

## Digital Art and Museums in the Future

Billur Tekkök Karaöz 

Başkent University

### ABSTRACT

In parallel with the development of technology, the diversification of art has brought out digital painters and designers, so the understanding of museology and exhibition has also changed. As digital art makes the viewer a part of the work of art, in other words, it causes them to become completely active, museum visitors have moved from the position of spectator to a position where they experience the work of art and indirectly contribute to the art. In our age where the artistic transfer of technology has moved from the gallery to the museum or shopping center, with the emergence of digital museums, we are faced with the fact that works of art use digital technologies as one of the production methods, in other words, they have turned digital technologies into existential objects. In this study, the use of technology in the field of art and the pioneering artists (Nam June Paik, Refik Anadol et al.), the way they use technology in their own age and the media reflected in their arts has been studied. In recent years, the concept of museum has turned into a whole that should be perceived from multiple perspective. The changing concept of museum can come together with the audience in different locations and places with the effective use of digital technologies (such as exhibition areas, galleries, shopping malls) and at the same time, it is moving in a direction that is more focused on the audience experience than the work, with exhibitions where interactive sharing is increasing. The functioning of these concepts in our age when the artwork produced by NFT is popular. This article contains an overview and comment on these matters.

**Keywords:** Technology and art, new museum, NFT, Nam June Paik, Refik Anadol

Type: Review

### Article History

Received: 05.10.2023

Accepted: 29.10.2023

Published: 01.11.2023

### Corresponding Author:

Billur TEKKÖK KARAÖZ



SCREENED BY



Türkiye on the UNESCO  
World Heritage List

### Suggested Citation

Tekkök Karaöz, B. (2023). Digital art and museums in the future. *Journal of International Museum Education*, 5(Special Issue), 137-147.  
<https://doi.org/10.51637/jimuseumed.1371539>

### About The Author



Billur Tekkök Karaöz, Prof. Dr., Başkent University, Faculty of Fine Arts, Design and Architecture, Department of Art History and Museology Chair, [tekkok@baskent.edu.tr](mailto:tekkok@baskent.edu.tr), <https://orcid.org/0000-0001-8943-0215>

## Dijital Sanat ve Gelecekte Müzeler

Billur Tekkök Karaöz 

Başkent Üniversitesi

### ÖZ

Teknolojinin gelişmesiyle paralel olarak sanatın çeşitlenmesi dijital ressam ve tasarımcıları ortaya çıkarmış böylelikle müzecilik ve sergileme anlayışı da değişime uğramıştır. Müze ziyaretçileri dijital sanatın izleyiciyi sanat eserinin bir parçası haline getirmesiyle bir başka deyişle tamamen aktif bir hale gelmelerine yol açmasıyla izleyici konumundan çıkarak sanat eserini deneyimleyen ve sanata dolaylı katkı sunan bir konuma ulaşmıştır. Teknolojinin sanatsal aktarımının galeriden müzeye veya alışveriş merkezine taşındığı çağımızda dijital müzelerin ortaya çıkmasıyla birlikte sanat eserlerinin de dijital teknolojileri üretim yöntemlerinden biri olarak kullanan bir başka ifadeyle dijital teknolojileri varoluşsal bir obje haline getirdiği gerçeğiyle karşılaşmaktayız. Bu çalışmada teknolojinin sanat alanında kullanılması ve bu konuda öncü olan sanatçılar (Nam June Paik, Refik Anadol vd) ve onların kendi çağında teknolojiyi kullanma şekli ile sanatlarına yansıyan medya biçimi çalışılmıştır. Çağımızda müze kavramı çok yönlü algılanması gereken bir bütüne dönüşmüştür. Değişen müze kavramı dijital teknolojilerin etkin kullanımıyla birlikte farklı konum ve yerlerde izleyiciyle bir araya gelebilmektedir (Sergi alanları, galeriler, AVMLer gibi) ve aynı zamanda interaktif paylaşımların arttığı sergilemelerin yer aldığı, eserden çok izleyici deneyimi odaklı bir yöne ilerlemektedir. NFT ile üretilen sanat eserinin popüler olduğu çağımızda bu kavramların işleyişi konuları ele alınmıştır. Çağımızda koleksiyonculuk kavramının gelecekte evrileceği nokta dolayısıyla müzelere eser seçme yeteneğine öneriler getirilmiştir. Bu yazı gelecekte müze kavramına ve ziyaretçi deneyimine öneriler ve bu kavramlara genel bir bakış açısı içerir.

**Anahtar Kelimeler:** Teknoloji ve sanat, yeni müze kavramı, NFT, Nam June Paik, Refik Anadol

Tür: İnceleme

Makale Geçmişi

Gönderim: 05.10.2023

Kabul: 29.10.2023

Yayınlanma: 01.11.2023

Sorumlu Yazar:

Billur TEKKÖK KARAÖZ



SCREENED BY



Türkiye on the UNESCO  
World Heritage List

### Önerilen Atf

Tekkök Karaöz, B. (2023). Dijital sanat ve gelecekte müzeler. *Uluslararası Müze Eğitimi Dergisi*, 5(Özel Sayı), 137-147. <https://doi.org/10.51637/jimuseumed.1371539>

### Yazar Hakkında



Billur Tekkök Karaöz, Prof. Dr., Başkent Üniversitesi, Başkent Üniversitesi, Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Sanat Tarihi ve Müzecilik Bölüm Başkanı, [tekkok@baskent.edu.tr](mailto:tekkok@baskent.edu.tr), <https://orcid.org/0000-0001-8943-0215>

## EXTENDED ABSTRACT

In the future, machines will be a source for monitoring new reflections of culture and will present the perspective of the new age with themes that include the past. Productions made using technology in art will still reflect the original will and perspective of the artist. The image transferred to electronic media gives the artist the chance to color his production with different preferences, change it and produce a different work from the same work with new joints. The new enlightenment suggestions observed in Nam June Paik's works, such as his Buddha figure, which is the symbol of contemplation and enlightenment placed right in front of a camera and television represent the icons of technology in the modern age, and he wants to question the role of the self in new age where spirituality and technology intersect. Paik was the first to propose connecting the world with a fiber network in the 1970s.

In our age every action is an exhibition, AI stores the social change. It constitutes the language of new media as cultural heritage elements. It is clear that AI will have different effects on humanity in the future, especially in the fields of museum education. Museology will be at the forefront of future professional groups, as museologists and designers will undertake the task of directing AI and ensuring its ethical use.

While digital art museums offer different experiences to visitors, crypto art experience with blockchain technology has led to the creation of a new sales and value tracking platform with the development of blockchain networks such as Bitcoin and Ethereum since the mid-2010s. Crypto art has been reflected in the press with its widespread use in recent years, as it provides a technology that allows anyone to trade without being connected to a center and to buy, sell or save for digital works of art. Digital works are evolving into new concepts in museums that give visitors their own experience. The answers to the question of what it means to be an NFT art producer and which works will be purchased for museums from now on will direct the art market of the future.

Prioritizing producing art for public spaces, Anadol produces parametric data sculptures. While producing digital and physical data in these installations with architectural media arts and computer intelligence, Anadol's works stand out in bringing art and the museum to the contemporary in this age. All of his work can be summarized as "Go beyond where you are." While performing his works in harmony with media arts and architecture, Anadol uses AI to highlight futuristic digital architectural elements and present a different reality to the audience, showing the functions and possibilities of interior and exterior architectural space. He argues that the entire architectural field and façade can be the canvas of the media artist.

As Andy Warhol said, "There will come a day when all shopping malls will function as museums" has been confirmed by the contemporary works exhibited in the malls today. The artistic displays on the second floor of Dubai Mall are proof of this claim.

Public venues and digital museums will function as museums of the new age with different functions.

## GİRİŞ

Çağımızda müze kavramı çok yönlü algılanması gereken bir bütüne dönüşmüştür. 2000'li yıllardan sonra artan dijital teknolojilerle gelişen müzecilik, bugün eserlerin fiziksel ortamda korunmasından çok izleyici odaklı sergileme ve interaktif paylaşımların arttığı sergilemelerin yer aldığı, eserden çok izleyici deneyimi odaklı müze kavramına evrilmiştir. Eser telif hakları koruma bilinci internet ulaşım platformlarında eserin özgünlüğünün dijital ortamda paylaşımlarının etik standartlara uygun olması gerekliliğini doğurmuştur.

Dijital ortamla büyüyen Y, Z kuşağının gereksinimleri dışında, Covid-19 pandemisiyle müzelerin koleksiyonlarını paylaşımı dijital ortamla hareketlenmiş, hatta bazı müzeler eserlerini internet ulaşım platformlarında açmışlardır. Bugün genel olarak müzelerde yer alan koleksiyonların dijital aktarılma süreci ve "yeni müze" kavramları burada tartışılacaktır.

Dijital sanatın oluşumu öncesinde kendi zamanının yeni teknolojisi olan fotoğraf sanatı ve Lumiere'in *Bir Trenin Gara Girişi* (1896) adlı filmi ilk sinema yapıtı olarak istasyonda gezinen insanlar ve kameraya dosdoğru gelen trenin yaklaşmasına seyircilerinin gösterdiği tepki ile gerçek olmayan yeni bir yansıması olarak eserle izleyicinin algısını bütünleştirerek "yeni bir gerçek" yaratır (Görsel 1).



Görsel 1. Lumiere, bir trenin gara girişi, 1896 (URL 1)

Film ya da tiyatro izleyicisi izlediğinin gerçek olduğu inancına kapılır, sinemada gerçek etkisini veren bu kurgu zamanda ileriye ve geriye gitmeyi de beraberinde getirir. Zaman kavramını belirleyen yönetmenin bakış açısı olduğu kadar izleyicinin bu kurgu içerisinde kendisini konumladığı "yer" ve "zaman"dır. Kameranın kaydettiği görüntüler sıralanır, objektifin

belgelediği gerçek optik ve mekanik olarak yeniden düzenlenir, bu teknoloji ekibine bağlı yeniden üretilen gerçektir.

Walter Benjamin'in 1935'de *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction* adlı eserinde bahsettiği gibi 18.ve 19. yüzyıl sanatının yerini değişen toplumun gereği olarak ve seri üretimin çoğalmasıyla "yeni sanat"ın alması kaçınılmaz olmuştur. Çoğaltılan ve kendisinden yenilerin üretildiği sanat eseri yeni çağın düşünsel ve yaşamsal bir yansıması olacaktır. Yeni müze kavramı da toplumun teknolojiyle bağını ön görerek topluma farklı şekillerde ulaşma amacıyla yine teknolojiyi kullanacaktır.

### Nam June Paik ve Değişim

Yaşadığımız çağın teknoloji donanımlı olmasına ilkleri oluşturan ve teknoloji ile sanatı pozitif anlamda birleştiren Koreli sanatçı Nam June Paik (1932-2006) yaşadığı çağı sorgulamış ve teknolojiyle bütünleşen yeni sanatı önceliklendirmiştir (Görsel 2a, Görsel 2b).



**Görsel 2a.** Nam June Paik, TV Garden "The Exposition of Electronic Music - Electronic Television" Galerie Parnass, Wuppertal, West Germany, 1963.

**Görsel 2b.** TV Garden, 1974-1977, 2002 yeniden canlandırması. Foto Peter Tjihuis. Stedelijk Museum Amsterdam) (URL 2)

Elektronik ortama aktarılan görüntü sanatçıya üretimini farklı tercihlerle renklendirme, değiştirme yeni eklemelerle aynı eserden farklı bir eser üretme şansı verir. Çağımızda pop-art, happening, body-art, enstalasyon gibi değişik tarzda sanat üretimleri teknolojiyi kullanmaktadır. Paik *TV Buddha* adlı eserinde tefekkür ve aydınlanmanın sembolü olan Buddha figürünü modern çağda teknolojinin ikonları olan bir kamera ve televizyonun tam karşısına yerleştirmiş ve maneviyat ile teknolojinin kesiştiği bir çağda benliğin rolünü sorgulamak istemiştir (Görsel 3). Bu eserde olduğu gibi yeni çağın müze ziyaretçisi de bizzat katılımcı olduğu esere daha çok ilgi duyacaktır.

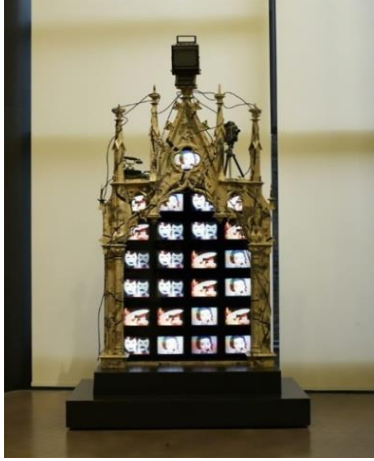


**Görsel 3.** Nam June Paik, TV Buddha, 1974 (URL 3)

Makinalar kültürün yeni yansımalarının izlenmesi için bir kaynak olacaklar ve geçmişi de barındıran temalarla yeni çağın bakış açısını sunacaklardır. Sanatta teknolojiyi kullanarak yapılan üretimler yine de sanatçının özgün iradesini ve bakış açısını yansıtacaktır (Görsel 3-4).

Enstalasyon sanatı teknolojiyi kullanarak müzik ve performansı aynı anda sunar; Paik'in öne çıkan eserlerinden biri olan *My Faust Communication* adlı televizüel işi, hem müzik hem performans yapan erken elektronik sanat enstalasyon örneklerindedir (Şekil 4).TV yayını bile yapan bu iş Paik'in anısına 200 işiyle birlikte pandemi döneminde Amsterdam'da Stedelijk Müzesi'nde sergilenmiştir. Dünyanın bir fiber ağ ile bağlanmasını ilk öneren de 1970'lerde Paik'tir. O'nun hayalinde elektronik bir ağ dünya insanlarını birleştirecektir. Paik'in bu istemi bugün dünyada insanların iletişimini sağlayan Zoom, Instagram veya Facetime'a benzetilebilir. 1970'lerin sonu ve 80'lerin başında TV ağları Paik'in arzuladığı dünyayı bağlarken bu yeni teknolojik çeşitlemeler yeni bir dil ve gramer oluşturur.

1984'de Paik'in uydu yayın ile gerçekleştirdiği *Mr Orwell Günaydın* adlı projesi aslen George Orwell'in 1949'da yayınlanan 1984 romanında bahsettiği dünyanın teknokratik totaliter bir rejimle yönetilmesi üzerine olan görüşlerine bir cevaptır (Orwell, 1949). 1 Ocak 1984'te Paik'in düzenlediği bu birleştirici çalışmaya 100'ün üzerinde sanatçı ve çalışma grupları katılır ve ilk kez "medyanın gücü" korkunun üstesinden gelir, farklı coğrafyalardaki insanları birleştirir, aynı anda aktivite yapmalarını ve paylaşımlarını sağlar. 25 Milyon TV izleyicisi de bu gösterimin bir parçası olur. Bu gösterimler medyanın gücünü yansıtan önemli bir ilktir.



**Görsel 4.** Nam June Paik; *My Faust Communication* 1989-91, Leeum, Samsung Museum of Art (URL 4)

Geçmişin teknolojiyle yeniden kurgulanmasına örnek yine Paik'in eserlerinde gözlenir; bu çalışmaların en önemli örneklerinden biri Sistine Şapel'i teknolojik ortamda çalıştığı 1993 Venedik Bienali'ndeki işidir. Michelangelo'nun Sistine Şapelde tavanda merkezde boyadığı *Yaratılış* adlı eseri o dönemde nasıl çok ses getirdiyse Paik'in bu eseri de teknolojinin çağın tanrısı olma işlevini gösterir. (Görsel 5). Teknolojiyi yaratıcı süreç ve üretimin önemli bir parçası olarak gören "yeni medya sanatı" kavramı Paik'den bu yana yeni medya olgusu, bilgisayar programları ve uygulamaları, internet ulaşım platformları, sanal gerçeklik ve video sanatı teknolojileriyle evrilmiştir. Özellikle yenilikçi gelişmeler, sanatçıların kullandıkları araçlar ve becerileri ile müzelere konacak yeni eserler ve yeni teknolojik sergi mekanları gelişmiştir.



**Görsel 5.** Nam June Paik, *Sistine Chapel*, 1993, Foto: Peter Tjihuis. (URL 5)

Günümüzde yazılım programları sanata tuval görevi yapmaktadır, üç boyutlu modellemeler, illustrator, photoshop gibi herkese açık programlar dijital sanatı farklı yerlere götürmektedir.

Ses'in dijital unsurlarla birlikte kullanıldığı sergiler duyuşsal algı ve deneyimleri bireysel kılan farklı deneyimleri barındırmaktadır. Frekans ile görsel eserler yaratılabilen çağımızda, ayrıca insan nefesinin sanat çalışmalarında kullanılması örneği Helen Collard ve Alistair MacDonald'ın 2018'de yaptıkları *Ohmerometer II* ile ziyaretçilerin nefeslerinin titreşimi ile yapılan müzik ve desenler ile ortaya çıkardıkları interaktif bir deneyimdir<sup>1</sup>. Müzelerde görmeye alıştığımız eserler dışında göreceğimiz yeni eserler, iki boyutlu durağan nesnelere veya imgelere değil dijitalleşmeyle birlikte interaktif yapılara dönüşen ve insan bedeninin farklı hareketlerine tepki veren eserler olacaktır. Merleau-Ponty'nin imgenin algılanma sürecini irdelediği "form" bugün sayısal nitelikli değişken haline gelmiştir (Merleau-Ponty, 2006; Aydın, 2020, 78-79). Veri "nesne" ye dönüşmüştür.

### Yeni Medya Kullanıcıları Biz'ler

Yaşadığımız dünyada farklı medya araçları ve teknolojiler bireye farklı yöntemlerle ulaşır. "Her eylemin bir sergi olduğu" çağımızda toplumun izlencelerini kayda alan YZ sosyal değişimin belgelerini de depolamaktadır. Bireylerin ilgi duydukları alanların belgeleri, üstelik bunları kendi gruplarıyla paylaşımlarından ortaya çıkan çoğalan içerikler medyanın kullandığı bir araç iken günümüzde müzelerde kullanılmaktadır. Yeni medya kavramını ortaya atan ilklerden biri Marshall McLuhan'dır (McLuhan, 1967). Lev Manovich'e göre bu kavram eski medya ile yeni medya arasındadır. Kültürel miras elementlerinin modifiye edildiği ve yeni medya kanalıyla sunulduğu şekilde yeni medyanın dilini oluşturmaktadır (Manovich, 2011). Hepimiz yeni medya kullanıcıları olarak üretimdeyiz (PC'ler, tablet, mobil telefon ve kullandığımız network bağlantılarımız ve Google, Bing, YouTube, Facebook, G+, Twitter, Flickr vb platformlar veya uygulama programları, RSS yazılımı, web tarayıcı, metin yazıcı, IM mesaj sistemi vb). Çağımız her bireyin yaşamını sergilediği sosyal medya sayfaları bireysel veri depolarıdır.

### Yapay Zeka'nın İleride İnsanlığa Faydası

Nilsson'a göre YZ, makinelerle zekâ kazandırmaya adanmış etkinliktir; zekâyı, bir varlığın kendi ortamında doğru düzgün ve olan biteni öngörerek işlev görmesini sağlayan niteliktir' (Nilsson, 2010, 3). YZ bir bilgisayarın ya da bilgisayar destekli bir makinenin, genellikle insana özgü nitelikler, çözüm yolu bulma, anlama, bir mana çıkartma, genelleme ve geçmişteki deneyimlerinden öğrenme gibi yüksek mantık süreçlere ilişkin görevleri yerine getirme yeteneği olarak aktarılmıştır (Nabiyev, 2021, 25). Peki, YZ gelecekte insanlara nasıl katkıda bulunabilir, özellikle müzecilik ve eğitim açısından evden eğitim alanlarında? YZ'nin günlük hayatın birçok alanında bizi yönetmesine alıştığımız bu bazı meslek grupları yerini robotik uygulamalara bırakacaktır. Ancak müzebilimci ve tasarımcı YZ'yi yönlendirme ve etik kullanımını sağlama görevini üstleneceği için gelecekteki meslek gruplarında önde yer alacaktır.

<sup>1</sup> <https://www.helencollard.net/ohmerometer-ii>

Ayrıca sosyal medya kanalıyla fotoğraf ve medya araştırmalarımızı yönlendiren sistemler, “cookie çerez” tabir edilen uygulamalarla eğilimlerinizi gözetleyen ve size araştırma yaptığınız ürün/konu ile yönlendirme sağlayan sayfalar hepsi geri planda yazılımlarla her gün çeşitlenen kapitalist dünyanın yönlendirme araçlarıdır. Tasarım dünyasında insanın ihtiyacı olan her ürün YZ ile çeşitlenmekte ve faydalı kullanım olarak da yaşamı kaliteli hale getirmektedir (Nilsson, 2010, 677).

### Çağımızda Dijital Sanat ve Müzeler

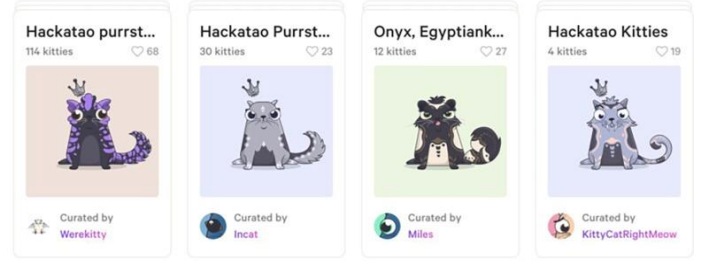
Müzeciliğin farklı sanat dalları ve bilgisayar teknolojisi kullanabilen çoğaltılmış, değiştirilmiş sanat eserleriyle farklı boyuta taşındığının belgelerinin yaşandığı bir çağdayız. Dijital sanat müzeleri ziyaretçiye farklı deneyimler yaşatırken, blokzincir teknolojisi ile kripto sanat deneyimi 2010'ların ortalarından beri Bitcoin ve Ethereum gibi blokzincir ağlarının gelişimiyle yeni bir satış ve değer takibi platformunun oluşmasına neden olmuştur. Kripto sanat bir merkeze bağlı olmadan herkesin işlem yapabileceği ve dijital sanat eserleri için alım, satım ya da birikim yapmayı sağlayan bir teknoloji sağlamasıyla son yıllarda yaygın kullanımı ile basına yansımaktadır. Dijital eserler ziyaretçisine kendi deneyimini yaşatan müzelerde yeni kavramlara evrilmektedir (Arıcı Turhangil, 2023).

Ethereum'un kurucu ortağı Vitalik Buterin NFT'nin<sup>2</sup> sosyal anlamda kullanılacağını önerse de, Elon Musk'ın bir tweet'ini NFT olarak 1 milyon dolara satması gibi etik olmayan değerlerle kamu yararına olmayan kullanımları ile hala soru işareti oluşturan bir kavramdır. 2021'de artan ivme ile sanat eserlerinin hem üretim biçimleri hem de satışlarının yeni çağa evrildiğini, üretim kapasitesi anlamında giderek yaygınlaştığını görmekteyiz.

NFT sanat üreticisi olmanın anlamı ve bundan sonra müzelerle hangi eserler alınacağı sorusuna verilecek cevaplar geleceğin sanat piyasasını yönlendirecektir. NFT pazarında eserini satmak isteyen sanatçının mutlaka bir dijital cüzdan oluşturması gerekir, profil oluşturup eseri yükleyip şifreledikten sonra esere açık artırma usulüyle teklif alır. Ethereum gibi bir platformda aktarım ücreti dışında bu işlem çoğu pazar yerinde ücretsiz, veya eser başına 100 doları geçmeyen bir miktardır. Koleksiyonerler, eserlere teklif verip eklerler, aynı eseri sattıklarında daha önceki sahibi olarak eserin detayında adı, cüzdanı görünmeye devam eder. Koleksiyonculuğun teknolojik ortamda evrildiği bu nokta yeni müze kavramının da değiştiği anlamına gelir.

### Kripto Koleksiyonculuk

CryptoKitties gibi ilklerden biri olan kedi resmi arşivi yapanlar için en eskilerden bir NFT oluşumu, bunun dışında Cryptopunk gibi kart koleksiyonculuğu ile başlayan süreçler farklı alanlarda toplama kültürünün bu defa kendisini bu platformda bulmasını sağlamıştır (Görsel 6a-b.)



Görsel 6a-b. KryptoKitties ve Kryptopunk arşivi (Fotolar: Numancebi Blog)

### Eser ve Satış Platformu

Bu uygulama davetiye ile sergi ve satış yapmayı ayrıca NFTler ile ilgili her tür daveti koyup satış yapmayı sağlamaktadır. New York Times yazarı Kevin Roose bu platforma köşe yazısını koyar ve 350 Ethereum'a satar. Alan koleksiyoner ise @3FMusic takma adlı bir kişidir<sup>3</sup>. SuperRare, Niftygateway daha yüksek fiyatlı satan uygulamalar iken Ephimera adıyla foto arşivlerinin ham haliyle satıldığı bir platform da bulunmaktadır.

Michael Joseph Winkelmann (1981 d.) Beeple adıyla eserlerini piyasaya süren Amerikan sanatçıdır, pop kültürünü eserlerinde kullanır, *Everydays The first 5000 days* adlı eserini 93 Milyon Dolara Christie's müzayedesinde yakın bir tarihte satmıştır. 5000 günde derlediği fotolardan oluşan bu iş *Metakovan* adlı alıcıya 21 Mart 2021 tarihinde 40,745.175 Ethereum'a satılır. Bireysel yaşam deneyiminin bir müzayede salonunda yüksek ücretle satılması gelecekte müzelerde nasıl eserlerin yer alacağı konusunda da bir uyarıdır.

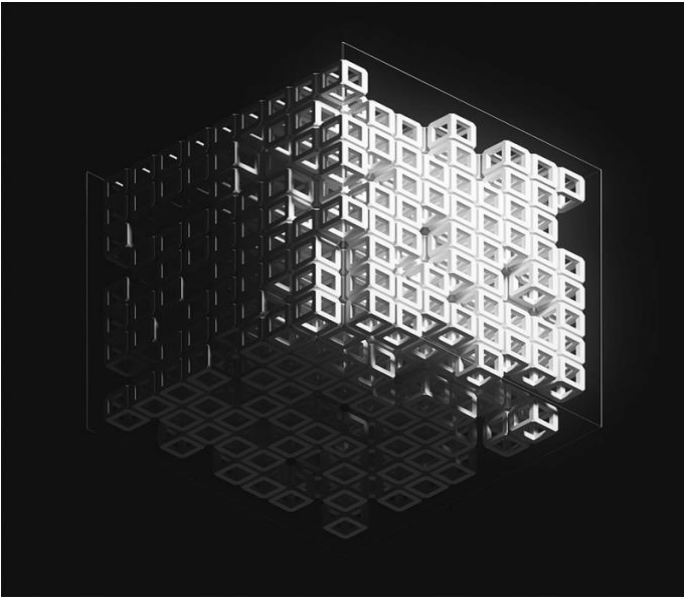
<sup>2</sup>NFT: Non Fungible Token (Değiştirilemez Belirteçler).

<sup>3</sup><https://www.lifestyleasia.com/sg/culture/the-arts/beeple-everydays-nft-crypto-art-93-million-christies-sale-metakovan/> Erişim tarihi 24/6/2022



Görsel 7. Beeple, Everyday's The first 5000 days Galerisi: MakersPlace (URL 6)

Pak adını kullanan Türk sanatçı Murat Pak twitter'daki Archillect isimli YZ görsel paylaşma motorunun da kurucusudur. Yüksek meblağlarla eserlerini satan Pak 2020'de önce Christie's müzayede evinde işlerini satar. Pak bugüne dek 1656'nın üstünde eser satan bu alanda öne çıkan isimlerdendir. 2021'de *Pixel* adlı eseri tek piksellik bir eseri 1.3 milyon dolara satılır. Satışı Sotheby's müzayede evi, Nifty Gateway platformu üzerinden gerçekleştirmiştir. Bill Gates de Pak koleksiyonu sahibidir.



Görsel 8. Murat Pak, Pixel, 2021 (URL 7)

Refik Anadol son yıllarda dijital sanatta adından söz ettiren bir sanatçıdır. Antilop'un kurucularından olan Anadol, bu tasarım ajansında Maurizio Braggiotti<sup>4</sup>, Efe Mert Kaya, Serkan Arslan ile birlikte görsel işitsel performans ürettikten sonra Efsun Erkiç ile birlikte yönettikleri Refik Anadol Studio'da üretimlerini

sürdürmektedir. Halka açık mekanlar için sanat üretmeyi önceliklendiren Anadol, parametrik veri heykelleri üretmektedir. Bu enstallasyonlarda dijital ve fiziksel verileri mimari medya sanatları ve bilgisayar zekasıyla üretirken Anadol'un yaptıkları bu çağda sanatı, müzeyi çağdaşa taşımakta öne çıkmaktadır. *Bulunduğunun dışına çık* şeklinde özetlenebilir tüm işleri. İşlerini medya sanatları ile mimariye uyumlu yaparken YZ'dan yararlanan Anadol bu sayede futuristik dijital mimari öğelerini ön plan çıkarmakta ve izleyiciye farklı bir gerçeklik sunmaktadır, iç ve dış mimari mekânın fonksiyon ve olasılıklarını göstermektedir. Tüm mimari alanın ve fasadın medya sanatçısının kanvası olabileceğini savunmaktadır<sup>5</sup>.

2021'de Nifty Gateway'den gerçekleştirilen rekabetli satışta NFT eseri Akira adlı koleksiyonere 87,000 Dolar'a satılmış, ardından *Machine Hallucinations*, *Nature Dreams* adlı eseri Sotheby'sde açık arttırmayla 300,6942 Ethereum'a Mabou adlı koleksiyonere satılmıştır. Barcelona'daki ünlü Casa Batllo evinin ön cephesini yeniden tasarlayarak ortaya çıkardığı "Casa Batllo: Yaşayan Mimari" adlı dinamik NFT eseri açık arttırmada 1 milyon 380 bin dolara satılmıştır<sup>6</sup>. Sanatçı kendi sayfasını açarak eserlerini sitesinden satışa sunmuştur<sup>7</sup> (Görsel 9).



Görsel 9. Refik Anadol, Casa Batllo, 2022 (URL 8)

*Arşiv Rüyası*, sanatçının Vasıf Kortun küratörlüğünde SALT Araştırma arşiv koleksiyonlarındaki 1.700.000'i aşkın belgenin her birini, özelliklerine göre makine zekasıyla sınıflayan algoritmalarla bir medya enstallasyonunda görselleştirmesi işidir. Sergi izleyici tarafından etkileşimli olarak deneyimlenebildiği gibi, müdahale edilmediğinde makinaların "rüyaya dalarak" belgeler arasındaki beklenmedik ilişkiler oluşturduğu ortaya çıkmıştır.

Sınırsız, sarmal ve kaos ortamının olduğu bu dünyada Borges eserin son bölümünde yine de bir umudu içinde taşıdığını "Bir sonsuzluk yolcusu ondan geçerek hangi yöne giderse gitsin, yüzyıllar sonra aynı ciltlerin aynı bozuk-düzende yinelenişi görecektir (ve böyle bir yineleniş, yeni bir düzene değişecektir: Biricik Düzen'e). Yalnızlığım, bu soylu umutla avunuyor" şeklinde ifade etmiştir (Borges, 1941 (2004)).

<sup>4</sup> New Museum'un kurucularındandır.

<sup>5</sup> Tekkök Karaöz, B. <https://www.artfulliving.com.tr/sanat/refik-anadol-gunumuz-ve-gelecegin-dehasi-i-22978> Erişim 24/6/2022.

<sup>6</sup> <https://www.log.com.tr/sanatci-refik-anadol-tam-13-milyon-dolara-nft-satti/> 24/6/2022.

<sup>7</sup> <https://nft.refikanadol.com/> 24/6/2022.

Bu sergide Refik Anadol, Borges'in yarattığı düşsel atmosferle "Babil Kitaplığı"nın dehlizlerinde gezinenlerin sınırsız ve sonsuz varyasyonlara sahip kitapların kaos yarattığına şahit oldukları gibi bir verinin görselleştirilmesi ile YZ'nın Borges'in düşüne alternatifini sunmuştur (Görsel 10a-b).



**Görsel 10a-b.** Refik Anadol, *Arşiv Rüyası*, SALT, Galata, 2017, SALT Arşivi.

*Eriyen Hatıralar* Anadol'un 2019 yılında Pilevneli Galeri'de sergilenen işinde insan beyninde hatıra olarak bireysel anlamda depolanan tüm veriler sanatsal olarak yansıtılmıştır. *Hatıra bireysel, hafıza kolektif değil midir?* diyen Anadol, bireysel depoları dijital platforma aktarıırken hepimize ait bir evrensel şiir oluşturur. Kaliforniya Üniversitesi nöroloji laboratuvarları uzun zamandır beyin dalgalarını veriyi dönüştürme ve bunu analiz etme üzerinde çalışmalar yürütmeyi hedeflese de, insanların beyin dalgalarını kolayca alıp kamuya açık olarak kullanmak mümkün olmadığından Kaliforniya Üniversitesi çatısı altında insanların anılarını isimsiz olarak toplanmış, sadece üniversite içinde, izin alarak bu sanatsal projede Anadol bu veriyi kullanıp insanların mutlu, hüzünlü, neşeli, kederli hallerinden oluşan anların verilerinin frekanslarını makine öğrenmeyle buluşturarak görselleştirmiştir. Bu işin güçlü yanı EEG dalgalarına bağlı olarak anıların entegre çeşitliliğinin eserin görselliğini de etkilemesidir.

*Eriyen Hatıralar* sonuçta üç boyutlu tuvaler, heykeller, dev boyutta LED ekran, ışık ve projeksiyon eşliğinde izleyicinin kendi

deneyimini oluşturmasını sağlamıştır. Pilevneli Galeri'nin toplamda üç katına yayılan sergide giriş katında ekranlar üzerinde altı eser, alt katta üç heykel üzerine projeksiyon ile ışık ve sesi birleştiren bir düzenleme ile sunulmuş, üst katta ise 6x5 metre büyüklüğündeki ekranda serginin en büyüleyici işi sergilenmiştir. Ses de yine toplanan verinin minimum insan dokunuşuyla frekansa ve müziğe dönüştürülmüş hali olarak sunulmuştur (Görsel 11).



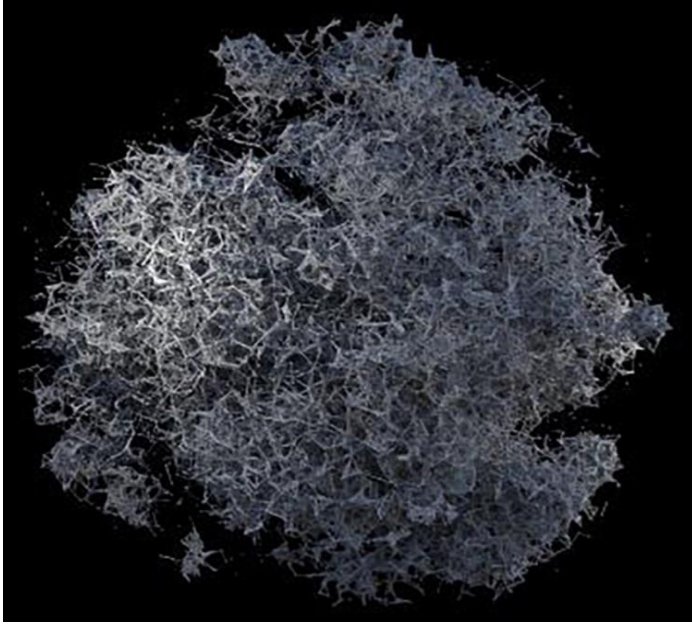
**Görsel 11.** Refik Anadol, *Eriyen Hatıralar*, Pilevneli Galeri, 2019. Pilevneli Galeri Arşivi.

"Bir Kazı Hikâyesi: Çatalhöyük" sergisi<sup>8</sup> ise arkeolojik verinin çağımızda sanat nesnesi haline dönüştürülmesinin öyküsüdür. Anadol'un Çatalhöyük kazı başkanı Ian Hodder ile birlikte Neolitik kentte 25 yıl boyunca yürütülen bilimsel araştırmalarda kaydedilen 250.000 buluntuya ait 2,8 milyon girdiyi yapay zekâ algoritmalarını kullanarak hazırladığı veri heykelinde görselleştirilmiştir. Her birinin birbirine bağlı olduğu milyonlarca veriden oluşan arşiv, karmaşık veri setlerinin erişilebilirliğini kolaylaştıran ve yeni yorumlara imkân sağlayan dijital bir kaynak olma özelliği taşır. Yüklenen veri kazı arşivi, kazılarda keşfedilen bina, birim ve öğelere ait bilgiler, buluntuların özellikleri, araştırma raporları, teknik çizimler ve fotoğraflardan oluşur. 24 ekrandan oluşan bu medya enstalasyonu, 21. yüzyılda bir kültürel

<sup>8</sup> 14 Kasım 2017- 18 Şubat 2018'de ANAMED, Beyoğlu'nda sergilenmiştir.



miras alanının ve onun evrensel değerinin bilincinde, Çatalhöyük'ü veriler aracılığıyla günümüze taşıyarak 9 bin yıl önceki yaşam, araştırmacıların bulguları ve izleyici arasında bir köprü kurar. YZ algoritmaları kullanılarak hazırlanan bu iş, arkeolojik bağlamda bu boyuttaki bir veri kaynağının ilk defa sanatsal çerçevede değerlendirilmesidir (Görsel 12).



**Görsel 12.** Refik Anadol, *Bir Kazı Hikâyesi: Çatalhöyük*, 2017. ANAMED Arşivi.

### Gelecekte Müzecilik...

Gelecekte müzeler insan-teknoloji deneyimini çağın gelişen teknolojileri ile insanı bulunduğu konumdan çıkartıp kısa bir süre de olsa sınırsız algı evrenine götürecektir. Teknolojinin sanatsal aktarımının galeriden müzeye veya alışveriş merkezine taşındığı çağımızda ilk dijital müze olmasıyla öne çıkan Japonya'da Tokyo Körfezi'nde yapay bir ada olan Odaiba üzerinde bulunan Mori Sanat Müzesi TeamLab Borderless adlı sanatçı grubunun işbirlikçi bir girişimidir. Mori Firma'sına ait yapının içinde bulunan müzede bireylere zaman ve yer algısı yaşatılmakta, bireyler dijital ortamda yaratılmış eserlerle interaktif ilişki kurabilmektedirler. İzleyicilerin hareketlerini algılayıp tepki veren bu kurguda ışık ve renk içinde tekrar eden görüntüler içinde ziyaretçiye zaman ve yer olmadan masalsi bir dünya deneyimi yaşatılmaktadır. Bu teknik donanım 520 bilgisayar ve 470 projektörden oluşan bir düzenektir. *Işık Ormanı* (Forest of Lamps) adlı enstalasyonda ışıklar mekâna giren her ziyaretçiyi algılayıp ona göre yanıp, değişmekte bu sayede mekandaki herkesin bu enstalasyonun bir parçası olması sağlanmaktadır <sup>9</sup>(Görsel 13).

<sup>9</sup> <https://www.oggusto.com/sanat/eser-ve-muze-incelemeleri/dunyanin-ilk-dijital-sanat-muzesi-teamlab-borderless> 2/10/2023

<sup>10</sup> <https://www.infinitylumieres.com/> Erişim tarihi 24/6/2022.

<sup>11</sup> 2.700 metrekarelik bir alanda 130 video projektörü, 58 hoparlör ve 3.000 HD dijital hareketli görselle yerleştirilmiştir. Dubai Mall'ın dış cephesinde



**Görsel 13.** Mori Sanat Müzesi, *Işık Ormanı*.

Birleşik Arap Emirlikleri'nin en büyük dijital sanat galerisi Dubai'de açılan InfinityArt ve Culturespaces Digital işbirliği ile *Infinity des Lumières* sergisi, Burj Khalifa'nın zemin katında ve Dubai Mall'ın ikinci katında konumlanan 279 ekrandan eserlere bakış sağlayan bir platform haline dönüşmüştür<sup>10</sup>.

Andy Warhol'un söylediği gibi "*Bir gün gelecek ve tüm AVM'ler müze işlevi görecek*" savı bugün bu mekanlarda sergilenen çağdaş eserlerle doğrulanmıştır<sup>11</sup>. Van Gogh gibi popüler sanatçı işleri dışında Japon *ukiyo-e art* işlerinin YZ ile gösterimi ve 19. yüzyıl geşalarının ve samurai savaşçılarının animasyonlarının yer aldığı Hokusai'nin ikonik dalgaları, deniz canlıları ve sesler yer almaktadır. Thomas Vanz'ın şiirleri sizi hipnotik ve metafizik bir dünyaya götürürken Jonathan Fitas'ın orkestral müziğiyle kosmosun oluşumu ve derinliğini hissetmeniz de sağlanmaktadır. Müzeciliğin farklı duylara hitap etme özelliğini de barındıran bu detaylar 21. yüzyılda müzeciliğin gideceği yere işaret etmektedir (Görsel 14).



**Görsel 14.** Hokusai (1760-1849), *Dalgalar*, Dubai Mall (URL 9)

Müzeler çağımızda küresel ısınma ve ekokültür gibi konularda da farkındalık yaratmakta ve sergilerini bu bağlamda yapmaktadırlar. Futurium, Geleceğin Evi adlı müze Berlin'de 2019'da ziyarete açılmıştır. Sergi ve etkinlik merkezi olarak dijital sergilere ev sahipliği yapmaktadır. Güncel olan iklim, konut, gıda ve teknoloji gibi gelecek için önem taşıyan sorunlar hakkındaki

de 200 metrekarelik dijital alana projeksiyon yerleştirilmiş ve dünyanın en büyük dijital sanat merkezi klasik, modern ve çağdaş sanatçıların sergilerine ev sahipliği yapmaktadır.

etkileşimli sergiler düzenlemektedir. Yapı iç ve dış mekân ilişkisini sorgulayan bir şekilde tasarlanmıştır (Görsel 15).



Görsel 15. Futurium, Berlin, 2019 (URL 10)

## SONUÇ

Gelecekte müzecilik ve müzelerin koleksiyonlarını oluşturacak eserleri düşündüğümüzde dijital sanatın öne çıkacağını görmemiz gerekir. Christie's, Sotheby's gibi büyük müzayede evlerinin bu pastadaki paylarını düşünmemiz gereklidir. Adını duyurmuş ve belli takipçisi olan fiziksel galeriler kendilerini yenileyemezlerse bu pastadan pay alamayacaklardır. İstikrarlı sergi ve halkla buluşmayı önceliklendiren galeri ve müzeler (SALT, Siyah Beyaz, Pilevneli, Sevil Dolmacı Galerisi, Arter, İstanbul Modern, Pera, Evliyagil, CerModern) etkinlikleri sürdürmeye devam edeceklerdir, çağdaş sanatçılar üretimlerini NFT'ye aktarmayı düşünecekler, ancak dijital olmayan eserlerin de değerleri artacak ve koleksiyon değerleri paralel bir şekilde yükselecektir.

Bilgisayar yazılımı ve teknik donanımına ilişkin müze koleksiyonlarında olan eserlerin korunması ilkelerine ilişkin yeni mevzuatlar önerilecektir (Hong, 2014). Teknik olarak koruma, yazılımı ve cihazı koruma veya makinayı çağa adapte ederek eski yazılımı bu makinada korumayı gerektirecek veya eseri internet ortamında paylaşarak yazılımın son halini yükleme şansı tanıma ile korunacaktır. Diğer bir seçenek de eser ile ilgili belgelemeyi yapıp eserin yok olmasına göz yumma seçeneği olacaktır (Artut, 2020).

## KAYNAKÇA

- Arıcı Turhangil, S. (2023). *Çağımıza global köy olarak bakmak, metaverse yaşamlar*, Yüksek Lisans Tezi, Başkent Üniversitesi
- Artut, S. (2020). *Teknoloji ve insan birlikteliği*. Ayrıntı Yayınları
- Aydın, A. (2020). Merleau-Ponty'nin bedenlenme fenomenolojisi: bilinç ve beden bütünlüğü. *Kilikya Felsefe Dergisi*, 1, 77-90.

- Benjamin, W. (1935). *The work of art in the age of mechanical reproduction* (1968.) (Ed. H. Arend). Fontana
- Tekkök Karaöz, B. (2021). *Refik Anadol, Günümüz ve Geleceğin Dehası*, <https://www.artfulliving.com.tr/sanat/refik-anadol-gunumuz-ve-gelecegin-dehasi-i-22978> adresinden erişilmiştir.
- Borges, J. L. (2004). *Babil kitaplığı* (Çev. Mesut Özden Gözütok) Dost Kitabevi
- Hong, N. C. (2014). Digital preservation and curation: the danger of overlooking software. In J. Delve, D. Anderson (Eds), *Preserving Complex Digital Objects*, 111-123, Facet Publishing
- Manovich, L. Et.al. (2001). *The language of new media*, Södertörns Högskola Lund
- McLuhan, M. (1967). *Yaradığımız Medya* (Çev. Ü. Oskay). Nora Yayınevi
- Merleau-Ponty, M. (2006). *Algının önceliği ve onun felsefi sonuçları*, (Y. Yıldırım, Çev.). Kabcacı
- Nabiyev, V. (2021). *Yapay zekâ (artificial intelligence)*. Seçkin Yayıncılık
- Nilsson, N. J (2010). *Quest for artificial intelligence: a history of ideas and achievements*, Cambridge Uni. Press.
- Orwell, G. (1949). *1984*, (Çev. Celal Üster), Can Yayınları.

## İnternet Kaynakları:

- URL 1. <https://youtu.be/oGq8xiuujjs>
- URL 2. <https://www.art-agenda.com/criticism/435977/lost-futures-on-the-work-of-nam-june-paik>
- URL 3. [https://www.researchgate.net/figure/Nam-June-Paiks-TV-Buddha-1974-Photo-C-Cahier-De-Seoul-8\\_fig8\\_320312083](https://www.researchgate.net/figure/Nam-June-Paiks-TV-Buddha-1974-Photo-C-Cahier-De-Seoul-8_fig8_320312083) Erişim 24/6/2022
- URL 4. <https://www.artsy.net/artwork/nam-june-paik-my-faust-communication> Erişim tarihi 24/6/2022
- URL 5. <https://artgateblog.altervista.org/reference-and-reinvention-historical-styles-meet-modern-mediums-in-the-work-of-nam-june-paik-and-athos-burez/>
- URL 6. [https://en.wikipedia.org/wiki/Everydays:\\_the\\_First\\_5000\\_Days](https://en.wikipedia.org/wiki/Everydays:_the_First_5000_Days)
- URL 7. <https://artdogistanbul.com/pakin-tek-pikseline-1-3-milyon-dolar/>
- URL 8. <https://www.mynet.com/refik-anadol-242424/6/2022-un-nft-eseri-acik-artirmada-satildi-dudak-ucuklatan-rakam-110106954253>



- URL 9. [https://tr.m.wikipedia.org/wiki/Dosya:Hokusai\\_1760-1849\\_Ocean\\_waves.jpg](https://tr.m.wikipedia.org/wiki/Dosya:Hokusai_1760-1849_Ocean_waves.jpg)
- URL 10. <https://de.wikipedia.org/wiki/Futurium> Eriřim 24/6/2022