı küpüne girince ayrı, Rebecca Rose’un savaşı anlatan küpünün içine girince ise ayrı bir sorgulama ile karşılaşır. Sanat haftasının sonunda ise kullanıcı, tüm sorgulamaların zihninde bir araya geldiği yeni bir anlam ile başbaşa. Bu nedenlerle, Metaverse’teki

eserlerin yalnızca eğlenceyi çağrıştırdığı söylenemez. Bu bağlamda Metaverse’in şimdilik kısmen de olsa zihnin yaratıcılığına uygun bir ortam hazırladığı söylenebilir. Dolayısıyla görülmektedir ki; Arthur C. Danto’nun “Sanatın Sonundan Sonra” (1997/2004) adlı eserinde ele aldığı, özellikle 1960’lardan itibaren ortaya çıkan ve dijitalleşme ile daha da belirginleşen sanatın sonunun mu geldiği tartışmalarının bir sonuca ulaştığı görülmektedir. Ernst Hans Gombrich’in “Sanat’ın Öyküsü” (1950/2019) eserindeki, sanatın her dönemde, döneminin ruhuna uygun bir şekilde dönüşüm geçirdiği yönündeki değerlendirmelerini bu döneme de uyarlayabiliriz. Önceki dönemlerde olduğu gibi sanat bu dönemde de biçim değiştirmiştir. 2020’lerin sanatı, çağın ruhuna ve diğer toplumsal gelişmelere paralel bir şekilde geçici, estetik kaygısı olmayan, tek bir anlam barındırmayan, açık, dijital olanaklarla ve iletişim alanı ile bütünleşmiş, politik ve sorgulayıcı olabilen, müzik ve eğlence ile iç içe, performatif, etkileşimli ve merkezizettir.

## Kaynaklar

- Barrera, K. G., & Shah, D. (2023). Marketing in the Metaverse: Conceptual understanding, framework, and research agenda. *Journal of Business Research*, 155, 113420.
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulation*. University of Michigan press.
- Benjamin, W. (1935). The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction.
- Bowen, J. P., & Giannini, T. (2022). *Digital Experience in Art and Identity: The Metaverse calls*.
- Choi, H. S., & Kim, S. H. (2017). A content service deployment plan for metaverse museum exhibitions—Centering on the combination of beacons and HMDs. *International Journal of Information Management*, 37(1), 1519-1527.
- Damar, M. (2021). Metaverse shape of your life



- for future: A bibliometric snapshot. *Journal of Metaverse*, 1(1), 1-8.
- Danto, A. C. (1997/2014). *Sanatın Sonundan Sonra*. (Çev. Zeynep Demirsü). Ayrıntı Yayınları.
- Decentraland (2023). Metaverse Art Week 2023: The metaverse is dead. Long live the metaverse. <https://decentraland.org/blog/announcements/metaverse-art-week-2023-the-metaverse-is-dead-long-live-the-metaverse#:~:text=Coming%20to%20Decentraland%20July%2019,talks%2C%20tours%2C%20and%20-parties.&text=Metaverse%20Art%20Week%20is%20back,in%20Decentraland%20July%2019%2D23>! Erişim tarihi: 12.12.2023
- Fischer, A. (2022). Architecture as art in Metaverse. *Executive Master in Art Market Studies, University of Zurich*.
- Giannini, T., & Bowen, J. P. (2023). Museums and the Metaverse: New signs of computational art and life.
- Gombrich, E. H. (1950/2019). *Sanatın Öyküsü*. Remzi Kitabevi.
- Grossi, L. (2023). NFTs and Metaverse. An analysis from the point of view of contemporary art and design.
- Guo, Y. (2023). Metaverse-enabled fine art appreciation: an aesthetic based on visual expression. *International Journal of Computer Applications in Technology*, 71(3), 192-199.
- Hurst, W., Spyrou, O., Tekinerdogan, B., & Krampe, C. (2023). Digital Art and the Metaverse: Benefits and Challenges. *Future Internet*, 15(6), 188.
- Kayıhan, B. (2020). Gazeteciliğin Geleceği Açısından Second Life'daki Pratikler. *Yeni Medya*, 2020(8), 10-24.
- Kim, J. (2021). Advertising in the metaverse: Research agenda. *Journal of Interactive Advertising*, 21(3), 141-144.
- Kye, B., Han, N., Kim, E., Park, Y., & Jo, S. (2021). Educational applications of metaverse: possibilities and limitations. *Journal of educational evaluation for health professions*, 18.
- Rauch, U. (2007, June). Who owns this space anyway? The Arts 3D VL Metaverse as a network of imagination. In *EdMedia+ Innovate Learning* (pp. 4249-4253). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Tasa, U. B., & Görgülü, T. (2010). Meta-art: art of the 3-D user-created virtual worlds. *Digital creativity*, 21(2), 100-111.
- Varinlioglu, G., Oguz, K., Turkmen, D., Ercan, I., & Damla, G. (2022). Work of Art in the Age of Metaverse. *Legal Depot D/2022/14982/02*, 447.
- Wang, Y., Su, Z., Zhang, N., Xing, R., Liu, D., Luan, T. H., & Shen, X. (2022). A survey on metaverse: Fundamentals, security, and privacy. *IEEE Communications Surveys & Tutorials*.
- Zhao, Y., Jiang, J., Chen, Y., Liu, R., Yang, Y., Xue, X., & Chen, S. (2022). Metaverse: Perspectives from graphics, interactions and visualization. *Visual Informatics*, 6(1), 56-67.

### Extended Abstract:

#### A review of the 4th Metaverse Art Week

The artist, the artwork and the art audience have begun to change with digitalization. The artwork is not only exhibited on digital platforms, but also produced in digital environments. Artists have begun to use digital technologies and challenge the one-dimensional understanding of art. In the 1940s, John Cage was one of the pioneering artists who increased the participation of the art viewer and reduced the distance between the work and the viewer. In the 1960s, Bernard Aubertin, an



artist known for his monochrome paintings, glued three matches to the page of the magazine *Revue Integration* and burned them, leaving a burn mark on the page, reflecting a transformation that questioned the materiality of one-dimensional works and reflected impermanence. During these years, a new understanding of art began to emerge, one that was not in a rigid form, that was actional, temporary and conceptual. Artists such as Allan Kaprow, Jasper Johns, George Brecht, Shigeo Kubota and Nam Juke Paik, one of the pioneers of performance and technology-based art, took art to a whole new level with their productions in areas such as video art, performance art, installations and interactive art. Art has also become more accessible to a wider audience. Works of art that once appealed only to the tastes of the upper class are now accessible to the middle class. Artworks displayed in digital museums, exhibitions, galleries and social networks can be viewed anywhere, anytime, with an Internet connection. For example, art viewers can visit the Städel Museum online without having to travel to Frankfurt to visit its galleries. The work of art has thus been freed from its temporal and spatial constraints. However, because of digital inequality, art is not accessible to everyone. Nevertheless, it is possible to speak of a wider audience than in the past.

In the digital age, where we are witnessing the transformation of the viewer, the artwork and the artist, the meaning of art is at the center of discussions about art. Walter Benjamin (1935) argues that the work of art, made reproducible by technology, has lost its aura. Arthur C. Danto (1997/2014), on the other hand, says that since the 1960s, and especially with digitalization, art no longer has an aesthetic concern. In this context, can it be said that the artworks in the Metaverse have an aesthetic value or an aura? Can it be said that the Metaverse creates a favorable environment for the creativity of the mind? Or has the Metaverse caused the ultimate loss of aura? In the context of this debate, this article first analyses how art has been transformed in the Metaverse and what this means, and then, based on this framework, discusses the 4th Metaverse

Art Week. Netnography, the preferred method for understanding online environments, human communities or cultures, is used for this purpose. Through participant observation, the galleries and events of the 4th Metaverse Art Week, which took place from 19-23 July 2023 in Decentraland, a Metaverse platform, were followed for five days.

Metaverse Art Week witnessed the intertwining of the visual arts with music and entertainment. In this context, it can be said that the present and future understanding of art reflects a content in which the boundaries between entertainment and art are intensely blurred. For this reason, it is suggested that the metaverse should be further explored in terms of concepts such as labor embedded in entertainment or unpaid labor; because while users voluntarily roam these platforms, they contribute to the profits of the platform owners without receiving any remuneration. It was also noted that art here is open, interactive, performative, temporal and networked. During the art week, the artworks in MESH were interactively experienced by the users. In the artworks where music and visual art came together, the art was performative in the moment. In addition, although the artists of the works exhibited in MESH or in other virtual galleries created these works separately, the coming together of these works creates its own meaning. In this sense, art in the metaverse can be said to be interconnected. For example, although colors, images and sounds evoking fun might greet the user in one White Cube, a work depicting the destructiveness of war might greet the user in another.

Therefore, although each of these cubes has a different meaning, different meanings can emerge when they all come together. With these aspects, it is understood that the understanding of art in Metaverse Art Week can be accepted as an original understanding of art according to Tasa and Görgülü's (2010) classification. The relationship established with the space, the metaverse, determines the user's understanding of art. Furthermore, art gains meaning not only

through the space, but also through the user's interaction with the environment and the agents within it. It has been observed that the Metaverse is an environment where art is not experienced individually, but as part of a community. In this respect, the Metaverse Art Week has a unique narrative feature in that it is realized with the agents present at that moment, although countless similar ones can be created. For these reasons it can be said that digital galleries, digital artefacts and especially digital installations have a striking effect like the real ones. However, it cannot be said that the digital artefacts exhibited in the Metaverse have as striking an effect as actually seeing Gottfried Helnwein's works on canvas with acrylic and oil paints. In particular, it is thought that technical glitches in resolution and processing diminish this impression. In addition, it can be seen that the aura that the real and unique one has is not present in the virtual one. However, it can be said that the understanding of art in the metaverse can be improved with the improvement of technical features, the widespread use of VR and AR technologies and the development of content. In this context, it would be too pessimistic to say that the Metaverse has caused the end of the aura in such a way that it cannot be recaptured. Especially in the Metaverse Art Week it can be said that the understanding of art, experienced performatively and interactively with its creators in the moment, promises hope for the return of art to its uniqueness.

In addition, although art and entertainment were observed to be closely intertwined during Metaverse Art Week, the critical and questioning side of art was also evident. Works depicting the destructiveness of war, the unnecessary arrogance of human beings, the transience of worldly pleasures, human suffering, a message about eating disorders, questioning the meaning of art and reality are impressive. In addition, works that question the reality of the world within the Metaverse, or remind the user whether digital platforms offer freedom or reinforce domination, question the Metaverse itself from within the Metaverse Art Week. When the user enters Siesta's

cube labelled 'white is not a wall', they encounter a different question, and when they enter Rebecca Rose's cube depicting war, they encounter a different question. At the end of the art week, the user is left alone with a new meaning in which all the questions come together in his or her mind. For these reasons, it cannot be said that the artefacts in Metaverse are merely entertaining. In this context, it can be said that the Metaverse has, at least in part, created an environment suitable for the creativity of the mind. Thus, it seems that the discussions about whether art has come to an end, which Arthur C. Danto addressed in his work "After the End of Art" (1997/2004), and which have been particularly prevalent since the 1960s and which have become more evident with digitalization, have come to an end. We can apply to this period Ernst Hans Gombrich's assessments in his work "The History of Art" (1950/2019), according to which art in every epoch transforms itself according to the spirit of its time. As in previous eras, art has changed its form in this one. The art of the 2020s, in parallel with the spirit of the times and other social developments, is temporary, aesthetically unconcerned, without a single meaning, open, integrated with digital possibilities and the field of communication, political and questioning, intertwined with music and entertainment, performative, interactive and decentralized.

#### Yazar Bilgileri

##### Author details

Doç. Dr. Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi İletişim Fakültesi,  
bahar.kayihan@hbv.edu.tr

#### Kaynak Göstermek İçin

##### To Cite This Article

Kayihan, B. (2023). Metaverse Platformlarında Sanat: Zihnin Nihai Tuvali mi Yoksa Auranın Sonsuz Yitimi mi? *Yeni Medya* (15), 337-350.