

# MEKÂN, SANAT VE TEKNOLOJİNİN KESİŞİMİ: TEAMLAB PLANET ÖRNEĞİ\*

## THE INTERSECTION OF SPACE, ART, AND TECHNOLOGY: THE EXAMPLE OF TEAMLAB PLANET

**Dr. Öğretim Üyesi Semra Ay**

Başkent Üniversitesi, İletişim Fakültesi,  
İletişim ve Tasarım Bölümü  
ayaysemra@gmail.com

ORCID ID: 0000-0003-0965-9488

MAKALE GELİŞ TARİHİ: 9 Ağustos 2024 • YAYIMA KABUL TARİHİ: 14 Mart 2025

### Öz

Özne ve nesneler, içinde bulundukları yapının ve mekânın bağları içinde anlam bulmaktadır. Sanatçının, ürettiği yaratıcı, kişisel ve özgün eser, duyu aktarımı için öznel bir yapıya dönüşmektedir. Mekânlar, oluşturdıkları yapı ile üretim aracı olarak sistemde yer almaktadır. Sanat, çeşitli tutumların, fikirlerin, duyguların ve deneyimlerin görsel, işitsel veya performans eserleri ile yaratılan ifade biçimiyle mekânda yeni alanlar yaratmaktadır. Özellikle dijital olanaklarla alanda kendine önemli yer bulan hareketli görüntü, çeşitli ekranlar ve yüzeyler aracılığıyla mekânda disiplinler arası formatta anlam üreten bir yapıya dönüşmektedir. Tekli ekrandan 360 derece deneyime, bireylerin özgün deneyimler yaşamalarıyla, üretim biçimleri dönüşmektedir. Makalede, mekân yerinde ziyaret edilerek elde edilen gözlemler ile dijital teknolojiler sergileme olanaklarıyla üretilen TeamLab örneği üzerinden dijital sanatın güncel formu üzerine değerlendirmeler yapılmaktadır.

### Abstract

Subjects and objects gain meaning within structure and space. The artist's creative, personal, and original work forms a subjective structure for emotional transfer. Spaces function as systems of production through their structures. Art creates new spatial areas through visual, auditory, and performance-based expressions of attitudes, ideas, and emotions. Moving images, especially with digital possibilities, become interdisciplinary structures producing meaning through screens and surfaces. Production methods evolve as individuals shift from single-screen experiences to 360-degree immersion. This article examines the current form of digital art through observations from on-site visits and explores TeamLab's example, produced using digital technological exhibition possibilities.

**Anahtar Kelimeler:** Video, Sergileme,  
Dijital Sanat, Mekân, Etkileşim

**Key Words:** Video, Exhibition, Digital Art,  
Space, Interaction

\* Ay, S. (2025). Mekân, Sanat ve Teknolojinin Kesişimi: Teamlab Planet Örneği. Sanat ve Tasarım Dergisi, (20. Yıl Armağan Sayısı | 35), 25-41.

\* Bu makale Başkent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo, Televizyon ve Sinema Doktora programı kapsamında hazırlanan "Genişletilmiş Sinema Sonrası: Hareketli Görüntünün Mekânda Yeniden Üretilmesi" başlıklı tezden üretilmiştir.

## GİRİŞ

Yaratıcı süreç, yaşadığımız yer kürede tarif edilemez olanı daha iyi anlamlandırmak için önemli bir yer tutar. John Berger hayattaki pek çok yaygın şeyi genel olarak bilinen ama asla tam olarak anlaşılamayan şeyler olarak tanımlar. “Bir imge, yeniden yaratılmış ya da yeniden üretilmiş görünümdür. İmge ilk kez ortaya çıktığı yerden ve zamandan — birkaç dakika ya da birkaç yüzyıl için — kopmuş ve saklanmış bir görünüm ya da görünümler düzenidir. Her imgede bir görme biçimi yatar.” (Berger, 2014, s.10) İnsanlar bir şeyleri görebileceğini ve gördüklerini anlayabileceğini inanır ancak var olan bilgi ve açıklamalar görmeyi tam anlamıyla bütünleştirmeye yeterli alan oluşturmaz. Görüneni mümkün kılan bağlantıların parçalar arasında eksiklikler vardır ve ayrıca kelimelerin yetersiz kaldığı alanlarda deneyimleri daha kesin bir şekilde tanımlamaya başlamasına olanak sağlamaktadır. Orada bulunmayan şeyleri gözle canlandırmak için yaratılan imgeler, geçen zaman içinde canlandırdığı şeyden daha kalıcı hale dönüşmüşlerdir. “İmge Y’nin X’i nasıl gördüğünü kaydeden bir şey oldu. Bu da bireysellik bilincinin gittikçe artan bir tarih bilinciyle birlikte gelişmesi sonucunda olmuştur.” (Berger, 2014, s.12). Sanatçılar, bireylerde estetik haz uyandırmak için ortaya koydukları yaratıcı, kişisel ve özgün eserleri, duygu aktarımına yönelik öznel bir yapıya dönüştürmektedir. Sanat ise form olarak, çeşitli tutumların, fikirlerin, duyguların ve deneyimlerin görsel, işitsel veya performans eserleri ile yaratılan bir ifade biçimi olarak kendine mekânlarda alan bulmaktadır. Geleneksel sanat üretim biçimlerine ek olarak özellikle dijital olanaklarla birlikte kendine önemli bir boyut kazandırmış, video da çeşitli ekranlar ve yüzeyler aracılığıyla mekânda disiplinler arası bir formatta anlam üreten bir yapıya dönüşmüştür. Sanat deneyimlerine yeni etkileşimli boyutlar kazandıran fiziksel sanat ortamları, çağdaş izleyiciler için daha ileri düzeyde etkileşim alanları sağlayan yeni sürükleyici mekanlara dönüşmektedir. Bu bağlamda, makalede, mekânın yerinde ziyaret edilmesiyle edinilen deneyimler ve dijital teknolojik sergileme olanaklarının incelenmesi yoluyla üretilen TeamLab örneği temel alınarak, dijital sanatın güncel formları üzerine kapsamlı bir değerlendirme yapılmıştır.

## KAVRAMLAR VE YARATICILIK

Kavramlar ile yaratıcılık arasında kurulan bağ, tarih boyunca ne, nasıl ve neden gibi temel sorular çerçevesinde derinlemesine ele alınmış ve sorgulanmıştır. Bu bağlamda, filozoflar yaratıcı düşüncenin doğasını ve evrensel ilkelerini anlamaya çalışırken, kuramcılar bu bağın teorik temellerini inşa etmişlerdir. Sanatçılar, bu ilişkiyi somut eserler aracılığıyla ifade ederek yaratıcı sürecin farklı boyutlarını ortaya koymuş; eleştirmenler ise bu süreçleri analiz ederek

toplumsal ve bireysel düzeydeki etkilerini değerlendirmiştir. Aynı şekilde, bireyler de kendi deneyimleri doğrultusunda yaratıcılık ile kavramlar arasındaki bağlantıyı keşfetme çabasına girişmişlerdir. Böylece, bu sorgulamalar hem bireysel hem de kolektif yaratıcı süreçlere ışık tutan çok yönlü bir düşünce alanı oluşturmuştur. Bu alanların kesişimleri değerlendirildiğinde Deleuze ve Guattari'ye göre "...Felsefe, kavramlarıyla olayları çıkartır, sanat, duyumlarıyla anıtlar diker, bilim de fonksiyonlarıyla şeylerin durumlarını kurar." (2001, s.177) Sanat, filozofların, öncelikle Platon ve Aristoteles'in sorgulamaları sanat ve estetik alanında önemli bir başlangıç noktası olmuştur. Platon gerçek bilginin temelini idealar dünyasında olduğunu, sanatın ise bu gerçekliğin taklitleri olduğunu, yaratılan bu taklitlerin ise kişileri gerçeklikten uzaklaştıran sahte bilgiler dünyası yarattığı üzerine sorgulamalar ve vurgular yapmıştır. Sanat ve gerçeklik ilişkisinde, sanatı "taklit" ve "temsil" hatta gerçekliğin kötü bir taklidi olarak konumlandırmıştır. Diğer yandan Aristoteles, Platon'un sanatçı hakkındaki fikirlerine farklı yaklaşmıştır. Ona göre sanat, taklit sırasında kullandıkları araçlar, taklit ettikleri nesneler ve tarzları bakımından üç açıdan farklılaşır. Kimi renk ve şekillerle, kimi ise sesle taklit yaparken, tüm sanatlar taklidi ritim, söz ve melodi aracılığıyla gerçekleştirir (Aristoteles, 2020, s.1). Yaratma ve yaratıcı olmayı Nietzsche "üstinsan evrenin uçsuz bucaksız alanında, uzayın sonsuzluğunda sayısız yaratma eylemlerine katılan bir yüce gücün, kişi biçimine dönüşmüş simgesi niteliğindedir." şeklinde açıklamıştır (2011, s.12). Üstinsan evrenin yaşam akışı içinde doğanın tükenmeyen, boyuna güç kazanan, yenileşen, geleceğe doğru yaratma bir özlemle atılan, bütün varlık evrenine açılan, evren sorunlarını, oluşun gizemlerini bir çırpıda kavrayan en üstün yaratır." (Nietzsche, 2011, s.8) Bu noktada, bireysel yaratma motivasyonunun insanı üstinsana ulaştıracak ve onu özgürleştirecek bir eylem olduğu, yaratmanın ise sanatın ayrılmaz bir parçası olduğu vurgulanmıştır. Üretim motivasyonu ve bireyleri özgürleştiren bu süreç, farklı tanımlamalarla kendine çeşitli alanlar yaratmıştır. Ayrıca, bu düşüncelere ek olarak, yaratmanın insanlar için vazgeçilmez bir öge olduğu savunulmuştur. Sanat ve estetik, varoluşsal bir sorgulama ekseninde ele alınmış; aynı zamanda, tanımı pek çok kişi tarafından yapılmış ve farklı şekillerde yorumlanmıştır. Bu bağlamda Tolstoy: "Sanat, yaşadığı bir duyguyu karşısındakilere geçirmek isteyen birinin bu duyguyu kendinde yeniden üretmesi ve belirli dış işaretlerle onu ifade etmesiyle başlar" (2016, s.71)" şeklinde bir tanımlama yaparken, sanatçının farklı araç ve biçimlerle duygu aktarımına vurgu yapmaktadır. Aynı zamanda "Sanat eseri bir bakıma kişiliğin kurtuluşudur. Normal olarak duygularımız baskı altında ve dizginlenmiştir." (Read, 2017, s.19). Sanatçı, bireylerde estetik bir haz uyandırmak amacıyla ortaya koyduğu yaratıcı, kişisel ve özgün eserini, duygu aktarımına yönelik öznel bir yapıya dönüştürmektedir. Sanatın süregelen tarihinde, farklı formlarda varlık gösterdiği, ancak yalnızca bilim ve teknolojiye

uyum sağlamak istememesine rağmen, sanatçıların çıkış yolları aradığı ve önyargılarını aşarak teknik verimlilik ile sanat dünyasında barışın gerçekleştiği vurgulanmıştır (Gombrich, 2020, s.614). Tarihsel bağlamda, sanat hem bireysel hem de toplumsal bir olgu olarak ele alınmış ve varoluşsal yapısı tartışılmıştır. Bu süreçte kullanılan teknikler zamanla değişerek, yeni formlarda ve farklı üretim alanlarında kendini göstermiştir. Gombrich'in de vurguladığı gibi, eski formlara bağlılık sürerken sanatın teknolojiyle olan ilişkisinin güncelliğini koruduğu görülmektedir. Sanatçılar, kendi duygularını farklı formlarda ifade ederek hem kendilerini özgürleştirmekte hem de kültür ve toplumla olan ilişkilerinin yansımalarını ortaya koymaktadır.

Sanat, farklı şekillerde tanımlanmakla birlikte, temel olarak çeşitli tavır, tutum, fikir, duygu ve deneyimlerin görsel, işitsel ya da performatif eserlerle ifade bulunduğu bir alan olarak varlık göstermektedir. Sanat, bir yandan estetik zevk, sosyal yorum, politik aktivizm, duygusal keşif ve kültürel koruma gibi yaratıcı süreçlerin ve hayal gücünün bir yansıması olarak ortaya çıkmakta, diğer yandan ise sosyal ve kültürel normlara karşı bir ifade biçimine dönüşerek bireylerin ve toplulukların kendilerini ifade etme biçimlerini yeniden tanımlamaktadır. Sanat, bilim ve felsefe gibi alanlar, sadece bireysel ve toplumsal anlamda bir dönüşüm sağlamamakta, aynı zamanda mevcut bilgi ve düzenin ötesine geçebilmek için bir mücadele alanı oluşturmaktadır.

Deleuze ve Guattari, sanat, felsefe ve bilimin yalnızca nesnelleştirilmiş bir beynin zihinsel nesneleri olmadığını, aksine beynin özne haline geldiği ve beyin-düşünce olarak ifade bulunduğu üç farklı görünüm ve düzlem olarak varlık gösterdiğini belirtmektedir (2001, s.187). Bu disiplinlerin, bireylerin ve toplulukların kaosu içine dalarak ona meydan okumalarını mümkün kılan birer taşıyıcı güç, yani birer “sal” olarak işlev gördüğünü ifade etmektedirler. Bu bağlamda, sanat, bilim ve felsefenin yalnızca kendi içsel işleyişleriyle sınırlı kalmadığı, aynı zamanda kaos ve karmaşıklıkla mücadele ederek yeni anlamlar, fikirler ve düzenler üretme kapasitesine sahip olduğu öne sürülmektedir. Deleuze ve Guattari, bu durumu şu şekilde ifade etmektedir: “Felsefe, bilim ve sanat gök kubbeyi yırtmamızı ve doğrudan kaosu içine dalmamızı isterler. Kaosu ancak bu bedel karşılığında yenebileceğizdir.” (Deleuze ve Guattari, 2001, s.180) Bu ifadeler, sanat, bilim ve felsefenin yalnızca bilgi ve estetik üretimiyle sınırlı olmadığını, aynı zamanda varoluşsal bir mücadele alanı yarattığını göstermektedir.

Sanatın, bilimin ve felsefenin bu taşıyıcı rolü, insanın dünyayı anlamlandırma ve farklı bakış açılarından yeniden yorumlama çabalarını desteklemektedir. Bu disiplinler, bireylerin ve toplulukların farklı perspektiflerden bakarak dünya ile olan ilişkilerini yeniden şekillendirmelerini mümkün kılmaktadır. Bu durum, bir yandan bireysel anlamda bir keşif ve ifade süreci sunmakta, diğer yandan

toplumsal düzeyde yeni bilgi, düzen ve anlam katmanlarının ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Böylece, sanat, bilim ve felsefe, yalnızca var olan düzenin bir parçası olmakla kalmamakta, aynı zamanda kaosa karşı bir mücadele alanı yaratarak yenilikçi düşüncelerin ve yaratıcılığın önünü açmaktadır. Bu bağlamda, insanın dünyayı anlamlandırma çabası, yalnızca bireysel değil, toplumsal ve evrensel bir boyuta ulaşmakta ve bu süreçte sanat, bilim ve felsefe birer rehber niteliği taşımaktadır.

## MEKÂN VE SANAT

Özne ve nesneler içinde bulundukları yapının ve mekânın bağları içinde anlam bulmaktadır. Bu noktada varoluşsal sürecin bir parçası olarak mekânlar oluşturdukları yapı ile üretim aracı olarak sistemde yer almaktadır. Lefebvre, mekânı ürün-üretim aracı ve dolayısıyla toplumun temelinde ekonomik ve toplumsal ilişkilerin bir parçası olarak görmekte, mekânın canlı ve zamanla evrilen yapısından bahsederken, mekânın beraberinde getirdiği zamanın kendisinde gerçekleşen, onu yaratan ve üreten olarak tanımlamaktadır: “Ürün-üretici olan mekân, ekonomik ve toplumsal ilişkilerin dayanağıdır. Aynı zamanda, üretim aygıtının, genişletilmiş yeniden-üretimin, pratik anlamda “alanda” gerçekleştirdiği ilişkilerin yeniden-üretiminin içine de dahil değil midir?” (2014, s.s. 24-25).

Mekân ve zamanın varoluşsal olarak birbirine sıkı bağlarla bağlı olduğu, birinin ancak diğerrinin varlığıyla anlam kazandığı ve bu ilişkiselliğin her iki kavramın da insan algısında ve evrensel düzlemde bir bütünlük oluşturduğunu ortaya koymaktadır. Bu noktada Lefebvre bir birliği oluşturan üçlü “zihinsel, fiziksel ve toplumsal” alandan söz etmektedir. “Öncelikle fiziksel alan, yani yeni doğa, kosmos; ardından, (mantığın ve biçimsel soyutlamanın da dahil olduğu) zihinsel alan; nihayet, toplumsal gelir”. Bu üç alan/mekân-zaman çoğu kez iç içe ilerlemektedir (Lefebvre, 2014, s.42). Her bir mekânın var olduğu yapının içinde kendi bulunmuşluğu ile anlarını barındırmaktadır. “Her mekân, bireysel ve kolektif bir özne olan, zira her zaman bir grubun, bir sınıfın üyesi olan ve bu mekâna sahip olmaya çalışan failden önce gelir (Lefebvre, 2014, s.85)”. Bu bağlamda kendi koşullarını barındırdığı ve yapının sonuçlarının görüldüğü bir üretim mekânizmasının bir parçası olarak görülmektedir. Özne ve nesnelerin şekillendiği düzende, sanat da içinde bulunduğu toplumda bireylerle ve sergilendiği fiziksel mekânlarda üretimin bir parçası olarak yeni anlamlar üretmektedir.

Martin Heidegger, etrafına sınırlar koyarak bir mekânı tanımlamaktadır çünkü ona göre “Bir yeri tanımlamak mekânda bir yerin çevresine bir tür

sınır çekmeyi gerektirir.” (Sharr, 2013, s.57). Zihne ait olan ve tıpkı içinde yaşanılan evler gibi kişiselleşen mekânlar, Gaston Bachelard tarafından ruhun çözümlenmesi için bir araç olarak görülmektedir. Bu araç, insanın kendi iç mekânına bir yolculuk yapmasını sağlamakta ve bilinçdışının mekânında varlık bulmaktadır. Nasıl ki insanlar bu mekânların içindeyse, mekânlar da bireylerin içinde bulunmaktadır. Bellek ve imgelemin iç içe geçtiği mekân/lar derinleşerek düşleme yoluyla çoğalmaktadır. Mekân, zamanı içinde sıkıştırarak korumakta ve böylece varlık, kaybolan zamanın peşine düşerken onun akışını durdurmaya çalışmaktadır (Bachelard, 1996, s.41). Bu şekilde kurulan bağlarla, fiziksel mekânla varoluşsal/psikolojik mekân durmadan birbirlerinin yerlerine geçmekte ve bütünleşmektedir. Beden ile dünya arasında kurulan içselleşen ilişki oluşturulur, gören görünen, hissedilen ve hissedilen arasından bir bütün olarak birleşmektedir (Marleau-Ponty, 2012, s. s.32-34). Mekân, beden/ruhla bir araya gelerek bütünleşir ve bu bütünleşmeyle görünmeyene ve sonsuz olana uzanmaktadır. Görünen/görünmeyenden hareketle beden, mekânın boşluğunda doluluk olarak yerini almaktadır. “Heidegger’e göre, mekân insanlarca, günlük hayata içkin olan çok çeşitli yer tanımlamalarıyla, yerler halinde derlenip toplanmıştır. Ona göre, insanların mekân anlayışı, çevremizi kuşatan genel ‘mekân’ın geniş bağlamı içinde kendileri için tanımladıkları yerleri deneyimleyişlerine bağlıdır.” (Sharr, 2013, s.57) Bir kesişme anı olan bu an için girdiği bir mekânda kendi yerini tanımlayan bedenin dışında kalan alanın, kendi pozitif yerinin negatifi olduğunu da söyleyebilmektedir. Beden bu mekânda (içinde, üzerinde ya da dışında) hareket ettikçe, pozitif ve negatif yeri sürekli olarak birbirine dönüşmektedir (Koca & Hale, 2017, s.492).

Günümüze kadar farklılıkları ve benzerlikleri anlamlandırılmaya çalışılan mekân ve zaman sadece duyularla algılanmasının ötesinde, fiziksel yüksekliği, genişliği ve yüzeyi gibi alımlamaların ötesinde zihinde görünmeyen ve belleğe yerleşerek içinde yer alan özne ve nesnelerle ait olduğu yapıda kendi içinde barındıklarıyla sürekli dönüşen ve eklemlenerek çoğalan bir yapıya dönüşmektedir. Mekân bir bağlam olarak sanatsal ifadenin çok yönlü boyutlarını keşfetmesi, sanat, sanatçı arasındaki karmaşık etkileşimi derinleştirmektedir. Teorik ve pratik olarak sanat ve mimari düzlemde mekân ortam bir mekanizmada simbiyotik ilişkinin temel taşı oluşturulmaktadır. Geleneksel olarak yalnızca tuval veya heykelle sınırlı olmayan yüzey, içinde ortaya çıktığı mekânsal bağlama da uzanmakta ve bir boyut oluşturmaktadır.

## **SERGİLEME MEKÂNLARI, SANAT VE DENEYİM**

Sanatın tarihine bakıldığında; toplumsal koşullar neticesinde sanatçının bireysel dönüşümünün, doğrudan sanat eserini başkalaştığı gibi izleyicinin de zincirleme

bir etki ile değişimine neden olduğu görülmektedir. Bu anlamda bulunulan yerin ve bulunulan mekânın hissettirdiklerinin, sanat eylemi gibi öznel bir oluşumdaki deneyime etki etmesi kaçınılmazdır. Değişen sergileme biçimleriyle eser, izleyicinin gerçekleştirdiği eylemler ve belirli düşünsel çerçeveler doğrultusunda anlam kazanan bir kavram olarak değerlendirilmektedir. Sanatçının üretim süreci sonunda ortaya koyduğu eserle olan ilişkisine bakıldığında, eserin yalnızca üretildiği dönemin tarihsel bağlamı ve değerleriyle sınırlı kalmadığı, aynı zamanda çeşitli kültürel, toplumsal ve bireysel faktörlerin bu sanat eserinin oluşum sürecine etki ettiği anlaşılmaktadır. Mekânın bir bağlam içerisinde değerlendirilmesi, hareketli görüntülerin sergilenmesi sürecinde önemli bir dönüşüm yaşandığını ortaya koymaktadır. Bu bağlamda, izleyicilerin yalnızca pasif bir alıcı olarak konumlandırılmadığı, aksine bir katılımcıya dönüştüğü ekranlar, yüzeyler, LED ekranlar veya projeksiyon yansıtma sistemleri gibi teknolojiler, mekânsal deneyimlere yeni bir boyut kazandırmaktadır. Teknik olanakların gelişimi ve taşınabilir kameraların ortaya çıkışıyla birlikte, geçmişten günümüze süregelen sınırlılıkların giderek azalması, ziyaretçilerin sanat eserleriyle kurduğu ilişkiyi köklü bir şekilde dönüştürmüştür. Bu süreç, izleyicilerin yalnızca bir gözlemci olmaktan çıkarak aktif bir katılımcı konumuna geçmesini mümkün kılmış ve sanat eserleriyle etkileşim biçimlerini yeniden şekillendirmiştir. Video teknolojisinin eserlerinin izleyici ile bir araya geldiği pratiklerde hem teknik olarak sergilemenin kendisi hem de deneyim olarak mekânda sunulan olanaklar anlam bütünlüğünü etkilemektedir. Dolayısıyla Sanat üretim sürecinde sanat nesnesi, sanatçı ve izleyici, sanat olayını var eden üç temel unsur olarak bir araya gelmektedir.

Eserin ve sanatçının var oluşuna ek olarak, mekânın kendi varlığı ve sanatla kurduğu ilişki de zaman içinde değişip dönüşmüştür. Özellikle endüstrileşme ile başlayan gelişmeler, yirminci yüzyılla birlikte mekânsal ve teknolojik imkanlarla farklı boyutlara taşımıştır. Video ekseninde hem üretim süreci hem de izleme deneyimi açısından hareketli görüntülerin elde edilmesine yönelik, görsel illüzyon oluşturma amacıyla gerçekleştirilen deneysel çalışmalar önemli bir yer tutmaktadır. İngiliz fotoğrafçı Muybridge tarafından ilk ardışık hareketli fotoğrafların 1870'li yıllarda oluşturulmasıyla form bulmuştur (Ott, 2005, s.412). Üretim ve izleme süreçlerinin başlangıçta bireysel akıllarla şekillendiği bu deneyim, çok yönlü kamera ve projeksiyon yansımalarıyla desteklenen halka açık gösterimlerin bir mekânda bir araya gelmesiyle ve izleyicilerin katılımıyla önemli bir dönüşüm geçirmiştir. 19. yüzyılın sonunda başlayan bu anlatı formu ise zaman içerisinde değişimler göstermiş, 20. yüzyılda izleme pratikleri farklı zaman ve mekânlarda hem bireysel hem de kolektif olarak farklı mekân ve toplumlarda var oluşunu sürdürmektedir. 20. yüzyılın başlarında sinemanın ortaya çıkışı, izleyicilerin ortak bir sosyal alanda büyük ekranlarda doğrusal anlatılarla etkileşime girdiği, kolektif bir

izleyicilik duygusunun teşvik edildiği sinemalarda kolektif izleme deneyimlerini başlatmıştır. 1950'lerde, gişe hasılatlarının televizyonun artan popülaritesiyle birlikte düşüşe geçmesi, Hollywood'u bu duruma çare aramaya yöneltmiş ve çoklu projeksiyon teknolojisi yeniden keşfedilmiştir. Cine-Rama, geçmişteki öncülü gibi, tek bir panoramik görüntü oluşturabilmek amacıyla birden fazla kamera ve projektörü senkronize bir şekilde kullanmıştır (Uroskie, 2014, s.22). 20. yüzyılın ortalarında televizyon, ekranları evlerde yerini almış, izleme deneyimini kişiselleştirerek ve bireyselleştirerek bu paradigmayı değiştirmiştir. Nam June Paik gibi sanatçılar tarafından öncülük edilen 1960'lar sonrası video sanatı, çok ekranlı kurulumlar ve yeni materyaller ekleyerek izleyici katılımının geleneksel kavramlarına meydan okuyarak sergileme anlamında farklı yaklaşımı üretmiştir (Siewert, 2020, s.119). Sinema ve müzeler arasındaki ilişkiler, sanat ve filmlerin birer etkinlik olarak deneyimlenmesini sağlayan mevcut kültürel ortamda özellikle dikkat çekmektedir; zira melez çalışmalar, sinema ile müze arasındaki sınırları genişletmektedir. Bu bağlamda, birçok yaratıcı, geleneksel film yapımcısı ya da sanatçı kategorileriyle sınırlanmayı reddetmekte, deneysel filmler, genellikle film festivallerinde, galeri alanlarında veya müze mekânlarında sergilenmektedir. Bu durum, sinema ve sanat dünyası arasındaki dinamik etkileşimlerin giderek daha görünür hale gelmesini sağlamaktadır. (Siewert, 2020, s.55).

Bu etkileşimli ve dinamik ilişki, mekân kavramı açısından anlamlandırma süreçlerinde çeşitli tartışmalara zemin hazırlamıştır. Bunlardan en temeli ise mekân kavramının anlamına ilişkin tartışma olan İngilizce kelimeler ile “space” ve “place” olarak iki farklı terimin kullanılarak anlamların ayrıştırılmasıdır. Bu bağlamda, ikisi arasındaki ilişkide mekân olarak başlayan şeyin tanındıkça ve değer yükledikçe yer haline gelmektedir (Tuan, 1977, s.6). Ayrıca, Edward Relph, mekân kavramını yalnızca fiziksel bir yer olarak değil, aynı zamanda bireylerin o mekânla olan deneyimleri sonucunda ilişkilendirdikleri anlamları, duyguları ve bağları da içeren bir bağlam olarak ele almaktadır (1976, s.8). 1960'lı yıllardan itibaren galeriler ve müzeler gibi fiziksel mekânlar, izleyicilere yönelik eserleri sergilemek amacıyla projeksiyon ve video teknolojilerini kullanmaya başlamış, bu süreçte ekranlar ve projeksiyon sistemleri sanatsal ifade araçları olarak önemli bir yer edinmiştir. Günümüzde ise sanat eserleri, hem fiziksel mekânlarda hem de çevrimiçi platformlarda ziyaretçilere ulaşarak mekân ve teknoloji arasındaki etkileşimi daha da geliştirmektedir. “Bunlar, elektronik çağın yeni, daha demokratik koşulları tarafından yaratılan, dünya çapındaki kamunun iletilen estetik deneyim ihtiyacına bir yanıt olarak, hızla genişleyen kültürel sergi, performans ve özel proje alışverişinin bir parçasıdır.” (Lovejoy, 1990, s.262)

Alternatif stratejiler, sanat eserlerinin farklı tarz ve yapılarla sergilenmesini amaçlar. Böylece, yeni mekân ve zaman fikirleri, deneyim, teknoloji,

bireysellik ve toplum perspektifleriyle birlikte içerir. Google Art Project, günümüzde Google Arts & Culture olarak bilinen, dünyadaki çeşitli kültürel kuruluşların eserlerini ve kültürel objelerini yüksek çözünürlüklü görüntüler ve videolar aracılığıyla çevrimiçi olarak sunan bir platformdur. Bu platform, kullanıcıların galerileri sanal olarak gezmesine ve sanat eserlerini detaylı bir şekilde incelemesine olanak tanıyan gelişmiş görüntüleme teknolojilerini kullanmaktadır (Google Arts and Culture, tarih yok). Bu örnek gibi çevrimiçi çalışmaların yanı sıra çeşitli müzelerin, Dijitalin fiziksel bir deneyime dönüştüğü bu eserler giderek daha yaygın hale gelirken, bir binanın içinde birden fazla sanatçının eserlerini görmek mümkün olmakta ve ekranların ya da yüzeylerin dijital eserler için birer tuval işlevi gördüğü deneyim alanları, çağdaş sanatta önemli roller üstlenmektedir. “Sanat ve teknoloji arasındaki bağ, sanatın hem yaratım sürecinde hem de sergileme pratiklerinde etkin bir rol oynamaktadır. Bu değişimler ışığında zaman ve mekân olgusu açısından deneyim perspektifi genişlemiştir: her izleyici için ziyaretin kendisi deneyime dönüşmüştür. Sanat eserinin ve var oluşun yeniden üretimini vurgulayan Benjamin, ancak otantikliği ve aurayı tartışmaktadır: “Bir sanat eserinin en mükemmel yeniden üretimi bile bir unsurda eksiktir: zaman ve mekândaki varlığı, olduğu yerde benzersiz varlığıdır.” (Benjamin, 2008, s.3)

Sanat ve video arasındaki simbiyotik ilişki yalnızca yaratıcı ortamı dönüştürmekle kalmamış, aynı zamanda bu dinamik kesişimin teorik ve kavramsal boyutlarına yönelik yeni alanlar açmıştır. Teknolojik imkanların artmasıyla birlikte yeni alanlarda şekillenen sanatsal uygulamalar, videonun bir araç olarak çağdaş sanatın daha geniş bağlamı içinde taşıdığı önemi incelemeyi önemli kılmaktadır. Video ile üretilen sanat, teknolojik gelişmeler ve sanatsal yeniliklerin birleşimiyle karakterize edilmekte; sanatçılar ise karmaşık anlatıları ifade etmek ve çeşitli temalarla etkileşim kurmak için hareketli görüntünün gücünden yararlanmaktadır.

## **DİJİTAL ALANDA BİR DENEYİM: “TOKYO-TEAMLAB PLANETS” ÖRNEĞİ**

Bu makalede temelde ziyaretçinin bedenini etkileşimli bir dünyanın içine çekerek doğa ve yapay yaratımlar arasındaki ilişkiyi gösterip bir deneyime dönüştüren bu örnek yerinde ziyaret edilerek deneyimlenmiş ve analiz edilmiştir. Günümüzde, farklı formlarda sanatla deneyim yaratmak üzerine geleneksel ile modern sergileme biçimlerinin birleştiği örnekler görmek mümkündür. Teknolojik olanakların gelişmesiyle birlikte sanat formları, dijital yerleştirme sanatı, sanal gerçeklik gibi alanlarda sanatsal bir pratik olarak önem kazanmış ve bunun ötesinde sadece bu pratik üzerine yaratılmış mekân

örnekleri günümüzde kurulmuştur. Müze ve galeri gibi mekânlarda ekranlarla ya da yönlendirme ile başlayan etkileşim deneyimi yaratılmaktadır. Ekranların kendisini yüzeylere bıraktığı, bedensel deneyime dönüştüğü örneklerden biri ise teamLab Planets sergi ve deneyim alanıdır. “Body Immersive” ise katılımcıların beden ile sanat arasındaki sınırları kaldırarak, fiziksel duyularını ve mekânsal farkındalıklarını derinlemesine etkileyen; etkileşimli kurulumlar ve benzeri teknolojiler aracılığıyla bedenselliği ve çoklu duyuşsal etkileşimi vurgulayan, gözlemci ile katılımcı arasındaki sınırları bulanıklaştıran deneyimdir. Bu fikir ile mekânı bir deneyim olarak sürükleyici yapıya dönüştüren müze, sınırsızlık konseptini temel alan, ileri teknolojileri entegre eden dijital sanat eserleri ile deneyim sunmaktadır. Bu kapsamda, bir deneyim tasarımı olmasının yanı sıra farklı doku ve yapılarla içerikle çeşitlendirerek katılımcı rolünü derinleştiren bir örnek olarak mekân ve sanat deneyimi noktasında yeni bir boyut kazandırmaktadır. Dört büyük ölçekli sanat alanı ve iki bahçeden oluşan bu yapı, mimari tasarımıyla birlikte LED ekranlar, aynalar, sarkıtlar, yansıtılabilir zeminler ve projeksiyon haritalama gibi teknolojik unsurlar kullanılarak inşa edilmiştir. Yapının, suyun içinde yürünmesine olanak tanıyan bir giriş ve çıkışlarla bütünleşilen, gerçek ile dijital bahçenin birleşimini sunan bir deneyimle, öznenin kendi duyuşsal mekanizmalarına yeni bir özgürlük alanı tanımladığı görülmektedir

Mekân içinde oluşturulan objeler, yüzeyler ve yansımalar, geleneksel deneyimin ötesine geçerek sanatın hem yaratım hem de sergileme aşamasında yeni sınırlar çizmekte ve bulanık alanlar yaratarak özneye deneyim özgürlüğü tanımaktadır. Özellikle mekânın dokusu ve yüzeyleri, video eklentili yansımalarla desteklenerek deneyimin boyutu genişletilmekte ve hareket ögesine ivme kazandırılmaktadır. Ziyaretçinin mekân ile ilk etkileşimi, binanın giriş noktasında başlamaktadır. (Görsel 1) İlk olarak, LED ekran, deneyimin boyutuna ilişkin bir fikir oluşturabilecek bir yapı ile başlamaktadır. Dışarıdan bakıldığında içerideki deneyime dair çok fazla bilgi sunmamakla birlikte, deneyim hakkında ipuçları veren bir arayüz olarak işlev görmektedir.



**Görsel 1.** TeamLab Planets Giriş, Tokyo, Kişisel Arşiv, 2023

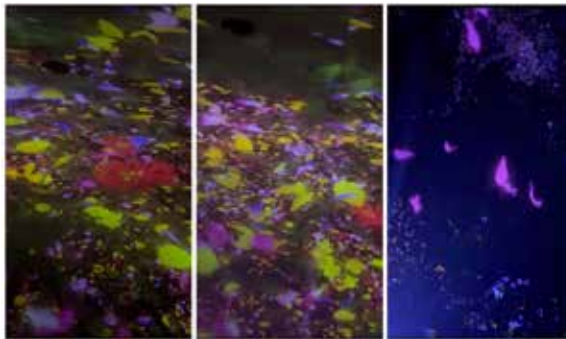
Mekân ve deneyim açısından ele alındığında, bu sanat formu, katılımcının fiziksel ve duyuşsal etkileşimini merkeze alarak, mekânın dinamik bir sanat aracı olarak kullanımını ortaya koymaktadır. Deneyim, su akan bir rampanın tırmanılmasıyla başlamaktadır ve bu aşama, mekân ile katılımcı arasındaki ilk fiziksel etkileşimi oluşturarak, etkileşim öğelerinin hazırlayıcı bir adımı olarak değerlendirilmektedir. Ardından, aydınlatılmış bir şelaleye doğru ilerleyen katılımcılar, yumuşak siyah bir yüzey üzerinde kara delik benzeri bir boşluğa adım atmaktadır. Bu süreç, mekânın derinlik hissi ve bilinmezlik duygusu yaratarak katılımcının algısını yönlendirdiği bir sanat formu sunmaktadır. Siyah alanın hemen ardından ise, çok renkli LED ışıkların sarmaşıkların arasından geçtiği, labirenti andıran bir sistem üzerinden ilerleyen katılımcılar, dijital ve fiziksel unsurların birleştiği bir patikada yürüyerek sonsuzluk hissi uyandıran bir deneyim yaşamaktadır. Bu tür mekân ve deneyim temelli sanat, katılımcıyı yalnızca bir gözlemci olmaktan çıkarıp mekânın aktif bir öznesi haline getirirken, mekânın sanat formu olarak yeniden tanımlandığı bir ifade alanı oluşturmaktadır. Ziyaretçinin farklı duygularına hitap ederek mekân içinde kendi patikasını oluşturması için bir deneyim alanı sunmaktadır (Görsel 2). Mekân ve deneyim temelli bir sanat formu olarak değerlendirildiğinde, bu alan, katılımcının fiziksel ve dijital unsurlar arasında bir geçiş deneyimi yaşamasını sağlayan dinamik bir düzenleme sunmaktadır. Işık ve su öğelerinin bir araya geldiği patika, katılımcıların etraflarında yansıtılmış ışık balıklarının yüzdüğü bir

su dolu göletin içinde yürümelerini ve hareket etmelerini gerektirmektedir. Bu alan, gerçek suyun fiziksel hissiyatı ile dijital yansımaların görsel etkisi arasında bir kesişim tasarımı sunmakta, böylece ziyaretçileri hem fiziksel hareket hem de sanal gerçeklik arasında bir deneyime yönlendirmektedir. Bu şekilde, mekân, hareket ve algı üzerine kurgulanarak, sanatın mekân ve deneyim üzerinden tanımlandığı özgün bir form oluşturmaktadır.



**Görsel 2.** TeamLab Planets Işıklı Labirent, Tokyo, Kişisel Arşiv, 2023

Mekânın, gerçek ve dijital arasında sürekli bir geçiş deneyimi sunduğu bu alan, dijital çiçeklerden oluşan bir kubbenin zemin üzerine yansıtılmış hareketli görüntülerle birleşerek katılımcılara alternatif bir evren yaratmaktadır. Bu ortam, kalabalık bir bağlamda bedenlere yansıyan görüntülerle, aynı zamanda uzayda yüzyormuş hissi veren bir atmosfer oluşturmaktadır. Katılımcılar, aynalı bir zemine oturarak veya uzanarak kendi hareketleriyle bir yörünge yaratma imkânına sahip olmakta ve mekânın merkezinde yer alan bu hareketli kubbe, uçsuz bucaksız bir çiçek evrenine dönüşmektedir. Bu tür mekânsal kurgular, katılımcının bedenini ve duyularını deneyimin bir parçası haline getirerek, sanatın mekân ve hareket üzerinden tanımlandığı dinamik bir form sunmaktadır (Görsel 3).



**Görsel 3.** TeamLab Planets Dijital Çiçekli Kubbe, Tokyo, Kişisel Arşiv, 2023

Mekânın, gerçek ve dijital arasında sürekli bir geçiş deneyimi sunduğu bu alan, dijital çiçeklerden oluşan bir kubbenin zemin üzerine yansıtılmış hareketli görüntülerle birleşerek katılımcılara alternatif bir evren yaratmaktadır. Bu ortam, kalabalık bir bağlamda bedenlere yansıyan görüntülerle, aynı zamanda uzayda yüzüyormuş hissi veren bir atmosfer oluşturmaktadır. Katılımcılar, aynalı bir zemine oturarak veya uzanarak kendi hareketleriyle bir yörünge yaratma imkânına sahip olmakta ve mekânın merkezinde yer alan bu hareketli kubbe, uçsuz bucaksız bir çiçek evrenine dönüşmektedir. Bu tür mekânsal kurgular, katılımcının bedenini ve duyularını deneyimin bir parçası haline getirerek, sanatın mekân ve hareket üzerinden tanımlandığı dinamik bir form sunmaktadır. (Görsel 4).



**Görsel 4.** TeamLab Planets Yüzen Çiçek Bahçesi, Tokyo, Kişisel Arşiv, 2023

Son olarak, yosun bahçesi içerisinde yer alan gümüş oval nesnelerle tasarlanan alan, gün ışığına, rüzgâra ve insan hareketlerine açık bir deneyim mekânı olarak dikkat çekmektedir (Görsel 5). Gündüzleri, gümüş yüzeyi çevresindeki alanı yansıtarak mekâna ışık ve hareket katarken, karanlıkta diğer nesnelerle etkileşim kuran ve renkli ışıklarla parlayan bir yapıya dönüşmektedir. Her bir nesne, rüzgâr, yağmur ve mekânda bulunan insanların davranışlarına tepki vererek, hem çevreyi hem de insanları eserin dinamik bir parçası haline getirmektedir. Bu nesnelerin kendine özgü yapısı, renk ve ışık yansımalarıyla sürekli değişim geçirerek mekâna yeni bir boyut kazandırmakta ve sanat formunu mekân, çevresel etkiler ve katılımcı deneyimi üzerinden yeniden tanımlamaktadır.



**Görsel 5.** TeamLab Planets Yosun Bahçesi, Tokyo, Kişisel Arşiv, 2023

## SONUÇ

Mekâna girişte büyük ekranlarla ziyaretçileri karşılayan ve mimari yapısıyla bir yönlendirme rotası sunan bu düzenleme, katılımcıları farklı duysal deneyimler yaşamaya ve mekân içerisinde özgürce dolaşmaya teşvik eden bir tasarımla başlamaktadır. Mekânın canlı ve deneyimi özgürleştirici yapısı göz önüne alındığında bir deneyim olarak yeni pencereler açarak olanakları zenginleştirici bir örneği temsil etmektedir. İç mekânda, ziyaretçilerin bedenlerini devasa sanat eserleriyle bütünleştirmeye olanak tanıyan bir yönlendirme sistemi kurgulanmış olup, bu sistem sayesinde sanat eserleri, katılımcıların varlığı ve etkileşimi doğrultusunda dönüşüm geçirerek benlik ile sanat eseri arasındaki sınır algısını bulanıklaştırmaktadır. Video destekli yapay bahçelerin yanı sıra canlı çiçeklerle oluşturulmuş bahçe alanları, mekânın benlik, sanat ve deneyim arasında kesintisiz bir bütünlük kurmasını sağlamakta ve ziyaretçilere çok katmanlı, duysal bir etkileşim sunmaktadır. Sanatçı, sanat eseri ile izleyici arasındaki dijitalleşme ve sanat dinamiği gelenekselin ötesinde öznel deneyimlerin ön plana çıktığı örneklerle yeni boyut kazanmaktadır. Bu dönüşüm, ürettikleri sanatı doğrudan etkilemekle birlikte, duysal tepkilerini ortaya çıkaracak yeni alanlar açan, kişisel ve kolektif deneyimlerin zincirleme bir etki yarattığı boyuta taşımaktadır. Sanatın sergilenme biçimleri, etkileşimli ve dijital yapılarla birlikte mekânla birlikte izleyicilerin sanat eserleriyle etkileşimini etkileyen önemli değişikliklere uğradı. Geleneksel galeri ve müze ortamları artık dijital platformlar, etkileşimli enstalasyonlar ve mimari sanat projeleriyle tamamlamaktadır. Bu yeni sergi formları farklı

türde izleyici katılımını kolaylaştırmakla birlikte parça bütün ilişkisini yeniden tanımlamaktadır. Multimedya enstalasyonları sanat eserine hareket etmesi, etkileşimde bulunması ve hatta katkıda bulunması gerekebilecek izleyicilerin aktif katılımını gerektirmekte, oluşan bu deneyim izleyicinin sanat eserine ilişkin yorumunu ve deneyimini önemli ölçüde değiştirebilir ve sanat eserine farklı katmanlar ekleyebilir bir forma dönüştürmektedir.

## KAYNAKÇA

- Aristoteles. (2020). Poetika - Şiir Sanatı Üzerine. (7.Baskı) . (A. Çokona & Ö. Aygün Çev.) Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Bachelard, G. (1996). Mekanın Poetikası.(A. Derman, Çev.) Kesit Yayıncılık. (Orijinal çalışma 1952’te yayımlandı)
- Benjamin, W. (2008). The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction. Penguin Group.
- Berger, J. (2014). Görme Biçimleri (26.Baskı). (Y. Salman, Çev.)Metis Yayınları. (Orijinal çalışma 1972’de yayımlandı)
- Deleuze, G., & Guattari, F. (2001). Felsefe Nedir?(6.Baskı). (T. Ilgaz, Çev. ). Yapı Kredi Yayınları. (Orijinal çalışma 1991’de yayımlandı)
- Google Arts and Culture. (n.d.). From <https://artsandculture.google.com/>
- Gombrich, E. H. (2020). Sanatın Öyküsü (E. Erduran & Ö. Erduran, Çev.) (12. baskı). Remzi Kitabevi. (Orijinal çalışma 1950’de yayımlandı).
- Koca, S. K., & Hale, J. ( 2017). ‘Üçüncü/Öteki Yer’ Üzerine Bir Kavramsallaştırma Denemesi: Mekansal Bir Trilojinin İçinde Saklı Hikayelerin Keşfedilmesi. . Megaron, 488-496 .
- Lefebvre, H. (2014). Mekanın Üretimi. (2.Baskı). (I. Ergüden, Çev.) Sel Yayıncılık. (Orijinal çalışma 2000’de yayımlandı)
- Lovejoy, M. (1990). Art, Technology, and Postmodernism: Paradigms, Parallels, and Paradoxes. Art Journal, 49(3), 257-265.
- Marleau-Ponty, M. (2012). Göz ve Tin. (3.Baskı). (A. Soysal, Çev). İstanbul: Metis Yayıncılık. (Orijinal çalışma 1964’te yayımlandı)
- Nietzsche, F. (2011). Müziğin Ruhundan Tragedyanın Doğuşu . İstanbul: Say Yayınları.
- Ott, J. (2005). Iron Horses: Leland Stanford, Eadweard Muybridge, and the Industrialised Eye. Oxford Art Journal, 28(3), 407–428.
- Read, H. (2017). Sanatın Anlamı. (2.Baskı). (N. Asgari, Çev.) Hayalperest Yayınevi.
- Relph, E. (1976). Place and Placelessness. London: Pion Limited.
- Sharr, A. (2013). Mimarlar için Heidegger (1.Baskı). (V. Atmaca, Çev.) . YEM Yayın. (Orijinal çalışma 2007’de yayımlandı)

Siewert, S. (2020). *Performing Moving Images: Access, Archives and Affects*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Tolstoy, L. N. (2016). *Sanat Nedir?* İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Tuan, Y.-F. (1977). *Space and place: The perspective of experience*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Uroskie, a. V. (2014). *Between the Black Box and the White Cube: Expanded Cinema and Postwar Art*. Chicago: The University of Chicago Press.