

# Sanat

## PETER KOGLER'IN DİJİTAL MEKÂNLARI

Dr. Öğr. Üyesi Firdevs Sağlam\*

**Özet:** Sanat eserinin 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. Mekânın kullanımı ve çalışmadaki yeri, zamanla gerçeklik algısındaki oluşan değişimle birlikte farklılaşmış ve gelişen teknolojinin de yardımıyla yeniden şekillenmiştir. Böylelikle mekân, sanat eseri oluşturulmasında ya da konumlandırılmasında kullanılan bir elemanken, başlı başına sanat eserin kendisi ya da sanatçının tek başına sorguladığı bir kavram olma yolunda ilerlemiştir. Mekânı bu biçimde ele alıp çalışmalarında yer veren sanatçılardan biri Peter Kogler'dır. Kogler mekân içinde yeni mekânlar üreterek, mekânı deneyimlememize yardımcı olur ve bunu teknolojinin getirilerini kullanarak yapar. Bu çalışmanın amacı, gelişen teknoloji ile birlikte değişen mekân kavramını, Peter Kogler'ın mekânı sorgulayan dijital mekân çalışmaları üzerinden incelemektir. Bu bağlamda, mekânın ne olduğuna, sanat eseri oluşturma sürecindeki yerine ve bu süreçte gelişen teknolojinin nerede durduğuna bakılmıştır. Elde edilen bulgular doğrultusunda Peter Kogler'ın dijital mekân çalışmaları değerlendirilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Dijital Sanat, Mekân, Peter Kogler.

---

\*Hakkari Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Hakkari, sfirdevs@hotmail.com, ORCID: 0000-0002-1284-0424

## PETER KOGLER'S DIGITAL SPACES

Assist. Prof. Firdevs Saęlam \*

**Abstract:** When we think of the objective existence of the art work, there must be a space where we can position the work of art or the object of art that has to be constructed in a space. Therefore, the space is one of the indispensable elements in the creation process of artworks. The change in perception of reality in time has differentiated the use of the space and its place in the artworks. With the help of developing technology, space-related artworks have been shaped by today's understanding. While the space is an element used in artworks in past times, today it has become a work of art itself or it has been a concept that has been questioned independently by the artists. Peter Kogler is one of the artists who have used the space in this way and placed it in their works. Kogler helps us experience the space by creating new spaces within the space and he makes it by using today's technology. The aim of this study is to examine the present-day space concept that has emerged with the developing technology through Peter Krogler's digital space works. In this study, what the space is, the historical processes of its using in artworks and the effect of the today technology on the questioning of the space have been examined. In the direction of these findings, digital space works by Peter Kogler have been evaluated.

**Keywords:** Digital Art, Space, Peter Kogler.

---

\*Hakkari University, Education Faculty, Fine Art Education Department, Hakkari, sfirdevs@hotmail.com, ORCID: 0000-0002-1284-0424

## 1. GİRİŞ

Mekânın varlığın vazgeçilmez bir parçası olması, geçmişten bu yana farklı disiplinler tarafından üzerinde durulan ve sorgulanan bir konu olmasına neden olmuştur. “İnsan mekân duygusunu nereye giderse gitsin hissetmek ister. Çünkü cenin durumundan ölümüne kadar mekânların içindedir. Bu onun korunma, barınma isteğiyle paralel gelişen bir duygudur” (Gezer, 2012, s. 9). Mekân algısı ve bunun büründüğü biçimsellik, dönemlere, toplumlara ve coğrafyaya göre farklılık gösterir. Bu farklılık aynı zamanda gerçeklik algısındaki değişimle de ilişkilidir. Mekân kavramı, doğada kendiliğinden var olan mekânların yanı sıra insanoğlunun ürettiği yapay mekânları da içinde barındırır. Yapay mekânlar barınma, kültürel, dinsel ya da toplumsal ihtiyaçlar doğrultusunda oluşturulmuştur. Bunlar, dönemin anlayış yapısına, yaşanan coğrafyanın özelliklerine, toplumlara ait kültürlere ve estetik anlayışa göre biçim ve taşıdığı anlam bakımından çeşitlilik gösterir. Bu özelliğinden dolayı mekâna, bilgi taşıyan ve sağlayan bir araçtır diyebiliriz.

Mekânın sanat içindeki yerine baktığımız zaman, bunun iki boyutlu ve üç boyutlu yüzeylerde ya da boşlukta oluşturulan çalışmalarda, sanatçının ele aldığı sorunsala göre değişen, temel bir eleman olduğunu görürüz. “Genel anlamda mekân, insanların içinde hareket edebileceği, eylemde bulunabileceği ya düzlem elemanlarının bir araya gelmesiyle ya da üç boyutlu kitlelerin oyulmasıyla elde edilen kavramsal bir varlıktır” (Aydınlı, 1986, s.16). Bunun yanı sıra mekânın varlığın destekleyici unsuru olması, onu sanatçı tarafından sürekli işlenen ve irdelenen bir yapıya dönüştürmüştür. Mekânla ilgili sorgulamalar, sanatçı tarafından üretilen çalışmanın türüne göre farklı biçimlerde yapılmaktadır. Sanat eserinin kendi kendine bir varlık teşkil etmesi, mekânın zamanla tek başına ele alınan bir konu olmasına ve hatta mekânın başlı başına sanat eseri olmasına neden olmuştur.

Mekânın ele alınmasında bulunulan dönemin düşünce yapısı ekonomik ve sosyal yapının değişmesi de etkili olmuştur. Özellikle bilgisayar teknolojisinin gelişmesi üretilen çalışmalara da yansımıştır. Burada kullanılan malzeme teknolojinin sunduğu imkânlarla göre değişiklik göstermiştir. Dijitalleşen dünyaya sanatçı duyarsız kalmayarak buna çalışmalarında yer vermiştir. Oluşturulan dijital çalışmalar aynı zamanda konumlandırıldığı mekânlarla da yayılmıştır.

Bu çalışmaya konu olan Peter Kogler, bilgisayar teknolojisi ve dijital unsurları çalışmalarında sıklıkla kullanmıştır. Özellikle dijital kurgularla mekânı yeniden biçimlendirerek var olan mekânları sanal mekânlarla dönüştürmüştür. Kogler, ürettiği sanal mekânlarda gerçeklik algısını mekâna ve insana ait kodlar yardımıyla oluşturmuştur. Bu çalışmanın amacı, sanatta mekânın geçirdiği anlam değişikliği, dönüşümü ve bu dönüşümde teknolojinin nerede durduğunun ele alınması ve bunların Peter Kogler’in dijital mekân çalışmaları üzerinden incelenmesidir.

## 2. MEKÂN VE SANAT

Mekân, içinde yaşadığımız ortamı algılamada, kendimizi ve bizim dışımızdaki diğer varlıkları konumlandırmada, bize yardımcı olan bir elemandır. Buna boşluğu çevreleyen sınır ya da Kurtar’ ın da (2012, s. 349) belirttiği gibi sürekli olarak biçim değiştiren, başka mekânlarla doğru akmakta olan ve dönüşen bir oluşumdur diyebiliriz. “Mekân ve zaman insan varoluşunun temel kategorilerindedir” (Harvey, 1999, s. 227). Temel ihtiyaçlarla doğan mekân gerekliliği, bu ihtiyaçlara paralel olarak gelişen durumlarla biçimlenmiştir. Diğer bir deyişle mekân, insan ihtiyacı ve bulunulan çağın özellikleri doğrultusunda zamanla yapısal ve kavramsal olarak bir evrim döngüsüne girmiştir. Taşçıoğlu (2013, s. 29) bu evrimi, mekânın zamanla çatı olmaktan çok daha öteye giderek insanları ayıran, birleştiren, insan etkinliklerini organize

eden, insanın düşünce ve duygularını pekiştiren ya da değiştirebilen ve onu denetim altına alabilen bir yapı haline gelmesi olarak özetler. Bu husus, mekânın yaşayan bir yapı olmasıyla ilişkilidir. David Harvey (1999, s. 229) ise mekânın doğal bir olgu olarak ele alındığını, bazı açılardan zamandan daha karmaşık olduğunu (yönü, yüzölçümü, biçimi, tekrarlanabilen bir düzeni, hacmi gibi ana özellikleri yanında bir de mesafesi olan); fakat bizim mekânı şeylerin ölçülebilir ve böylece yerli yerine oturtabilen nesnel bir özelliği gibi ele aldığımızı ifade eder. Özne deneyimimizin bizi algılama, hayal görme, uydurma, fantezi bölgelerine taşıyarak bunun gerçek olduğunu düşündüğümüz şeyin serabını yaratabildiğimizi; bununla birlikte farklı toplumların ya da alt grupların farklı kavrayışları olduğunu keşfettiğimizi ekler.

Düşünsel ve fiziksel eylemlerin bir düzen içinde gerçekleşmesinde, mekân algısı gereklidir. Çünkü mekânla, canlı ve cansız varlıklar konumlanır, anlam kazanır ve bilgi oluşturur. Tüm bunların yanı sıra evren ve içindekilerle ilgili bir bellek oluşur ve bu bellek bize yaşamı organize etmede yardımcı olur.

Mekânın algılanmasında maddesel bir varlığa ve ben kavramına ihtiyaç vardır. Sınırların, boşluk ve doluluk kavramlarını destekleyecek verilerin olmadığı yerde mekânı algılamamız tam anlamıyla gerçekleşemez. Bu algı ancak boşluk ve doluluğun birlikteliği ile oluşur. Ümit Gezgin'in (2007, s. 86), Mekân, Nesne ve Estetik Gerçeklik başlıklı makalesinde, mekânın kuşatmayla ilgili bir boyutu, derinliği ve özelliği olduğunu; boşluğu yok etme, boşluğa biçim verme, onu doldurma ve giderek boşluğa anlam katıp onun ölümcül kimliğini yaşama endeksli hale getirmenin de adı olarak karşımıza çıktığını belirtir.

Mekân, yapı olarak üç boyutludur. Bu da bize en, boy ve derinlik algısını verir. Boşlukta yer alan maddesel varlıklar mekânla anlam kazanır ve bu durum aynı zamanda mekânın

anlam kazanmasına da yardımcı olur. Her mekân kendine özgü kodlar taşır ve bu kodlar bize bulunduğumuz ortamla ilgili bilgi verir. Tüm bunlar hareketlerimizi, düşüncelerimizi yönlendirmemizde, bulunduğumuz ortama uyum sağlamamıza yardımcı olur. İlhan Altan (1993, s. 79), mekânı doğal mekân, yapay mekân ve karma mekân olmak üzere 3'e ayırır. Doğal ve yapay elemanlar ile belli mekân kuruluşlarını ise şöyle tanımlar: Doğal elemanlar ile (yeryüzü, gökyüzü, ufuk, çalılık, ağaçlar) doğal mekân, yapay elemanlar ile (duvarlar, tavanlar, kirişler, kolonlar) yapay mekân, doğal ve yapay elemanlarla (mimari mekân, şehirselleşmiş mekân) karma mekân oluşur. Bir mekân içine doğan insan, kendisi ve çevresi için yeni mekânlar üretir. Bu mekânlar farklı amaçlarla oluşturulmuş olsa da insanın mekâna duyduğu gereklilikle doğru orantılıdır. Sığınma, güvende hissetme, korunma, estetik kaygılar, sosyal ihtiyaçları giderme gibi sıralayacağımız birçok neden, insanı yapay mekânlar oluşturmaya iter. Ucu bucağı olmayan bir boşlukta, insan oluşturduğu mekânlarla varlık göstermek ister. "Her yapı iki çeşit mekân yaratmaktadır. Birisi yapının kendi tarafından sınırlanan iç mekân veya mekânlar, diğeri ise söz konusu yapının dış yüzeylerinin etrafındaki başka yapılarınkilerle beraber oluşturdukları (sınırlandırdıkları) dış mekândır" (Altan, 1993, s. 82). İnsanın başlangıçta temel ihtiyaçlarla oluşturduğu mekânlar, zamanla dinsel, kültürel ve sosyal öğelerle biçimlendirmiştir. Böylelikle bu değerlerin toplamıyla oluşturulan mekânlar, bir kimlik kazanarak doğaya eklenmiştir.

Sanatta mekân olgusunu baktığımızda sanatçının bir mekân içinde çalışmasını kurguladığını görürüz. Bu mekân, sanat eserinin konumlandırıldığı yer ya da yüzeydir. Sanat eseri oluşturmada, iki boyutlu yüzeylerin tasarlanmasında ya da üç boyutlu formların oluşturulmasında mekân, göz önüne alınır. İki boyutlu yüzeylerde yanılısama yoluyla oluşturulan

mekân, üç boyutlu formlarda ise maddesel varlığından dolayı onu tanımlayan, tamamlayan ya da çevreleyen bir yapı olarak kullanılır.

İlk zamanlar doğanın seçmeci betimlemesini yapan sanatçı, bu betimlemeyi belirli bir mekân içinde kurgulamıştır. Buradaki mekân ya yanılısama yoluyla oluşturulmuş ya da duyulur dünyaya ait mekânlar kullanılmıştır. 20. yüzyıla kadar çalışmanın kurgulanmasında, oluşmasında bir eleman olarak kullanılan ve bunların sergilenmesinde ihtiyaç duyulan mekân, değişen sanat algısıyla birlikte farklı biçimlerde değerlendirilmiştir. Bu değişim öncesinde Auguste Rodin'in heykeli kaidesinden ayırması ile başlamıştır. Böylelikle mekâna yayılan heykel için alan sınırlaması ve tanımlaması farklı bir yöne evrilmiştir. Akçadoğan (2006, s. 328), sanat yapıtlarının çıkış noktalarının artık yalnızca doğa olmadığını, betimlemek zorunda olunan doğanın artık yok olduğunu çünkü teknolojik gelişmelerin bunu çoktan anlamsız kıldığını belirtir. Yerleşmiş kurallar ve var olan gerçeklik algısının sorgulanmasında ekonomide, teknolojiye ve bilimde oluşan gelişmeler etkili olmuştur. Bu durum aynı zamanda mekânla ilgili sorgulamaları da beraberinde getirmiştir. Petrov (1979, s. 389), matematiksel perspektifin veya diğer bazı aldatmacaların kullanılmamasıyla perspektifi olmayan gerçek nesnelerin tabakalarını karıştırarak veya üst üste yerleştirerek oluşturulan bir mekânın, Masaccio'dan beri ilk kez yeni ve özlü bir mekân kavramıyla sunulduğunu ifade eder. "Modern sanatçılar alan-zaman geometrisindeki derin kavramsal değişim üzerine odaklanmışlardır. Bundan dolayı 'kübistler ve diğer sanat akımları' birçok ayrık görüşün zamansal farklarının etkisini göstermek için üç boyutlu alanları, düz görüntülerle aktarmaya çalışmışlardır" (Manzelli, 2008'den aktaran Kaplanoğlu, 2011, s. 70). Kübizm akımıyla birlikte nesnelerin betimlenmesinde kullanılan parçalamalar ve bir

formun farklı yüzeylerinin bir arada gösterilmesi, mekânın betimlenmesinde de uygulanmıştır. Diğer bir deyişle nesne ile ilgili sorgulamalar nesnenin varlığını destekleyen mekân üzerinde de yapılmıştır. Bu dönemde sanat eserinin tasarlanmasında kullanılan mekânın yanı sıra sanat eserinin konumlandırıldığı mekân da bir dönüşüme uğramıştır. O'Doherty (2010, s. 109), bu konu ile ilgili şunları belirtmiştir:

Artık sanat yapıtının etrafındaki alanla sınırlı olamayan ve sanatın anısıyla dolu olan bu yeni mekân, onu sınırlayan kutuyu itmeye başlamıştır. Zaman içinde galeri bilinçle dolmuştur. Duvarları yere, yerleri kaideye, köşeleri girdaplara, tavanı donuk bir gökyüzüne dönüştürmüştür. Beyaz küp potansiyel sanat haline gelmiş, kapalı mekânı simyasal bir biçimde, bir mecraya dönüştürmüştür. Sanat dışarı atılan, kaldırılan ve yerine başka bir şey konan bir şey haline gelmiştir. O halde boş galeri, Akıl'la ilişkilendirebileceğimiz o esnek mekânla dolu olan yer, modernizmin en büyük keşfidir diyebilir miyiz? (O'Doherty, 2010, s. 109).

David Harvey (1999, s. 227), Marshall Berman'ın (1982) moderniteyi, (başka şeylerin yanı sıra) mekân ve zamanın belirli bir yaşanma tarzıyla eşitler. Daniel Bell'in ise modernizmi doruğuna taşıyan çeşitli akımların mekân ve devinim konularının kavranmasında yeni bir mantık oluşturmak zorunda kaldıklarını; "yüzyılın ilk on yıllarında nasıl zaman sorunu birincil estetik sorunu ise (Bergson, Proust, Joyce)", mekânın örgütlenmesinin de "20. Yüzyıl ortası kültürünün birincil estetik sorunu olduğunu ileri sürdüğünü ifade eder. Modernizmle birlikte sanat eserinin konumlandırıldığı, sergilendiği mekân kavramı yeniden tanımlanmış; bu tanımla beraber sadece müze, galeri gibi yerlerde sergilenmesi ya da bu alanlarda var olabilme olgusu değişime uğramıştır. "Fütürizm mekanı, hız ve devinimi temsil edebilecek şekilde biçimlendirmeye

çalışacaktı. Dadaistler ise sanatı gelip geçici olarak görüyorlardı; sürekli türden herhangi bir mekansallaştırmayı reddederek, sonsuzluğu, “happening”lerini devrimci eylem çerçevesine yerleştirme yoluyla arayacaklardı” (Harvey, 1999, s. 233). Sanat eseri bu alanların dışına çıkarılmış, böylelikle her yer sanat eseri için bir mekân konumuna gelmiştir. Karacan (2014, s. 91), bugün sadece heykelin değil, sanatın birçok üretimini mekân sanatı diyebileceğimiz özellikler taşıdığını; günümüz sanatının mekânın kendisini biçimleme ve mekânı sanatın üretim sürecine dâhil etmek eğilimiyle, geleneksel sanatın mekâna yüklediği sanat nesnesini korumak, saklamak ve sunuma dönük işlevleri arasında büyük bir anlayış farkının görüldüğünü ifade eder. Hal Foster (2013, s. 206), Sanat Mimarlık Kompleksi isimli kitabında 1960’larda Carl Andre’nin levhalar ve tuğlalarla yaptığı düzenlemeler; 1970’te Robert Smithson’un Utah’ta yaptığı Sarmal Mendirek (Spiral Jetty, 1970), Michael Heizer’ in Nevadada yaptığı Çifte Olumsuz (Double Negative, 1969-1970) ve Japonya’daki Zen Bahçeleri ve tapınak yapılarının (özellikle Kyoto’daki Myoshin-ji) Serra için yerin önemini iyice pekiştirdiğini ve her üç örnekte de, eriyerek heykel alanına karışan münferit nesne” koşuluna işaret ettiğini vurgular. Burada sanat nesnesinin bulunduğu alana nüfuz etmesi ve bunun o alanlarla bütünleşerek bütünüyle dâhil olmasını görürüz. Sanat nesnesi mekânla birleşerek eklendiği iki boyutlu ya da üç boyutlu alanla bütünleşmektedir. Böylelikle sanat nesnesini çevreleyen izleyiciden, izleyiciyi çevreleyen ve içine alan sanat nesnesine geçiş yapılmıştır. “Günümüzde mekân geleneksel sanatta olduğu gibi seyirlik bir sanat için ortam olmaktan çok, sanatın var oluşuna koşul haline gelmiştir” ( Karacan, 2014, s. 91).

Mekânın kullanımındaki değişim sadece kavramsal olarak değil, gelişen teknolojinin de yardımıyla, biçimsel olarak da gerçekleşmiştir. Gelişen teknolojiye yer alan bilgisayar burada

önemli bir noktada yer almaktadır. Zuhul Özel Sağlamtimur (2010, s. 214), bilgisayar teknolojisinin sadece baskı, resim, fotoğraf, video, müzik ve heykel gibi sanatın geleneksel formlarını dönüştürmekle kalmadığını, internet sanatı, yazılım sanatı, piksel sanatı, dijital sergilemeler ve sanal gerçeklik gibi tüm yeni formların da sanatsal çalışmalar olarak kabul edilmesini sağladığını ifade eder. Zamanla galerilerin ya da sergi alanı olarak seçilen mekânların, farklı elemanlarla tasarlanması ve kullanış biçimindeki yenilikler sonucunda bu mekânlar sanat eseri konumuna getirilmiştir. Burada sanatçının mekânla ilgili sorgulamaları ve bu sorgulamayı teknolojik unsurlarla desteklemeleri, günümüz çağdaş sanat çalışmalarını oluşturmuştur. Foster (2013, s. 354), sanatın her zaman mimariye müdahale etmenin, onu eleştirmenin, mekânı dönüştürmenin ve aşmanın yollarını bulduğunu ve sanatçıların çelişkileri kavrayarak bunu yapmaya devam edeceklerini ifade eder.

### 3. DİJİTAL SANAT

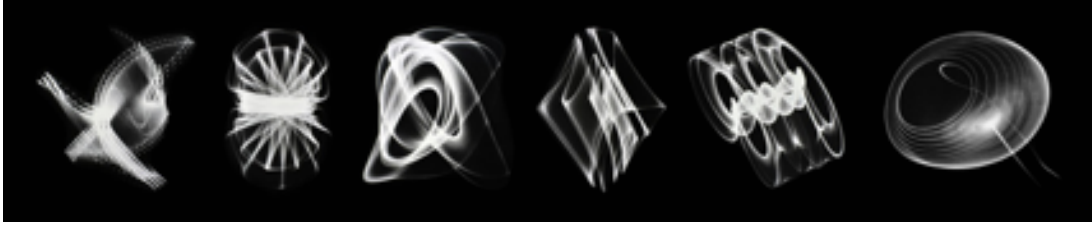
Görüntü ve ses teknolojisinin gelişmesi, bilgisayarın ve internetin hayatımıza girmesi ile dijital bir dünyanın kapısı birçok alan için aralanmıştır. Toplumda oluşan sosyal, kültürel, ekonomik ve teknolojik gelişmelerden beslenen ve buna yön veren sanatçı dijital dünyanın getirilerine, çalışmalarında yer vermiştir. “1990’lardan itibaren oldukça gelişen bilgisayar teknolojisi ve 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, s. 133). Böylelikle dijital unsurların, sanat nesnesi oluşturma ediminde bir malzeme olarak kullanılması, sanatta yeni bir ifade dilinin doğmasına neden olmuş ve aynı zamanda bize sanal gerçeklik anlayışını da sunmuştur. Çokokumuş, (2012, s. 53), çağın

gelişmiş teknolojinin sanatçıları, geçmişten günümüze kadar alışmış olduğu ve en iyi bildiği malzeme tuval ve boyaya dokunmadan, boyanın kokusunu hissetmeden, kendi bulunduğu mekânın dışında başka bir zaman ve mekân gerçekliğiyle işleyen sanal ortamda “sanat” üretebilir hale getirdiğini belirtir. Yüzeyler ya da mekân yanılama yoluyla sanal gerçeklik içeren çalışmalara ya da mekânlara dönüştürülmüştür. Bu çalışmaların gerçek olarak algılanmasında ise sanatçının duyuları yönetebilen ve dolayısıyla algıyı etkileyen işleri etkili olmuştur. “Algı, gelen bilgileri işleyerek belirli bir yapı ve organizasyona sokma işlemidir. Duyular yoluyla gelen uyarıcıların getirdiği bilgi ve veriler çeşitli biçimlerde işlenip depolanır, ancak bu işlemler olurken özetleme, sınıflama ve indirgeme gibi zihinsel süreçler söz konusudur” (San, 2010, s. 44-45). Duyular aracılığıyla genelde doğanın, özelde ise doğayı oluşturan tüm unsurların algılanması ve tümünün organizasyonu gerçekleşir. Bu algılar bireyin yeni durumlarla karşılaşması esnasında ortaya çıkar ve bu durumun anlamlandırılmasında yardımcı olur. Algı, karşılaşılan durum ve gerçeklik olgusuna göre sürekli yenilenen bir yapıdadır. Dijital sanat ise bu yapıyı yenileyen bir unsur olarak karşımıza çıkar.

Dijital sanatla oluşturulmak istenen yüzey ya da mekân bilgisayar ortamında tasarlanır ve yansıtma yoluyla istenilen görüntüye dönüşür. Maddesel gerçeklik ve bunun duyulara hitap eden özellikleri ise daha önce tanımlanmış algılara göre kurgulanır. Bu kurgunun sanal gerçekliğe dönüşmesi ve sunumunda ise duyulara hitap eden elemanlar kullanılır. “Sanatçılar teknolojinin sunduğu imkânlarla izleyiciyi/katılımcıyı harekete geçirme ve etkileme arayışlarında hem işitsel hem de görsel öğeleri birleştiren çalışmalar yapmaktadırlar” (Wands, 2006, s. 123). Böylelikle izleyiciler, sanal bir ortamda karşılaştıkları dijital olarak tasarlanmış nesne ve mekânı gerçekmiş gibi algılar.

Algının, dijital olarak üretilen biçimler ile yönlendirilmesi sonucunda, sanal bir gerçekliğin içinde bedensel ve zihinsel olarak varlık gösteririz. Gezer (2012, s. 10), algı mekanizmasının duyu organlarının gördükleri, işittikleri, tattıkları, kokladıkları ve dokunduklarıyla uyarılırken, mekânın, bu bileşenlerin birbirleriyle zihinde kurulan ilişkilerin anlamlı bütünlüğü ile algılandığını; mekândan alınan uyarıların özellikleri kişisel psikoloji ve deneyimlerle ilişkili olarak ayrıldığını yorumlandığını ve anlamlandırıldığını ifade eder. Duyularla zihnimizde kodlanmış veriler, dijital sanatla bize verilen sanal gerçekliğin oluşturulmasında kullanılır. Böylelikle aslında gerçek olmayan bir mekân ya da nesne, beynimizde duyular yoluyla oluşturulan yanılama ile bir gerçekliğe kavuşur. Bu gerçeklik aslında bir yanılamanın ürünüdür. Dijital sanatta yanılama kaygı dışında üretilen çalışmalar ise bu değerlendirmelerin dışında kalır. Sözen ve Tanyeli (2003, s. 252) resim sanatına özgü bir terim olan yanılamanın, resimsel yapıtta yer alan betilerin gerçek dünyadaki nesne ve gerçeklikler olarak tanınabilmesi anlamına geldiğini; betilerin ise gerçekliklere gönderme yapan sanatsal öğeler olduğunu belirtir. Onları, gönderme yaptıkları gerçeklikler olarak kavramak ancak yanılama ile mümkün olduğunu ve dolayısıyla, yanılamanın, gerçekliğin sanat yapıtında “yeniden üretilmesi” anlamına geldiğini ekler.

Klasik sanatta gözle görülebilen perspektif ve ışık gölge gibi elemanlarla oluşturulan yanılama, dijital sanatta duyuları harekete geçiren ses, görüntü, koku ve hareket gibi elemanlarla verilir ve bu bedenimizin tümüyle deneyimlenebilir. Özel (2007, s. 397), Rönesans’tan günümüze sanat yapıtlarının, iki boyutlu resim düzlemi üzerinde üçüncü boyut olan derinliği yansıtmaya çalıştığını, bunun sonucunda Op Sanat gibi üç boyutluluk yanılmasının çıkış noktasını oluşturan sanatların oluştuğunu ifade eder. Bu yanılamanın elde edilebilmesi için ise geometrik



Görsel 1. Benjamin Francis Laposky, Oscillon 4, 17, 45, 12, 21, 27, 1954, osilograf ekranından fotoğraf.

biçimlerin ritmik düzenlenmesi ve geometrik biçimler üzerinde renkle modle yapıldığını, ışık-gölge, perspektif gibi yöntemlere başvurulmuş, vibrasyonlar, harel desenler oluşturularak abartılı bir derinlik duygusu yaratılmak istendiğini vurgular. Op sanatta gördüğümüz çalışmalar dijital sanatın ilk örnekleri arasındadır diyebiliriz. “Geometri ve matematik bilimini estetikle birleştirerek öncelikle soyut resim sanatı içinde doğan Op Sanat, daha sonra heykel, video, grafik, dijital vb. sanat türleri içinde gelişmesine devam etmiştir. Gözün optik kısmında yanılısama yaratmayı amaçlayan sanat akımı, matematiksel hesaplamalar sonucunda üretilmiştir” (Özel, 2007, s. 396).

Sanatta dijital teknolojinin kullanılması ve sanat nesnesine dâhil olması 20. Yüzyılın sonlarına rastlar. Fakat dijital sanatın temeline baktığımızda bunun empresyonizmle başladığı, kinetik sanat, op art, Dadaizm, Fluxus ve Kavramsal Sanat ile daha da geliştiğini söyleyebiliriz. Burada yanılısama yoluyla oluşturulmak istenilen hareket, derinlik ya da mekânın biçimlendirilmesinde fikir olarak ortak noktalar vardır. Ortak noktayı açacak olursak, Geometrik öğelerle oluşturulan, gözde yanılısamalara neden olan çalışmalarla derinlik hareket ve üç boyut algısının yaratılmak istenmesidir diyebiliriz. Farklılıkları ise dönemin gerçeklik anlayışı ve sanat eserini biçimselliğe dökülmesinde kullanılan malzemeler ve teknikler olarak sıralayabiliriz. Burada farklılıklar nedir diye sorduğumuzda, birinin çizgi, ışık, renk gibi unsurların klasik yöntemde kullanılması diğeri ise dijital ortamda

tasarlanıp dijital yöntemlerle aktarılması olarak ifade edebiliriz.

Atan, Uçan ve Bilsel (2015, s. 2), Dijital sanat kavramını, genel anlamda sanatın bilgisayar teknikleriyle yeniden oluşumu olarak tanımlar. Dijital sanatın, disiplinler arası yakınlaşmaya neden olduğunu; sanat, tasarım ve teknoloji ile birlikte ifade gücü bulduğunu belirtir. Dijital Sanatçılara baktığımızda, Solvita Zariņa (2011, s. 113-117) “Computer Scientists as Early Digital Artists” isimli makalesinde bilgisayar sanatının öncüsü olarak Benjamin Francis Laposky’nin (Görsel 1) kabul edildiğini belirtir. 1950’de Laposky’nin, soyut sanat yaratmak için sinüs dalga jeneratörleri ve diğer çeşitli elektriksel ve elektronik devrelerle katod ışını osiloskopu çalışmalarında kullandığını ifade eder. Laposky’i takiben, Almanya’da Herbert W. Franke, Frieder Nake, Georg Nees, İngiltere’de A. Michael Noll Amerika’da Kenneth C. Knowlton, Béla Julesz gibi sanatçıların çalışmalarında dijital sanatın ilk örneklerinin görülebileceğini ekler.

Çağdaş sanat eserlerinde sıkça rastladığımız dijital unsurlar, klasik malzemelerle oluşturulan yanılısamanın teknolojik araçlarla oluşturulmuş biçimi olarak karşımıza çıkar. Sanat eseri kurgulamada ya da mekânın sanat nesnesi olarak tasarlanmasında bu unsurlar sıklıkla görülür. “Dijital sanat, bilgisayar temelli olmakla birlikte vektör bazlı grafik programlarından, çizim tabletlerinden ve fotoğraflar üzerine müdahalelerden yararlanılarak oluşturulabilmektedir” (Atan, Uçan ve Bilsel, 2015, s. 3).



Dijitalleşen dünyanın çağdaş sanata yansımaları, sanatın biçimselliğindeki maddesel yönünü sanal bir hale dönüştürür. Burada gerçekliğin yeniden üretimi, teknolojinin bize sunduğu dijital dünyanın içinde gerçekleşir.

Sanat bugün teknolojiyle sanatın, gerçekle sanallığın, yerleşik algıyla duyu yitiminin, dolayısıyla düşü gerçekmiş gibi yaşatan yanılsamalara gönderme yapmaktadır. Yanılsama, gerçekliğin sanat yapıtında yeniden üretilmesi demektir ve bir eserde imgelerin gönderme yaptıkları gerçeklikler olarak değerlendirilmektedir. Bu bağlamda yeniden üretim yerleşik perspektivik gerçekliğin yok oluşunu da gündeme getirmektedir (Sağlamtimur Özel, 2010, s. 229).

Dijital sanat nesnelere, yerleşik değerlerin belki de önemli bir kısmının yok oluşudur diyebiliriz. Dijital sanatla üretilen yanılsama, gerçeklik ilkesinin bir nevi yitirilmesi. “Teknoloji, görselleştirilmiş gerçeklik aracılığıyla bireyi gerçek (reel) olduğuna inandığı bir evrene yerleştirir; çünkü birey bu evreni görmektedir; fakat bu evren, bütünüyle kurgusal bir dünyadır, başka bir deyişle imajlar dışında hiçbir şey olmayan yerdir. Kurgusaldır, çünkü görüntü temelli gerçekler üretilmekte ve tüketilmektedir” (Bayrı, 2011, s. 96).

Dijital sanat, gelişen ve değişen teknolojiye bağlı olarak farklılıkları ve yenilikleri içinde barındırır. Buda kullanılan dilin geniş bir yelpazeye yayılmasına neden olur. Atan, Uçan ve Bilsel (2015, s. 12), dijital sanatın sürekli kendini yeniliyor ve güncelliyor olmasını, yeni görsel değerlerin oluşmasına olanak sağladığını ve bu doğrultuda gelişen dinamiklerin ise çağdaş sanatçıların görüntü ve ses boyutu gibi temel öğelerin birlikteliğini oluşturan dijital sanatı, tercih etmesinde önemli etkenlerden biri olduğunu ve dijital sanatın cazibe gücünü arttırdığını belirtir.

Mekân ve dijital sanatın buluşması ise dijital unsurlarla mekânın yeniden biçimlendirilmesi ile gerçekleşir. Mekân, dijital unsurlarla yeniden üretilir, var olan kimliğinden farklı olarak neye dönüştürülmesi isteniliyorsa yapılabilir. Üretim sürecinde, 3d haritalama ve video projeksiyon yönteminden faydalanılır.

Video haritalama, herhangi bir yüzeyi (binaları, yüzeyleri ve neredeyse her türlü karmaşık yüzeyleri veya üç boyutlu nesnelere) dinamik bir ekranda dönüştüren bir projeksiyon tekniği olarak ortaya çıkıyor. Bunu dijital teknolojilerin yaratıcı potansiyelini sinestetik araçlar olarak keşfetmemizi sağlayan, üç boyutlu yüzeyler üzerindeki bir projeksiyon tekniği olarak tanımlayabiliriz. Hareketli görüntüler, bilgisayar grafikleri ve tarihi mimari ile uğraşan bir senkretik teknik gerçekleştirmek için üç boyutluluk ve geri dönüşüm açısından yeni kavramlar kullanılmaktadır. Bu tekniğin pratik uygulamalarına baktığımızda, teknolojilerin ve yeni bulguların, bilimsel çerçevelerinden çıktıklarını ve farklı şekillerde sanat haline gelip, ifade araçlarını geliştirdiklerini düşünebilirsiniz. Bu sanat formları, sanatçılara daha sofistike çalışmalar denemelerine izin vererek, eğlence paradigması ile de diyalog kuruyor (Catanese, 2013, s.165).

3d haritalama ve projeksiyon kullanımı, dijital alanda üretim yapan kişilerin kullandığı bir yöntemdir. Bu yöntemle bilgisayarda oluşturulmuş olan modelleme ya da tasarım farklı alanlara uygulanabilir. “Mekânlar nesnel hacimlerken, duyular ve duygularla öznelleşir” (Gezer, 2012, s. 10). Diğer bir deyişle her hangi bir alan istenilen başka bir alana dönüştürülebilir ve bu, kısa zamanda, az maliyetle, bütün formların ve tasarımların gerçekleştirilebildiği çalışmaları üretmemizde yardımcı olmaktadır.

#### 4. PETER KOGLER VE DİJİTAL MEKÂN LARI

Mekânı sorun eden ve bunu teknolojik olanaklarla yeniden kurgulayan sanatçılardan biri de Peter Kogler'dir. Fuchs (2009, s. 9), Kogler için mekânın, sabit bir kategori, keşfedilmesi gereken bir dış dünya olmaktansa, güncel teknolojiler ve devamlı değişim sayesinde gerçeklikle bağımızın ve fikirlerimizin sürekli olarak değiştiği bir sosyal ortam olduğunu ifade eder. Kogler, üzerinde çalıştığı mekânı, dijital teknolojiden faydalanarak yeniden oluşturur. Fuchs (2009, s. 9), bu görsel mekân ve hareket senaryolarının, bir yandan aşına olduğumuz katı mimari sınırları çürütürken diğer yandan bir mekânda dinamik, anlık ve kısmen kendi içinde dönen sistemler, kentsel alanda devinim halinde olan insanları ve imgeleri yansıtıp ve tanımladığını belirtir. Kogler çalışmalarında, mekân ve boşluk-doluluk algısını, yanılısama yoluyla irdeler.

Peter Kogler'in oluşturduğu dijital mekânlarla, kendimizi aynı anda çok farklı mekânlarda konumlanmış buluruz. İzleyici bu mekânlarda aktif olarak dâhil olarak çalışmanın varlığını tamamlar. Fuchs (2009, s. 9), Kogler'in sadece gerçek ve sanal mimarinin sınırlarını ortadan kaldırmakla yetinmediğini izleyici ve eser arasında var olan sınırları da ortadan kaldırdığını belirtir. Burada resmin ne rijid olduğunu ne de alışageldiği şekilde izleyicinin karşısına yerleştirildiğini; aksine, çalışmanın kendini üç boyutlu hale taşıdığını ve buna ek olarak da izleyiciyi işitsel bir hareketlilik ile sardığını ifade eder.

Kogler'in projeksiyonla yansıtma ya da giydirme yapılan mekânları, hareket ve ses gibi unsurlarla desteklenerek kişiler üzerinde sanal gerçeklik algısı oluşturur. Ferhat (2016, s. 726-727), yapay olarak oluşturulmuş görüntü, ses, dokunma, koku, nem ve ısı bilgileri sayesinde, aslında olmayan şeyleri görmek, duymak, koklamak ve dokunmanın beynimiz tarafından bunların

gerçekmiş gibi algılanmasını mümkün kıldığını; eğer bu yapay bilgilerin duyu organlarımızın algılama kapasiteleri kadar detaylı ise bu algıların daha gerçekçi olarak hissedildiğini ifade eder. Kogler'in çalışmalarında duyarlar kavrayabileceğimiz detaylı bilgiler, sanatçı tarafından sanal olarak yeniden üretilir. Bu bilgiler bize sanal bir gerçeklik sunar ve böylelikle farklı duyar yoluyla varlık gösteren mekânlar oluşturulur. Çavaş, Çavaş ve Can (2004, s. 110), sanal gerçeklik kavramını kısaca "gerçeğin yeniden inşa edilmesi" olarak da tanımlar. Sanal gerçekliğin, bilgisayar ortamında oluşturulan üç boyutlu resimlerin ve animasyonların teknolojik araçlarla insanların zihinlerinde gerçek bir ortamda bulunma hissini vermesinin yanı sıra, ortamda bulunan bu objelerle etkileşimde bulunmalarını sağlayan teknoloji olarak tanımlar. Çavaş, Çavaş ve Can'ın belirttiği gibi gerçek ortamda bulunma hissi ve ortamda bulunan objelerle etkileşimde bulunma Kogler'in dijital mekânlarında kendini gösterir. Ele alınan mekân, algımız üzerinde yapılan aldatmalarla, gerçek ve hayal arasında gidip gelen ve bedensel olarak dâhil olduğumuz bir yapıya dönüşür. Sağlamtimur Özel (2010, s. 228), dijital teknolojilerin üretimde etkin olduğu ve bu bağlamda simülasyon ilkesinin öne çıktığı sanat dünyasında, gerçeğin ancak modelin bir kopyası olabildiğini; gerçeğin artık doğayla olan ilişkiden değil daha önceden üretilmiş nesnelere ve gerçeklerden, kısacası yapay bir dünyadan hareket edilerek üretilebildiğini ifade etmektedir. Dijital üretim yöntemleri tümüyle gelenekselin yerini almasa da, türler arası melez eserlerin artmasına neden olduğunu ve yaratılan bu melez çalışmalarda, sanal karakter ve mekanların, gerçeklik alanına dahil olduğu bir süreci başlatmakta olduğunu ekler. Çünkü bilgisayar yazılımlarıyla ikincil bir gerçeklik alanı olan sanal gerçeklikler üretilmektedir.

Görsel 2. Peter Kogler, Beyaz Gece, 2004, Dijital Sanat, Paris, Foto: Benoit Grimbert



Peter Kogler'in çalışmalarına baktığımızda, sadece iç mekân değil aynı zamanda mekânların dış yüzeylerine ve açık alanlarda bulunan yerlere de uygulamalar yaptığı görülür (Görsel 2, Görsel 3). Kogler çalışmalarında genellikle fare, karınca, beyin, temel tasarım da yapılan çizgisel elemanları ve grafik tasarımları kullanır. Albayrak (2015, s. 24), Kogler'in bu imgeleri dijital olarak animasyona çevirerek ve bu animasyonları mekânın içine haritalama (mapping) yazılımları ile yerleştirdiğini diğer bir deyişle mekânı imgelerle yeniden okuyarak birbirleri ile hücresele şekilde bağlanmış kaplamalar yaptığını ifade eder.

Siyah beyaz tasarımların yanı sıra Kogler çalışmalarının çoğunda renk unsurunu (Görsel 4) kullanır. "Dijital (sayısal) kodların oluşturduğu renk uzayı (RGB) ile harmanlanan görüntü, manyetik değil yazılımsal olarak kullanılır" (Albayrak, 2015, s. 20-21). Kogler'in çalışmaları Görsel 4 'de de görüldüğü üzere mekâna nüfuz ederek mekânla birleşip, bütünleşir. Aynı zamanda bunlar, dâhil olduğu mekânının bir parçası, hep oradaymış gibi, oraya aitmiş gibi bir algıyı bize sunar.



Görsel 3. Peter Kogler, RUHR, 2010, Dijital Sanat, Foto: Werner J. Hannappel



Görsel 4. Peter Kogler, Graz Merkez İstasyonu, 2003, plastik branda üzerine baskı.



Görsel 5. Peter Kogler, Düşünsel Yakınlık, 1999, Bilgisayar Animasyonu/ Projeksiyon, Ses: Franz Pomassl, Koreografi / Performans: Jennifer Lacey, Fotoğraf: Marta Ziegelböck



Görsel 6. Peter Kogler, Secession Wien, 1995, Kağıt üzerine serigrafisi, Foto: Margherita Spiluttini

Peter Kogler'ın çalışmalarında mekânın biçimlendirilmesi sadece görüntü ile değil bu görüntülerin hareketlendirilerek sunulması ile gerçekleştirilir. Albayrak (2015, s. 24), Kogler'ın, dijital mecrayı fiziksel gerçekliğinden kurtarması ile mekân kavramını yeniden inşa eden bir sanatsal pratiği izlediğini ve onu 20. Yüzyılın diğer dijital alanda çalışan sanatçılarından ayıran farkın ise sanal yerleştirmelerinde yarattığı, zihinsel aktiviteyi uyaran dijital kompozisyonlarda gizli olduğunu ifade eder. Kogler'ın çalışmalarında, izleyici varlık gösterdiği mekân içinde kendini konumlamaya çalışır. Bu mekân hareket eden derinlik oluşturan bir yapıya sahiptir. İzleyici sürekli hareket eden üç boyut içinde hem mekânı hem de mekânın içinde kendi gerçeklik algısının değişimine şahitlik eder.

Kogler tıpkı Chevalier gibi izleyici eserin içine katar. Fakat Kogler farklı olarak izleyiciye mekânda sorular sorar. Mekanı sadece yaşanan alternatif bir yer değil aynı zamanda sorular üreten, sorgulayan, bulmacalar, bilmeceler ortaya seren bir labirent ile harmanlar. Tüm bu üretim biçimi ve eserin kendisi dijitaldir. Önemli olan burada dijital mecranın durumu değildir.

Bizzat insanın kendisi üzerinedir (Albayrak, 2015, s. 24).

İzleyici farklı duylulara hitap eden dijital mekânların içinde, girmesi ile boşluk, doluluk, hareket ve sınır-sınırsızlık gibi kavramları sorgular. Bu sorgulama ise bedensel deneyimleme ve zihinde oluşan gerçeklik algısı sonucunda gerçekleşir.

Peter Kogler, Op Art Sanatçılarından Maurits Cornelis Escher'in yanı sıra empresyonist çalışmalardan da esinlenir. Çalışmalarının bazılarında bu etkiyi dönemsel farklılığı da içine alarak bizlere sunar. Silvia Eiblmayr, 2004 yılında yazdığı "Form Follows Fear Follows Fun" isimli makalesinde Kogler'ın, Robert Wiene'in Das Kabinett des Dr. Caligari (1919) ve Fritz Lang'ın Metropolis'i (1928) gibi dışavurumcu filmlerin setlerinde oluşturulmuş rahatsız edici bir atmosferden, son derece stilize, kübik biçimlendirmelerden, siyah-beyaz kontrastlar gibi şeylerden etkilendiğini belirtir. Bu etkilenmenin çıktılarının ise Kogler'ın, dışavurumcu filmlerde oluşturulmuş mekânların postmodern versiyonunu olan Wiener Secession'da (1996) ve Kunsthaus Bregenz'de (2000) gibi çalışmalarında (Görsel 5, Görsel 6) görülebileceğini ifade eder.

Görsel 7. Peter Kogler,  
Kunsthau Bregenz, 2000,  
Bilgisayar animasyonu / projeksiyon,  
Ses: Franz Pomassl, fotoğraf: Markus Tretter



Peter Kogler, dijital çağın gerçeklik algısı üzerinde yarattığı etkileri çalışmalarında işleminin yanı sıra çağın getirileri ve bunun toplum üzerindeki etkilerini de sorgulama eğilimine girer. Bu hususta Silvia Eiblmayr (2004), eğer Ekspresyonist filmlerin şehir fantezileri, siyah-beyaz ışık ve gölge oyunları, endüstriyel ve ticari şehirlerin oluşumundan ortaya çıkan “modern korku” (Nan Ellin) tabirini temsil ediyorsa, Kogler’ın değişebilen yapıları, Ellin’in “postmodern şehircilik” ile bağlantılı olarak gördüğü “postmodern korku”yu akla getirebileceğini ifade eder. Buradan da anlayacağımız üzere, Empresyonist sanatta ele alınan korkunun günümüzde postmodern bir korkuya dönüştüğü anlamını çıkarırız. Empresyonist dönemde işlenen modern korku Kogler’ın çalışmalarında postmodern korkuya dönüşmekte ve bu dijital sanatla göz önüne serilmektedir.

Peter Kogler’ın çalışmaları aynı zamanda sergi mekânı algısında da köklü bir değişiklik yaratmıştır. Daha önce sanat nesnesinin

sergilendiği konumlandığı galeri mekânı, Kogler’ın çalışmaları ile sanat nesnesinin kendisi olmuştur. Oluşturulan görüntülerin yansıtılması ya da mekânın tümünün kaplanması ile mekân o nesnenin zemini, yüzeyi ya da alanı haline dönüşmüştür. “Dijital sanat, ana dolaşım alanı olarak görüleceği üzere “yaşanılan yer” kavramını gerçeklik üzerinden temele almaktadır. Yer, şehir, mekân, kamusal alan, yani, “doğa”, dijital mecranın mekân yaratma dürtüsünün en önemli hamlesi olduğunu sanata da bizlere yeniden gösterir” (Albayrak, 2015, s. 27). Mekânı, dijital teknolojinin olanaklarıyla biçimsel değişimlere uğratan Kogler, oluşturduğu sanal mekânları izleyicinin de dâhil olduğu yeni gerçeklikle bire bir uygun biçimlere dönüştürmektedir. Galeri mekânındaki iki boyutlu yüzeyler, binalar ve açık alanlar teknolojik elemanların yardımıyla biçimlendirilerek, gerçek varlığından öte yeni bir varlıkla izleyicinin algısına sunulmaktadır. Mekâna uygulanan dijital çalışmalar, gerçek mekânın sınırlarını

ortadan kaldırarak sınırsız bir mekânın kapılarını izleyiciye aralamaktadır. “Duvarların başarılı bir şekilde içinde kaybolduğu ve akışkanlaştığı mekân projeksiyonları, somut tınlar eşliğinde yorumlanan görsel ayarlamalarda yoğunlaşmakta ve izleyicinin algısını pekiştirerek sanatçının yaklaşımını vurgulamaktadır” (Fuchs, 2009, s. 9).

## SONUÇ

Dijital sanat, teknolojinin özellikle de bilgisayar teknolojisinin hızla gelişimi ve bunun birçok alana yayılması sonucunda gerçekleşmiştir. Sanatçının kullandığı biçimsel dil dijital olarak yeniden yorumlanmış, sanat üretimine dâhil olmuştur. Yanılsama yoluyla algıda oluşturulan gerçeklik, malzeme ve teknik bakımından gelenekselin dışına çıkarak teknolojik bir boyutla izleyiciye sunulmuştur. Dijital sanat sadece iki boyutlu yüzeylerin biçimlendirilmesinde değil, aynı zamanda üç boyut kavramı içerisinde işlenmiş ve mekâna nüfuz ederek yayılmıştır. Mekânı oluşturan kavramların sorgulanmasını içeren çalışmalar bu yolla sanatçılar tarafından üretilmiştir.

Dijital sanat üreten sanatçılardan Peter Kogler, iç mekân ve dış mekânı ele alan çalışmaları ile bilinir. Kogler’in çalışmaları günümüz gerçeklik anlayışının algılanması ve bunu oluşturulan dijital unsurlarla izleyiciye sunulması bakımından önemlidir. Diğer bir deyişle sanat nesnesinin biçimsel ve düşünsel olarak değişime uğraması ve çağın getirileriyle çok farklı boyutlara ulaşması Kogler’in çalışmalarında açıkça görülmektedir. Bu çalışmalar genellikle insanoğlunun varoluşundan beri içinde olduğu

mekân kavramının sorgulamasını içermektedir.

Gerçek dünyaya ait ve duyular yoluyla algıladığımız şeylere ait kodlar, Kogler’in çalışmalarında sanal olarak üretilmekte ve insanlar sanal bir gerçekliğin içinde kendilerini bulmaktadır. Bunlar algıda gerçekleştirilen oyunmalar ve yanılsamalar yoluyla sanal olduğu bilinmesine rağmen gerçekmiş gibi algılanmaktadır. Sonuç olarak Peter Kogler’in çalışmaları, insan algısının ilgili kodlar kullanılarak ve duyuların yönlendirilmesiyle nasıl değiştirilebileceği, olmayan bir mekânın veya yüzeyin algıda gerçekmiş gibi nasıl varlık gösterebileceğinin görülmesi bakımından önemlidir.

## KAYNAKLAR

- Akçadoğan, I. İ., ve Ünver, N. (2006). *Temel sanat eğitimi ve dijital ortam*. İstanbul: Eplison Yayınevi.
- Albayrak, A. (2015). *Dijital Sanatı Anlamak: Miguel Chevalier, Peter Kogler ve NOHlab'ın İşleri Üzerinden Bir Değerlendirme*. Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bodrum Güzel Sanatlar Fakültesi Uluslararası Sanat Sempozyumu "Sanat, Gerçeklik ve Paradoks, 21. Uluslararası Sanat Sempozyumu" Muğla: Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, 19-29.
- Altan, İ. (1993). *Mimarlıkta Mekân Kavramı*. İstanbul Üniversitesi Psikoloji Çalışmaları Dergisi, 19(1), 78-88.
- Atan A., Uçan B. ve Bilsel Ç. (2015). *Dijital Sanat Uygulamaları Üzerine Bir İnceleme*. İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi, 7 (26), 1-14.
- Aydınlı, S. (1986). *Mekânsal Değerlendirmede Algısal Yargılara Dayalı Bir Model*. Yayımlanmamış Doktora Tezi. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Bayrı, D. (2011). *Gözün Egemenliği Tarihin Sonu mu*. Özne: Baudrillard Sayısı, 14, 93-104.
- Çavaş, B., Çavaş, P. H., ve Can, B. T. (2004). *Eğitimde Sanal Gerçeklik*. TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology, 3(4), 110-116.
- Catanese, R. (2013). *International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences, XL-5/ W2, XXIV International CIPA Symposium, Fransa, 165-169*.
- Christiane, P. (2003). *Digital Art*. UK; Thames&Hudson Publishers.
- Çokokumuş, B. (2012). *Dijital Ortamda Kültür ve Sanat*. International Journal of New Trends in Arts, Sports & Science Education (IJTASE), 1 (3), 51-66.
- Ferhat, S. (2016). *Dijital Dünyanın Gerçekliği, Gerçek Dünyanın Sanallığı Bir Dijital Medya Ürünü Olarak Sanal Gerçeklik*. TRT Akademi Dergisi, 1 (2), 724-746.
- Foster, H. (2013). *Sanat Mimarlık Kompleksi Küreselleşme Çağında Sanat, Mimarlık ve Tasarımın Birliği* (Çev: S. Özaloğlu). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Fuchs, R. (2009). *Peter Kogler* (Çev: O. N. Çelikkilek). İstanbul: Amerikan Hastanesi Yayınları.
- Gezer, H. (2012). *Mekân Kavrama Sürecinde Algılama Bileşenleri*. İstanbul Tet Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 11 (21), 1-10.
- Gezgin, Ü. (2007). *Mekân, Nesne ve Estetik Gerçeklik*. Artist Dergisi, 81, 86-87.
- Harvey, D. (1999). *Postmodernliğin Durumu* (Çev: S. Savran). İstanbul: Metis Yayınları.
- Kaplanoğlu, L. (2011). *Resimde Zaman ve Eşzamanlılık*. Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat/e-dergi, (19), 65-74.
- Karacan, N. (2014). *Heykel, Kaide ve Kütüphane*. Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 7(7), 75-93.
- Kurtar, S. (2012). *Mekânı Yaşamak: Lefebvre ve Mekânın Diyalektik Oluşumu*. Türkiye Coğrafyası Araştırma ve Uygulama Merkezi, TÜCAUM VII. Coğrafya Sempozyumu, 349-356.
- O'Doherty, B. (2010). *Beyaz Küpün İçinde: Galeri Mekânının İdeolojisi* (Çev: A. Antmen). İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Özel, Z. (2007). *Op Sanat ve Dijital Teknolojinin Kullanımı*. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 7 (2), 395-418.
- Petrov G. (1979). *Olaylar İçinde Büyük Sanatçılar ve Üstün Yapıtları* (Çev: H. A. Aytuna). İstanbul: İnkılap ve Aka Yayınları.
- Manzelli, P. (2008). "Quantum-Bio-Physics" of Energy Conversions in Science & Art, [http://www.edscuola.it/archivio/lre/triadic\\_quantum%20\\_energy.pdf](http://www.edscuola.it/archivio/lre/triadic_quantum%20_energy.pdf), Erişim Tarihi: 19.10.2019.
- Sağlamtimur Özel, Z. (2010). *Dijital Sanat*. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, (3 ), 213-238.
- San, İ. (2010). *Sanat Eğitimi Kuramları*. Ankara: Ütopya.
- Sözen, M. ve Tanyeli, U. (2003). *Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Taşçıoğlu, M. (2013). *Bir Görsel İletişim Platformu Olarak Mekân*, İstanbul: YEM Yayınları.
- Wands, B. (2006). *Dijital Çağın Sanatı* (Çev: O. Akınay). İstanbul: Akbank Kültür ve Sanat Dizisi.
- Zariņa, S. (2011). *Computer Scientists as Early Digital Artists Scientific Papers, Computer Science and Information Technologies içinde*(Ed. Jānis Bārzdiņš). Letonya: Letonya Üniversitesi yayınları, 112-123.

## İnternet Kaynakları

- Eiblmayr, S. (2004). *Form Follows Fear Follows Fun*, <http://www.kogler.net/essays/form-follows-fear-follows-fun-1>, Erişim Tarihi: 15.03.2019.

## Görsel Kaynaklar

- Görsel 1. Benjamin Francis Laposky, "Oscillon 4, 17, 45, 12, 21, 27", 1950, Osilograf ekranından fotoğraf, <http://www.marklyken.com/oscillon-response>, Erişim tarihi: 12.02.2019
- Görsel 2. Peter Kogler, "Beyaz Gece", 2004, [www.kogler.net/nuit-blanche-paris-2004](http://www.kogler.net/nuit-blanche-paris-2004), Erişim Tarihi: 13.02.2019.
- Görsel 3. Peter Kogler, RUHR, 2010, Duisburg Limanı, [www.kogler.net/ruhr2010-innenhafen-duisburg-2010-projektion](http://www.kogler.net/ruhr2010-innenhafen-duisburg-2010-projektion) Erişim tarihi: 05.02.2019.
- Görsel 4. Peter Kogler, "Graz Merkez İstasyonu", 2003, <http://www.kogler.net/hauptbahnhof-graz-2003>, Erişim tarihi: 03.02.2019
- Görsel 5. Peter Kogler, "Düşünsel Yakınlık", 1999, [www.kogler.net/ot-1999-wahlverwandschaften-wiener-festwochen](http://www.kogler.net/ot-1999-wahlverwandschaften-wiener-festwochen), Erişim tarihi: 03.02.2019.
- Görsel 6. Peter Kogler, "Secession Wien", 1995, <http://www.kogler.net/secession-wien-siebdruckpapier-1995>, Erişim tarihi 01.01.2019.
- Görsel 7. Peter Kogler, Kunsthaus Bregenz, 2000, <http://www.kogler.net/kunsthhaus-bregenz-2000-projektion>, Erişim tarihi: 10.02.2019.