



**ÇAĞDAŞ SANAT TARİHİ BAĞLAMINDA ÖZ VE YENİ MEDYA İLİŞKİSİ**

**Yüksek Lisans Tezi**

**Elif Gül Kurt**

**Eskişehir 2024**

# ÇAĞDAŞ SANAT TARİHİ BAĞLAMINDA ÖZ VE YENİ MEDYA İLİŞKİSİ

Elif Gül KURT

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Resim Anasanat Dalı

Danışman: Prof. Rıdvan COŞKUN

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Haziran 2024

## JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

**Elif Gül Kurt'un “Çağdaş Sanat Tarihi Bağlamında Öz ve Yeni Medya İlişkisi”** başlıklı tezi **12 Haziran 2024** tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca **Resim Anasanat Dalı Resim programında, yüksek lisans tezi** olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

Üye (Tez Danışmanı) : **Prof. Rıdvan COŞKUN**

Üye : **Dr.Öğr.Üy. Murat ATEŞLİ**

Üye : **Dr.Öğr.Üy. Ali Aycan GÜRBÜZ**

**Prof. Dr. Saime ÖNCE**

**Anadolu Üniversitesi**

**Lisansüstü Eğitim Enstitüsü**

**Ens. Müdürü**

## ÖZET

### ÇAĞDAŞ SANAT TARİHİ BAĞLAMINDA ÖZ VE YENİ MEDYA İLİŞKİSİ

Elif Gül KURT

Resim Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Haziran 2024

Danışman: Prof. Rıdvan COŞKUN

“Çağdaş Sanat Tarihi Bağlamında Öz ve Yeni Medya İlişkisi” adlı tez çalışması, uygarlık tarihinden günümüze kadar üretilen görsel kültür öğeleri ve anlatılarının, öz ve biçim bağlamındaki ilişkileri incelenerek, bugünün sanat ortamlarına ışık tutmayı amaçlamıştır. Bu araştırma, dört bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde, sanat, sanat eseri, öz ve biçimlerin tanımlarına ve geçmişten günümüze önemli eserler üzerinden karşılaştırmalara yer verilmiştir. İkinci bölümde, geçmişten günümüze etkisi olabilecek akım ve düşünce grupları incelenmiştir. İkinci bölümün son bölümünde ise konu kapsamında önemli görülen Yeni Medya Sanatının kullanım alanlarına odaklanılmıştır. Araştırmanın üçüncü bölümünde, ‘Çağdaş’ ve ‘Güncel Sanat’ kavram ve ortamları açıklanarak ‘Yeni Medya Sanatı’ bağlamında örneklerle karşılaştırmalar yapılmıştır. Çağdaş sanat ortamlarında ortaya koyulan görsel içeriklerin, öz ve biçim bağlamında ilişkileri üzerinde durulmuştur. Dördüncü bölüm olan son bölümde ise, medya araçlarının sadece sanat alanında değil, birçok endüstride de kullanıldığı örnekler verilerek anlatılmış, Yeni Medya Sanatının, çağdaş sanatçı için önemli bir araç olduğu, günümüzde üretilen göstergelerin geçmişte tarih boyunca üretilmiş göstergeler ile güçlü ilişkiler kurduğu sonucuna ulaşılmıştır.

**Anahtar Sözcükler:** Yeni medya sanatı, Çağdaş sanat, Öz, Biçim, Sanat.

## **ABSTRACT**

### **THE RELATIONSHIP BETWEEN ESSENCE AND NEW MEDIA IN THE CONTEXT OF CONTEMPORARY ART HISTORY**

Elif Gül KURT

Department of Painting

Anadolu University, Graduate School, June, 2024

Supervisor: Prof. Rıdvan COŞKUN

The thesis titled “The Relationship between Essence and New Media in the Context of Contemporary Art History” aims to shed light on today's art environments by examining the relationships in the context of essence and form of visual culture elements and narratives produced from the history of civilization to the present day. This research consists of four parts. In the first part, definitions of art, works of art, essence and forms, and comparisons of important works from past to present are included. In the second part, movements and thought groups that may have an impact from past to present are examined. In the last part of the second part, we focus on the usage areas of New Media Art, which are considered important within the scope of the subject. In the third part of the research, the concepts and environments of ‘Contemporary’ and ‘Contemporary Art’ are explained and comparisons are made with examples in the context of ‘New Media Art’. The relationship between the visual contents presented in contemporary art environments in the context of essence and form is emphasized. In the last part, which is the fourth part, it is explained by giving examples that media tools are used not only in the field of art but also in many industries, and it has been concluded that New Media Art is an important tool for contemporary artists, and that the signs produced today have strong relationships with the signs produced throughout history.

**Keywords:** New media art, Contemporary art, Essence, Form, Art.

## ÖNSÖZ

“Çağdaş Sanat Tarihi Bağlamında Öz ve Yeni Medya İlişkisi” adlı tez çalışmasını oluştururken, desteklerini ve bilgisini tüm cömertliğiyle paylaşan, yorumları ve özellikle bana olan güveni için tez danışmanım Prof. Rıdvan COŞKUN’a en içten teşekkürlerimi sunarım. Yüksek lisans eğitimim süresince bilgilerini esirgemeyen tüm hocalarıma çok teşekkür ederim. Jüride bulunarak eleştiri ve yorumları ile katkı sağlayan çok kıymetli hocalarıma teşekkür ederim. Bununla birlikte uzakta dahi olsa desteğini esirgemeyen Dr. Öğr. Üyesi Burak YAVUZYILMAZ’a çok teşekkür ederim.

Bu çalışmayı gerçekleştirirken benimle süreci deneyimleyen ve her zaman yanımda olup motive eden; sevgili babam Ali KURT’a, sevgili annem Sibel KURT’a ve sevgili ablam Gizem KURT’a en içten teşekkürlerimi sunarım. Süreç boyunca motivasyonumu kaybettiğim her anda beni yüreklendirerek yanımda olan tüm dostlarıma minnettarlığımı sunuyorum.

Elif Gül KURT

## **ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ**

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

Elif Gül Kurt

## İÇİNDEKİLER

|                                                   | <u>Sayfa</u> |
|---------------------------------------------------|--------------|
| BAŞLIK SAYFASI .....                              | i            |
| JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI .....                       | ii           |
| ÖZET .....                                        | iii          |
| ABSTRACT .....                                    | iv           |
| ÖNSÖZ .....                                       | v            |
| ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ ..... | vi           |
| İÇİNDEKİLER .....                                 | vii          |
| GÖRSELLER DİZİNİ .....                            | x            |
| GİRİŞ .....                                       | 1            |

### BİRİNCİ BÖLÜM

|                                                       |    |
|-------------------------------------------------------|----|
| 1. SANATTA ÖZ VE BİÇİM .....                          | 4  |
| 1.1. Sanat, Sanat Eseri ve Öz .....                   | 4  |
| 1.2. Sanat Eseri Bağlamında Değişen Biçim ve Öz ..... | 11 |

### İKİNCİ BÖLÜM

|                                                                             |    |
|-----------------------------------------------------------------------------|----|
| 2. YENİ MEDYA SANATI .....                                                  | 22 |
| 2.1. Yeni Medya Sanatı Tanımı .....                                         | 22 |
| 2.2. Yeni Medya Sanatının Gelişimi Bağlamında Olabilecek İlk Etkileri ..... | 24 |
| 2.3. Yeni Medya Sanatının Geçmişten Günümüze Kullanım Alanları.....         | 60 |
| 2.3.1. ASCII Sanatı .....                                                   | 67 |
| 2.3.2. Net.art ve Yazılım Sanatı .....                                      | 69 |
| 2.3.3. Video Sanatı .....                                                   | 72 |
| 2.3.4. Video Oyun Sanatı .....                                              | 74 |

|                                                   |     |
|---------------------------------------------------|-----|
| 2.3.5. Sanal ve Artırılmış Gerçeklik Sanatı ..... | 77  |
| 2.3.6. İnteraktif Sanat .....                     | 82  |
| 2.3.7. Biyo Sanat .....                           | 83  |
| 2.3.8. Robotik Sanat .....                        | 86  |
| 2.3.9. Telematik Sanat .....                      | 89  |
| 2.3.10. Siberetik Sanat .....                     | 92  |
| 2.3.11. Glitch Sanatı .....                       | 94  |
| 2.3.12. Veri Sanatı .....                         | 97  |
| 2.3.13. Generatif Sanat .....                     | 99  |
| 2.3.14. NFT Sanatı .....                          | 103 |
| 2.3.15. Ses Sanatı .....                          | 105 |
| 2.3.16. Işık Sanatı .....                         | 107 |

### ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

|                                                                                                           |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 3. YENİ MEDYA SANATI BAĞLAMINDA ÇAĞDAŞ SANATTA DEĞİŞEN<br>VE DÖNÜŞEN ÖZ VE BİÇİM İLİŞKİLERİ .....         | 111 |
| 3.1. Çağdaşlık, Modernizm ve Postmodernizm .....                                                          | 111 |
| 3.2. Geçmiş ve Gelecek Arasında Çağdaş Yaklaşımlarıyla Yeni Medya<br>Araçlarını Kullanan Sanatçılar ..... | 113 |

### DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

|                                                      |     |
|------------------------------------------------------|-----|
| 4. MEDYA ARAÇLARI İLE DEĞİŞEN VE GELİŞEN DÜNYA ..... | 131 |
| 4.1. Sinema Endüstrisi .....                         | 133 |
| 4.2. Video Oyun Endüstrisi .....                     | 137 |
| 4.3. Müzik Endüstrisi .....                          | 142 |
| 4.4. Reklam Endüstrisi .....                         | 147 |

|                                     |            |
|-------------------------------------|------------|
| <b>4.5. Kùltür Endüstrisi .....</b> | <b>149</b> |
| <b>SONUÇ .....</b>                  | <b>154</b> |
| <b>KAYNAKÇA .....</b>               | <b>157</b> |



## GÖRSELLER DİZİNİ

### Sayfa

|                                                                                                                                                                                          |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Görsel 1. 1.</b> Toreador Freski, M.Ö. 1500-1450, Alçı üzerine fresk, 81 cmx114 cm, Heraklion Arkeoloji Müzesi, Girit, Yunanistan.....                                                | 6  |
| <b>Görsel 1. 2.</b> Genç bir kadının mumya portresi, M.S 100-150, Louvre Müzesi, Paris .....                                                                                             | 7  |
| <b>Görsel 1. 3.</b> Yggdrasill, İskandinav mitolojisinde yer alan yaşam ağacı betimlemesi .....                                                                                          | 8  |
| <b>Görsel 1. 4.</b> Yakutiye Medresesi Kapısındaki Aslan, Kartal ve Hayat Ağacı, 1310, Erzurum .....                                                                                     | 8  |
| <b>Görsel 1. 5.</b> Cimabue, “Aziz Trinata Madonnası”, 385 cmx223 cm, Ahşap üzerine tempera ve altın yaldız, 1288-1292, Uffizi Müzesi, Floransa .....                                    | 12 |
| <b>Görsel 1. 6.</b> Giotto, “Ölü İsa’ya Ağıt”, 200 cmx185 cm, Fresk, 1306, Scrovegni Şapeli, Padova .....                                                                                | 13 |
| <b>Görsel 1. 7.</b> Duccio di Buoninsegna, “Meryem’in Taç Giymesi”, 214 cmx412 cm, Ahşap üzerine tempera ve altın yaldız, 1308-11, Museo dell’Opera Metropolitana del Duomo, Siena ..... | 14 |
| <b>Görsel 1. 8.</b> Leonardo da Vinci, “Kayalıklar Meryemi”, 199 cmx122 cm, Ahşap üzerine yağlı boya, 1483-1486, Louvre Müzesi, Paris .....                                              | 14 |
| <b>Görsel 1. 9.</b> Diego Velazquez, “Nedimeler”, 318 cmx276 cm, Tuval üzerine yağlı boya, 1656, Prado Müzesi, Madrid .....                                                              | 16 |
| <b>Görsel 1. 10.</b> Gustave Courbet, “Günaydın Bay Courbet”, 149 cmx155 cm, Tuval üzerine yağlı boya, 1854, Fabre Müzesi, Montpellier, Fransa .....                                     | 16 |
| <b>Görsel 1. 11.</b> Kazimir Malevich, “Siyah Kare”, 1915, Tuval üzerine yağlı boya, 106 cmx106 cm, Rus Devlet Müzesi, St. Petersburg .....                                              | 18 |
| <b>Görsel 1. 12.</b> Marcel Duchamp “Çeşme (Pisuvar)”, Porselen, 1917, San Francisco Modern Sanatlar Müzesi, Kaliforniya. (Fotoğraf: Alfred Stieglitz) .....                             | 19 |
| <b>Görsel 1. 13.</b> Tracey Emin, “My Bed”, 79x211x234 cm, Enstalasyon, 1998, Tate Galerisi, Londra .....                                                                                | 20 |
| <b>Görsel 1. 14.</b> Crypto Bull Society, “Crypto Bull #2702”, Dijital Resim (NFT), OpenSea .....                                                                                        | 21 |
| <b>Görsel 2. 1.</b> William Morris, “Strawberry Thief”, 60,5 cmx95,2 cm, Duvar kâğıdı tasarımı, 1883, Victoria ve Albert Müzesi, Londra .....                                            | 26 |

|                                                                                                                                                                                                                                                                  |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Görsel 2. 2.</b> Paul Cezanne, “The Bathers (Yıkananlar)”, Tuval üzerine yağlı boya, 210,5 cmx250,8 cm, 1898–1905, Philadelphia Museum of Art, Philadelphia .....                                                                                             | 27 |
| <b>Görsel 2. 3.</b> Georges-Pierre Seurat, “Grande Jatte Adası’nda Bir Pazar Öğleden Sonrası”, 207,5 cmx308 cm, Tuval üzerine yağlı boya, 1884-86, The Art Institute of Chicago, Chicago .....                                                                   | 28 |
| <b>Görsel 2. 4.</b> Henri Rousseau, “Kaplan ve Buffalo Savaşı”, 46 cmx55 cm, Tuval üzerine yağlı boya, 1891, Hermitage Müzesi, St. Petersburg .....                                                                                                              | 29 |
| <b>Görsel 2. 5.</b> Jules Chéret, “L’Etendard Français”, 123,8cmx88,1 cm, Chéret’in Quai d’Orsay’daki bisiklet mağazası için yapmış olduğu renkli litografi, 1891, Quai d’Orsay, Fransa .....                                                                    | 30 |
| <b>Görsel 2. 6.</b> Henri Matisse, “Tree of Life (Hayat Ağacı)”, Vitray, 1948-1951, Rosary Şapeli, Vence .....                                                                                                                                                   | 32 |
| <b>Görsel 2. 7.</b> Ernst Ludwig Kirchner, “Sertigweg’de Yaz”, 120cmx90 cm, Tuval üzerine yağlı boya, 1924, Özel koleksiyon .....                                                                                                                                | 33 |
| <b>Görsel 2. 8.</b> Franz Marc, “Küçük Dağ Keçileri”, 1914, 60,6x 40,6 cm, Tuval üzerine yağlı boya, Saint Louis Sanat Müzesi, Missouri .....                                                                                                                    | 34 |
| <b>Görsel 2. 9.</b> Pablo Picasso, “Kart Oyuncusu”, 108cmx89,5 cm, Tuval üzeri yağlı boya, 1914, Modern Sanat Müzesi (MoMA), New York .....                                                                                                                      | 36 |
| <b>Görsel 2. 10.</b> Umberto Boccioni, “Futbolcunun Dinamizmi”, 193,2 x 201 cm, Tuval üzeri yağlı boya, 1913, Özel koleksiyon .....                                                                                                                              | 37 |
| <b>Görsel 2. 11.</b> Giacomo Balla, “Tasmalı Köpeğin Dinamizmi”, 89,9 cmx109,9 cm, Tuval üzerine yağlı boya, 1912, Albright-Knox Sanat Galerisi, New York .....                                                                                                  | 38 |
| <b>Görsel 2. 12.</b> Vladimir Tatlin, “3. Enternasyonal Anıtı”, 1919-1921, ahşap maket.....                                                                                                                                                                      | 41 |
| <b>Görsel 2. 13.</b> Marcel Duchamp, “L.H.O.O.Q.”, 19.7x12.4 cm, Leonardo da Vinci’nin Mona Lisa’sının yeniden üretimi, 1919, Özel Koleksiyon, Paris, Fransa .....                                                                                               | 42 |
| <b>Görsel 2. 14.</b> László Moholy-Nagy, “Işık-Mekân Modülatörü”, 151,1 x 69,9 x 69,9 cm, Alüminyum, çelik, nikel kaplı pirinç, diğer metaller, plastik, ahşap ve elektrik motoru, 1922-1930, Harvard Sanat Müzesi, Cambridge, Amerika Birleşik Devletleri ..... | 44 |

|                                                                                                                                                                                                              |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Görsel 2. 15.</b> Luis Buñuel ve Salvador Dali, “Endülüs Köpeği” filminden bir kare, 1929 .....                                                                                                           | 45 |
| <b>Görsel 2. 16.</b> Jackson Pollock, “Mavi Direkler: Numara 11”, 1952, Tuval üzerine yağlı boya, sır, cam parçaları ve alüminyum boya, 213 x 489 cm, Avustralya Ulusal Galerisi, Canberra, Avustralya ..... | 47 |
| <b>Görsel 2. 17.</b> Richard Hamilton, “Günümüz Evlerini Bu Kadar Farklı ve Cazip Kılan Nedir?”, 1956, Kolaj, 26 x 25 cm, Kunsthalle Tübingen, Tübingen, Almanya .....                                       | 48 |
| <b>Görsel 2. 18.</b> Roy Lichtenstein, “Look Mickey”, 1961, Tuval üzerine yağlı boya, 121.9 cm × 175.3 cm, Ulusal Sanat Galerisi, Washington, Amerika Birleşik Devletleri .....                              | 49 |
| <b>Görsel 2. 19.</b> Victor Vasarely, “Kezdi-Ga”, 1970, Serigrafi, 20 x 20 cm, RoGallery Sanat Galerisi, Long Island City, Amerika Birleşik Devletleri .....                                                 | 50 |
| <b>Görsel 2. 20.</b> Bridget Louise Riley, “Fall (Akım)”, 1963, karışık teknik, 148,3 cm × 149,5 cm, Tate Modern, Londra .....                                                                               | 51 |
| <b>Görsel 2. 21.</b> René Magritte, “İmgelerin İhaneti”, 1928-1929, Tuval üzerine yağlı boya, 63,5 cm × 93,98 cm, Los Angeles County Güzel Sanatlar Galerisi, Los Angeles .....                              | 53 |
| <b>Görsel 2. 22.</b> Joseph Kosuth, “Bir ve Üç Sandalye”, 1965, Ahşap sandalye, fotoğrafı ve tanımı, Modern Sanatlar Galerisi (MoMA), New York .....                                                         | 54 |
| <b>Görsel 2. 23.</b> Joseph Kosuth, “Neon Elektrik Işıklı İngilizce Cam Harfler”, 1966, Neon ışık, Özel koleksiyon .....                                                                                     | 54 |
| <b>Görsel 2. 24.</b> Joseph Beuys, “Ben Amerika’yı Seviyorum, Amerika Beni Seviyor”, Performans, 1974, Rene Block Gallery, New York .....                                                                    | 56 |
| <b>Görsel 2. 25.</b> Jackson Pollock atölyesinde resim yaparken, 1950, (Fotoğraf: Hans Namuth) .....                                                                                                         | 57 |
| <b>Görsel 2. 26.</b> Dan Flavin, “V. Tatlin için Anıt”, 1964, floresan ışıkları ve metal bağlantılar, 244 x 59 x 11 cm, Modern Sanatlar Müzesi (MoMA), New York .....                                        | 58 |
| <b>Görsel 2. 27.</b> Robert Smithson, “Spiral Jetty (Sarmal Dalgakıran)”, 1970, taş, toprak, tuz kristalleri, su, 4,6 m x 460 m, Büyük Tuz Gölü, Utah .....                                                  | 59 |

|                                                                                                                                                                                                                            |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Görsel 2. 28.</b> Eadweard Muybridge, “Hareket Eden At”, Atların koşu anında fotoğraflanması, 1878 .....                                                                                                                | 61 |
| <b>Görsel 2. 29.</b> Üstündeki gözetleme deliğiyle birlikte, Kinetoskop kabinin iç görünümünün illüstrasyonu .....                                                                                                         | 62 |
| <b>Görsel 2. 30.</b> Thomas Wilfred, First Home Clavilux Model series, “Clavilux Junior” Metal, cam, elektrik ve aydınlatma elemanları ve ahşap bir kabinde bir çizim panosu ekranı, 1930 .....                            | 63 |
| <b>Görsel 2. 31.</b> ENIAC programlayıcıları ve ENIAC .....                                                                                                                                                                | 64 |
| <b>Görsel 2. 32.</b> UNIVAC kullanılırken, Amerika Birleşik Devletleri, Census Bürosu, 1951 .....                                                                                                                          | 65 |
| <b>Görsel 2. 33.</b> Ben F. Laposky, “Oscillon 4.” 1953, Sanford Müzesi, Cherokee, Iowa .....                                                                                                                              | 66 |
| <b>Görsel 2. 34.</b> Vuk Cosic, “Instant Ascii Camera”, 1999 .....                                                                                                                                                         | 68 |
| <b>Görsel 2. 35.</b> Olia Lialina, “My Boyfriend Came Back From the War”, net.art, 1996 .....                                                                                                                              | 69 |
| <b>Görsel 2. 36.</b> Mark Tribe, “StarryNight”, net.art, 1999 .....                                                                                                                                                        | 70 |
| <b>Görsel 2. 37.</b> Glovan Levin, “Floccus”, 1999 .....                                                                                                                                                                   | 71 |
| <b>Görsel 2. 38.</b> Nam June Paik, “TV Garden (2000 Version)”, 1974, renkli televizyonlar ve canlı bitlikler ile video enstalasyonu, boyutlar kuruluma göre değişir, Solomon R. Guggenheim Müzesi, New York .....         | 73 |
| <b>Görsel 2. 39.</b> Nam June Paik, “TV Garden (2000 Version)”, 1974, renkli televizyonlar ve canlı bitlikler ile video enstalasyonu, boyutlar kuruluma göre değişir, Solomon R. Guggenheim Museum, New York (detay) ..... | 74 |
| <b>Görsel 2. 40.</b> Alison Mealey, “Unrealart”, The Profile, 2005 .....                                                                                                                                                   | 75 |
| <b>Görsel 2. 41.</b> Cory Arcangel, “Super Mario Bulutları”, Whitney Museum of American Art, 2002 .....                                                                                                                    | 76 |
| <b>Görsel 2. 42.</b> Cory Arcangel, “Tek Başına Oynanan Çeşitli Bowling Oyunları (Diğer adıyla Şampiyonu Yen)”, 2011 .....                                                                                                 | 77 |
| <b>Görsel 2. 43.</b> Ivan Sutherland ve Bob Sproull, “Demokles’in Kılıcı”, HMD (head-mounted display) cihazı VR gözlükler, 1968 .....                                                                                      | 78 |
| <b>Görsel 2. 44.</b> Myron Krueger, “Videoplace’’, Etkileşimli Enstalasyon, 1974 .....                                                                                                                                     | 79 |

|                                                                                                                                                                                                |     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>Görsel 2. 45.</b> Rosie Summers‘ın Google Tilt Brush ile yapmış olduğu<br>“Frida Kahlo” çalışmasının yer aldığı videonun ekran görüntüsü,<br>2020 .....                                     | 80  |
| <b>Görsel 2. 46.</b> Will Pappenheimer ve Zachary Brady, “Drawing Constellations”,<br>2016 .....                                                                                               | 81  |
| <b>Görsel 2. 47.</b> Jeffrey Shaw, “The Legible City (Okunaklı Şehir)”, 1989 .....                                                                                                             | 82  |
| <b>Görsel 2. 48.</b> David Rokeby, “Very Nervous System (Çok Sinirli Sistem)”,<br>1986-2004, Video kamera, bilgisayar, özel yazılım, Carleton<br>Üniversitesi Sanat Galerisi Koleksiyonu ..... | 83  |
| <b>Görsel 2. 49.</b> Eduardo Kac, “GFP Bunny (GFP Tavşancığı)”, 2000, Alba,<br>floresan tavşan .....                                                                                           | 84  |
| <b>Görsel 2. 50.</b> Heather Dewey-Hagborg, “Stranger Vision”, Laznia Museum of<br>Contemporary Art, 2016, Gdansk .....                                                                        | 85  |
| <b>Görsel 2. 51.</b> Tom Shannon, “Squat”, 1966/1968, Canlı bitki, elektronik<br>sensörler, boyanmış metal, motor ve kontroller, John Kingsley<br>Shannon Koleksiyonu .....                    | 87  |
| <b>Görsel 2. 52.</b> Sun Yuan ve Peng Yu, “Can’t Help Myself (Kendime Engel<br>Olamıyorum)”, 2016, Endüstriyel Robot, Guggenheim Müzesi,<br>New York, Amerika Birleşik Devletleri .....        | 88  |
| <b>Görsel 2. 53.</b> László Moholy-Nagy, “Telephone Picture”, 1923, 24 x 15 cm,<br>Modern Sanatlar Müzesi (MoMA), New York .....                                                               | 90  |
| <b>Görsel 2. 54.</b> Byeong Sam Jeon, “Telematic Drum Circle (Telematik Davul<br>Çemberi)”, 2008 .....                                                                                         | 91  |
| <b>Görsel 2. 55.</b> Stelarc, “Üçüncü kol”, Performans, 1980. (Fotoğraf: Simon<br>Hunter) .....                                                                                                | 93  |
| <b>Görsel 2. 56.</b> Luziano Testi Paul, “JPEGged Mona Lisa”, 2003 .....                                                                                                                       | 95  |
| <b>Görsel 2. 57.</b> Rosa Menkman, “Vernacular of File Formats (Lot Number 16)”,<br>Dibond levha üzeri dijital baskı, 30 x 40 cm, 2011 .....                                                   | 96  |
| <b>Görsel 2. 58.</b> X Media Art Museum, “Leonardo da Vinci: Yapay Zeka<br>Işığın Bilgeliği CERN’den NASA’ya İnsanlık ve Metaverse”<br>sergisinden görüntü, 2022, İstanbul .....               | 98  |
| <b>Görsel 2. 59.</b> M.Ö. 77.000, Güney Afrika, Blombos Mağarası, Üçgen<br>formların bulunduğu bilinen en eski generatif sanat örneği .....                                                    | 100 |
| <b>Görsel 2. 60.</b> Hans Haacke, “Condensation Cube”, 1963-1965, Tate Gallery .....                                                                                                           | 101 |

|                                                                                                                                                                                                                                                                           |     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>Görsel 2. 61.</b> Marius Watz, “Three stills from Electropastique”, 2005 .....                                                                                                                                                                                         | 102 |
| <b>Görsel 2. 62.</b> Kevin Mccoy, “Quantum”, NFT, 2014 .....                                                                                                                                                                                                              | 103 |
| <b>Görsel 2. 63.</b> Mike Winkelmann (Beeple), “Everydays: The First 5000 Days”, NFT, 2021, Christie’s .....                                                                                                                                                              | 104 |
| <b>Görsel 2. 64.</b> John Cage, “4’33”, 1952 .....                                                                                                                                                                                                                        | 106 |
| <b>Görsel 2. 65.</b> Christine Sun Kim, “Game of Skill 2.0”, Yerleştirme, 2015 .....                                                                                                                                                                                      | 107 |
| <b>Görsel 2. 66.</b> Stepan Ryabchenko, “The Blessing Hand”, neon, 500x500 cm, 2012-2013, Saatchi Galerisi, Londra .....                                                                                                                                                  | 109 |
| <b>Görsel 2. 67.</b> Li Hui, “Reincarnation”, 100x200x90 cm, Yerleştirme, 2007 .....                                                                                                                                                                                      | 110 |
| <b>Görsel 3. 1.</b> Paul Gauguin, “Sarı İsa”, 1889, Tuval üzerine yağlı boya, 92 x 73 cm, Albright-Knox Art Gallery, New York .....                                                                                                                                       | 111 |
| <b>Görsel 3. 2.</b> Bill Viola, “Doğum”, Karanlık bir odada duvara monte edilen ekran üzerine projeksiyonla yansıtılan renkli ve yüksek çözünürlüklü görüntü. Gösterim süresi: 12 dakika, 2002, 200x 200 cm. Fotoğraf: Kira Perov, J Paul Getty Müzesi, Los Angeles ..... | 115 |
| <b>Görsel 3. 3.</b> Masolino da Panicale, “Pietà”, 1424, Fresko, 280 x 118 cm cm, Museo della Collegiata, Empoli, İtalya .....                                                                                                                                            | 116 |
| <b>Görsel 3. 4.</b> Gerhard Richter, “Merdivenden İnen Kadın”, 1965, tuval üzerine yağlı boya, 200,7x129,5 cm, The Art Institute of Chicago, Amerika Birleşik Devletleri .....                                                                                            | 117 |
| <b>Görsel 3. 5.</b> Marcel Duchamp, “Merdivenden İnen Çıplak, No.2”, tuval üzerine yağlı boya, 1912, 146 x 89 cm, Philadelphia Sanat Müzesi, Philadelphia, Amerika Birleşik Devletleri .....                                                                              | 117 |
| <b>Görsel 3. 6.</b> Paul Hertz, “Oath of Office”, 2012 .....                                                                                                                                                                                                              | 118 |
| <b>Görsel 3. 7.</b> Salvador Dali, “The Madonna of Port Lligat”, Tuval üzerine yağlı boya, 48.9 cm × 37.5 cm, 1949, Haggerty Sanat Müzesi, Milwaukee .....                                                                                                                | 119 |
| <b>Görsel 3. 8.</b> Salvador Dali, “Madonna”, 1958, Tuval üzerine yağlı boya, 225.7 x 191.1 cm, The Metropolitan Museum of Art, New York .....                                                                                                                            | 120 |
| <b>Görsel 3. 9.</b> Roy Lichtenstein, “Crying Girl”, Litografi, 40.6 x 61 cm, 1963 .....                                                                                                                                                                                  | 120 |

|                                                                                                                                                                                                 |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>Görsel 3. 10.</b> Salvador Dali, “Archeological Reminiscence of Millet's 'Angelus'”, 1935, Tuval üzerine yağlı boya, Dali Müzesi, St. Petersburg, Florida, Amerika Birleşik Devletleri ..... | 121 |
| <b>Görsel 3. 11.</b> The Dalí Museum, “Dreams of Dali”, Sanal Gerçeklik Çalışması ...                                                                                                           | 122 |
| <b>Görsel 3. 12.</b> Jackson Pollock atölyesinde resim yaparken .....                                                                                                                           | 122 |
| <b>Görsel 3. 13.</b> Amerika Birleşik Devletleri’nin Güneybatısındaki Kızılderili Navajo halkından biri kum resmi yaparken .....                                                                | 123 |
| <b>Görsel 3. 14.</b> Roy Ascott, “Change Paintings”, 1959 .....                                                                                                                                 | 124 |
| <b>Görsel 3. 15.</b> Frieder Nake, “Hommage to Paul Klee, 13/9/65Nr.2 (Paul Klee’ye Saygı)”, 1965, CGD ve kağıt üzerine baskı, Victoria ve Albert Müzesi, Londra .....                          | 125 |
| <b>Görsel 3. 16.</b> Paul Klee, “Şehir Merkezi ve Bitişik Yollar”, 83 x 67 cm, Tuval üzeri yağlı boya, 1929, Museum Ludwig, Köln .....                                                          | 125 |
| <b>Görsel 3. 17.</b> Nam June Paik, “TV Garden”, 1974, renkli televizyonlar ve canlı bitlikler ile video enstalasyonu, Solomon R. Guggenheim Müzesi, New York .....                             | 126 |
| <b>Görsel 3. 18.</b> Pierre Huyghe, “A Forest of Lines”, 2008, Sydney Opera House, Sidney .....                                                                                                 | 127 |
| <b>Görsel 3. 19.</b> Linda Tegg ve Baracco+Wright Architects, “Grasslands Repair”, Enstalasyon, 2018, Venedik .....                                                                             | 128 |
| <b>Görsel 3. 20.</b> Nam June Paik, “Sistine Şapeli”, 1993, SFMOMA .....                                                                                                                        | 129 |
| <b>Görsel 3. 21.</b> Michelangelo, “Sistina Şapeli”, 1508-1512, Fresk, Vatikan .....                                                                                                            | 129 |
| <b>Görsel 4. 1.</b> Holografik Taktik Kum Havuzu .....                                                                                                                                          | 132 |
| <b>Görsel 4. 2.</b> The Mandalorian adlı dizi çekiminde StageCraft kullanırken, 2019 .....                                                                                                      | 134 |
| <b>Görsel 4. 3.</b> Netflix, “Black Mirror: Bandersnatch” adlı interaktif dizide seçim ekranından bir görüntü .....                                                                             | 135 |
| <b>Görsel 4. 4.</b> “Qianqiu Shisong” adlı yapay zeka çizgi filminden bir görüntü .....                                                                                                         | 136 |
| <b>Görsel 4. 5.</b> “demonflyingfox” adlı yapay zeka yaratıcısının Breaking Bad 1950’lerde çekilse nasıl görünürdü fikri ile ürettiği videodan görüntü .....                                    | 137 |
| <b>Görsel 4. 6.</b> Omni One VR Platform .....                                                                                                                                                  | 138 |

|                                                                                                                                          |     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>Görsel 4. 7.</b> Microsoft Flight Simulator, 2006 .....                                                                               | 139 |
| <b>Görsel 4. 8.</b> Kingspray Graffiti Simulator, 2016 .....                                                                             | 140 |
| <b>Görsel 4. 9.</b> Epic Games, Quixel Megascans .....                                                                                   | 141 |
| <b>Görsel 4. 10.</b> Riot Games, World Championship açılış seromonisinde K/DA<br>adlı grubunun interaktif görünümü .....                 | 142 |
| <b>Görsel 4. 11.</b> Björk, Vulnicura Virtual Reality albümünden bir<br>metamorfozu, 2019 .....                                          | 144 |
| <b>Görsel 4. 12.</b> Travis Scott, Epic Games Fortnite tarafından gerçekleştirilen<br>“Astronomical” adlı VR konserden bir görüntü ..... | 145 |
| <b>Görsel 4. 13.</b> Avatar adlı filmde Motion Capture kullanım .....                                                                    | 146 |
| <b>Görsel 4. 14.</b> Louis Vuitton ve Yayoi Kusama işbirliği ile üç boyutlu<br>billboard tasarımı, Tokyo .....                           | 148 |
| <b>Görsel 4. 15.</b> Nerdworking, “Yekpare”, Haydarpaşa Garı, İstanbul .....                                                             | 150 |
| <b>Görsel 4. 16.</b> 51. Superbowl, Intel Shooting Star Gösterisi .....                                                                  | 151 |
| <b>Görsel 4. 17.</b> VR KRONOS adlı sanal gerçeklik gözlüğü, Umay Müze<br>Tasarım ve Teknolojileri .....                                 | 152 |

## GİRİŞ

Dünya sanat tarihine bakıldığında, insanın sanatla kurduğu bağın farklı zaman ve mekânlardaki ihtiyaçlara göre şekillenen farklı anlatı biçimleri ile ortaya çıktığı görülmektedir. İnsanın, doğayla ilişkilerini, inançlarını, yaşam ile kurduğu bağları görselleştirdiği süreçlerdeki anlatı dilinin konularının yaşamla ilgili olduğu gözlemlenir. Yaşamın içinden ele alınarak işlenen konuların çoğunlukla anlam, biçim ve öz kavramları ile ilişkili insanlık tarihinin betimlemelerinin yer aldığı konular olduğu dikkat çekicidir. Anlam, biçim ve öz kavramları ile ilişkili tüm uygarlıkların ortaya koyduğu görsel içeriklerin, günümüzle de ilişkilerini araştıran bu tez, günümüz çağdaş sanatçılarına geçmiş, şimdi ve gelecek arasında bir bağ olduğunu açıklamaya çalışacaktır.

Bu araştırmada, uygarlık tarihinde yer alan betimlemelerdeki anlatı dilinin değişiklikler göstermesine rağmen, anlam, biçim ve öz kavramları ekseninde toplumsal sorunlar, günlük yaşam ve inançlar ile ilgili konular da görülen benzeşim, değişim ve dönüşümlere odaklanılacaktır. Araştırmada, çağdaş sanat sürecinde üretilen yapıtlar ve günümüz yeni medya araçlarının, çağdaş sanat tarihi bağlamında öz ve yeni medya ilişkileri ele alınacaktır. Bu araştırmanın evreni, geçmişten günümüze dünya tarihindeki uygarlıkların günümüze ulaşan önemli bulunan ve belli başlı kırılma noktalarındaki eserler üzerinden anlam, öz ve biçim ilişkilerine yer verilecektir. Sanat tarihinin kırılma noktalarından sentezler yapılarak, öz-biçim ve anlam katmanlarındaki benzerlikler ile farklılıklar karşılaştırılacaktır.

Araştırmanın problemi, sanatın sadece biçimsel anlatıları değil, öz ve anlam ilişkilerini sorgulayarak, yeni medya sanatı ve sanatçıların gelişimsel süreçlerindeki benzerlikleri vurgulamaktır.

Araştırmanın ana hedefi, biçimsel bağlamda sanatın, sanat tarihinin ve uygarlıkların kültürel betimlemelerinin anlam, öz ve biçim ile olan ilişkisidir. Dolayısıyla dönemlerin birbiriyle ilişkisi olduğuna dair önemli ipuçlarına ulaşmak hedeflenmiştir. Böylelikle öz ve biçim bağlamında sorgulamalar yapan günümüz sanatçısına kaynak oluşturması açısından önem arz ettiği düşünülmektedir. Bu nedenle konu üzerinde önemli olan analizler, tezler, hipotezler ve sentezlerin ortaya çıkarılmasında yardımcı bir kaynak olması amaçlanmıştır.

Araştırmanın evreni, sınırlılıkları ve önemi göz önünde bulundurularak aşağıdaki sorulara cevaplar aranmıştır:

- Uygarlıklar tarihi boyunca anlam, öz ve biçim ilişkileri neden önemlidir?
- Tarihsel süreçte ilkel insanın ürettiği araçlarla, klasik geleneklerle ve yeni teknolojik araçlarla eserlere yüklenen anlam, öz ve biçim kavramları temelde neden doğdu?
- Tarihsel süreçte eserlerde görülen öz, biçim ve anlam bağlamında üretilen paradigmlar neden önemlidir?
- Geçmiş ve bugün üretilen eserlerin birbirleriyle bağı var mıdır?
- Yeni medya araçlarıyla öz, biçim ve anlam bağlamında ilişkiler var mıdır?
- Yeni medya sanatçılarının geçmiş sanat eserleriyle bir bağı var mıdır?
- Sanatta anlam, öz ve biçimin, yeni medya sanatı ve teknolojisiyle bağı nedir?

Bu tez çalışmasında literatür taraması yöntemi ile; Anadolu Üniversitesi Kütüphanesi, internet taraması, ilgili makaleler, yüksek lisans/sanatta yeterlilik/doktora tez kaynaklarından sağlanan bulgular ile sınırlılıklar belirlenmiş ve bu bağlamda yorumlamalar yapılarak konunun kapsamına dahil olabilecek örneklerle kırılma noktalarına değinilmiştir.

Tezin birinci bölümünde, sanat, sanat eserleri ile biçim, öz ve anlam bağlamında eserler üzerinden ilişkiselliğinin olup olmadığını sorgulanarak, bu kavramların tanımlamaları ve açıklamaları ile tezin ilerleyen süreçlerindeki sorulara cevap aranmıştır. Sanatın anlam, öz ve biçim ile olan ilişkilerindeki kavramsal yapısının sorgulamaları ele alınırken felsefi düşüncülerin bu kavramlar ile ilişkili görüşlerine de yer verilmiştir. Birinci bölümün ilerleyen süreçlerinde, sanat eserlerinde değişen anlam, biçim ve öz ele alınarak ilişkisellik üzerinden saptamalar yapılmıştır. Sanat tarihi boyunca ortaya çıkmış önemli eserlerin örnekleri üzerinden, çağdaş sanatçının yeni anlamlara ve biçimlere odaklanırken temel düzeyde öz ile ilişkisine değinilmiştir.

Tezin ikinci bölümünde, geçmiş uygarlıklar tarihi içerisinde belirtilen araştırmalar temelinde, yeni medya sanatçılarının ve yeni kavramlar üretirken değişen anlam katmanları, kullandıkları biçimler ele alınarak öz kavramı üzerinden araştırmalar ve tanımlamalara yer verilmiştir. Sanayi devrimi ile başlayan, klasik gelenekten kopan sanatçının, doğalcı yaklaşımındaki betimlemeleri bıraktığı ve kendi kurgusal

gerçekliğindeki araçlarını sanatın araçlarına dönüştürdüğü örneklerle yer verilmiştir. Geçmiş dönemlerden günümüze gelen yeni medya sanatının araçlarına değinilerek, belli başlı kırılma noktalarındaki kavramlar ve akımlar incelenmiştir. Bu bağlamda geçmiş, şimdi ve gelecek arasında anlam, öz ve biçim ele alınıp, çıkan sonuçların birbirleriyle bağı olup olmadığı üzerine varsayımlarda bulunulmuştur.

Tezin üçüncü bölümünde, çağdaş sanat bağlamında yeni medya ortamlarında değişen anlam, öz ve biçim ilişkileri ele alınarak araştırma genişletilmiştir. Tarih boyunca değişen görsel içerik üretimlerinin, anlam, öz ve biçim ilişkilerinde, insan psikolojisi ve algısıyla ilgili olduğu, aynı zamanda yeni medya sanatının algı üzerindeki değişim ve dönüşüm ilişkilerindeki bağlam ve bağlaçları örneklerle ele alınmıştır.

Tezin dördüncü bölümünde, medya araçlarının sadece sanat alanında değil, farklı endüstrilerdeki kullanımına değinilerek yeni medya araçlarının önemi vurgulanmıştır. Farklı endüstrilerin birlikte hareket edebildiği ve çağdaş sanatçılarla da yapılmış olan bazı güncel projelerden bahsedilerek, yeni medyanın, kapsayıcı ve kolektif bir yapıda olduğu örneklerle anlatılmıştır.

## BİRİNCİ BÖLÜM

### 1.SANATTA ÖZ VE BİÇİM

#### 1.1. Sanat, Sanat Eseri ve Öz

Tarih boyunca sanat, insan ile gelişmiş ve böylece değişim göstermiştir. Toplum ve kültür değişim gösterdikçe sanat tanımlamaları da farklı olmuştur. Böylelikle eserler ve barındırdığı anlamlar da her dönem farklı ele alınmıştır. Sanatçıların üretimleri, toplumlarının ve dönemlerinin izlerini barındırmıştır. Rıdvan Coşkun, bu konuda şöyle demiştir: “Sanat tarihi, insanın yaşamsal ihtiyaçlarının, fikirsel kurgularının ve izlerinin kanıtları ile doludur. Zaman ve mekân farklılıklarına rağmen dönemsel paradigmaların benzer yansımaları, sanatçıların üretimleri, bulunduğu toplumun ve dönemin izlerini bize gösterir (Coşkun, 2015, s. 2)”. Dolayısıyla bulunduğu dönemin kültürel yapısı, inançları ve psikolojisi üzerine birçok bilgiye ulaşmak mümkün hâle gelmiştir.

İnsanın kendi varlığını anlaması için bulunduğu toplum ve dönem önem arz edebilmektedir. Dolayısıyla insan zihni, nesneleri ve olayları anlamak için bilgiye ulaşmak ister. Bilgiye ulaşan insan, biçimi ifade etmek istemektedir. Böylece geçmiş dönemlerde sezgilerin sonucu biçimin karşılığının “güzellik” olduğu söylenmektedir. Ayla Ersoy, hoş a giden her şeyin sanat olmayacağından bahsederek şöyle demektedir; “Sanatın amacı; duygu, düşünce ve heyecanlarımızı biçimlendirerek başkalarına ulaştırmaktır. Güzellik ise bazı biçimlerin bize verdiği duygudur (Ersoy, 2016, s.12)”. Önemli düşünürlerin güzellik kavramını ele almaları belirsiz ve tarih boyunca sürekli değiştiği görülmektedir. Güzel olanın sanat; güzel olmayanın sanat olmadığı gibi, tanımlamaların öznel olduğunu ve dönemlere göre değişim gösterdiğini söylemek gerekebilir. Bulduğumuz dönemde de birçok farklı görüş vardır ancak şekillenmesinde önemli düşünürlerin etkisi büyük olmuştur.

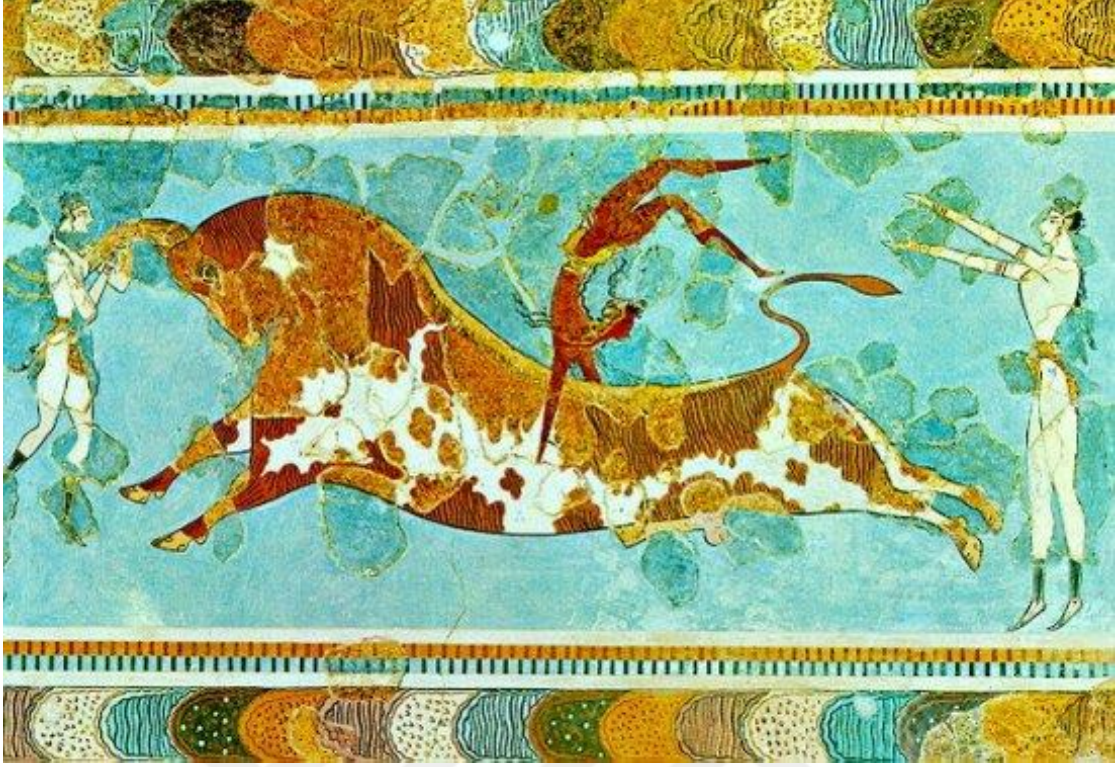
Geçmiş dönemlerde önemli düşünürlerin daha çok “güzellik” olarak adlandırılan sanat ile ilgili görüşleri farklılık göstermektedir. Bu bilgiler doğrultusunda zaman ve mekân ile sanat eserlerinde değişen biçim ve öz önem arz etmektedir. Platon’a göre, ideal toplumda sanat öznel olmamalı ve devlete hizmet etmelidir (Janaway, 1998’den aktaran Barrett, 2015, s. 49). Platon, sanatın bir amacı olması gerektiğini söylemektedir. Ancak geçmiş dönemlerde bir amaca hizmet etmeyen üretimlerin de yapıldığı görülmektedir. Sanat, belli bir ifade biçimi olamayacağı gibi, belli bir düşünceye de elbette ki bağlı

kalamamıştır. Aristoteles, Platon'un ideal formlar dünyasına duyduğu inancı kabul etmeyerek, sanatın değerli, hakikatin ve güzelliğin doğanın taklitlerinde saklı olduğu şartını kabul etmektedir (Barrett, 2015, s. 49). Güzellik olarak adlandırılan sanat, bu nedenle geçerliliğini her dönem sürdürememiştir. Güzellik olarak adlandırılan sanat, Eski Yunan'da geçerliliğini koruyarak Roma'da ve ilerleyen dönemlerde Rönesans'ta karşımıza çıkmaya devam etmektedir (Read, 2017, s.15-16). Değişen algı ve düşüncelerin sonucu yeni ifade biçimleri ortaya çıkmıştır. Yeni ifade biçimlerinin ortaya çıkmasının asıl sebebi, zaman ve kültürler ile değişen dünyada, sanatın da tanımlamalarının değişmesinden kaynaklanmaktadır. Çünkü, sanatın amacı, ifade etmek ve ulaştırmaktır. Bu nedenle güzellik kavramı ifade edilenin biçimi olarak kalmıştır. Böylece sanat eseri, öz ile ilişkilendirildiğinde anlamsal boyutta amacına ulaşabilmektedir. Sonuç olarak, sanat eserlerinin öz ile olan ilişkileri bağlamında sanatın ilk örneklerine bakıldığında, değişen sanat tanımlamalarının sebebine ulaşmak mümkün hâle gelmektedir.

“Bir nesneyi doğanın sayısız nesnesi arasından seçip onu isimlendiren, işaretleyen ilk insan da sanatçıdır. Mağara duvarlarına resim yapan, mağara kapılarına bereket simgesi (heykelimsi) taşlar koyan, ilk barınak veya kulübeyi yapan kişiler de ilk sanatçılar sayılır (Ersoy, 2016, s. 33)”.

Uygarlık tarihinde doğaya karşı estetik hazzın sonucu olarak bir amaca hizmet etmeyen bazı üretimler ile karşılaşmıştır. Bu nedenle Homo Sapiens'in ilk örneklerine bakmak gerekmektedir. Mary Hollingsworth, Homo Sapiens ile sanat tanımlamalarına nasıl geldiğini şöyle anlatmaktadır:

“Homo Sapiens Sapiens'in kemikten iğne ve balıkçı kancalarını da içeren aletleri arasında dekoratif olduğu anlaşılmakla birlikte olasılıkla sembolik anlamları da bulunan yontulmuş eşyalar da bulunmaktadır. Bunun hemen sonrasında avcılık ve besin toplayıcılığı için doğrudan pratik amaçlara yönelik olmayan ve bu nedenle de “sanat” dediğimiz daha uygun bir isimlendirmeyi gerektiren nesnelerin üretimine geçilmiştir (Hollingsworth, 2009, s. 21-22)”.



**Görsel 1. 1.** *Toreador Freski, M.Ö. 1500-1450, Alçı üzerine fresk, 81 cmx114 cm, Heraklion Arkeoloji Müzesi, Girit, Yunanistan.*

İnsanlık tarihinin betimlemelerinin yer aldığı göstergeler, dönemine ait önemli bilgiler içermektedir. Sanat eserleri, sanatçının öznel bakış açısını ifade etme ve aktarma amacı taşımaktadır. Sanatçının, deneyimlerinden ortaya çıkan duygu ve düşünceleri sanatın öz konusunu ortaya koyabilmektedir. Böylece yaşam mücadelesini anlamlandırmak, ifade etmek ve aktarmak ile başlayan mağara duvarlarındaki göstergelerden çıkarımlar yapmamız mümkün hâle gelmektedir (Görsel 1.1). Örneğin, Girit Adası'nda yer alan Toreador freski, kıvrımlı ince çizgiler ile renkli dekoratif bordürler sahnenin ritmini adeta günümüze taşımaktadır (<http-1>). Dolayısıyla boğanın biçimsel bir formla ele alınması ve renklerle dekoratif bir anlatının aktarılması estetik haz üzerine sorgulamaların olduğunu gösterir niteliktedir. Gelecek nesillere yönelik uyarı niteliği taşıyan göstergeler ortaya koysalar da bu durum ayrıca öz değerlerin sorgulanmasıyla ilişkilendirilmelidir.



**Görsel 1. 2.** *Genç bir kadının mumya portresi, M.S 100-150, Louvre Müzesi, Paris.*

Mısır'da, 1. ve 3. yüzyıllarda ölenler için anıt mezarlar yapılmıştır. “Fayyum Portreleri, Mısır'da 1. ve 3. yüzyıllarda mumyalanmış cesetlerin baş kısmına yerleştirilmiş, ahşap panolar üzerine resmedilmiş portre resimlere verilen bir isimdir. Çarpıcı bakışlarıyla izleyiciye direkt olarak bakan bu çehreler dünyanın bilinen ilk portreleridir (Ekici, 2013, s.27)”. Fayyum portreleri, insanın içsel dünyalarına ve değerlerine yönelik sorgulamaların yapıldığını gösterir niteliktedir (Görsel 1.2). Böylece ölen kişinin gerçekçi portresi bir amaca hizmet etse dahi, biçimsel olarak yeni olan bir üslubun göstergesidir. Girit Adası'nda yer alan Toreador freskinin anlatı biçimi ile Mısır uygarlığında ele alınan Fayyum portrelerinin yeniye olan sorgulamalar ile öz etrafında buluştukları söylenebilir. Bu nedenle, formun duygu tepkilerinin bir sonucu olarak ortaya çıktığını ve biçimsel bağlamda sezgilerin bir tür ifadesi niteliğinde olduklarını göstermektedir.



**Görsel 1. 3.** Yggdrasill, İskandinav mitolojisiinde yer alan yaşam ağacı betimlemesi.



**Görsel 1. 4.** Yakutiye Medresesi Kapısındaki Aslan, Kartal ve Hayat Ağacı, 1310, Erzurum.

İnsan sadece nesnelerin fiziksel görünümünü değil, aynı zamanda içsel deneyimini, algılarını ve duygularını ifade etmek istemektedir. “İnsan kendini tanıdıkça, varlığındaki olanakları bir bir ortaya çıkarmaya başlıyor (İpşiroğlu ve İpşiroğlu, 2017, s.26)”. Bu bağlamda farklı kültür ve farklı zamanları barındırıyor olsalar da yaşam ağacı pek çok gelenekte karşılaştığımız bir sembol hâline gelmiştir (Görsel 1.3 ve Görsel 1.4). “Yeryüzünün en yaygın inançlarından biri olan ağaç kültünün şekli kültürden kültüre farklılık göstermekle birlikte, genellikle benzer sembolik anlamlar yüklenmiş, insanlar onda öz hayatlarını ve ruhlarını bulmuşlardır (Ağaç ve Sakarya, 2015, s.3)”. Böylece sembolik bir anlatı olan yaşam (hayat) ağacı, kültürler farklı olsa da öz sorgulamaların bir sonucu olarak aynı çatıda değerlendirilebilmektedir. Yakutiye Medresesinde yer alan hayat ağacı ile İskandinav mitolojisinde yer alan hayat ağacı, farklı kültür ve dönemlerde betimlenmiş olsalar da öz sorgulamaları elbette ki benzerlik göstermektedir. Çünkü farklı kültür ve zamanları barındırıyor olsalar da insanlık tarihinin, her dönem ve kültürde benzer sorgulamaları ve inanışları süregelmiştir.

Sanat eserleri, sanatçının algılarını ve düşüncelerini verdiği gibi sezgisel bağlamda soyut bir anlam olan özü de vermektedir. Bu açıdan değerlendirildiğinde sezgilerin önemi büyük olmaktadır. “Sezgi, duygu tepkilerini ifade eden bir sözcüktür. Sanatçının biçimi yaratırken başvurduğu düzen ve dizginleme de kendi başına bir ifade tarzıdır (Ersoy, 2016, s.12)”. Dolayısıyla sanatın özü, sanatçının gördüklerinin ötesinde bakış açısını, duysal deneyimlerini ve anlam arayışını da yansıtmaktadır. Sanatta öz kavramının dönemden döneme değişim göstermesi, yeni arayışlara ve biçimlere duyulan hazdan kaynaklanabilmektedir. Ersoy, sanatta öz kavramının, insan ve toplumun sürekli değişmesiyle birlikte özün de değişkenlik ve dinamizm göstereceğinden bahsetmiştir (Ersoy, 2016, s.126). Türk Dil Kurumu’na göre felsefi anlamda öz, “Bir kimsenin benliği, kendi manevi varlığı, iç, nefis, derun, varoluş karşıtı.” olarak tanımlanmaktadır (http-2). Sanatçı, öz sorgulamalarını sezgisel bağlamda ele aldığı anda, biçimi oluştururken duygularını da ifade ettiğini söyleyebiliriz. Bu nedenle tarih boyunca, üslup ve biçim anlayışının dönemlere göre değişim göstermesi aynı zamanda sezgilerin sonucu olarak ortaya çıkmaktadır.

Sanat, kendine özgü doğası ve varoluşuyla ilgili derin araştırmaların sonucu olarak değerlendirilmektedir. Martin Heidegger bu konuda şöyle demektedir:

“Sanatın ne olduđu, eserin kendisinden hareketle açıklanmalıdır. Eserin ne olduğunu da sanatın özünden çıkarabiliriz. Herkesin rahatlıkla fark edebileceğı gibi hep belli bir dairede dönüp dolaşıyoruz. Mantığa uymadığı için, bu döngüden sakınılması gerektiğı normal olarak beklenir. Sanat eserlerinin karşılaştırılmasıyla sanatın ne olduğı açıklanabileceğı sanılır. Karşılaştırmaya dayanan böyle bir gözlem yapabilmek için, sanatın ne olduğunu önceden bilmeden, sanat eserini temel almamız gerektiğinden nasıl emin olabiliriz? Sanatın özü, var olan eserlerin özelliklerini bir araya getirerek değil, yüksek kavramlardan çıkarımlarla elde edilebilir (Heidegger, 2011, s. 10)”.

Sanatın özü ile ilgili farklı görüşler de ele alınmıştır. “Sanatın özü karmaşıktır ve çokdeğerlidir (plurivalents). Kendi bütünlüğü içinde sanat, sadece gerçeğın yansıması olarak değil, bir yaratı, insanların manevi ve pratik etkinliklerinin özel bir kipi (mode) olarak da kendini gösterir (Ziss, 2016, s. 22)”. Bu nedenle, sanatın sadece gerçeğı yansıtan bir nesne olmaması gerektiğı gibi birden fazla değere sahip olduğunu da söylemek gerekebilir. “Eserde mevcut münferit var-olanların aktarımı söz konusu değildir, bilakis nesnelerin genel özlerinin aktarımı söz konusudur (Heidegger, 2011, s. 30)”. Sonuç olarak sanatın aynı zamanda insanın, duygusal ve manevi boyutunu da içerdığı söylemek mümkündür. Eser, sadece estetik bir hazzı değil; anlamı, sezgiyi ve deneyimi de barındırabilmektedir.

Sanatın özüne ilişkin tartışmalar beraberinde sanatın ne olduğı ile ilgili sorgulamaları da doğurmuştur. Sanatın tanımı ile ilgili sorgulamalar dönemlere göre değişiklik göstermiştir. Sanatın tanımı, her çağda ve her toplumda farklı anlatılarla ele alınmıştır. Sanatın zanaattan ayrılmasıyla “Güzel” olarak tanımlanan sanat, ilerleyen süreçlerde “Modern” olarak tanımlanmış ve ardından “Çağdaş olana” bıraktığı tanımlamalarla değişim göstermiştir (Sarı, 2018, s. 132).

Bir ifade ve iletişim aracı olan sanat, farklı zamanlarda ve uygarlıklarda değişim göstermiştir. Sanat tanımlamaları toplum ve toplumun sorunlarıyla şekillenmektedir. Ayrıca sanat tanımlamalarının zaman içerisinde değişim göstermesi ise amacına bağlı olarak ortaya çıkabilmektedir. Sanat; toplumsal, kültürel veya düşünsel olduğı gibi bireyin de göstergesi niteliğindedir. “Sanatın tanımının yapılmasındaki güçlük, sanatın hiç değişmeyen bir gerçeğı yansıtmaya niteliğı göz önüne alındığında ortak bir nokta üzerinden giderilebilmektedir. Bu ortak nokta insandır (Yavuzylmaz, 2020, s.4)”. Öyle ki sanat, etkileşim ile de şekil almaktadır. Tolstoy, bu konuda şöyle demektedir: “Sanat bir başkasının yansıttığı duyguları görerek ya da algılayan birinin, bu duyguların aynısını yaşaması temeline dayanan bir etkinliktir (Tolstoy, 2009, s. 49)”. Bu nedenlerden dolayı

zaman ve mekân farklılıklarına rağmen benzer etkilerin eserlerde olduğu görülmektedir. Yukarıdaki tanımlamalardan da anlaşılacağı gibi, sezgilerinin benzer olması, biçimlerin değişse bile aynı dili ve aynı özü konuştuklarının göstergesi niteliğinde olmaktadır.

## 1.2. Sanat Eseri Bağlamında Değişen Biçim ve Öz

Belirli kurallar doğrultusunda dönemine göre değişim gösteren biçim ve özden bahsetmek gerekmektedir. Biçim, “Bir şeyin şekli anlamına gelir (Turani, 2007, s. 24)”. Sanat eserlerinde biçim, formu ve üslubu vermektedir. Biçim olmadan sanat eserinde form ya da üsluptan bahsetmenin mümkün olmadığını söylemek gerekebilmektedir. Ersoy, biçim ve öz arasındaki bağlantıyı şöyle özetlemiştir:

“Biçim için elverişli bir içeriğin olması önemli bir değer taşır. Ancak sanatsal özellik veren de biçimdir. Çünkü sanat, biçim vermektir. Biçim, rastgele bir şey değildir. Biçimin yasaları ve kuralları vardır. İnsanın nesneler üzerinde üstünlüğünü gösterir. Bununla beraber biçim, çok çabuk kalıplaşabilir. Öz ise, insan ve toplum sürekli değiştiği için o da değişkenlik ve dinamizm gösterir. Yeni biçimler yaratmak için yeni özlere ihtiyaç vardır. Öz, varlıkların dönüşümünden meydana gelir. Buradaki dönüşüm, varlığın varoluşundan, öze değin kendi içindeki değişimidir. Öz içerisindeki varlık, varlık olma niteliğini korumuştur (Ersoy, 2016, s. 126-127)”.

İçerik, sanat yapıtlarında biçim ile ilişkisi ile değerlendirilebilmektedir. Sanat eserlerinde her detayın öznel ve içsel bir yansımasının sonucu olarak biçimin ortaya çıktığı söylenmektedir. Gerçekliğin esası biçimdir görüşüyle yola çıkan Aristoteles, öz ve biçimin birlikte ele alınmasını söyleyen ilk filozoftur; sanatın ana ögesi biçim, yardımcı ögesi olarak da özü kabul etmiştir (Ersoy, 2016, s. 125). Ayrıca Aristoteles, biçimi, sanat eserlerinin dünyayla kurduğu bağlara dayanması gerektiğini ve dünyaya hizmet etmesi gerektiğini söylemiştir (Barrett, 2015, s. 52). Dolayısıyla Aristoteles, biçim ve özün birlikte değerlendirilerek bir amaca hizmet etmesi gerektiğini söylemektedir.



**Görsel 1. 5.** Cimabue, “Aziz Trinata Madonnası”, 385 cmx223 cm, Ahşap üzerine tempera ve altın yaldız, 1288-1292, Uffizi Müzesi, Floransa.

Cimabue’nin, Orta çağın stilistik özelliklerini tasvir ettiği ve biçimin kurallar çerçevesinde ele alındığı “Aziz Trinata Madonnası”, sembolik bir anlatı dilinin göstergesi niteliğindedir (Görsel 1.5). Biçimsel etkenin şekil bulmaması Orta çağ eserlerinde özgür bir ortam olmamasından kaynaklıdır. Orta çağ göstergelerinin konuları çerçevesinde kuralları ve kalıpları vardır. Bu bağlamda Cimabue’nin içinde bulunduğu toplumun konusunu kurallar bağlamında ele alması beklenmektedir. Ancak Cimabue, “Aziz Trinata Madonnası” adlı eserinde, derinlik ve hacmi kullanarak gerçeğe daha yakın figürler ele almıştır. Dolayısıyla Cimabue’nin, dönemin konularını ele alırken biçimsel boyutta içeriğin değişim göstermesi, sezgisel bağlamda öz sorgulamaların olduğunu gösterir niteliktedir.



**Görsel 1. 6.** Giotto, “Ölü İsa’ya Ağıt”, 200 cmx185 cm, Fresk, 1306, Scrovegni Şapeli, Padova.

Orta çağ döneminin ikonalarındaki anlatılar, insanın günahla doğduğu ve bu nedenle dünyada bir ceza çekmesi gerektiğini vurguluyordu. Orta çağ eserlerinde, özgünlük bir kibir olarak görülmekteydi. Giotto’nun “Ölü İsa’ya Ağıt” adlı eseri, dönemin sembolik bir konusunu içermektedir (Görsel 1.6). Ancak Giotto’nun “Ölü İsa’ya Ağıt” adlı eserinde hikâyenin anlatılma biçimi, dönem içerisinde ele alınan eserlerden farklılık göstermektedir. Eserde, diyagonal açı ile ölümü işaret eden kuru ağaç ve öteki dünyayı betimlemek amacıyla da melek tasvirlerine yer verilmiştir. Ayrıca konunun önemi vurgulanmak adına canlı renkler kullanılmıştır. Giotto, hareketli ve hareketsiz figürleri bir araya getiren tiyatrosal anlatımın hâkim olduğu “Ölü İsa’ya Ağıt” adlı eseri, anlam ve biçim üzerine öz sorgulamalara yer verdiğini göstermektedir. Ersoy’un (2016, s. 126) da belirttiği gibi, öz, insan ve toplum sürekli değiştiği için dinamizm göstermektedir. Bu sebeple, biçimde farklılık arayışlarının, yeni özlere ihtiyaç duyulması sonucu ortaya çıktığını söylemek gerekebilir. Sonuç olarak Giotto, eserlerinde dönemin dinsel temalarını içeren eserler ortaya koyarken aynı zamanda özün içeriğe nasıl dönüştüğünü göstermektedir.



**Görsel 1. 7.** Duccio di Buoninsegna, “Meryem’in Taç Giymesi”, 214 cmx412 cm, Ahşap üzerine tempera ve altın yaldız, 1308-11, Museo dell’Opera Metropolitana del Duomo, Siena.



**Görsel 1. 8.** Leonardo da Vinci, “Kayalıklar Meryemi”, 199 cmx122 cm, Ahşap üzerine yağlı boya, 1483-1486, Louvre Müzesi, Paris.

Rönesans dönemi, Orta Çağ döneminin dini konularını ele almaya devam etmiştir. Orta çağ döneminin ikonalarındaki anlatılardan biri olan Meryem, genellikle üstün bir varlık olarak resmedilir (Görsel 1.7). Ancak Leonardo da Vinci'nin "Kayalıklar Meryemi" diğer adıyla "Kayalıklar Bakiresi" bulunduğumuz dünyanın doğasında resmedilmiştir (Görsel 1.8). Bu nedenle "Kayalıklar Meryemi", kurgusal gerçeklik yerine bu dünyanın gerçekliği ile ele alınmıştır. İnsan figüründe anatomi ve doğanın gerçekliğe yakın olmasının sebebi Yüksek Rönesans dönemi özelliklerini taşıyor olmasından kaynaklıdır (http-3). Da Vinci, doğanın güzelliğine vurgu yapılarak, dini figürleri manzaranın içinde "kayalıklar" üzerinde dururken resmetmiştir. Genellikle göklerde resmedilen melekler, bu eserde bulunduğumuz dünyanın içerisinde yer almaktadır. Bu durum Da Vinci'nin, Hümanizm anlayışını benimsemesinden de kaynaklanabilmektedir. Eser, dini konunun ele alınırken, yeni bir anlatı biçimini tercih etmesi ile önem arz etmektedir. İnsan ve toplumun anlayış biçimleri değiştiği gibi ele alınan konulardaki biçimlerin ve anlatıların da değişim gösterdiğini söyleyebiliriz. Sonuç olarak, Leonardo da Vinci'nin "Kayalıklar Meryemi" adlı eseri, ele alınan dönemin anlatılarıyla benzer ancak ele alış biçimi ile sezgiler sonucu sorgulamalara yöneldiğinin göstergesi niteliğinde olmaktadır.

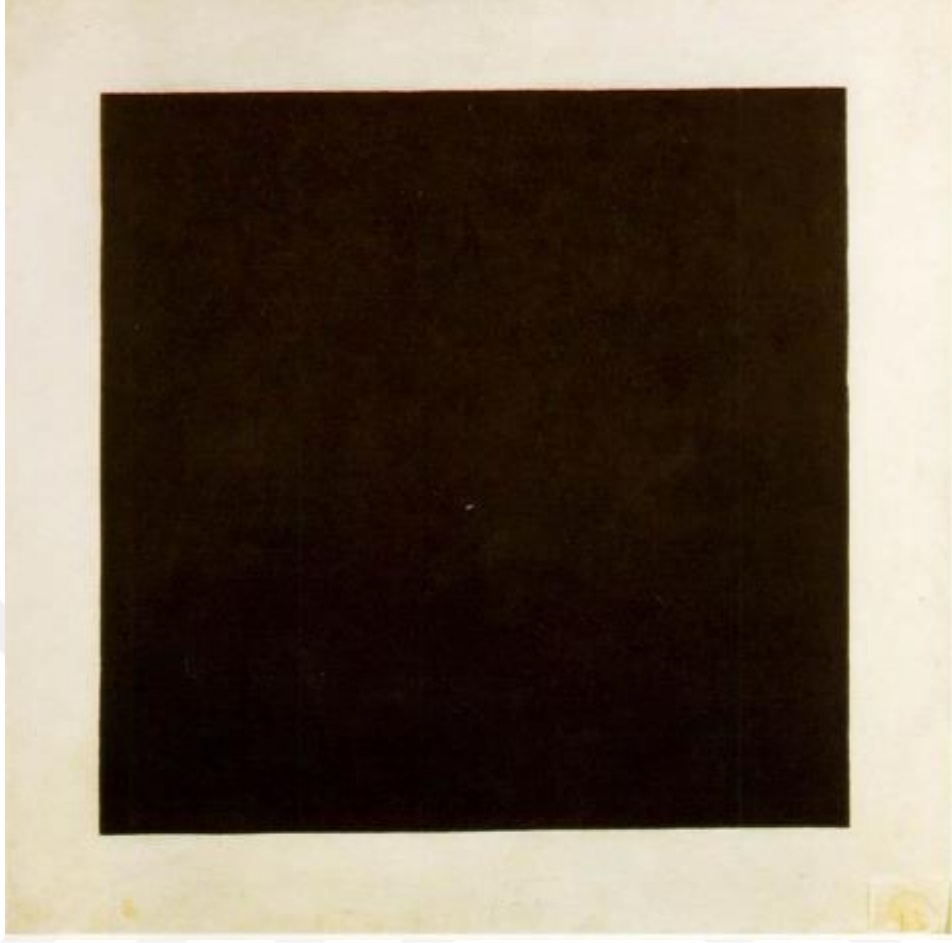


**Görsel 1. 9.** Diego Velazquez, “Nedimeler”, 318 cmx276 cm, Tuval üzerine yağlı boya, 1656, Prado Müzesi, Madrid.



**Görsel 1. 10.** Gustave Courbet, “Günaydın Bay Courbet”, 149 cmx155 cm, Tuval üzerine yağlı boya, 1854, Fabre Müzesi, Montpellier, Fransa.

17. yüzyıl kraliyet ressamı olan Diego Velazquez'in "Nedimeler" bilinen adıyla "Las Meninas" adlı eseri İspanyol Barok sanatının içerisinde yer almaktadır (Görsel 1.9). Öyle ki her dönemin kendi üslubu ve kuralları vardır. Ancak Velazquez, sanatçının ve izleyicinin rollerini sorgulayan bir eser ortaya koymuştur. Geleneksel resim anlayışından farklı uygulamalar yapan Velazquez, kendini kompozisyonda öncelikli konuma yerleştirerek ressam ve modeli arasındaki geleneksel ilişkiyi tersine çevirmiştir (Barotcu, 2017, s. 169). Diğer yandan, 19. yüzyıl Realizm (Gerçekçilik) sanatının öncülerinden Gustave Courbet'in "Günaydın Bay Courbet" bilinen adıyla "La Rencontre" adlı eserinde, sanatçı artık kraliyet ressamı olarak değil, bir birey olarak kendini resmin içerisine dahil etmiştir (Görsel 1.10). İşçi ve zengin sınıfın yansıması niteliğinde olan eleştirel eser, dönemi gereği eleştirilere maruz kalmıştır. Ancak, üslubun ve içeriğin değişmesiyle sanat ve hayat arasındaki sınırları büyük oranda azaltmışlardır (Özeskici, 2018, s. 112). İki eser de dönemsel ve kültürel bağlamda ele alınmıştır. Courbet'in "Günaydın Bay Courbet" adlı eserinde, toplumsal değişim ve sınıf farklılıkları üzerine eleştirel bir eser olduğu görülmektedir. Velazquez'in "Nedimeler" adlı eseri, sanatçının toplum içerisinde varoluşunu ve konumunu sorgular biçimde ele alındığını söylemek yanlış olmayacaktır. Dolayısıyla Velazquez ve Courbet, öz ve biçim bağlamında dönemlerine özgü yeni yaklaşımları ele almışlardır. "Sanatın özüne ilişkin maddeci ve diyalektik anlayış, yaratıcı algıyı (vision) genişleten, insanı ve dünyayı daha derinden kavrama olanağını sanatçıya kazandıran bir eğilim ve yöntem olarak gerçekliğin hayatiyetini doğrular ve güçlendirir (Ziss, 2016, s. 28)". Sonuç olarak Gustave Courbet ve Diego Velazquez daha derin bir anlayışı içselleştiren anlatılar ortaya koymuşlardır.



**Görsel 1. 11.** Kazimir Malevich, “Siyah Kare”, 1915, Tuval üzerine yağlı boya, 106 cmx106 cm, Rus Devlet Müzesi, St. Petersburg.

Kazimir Malevich’in dönemin klasik üslubundan uzak olan “Siyah Kare” adlı eseri yeni bir dilin göstergesidir (Görsel 1.11). Nesnelere yüklenen anlamların değişmesiyle fikirler, biçimlerin önüne geçmiştir. Malevich, gündelik hayatın nesnelerinin de sanat bağlamında ele alınabileceğini savunmaktadır. Yeni bir şey söyleme isteği, geleneksel biçimden ayrılma isteği ile doğmaktadır. Yeni bir dil doğduğunda malzeme de değişebilmektedir. Klasik resim anlayışında da benzer bir şekilde malzemenin, malzeme olmaktan çıkması, tuvalin artık bir bez parçası olmadığını gösterir niteliktedir. Bu nedenle sanatta biçimin sorgulanması, sezgilerin ifade edilebildiği özgür bir dil arayışı ile her dönem karşımıza çıkabilmektedir. Sonuç olarak sanatçı, yeni dünyada yenilenmedikçe yok olmaktan korkmaktadır. Bu durum, her dönem sanatçının yeni üslupları sorgulamasından kaynaklanmaktadır. Yeniyi sorgulayan her sanatçı aslında öz sorgulamalarını da beraberinde getirdiğini söylemek mümkündür. Klasik gelenekten uzaklaşarak yeni malzemelerin aranması, bireyin öz sorgulamalarından kaynaklanmaktadır.



**Görsel 1. 12.** Marcel Duchamp “Çeşme (Pisuar)”, Porselen, 1917, San Francisco Modern Sanatlar Müzesi, Kaliforniya. (Fotoğraf: Alfred Stieglitz).

Toplumların düşünme biçimlerinin değişmesi, her dönemin kendi sorunlarıyla birlikte yeni sorgulamaları da beraberinde getirdiği kabul edilebilir. “Her dönemin sanata, sanatçıya ve eserlere olan yaklaşımı farklı olmuştur (Özeskici, 2018, s. 112)”. Bu durum sanatta, yeni özlerin ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Sanatta, sezgiler sonucu ortaya çıkan yeni özler, sanatçının kendi biçimleriyle ifade edilmiştir. Dolayısıyla biçimsel ve anlamsal boyuttaki değişimler bazen büyük çabalarla sonucu elde edilmiştir. Duchamp’ın 1917 yılında “Pisuar” diğer adıyla “Çeşme” adlı eseri, birçok tartışmaya yol açmış bir eserdir (Görsel 1.12). Pisuar, geleneksel sergilemelerin değiştiği ve biçimin yoğun bir şekilde sorgulandığı bir yerleştirmedir. Sanatçıya verilen tanımlamaların sorgulanması, estetik kalıpların buluntu nesneler ile ifade edildiği bir eser olduğu görülmektedir. Duchamp’a göre, sanatçının işi estetik haz vermenin ötesinde fikirlerin doğrultusunda yorum yapma ve anlam doğurmasıydı (Gompertz, 2015, s.26). Bu bağlamda Duchamp’ın “Çeşme” adlı yerleştirmesi, “ready-made” kavramını doğurmuştur. “Ready-made’leri

keşfettiğimde, estetiği yıldırmaı düşünüm...Şiše askılığı ve pisuvarı meydan okumak için suratlarına fırlattım; ama şimdi de bunların estetik güzelliğini takdir ediyorlar (Richter, 1962’den aktaran Danto, 2010, s.113-114)”. Duchamp’ın, galeri mekânına pisuvar yerleştirmesi, estetik algının ve klasik gelenek anlayışlarının ötesinde cesaret gerektiren bir davranış olmuştur. Hazır nesnenin sanat eseri olabilmesi fikri, sanatı küçümsemenin ötesinde sanatı genişleten ve diğler sanatçıları sorgulamalara iten bir eylem olmuştur. Pisuvar, geleneksel normları sorgulayan ve çağdaş sanat anlayışını derinlemesine etkileyen bir yapıt olmaktadır. Bu nedenle, sanat tarihinde önemli bir dönüm noktası olarak bahsedilmektedir.



**Görsel 1. 13.** Tracey Emin, “My Bed”, 79x211x234 cm, Enstalasyon, 1998, Tate Galerisi, Londra.

Tracey Emin, “My Bed” adlı eserini 1998 yılında yapmıştır (Görsel 1.13). “Kendi yatağını, hayatından detaylar ve diğler özel eşyaları ile sanat olarak sunan Emin, herkes gibi kusurlu olduğunu, herkes gibi bunalımlı bir dönem geçirdiğini göstermenin yanı sıra; izleyicinin de herkesten biri olduğunu görmesini ve yüzleşmesini sağlar (Girgin, 2020, s. 57)”. Değişen biçimler ele alındığında, sergi mekânına koyulan pisuvarın, sanatçının yatağının sergilenmesine kadar geldiği görülmektedir.

Günümüz sanatçıların ortaya koyduğu göstergelerin biçimsel formunun geçmiş dönemlerden farklı ancak sezgileri ile özünü ortaya koymaları açısından benzer olduklarını söylemek gerekir. Biçim ve özün birlikte var olup, birbirleriyle çelişkileri sonucu anlam kazanmaktadır. Bu süreç, mağara resimlerindeki göstergelerden başlayarak

günümüze kadar devam ettiğini söylemek gerekebilir. Böylece biçim ve öz arasındaki dinamik ilişkinin sürekli dönüşüm halinde olması, biçimin, çağlar boyu değişse de öz bağlamında bağlantı kurulmasına olanak tanımaktadır.

“Yenilik, başlangıçta insanların tepki gösterdikleri, beğenmedikleri, şaşırıp eleştirdikleri bir olaydır. Üstünden belli bir zaman geçtikten sonra, insanlar yeni olan şeyin varlığına alışır, eski değerler bir kenara bırakılır. Başlangıçta korktuğumuz yeni değerler, eskilerin yerini alarak ölümsüzleşir. Bu bakımdan sanatçı, yerine yenisini koyabildiği zaman ölümsüzleşir (Ersoy, 2016, s. 15)”.



**Görsel 1. 14.** *Crypto Bull Society, “Crypto Bull #2702”, Dijital Resim (NFT), OpenSea.*

Çağdaş sanatta da biçimler değişse bile sezgilerin benzerliği öz ile ilişkilendirmektedir. Bu durum paradigmanın kırıldığı ve sanatçının sorgulamalarında dönemler boyu kendine yer edinmek istemesinden kaynaklanıyordu. Mağaralara boyanmış boğaların, dijital mağaralara boyanmış boğalarla farklı amaçları olsa da biçim ve öz bağlamında değişen kırılma noktaları olmaktadır (Görsel 1.14). İnsanın, uygarlık tarihinde doğaya karşı korkularını ele alırken mağaralara yapmış olduğu göstergelerin, dijital mağaralardaki hedefi de bu olacak mıdır?

## İKİNCİ BÖLÜM

### 2. YENİ MEDYA SANATI

#### 2.1. Yeni Medya Sanatı Tanımı

Bilgi ve iletişim akışının sağlanması dijital toplumlar için önem arz etmektedir. Medya, iletişim ortamı ve araçlarını kapsamaktadır. İletişim bağlamında medya terimi, bilgi veya verilerin depolanması ve iletilmesi için kullanılan kitle iletişim araçlarını ifade etmektedir (http-4). Medya, iletişim araçlarını kullanarak, bilginin ve fikirlerin iletilmesi ya da depolanmasını sağlayarak geniş kitlelere ulaştırmaktadır. Öyle ki, medya sadece bilgi ve iletişimi değil toplumların düzenini de sağlayan bir unsur olmaktadır. Geçmiş dönemlerde bilgi akışı ve iletişim bu denli hızlı ve gelişmiş olmamasından dolayı gelişim de topluma göre şekil almıştır. İçinde bulunduğumuz toplumlar için medya büyük bir etkiye sahiptir. Günümüz dünyasında televizyon, haber siteleri, sosyal medyanın sağladığı dijital platformlar ya da diğer medya formatları ile toplumlar bilgiye kolaylıkla erişebilmektedir. Hem eğitici hem de geliştirici bir etkiye sahip olduğu gibi farkındalık da sağlamaktadır.

Türk Dil Kurumu'na göre yeni; “Oluş veya çıkışından beri çok zaman geçmemiş olan;cedit” anlamına gelmektedir (http-5). Yeni kelimesinin yeni medya alanında kullanılması, bir şeyin eskisinden veya bilinenden farklı ve ayrı özellikleri barındırmasından kaynaklandığını söylemek yanlış olmayacaktır. Teknoloji ve gelişmeleri içerisinde barındıran herhangi bir bilgi ya da iletişimin yakın tarihte olması ile yeni medya kavramının ortaya çıktığından bahsedebiliriz.

Yeni medya kavramının tanımlamalarında farklı tartışmaların süregeldiğinden bahsetmek gerekmektedir. “Manovich (2001) ifadesine göre; sürekli güncellenen teknolojinin gelişimi ile ortaya çıkan internet, sanal gerçeklik, dijital programlar, animasyonlar vb. gibi teknolojik araçların tamamı yeni medya olarak ifade edilmiştir (Manovich, 2001’den aktaran Bayer ve Özek, 2021, s.129)”. Dolayısıyla sürekli kendini yenileyen ve gelişen bir alan olduğu kabul edilebilir. Bu yenileşme durumu, sanatçıların eserlerini daha güncel ve etkileşimli hale getirme arzularından da kaynaklanmaktadır. Sanatçıların bu durumda güncel kalmayı hedeflediklerini söylemek yanlış olmayacaktır. Ancak bu durum sadece çağdaş sanatçıları değil, geçmiş dönemlerde yeni kalmayı başarabilen düşünce, akım ve sanatçıları da kapsamaktadır. Geçmiş dönemlerdeki bazı

düşünce grupları, akım ya da sanatçılar, öz ve biçim bağlamında güncel sanatçılara yol gösterebilmişlerdir. Öyle ki teknolojiyi, bir hareket olarak ele almak daha doğru bir yaklaşım olabilmektedir. Teknoloji ile sınırları çizmenin ötesinde geçmişten bugüne etkisi olan çoğu yaklaşım yeniyi doğuracaktır. Edward A. Shanken, teknoloji ile ilgili şöyle demiştir: “Teknoloji ve sanat sadece bugün kullandığımız anlamıyla elektronik araçların kurduğu bir dünya değildir, antik Yunan’da sanatın kendisi bir “techne” eylemi yani bir yapma süreci olarak algılanmaktaydı. Yani sanat doğrudan bir teknoloji eylemidir (Shanken, 2012, s. 11’den aktaran Vargün, 2023, s. 50)”. Bu bağlamda sanat, öncü bir eylem olmaktadır. Dolayısıyla teknolojik unsurların kullanımı ile yeni medya sanatının sınırları belirlememek gerekmektedir. Çünkü ‘yenilenmek’ bir teknoloji eylemidir. Öncü tavır sergilemek ise sanatın özünü oluşturan bir durum olabilmektedir. Burada değişen ise biçimlerdir. Öz, öncü bir tavır sergileyen her eserle sürekli olarak ilişki kurabilmektedir. Aynı zamanda yenilenmeye tepki olan düşünce biçimleri de öncü bir tavır sergilemektedir. Çünkü sanatçı, yaşadığı çağın gerisinde kalmamayı hedeflemiş ve kendi öz benliğini ortaya koymak istemiştir. Bu nedenle öncü bir tavır sergileyen eylemler, yeni medya sanatının gelişimine de sebep olmuştur.

Yeni Medya Sanatı, yenilenen ve günümüzde dahi gelişmekte olan bir alan olmasından dolayı farklı tanımlamalar ve görüşler ortaya çıkmıştır. Derya Yücel, Yeni Medya Sanatı hakkında şöyle demektedir:

“Bilgisayar, internet ve dijital araçların sanatçılar tarafından yaratıcı ortam olarak kullanıldığı ve keskin sınırlarla kategorize edilemeyen sanat üretim disiplinleri genel olarak “Dijital Sanat” olarak tanımlansa da “New Media Art”, “Virtual Art” ya da “Time-based Art” tanımlarıyla da karşımıza çıkmakta (Yücel, 2014, s.1)”.

Dijital teknolojilerin kullanımıyla ortaya çıkan sanat eserleri için farklı terimlerin ve tanımlamaların kullanılması günümüzde de karşılaşılabileceğimiz bir durumdur. “Medya sanatı; video, internet, televizyon, radyo ve telefonu da içeren kitle iletişim araçları ve telekomünikasyonla ilişkili olan çalışmalara gönderme yapar (Keser, 2009, s.209)”. Yeni Medya Sanatı, daha geniş bir alanı kapsamakla birlikte; geleneksel ve diğer deneysel yaklaşımları da içerebilmektedir. Öyle ki, sürekli olarak gelişim gösteren ve yenilenen bir alandır. Çoğunlukla multidisipliner yaklaşımlarıyla da daha özgür bir alan oluşturmaktadır. Sanatçı, öz ve biçim bağlamında dilediğini ortaya koymakta özgürdür.

Özgür ve sürekli değişerek yenilenen bir alan olduğu için keskin bir şekilde kategorize edilememektedir.

Susie Hodge, Yeni Medya Sanatının ortaya çıkışı ve gelişimi hakkında şöyle demektedir; “1960’ların ortalarında New York ve Almanya’da üretilen ilk nesil bilgisayar temelli işlerden, 21. yüzyılın interaktif internet sanatı faaliyetlerine kadar, Yeni Medya sanatı birçok öngörülemeyen evreden geçerek farklı şekillerde gelişmiştir (Hodge, 2016, s.200)”. Ayrıca Hodge, farklı zamanlarda başladığından bahsetmektedir: “Yeni Medya Sanatı, kimilerine göre 15. yüzyılda yağlıboyanın kullanımıyla, kimilerine göreyse örneğin 19. yüzyılda fotoğrafın kullanılmasıyla başlamıştır (Hodge, 2016, s.200)”. Öyle ki, geçmiş dönemlerde çoğu akım ve sanatçılar, çağını yaşamamanın ötesinde öncü eserler ortaya koymuştur. Bu açıdan değerlendirdiğimizde sadece teknoloji var olduğundan bu yana değil, bu alanda yeni bir tavır ile ilerlemiş sanatçı ve akımların etkisi büyüktür. Öz bağlamında sorgulama yapan her sanatçı, bugünün sanat ve sanatçısına ilham kaynağı olmuştur.

Sanat tarihinde her düşünce ve teknik, kendinden önceki ve sonraki bazı akımlardan beslenmiş ya da tepki olarak etkileşime girmiştir. Yeni Medya Sanatı da sanat tarihindeki bazı akımlardan, biçimsel formlardan ve sezgiler sonucu ortaya çıkan öz sorgulamalardan beslenmiştir. Bu nedenle, yeni olanın hissedildiği süreçleri de kapsadığını söylemek yanlış olmayacaktır. Sonuç olarak, sezgilerin öz bağlamında sorgulanmasıyla yeni medya olanakların ortaya çıktığı düşünce, akım ve tekniklerden bahsetmek gerekir.

## **2.2. Yeni Medya Sanatının Gelişimi Bağlamında Olabilecek İlk Etkileri**

Çağlar boyu ortaya çıkan gelişmeler, yaratı süreci elbette ki etkilemiştir. Böylece tarih boyunca yaşanan gelişmeler sonucu birçok akım ve düşünce ortaya çıkmıştır. Ancak teknolojinin tam anlamıyla var olduğu dönemlerden Yeni Medya Sanatını ele almak doğru olmayacaktır. Sezgisel ve ifadesel bir anlatının yer aldığı dönemler, öz bağlamında merakın bir sonucu olarak nitelendirilebilir. Her akıma tepki olarak ortaya çıkan yeni bir akım hem akılcı hem de duyuşsal yönlerin sorgulandığını gösterebilmektedir. Geçmiş dönemlerde gelişmelere karşı birçok tartışma ve tepkiler şüphesiz olmuştur. Ancak toplumlar değiştiği gibi sanatçılar da var olabilmek ve fark yaratabilmek istemişlerdir. Böylece Yeni Medya Sanatı bağlamında gelişmeleri ele aldığımızda etki gösteren

sonuçlara bakmak gerekmektedir. Yücel, günümüz sanat ortamının geçmiş dönemlerle ilişkisi bağlamında şöyle demektedir:

“Fotoğraf ve Empresyonizm ilişkisi, hareketli görüntü ve filmin gelişmesi ile Kübizm, Konstrüktivizm ve Fütürizm gibi sanat hareketlerinin etkileşimi bu yaklaşımı örneklemiştir. Dada, Sürrealizm gibi tarihsel avangard sonrasında fotoğraf, video, performans gibi disiplinleri etkileşimli biçimde birleştiren Happening, Fluxus gibi hareketler de 1960’larla başlamıştır. Dolayısıyla, sanat tarihinde izlenen bazı sanatsal ifadeler, akımlar ve sanatçılar, günümüz sanatının ortam ve koşullarına zemin hazırlamış, sanat ile teknolojinin artık ayrılmaz bir bütünün parçaları olarak görülmeye başlandığı yeni bir sanatsal tavrın habercileri olmuştur (Yücel, 2014, s. 2-3)”.

Bu nedenle Yeni Medya Sanatına etkisi olabilecek yaklaşımları ele almak gerekmektedir. Aynı zamanda yeniyi ve teknolojiye tepki olarak duruş sergileyen çoğu akım ve düşüncenin de etkisi olmuştur. Bu bağlamda kaynaklarda bahsedilen ilk etkiler ele alırken, ‘olabilecek’ ilk etkilere de yer vermek, geçmiş ve bugünün sanatçılarıyla öz bağlamında ilişki kurmamıza yardımcı olacaktır. Çünkü sanatçı, bulunduğu toplum ve kültürel gelişmelere bağlı olarak ilerlemeye devam ederken, öz bağlamında benzer sezgilere sahip olan farklı dönem ve kültürlerle ortak bir noktada buluşabilmektedir.

Manovich, Fütürizm ve Dada’nın kaldığı yerden devam eden 1960’larda, happening, performans ve enstalasyon gibi yeni sanat biçimlerinin yeni medya sanatının öncüleri olduğundan bahsederek; bazı yeni medya teorilerine göre, 1980’lerde ortaya çıkan etkileşimli bilgisayar enstalasyonlarına zemin hazırlayan bir dönüşüm olduğundan bahsetmektedir (Manovich, 2001, s. 56-57). Dolayısıyla Yeni Medya Sanatı, geleneksel formları ve düşünceleri de içerisine alarak gelişim gösterdiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Sağlamtimur, bu konu ile ilgili şöyle bir açıklama yapmıştır: “Yeni medya sanatı, kolaj, montaj gibi tekniklerin kullanıldığı çağdaş sanat alanı içerisinde gelişim göstermiş, ancak günümüzde yeni medya teknolojilerini kullanan resim, heykel, müzik, fotoğraf gibi birçok sanat türünü ya da yaklaşımını kapsayan bir şemsiye olarak değerlendirilmiştir (Sağlamtimur, 2017, s.86)”. Sanat tarihindeki her akımın, kendinden önceki akımın izlerini barındırması gibi Yeni Medya Sanatı da sanat tarihinin izlerine ve etkilerine elbette ki sahip olmaktadır. Bu nedenle sadece dijital öğeleri barındıran çalışmalar üzerinden değerlendirmemek gerekmektedir. Geleneksel sanat disiplinlerini de içerisine alarak gelişim gösterdiğini ve günümüzde de gelişmekte olduğunu söylemek doğru olacaktır.

Tarihte dönüm noktası olarak Sanayi Devrimi ve skolastik düşüncenin gerilemesi ile bilim, felsefe ve sanat önem kazanmıştır. Fotoğrafın icadıyla seri üretimlerin sağlanması ve makinelerin gücü ile yeni malzemelerin ortaya çıkması, Yeni Medya Sanatının gelişimi bağlamında etkili olmuştur. Dolayısıyla Sanayi Devrimi sonucu sanatçı, yeni malzeme ve yöntemleri benimsemiştir. Böylece şehirleşme ve toplumsal belleğin yenilenme süreci de sanatçıyı etkilemiştir. Bazı sanatçılar yeniye olan hayranlıkları sonucu makinelere ve o zaman için yeni olan herhangi bir duruma hayranlıklarını ele alırken, bazı sanatçılar ise doğada resim yapmaya ve yenilenmeye karşı duruş sergilemeye devam etmiştir. Oysa çoğu düşünce biçiminin, gelişimi de beraberinde getirmesi sonucu sanatçı, modern ve çağdaş sanatın temellerini atmıştır.



**Görsel 2. 1.** William Morris, “Strawberry Thief”, 60,5 cmx95,2 cm, Duvar kâğıdı tasarımı, 1883, Victoria ve Albert Müzesi, Londra.

19. Yüzyılın sonlarına doğru yeni gelişmelere tepki olarak ortaya çıkan hareketler olmuştur. Örneğin İngiltere’de “Arts and Crafts” hareketi, teknolojik gelişmelerin insan doğasından uzaklaştığından bahsetmektedir. Geleneksel biçim ve sanat anlayışına geri dönülmesi gerektiğini vurgulayan çalışmalar ortaya koymuşlardır. Bu bağlamda William Morris’in “Strawberry Thief”, el işçiliğinin önemi vurgulan bir çalışmadır (Görsel 2.1). Bilinçli olarak el işçiliğini tercih etseler de pek çok sanatsal hareketin ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır (Aslan, 2014, s.9). El işçiliğinin önemini vurgulayan hareketin, Bauhaus Okulu ve Art Nouveau gibi akımlara etkisi büyük olmuştur. Özellikle Bauhaus

sanatçıları, el işçiliğini benimsemiş olsalar da çalışmalarında endüstriyel tasarımları kullanarak ‘yeni’ olana karşı olmadıkları söylemek mümkündür. Böylece Arts and Crafts hareketinin de Yeni Medya Sanatının gelişmesinde rol oynadıkları ileri sürülebilir.

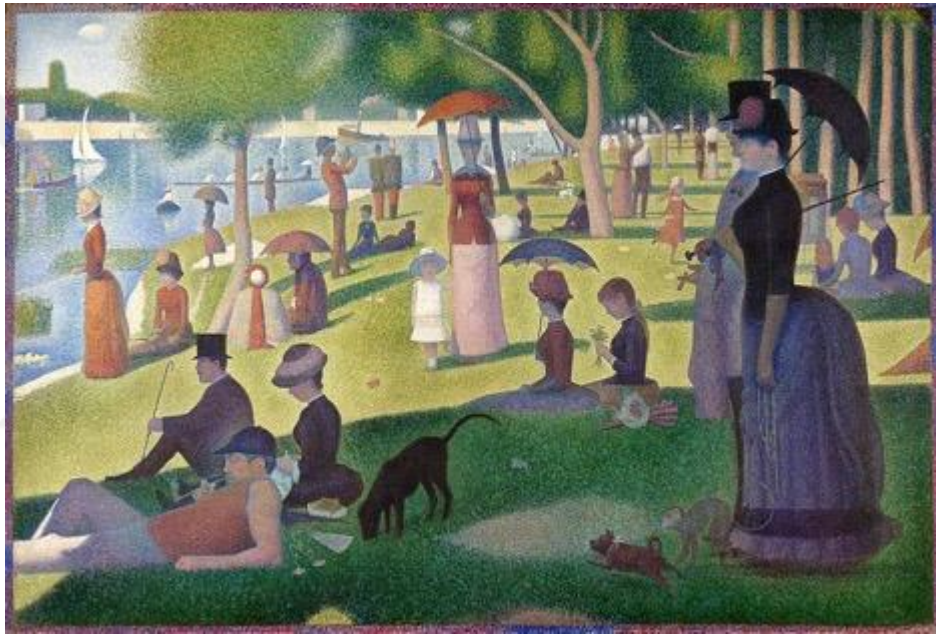
Yeni bir yaklaşım dili ortaya koyan ve sanatın sınırlarını genişleten Empresyonistler, teknolojik gelişmelerin doğrultusunda farklı bir ifade biçimi geliştirmişlerdir. Empresyonizm diğer adıyla İzlenimcilik, kendi içerisinde farklı düşünce grupları da barındırmaktadır. “Empresyonistler bütün sanat tarihinin en radikal, isyankâr, engel-yıkan, çağ-değiştiren sanatçılar grubuydu (Gompertz, 2015, s.30)”. Özellikle İleri İzlenimciler yani Post-Empresyonizm, Yeni Medya Sanatının düşünce biçiminin gelişiminde rol oynadığını söylemek yanlış olmayacaktır. 1880’lerin ortalarında akım içerisinde yer alan sanatçılar da yeni arayışlar doğrultusunda farklı ifade biçimlerini tercih etmişlerdir. Renk ve tasarım gibi alanlara odaklanan Post-Empresyonizm (Yeni İzlenimcilik) akımı, anı yakalamanın ötesine geçmek ve böylece yeni bir anlayış ortaya koymak istemişlerdir (Yalur, 2020, s. 217).



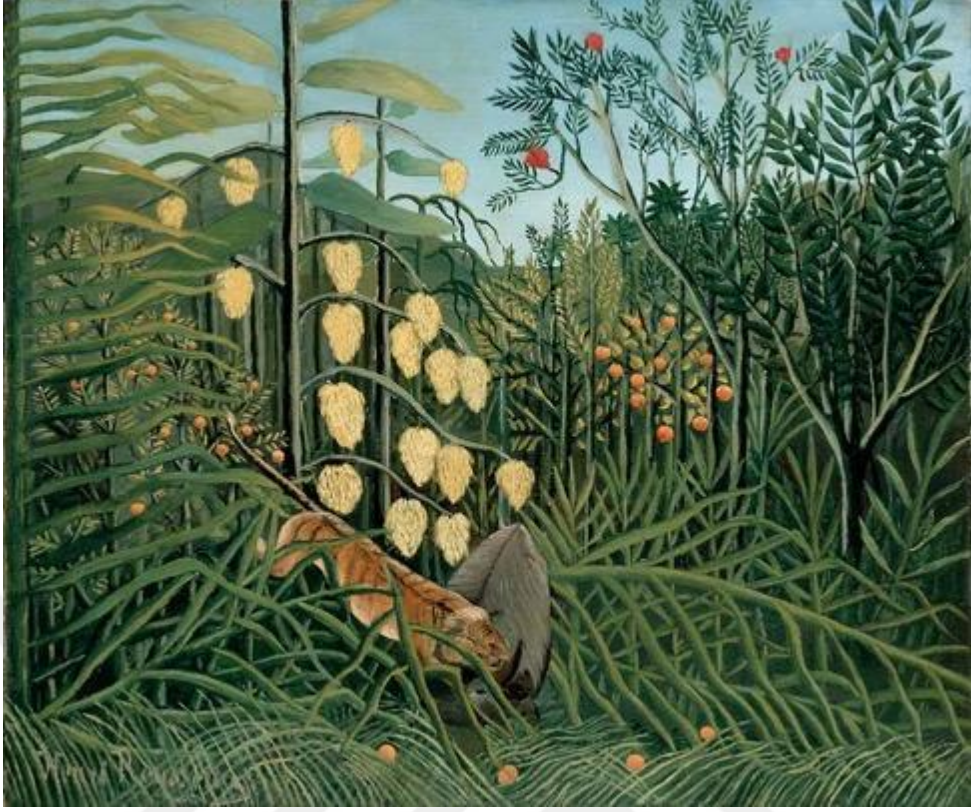
**Görsel 2. 2.** Paul Cezanne, “The Bathers (Yıkananlar)”, Tuval üzerine yağlı boya, 210,5 cmx250,8 cm, 1898–1905, Philadelphia Museum of Art, Philadelphia.

Cézanne, “The Bathers (Yıkananlar)” adlı eseri, anı yakalamanın ötesinde kendi gerçekliğini ortaya koyduğu bir çalışmadır (Görsel 2.2). Cezanne, banyo yapan insanları

doğada resmetmesinin ötesinde sadece banyo yapan çıplak kadın grubunu ele alması, toplumsal bir eleştirinin göstergesi niteliğindedir. Sonuç olarak Cézanne'nın, yeni ifade biçimleri geliştirmesi ve yeniye olan sorgulamaları olmuştur. Bir başka örnek ise Georges-Pierre Seurat, eserlerinde Noktacılık yani Puantilizm'e yer vermesidir (Görsel 2.3). Seurat'ın bu tavrı, tuvale yakından bakıldığında birbirine yakın renklerin noktaları sonucu illüzyonlar yaratması ile Optik Sanatta da göreceğimiz illüzyonlara benzer bir anlayışı yansıtmaktadır. Aynı zamanda, Yeni Medya Sanatında ele alacağımız Glitch Sanatının da ilk örnekleri olarak nitelendirilebilir. Bu nedenle Yeni Medya Sanatının gelişimi bağlamında ilk etkileri arasında yer aldıklarını söylemek yanlış olmayacaktır.



**Görsel 2. 3.** Georges-Pierre Seurat, “Grande Jatte Adası’nda Bir Pazar Öğleden Sonrası”, 207,5 cmx308 cm, Tuval üzerine yağlı boya, 1884-86, The Art Institute of Chicago, Chicago.



**Görsel 2. 4.** Henri Rousseau, “Kaplan ve Buffalo Savaşı”, 46 cmx55 cm, Tuval üzerine yağlı boya, 1891, Hermitage Müzesi, St. Petersburg.

Yeni Medya Sanatı bağlamında ilk etkileri ele alırken geçmiş dönemlerde ilkelciliği benimseyen düşünce biçimleri ortaya çıkmıştır. Batılı olmayan kültürlerin sanatsal verilerine ilişkin meraklarını ortaya koymaları Primitivizm olarak adlandırılmıştır (Antmen, 2018, s. 35). Böylece Primitif sanatçıların yenilenmeyi reddettikleri söylemek yanlış olmayacaktır. Endüstriyel gelişmelere karşı olsalar da ortaya koydukları çalışmalar, yeni olan biçimleri yansıtır niteliktedir. Çünkü sanatçı, yeniyi reddetse de ortaya koydukları biçimler, yeninin göstergesi olmaya devam etmiştir. Fransız ressam Henri Rousseau primitif eserleriyle tanınmaktadır. Rousseau’nun “Kaplan ve Buffalo Savaşı” adlı eseri Primitif bir örnektir (Görsel 2.4). Uygarlık tarihinde gördüğümüz hayvanlarla olan av sahneleri, Rousseau’nun eserinde de savaş sahnesi içerisinde olduğu görülmektedir. Hayvan ve bitki figürlerinin betimlenme biçimi ile geçmişin izlerini barındıran bir eser ortaya koyduğu kabul edilebilir. Primitif, her ne kadar yeniyi bir nevi reddediş olsa da yeni arayışların önemini yeni medya sanatçılarına gösterir niteliktedir. Çünkü yeniyi reddedişlerin sebebi ne olursa olsun sanatçı, kendini sürekli olarak yenilemektedir. Rousseau, av sahnesini yansıtan bir eser ortaya koymuş olsa da uygarlık tarihinde gördüğümüz yapıtlardan biçimsel bağlamda oldukça farklıdır.

Uygarlık tarihindeki sanatçı, öz bağlamında yeniyi arayan eserler elbette ortaya koymuştur. Ancak zaman ilerledikçe değişen dünyada öğrenilen ve ulaşılabilen her bilgi, malzeme ve düşünce, biçimsel bağlamda yeni özler doğurmaya devam etmiştir.

Bilim ve teknolojinin ilerlemesi sonucu yeni akım ve düşünce biçimleri ortaya çıkmaya devam etmektedir. Art Nouveau, diğer adıyla Yeni Sanat akımı, alanları birbirinden farklı ancak düşünce biçimleri bağlamında benzer yaklaşımlarda olan birçok sanatçıyı bir araya getirmiştir. “Art Nouveau hareketi, uluslararası nitelikte, dekoratif bir üsluptur. Mimarlık, iç mekân tasarımı, endüstri tasarımı, grafik gibi tüm tasarım sanatlarını kapsayan bu stilin görsel özellikleri, çiçek motifleri, organik biçimler ve akıcı yuvarlak çizgiler olmuştur (Yağmur, 2007, s.45)”. Böylece Yeni Medya Sanatına etkisi olduğu gibi birçok alanda da öncü bir tavır sergilemesiyle etkisi olmuştur. Akımın, gündelik nesnelerden mimari yapılara kadar birçok nesneyi kapsaması ve yeni üretimlere yönlendirmesi ile bir stilden fazlasını olduğunu göstermektedir (Hodge, 2016, s.95).



**Görsel 2. 5.** Jules Chéret, “L’Etendard Français”, 123,8cmx88,1 cm, Chéret’in Quai d’Orsay’daki bisiklet mağazası için yapmış olduğu renkli litografi, 1891, Quai d’Orsay, Fransa.

Art Nouveau, resim sanatından mimariye, grafik tasarımdan endüstriye birçok alanda yeni bir biçimsel düşünceyi ortaya koymuştur. Böylece akımın sadece biçimsel özelliği ele almamak gerekmektedir. Çünkü ortaya koydukları düşünce biçimi, toplumun da algısını değiştiren bir durum olmuştur. Art Nouveau, estetik algının çeşitliliğini ve akıma karşı gelen her düşüncenin aslında yeni dünyayı şekillendiren, besleyen ve ileriye götüren bir unsuru olmuştur. Jules Chéret'in "L'Etendard Français" adlı bisiklet mağazası için yapmış olduğu poster tasarımı, tipografik öğeleri ve süslemeleri de barındıran yeni olan biçimsel özelliklerin göstergesi niteliğindedir (Görsel 2.5). "Bu motifler grafik sanatına farklı bir kimlik kazandırmanın yanı sıra afiş tasarımına da değişik bir tasarım anlayışı getirmiştir (Ayaydın, 2015, s.71)". Böylece Chéret'in yapmış olduğu poster tasarımı, grafik tasarımda kullanılan poster tasarımlarındaki tipografik öğelerden kompozisyonun kullanımına kadar sonraki dönemler için referans niteliğinde bir tasarım olduğu söylenebilir. Sonuç olarak Art Nouveau, Yeni Medya Sanatından günümüz sanatı, mimari, endüstriyel tasarım ve grafik tasarım gibi birçok alan için yaratıcılığı besleyen ve geliştiren bir alan olmuştur.

Fovizm, 20.yüzyıl başlarında ortaya çıkmıştır. Renklerin parlak ve doğal formların yabani hayvanların doğal güzelliğini yansıttığı için Fransızca'daki "fauve" (yabani hayvan) kelimesinden türetilmiştir ([http-6](http://6)). Klasik resim geleneğinin ötesinde yenilikçi bir üslup olarak ortaya çıksa da kendinden önceki üslubun da göstergesi niteliğindedir.

Ersoy, akımlar ile ilgili görüşlerini şöyle belirtir: "Bütün bu akımlar birbirlerinden kesin çizgilerle ayrılamazlar. Ortaya çıkan her yeni üslubun çekirdeğinde, eski üslupları aramak gerekir. Aslında sanatçılar da kendi sanatsal yaşamları içinde bir evrim geçirerek modernleşir (Ersoy, 2016, s. 72)". Sanatçı, çoğu akımın izlerini ve deneyimlerini barındırmaktadır. Aynı zamanda ortaya koyduğu eser, hangi akıma dahil olursa olsun, sezgisel bağlamda benzer olduğu birçok sanatçı elbette ki olabilmektedir. Uygarlık tarihinde yapılmış bir mağara resminde kullanılan farklı bir biçimsel özellik ve ilerleyen dönemlerde ilk defa kullanılmış bir biçimsel özellik ile aralarında bağlantı kurmak yanlış olmayacaktır. Çünkü insan, öz benliğini ortaya koymak, çağından geri kalmamak ve fark yaratmak istemektedir. Bu durum, sanat için geçerli olduğu gibi tüm toplumlarda da geçerli olmuştur.



**Görsel 2. 6.** *Henri Matisse, “Tree of Life (Hayat Ağacı)”, Vitray, 1948-1951, Rosary Şapeli, Vence.*

Henri Matisse’in “Tree of Life” adlı eserinde hayat ağacının bir betimlemesi görülmektedir (Görsel 2.6). Uygarlık tarihinde gördüğümüz hayat ağaçlarından oldukça farklı bir üslup ile ele alınmıştır. Henri Matisse’in “Tree of Life” adlı eseri, geniş yüzeylere büyük fırça darbeleri ile özgürlüğü ve renk kontrastlarını barındıran yenilikçi bir biçimin göstergesidir. Hayat ağacı betimlemesi, biçimsel bağlamda oldukça farklı olsa da öz bağlamında ilişki kurulabilen ve sanatçının, dönemler değişse bile sorgulamaların benzerliğini göstermektedir. Çünkü kültürler ve toplumlar farklı olsa da sanatçı, sezgisel bağlamda sorgulamaya devam etmektedir. Kültür, aile ve kimlik gibi konular üzerine çalışmalar ortaya koyan günümüz sanatçılarıyla benzer sorgulamalara sahip olduklarının bir göstergesidir. Akım, düşünce ve toplumlar farklı olsa da sanatçı, öz bağlamında benzer anlatıları ortaya koyabilmektedir. Böylece Yeni Medya Sanatı bağlamında da bu konuları sezgisel ve hatta biçimsel olarak benzer bağlamda ele alan sanatçılar elbette ki olmuştur.

Yeni Medya Sanatının gelişimi bağlamında etkili olan bir başka akım ise Ekspresyonizmdir. 20. yüzyıl başlarında ortaya çıkan Ekspresyonizm, Dışavurumculuk olarak da adlandırılmaktadır. Ekspresyonizm, Empresyonizmin günlük yaşam ve dış doğa konularını ele almalarına karşı olarak sanatçının, iç dünyasını ve duygu durumlarını mercek altına almayı hedeflemiştir. Bu nedenle doğanın olduğu gibi temsili yerine algıların önemini vurgulamışlardır. “1871 yılında Rimbaud, konu yoluyla coşku uyandırmak isteyen sanatçıları uyararak, “Resim sanatının özgürlüğe kavuşması için, taklit etme alışkanlığını onlara unutturabilmeliyiz,” diyordu (İpşiroğlu ve İpşiroğlu, 2017, s. 167)”. Bu sebeple sanatçı, resim sanatının taklit etme alışkanlığından koparak, iç dünyasını yansıtmayı isteyebilmektedir. Bu durum keskin çizgilerle elbette ki ayrılmamış ve farklı sanatçı gruplarını ortaya çıkarmıştır. Bu sebeple farklı sanatçı gruplarının temelde cesur bir tavır sergilemeleri sonucu, bulundukları dönem ve gelecek dönemlerdeki sanatçılara ilham kaynağı olabilmişlerdir.



**Görsel 2. 7.** Ernst Ludwig Kirchner, “Sertigweg'de Yaz”, 120cmx90 cm, Tuval üzerine yağlı boya, 1924, Özel koleksiyon.

Sezgilere bağılı olarak ortaya çıkan eserlerde, sanatçı için önemli olan anlatılmak istenilmiştir. Böylece akım içerisinde farklı sanatçı grupları ortaya çıkmıştır. “1905’te Dresden’de Die Brücke (Köprü) isimli grubu oluşturan sanatçıların hepsi mimarlıktan vazgeçerek sanat için bir araya gelmişlerdir (http-7)”. Öyle ki grup içerisinde Kirchner dışında resim eğitimi almış kimse yoktu ancak ‘yeni sanat’ anlayışına sahip olduklarından dolayı öğrenilemeyeceğini çünkü önce icat edilmesi gerektiğine inanıyorlardı (Farthing, 2020, s.378). Böylece sanatçıların, eski sanat anlayışından kopmak ve yeni arayışlara yönelmeleri, öz bağlamında önemli bir adım olmuştur. İlerlemeye duydukları misyon ile eski sanat anlayışına da atıfta bulunan farklı eserler ortaya koymuşlardır. Kirchner’in, “Sertigweg’de Yaz” adlı eseri, bulunduğu dönem içerisinde cesur bir örnek olmuştur (Görsel 2.7). Doğanın betimlemesi ele alınırken, İzlenimcilikte gördüğümüzün ötesinde gerçeği yansıtmak yerine farklı renk arayışları ve deformelere yer verilmiştir. Eserde farklı olan, çarpıcı renklerin ve keskin hatların abartılı bir şekilde verilmesidir.



**Görsel 2. 8.** Franz Marc, “Küçük Dağ Keçileri”, 1914, 60,6x 40,6 cm, Tuval üzerine yağlı boya, Saint Louis Sanat Müzesi, Missouri.

Dışavurumculuk içerisinde yer alan bir diğer sanatçı grubu ise Der Blaue Reiter (Mavi Süvari)'dir. Grup içerisinde Wassily Kandinsky, August Macke ve Franz Marc yer almaktadır. Mavi Süvari, Almanya'da 1911-1914 yılları arasında ortaya çıkmıştır (<https://>7). Mavi Süvari, iç dünyalarına odaklanan ve biçimsel olarak soyut bir anlayışı tercih eden sanatçıları içerisine almaktadır. Böylece resmin içeriğinin renk ve biçimlerin ritmindeki uyumdan ortaya çıktığını ifade ederek, resimle müziğin bağlantısı üzerine durmuş ve böylece soyut sanata yönelmişlerdir (Altuner, 2015, s. 237). Öyle ki grubun biçimsel ve sezgisel yaklaşımları, 1950'lerde Amerika'da ortaya çıkacak olan Soyut Ekspresyonizmi etkileyecektir. Ancak bu durum, savaşın da etkisiyle sanatçıların Avrupa'yı terk etmelerinden de kaynaklanmaktadır. Franz Marc, gelecekçiliğin ve fikirlerinin sonucu olarak soyut biçimlerde doğayı betimlediği eserler ortaya koymuştur (Görsel 2.8). "Küçük Dağ Keçileri" adlı eserde, soyut keçi betimlemeleri yer almaktadır. Ayrıca eser, soyut betimlemeler ile ışık süzmelerini yansıtmaktadır. Bu durum, Fütürizm ve Kübizm sanat akımlarının da izlerini yansıtır nitelikte olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Biçimsel olarak diğer sanat akımlarının ilk ipuçlarını barındırıyor olmasının yanı sıra Fütürizm sanat anlayışının 'gelecekçilik' sorgulamalarına da işaret niteliğinde olduğu söylenebilir. Böylece Mavi Süvari, fikirlerin ve geleceğin sorgulanması açısından birçok sanatçı ve düşünce gruplarını etkilemiştir.

Yeni bir dil ve ifade biçimi ortaya koymak dönemin olanakları doğrultusunda gerçekleşmektedir. Teknolojik keşiflerin, kültürlerin ve toplumların değişmesi, sanatı da hızla değiştirmeye ve yenilemeye götürecektir. Kübist sanatçılar, yeni ifade biçimlerini ortaya koyarak sonraki akım ve sanatçıları etkilemişlerdir. Öyle ki görünenin taklidinden özgürleşerek, biçimi bozup, deforme ederek yapısallık temelli nesnelerin öz biçimine ulaşmayı hedeflemişlerdir (Yavuzylmaz, 2020, s.40-41). Böylece derin arayışların sonucu dördüncü boyut kavramı ortaya çıkmıştır. Kaplanoğlu, dördüncü boyutu şöyle açıklamıştır: "Mistisizm, gizem, ruh, derinlik, sınırsızlık dördüncü boyutu oluşturur. Kübizm'de de olduğu için kübist sanatta dördüncü boyutu içerir. Üçüncü Boyut maddeci özelliğini sürdürürken dördüncü boyut doğaüstü, içsel (zihinde) varlığı oluşturur (Kaplanoğlu, 2011, s. 72)". Bu nedenle dördüncü boyut, sanatın daha derin ve içsel bir boyutunu yansıtmaktadır. Aynı zamanda şöyle bir açıklama yapmak gerekmektedir: "4. boyut sayesinde modern sanata yeni metrik özellik olasılığı sunuluyor. Plastik sanat açısından, 4. boyut bilinen 3 boyut tarafından doğrulmuştur; her doğrultuda, her zaman ebedileşerek uzayın devasallığını gösterir. Bu sonsuzun bir gösterimidir. 4 boyut objelere

bir sanat eserinde hak ettikleri oranları veriyor (http-8)”. Böylece eserler, objelerin fiziksel varlığını ya da açılarını değil, aynı zamanda metafizik ve içsel bir boyutu da yansıtmaktadır. Kübizim ile ilgili Antmen, 20. yüzyılın Dada kolajları, fotomontajları, pop kolajların ötesinde günümüzde kullanılan dijital kolajların da temelini oluşturduğunu söylemektedir (Antmen, 2018, s. 49).



**Görsel 2. 9.** Pablo Picasso, “Kart Oyuncusu”, 108cmx89,5 cm, Tuval üzeri yağlı boya, 1914, Modern Sanat Müzesi (MoMA), New York.

Picasso’nun “Kart Oyuncusu” adlı çalışması, döneminin özelliklerini taşımaktadır (Görsel 2.9). Picasso’nun “Kart Oyuncusu” adlı kolajı, geometrik formlarla ele alınan ve perspektif kuralları barındırmayan bir eserdir. Öyle ki derinliği ortadan kaldıran bir eserdir. Bu nedenle Yeni Medya Sanatında karşılaştığımız interaktif medya çalışmalarında sanatçı, kavramsal açıdan soyut bir deneyimi sunmaları ile bağlantı kurulabilmektedir. Böylece günümüz sanat anlayışlarının, Kübizmin izlerini taşıdığını söylemek yanlış olmayacaktır.

Fütüristler, geleceğe yönelik geleneksel formları reddetmiştir. Böylece ileri görüşlü ve yeniye olan sanat önermeleri yapmışlardır. Türk Dil Kurumu'na göre Fütürizm; “gelecekçilik” anlamına gelmektedir (http-9). Adından da anlaşılacağı üzere, geçmişini değil geleceği hedeflemişlerdir. Klasik sanat anlayışının ötesinde teknolojinin ve yeninin peşinde olmuşlardır. Endüstriyel ilerlemeler fütüristler için bir sorun olmanın aksine ilham kaynağı olmuştur. Öyle ki, ortaya koydukları çalışmalar sezgisel bağlamda benzer olsa da biçimsel bağlamda da farklılıklar gösterebilmektedir. Toplumu ve değişimleri kucaklayan, yenilikten ve değişimden korkmayan bir anlayışa sahip olduklarını söylemek doğru olacaktır.

“Fütürizm akımından etkilenerek eserlerini üreten sanatçılar artık geleneksellikten ve akademik kurallardan uzaklaşmak kendi üsluplarını oluşturmak istemişlerdir. Bu durum, sanatçıların ve sanatın daha aktif olmasını, teknolojinin ve makineleşmenin getirdiği yenilikler sanat üzerinde etkili ve önemli bir rolü olmuştur (Kılıç, 2022, s. 191)”.



**Görsel 2. 10.** Umberto Boccioni, “Futbolcunun Dinamizmi”, 193,2 x 201 cm, Tuval üzeri yağlı boya, 1913, Özel koleksiyon.

Umberto Boccioni, “Futbolcunun Dinamizmi” adlı eserinde, nesneleri ve figürleri bir dinamizm içerisinde yansıtmıştır (Görsel 2.10). Klasik resim üslubunun ötesinde ve enerjiyi hissettiren nitelikte olduğunu söylemek gerekmektedir. Yeniliğin peşinde olduklarını ve bellek üzerine düşündüklerini söylemek gerekebilir. Öyle ki, toplumların yeni teknolojiler sayesinde değişmesi ile sanatın da hızla değişmesinin bir yansıması olarak kabul edilebilir.



**Görsel 2. 11.** Giacomo Balla, “Tasmalı Köpeğin Dinamizmi”, 89,9 cmx109,9 cm, Tuval üzerine yağlı boya, 1912, Albright-Knox Sanat Galerisi, New York.

Giacomo Balla, 1912 yılında yaptığı “Tasmalı Köpeğin Dinamizmi” adlı eserinde, köpeğin hareketi ve dinamizmdeki enerjinin bir yansıması ile karşılaşmaktadır (Görsel 2.11). Eser, durağanlığı bırakmanın ve ileriye adım atmanın önemini vurguladığını kabul edebiliriz. Fütürist sanatçıların ortaya koydukları çalışmalar ile film, video ve diğer hareketli görüntü esasında üretilen eserlere ilham kaynağı olduklarını söylemek mümkündür. Böylece akım içerisinde yer alan sanatçılar, hareketi, enerjiyi ve teknolojiyi manifestolarında ele alarak yenilikçi eserler ortaya koymuşlardır. Fütüristler, arttırılmış gerçekliğe de ilham kaynağı olmuşlardır. Aydoğan, bu konuda şöyle bir açıklamada bulunmuştur:

“Fiziksel ortama sanal eklentiler yükleyebilen ve gerçeği artıran “artırılmış gerçeklik” teknolojisinin resim sanatında kullanılması ile fütürist sanat anlayışının öz, biçim, içerik, teknik gibi tüm konularında inovasyon gerçekleşmiştir. Bu inovasyon, gerçeküstü tavrı fütürist ütopya ile birleştirir. Fiziksel ortama bindirilen sanal eklentilerin bir anlamda gerçekdışı, düşsel bir atmosfer yaratması sürreal izlenimleri andırır. Hareket odağındaki yaklaşımda da fütürizmin devindirmek istediği imgeleri canlandırmıştır. Artırılmış gerçeklik ve resim arasındaki birleşimde genel olarak artırılmış bir fütürizm olduğu söylenebilir. Devinimin katmanlanarak artırılması, hareketin canlandırılması, gelecekçi bir ütopya hareketi geçirmiş görünmektedir (Aydoğan, 2022, s.106)”.

Soyut geometri anlayışını benimseyen Süprematizm’de, Malevich’in etkisi büyük olmaktadır. Genellikle geometrik yapıların soyut bir anlatıyla ele alınmasının ötesinde Süprematistler, yalın bir dil tercih etmişlerdir. Böylece dönemin kompozisyon anlayışlarından oldukça farklı formları eserlerine aktarmışlardır. Doğadaki biçimlerin ötesinde, geometrik temel formların düzen içerisinde bir araya getirildiği bir aktarım dilini tercih etmişlerdir (Sertkaya ve Canduran, 2023, s. 47). Öyle ki Süprematist sanatçılar, geometrik formları sade bir biçimsel üslup ile ortaya koymuşlardır. Dolayısıyla doğanın yansımalarına değil, daha kavramsal bir anlatı dili olarak yalın bir biçime odaklanmışlardır.

Kazimir Malevich’in “Siyah Kare” adlı eseri, Süprematizm akımının önemli bir örneğidir. Malevich, geometrik öğeleri kullanımındaki sadeliği ve soyutlamasıyla, saflığı bir ‘ruh hali’ olarak değerlendirmektedir. Böylece buradaki sadeleşme bir nevi ‘öz benlik’ olarak nitelendirilebilir. Bu nedenle Malevich, sanatı nesnenin yükünden kurtarmayı hedeflemiştir (Gompertz, 2015, s. 152).

“Malevich için geometri, bilimin sanata yansımada kullanılacak en arı dil olmuştur. 1913-1915 yılları arasındaki süreçte kareyi geometrik bir şekil olmanın ötesine taşıyacak sanat felsefesine ulaşmıştır. Ulaşılan bu felsefe ile dördüncü boyut farkındalığıyla şekillenen sanatsal bilincin, sanatı ulaşılabilir en üst düzeye, duyularımızın algılayamayacağı yeni gerçekliğe taşınmasını amaçlayarak, modern sanata da yön vermiştir (Bulut ve Kaya, 2019, s. 168)”.

Sanatçı, kendinden önceki dönemlerin kaygılarını ve amaçlarını elbette ki irdeleyebilmektedir. Bu durum, kendi öz sorgulamalarına yanıt aramasından kaynaklanabilmektedir. Malevich’in dördüncü boyut kavramı üzerine düşünmesi de bu durum ile ilişki kurmamıza olanak tanır. Malevich, kendi öz sorgulamaları ile düşüncesini aktarmayı hedeflediğini söyleyebiliriz. Aynı zamanda Malevich, Süprematistler için

duygu durumlarının önemli olduğundan da bahsetmiştir. Kazimir Malevich, 1927’de şöyle demiştir: “Süprematist için görünen dünyanın görsel olguları kendi başına bir anlam taşımaz; önemli olan duygudur ve duygu, onu uyandıran çevreden bağımsızdır (Malevich, 1927’den aktaran Antmen, 2018, s. 90)”. Böylece dönemin kompozisyon ve düşünce anlayışlarından oldukça uzak bir tavır sergilediklerini söylemek mümkündür. Soyut ifadesel anlatıya minimalist bir biçimde yaklaşımları ve ‘saflığı’ bir ruh hali olarak değerlendiren manifestoları ile çağdaş yeni medya sanatçılarına etkileri olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

Yeni bir dünyanın inşasını ideal alan bir düşünce biçimi geliştiren Konstrüktivistler, Yeni Medya Sanatı gelişimi bağlamında ele alınabilmektedir. İdeal aldıkları düşünce biçimi sonucu zihinsel tasarım süreçlerini ifade eden çalışmalar ortaya koymuşlardır. Konstrüktivist akımının temelinde soyut sanatın pratik ve kullanışlı uygulamaları vardır (Hollingsworth, 2009, s. 456). Böylece Süprematizmin de etkilerinin olduğunu söylemek gerekebilir. Sanatçılar, Süprematizmin minimal ve soyut anlayışlarının dışında teknolojiye ve endüstriyel malzemelere duydukları ilgi sonucu üretimler ortaya koymuşlardır.



**Görsel 2. 12.** Vladimir Tatlin, “3. Enternasyonal Anıtı”, 1919-1921, ahşap maket

Konstrüktivist akımı içerisinde yer alan Vladimir Tatlin, endüstriyel malzemeleri kullanarak ortaya koyduğu “Enternasyonal Anıtı” Rus Konstrüktivizmin önemli bir örneği olmaktadır (Görsel 2.12). Anıtın önemi ise mekân görüşünü yeni bir bağlamda ele alması ve böylece yapıda mekân sınırlamasını yok etmesi ile Eiffel Kulesi’nde olduğu gibi, anıtı hafifletmesi ve böylece hantallığından kurtarmasıdır (Özer, 2022, s. 125). Böylece Konstrüktivistler, yeni bir dünyanın inşasını ideal alan düşünce biçimleri, teknolojiyi benimsemeleri ve endüstriyel ürünleri estetik bir biçimde ele almalarıyla Yeni Medya Sanatı bağlamında etkileri olduğunu söylemek mümkündür.

Savaşların getirdiği karamsarlık ve umutsuzluk ile biçim ve imgeler değişim göstermiştir. Dada, 1916 yılında İsviçre’nin Zürih kentinde edebiyat toplantıları düzenleyen bir grup şair ve sanatçılar için Voltaire Kabaresinde doğmuş ve onlar için sığınak olmuştur (Hollingsworth, 2009, s. 458). Dadaist sanatçılar, savaşın getirdiği karamsarlık ile klasik sanat anlayışına karşı gelmişlerdir. Böylece sanatsal becerilerin önemine değil, fikirlerin önemine odaklanmışlardır. Bu nedenle estetiğin önemsizliğini ve her şeyin sanat nesnesi olabileceğini fikrini desteklemişlerdir.



**Görsel 2. 13.** Marcel Duchamp, “L.H.O.O.Q.”, 19.7x12.4 cm, Leonardo da Vinci'nin Mona Lisa'sının yeniden üretimi, 1919, Özel Koleksiyon, Paris, Fransa.

“L.H.O.O.Q.” adlı çalışma, Marcel Duchamp’ın, Leonardo da Vinci’nin 16. yüzyılda yapmış olduğu Mona Lisa adlı eserinin yeniden üretimidir (Görsel 2.13). “L.H.O.O.Q.” adlı çalışma, anlamsal boyutta bir gönderme niteliğindedir. Duchamp, 16. yüzyılda Mona Lisa’yı bir kartpostala yeniden üretim yaparak farklı bir anlam yüklemek istemiştir. Duchamp’ın kafasını karıştıran ve canını sıkan sanata ve sanatçıya dönük sorgulanmayan saygıydı, dolayısıyla kutsal bir nesneyi tahrif etmek istemiştir (Gompertz, 2015, s.201). Duchamp, “L.H.O.O.Q.” ile sanat nesnesini de hazır nesne olarak anlamlandırmıştır. Öyle ki, saygı duyulan bir yapıta bıyık çizmek ‘taşlama’ gibi görünse de Mona Lisa’nın kartpostal olmasını da eleştirdiği kabul edilebilir. Günümüz sanat dünyasının oluşumu bağlamında oldukça önemli bir figür olan Duchamp, sanatın içselliği üzerine önemli adımlar atmaya devam etmiştir. Ayrıca çağdaş sanatın amacı bağlamında ilk izler bu dönemlerde ortaya çıkmıştır. Çünkü çağdaş sanatın en önemli özelliği, düşünme ve düşündürme eylemidir. Ayrıca tartışmaların ortaya çıkması sanatı ileriye taşıyan ve farklı seslerin çıkmasına olanak tanıyan bir durum olmuştur. Bu nedenle

“L.H.O.O.Q.” adlı çalışma, eleştirel bir imge olarak günümüz Yeni Medya Sanat anlayışını da etkilediğini söylemek yanlış olmayacaktır. “Mark Tribe, fotomontaj, kolaj, hazır nesne, politik eylem ve performansı içeren birçok Dadaist stratejinin yeni medya sanatında yeniden görüldüğünü belirtmektedir (Tribe, 2006’dan aktaran Belgesay ve Erkayhan, 2014, s. 48)”. Mark Tribe’nin de bahsettiği gibi, Dadaistlerin, Yeni Medya Sanatına etkileri olmuştur. Ayrıca sanat, farklı düşünme ortamları ve biçimleri barındırsa da tarihle birlikte değişmekte ve gelişmekte olduğunu bir kez daha göstermektedir.

Bauhaus Okulu ile Konstrüktivizm akımı benzerlik göstermektedir. Farklı koşul ve imkanlar doğrultusunda üretilmiş olsalar da üretim süreçleri içerisinde kullandıkları malzemeler ve geometrik biçimler ile ortak bir noktada değerlendirebilmektedirler (Antmen, 2018, s.103). Biçimsel bağlamda benzer disiplinleri gösterecek de öz bağlamında amaçları aslında farklı olabilmektedir. Öyle ki Bauhaus ile tasarım dili, zanaat ve sanatçılar için genişlemiştir. Bauhaus ile sanat, mimarlık ve tasarım dünyasına etkisi olmuştur. Bauhaus’un amacı, sanat ile zanaat birleştirmesi ve toplum gereksinimlerine çözüm üretebilecek sanatçıların yetiştirilmesidir (Kavukcu, 2016, s.32). Almanya’da 1919’da kurulan Bauhaus, farklı disiplinlerin kullanımına teşvik ederek sanatçıların tasarımsal anlamda birçok disiplini barındıran çalışmalar ortaya koymalarını sağlamıştır. Aynı zamanda malzeme kullanımının geniş olması da deneysel çalışmalar yapmalarına imkân sağlamıştır. Bauhaus’un, Yeni Medya Sanatının gelişimine zemin hazırlayan bir diğer sebebi ise pratiğe dayalı olmanın ötesinde teorik anlamda da bilgi akışının sağlanmasıdır. Bu durum elbette ki çağdaş yeni medya sanatçılarına kuramsal bağlamda yenilikçi bir anlayış kazandırdığını söylemek yanlış olmayacaktır.



**Görsel 2. 14.** *László Moholy-Nagy, “Işık-Mekân Modülatörü”, 151,1 x 69,9 x 69,9 cm, Alüminyum, çelik, nikel kaplı pirinç, diğer metaller, plastik, ahşap ve elektrik motoru, 1922-1930, Harvard Sanat Müzesi, Cambridge, Amerika Birleşik Devletleri.*

Hareketi ve ışık oyunlarını görmek için kullanılan bir cihaz geliştiren László Moholy-Nagy, “Işık Mekân Modülatörü” adlı kinetik heykeli, döneminin teknolojik sınırlarını zorlayan ve izleyici ile etkileşimini ön planda tutan bir eserdir (Görsel 2.14). Bauhaus okulunun öğrencilerinden biri olan Moholy-Nagy'nin, “Işık Mekân Modülatörü” adlı kinetik heykelinde bir dizi hareket halinde dönen parçalar olduğundan dolayı sabit bir forma bağlı değildir. Geleneksel oyunları sahnelemek yerine, izleyiciyi devamlı değişen ses ve ışık efektleriyle çevreliyor ve bu efektlerle sahnedeki eyleme katılmalarını sağlıyordu (Farthing, 2020, s. 419). Ayrıca sanatçı, Bauhaus’un sayesinde birçok malzemeyi kullanarak multidisipliner bağlamda ilk örnekleri de yansıtan bir çalışma ortaya koymuştur. Aynı zamanda László Moholy-Nagy'nin “Işık Mekân Modülatörü” adlı keşfi ile kinetik heykelin icat edilmesini sağlamıştır (Girgin, 2018, s.2316).

Moholy-Nagy, interaktif deneyimi hissettiren kinetik heykeliyle teknoloji ve sanatı birleştirmiştir. “Onun ışık ve hareket üzerine yaptığı bu deneysel araştırmalar, neon ışıkları ile yapılan çalışmaların ve medya sanatının da ilk tomurcukları olarak görülebilir (Girgin, 2018, s.2317)”. Moholy-Nagy ve daha birçok sanatçının çalışmalarını destekleyen Bauhaus, günümüz sanat düşünme ve üretme ortamlarına da etkisi büyük

olmuştur. Bauhaus'un sadece yeni medya sanatçılarına değil, malzeme pratikleri üzerine düşünen ve kendini geliştiren her alana katkısı olmuştur. Böylece malzemenin kurallarının olmadığını göstermişlerdir. Sonuç olarak, Bauhaus okulu ve özellikle László Moholy-Nagy'nin, Yeni Medya Sanatına etkisi olduğu kabul edilebilir bir gerçek olmaktadır.

1924 yılında André Breton ile ortaya çıkan Sürrealizm ile insanın bilinçaltına ve rüyalarına odaklanılmışlardır (Turani, 2007, s. 137). Sürrealizm, 1920'li yıllarda Dadaizm sonrası yeni bir bakış açısı geliştirmek istemiştir. Amaçları ise dünyanın yenilenmesiyle mantığın egemen olduğu, yaşanan realitenin değişmesi böylece onu bir "sürrealite"ye, üst-gerçeklik'e dönüştürmektir (Tunalı, 2013, s. 209). Böylece sanatçı, öz sorgulamalarını yapmaya devam ederek biçimsel bağlamda yeni olanın peşinden gitmeye devam etmektedir. Bu nedenle sanatçının, giderek geleneklerinden ayrılıp yeni dünyayı şekillendirmek istemesi söz konusudur.



**Görsel 2. 15.** Luis Buñuel ve Salvador Dalí, "Endülüs Köpeği" filminden bir kare, 1929.

Luis Buñuel ve Salvador Dalí'nin "Endülüs Köpeği" adlı kısa filme bakmak gerekebilmektedir (Görsel 2.15). 1928 yılında çekilen gerçeküstü film, Buñuel ve Dalí'nin gördükleri rüyaları birleştirerek bir senaryo (bir çekim tablosu dizisi) oluşturmuşlardır (Gevgili, 1989'dan aktaran Çağrı ve Uğur, 2015, s. 147). Aynı zamanda

ortaya koydukları gerçeküstü kısa film, sadece yeni medya alanı ile ilgili üretim yapan sanatçıları değil, sinema endüstrisi bağlamında sürrealist bir kısa film örneğini oluşturmaktadır. Kısa filmde, rüyaların sürrealist bir biçimde yansıtılıyor olması ile zaman ve mekân soyutlamalarına da yer verilmiştir. Böylece sürrealist estetik ve anlatı biçiminin etkileyici bir örneği olmuştur. Akdoğan, Endülüs Köpeği ile ilgili düşüncelerini şöyle belirtir: “Bir Endülüs Köpeği’nde yer alan düşsel imgeler, psikanalizin ele aldığı konular bağlamında değerlendirilmeye açıktır (Akdoğan, 2019, s.91)”. Endülüs Köpeği, gerçeküstücü akım çerçevesinde ilk örnek olarak bilinmekte ve psikanalizin konuları bağlamında da değerlendirilebilmektedir. Sonuç olarak öncü bir şekilde ele aldıkları kısa film, sürrealist bir anlatı diline sahip olmasıyla Yeni Medya Sanatına ilham kaynağı olduğu söylenebilir.

Soyut Dışavurumculuk, Yeni Medya Sanatının gelişimi bağlamında olabilecek ilk etkiler arasında yer alan ve soyut ifadeyi vurgulayan bir akımdır. Soyut Dışavurumculuk, Alman Dışavurumculuğun etkileri bağlamında da ortaya çıktığı söylenmektedir. Aynı zamanda Süprematistlerin soyutlamalarından oldukça farklı bir biçimde eserler ortaya koyduklarını söylemek gerekir. Turani, diğer Dışavurumcular ile aralarındaki farkı şöyle anlatmaktadır: “1946-47’lerde New York’ta geometrik soyutlamanın düzenlenmiş form yapısını reddeden bir resim anlayışı ile sanatçı, kendi fizik hareketlerini de yansıtan bir boyamayı gündeme getirdi (Turani, 2007, s.134)”. Aksiyon resmi olarak geliştirdikleri yeni form ile özgürlüğün dışavurumunu ifade etmişlerdir. Böylece aksiyonu hissettiren ve özgür formların yer aldığı çalışmalar ortaya koymuşlardır. Ayrıca aksiyon resimler, aynı zamanda performans niteliğindedir.



**Görsel 2. 16.** Jackson Pollock, “Mavi Direkler: Numara 11”, 1952, Tuval üzerine yağlı boya, sır, cam parçaları ve alüminyum boya, 213 x 489 cm, Avustralya Ulusal Galerisi, Canberra, Avustralya.

Jackson Pollock’un, “Mavi Direkler: Numara 11” adlı eseri, performansın bir sonucunu gösterir niteliktedir (Görsel 2.16). Fransız sanat tarihçisi Serge Guilbaut, “New York Modern Sanat Düşüncesini Nasıl Çaldı” adlı kitabında Jackson Pollock hakkında şöyle demektedir:

“Bilinçaltına bel bağlamak bireyselliğin patlamasına izin vermenin, ressamın benzersiz üslubunu geliştirmesinin bir yoluydu. Elbette bir hata yapma, yanlış düşme riski vardı. Ama ressamın hataları samimiyet göstergesi olarak, modern gerçeğin peşinden koşma ve onu yaşama arzusunun göstergesi olarak yorumlanıyordu. Kuralların çiğnenmesi sanatçının özgür olduğuna, yapıtlarının içten ve özgün olduğuna kanıt oluşturunuyordu (Guilbaut, 2009, s. 112)”.

Jackson Pollock’un “Mavi Direkler: Numara 11” adlı eseri, sanatın biçimsel ifadelerindeki kuralların değiştiğini göstermektedir. Soyut bir ifadeyle ele alınan eserde, sanatçının hareket ve jestleri hissedilmektedir. Öyle ki özgür olmak ve özgün eserler ortaya koyabilmek, çağdaş düşünce biçiminde önemli görülmektedir. Çağdaş Yeni Medya Sanatı eserlerinde, fiziki hareketleri hissettiren ve böylece interaktif hareketli eserlerle karşılaşmak mümkündür. Soyut Dışavurumculuk, Yeni Medya Sanatına, biçimsel ve sezgisel bağlamda etkileri olmuştur. Dolayısıyla Soyut Dışavurumculuk, Yeni Medya Sanatının gelişimi bağlamında olabilecek ilk etkiler arasında yer alabilmektedir.

1950’li yıllarda Pop Sanat akımının düşünsel bağlamda yeni medya sanatçılarını etkilemiştir (Belgesay ve Erkayhan, 2014, 47). Böylece popüler kültür ve medya imajlarının, tüketimin sembolleri ile estetik dil kazandıran Pop Art, Yeni Medya Sanatına

ilk etkileri bağlamında ele alınabilir. “Popüler sanatın kısaltmış adıdır. Pop art ismi 1954’te İngiliz sanat eleştirmeni Lawrence Alloway tarafından kullanıldı (Turani, 2007, s.116)”. Böylece tüketimin artması ve geleceğe odaklı kitle iletişim araçları çoğalmıştır. Bu nedenle Pop ismi de bu bağlamda ortaya çıkmıştır. Böylece Pop Art, çağın yeni gerçekliğini oluşturan televizyon ve kitle kültürünü yansıtan medya imajları konuları haline gelmiştir. Pop Sanatı, medya ve tüketim kültürünü incelemesi ve estetik açıdan geniş olması ile birçok yeniliği de getirmiştir.



**Görsel 2. 17.** Richard Hamilton, “Günümüz Evlerini Bu Kadar Farklı ve Cazip Kılan Nedir?”, 1956, Kolaj, 26 x 25 cm, Kunsthalle Tübingen, Tübingen, Almanya.

Richard Hamilton tarafından yapılan kolaj çalışma popüler kültürün sembolleriyle dolu bir eserdir (Görsel 2. 17). Hamilton, bu kolajı “dergilerden alınmış ‘anlık’ sanat” olarak tanımlamıştır (Fineberg, 2014, s.233). Öyle ki kolajında kullandığı göstergelerden de anlaşılacağı üzere tüketim kültürünü kolajında yansıtmaktadır.

Richard Hamilton, Pop Art ile ilgili şöyle demektedir:

“Güzel-sanat-olarak-pop olgusu ise, popüler kültürün güzel sanatlar bağlamında ifadesi olarak aslında Fütürizm gibidir, yani toplumun değişen değerlerine yönelik bir inancın ifadesidir. Güzel-sanat-olarak-pop, kitle kültürünü kendine mal etmesiyle, aynı zamanda sanat karşıtıdır da. Bu anlamda Dada gibi yıkıcı değil, yaratıcıdır; Pozitif Dada’dır. Ya da

Fütürizm ile Dada'nın melezleşmesiyle ortaya çıkan Mama'dır - yani, kitlelerin kültürüne saygılı olan ve yirminci yüzyılda kentsel ortamda yaşayan sanatçının kaçınılmaz olarak kitle kültürünün tüketicisi olacağına, dolayısıyla ona katkıda bulunacağının aynı ölçüde kaçınılmaz olduğuna inanan bir akımdır (Hamilton, 1961'den aktaran Antmen, 2018, s. 165)".

Alıntıdan da anlaşılacağı üzere, Richard Hamilton, kitle kültürünün etkileşimini ve uygulamalarını destekler niteliktedir. Böylece yeni çağa ve çağdaş sanata köprü oluşturmaktadır.



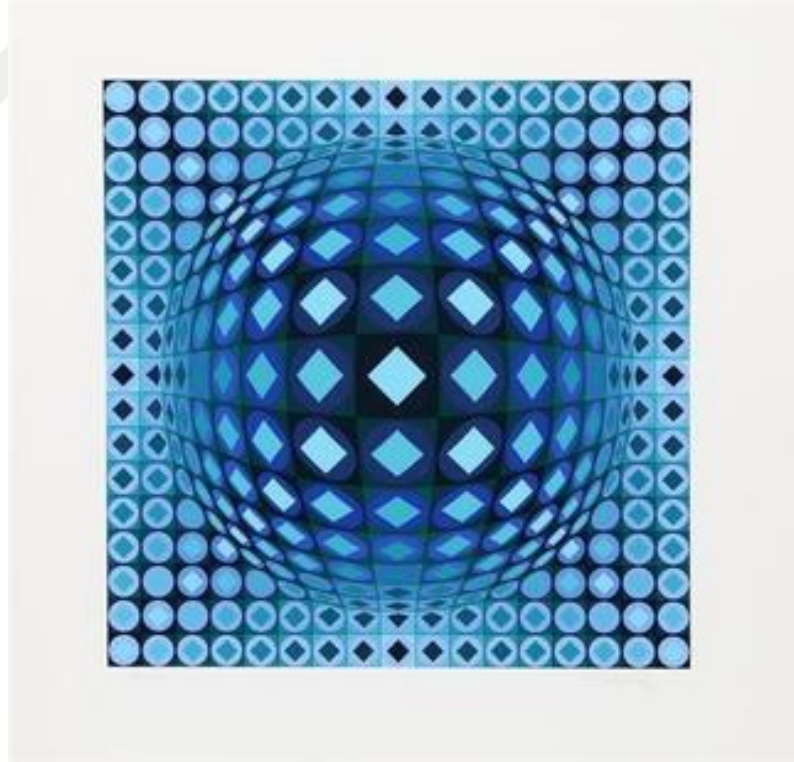
**Görsel 2. 18.** Roy Lichtenstein, "Look Mickey", 1961, Tuval üzerine yağlı boya, 121.9 cm × 175.3 cm, Ulusal Sanat Galerisi, Washington.

Roy Lichtenstein tarafından yapılan "Look Mickey" adlı yağlıboya çalışması, Yeni Medya Sanatının ilk etkileri bağlamında ele alınabilir (Görsel 2.18). Yeni bir yaklaşım dilinin göstergesi niteliğinde olan "Look Mickey" adlı çalışma, çizgi roman figür ve estetiğini yansıtmaktadır. Calvin Tomkins, "Look Mickey" ile ilgili şöyle demiştir:

"Sahne, Donald Duck'ın balık tutmaya çalışırken oltayı yanlışlıkla kendi gömleğinin arkasına takması ama bunu anlamayıp Mickey'e "Bak, büyük bir tane yakaladım!" demesinden ibaretti. Hatta çalışırken Ben Day noktalamasını da taklit etmişti, Roy. O andan sonra dışavurumcu resmi kesin olarak bırakıp karikatür ve çizgi filmleri temel alan resimler yapmaya başladı (Tomkins, 1980'den aktaran Kalfa, 2019, s.174)".

Çizgi roman ve animasyon dünyası niteliğinde olan çalışmaları, dijital çağa geçişin kaçınılmaz olduğunu gösterir niteliktedir. Pop Art, Yeni Medya Sanatı bağlamında teknolojiyi araç olarak gören ve teknoloji ile eser üreten sanatçılara da ön ayak olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Çünkü teknolojinin kendisi toplumu ve yeniliği barındırmaktadır. Ayrıca sanatçı, herhangi bir malzemeyi kullanmakta da özgürdür. Bu nedenle Pop Sanatı, yeni olanın ve teknolojinin önemi bağlamında önemli olmaktadır.

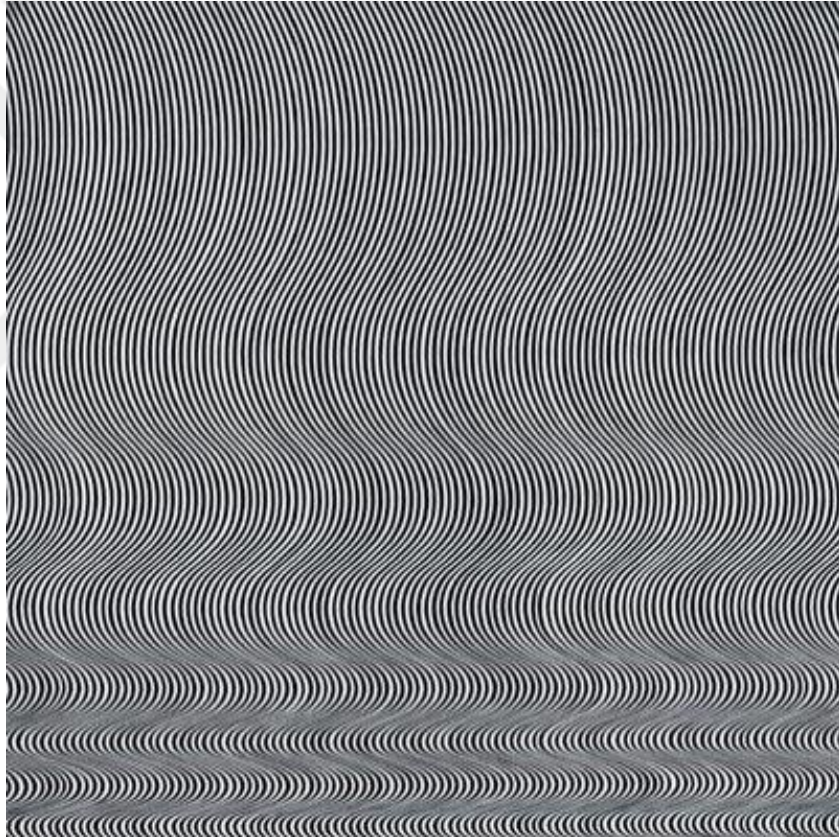
Optik yanılsamaların ve algının, izlenimini yansıtan estetik bir dili, geometrik tasarımlar ile ortaya koyan Op Art, Yeni Medya Sanatının ilk etkileri bağlamında ele alınabilir. 1960’larda ortaya çıkmış ve Optical Art kelimesinden yola çıkarak Op Art olarak basın tarafından mantıksal bir açıdan ele alınarak adlandırılmıştır (Tuğal, 2012, s.93). Sanatçılar, grafik tasarım ile bilimi birleştiren görsel yanılsamalar ortaya koymuşlardır. Optik Sanat, sanat ile bilim arasında köprü oluşturmakta ve hareketi hissettiren illüzyonlar ile de farklı deneyimleri yansıtan çalışmalar gerçekleştirmişlerdir.



**Görsel 2. 19.** Victor Vasarely, “Kezdi-Ga”, 1970, Serigrafi, 20 x 20 cm, RoGallery Sanat Galerisi, Long Island City, Amerika Birleşik Devletleri.

Victor Vasarely, akımın önemli temsilcilerinden biridir. Vasarely’nin ortaya koymuş olduğu çalışmalarına bakıldığında, optik yanılsamalar ve geometrik desenler

görülmektedir (Görsel 2.19). Sibel Avcı Tuğal, Op Art ile ilgili görüşlerini şöyle belirtmiştir: “Sanatçıların yapıtlarında zemin-arka plan, üst alan ilişkilendirmesi ve farklılaştırılması söz konusudur. Bu ilişki, aynı zamanda negatif ve pozitif alan olarak da tanımlanabilir. Bu ilişkilendirmelerde ön ve arka planların farklılaştırılması genel kompozisyon yapısında önceliklerin belirlenmesine katkı sağlar (Tuğal, 2012, s. 137)”. Dolayısıyla eserlerde formlar, renkler ile belirtilmiştir. İzleyiciye farklı bakış açısı kazandırmak isteyen Victor Vasarely şöyle demektedir: “Her form renk için bir temeldir; her renk bir form niteliğindedir (Vasarely’den aktaran Hodge, 2016, s. 172)”. Kompozisyonda espas dediğimiz derinlik ve aralık algısı değişim göstermiştir. Aynı zamanda optik sanatçılar, soyut geometrik formlar da kullanmışlardır.



**Görsel 2. 20.** Bridget Louise Riley, “Fall (Akım)”, 1963, karışık teknik, 148,3 cm × 149,5 cm, Tate Modern, Londra.

Bridget Louise Riley’nin, “Akım” adlı eseri, bir başka Optik Sanat örneğidir (Görsel 2.20). Gözün optik yetersizliği ile oluşturulan optik yanılsamalar, illüzyonlarla dijital çalışmalar yapan sanatçılara ilham kaynağı olduğunu söylemek gerekmektedir. Öyle ki geçmiş dönemlerde, Noktacılık yani Puantilizm’de de benzer bir yanılsama mantığı ile karşılaşmak mümkündür. Günümüz dünyasında ise moda tasarımdan

sinemaya, video sanatından grafik tasarıma kadar birçok alanda optik yanılsamalar kullanılmaktadır. Bu durum, akım ve düşünce gruplarının zaman ve kültürlerden bağımsız olarak öz sorgulamaları ile ilişkilendirilebilmektedir.

Düşüncelerin önemini vurgulayan Kavramsal Sanat, Yeni Medya Sanatı bağlamında etkisi olduğu söylenebilmektedir. “Tıpkı yeni medya sanatçılarının yazılımlardan oluşan sanat eserlerinde olduğu gibi, sanat maddesizleşme yönünde eğilim göstermekteydi (Belgesay ve Erkayhan, 2014, 47)”. Malzemenin bir araç olduğunu ve önemli olanın fikir olduğunu vurgulaması ile yeni medya sanatçıları ile benzerlik gösterebilmektedir.

Kavramsal Sanat, fikirlerin kavramsal boyutları üzerine düşünen ve bu fikirleri irdeleyen bir sanat akımını oluşturmaktadır. 1960’ların ortalarında kullanılmaya başlanan terim, varolan eserlerden farklı olan sanat eserlerini ifade etmek amacı ile kullanılmaya başlanmıştır (Koca, 2017, s. 97). Şöyle ki, fikirsel derinliği irdelemek ve sınırları sorgulamak istemektedirler. Bu durum, elbette ki yeni bir düşünce biçimini geliştirecek ve böylece yeni olan biçimsel özellikler doğrultusunda öz sorgulamaları doğuracaktır. Ahu Antmen, Kavramsal Sanatın kapsayıcılığı ile ilgili şöyle demiştir:

“Sanatçının bedenini kullanarak gerçekleştirdiği performans ya da “happening” (oluşum) türünde gösteriler; resim ve heykel gibi geleneksel türlerin ötesinde uzanan enstalasyon ya da “environment” (çevre) türünde düzenlemeler; galerinin ve müzenin hem fiziksel, hem ideolojik sınırlarını aşmak adına açık alanlarda ve doğada gerçekleştirilen arazi, toprak, çevre sanatı türünde projeler ve benzeri sanatsal ifadeler, izleyiciyi estetikten önce zihinsel bir algılama sürecine çağırması bakımından, ‘kavramsalcılığın’ sınırları içinde değerlendirilebilir (Antmen, 2018, s. 193)”.



**Görsel 2. 21.** René Magritte, “İmgelerin İhaneti”, 1928-1929, Tuval üzerine yağlı boya, 63,5 cm × 93,98 cm, Los Angeles County Güzel Sanatlar Galerisi, Los Angeles.

René Magritte, “İmgelerin İhaneti” adlı eserini, seri halinde 1928-1929’de yapmıştır (Görsel 2.21). 1960’lı yıllarda Pop, Minimalist ve Kavramsal Sanata da ilham kaynağı olmuştur (Bağatır, 2011, s.25). Bu nedenle, Kavramsal Sanatın oluşum süreci irdelendiğinde geçmiş dönemin yansımaları elbette ki olmuştur. Bu durum, Performans Sanatından Minimal Sanata, Arazi Sanatından Çevre Sanatına kadar birleştirici ya da kapsayıcı bir durum olduğunun göstergesidir. Akım ve ardından tepki olarak gelen bir başka akım ya da düşünce grubunun ortaya çıkması sanatın, bir zincir gibi birbirine bağlı ve kapsayıcı olduğunu göstermektedir.



Joseph Kosuth, sanatın sadece estetik bir haz barındırmanın ötesinde olduğunu ifade etmeyi amaçladığı söylenebilir. Çünkü Kosuth, yerleştirmede, üsluptan çok anlamsal boyutta sorgulamaya yönelmektedir. İlerleyen süreçlerde yapmış olduğu bir başka yerleştirmesi de bu ifadeyi destekler niteliktedir. Joseph Kosuth'un, 1966 yılında yapmış olduğu "Neon Elektrik Işıklı İngilizce Cam Harfler" adlı eseri, karanlık bir ortamda cam harflerden oluşan üç sıra halinde dizilmiş parlayan ve her satır sekizer sözcükten oluşarak vurgulanmıştır (Yılmaz, 2013, s. 296). Eserde Kosuth, kuramı tekrar tekrar vererek kavramın nesne olmadan, nesnenin de kavram olmadan olmayacağı ifade etmek istemiş olabilmektedir. Ayrıca eserde neon ışıkları kullanmasıyla çağdaş sanatçılara ilham kaynağı olduğunu söylenebilir (Görsel 2.23). M. Emir Fidan, Yeni Medya Sanatı bağlamında Kavramsal Sanatı şöyle açıklamıştır:

"Çağımızda teknolojik gelişmeler sayesinde, kavram sanatının üretim, biçim ve kullandığı malzemeler çeşitlilik gösterir. Amacına hizmet eden her türlü formu kullanabilen kavramsal sanat, günümüzde fikrin görselleştirilmesinde bir araç olarak yeni medyayı kullanabilmekte; yeni medya sanatı eserleri olarak vücut bulabilmektedir (Fidan, 2023, s. 21)".

Fluxus, 1960'lı yıllarda meydana gelmiş bir oluşumdur. "Fluksus (fluxus) terimi, sanat ve kültür etkinlikleri bağlamında George Maciunas tarafından kullanıma sokulmuştur. Maciunas, bu terimi New York'ta Litvanya Kültür Derneği adına çıkarılması düşünülen bir dergiye isim ararken sözlükte rastladığı flux'tan türetmiştir (Yılmaz, 2013, s.332)". Akış, kelime anlamı ile de sanatın, hayata dahil ve hayatın bir parçası olduğunu ifade etmektedir. Dolayısıyla Fluxus, toplumla ilintili olmaktadır. Ancak burada olumlama eylemi ile değil, sanatın, hayatın da bir parçası olarak toplumsal sorunlarla iç içe olması gerektiğini söylemeyi hedefleyen bir oluşum olmuştur.



**Görsel 2. 24.** Joseph Beuys, “Ben Amerika'yı Seviyorum, Amerika Beni Seviyor”, Performans, 1974, Rene Block Gallery, New York.

Joseph Beuys'un, “Ben Amerika'yı Seviyorum, Amerika Beni Seviyor” adlı performansını 1974'te New York'ta gerçekleştirmiştir (Görsel 2.24). Joseph Beuys performansında, bir kurt ile üç gün süresince aynı kafeste kaldı. Eylemde kullandığı malzemelerden metal üçgen, bilinç; türbin sesi, teknoloji; el feneri, depolanmış enerji; eldivenler, her türlü eylemi yapabilen eller; kır kurdu, hem Amerika'ya Orta Asya'dan yerlilerle birlikte gelen bir kurt cinsini hem de Amerikan yerlilerini; borsa haberlerini yazan Wall Street gazetesi de ABD ekonomisinin acımasızlığı anlamına gelmekteydi (Yılmaz, 2013, s. 350). Böylece Joseph Beuys, politik, ekonomik ve sosyal temaları barındıran eleştirel bir performans ortaya koymuştur. Anlamsal bir derinlik barındıran performans, sanatın pozitif bir eylem olarak değil, hayatın içinde olduğunu göstermektedir. Çünkü politika, ekonomi ve birçok gündem, sanatçının da gündemini oluşturmaktadır. Aynı zamanda performansın önemli bir özelliği ise üç gün sürmesi ve bu üç gün boyunca sanatçı hiç konuşmayarak bir kurt ile kafeste kalmasıdır. Topluma bir mesaj vermesinin yanı sıra sanatçılara da derin bir mesaj iletmiştir.

Performans Sanatı, geçmiş dönemlerden bu yana kapsayıcı bir sanat akımı olmuştur. Birçok akım dâhilinde kullanıldığı gibi, yeni medya sanatçıları tarafından da kullanılmaktadır. Performans Sanatının temeli 20. yüzyıl başlarındaki Dada akımından, fütürist ve sürrealist performanslara kadar uzanmaktadır (Karabaş ve İşleyen, 2016,

s.342). Aynı zamanda etkileşimli bir sanat türü olmasından dolayı izleyici de önem arz etmektedir. Performans Sanatında sanatçı, izleyici ile doğrudan etkileşim kurmaktadır. Performanslar, belgelemek amacı ile fotoğraflar çekildiği gibi imkan dahilinde video kameralar ile kayıt alınarak arşivlenmektedir (Karabaş ve İşleyen, 2016, s.342). Bu nedenle etkileşim, Performans Sanatı için önemli olmuştur. Kayıt alınmasına rağmen canlı bir şekilde performansı deneyimlemek sanatçı için olduğu gibi izleyici için de değerli olmaktadır.



**Görsel 2. 25.** Jackson Pollock atölyesinde resim yaparken, 1950, (Fotoğraf: Hans Namuth).

Action Painting olarak da bilinen Eylem Resmi, Jackson Pollock'un (Görsel 2.25) eserlerindeki performansı tanımlamak için Amerikalı eleştirmen H. Rosenberg tarafından kullanılmıştır (Karabaş ve İşleyen, 2016, s.342). Pollock, bir imge olmanın ötesinde bedenini kendisini bir eyleme dönüştürmüştür. Bu açıdan değerlendirildiğinde, Soyut Dışavurumcuların yapıtlarını 'eylem' adı altına değerlendirmelerinden, Dadaistlerin Cabaret Voltaire'deki performanslarına kadar sanat, bir performans eylemi olmuştur. Performans Sanatı, derin olduğu gibi geçmiş de olan bir kavramdır. Eylemi hissettiren performansın gelecek dönemlerde, teknoloji ile hareketlenen ve aksiyonu hissettiren eserlere ilham kaynağı olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

Karmaşıklığı reddeden ve sadeliği estetik dil ile ortaya koyan Minimalizm, Yeni Medya Sanatının ilk etkileri arasındadır. Minimalistler, sade bir anlatım dilini tercih

etmişlerdir. Minimalizm, az malzeme ile çok şey ifade etmeye çalıştığı gibi nesneler ile farklı bir ilişki kurma ve endüstriyel nesnelerin sembolik bir anlam taşımasının ötesinde sadece var oldukları haliyle kabul edilmektedir (Karaca, 2021, s.336). Böylece objelerin kendileriyle değil, var olmaları ile önemli olduklarını anlatmayı hedeflediklerini söylemek gerekebilir. Bu nedenle Soyut Dışavurumcularda ya da Rus Konstrüktivistlerde gördüğümüz nesne ile ilişki, Minimalist sanatçılar için de farklı bir anlam barındırmaktadır. Ancak dramatik ve duygusal nesne tanımlamalarından kendilerini ayırıyor olsalar da geçmiş dönem akım ve sanatçılarla benzerlikleri elbette ki olmuştur.



**Görsel 2. 26.** Dan Flavin, “V. Tatlin için Anıt”, 1964, floresan ışıkları ve metal bağlantılar, 244 x 59 x 11 cm, Modern Sanatlar Müzesi (MoMA), New York.

Minimalist sanatçılar, etkili bir prensip ortaya koymayı hedeflemişlerdir. Ayrıca mekânsal düzenleme ile izleyiciyi içeriğe odaklanmayı amaçlamışlardır. Dan Flavin, “V. Tatlin için Anıt” adlı eserini 1964 yılında yapmıştır (Görsel 2.26). Flavin, Rus sanatçı Vladimir Tatlin’e atfettiği ve saygı duruşu niteliği taşıyan otuz dokuz anıtının ilkinin ortaya koyduğu bu eser, New York’ta ortaya çıkan Minimalizmin bağımsız ve nesnel

yaklaşımının yansımasıdır (Hodge, 2013, s.26). Flavin, sanat ve sanatın malzemesinin ne olduğuna ilişkin kavramları genişletmiştir. Tatlin'in tasarladığı ancak hayata geçiremediği kulesi, Flavin ile yeni bir dil kazanarak yeniden tasarlanmıştır. Böylece farklı dönemlerde yaşamış iki sanatçı, öz bağlamında ilişkiler kurmaktadır. Bu nedenle sanatın, geçmiş dönemlerle bir arada geliştiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Ayrıca bugünün sanatını, geçmiş dönemin yansımalarını da oluşturabilmektedir. Sonuç olarak bir kez daha anlıyoruz ki sanatçı, dönemler ve tartışmalar değişse de öz bağlamda birbirleri ile konuşmaya ve aynı sezgileri paylaşmaya devam edebilmektedir.

Arazi Sanatı, Yeni Medya Sanatının gelişimine etki olabilecek bir başka akımdır. Arazi Sanatı, doğayı bir araç olarak kullanmaktadır. Arazi sanatının en bariz özelliği doğanın içerisinde yer alan sanat eserleri olmasıdır (Hodge, 2016, s. 188). Böylece arazilere müdahalelerin olduğu bir yaklaşım türüdür. Arazi Sanatında, galeri mekânları ya da müzelerde değil, doğa ve insan, yaşamının içerisinde yer almaktadır. Öyle ki, sürdürülebilirliğin doğayla birlikte ilerlediği ve etkileşimin hayatın içerisinde olduğu bir alandır. Arazi Sanatı, doğayı ve sürdürülebilirliği ele alırken, devasa çalışmalar ortaya koymaktadır. Bu nedenle çağdaş yeni medya eserlerinde de gördüğümüz kamusal alandaki yapıtlar ile bir ilişki söz konusu olmaktadır.



**Görsel 2. 27.** Robert Smithson, “*Spiral Jetty (Sarmal Dalgakıran)*”, 1970, taş, toprak, tuz kristalleri, su, 4,6 m x 460 m, Büyük Tuz Gölü, Utah.

Robert Smithson’ın “Spiral Jetty (Sarmal Dalgakıran)” adlı çalışması 1970 yılında yapılmıştır (Görsel 2.27). Smithson, “Sarmal Dalgakıran”ı gerçekleştirmek için büyük bir

arazi içerisinde çalışmıştır. “Dalgakıran’ı özellikle endüstriyel bir bölgede inşa eden Smithson, insanın doğayla ilişkisine dikkat çekmek istemiş, ayrıca binlerce yıl öncesinden günümüze ulaşan Stonehenge gibi insan yapısı anıtlara göndermede bulunmuştur (Antmen, 2018, s.252)”. Doğaya yerleştirilen ve doğanın bir parçası haline gelen Dalgakıran, zaman içerisinde doğaya uyum sağlamıştır. Böylece çalışma, doğanın ve yaşamın bir parçası haline gelmiştir. Dolayısıyla sanat, bir kez daha geçmiş ve bugünün izlerini barındırarak etkisini sürdürmeye devam etmiştir. Teknoloji, olanaklara bağlı olarak gelişimini aktarmıştır. Teknolojiyi bir araç olarak görmemek, günümüzde ortaya koyulan eserlerin kavramsal açıdan derinliğini hafife almak olacaktır.

Sonuç olarak sanatçının, sanat ve teknolojiyi birlikte kullanma isteği, ilk insandan bu yana yeniye olan merakın bir sonucudur. Mağara duvarlarından bu yana karşılaşılan göstergeler, teknolojik becerilerini barındırmaktadır. Öyle ki, teknoloji bir faaliyettir. Yeni Medya Sanatının gelişimi bağlamında olabilecek ilk örneklerine baktığımızda, yeniye ulaşma isteği teknolojiyi de beraberinde getirmiştir. Teknoloji, öz bağlamında insanın, geçmiş ve bugün ile ayrılmaz bir parçası olmuştur. Her akıma tepki olarak karşı çıkan akımlar da teknolojinin varlığı ile şekillenmiştir. Çünkü toplumlar, birçok etkene bağlı gelişim göstererek günümüze ulaşmıştır. Öyle ki toplumların da geçmiş ile kurduğu bağlantı da sanatçı, geçmiş ile etkileşim içerisinde olacaktır. Bu durum karşısında belirtmek gerekirse, yeniye reddetse de sanatçı, yeniye doğru gitmeye devam etmiştir.

### **2.3. Yeni Medya Sanatının Geçmişten Günümüze Kullanım Alanları**

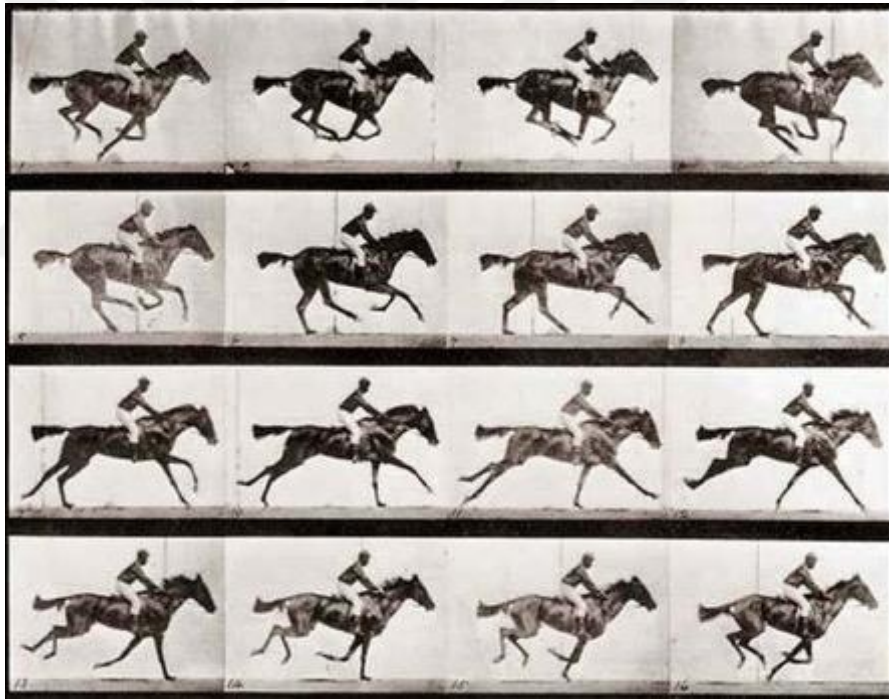
Araştırmanın önceki bölümünde, Yeni Medya Sanatının gelişimi bağlamında etkileri olduğu kabul edilen ve ayrıca ‘olabilecek’ ilk etkilere yer verilmiştir. Böylece teknolojik gelişmelere ve yeniye karşı olan akım, düşünce ve sanatçılar açıklanmıştır. Teknolojiye ve yeniye karşı olsalar dahi düşünce biçimleri sonucu öncü tavırları ile Yeni Medya Sanatına etkileri olduğu ifade edilmiştir. Bu bölümde, teknolojinin tam anlamıyla kabul edildiği kaynaklardan ilk örneklerle yer verilerek konu bağlamında önemli görülen Yeni Medya Sanatının alt başlıkları incelenmiştir.

Yeni anlatım biçimleri ile algı, anlam ve biçimlerde birçok değişim meydana gelmiştir. Böylece hem düşünsel hem de fiziksel bağlamda birçok eylem ortaya koyulmuştur. Eylemler sonucu Sanayi Devrimi ve sonrasında birçok icat ortaya çıkmıştır. “Teknoloji ile daha yakın ilişkiye giren sanat ve sanatçılar, duygusal algılamadaki

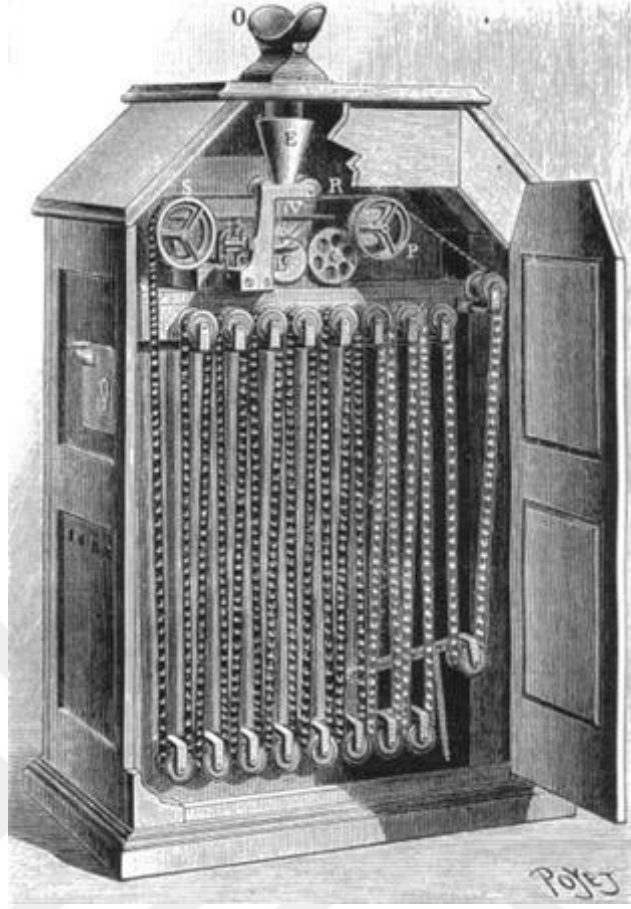
farklılıkları elektronik medya araçlarının kullanımı ile yansıtmaya başlayarak yeni deneyimler ortaya koymuştur (Tuğal, 2018, s. 27)”. Dolayısıyla sanatçı, teknoloji ile etkileşime girmiş ve sürekli olarak gelişmiştir.

“Sanata entegre olan teknolojik araçlar, sadece iletimin bir yolu değil, sanatın biçimi, içeriği ve süreci ile bütünlük arz etmektedir. Çünkü yeni medya, teknolojik bir araç olmanın ötesinde kültürel bir ortam, tekno-kültürel bir karakter, ideolojik ve ekonomik bir güç olarak da kullanılmaktadır (Güney, 2014, s.128)”.

Teknolojinin ilk izlenimleri, geçmiş dönem sanat uygulamalarından günümüze kadar gelmektedir. “Devrim yaratan teknolojik gelişmeler, araç ve gereçler, plastikleşen yapay mekanlar, sanal zeka ve sayısal dünya içerisindeki insan ve onun algısı değişmiştir (Coşkun, 2015, s.5)”. Farkındalık yaşayan insan, teknolojik gelişmeler ile algıları değişmekte ancak geçmişin de izlerini taşımaya devam etmektedir.



**Görsel 2. 28.** Eadweard Muybridge, “Hareket Eden At”, Atların koşu anında fotoğraflanması, 1878.



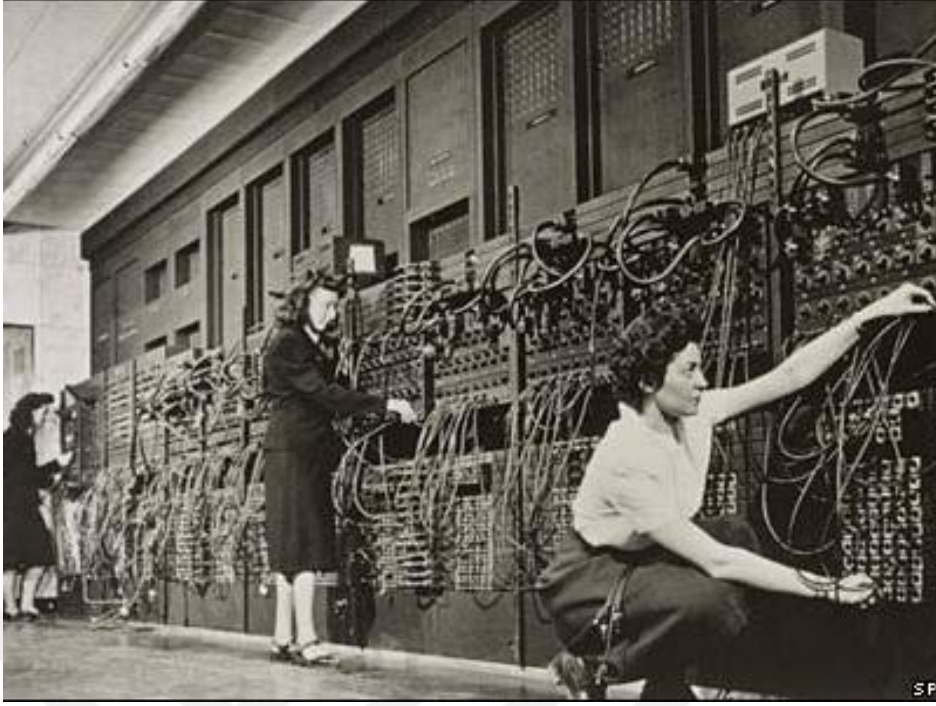
**Görsel 2. 29.** Üstündeki gözetleme deliğiyle birlikte, Kinetoskop kabinin iç görünümünün illüstrasyonu.

18. ve 19. yüzyıllarda Zoetrope ve Kinetoskop gibi buluşlar ile karşılaşılmalıdır. Zoetrope, durağan olan resimleri sanki hareket ediyormuş gibi gösteren bir icattır (<http-10>). Eadweard Muybridge'in "Hareket Eden At"ı, dönen silindirin içine bakıldığında resimlerin hareket ediyormuş gibi görünmesini sağlamaktadır (Görsel 2.28). Muybridge, çalışmayı oluştururken birçok fotoğraf makinası ile atın hareketini kayıt altına alarak hareketli bir illüzyon sunmuştur. Kinetoskop ise ilk film görüntüleme makinalarından biri olduğu için bir nevi ilk projeksiyonlardandır (Görsel 2.29). İlk film görüntüleme makinelerinden olan Kinetoskop, cihazın üzerinde yer alan gözetleme deliği ile izlenebilmekte ve böylece film şeridini ışık kaynağı üzerinden geçirerek hareketli bir yanılsama gerçekleşmesini sağlamaktadır (<http-11>). Böylece ilk hareketli görüntü esasına yakın örnekler ortaya çıkmıştır. Bu durum, günümüz sanat eserleri bağlamında hareketli görüntü ile üretilen eserlerin ilk adımlarının atıldığını göstermektedir.



**Görsel 2. 30.** *Thomas Wilfred, First Home Clavilux Model series, “Clavilux Junior” Metal, cam, elektrik ve aydınlatma elemanları ve ahşap bir kabinde bir çizim panosu ekranı, 1930.*

Frank Popper’ın tanımladığı modern ışık sanatı, 1920’li yıllardan bugüne uzanan geniş bir zaman dilimi içinde video sanatı, lazer, holografî, sibernetik, bilgisayar, multimedya ve www; internet modern ışık sanatını oluşturan başlıca sanat alanlarıdır (Tuğal, 2018, s. 44). Thomas Wilfred’in “Clavilux Junior” adlı cihazı, yapay ve doğal ışık kaynakları ile bir deneyim sağlamaktadır (Görsel 2.30). Böylece Clavilux ve Lumia, Yeni Medya Sanatının bir alt başlığı olarak ışık ile çalışmalar ortaya koyan sanatçılar için önemli olabilmektedir. Ancak sadece yeni medya sanatçıları değil, farklı bir sergileme ve malzeme yöntemi ile de birçok sanatçıyı da etkilediği söylenebilir.



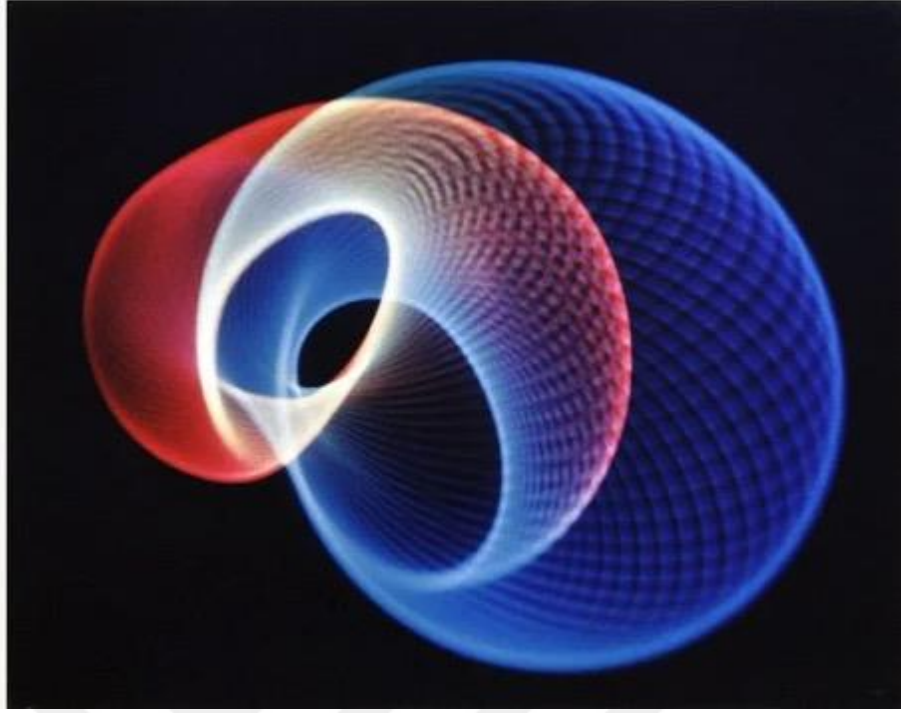
**Görsel 2. 31.** *ENIAC programlayıcıları ve ENIAC.*

Yeni Medya Sanatı, bilgisayar teknolojisinin ilk çıkışına dayanmaktadır. 1945 yılında Pennsylvania Üniversitesi, “ENIAC” adlı dünyanın ilk dijital bilgisayarını ortaya koymuştur (Belgesay ve Erkayhan, 2014, s. 47). Böylece ilk bilgisayarlar kullanılmaya başlanmıştır. Ancak ENIAC teknolojisine, dönemin koşulları ve teknolojinin yeni olması sebebi ile herkes ulaşamıyordu. Sebebi ise ENIAC’ların, ilk dijital bilgisayar olmasından dolayı büyük ve üretiminin henüz gelişmemesinden kaynaklanıyordu (Görsel 2.31).



**Görsel 2. 32.** *UNIVAC kullanılırken, Amerika Birleşik Devletleri, Census Bürosu, 1951.*

Zaman içerisinde teknolojinin ilerlemesi ile UNIVAC icat edildi. 1951 yılında hem metinsel hem de sayısal bilgi girişi yapabilen UNIVAC, ‘ilk ticari olarak elde edilebilen bilgisayar’ patentini almıştır (Akten, 2008, s.9). UNIVAC, ENIAC’a göre daha küçük ve ticari olarak elde edilebilmekteydi (Görsel 2.32). İlerleyen süreçlerde günümüzde kullanılan bilgisayarlara uygun bilgisayarlar geliştirilmiş ve zaman içerisinde gelişerek bilgisayar teknolojileri başlı başına bir endüstri dalı şekline dönüşmüştür (Zerenler, 2014, s. 76). Bu gelişmelere bakıldığında önemli olan, somut bir biçimde teknolojinin ilk adımlarının atılmasıdır. Bilgisayarların ilk kullanım amaçları dönemin koşul ve imkanları ile şekillenmiş olsa da bugün, kolaylıkla ulaşabildiğimiz bilgisayar teknolojisinin, günümüz sanatında neler ortaya koyacağının ilk somut tohumlarını göstermektedir.



**Görsel 2. 33.** Ben F. Laposky, “Oscillon 4.” 1953, Sanford Müzesi, Cherokee, Iowa.

Amerikalı matematikçi Ben F. Laposky, 1953 yılında osiloskop aracılığıyla elektronik soyut eseri “Oscillon 4.” yapmıştır (Görsel 2.33). Osiloskop, elektriksel işaretlerin ölçülüp değerlendirilmesinde kullanılan aletler içinde en geniş ölçüm olanaklarına sahip ve işaretin dalga şeklini, frekansını ve genliğini aynı anda belirlenebilmesini sağlamaktadır (http-12). Böylece Ben F. Laposky, osiloskop ile eserler üretmiştir. Ayrıca cihaz ile üretilen bilgisayar grafikleri, elektronik soyut sanatın ilk örneklerini oluşturmuştur (Belgesay ve Erkayhan, 2014, s. 47). Bu nedenle teknolojinin, sanatla birlikte adımlar attığını ortaya koymaktadır. “Oskilogram tasarımları adını verdiği bu eserleri yaratırken Kübizm, Senkronizm, Fütürizmden ve Op-Art’tan esinlendiğini iddia ediyordu (Solak, 2022, s.364)”. Laposky’nin, öz bağlamında sorgulamalar ortaya koymadığını söylemek yanlış olacaktır. Çünkü Laposky’nin icadı, geçmiş dönemlerdeki akım ve düşüncelerin izlerini de bünyesinde bulundurmaktadır. Bu bağlamda belirgin olan ilk örnekler, fotoğrafın icadıyla başlayarak günümüz teknolojilerin ilk basamaklarını oluşturacaktır. Sonuç olarak bu buluşlar, sinema ve video alanında büyük gelişmelere sebep olduğu gibi Yeni Medya Sanatının da ilk izlenimlerini oluşturmaktadır. Bu açıdan değerlendirildiğinde Laposky, oldukça değerli bir cihaz geliştirmiştir.

“İnsanın bir uzantısı olarak görülen teknoloji, insanoğluna hiçbir zaman yeterli gelmeyen ilerlemenin itici gücü olmuştur. Dolayısıyla da hayatın yapısını ve dünyayı inşa ettiğimiz

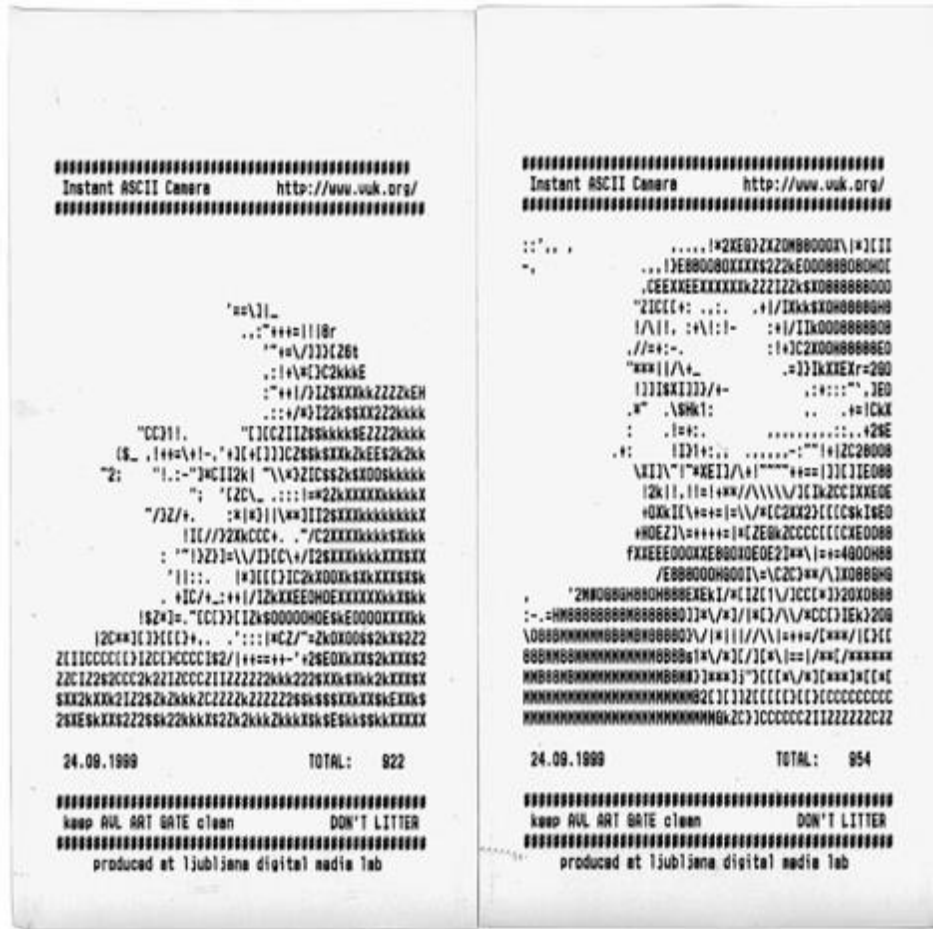
tanımları, sürekli olarak değiştirmektedir. Kendisini gittikçe, bir yaşam biçimi haline getiren teknoloji, varlığının amacını, insanoğluna fayda sağlayan bir kavram olarak manipüle etmektedir (Artut, 2014, s. 82-83)”.

Bu örnekle birlikte anlaşılan durum, toplumların ilerlemeye sürekli olarak devam etmesi sonucu teknolojinin de toplumla beraber ilerlemesinden kaynaklanmaktadır. İlk “Bilgisayar Sanatı” olarak tanımlanan “Dijital Sanat”, ardından “Çoklu Medya Sanatı” olarak tanımlanarak gelişim göstermiş ve günümüzde ise “Yeni Medya Sanatı” olarak gelişmeye ve ilerlemeye devam etmiştir (Kızılaslan ve Kozlu, 2021, s. 108-109). Yeni Medya Sanatı, birçok farklı teknolojik aracın birlikte kullanımı ile de karşımıza çıkmaktadır. Bu sebeple ortaya koyulan bir çalışma birden fazla alt başlığın altında incelenebilmektedir. Aynı zamanda teknolojinin ve Yeni Medya Sanatının gelişim göstermeye devam etmesi ile alt başlıkların da günümüzde değişim göstermesi beklenen bir durum olacaktır.

Tezin konu bağlamında önemli görülen Yeni Medya Sanatı alt başlıklarına yer verilmiştir: ASCII Sanatı, Net.art ve Yazılım Sanatı, Video Sanatı, Video Oyun Sanatı, Sanal ve Artırılmış Gerçeklik, İnteraktif Sanat, Biyo Sanat, Robotik Sanat, Telematik Sanat, Siberetik Sanat, Glitch Sanatı, Veri Sanatı, Generatif Sanat, NFT Sanatı, Ses Sanatı ve Işık Sanatı.

### **2.3.1. ASCII Sanatı**

1960’lı yıllarda metin verilerinin depolanması istenilmektedir. “1960’lı yıllarda metin verilerinin depolanma ve kullanılma işlemlerini standartlaştırmak üzere Amerikan Standart Bilgi Alışverişi Kodu (ASCII) karakter seti geliştirildi. ASCII sanatı buradan ortaya çıkmıştı (Belgesay ve Erkayhan, 2014, s. 47)”. Öyle ki dönemin imkanları doğrultusunda örnekler ortaya koyulmuştur. ASCII Sanatı, metin ve görüntülerden oluşmaktadır. Ayrıca ASCII sanatının temeli, daktilo sanatına dayanmaktadır (http-13).



Görsel 2. 34. Vuk Cosic, “Instant Ascii Camera”, 1999.

ASCII sanat alanında önemli çalışmalar üreten sanatçı Vuk Cosic, “Instant Ascii Camera” adlı çalışmayı 1999 yılında yapmıştır (Görsel 2.34). Bu projede, web kamerasıyla birlikte elde edilen görüntülerin, ASCII karakter setinden oluşan gerçek zamanlı olarak çıktılar elde edilmiştir. Aynı zamanda Puantilizm’de gördüğümüz noktalama tekniğiyle benzer bir durum vardır. Puantilizm basitçe açıklanacak olursa, doğanın en primitif ve temel geometrik objesi olan yuvarlağın tekrarlanarak kullanımı olarak yorumlanabilir. Bu açıdan değerlendirdiğimizde, ASCII Sanatında da bilgisayar dilinin en primitif objeleri olan semboller tekrarlanarak kullanılmaktadır. Sibel Avcı Tuğal, Georges Seurat’nın Noktacılık tekniğinde kullandığı gri ton değerleri bağlamında bilgisayarla üretilen çalışmaların, bilimsel ve biçimsel açıdan Seurat’nın yapıtlarının öncü olabileceğinden bahsetmiştir (Tuğal, 2018, s.180). Böylece sanatsal öğeyi filtreden geçirerek kendi gerçeklik düzlemindeki en primitif objelerle yeniden inşa etme bakımından Puantilizm ve ASCII Sanatı benzerlik gösterebilmektedir. Amaçları elbette

ki farklıdır ancak biçimsel bağlamda bir benzerliğin olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

### 2.3.2. Net.art ve Yazılım Sanatı

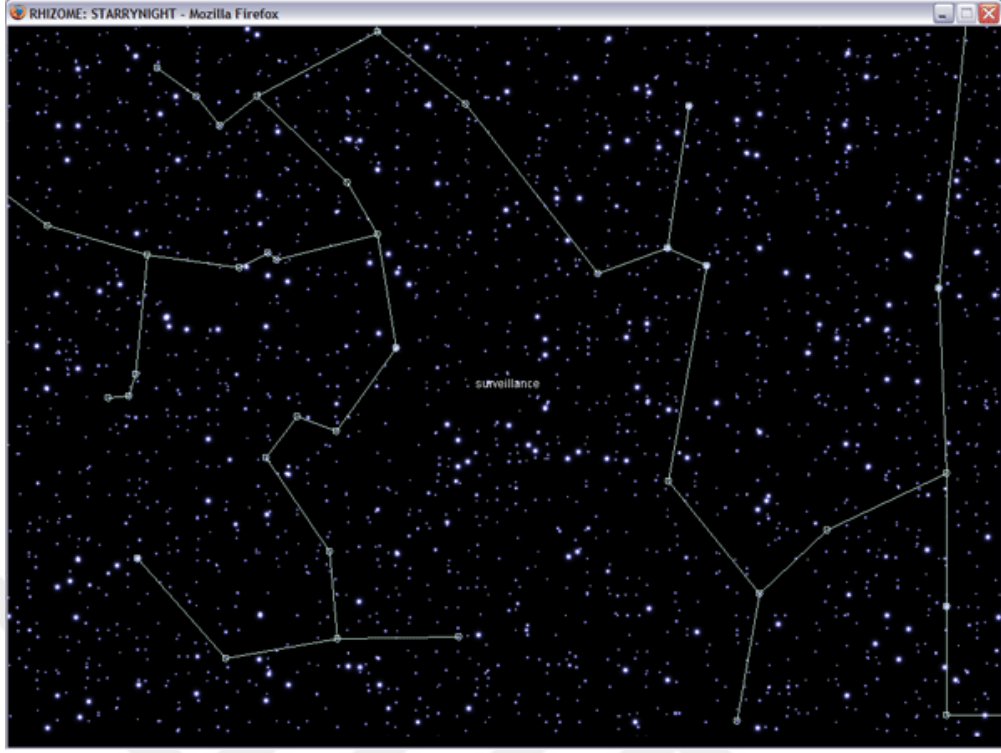
İnternet Sanatı (Net.art), interneti temel alarak oluşturulan sanat eserlerini ifade etmektedir. Web sanatı, ağ sanatı, net-art, net.art gibi terimler bir arada kullanılabildiği gibi net.art terimi sıklıkla erken dönemi tanımlamak amacı ile kullanılmıştır (http-14). Ömer Solak, İnternet Sanatı hakkında şöyle demiştir:

“İnternet’in getirdiği yeniliklerle sanatçıların önünde sınırsız imkânlar açılmış, bu da internet sanatı terimini biraz belirsiz ve fazla genel kılmıştır. Ancak internet sanatı bugün sanatsal web sitelerinde veya çevrimiçi videolarda internet bazlı yazılımları, internet bazlı enstalasyonları, ses ve radyo işlerini ve hatta tarayıcı arayüzlerinde karşımıza çıkan sanatsal ürünleri tanımlayan bir kavramdır (Solak, 2022, s. 362)”.



**Görsel 2. 35.** Olia Lialina, “My Boyfriend Came Back From the War”, net.art, 1996.

Olia Lialina önemli bir Net.art sanatçısıdır. “My Boyfriend Came Back From The War” adlı çalışması bu bağlamda ele alınabilmektedir (Görsel 2.35). Çalışma, siyah beyaz web sayfalarına sahip ve iç içe geçmiş çerçevelerden ve bazen animasyonlu GIF görüntüler ile isimsiz bir askeri çatışmadan sonra yeniden bir araya gelen çift hakkında doğrusal olmayan bir hikâyenin aktarımı söz konusudur (http-15). Etkileşimli bir hikâye anlatımında sanatçı, araç olarak interneti kullanmıştır.

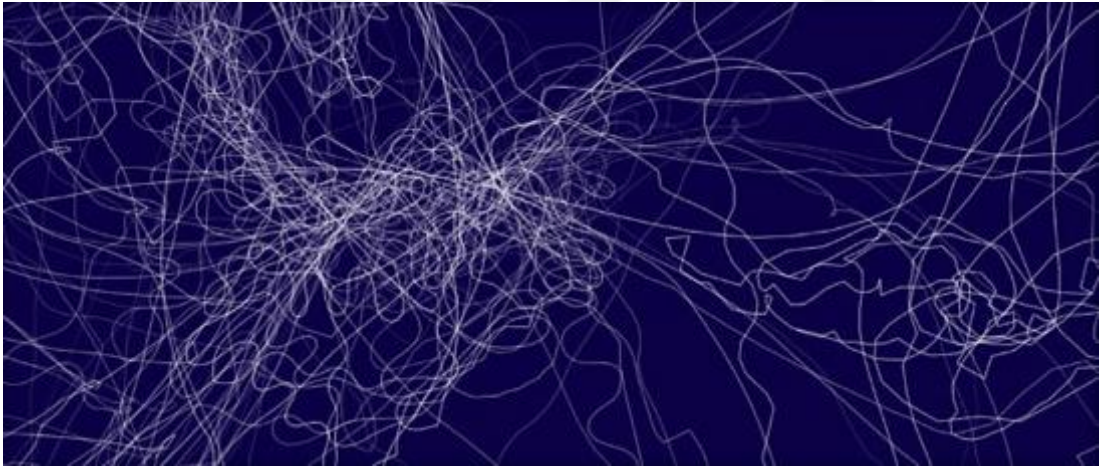


Görsel 2. 36. Mark Tribe, “StarryNight”, net.art, 1999.

Mark Tribe’nin “StarryNight” adlı çalışması bir başka Net.art örneğidir (Görsel 2.36). StarryNight, 1990’ların sonlarında yeni medya biçimleriyle çalışan sanatçılar için önemli bir forum olan Rhizome’un, e-posta tartışma listesinin küratörlüğünü yaptığı çevrimiçi arşivi için sanatsal bir arayüz geliştirdiği bu e-posta forumunda, her e-posta parlayan bir yıldızı temsil etmekte ve kullanıcılar veritabanındaki ilgili e-postalara ulaştıkça “takımyıldızları” çizmektedir (http-16). StarryNight ayrıca Yeni Medya Sanatı ile ilgili de bir arşiv sağlamaktadır. Öyle ki, bu alanda çalışmalar ortaya koymak isteyen sanatçı, arşive dahil edilen bilgilere ulaşabilmektedir. Aynı zamanda kullanıcı, eserin parçası olmaya da devam etmektedir. Böylece her yeni kullanıcının etkileşimi ile bu yıldızlar parlamaya devam edecektir. Bu nedenle Tribe, StarryNight ile hem teşvik edici hem de birleştirici bir çalışma ortaya koymuştur.

Yazılım Sanatı (Software Art), bilgisayar yazılımlarını temel almaktadır. “Yazılım dijital uygulamalarda birçok alanda kullanılan ve kodlara dayanan bir alandır. Yazılıma dijital sanat bağlamında bakıldığında kodlar aracılığı ile yapılan eylemin yaratıcı, estetik ve sanatsal bir değer kazandığı görülmektedir (Wands, 2006’dan aktaran Toptaş, 2022, s. 173)”. Böylece Yazılım Sanatının, kapsayıcı ve geniş bir alan olduğunu söylemek gerekebilir. Bu nedenle Yazılım Sanatı, üretim sürecinde kullanılan disiplinlere

göre deęişim gösterebilmektedir. Yazılım Sanatı içerisinde olan örnekler birçok disiplini kapsamaktadır. İnteraktif çizimler ve müzik yazılımları olduęu gibi algoritmik çalışmalardan veri dönüşümüne, net sanatından sanatsal oyunlara kadar birçok disiplini kapsadığı gibi veritabanı sanatı da yazılım sanatı varyasyonu olarak kabul edilebilir (Akten, 2008, s. 39). Böylece bilgisayar yazılımı ve programlamaya dayalı bir alan olduğundan hepsini bir çatı altında toplamak hem doğru hem de yanlış olacaktır. Çünkü yazılım sanatında program komutları önem arz ederken, veritabanı sanatında mevcut veriler yorumlanmaktadır (Akten, 2008, s. 39). Yazılım sanatında, program komutlarını önem arz etmesinden dolayı veritabanı ya da İnternet Sanatı ile farklılıklar gösterebilmektedir. Bununla birlikte Yeni Medya Sanatı, disiplinlerarası çalışmaları kapsayabilen bir alandır. Çıkış noktaları benzer olsa da çıktıların farklı olduęu ve sanatçıya baęlı olarak deęişim gösterdiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Öyle ki sürekli geliştirmekte olan yazılımlar ile kapsayıcılığı da artmaya devam edecektir. Böylece Yeni Medya Sanatının alt başlıkları arasında yer alan birçok eserlerin, farklı disiplinleri barındırması olası bir durum olacaktır.



**Görsel 2. 37.** *Golan Levin, “Floccus”, 1999.*

Golan Levin’in 1999 yılında “Floccus” adlı etkileşimli yazılım çalışması ile gerçek zamanlı soyut animasyonlar yaratmıştır (Görsel 2.37). Amerikalı Yeni Medya Sanatçısı Golan Levin, “Floccus” ile ilgili şöyle demiştir: “Floccus (isim latince “kıl yumağı” anlamına gelen bir terimdir), kullanıcı tarafından çizilen sünek filamentler, kullanıcının imlecinde ortalanmış deęişen hayali bir drenaj etrafında döner. Uzunluklarını aynı anda korumak için çelişkili dürtülerle parçalanmış, ancak aynı zamanda imlecin içine veya dışına doğru hareket eden bu filamentler, budaklı, karışık kütleler oluşturarak bir

denge bulurlar (http-17)”. Floccus, program komutlarının önem arz ettiği çalışmadır. Ayrıca kullanıcının etkileşimi bağlamında gerçekleşen ve deneyim süresince yaratıcı çıktılar elde edilmesini sağlamaktadır. Böylece etkileşimli bir Yazılım Sanatı örneğini oluşturmaktadır. Sonuç olarak, yeni çağın anlatılarında değişen somut biçimler ile karşılaşilmektedir. Ancak Levin, geçmiş dönem sanatçılarıyla öz bağlamında ilişki kurabilmektedir. Bilgisayar yazılımlarının önem arz ettiği çağdaş çalışmada, sanatçının etkileşim arzusu, geçmiş dönemlerdeki sanatçılarda da gördüğümüz bir durumdur. Böylece geçmiş ve bugünün ortak dertlerini barındıran sanatçı, birbirinden oldukça farklı biçimler ortaya koysa da aynı özü paylaştıklarının göstergesi niteliğinde olmaktadır. Çünkü toplum, imkân, zaman ya da mekân farklılıkları olmaksızın sanatın ve böylece sanatçının endişesi ortak olabilmektedir.

### **2.3.3. Video Sanatı**

Video Sanatı, 1960’larda geliştirilen portatif video teknolojisinin, kaydedilen görüntüyü anında oynatma olanağı sunması ile doğmuştur (Farthing, 2020, s.528). Video Sanatı, dönemin koşulları doğrultusunda kullanılan malzeme ve yöntemler ile değişim göstermiştir. 1970’lerde ilk taşınabilir kamera Sony Portapak ile video sanatı gündeme gelmiş, günümüz yeni medya sanatının oluşmasında en büyük köprüyü oluşturan video sanatı ile sanatçılar geniş kitlelere ulaşabilme imkânı yakalamıştır (Azazi, 2019, s.24). Yeni çağın anlatılarına bakıldığında sanatçı, multidisipliner bir anlatı ortaya koyabilirken, anlatısını destekleyen bir enstalasyona da yer verebilmektedir. Öyle ki Video Sanatının tarihi oldukça geniştir.

Video sanatı, sanatın özü itibariyle birçok değişim meydana gelmiştir. Sanat tarihine bakıldığında, fotoğraf ve video ile tanışan sanatçının olanakları ile günümüz sanatçının olanakları elbette ki farklı olmuştur. Günümüz video sanatında, teknolojinin olanakları doğrultusunda birçok yeni anlatım yöntemleri ile karşılaşilmektedir. Öyle ki teknoloji, günümüz sanatçısı için çok geniş bir evren sunduğu tartışılmaz bir gerçektir. Geçmiş dönemlerde karşılaştığımız Video Sanatı örnekleri, zamanın olanakları doğrultusunda gerçekleştirilmiştir. Ayrıca yeni olana tepki her toplumda karşılaşılabilen bir durum olduğu gibi, ulaşılabilirliği de zaman içerisinde değişim göstermiştir. Yeni çağın anlatılarındaki Video Sanatı örneklerine bakıldığında sanatçı, teknolojiyle birlikte ilerlediğinde oldukça çağdaş ve kapsayıcı çalışmalar ortaya koyabilmektedir.



**Görsel 2. 38.** Nam June Paik, “TV Garden (2000 Version)”, 1974, renkli televizyonlar ve canlı bitkiler ile video enstalasyonu, boyutlar kuruluma göre değişir, Solomon R. Guggenheim Müzesi, New York.

Video Sanatı, bazen sadece görüntü bazen ise hem ses hem de görüntü ile işitsel ve görsel deneyim sunmaktadır. Video akımının öncülerinden Güney Koreli sanatçı Nam June Paik’in “TV Garden” isimli video yerleştirme çalışması bu konu bağlamında incelenebilmektedir (Görsel 2.38). “TV Garden”, televizyon monitörlerinin bir araya getirilerek canlı bitkilerle birlikte izleyiciye sunduğu bir çalışmadır. Paik, eserlerinde genellikle canlı performansları, küresel televizyon yayınlarını ve tek kanallı videoların ve video enstalasyonlarını olağanüstü bir şekilde algıları yeniden şekillendirmiştir ([http-18](http://18)). TV Garden ile ilgili kapsamlı bir bilgi şöyle anlatır:

“Duyuları, renk ve ses karışımıyla kızdırmaya çalışır. Yemyeşil tropik bahçeden gelen renk, TV setleri için tuvali oluşturur. Ses, televizyon setlerinden yayılır ve televizyon setlerinin arasına yerleştirildiği çeşitli bitkilerin yapraklarından hışırdar. Bu sanat eseri, izleyicinin dikkatinin bitki yaşamından televizyon setlerine geçtiği ve bunun tersinin yan yana olduğu etkisinde gözü ve zihni yakalar. Sanat eseri, bilimsel ve doğal olanı birleştirerek şaşırtıcı derecede estetik sonuçla bir araya geliyor. TV Garden, bir sanatçının neden yeni ifade biçimlerini sınırlamaması gerektiğine, ancak inovasyonu gerçekleştirmek için yaratıcılığını yeniden hayal etmeye devam etmesi gerektiğine bir örnektir ([http-19](http://19))”.



**Görsel 2. 39.** Nam June Paik, “TV Garden (2000 Version)”, 1974, renkli televizyonlar ve canlı bitlikler ile video enstalasyonu, boyutlar kuruluma göre değişir, Solomon R. Guggenheim Museum, New York (detay).

“TV Garden” adlı yerleştirmede, televizyonlar alışılmışın dışında bir şekilde yerleştirilmiştir. Canlı bitkilerin arasına yerleştirilmiş televizyonların konum ve açıları alışılmışın dışında olmaktadır (Görsel 2.39). Bazı televizyonlar yan bir şekilde konumlanırken, bazı televizyonlar ise ters bir şekilde çalılırlar arasına konumlandırılmıştır. Sanatçı, bilim ile tabiatın birlikte olduğu bir video yerleştirme ortaya koymuştur. Öyle ki, teknolojinin olanakları doğrultusunda sanatçı öz sorgulamalarını ve sezgilerini daha kapsamlı bir şekilde yansıtabilmektedir. Böylece sanatçı, teknolojinin olanaklarını doğru bir şekilde değerlendirebilmektedir.

#### **2.3.4. Video Oyun Sanatı**

Video oyunu, interaktif bir sanatsal deneyimi barındırabilen oldukça geniş ve kapsamlı bir alandır. “Video oyunu sanatı; sanatsal mecra olarak video oyununu kullanan, bilgisayar sanatının spesifik bir formudur. Video oyunu sanatı genellikle yama ya da mod yapımını içerir. Sıfırdan ya da belirli bir oyunu değiştirerek sanat oyunu yapımını da kapsar (http-20)”. Ancak video oyunlarının, sanat olarak değerlendirilmesi günümüzde tartışma konusu olabilmektedir. New York Modern Sanatlar Müzesi’nde, 2012 yılında dijital oyunların bulunduğu bir koleksiyonun sergileneceği duyurulması üzerine tartışma önem kazanmıştır (Sayılğan, 2019, s.325). Video oyunları sanatsal öğeler barındırdıkları

gibi mühendislik çalışmaları da barındırmaktadır. Ses efektleri, görsel sanatlar, müzik, hikâye anlatımı, yazılım gibi çeşitli uzmanlıkları bir arada kullanmayı gerektiren video oyunları, multidisipliner bir alandır. Ayrıca bir oyunun geliştirilme süreci içerisinde, alanında uzman birçok insanın kolektif bir çalışma sergilemesi gerekmektedir. “Urquhart oyun geliştirmenin tıpkı film çekmeye benzediğini ama her yeni projede sıfırdan bir kamera üretmek zorunda kaldığınızı söylüyor (Schreier, 2021, s.14)”. Bu açıdan bakıldığında, video oyunlarının bir bilgisayar yazılımı olduğunu söylemek daha kolay olacaktır ancak yazılım ve mühendislik çalışmaları barındırıyor olmaları, onlara genel perspektiften sanat eseri dememize bir engel olmamaktadır.



**Görsel 2. 40.** Alison Mealey, “Unrealart”, *The Profile*, 2005.

Alison Mealey, 2005 yılında “Unrealart” adında bir proje gerçekleştirmiştir (Görsel 2.40). Alison Mealey’nin “Unrealart” adlı projesi, bir oyun için tasarlanmamış olsa da etkileşimi de prosedür içerisine dahil ederek ve araçsallaştırarak etkileşimli bir sanatsal deneyim yaratılmıştır (Sayılğan, 2019, s.337). Ayrıca Generatif Sanatı da barındıran bir projedir. Alison Mealey, sanatını bilgisayar oyunu olan Unreal Tournament’a dayandırmayı seçmiştir (<http-21>). Bu durum, sanat eserinin üretim sürecinde bir video oyunun verilerini kullanmasından kaynaklanmaktadır. “Unreal

Tournament, Epic Games ve Digital Extremes tarafından geliştirilen birinci şahıs bir arena nişancı video oyunudur (http-22)”. Sanatçı, üretimlerini Unreal Tournament çerçevesinde ele aldığı oyunu, bir teknik ya da bir malzeme olarak kullanmıştır. Böylece Mealey, bir dizi sanal oyuncunun yaklaşık 30 dakika gibi bir sürede oyunu oynamasına izin vererek oyunlardan elde edilen verilerle karmaşık çizimler üretmiştir (http-21). Sonuç olarak sanatçı, birçok sanat formunu kullandığı gibi var olan bir oyunun etkileşimi üzerinden aldığı veriler sonucu Generatif Sanat yöntemiyle portreler ortaya koymuştur. Böylece Mealey, teknoloji ve sanatın birleştiği, oyunun da bir malzeme olarak kullanıldığı bir proje gerçekleştirmiştir.



**Görsel 2. 41.** Cory Arcangel, “*Super Mario Bulutları*”, Whitney Museum of American Art, 2002.



**Görsel 2. 42.** Cory Arcangel, “Tek Başına Oynanan Çeşitli Bowling Oyunları (Diğer adıyla Şampiyonu Yen)”, 2011.

Bir başka örnek ise, “Super Mario Clouds” adlı çalışmadır (Görsel 2.41). Cory Arcangel, 1985 tarihli platform oyunu Super Mario Bros’un kartuşunun devrelerini yeniden düzenleyerek oyunun görüntülerini değiştirmiş ve bilinen oyunun yerine sadece oyun arayüzünde yer alan mavi bulut görüntüleri ekranda belirtilmiştir (Sezen, 2013, s.134). Çok kanallı bir video enstalasyonu olan bu çalışma, varolan bir oyunu sanat malzemesi olarak sergilenmiştir. Arcangel, yalnızca oyunun kendi içeriğini değil, video oyunlarının donanımsal olarak çalışmasını sağlayan veya onlarla etkileşime geçme amacıyla üretilen teknolojik ürünleri de ready-made malzemesi olarak görmüştür. Bu durum, “Tek Başına Oynanan Çeşitli Bowling Oyunları (Diğer adıyla Şampiyonu Yen)” eserinde görülmektedir. Arcangel, 2011 yılında yapmış olduğu yerleştirmesinde, kavramsal bir anlatı ortaya koymak amacıyla video oyun kumandaları, oyun konsolları, kartuşları vb. öğeleri kullanmıştır (Görsel 2.42).

### **2.3.5. Sanal ve Artırılmış Gerçeklik Sanatı**

Sanal Gerçeklik Sanatı (Virtual Reality Art), 1980’lerin sonunda medya araçlarının gelişmesi sonucu ortaya çıkmış ve 2000’lerden sonra sanal gerçeklik adı verilen teknolojinin olanakları ile bir sanat formu haline dönüşmüştür (Solak, 2022, s. 371). Sanal Gerçeklik Sanatı, görsel olduğu gibi işitsel ve etkileşimli bir sanat formudur. Böylece yenilikçi deneyimleri de içerebilmektedir. Sanal gerçeklik, sanatın sınırlarını genişleten ve interaktif deneyimleri barındırabilen bir sanat formudur. Sanal Gerçeklik

ile sanatçı, sanal dünyaları tasarlayarak izleyiciye farklı bir deneyim sunabilmektedir. Ayrıca sanal gerçeklik, günümüzde hala gelişim göstermeye devam etmektedir. Sanal gerçeklik, sadece sanat alanında değil; eğitim, eğlence, ticari, sağlık, mimari ya da müzeler gibi birçok farklı alanda kullanılabilmektedir.



**Görsel 2. 43.** Ivan Sutherland ve Bob Sproull, “Demokles’in Kılıcı”, HMD (head-mounted display) cihazı VR gözlükler, 1968.

Ivan Sutherland ve öğrencisi olan Bob Sproull, “Demokles’in Kılıcı” adlı ilk VR/AR kaskı 1968 yılında geliştirmişlerdir (Tuğal, 2018, s.83). “Demokles’in Kılıcı”, bulunduğu dönem ve teknolojik imkanlar doğrultusunda öncü bir çalışma olmaktadır. Cihaz, bir bilgisayar programından çıktıyı stereoskopik ekranda görüntülüyor ve yazılımın kullanıcıya gösterdiği perspektif ile kullanıcının kafa takibini gerektirmekteydi (http-23). Ancak bugünün VR/AR gözlükleri bağlamında oldukça önemli bir adım atılmıştır (Görsel 2.43). Öyle ki, günümüz VR/AR gözlükleri, tüm dünyanın kurallarını ve yaşamlarını değiştirebilecek ölçüde gelişim göstermeye devam etmektedir. Teknolojinin yeni olanaklarıyla birlikte VR/AR gözlükler, günümüzde ulaşmanın mümkün olduğu bir teknolojidir. Günümüz teknolojisinde VR/AR gözlükler, Demokles’in Kılıcı’ndan daha ileri optik sistemleri kapsadığı gibi yüksek çözünürlüklü deneyim sunabilmektedir. Sutherland ve Sproull’un bulunduğu dönemin imkanları doğrultusunda attıkları adım, bugünün VR/AR destekli gözlüklerinin ortaya çıkmasına

olanak sağlamıştır. Sonuç olarak, sanal ve arttırılmış gerçeklik bağlamında “Demokles’in Kılıcı” önemli bir adım olmuştur.



**Görsel 2. 44.** Myron Krueger, “Videoplace”, *Etkileşimli Enstalasyon*, 1974.

Myron Krueger, “Videoplace” adlı çalışması, sanal gerçeklik bağlamında ilk uygulamalar biri olduğunu söylenmektedir (Görsel 2.44). Kruger’in 1975 yılında gerçekleştirdiği projede, projeksiyon perdeleri ile mekânda bulunan kişiler birbirlerinin yansımaları ile sadece kişi bazında bir etkileşimi değil, grafik olarak görüntülenen nesnelerin boyutlarını değiştirme, renklendirme işlemleri de gerçekleştirmiştir (Tuğal, 2018, s. 85). Böylece Kruger, etkileşimli bir sanal gerçeklik deneyimi ortaya koymuştur. Sanal gerçeklik bağlamında ilk uygulamalardan biri olan Videoplace, izleyicilerin aktif katılımının sağlanıyor olması açısından oldukça önemlidir. Ayrıca postmodernist düşünürlerinin temel felsefi prensiplerinden olan katılım ve deneyim bu çalışmada da önem arz etmektedir. Aynı zamanda Kruger’in ortaya koyduğu kaygının, öz bir sorgulamayla ilişkili olduğundan bahsetmek gerekmektedir. Sanatta öz, sezgiler doğrultusunda ortaya çıkmaktadır. Ayrıca öz, toplum ve kaygılar ile şekillenmektedir. Kruger’in, interaktif deneyimi aktarma çabası, geçmiş dönemlerdeki akım ve düşünürler ile ortak kaygılar noktasında buluşabilmektedir. Aynı zamanda Videoplace, günümüzde gerçekleştirilen interaktif deneyimli çalışmalar bağlamında ilk temellerin atıldığını da göstermektedir.



**Görsel 2. 45.** Rosie Summers 'ın Google Tilt Brush ile yapmış olduğu "Frida Kahlo" çalışmasının yer aldığı videonun ekran görüntüsü, 2020.

Rosie Summers, Google Tilt Brush adı verilen yazılım ile ürettiği Frida Kahlo'nun "Dikenli Kolye ve Sinek Kuşu ile Otoportre" adlı çalışmasını yeniden yorumlamıştır (Görsel 2.45). Google Tilt Brush ile sanal gerçeklik ortamlarında üç boyutlu bir şekilde sanat eseri yapılmaktadır (http-24). Summers, çalışmalarını internet platformlarında canlı bir şekilde gerçekleştirmektedir. VR gözlük ve diğer ekipmanlarını kullanarak çalışmalarını ortaya koymaktadır. Aynı zamanda çalışmasını gerçekleştirirken, eş zamanlı bir canlı yayın açmasıyla birlikte Performans Sanatı ile benzerlik göstermektedir. Ayrıca Summers, ortaya koyduğu çalışmayı tamamladıktan sonra internet ortamında yayınlarak tekrar ulaşılabilmesine olanak sağlamaktadır.

Artırılmış Gerçeklik (AR), sanal bir dünya kurmadan, yaşadığımız ve var olan dünya üzerine kurulan bir deneyim sunmaktadır. Sanal gerçeklik ile aralarındaki en belirgin fark, yaşadığımız dünyanın gerçekliği üzerine deneyimler üzerine odaklanmasıdır. "Artırılmış gerçeklik, bilgisayar tarafında üretilen ses, görüntü, animasyon, hologram gibi dijital elemanları akıllı telefon, tablet ve sanal gerçeklik gözlükleri sayesinde bulunduğumuz ortamın üzerine gerçek zamanlı olarak yerleştirerek yeni bir algı ortamı oluşturur (Bingöl, 2018, s. 46)". Artırılmış ve sanal gerçeklik, kullanım ve ortam bağlamında farklılık gösterebilmektedir. Örneğin, artırılmış gerçeklik, içerisinde yaşadığımız dünyanın ortamlarını ele alırken AR gözlükler ve teknolojik cihazlar (akıllı telefon, tablet vs.) kullanabilmektedir. Sanal gerçeklik ise, VR gözlükler

ile bulunduğumuz dünya ve gerçeklikten uzaklaştırmaktadır. Sanal gerçekliğin kullanıldığı alanlar genellikle video oyunlar, sanatsal üretimler ve simülasyon amacı ile uygulanan bir müze projesi de olabilmektedir. Bu alanlarla da sınırlı değildir ancak belirgin farklar bu şekilde özetlenebilmektedir.



**Görsel 2. 46.** Will Pappenheimer ve Zachary Brady, “Drawing Constellations”, 2016.

Will Pappenheimer ve Zachary Brady, 2016 yılında “Drawing Constellations” adlı çalışmayı gerçekleştirmişlerdir (Görsel 2.46). “Layar” adı verilen uygulama sayesinde izleyiciler, mobil telefonlarıyla eserlere katkı sağlayarak serginin bir parçası olmaktadır. Layar, var olan nesneleri tanımlayarak, nesnelerin dijital bilgilerini gösteren bir artırılmış gerçeklik uygulamasıdır (Albayrak ve Altıntaş, 2017, s.17). Özgür Ballı, “Drawing Constellations” adlı çalışma ile ilgili görüşlerini şöyle aktarmıştır: “AG’nin interaktif üretim potansiyelinden yararlanan Will Pappenheimer ve Zachary Brady, sanal medya alanı tarafından hareket ettirilen ve birbiriyle örtüşen evrenlerin varlığını öngörmekte ve bunu yeni gerçeklik iddiasının etkileşimli bir temsili olarak sunmaktadır (Ballı, 2021, s. 186)”. Böylece galeri mekânında ortaya koyulan ve etkileşimi de içerisine alan bir proje örneği olduğunu söylemek gerekmektedir. Pappenheimer ve Brady, ortaya koydukları çalışma ile, izleyici de serginin bir parçası haline getirmişlerdir. Bu perspektiften bakıldığında önemli olan, sadece artırılmış gerçekliği kullanmaları değil, izleyicinin de sergi içerisinde aktif bir katılımı olmasıdır.

### 2.3.6. İnteraktif Sanat

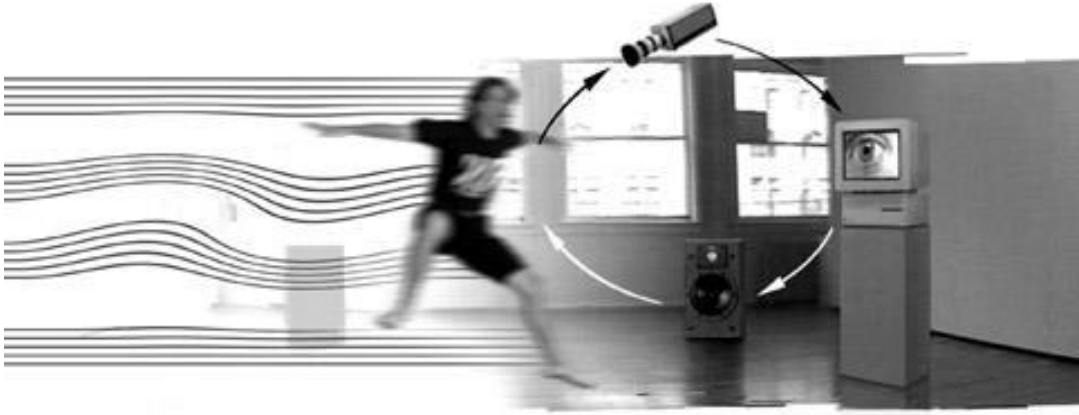
İnteraktif Sanat, birçok disiplini içerisine alabilmektedir. Video, ses, performans, enstalasyon gibi birçok disiplinli, birlikte ya da tamamlayıcı öge olarak yer verilmektedir. Türk Dil Kurumu'na göre İnteraktif: “Etkileşimli” olarak tanımlanmaktadır (http-25). Öyle ki İnteraktif Sanat, etkileşimi esas olarak ele almaktadır. Nimet Keser, İnteraktif Sanatın kapsayıcılığını şöyle anlatır:

“Bazı heykeller interaktif olmayı izleyicinin sahnenin çerçevesinde, içinde yürütmesine izin vererek başarır. Bazı çalışmalar da sıcak, hareket ve diğer tip girdilerle tepki vermeyi sağlayan sensorları kapsar. Bazı internet ve elektronik sanat türleri de son derece interaktiftir. Bazen izleyiciler, hipertekst bir ortam içerisinde kılavuzluk yapabilirler; bazı çalışmalar, dıştan görsel ya da metinsel girdi kabul eder; bazen bir izleyici, bir performansın gidişatını etkileyebilir ya da performansa katılabilir (Keser, 2009, s.171)”.



**Görsel 2. 47.** Jeffrey Shaw, “*The Legible City (Okunaklı Şehir)*”, 1989.

İnteraktif sanat eserleri, sanatçının etkileşimi nasıl kullanılacağına göre farklı şekillerde gerçekleşmektedir. Etkileşime geçme ve katılıma teşvik etmek önem arz etmektedir. Böylece izleyici, deneyimin bir parçası olabilmektedir. Bu konu bağlamında Jeffrey Shaw, “*The Legible City*” adlı çalışmasını 1989 yılında yapmıştır. Katılımcı, bisiklete oturarak ve bisikletin pedallarını çevirerek üç boyutlu bir şehirde gezebilmeştir. Böylece izleyici, sanal bir deneyimin parçası olabilmektedir (Görsel 2.47).



**Görsel 2. 48.** David Rokeby, “Very Nervous System (Çok Sinirli Sistem)”, 1986-2004, Video kamera, bilgisayar, özel yazılım, Carleton Üniversitesi Sanat Galerisi Koleksiyonu.

David Rokeby’ın “Çok Sinirli Sistem” adlı çalışması izleyicinin vücut hareketleri ile etkileşime geçerek ses üretmektedir (Görsel 2.48). Video kameraların, ses sistemlerin, bilgisayarların ve sentezleyicilerin bulunduğu interaktif çalışma, performansı da içerisine almaktadır. Öyle ki çalışmada, beden ve bedenin performansı önem arz etmektedir (Ruşen, 2022, s.191). Böylece izleyici, vücudunu hareket ettirerek kendi müziğini yaratacak ve eserin bir parçası olacaktır. Dolayısıyla interaktif sanat, deneyim bağlamında gerçekleştirilebilmektedir. Eş zamanlı gerçekleşen örneklerden anlaşılan durum, izleyicinin aktif bir rol almasıyla anlam kazanmaktadır. Böylece İnteraktif Sanat uygulamalarında, deneyim ve katılım önem arz etmektedir.

### 2.3.7. Biyo Sanat

Biyo Sanat, canlı maddeler ile ilgilenen bir sanat alanıdır. “Terim Eduardo Kac tarafından 1997’de türetilmiştir. BioArt ürünleri canlı maddeler (DNA’lar, Hücreler, canlı dokular, proteinler, vs.) kullanılarak laboratuvarlarda ya da sanatçı stüdyolarında üretilir (Keser, 2009, s.66)”. Böylece sanatçı, projesini ortaya koyarken farklı bilim dallarıyla kolektif çalışabilmektedir. Bu durum, birçok yeni medya alanlarında da karşılaşılabilen bir unsurdur. Şöyle ki, sanatçı, ortaya koyduğu eserde birçok disiplini ya da bilimi barındırabilmektedir. Tansu Tekşen, Biyolojik Sanat ile ilgili şöyle bir açıklamada bulunmuştur:

“Biyolojik sanat sanatçı için doğayı yeniden keşfetme sürecini kapsamaktadır. Bu bağlamda sanatçı üretim sürecinde doğada var olan canlı yapılar üzerinde genetik birtakım değişimler yaparken, aslında var olan fakat gözle göremediğimiz formlara ulaşip onları, sanat üretim sürecine dahil etmişler ve sanat teknolojik gelişmeler ışığında bilimle bütünleşmiştir (Tekşen, 2021, s. 129)”.



**Görsel 2. 49.** Eduardo Kac, “GFP Bunny (GFP Tavşancığı)”, 2000, Alba, floresan tavşan.

Yeni çağın anlatılarında, teknoloji ve bilimin gelişim göstermesi önem arz etmiştir. Biyo Sanat bağlamında, Eduardo Kac’ın “GFP Tavşancığı” adlı çalışması bilinen en ünlü örnektir. Kac, denizanasından aldığı bir flüoresan protein genini canlı bir tavşana enjekte etmiştir ve tavşanın mavi ışık altında yeşil renkte parıldamasına neden olmuştur (Nimet, 2009, s.66). 2000 yılında yapmış olduğu çalışmada, Alba adındaki tavşana uyguladığı flüoresan protein geni elbette tartışma konusu olmuştur. Halbuki bu canlı sanat eseri, varlığını sürdürerek bu dünyanın bir parçası olmuştur (Görsel 2.49).



**Görsel 2. 50.** Heather Dewey-Hagborg, “Stranger Vision”, Laznia Museum of Contemporary Art, 2016, Gdansk.

Heather Dewey-Hagborg’un “Stranger Vision” adlı projesinde sanatçı, biyoloji laboratuvarıyla birlikte çalışmıştır (Görsel 2.50). Halka açık yerlerden toplanan genetik materyallerin biyoloji laboratuvarlarındaki analizleri sonucu üç boyutlu portreler ortaya koymuştur. Sanatçı, önemsiz görülen atıkların bile teknoloji ve bilim ile sanat eserlerine dönüşebileceğini kavramsal açıdan aktarmıştır. New York sokaklarında ve kamuya açık çeşitli alanlarda bulduğu saç, sigara ve sakız gibi kalıntıları laboratuvar ortamında incelenmesi sonucu yüz modelleme programları aracılığıyla bu DNA’lar, üç boyutlu, renkli ve gerçek ölçekte portrelere dönüştürülmüştür (http-26). DNA’sı eşleşen portrelerle birlikte bulundukları konum ve kalıntılara da yerleştirmede yer vermiştir. Elif Çakıroğlu, Dewey-Hagborg’un “Stranger Vision” adlı projesi ile ilgili görüşlerini şöyle aktarmıştır:

“Genetik mahremiyetin önemine odaklanarak günlük yaşam akışı içinde saç teli ya da çiğnenmiş bir sakız gibi hiç de önemsenmeyen atıklardaki genetik bilginin önemini vurgulamaktadır. Daha da önemlisi DNA fenotipleriyle ilgili bilimsel bir uygulamayı kamuya açık bir şekilde gerçekleştirerek konuyla ilgili bilimsel çalışmalara yönelik büyük bir merakın uyanmasına katkı sağladığı anlaşılmaktadır (Çakıroğlu, 2021, s. 81)”.

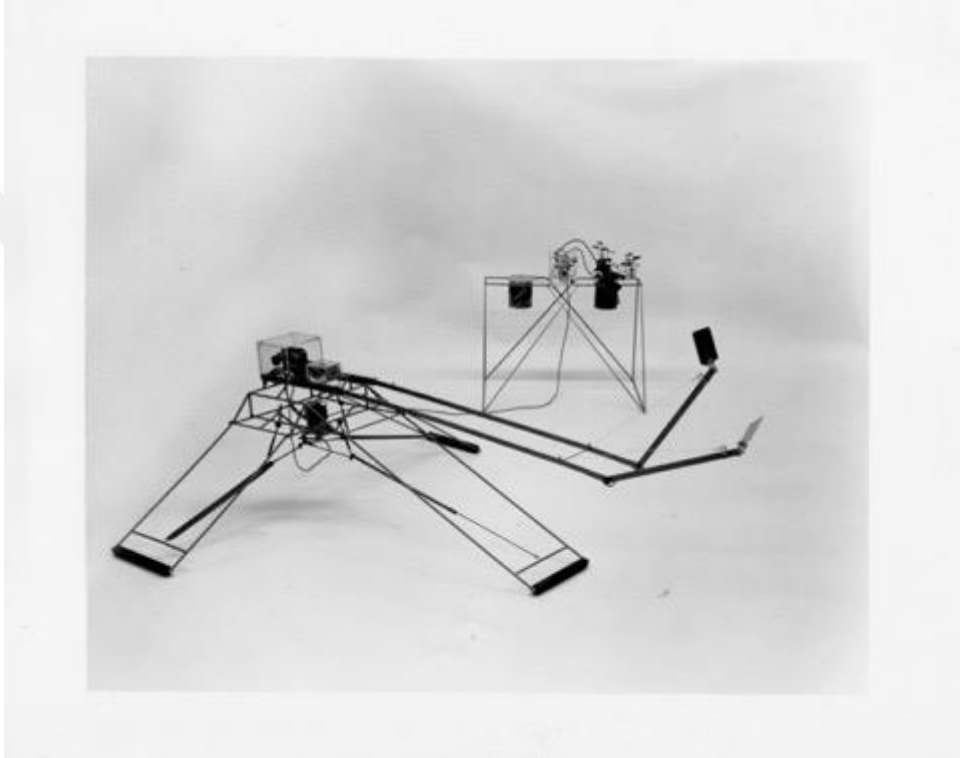
Teknoloji ve bilimin sağladığı imkanlar ile Biyo sanatçılar, ilginç bir yaklaşım ortaya koymuşlardır. Sergiledikleri tavır ile geçmiş dönemlerin imkanları doğrultusunda öncü çalışmalar ortaya koyan sanatçılar ile benzerlik göstermektedirler. Biyo sanatçılar, özellikle postmodernist çağda, öz sorgulamalarını ortaya koyan sanatçılar ile paralellik kurabilirler. Yeni çağın anlatılarında, teknoloji ve bilimin imkanları ile biçim ve formlarda değişimler meydana gelmiştir. Ancak sanatçının, bulunduğu toplum ve imkanları doğrultusunda, öz bağlamında kaygıları yakınlık gösterebilmektedir. Çünkü sanat ve sanatçı bağ kurmaya devam etmektedir. Böylece toplum ve imkanlar değişse de anlatıların öz bağlamında ilişkileri süregelmeye devam edecektir.

### **2.3.8. Robotik Sanat**

Robotik Sanat, adından da anlaşılacağı üzere robotik teknolojiyi kullanan bir sanat türüdür. “Robot terimi ilk kez 1920 yılında Çek bir yazar Karel Capek’in tiyatro oyununda kullanılmıştır (Kurt ve Bozoklu, 2019, s. 26)”. Sanat tarihinde gördüğümüz Sanayi Devriminin getirdiği endişeler, Karel Capek’in tiyatro oyununda ele alınmıştır. Kısaca ifade etmek gerekirse tiyatrodaki robotların insan yaşamını nasıl değiştirebileceği ele alınmaktadır. Sonrasında robot terimi yaygın bir şekilde kullanılmaya başlamıştır. Robotik terimi ise robotların üretimleri, kullanımı ve böylelikle tasarımları ile ilgilenen birçok disiplini içerisine alan bir bilim dalıdır (http-24). Öyle ki günümüzde farklı robot teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte birçok disiplini de bünyesinde bulundurmaktadır.

Robotik Sanat, robot teknolojilerinin sanat alanında kullanımını kapsamaktadır. Böylece sanat alanında kullanılan robotlar ve otomatik sistemleri bünyesinde barındırmaktadır. “Robotik Sanat alanı, bir çeşit robotik veya otomatik teknolojileri içerisine alan ve uygulayan sanat eserlerini kapsamaktadır. Robotik sanatın birçok dalı vardır; bunlardan biri, bilgisayarlar, sensörler ve aktüatörler aracılığıyla izleyici etkileşimlerine yanıt verecek şekilde programlanmış bir tür enstalasyon sanatı olan robotik enstalasyon sanatıdır (http-28)”. Robotik Sanat, kapsayıcı ve aynı zamanda birleştirici olmaktadır. Robotik Sanat, davranışı modellemenin ve fiziksel veya telematik alanlarda eşi görülmemiş etkileşimli iletişimsel senaryoların geliştirilmesinin yeni estetik boyutuyla birleşmektedir (Kac, 1997, s.60). Yeni Medya Sanatı, ortaya koyulan eserin kavramsal boyutu bağlamında birçok tekniği de barındırabilmektedir. Aynı zamanda belli bir tanımlama yapmak sınırlarını çizmek olacaktır. Çünkü Robotik Sanat, organik ve elektronik olan Sibernetik Sanat ile kombinasyon içerisinde olabilmektedir (Kac, 1997,

s.60). Bu sebeple ortaya koyulan yapıt, diğer çağdaş yeni medya teknik ve modellerini içerebilmektedir. Aynı zamanda sanat tarihinin izlerini de taşımaktadır. Bu bağlamda yeni medya alanlarının sınırlarını çizmek, geçmiş dönemlerde mümkün olmadığı gibi çağdaş Yeni Medya Sanatında da mümkün olamamaktadır. Sanat tarihine bakıldığında, akımların ve düşünce gruplarının biçimsel ya da öz bağlamında farklı düşünce akımları ile de konuşabilmektedir. Çünkü sanat ve sanatçı, tarihsel süreç boyunca kombinasyon içerisinde olabilmektedir.



**Görsel 2. 51.** Tom Shannon, “Squat”, 1966/1968, Canlı bitki, elektronik sensörler, boyanmış metal, motor ve kontroller, John Kingsley Shannon Koleksiyonu.

Tom Shannon'un “Squat” adlı eseri, aynı zamanda sibernetik etkileşimli sanatın örneklerinden biridir (Görsel 2.51). 1969 yılında MoMA’da “Mekanik Çağın Sonunda Görülen Makine” sergisine kabul edilen “Squat”, robotik sanatın ufuk açıcı bir çalışması olarak kabul edilmektedir ([http-29](http://29)). Böylece sanatçı, interaktif robotik heykelinin ‘dokunarak’ etkileşimini sağlamış ve dolayısıyla hem sibernetik hem de robotik alanda üretim yapan sanatçılara ilham kaynağı olmuştur. Böylece Shannon’un “Squat” adlı eseri, Robotik Sanat bağlamında ele alınabilirken, Sibernetik Sanat örneği de olabilmektedir. Aynı zamanda etkileşimli eserde kullanıcı, bitkiye dokunarak uğultu ve cıvıltı sesleri çıkaran robotun hareket etmesini sağlayabilir ve ayrıca bitkiye tekrar dokunarak robotu

durdurabilmektedir (http-30). Bununla birlikte bir bitkinin de kullanılıyor olması, Biyo sanatın da izlerini barındırdığını düşünmek olasıdır.



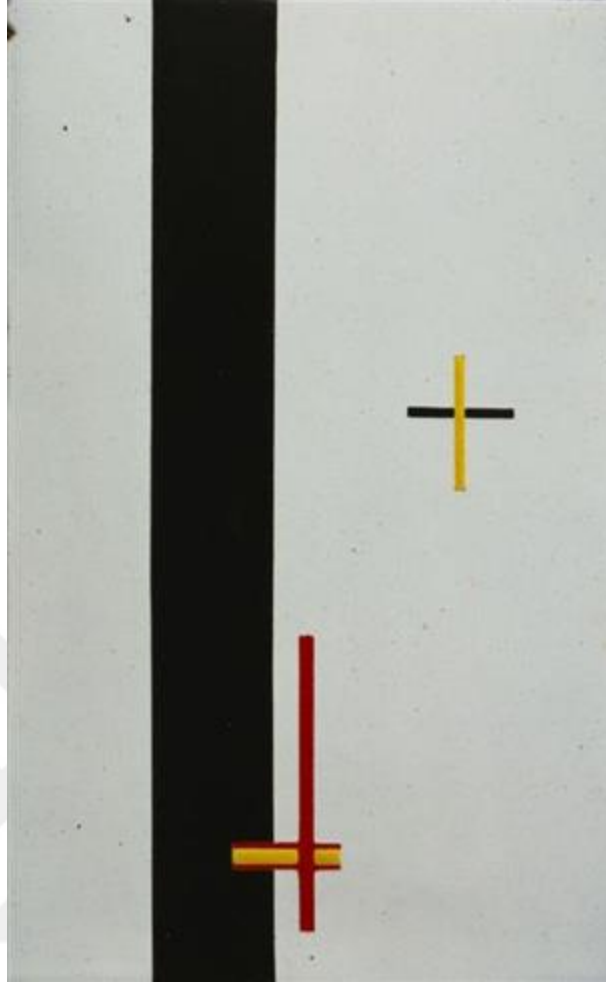
**Görsel 2. 52.** Sun Yuan ve Peng Yu, “*Can’t Help Myself (Kendime Engel Olamıyorum)*”, 2016, Endüstriyel Robot, Guggenheim Müzesi, New York, Amerika Birleşik Devletleri.

Sun Yuan ve Peng Yu, endüstriyel bir robot geliştirmiştir. “Can’t Help Myself” adlı eser, Robotik Sanat bağlamında ele almak mümkün olabilmektedir (Görsel 2.52). Kavramsal sanatçılar Sun Yuan ve Peng Yu’nun endüstriyel robotu, kanı andıran yoğun pigmentli sıvıyı bir alanda tutmaya çalışmaktadır. Otomobil üretimi gibi birçok alanda sıklıkla kullanılan robotik kolun modifiye edilip viskoz sıvının fazla yayıldığı kısımlarda fırçası ile bu sıvıyı toplayıp haznesine koymak üzere programlanmış ve ayrıca kalça sallamak, dans etmek, el sallamak, kaşıntıyı kaşımak gibi birçok hareket programına da sahiptir (http-31). İş birliği içerisinde kavramsal çalışmalar ortaya koyan Sun Yuan ve Peng Yu, günümüz sanatının çok katmanlı ve sonsuz olanakları olduğunu göstermektedirler. Kavramsal Sanatın, teknoloji ile buluşması sonucu yeni çağın sınırları daha da genişlemektedir. Ayrıca günümüz teknoloji imkanları ile sanatçı, sezgisel bağlamda anlam boyutunu daha derin bir şekilde aktarabilmektedir.

### 2.3.9. Telematik Sanat

Teknolojinin imkanları doğrultusunda elektromanyetik bir sistem ile iletim sağlanmaktadır. Sadece sanatsal açıdan değil, birçok ortamda da kullanılabilir. Örneğin, internet bir telekomünikasyon örneğidir. Sanat alanında ise kullanımı şu şekildedir: “Telematik, telekomünikasyon, sensörler, kablosuz iletişim, bilgisayar bilimi, multimedya ve interneti kapsayan teknoloji için genel bir terimdir (http-32)”. Telematik Sanatın kavramsal boyutu ise etkileşimi barındırabilmesidir. Telematik Sanatın, diğer alanlardan ayrılmasının en önemli sebebi ise telekomünikasyonları içermesidir. Böylece telekomünikasyonlar sonucu bilgi iletimi ile Telematik Sanat meydana gelebilmektedir. Telematik terimi ilk olarak Simon Nora ve Alain Minc tarafından bilgisayarların bilgi aktarım yöntemlerini tanımlamak ve açıklamak için kullanılmıştır (http-33). Ayrıca gelişmeye devam etmesi ve örneklerin çoğalması bağlamında Telematik Sanatın üretim çeşitliliği de artmıştır.

Roy Ascott, Telematik Sanat biçimini, izleyicinin, süresi boyunca devam eden sanat eserini yaratmada aktif bir katılımcıya dönüşümü olarak görmekte ve 1978 yılından beri telematik sanatının teori ve pratiğinde ön safhalarda yer almaktadır (http-33). Ascott’un Telematik Sanatın önderliğini sağladığını söylemek gerekebilmektedir. Ascott, 1978 yılında “Terminal Art” adlı bir bilgisayar konferansında ilk kez telematik terimini kullanmıştır (http-33). Öyle ki Ascott, Telematik Sanatı hem teoride hem de uygulamada aktardığı gibi başka alanlarda da çalışmalar ortaya koymuştur. Disiplinlerarası yaklaşımı ve çalışmalarıyla Ascott, yeni medya alanında öncü bir kişi olduğu kabul edilmektedir.



**Görsel 2. 53.** *László Moholy-Nagy, “Telephone Picture”, 1923, 24 x 15 cm, Modern Sanatlar Müzesi (MoMA), New York.*

Ascott, Telematik Sanatın adını veren kişi olmasının ötesinde, telekomünikasyonun, bir sanat nesnesi olarak ilk kez 1922’de sanatçı László Moholy-Nagy'nin “Telefon Resmi” (Telephone Picture) adlı eseri yapmasıyla başlamıştır (http-33). Terimin ortaya çıkmasını sağlamış ancak sanat tarihine bakıldığında telekomünikasyonun etkileri üzerine öz bağlamında sorgulamalar yapıldığı ile karşılaşmıştır. Çünkü ‘yeni’ olan, toplumu etkisi altına almaktadır. Bu durum, sanat ve sanatçıyı da etkisi altına alabilmektedir. Bu bağlamda Moholy-Nagy'nin çalışması, telekomünikasyonun etkisinin bir göstergesi niteliğindedir. Dolayısıyla günümüz sanat türleri ve uygulamaların, geçmiş dönemlerin izlerini barındırdığı görülmektedir (Görsel 2.53).



**Görsel 2. 54.** Byeong Sam Jeon, “*Telematic Drum Circle (Telematik Davul Çemberi)*”, 2008.

Telematik Sanat için etkileşim önem arz etmektedir. Telematik, insanların oynayabileceği rolleri içerebilir ve katılım genellikle insan gruplarını içerebilmektedir (http-32). Öyle ki, iletişimin gücünü göstermeyi hedeflediği de söylenebilir. Sanatçı Byeong Sam Jeon tarafından disiplinlerarası bir sanat projesi olan “Telematic Drum Circle (Telematik Davul Çemberi)”, katılımcılar ile gerçekleştirmektedir (Görsel 2.54). “Telematik Davul Çemberi telekomünikasyon, robotik, insan-bilgisayar etkileşimi ve doğaçlama müziği birleştiren disiplinlerarası bir sanat projesidir (http-34)”. Telematik enstalasyonda, dünyanın her yerinden bir seferde en fazla 16 kişi web sitesine girebilir ve 16 davul setinden hangisini kontrol etmek istediklerini seçerler. Seçtikten sonra, diğer tüm davullarla birlikte başka bir yerde yerleştirilen gerçek bir davulu kontrol etmeye başlarlar. Ayrıca telematikte iş birliği önemlidir. Telematik için sanatçının burada kim olduğu önemli değildir (http-32). Bu eserden de anlaşıldığı üzere, Telematik Sanatın, birleştirici ve kapsayıcı yönleri olmaktadır. Çünkü projede, davullar, eş zamanlı olarak bir araya gelen insanlar ile çember oluşturmaktadır. Dünyanın herhangi bir yerinden bir araya gelen insanların eseri yönlendirebilmesi oldukça etkili bir durum olmaktadır. Ardından bu insanlar, senkronize olarak gerçek bir davulun sesi olmaya başlarlar. Böylece “Telematik Davul Çemberi”, Yeni Medya Sanatı bağlamında etkileşimin önemini vurgulayan bir çalışmadır. Ayrıca teknolojinin getirdiği bireysellik, yerini toplumu bir olmaya ya da eserde de gördüğümüz gibi sesi olmaya davet edebilmektedir.

### 2.3.10. Sibernetik Sanat

Sibernetik, insan ve makine etkileşimlerini içerisinde barındırmaktadır. Bilimsel sibernetik teorisinin en önemli kurucusu olarak Norbert Wiener, sibernetik kavramını ‘makinelere ve hayvanlarda iletişim ve kontrol’ olarak tanımlamıştır (Keser, 2009, s.313). Türk Dil Kurumu Sibernetiği: “İnsani müdahaleye gerek duymadan, dış dünyanın gereksinimlerine göre kendinin yenileyip kendisine verilen görevleri yerine getirip amacına göre hareket etmesini sağlayan yapay veya biyolojik sistemlerin kontrol ve haberleşmesi üzerinde yoğunlaşan bilim dalı; güdüm bilimi, kibernetik (http-35)” olarak açıklamaktadır. Böylece sibernetik, aldığı geribildirim sonucu dönüt verebilmektedir. Öyle ki bu durum, insansı robotların, bilginin gelmesi sonucu geri dönüş yapması ile bağdaştırılabilir. Nimet Keser, Sibernetik Sanat ile ilgili şöyle demiştir:

“Sibernetiğin esası, geribildirim kavramıdır. Yani, bir sistemde üretilen enerjinin bir kısmının, sistemin gelecekteki davranış kontrolü ve düzeltilmesi için, bilgi biçiminde geri dönmesi. 1960’lı yıllarda birkaç sanatçı, genellikle de Avrupalı kinestisistler, bu fikri kendi çalışmalarına uygulamaya başlamıştır. Sibernetik sanat, seyircinin katılımını gerektiren kinetin sanatın sınırlarını aşmış gibi görünüyor (Keser, 2009, s. 313)”.

Sibernetik, II. Dünya Savaşı sonrasında hız kazanan teknolojik gelişmelerden sonucu üretilen robotların, tıpkı bir canlı varlıkmış gibi insanlarla bilgi alışverişi içerisinde olmasından kaynaklı bir bilim dalı olarak gelişim göstermiştir (Uyanık, 2022, s.289). Robotik Sanattan farkı ise sistemin, enerjiyi aldığı geribildirim sonucu tekrar bilgi biçiminde aktarmasıdır. Sibernetik sistemler barındıran eserlerde, yapay zekâ, robot teknolojisi ve bilgisayar yazılımları gibi birçok teknolojik sistem bir arada kullanıldığı gibi destekleyici araçlara da yer verilebilmektedir. Aynı zamanda ‘insansı’ olabildiği gibi insanlar gibi değişken olabilen geribildirimleri de barındırabilmektedir. Kinetik Sanatın, ileri düzey teknoloji ile buluşması şeklinde de yorumlanabilir.



### 2.3.11. Glitch Sanatı

İngilizce kökenli Glitch kavramı, 1962 yılında John Gleen'in bir sorunu tanımlamak için bu kelimeyi seçmesi sonucu ilk kez kayda geçmiştir (Göç ve Erişti, 2019, s. 114). Dolayısıyla ilk zamanlarda Glitch kavramı, bir hata, bozulma ve kesinti gibi düşünülmektedir. Glitch, sistemde kısa ömürlü oluşan bir arızadır ve genellikle kendini düzelten geçici bir hatayı tanımlamak için kullanılmaktadır (http-37). Glitch, görüntülerin üzerinde bir deforme etkisi yaratmaktadır. Ayrıca rastlantısal olarak ortaya çıkabilen glitch örneklerinde, hata kendini düzeltebildiği gibi devamlı da olabilmektedir. “Glitch sanatı, dijital veya analog hataları estetik amaçlarla kullanmak şeklinde tanımlanır. Dijital verilerin kasten bozulması ya da elektronik cihazların fiziksel olarak manipüle edilmesiyle oluşturulur (http-38)”. Glitch ile oluşan deforme görüntüler bilinçli bir şekilde kullanıldığı gibi farklı durumlar için de kullanıldığı olmuştur. Öyle ki, bilgisayar yazılımları ya da akıllı telefona yüklenen bir uygulama sayesinde de ‘glitch’ görüntüye ulaşmak mümkündür. Bu durum Glitch Sanatını kategorilere ayrılmasına neden olmuştur: “Glitch sınıflandırmalarına bakıldığında; Glitche uygun (Appropriated), Kazara (Accidental), Tesadüfen (Coincidental), Bulunmuş (Found), Gerçek (Real), Bilerek (Deliberate), Planlanmış (Planned), Tasarlanmış (Designed), Yapay (Artificial) olarak ayrılmaktadır (Somer, 2013’ten aktaran Uslu, 2016, s. 1971)”. Böylece ortaya çıkan Glitch, her zaman rastlantı sonucu değil; planlı, tesadüfen, yapay, bilerek ya da tasarlanmış bir şekilde de ortaya çıkmaktadır. Bu anlatıda temel biçim teknolojidir ve teknolojinin sağladığı algoritmalara ve sayısal verilere dayalı sanatsal sorgulamalardır (Göç ve Erişti, 2019, s. 115). Glitch Sanatı, dijital ortamların getirdiği yeniliklerin bir yansıması niteliğinde olmaktadır. Öyle ki malzeme, her şey olabilmektedir. Bu durum, geçmiş dönemlerde sanatçıların yeni malzeme arayışlarıyla da bağlantılıdır. Öz sorgulamalarını yansıtmak isteyen sanatçı, yeni olanı irdelemek isteyebilmektedir. Böylece günümüz sanatçısı, geçmiş dönemlerden de ilham alabilmektedir.



**Görsel 2. 56.** *Luziano Testi Paul, “JPEGged Mona Lisa”, 2003.*

Çağdaş sanatçı, analizler yapmaktadır. Öyle ki yeni malzemelerle reproduksiyon ya da manipülasyonlar ortaya koyabilmektedir. Luziano Testi Paul, glitch tekniği ile bir manipülasyon sonucu çalışma gerçekleştirmiştir (Görsel 2.56). Tezin önceki bölümde incelediğimiz Duchamp’ın, “L.H.O.O.Q.” adlı Mona Lisa kartpostalına benzer bir çalışmadır. Orkun Destici, “JPEGged Mona Lisa” hakkında şöyle demektedir:

“Paul, tıpkı yüz sene önce Marcel Duchamp’ın yaptığına benzer şekilde, Da Vinci’nin “Mona Lisa” resmini manipüle ederek onu bambaşka bir görselliğe dönüştürür. Kimileri için tartışılmaz güzellikte ve gizemde olan bu tablo, Paul’un müdahalesi sonucu yepyeni bir anlama ve yapıya bürünür. Yatay bir katmanda pikselleştirilen ve renkleri bambaşka tonlarla manipüle edilen bu iş, müdahalesiz bırakılmış küçük bir alanla bize özünü hatırlatsa da artık yepyeni ve bambaşka bir anlatı hâline gelir. Bu işte, orijinal yapıttan geriye kalan tek parça

figürün gözleri. Arıza öğelerle etrafı sarılmış olan gözlerin hangi ruh hâliyle bize baktığı izleyiciden izleyiciye değişecek olsa da, orijinal eserin huzuruna sahip olmadığı aşikar (<http-39>)”.

“JPEGGed Mona Lisa” adlı eser, Glitch Sanatının, öz bağlamında geçmiş dönemler ile ilişkisini ortaya koymaktadır. Öyle ki eser, yeni dönem anlatılarında malzemenin değişebildiğini de göstermektedir. Eserde, değişen biçim ve malzemeler olsa da öz bağlamında geçmiş dönem anlatılarıyla ilişkiler kurmaya devam etmektedir. Ayrıca bu sayede anlam boyutunu da derinleştirdiğini söylemek gerekmektedir. Eserdeki manipülasyon ile Duchamp’ın manipülasyonu anlamsal boyutta farklı olabilmektedir. Fakat Paul, Mona Lisa’nın imgesini bize belirli bir alanda vererek, yeni anlatıların değişen biçimlerini gösteren bir çalışma ortaya koymuştur.



**Görsel 2. 57.** Rosa Menkman, “Vernacular of File Formats (Lot Number 16)”, Dibond levha üzeri dijital baskı, 30 x 40 cm, 2011.

Rosa Menkman’ın, “Vernacular of File Formats” adlı çalışmalarından “Lot Number 16” adlı eserini 2011 yılında yapmıştır (Görsel 2.57). Menkman, “Vernacular of File Formats”ı şöyle açıklamıştır: “Vernacular of File Formats’ta, daha sonra kaynak görüntüyü farklı sıkıştırma dili aracılığıyla sıkıştırdım ve daha sonra görünmez sıkıştırma dilinin görüntünün yüzeyinde kendini göstermesine izin vermek için her dosyaya aynı (veya benzer) bir hata uyguladım (<http-40>)”. Menkman, değişen dosya formatları ile

kavramsal bir çalışma ortaya koymuştur. Görsel kültürün değişimini, dosya formatlarının değişimiyle bağdaştırdığı söylenebilir. Böylece ortaya koyduğu glitch çalışmada, planlı bir glitch uyguladığını söylemek yanlış olmayacaktır. Dijital medyanın gelişimi ve değişimi üzerine dosya formatlarının önemini vurgularken, estetik bir çalışma da ortaya koymuştur. Böylece Menkman, günümüz sanatının, sonsuz olanaklarla dolu olabildiğini de göstermiştir.

### 2.3.12. Veri Sanatı

Veri diğer adıyla data olarak da isimlendirilmektedir. Veri, işlenmemiş, ham bilgi parçacığı; Veri Tabanı ise birbiriyle ilişkili bilgilerin depolandığı alan anlamına gelmektedir (http-41). Öyle ki, verinin oluşabilmesi için bilgilere ihtiyacı vardır. Böylece veri tabanının oluşabilmesine imkân tanır. Manovich, veritabanını şöyle belirtir: “Bilgisayar bilimlerinde *veritabanı*, yapılandırmış bir veri koleksiyonu olarak tanımlanır (Manovich, 2001, s. 218)”. Böylece herhangi bir bilginin, ilişkili bilgilerle bulunduğu bir yazılım sistemi olarak bahsedilebilir. Depolamanın yeterli olmadığı takdirde yeni yöntemlere başvurulur. “Büyük veri; toplumsal medya paylaşımları, ağ günlükleri, bloglar, fotoğraf, video, log dosyaları gibi değişik kaynaklardan toparlanan tüm verinin, anlamlı ve işlenebilir biçime dönüştürülmüş biçimine denir (http-42)”. Böylece herhangi bir bilginin birçok bilgisi depolanabilir. Büyük veri, trilyonlarca byte'lık veri miktarını ifade etmektedir (http-41). Ayrıca büyük veri için güçlü bilgisayarlara ve ekiplere ihtiyaç duyulabilmektedir. Verileri toplama, inceleme, analiz etme ve görselleştirme düzen gerektirebilmektedir. Analizlerin yapılması, incelenmesi ve denenmesi gerekmektedir. Böylece farklı alanlardan kişilerin uzmanlığı doğrultusunda da gerçekleştirilebilmektedir. Veriyi, etkileyici bir şekilde sunmak sanatta kullanıldığı gibi diğer veriyi kullanan (sağlık, finans, pazarlama, ticaret vs.) alanlar için de disiplin gerektirebilmektedir.

Modern Sanatlar Müzesi'nde (MoMa), 1970 tarihinde “Information” adlı serginin küratörlüğünü yapan Kynaston McShine, bilim, bilişim ve bilgi teknolojisinin, klasik sanat disiplinleri ile (performans sanatı, görsel sanat, dijital sanat ve kavramsal sanat dahil) birleşimini sunmayı seçerek, veri sanatının ilk tanımını önermiştir (http-44).

Veri; ticari, pazarlama ya da sanat gibi birçok amaçla kullanılmaktadır. Veri Sanatı, en basit haliyle oldukça büyük verilerin veri bilimi, yapay zekâ, artırılmış gerçeklik ve makine öğrenmesi gibi teknolojiler yardımıyla görselleştirilmesiyle birer

sanat eserine dönüştürülmesidir (http-43). Veriler incelendiğinde herhangi biri için bir anlam ifade etmeyen bilgiler olsa dahi kullanılan teknolojiler sonucu oluşturulan görselleştirmeler, veri ile çalışan sanatçılar için sonsuz olanak sunabilmektedir. Temel amacında verilerin bir görsel çıktıya dönüşmesi ile sanatçının fırçası, sonsuz renklerle yani sonsuz verilerle oluşabilmektedir. Düşünürler, sanatçılar ve mühendisler gibi üretici kimseler, insanlığın başlangıcından bu yana dek, yaratıcılıklarının ana kaynağı olarak doğayı referans noktası belirlemişlerdir. Böylece doğadan öykünmüşlerdir. En kurgusal tasarımlardan en gerçekçi teorilere kadar, doğa, fikirlere ev sahipliği yapmış ve insanlığa ilham kaynağı olmuştur. İnternetin ve ağ üzerindeki toplu bilincin oluşmasıyla birlikte insanlığın künye bilgileri, seçimleri, yönelimleri, korkuları ve arzuları, yeni ilham kaynağı veri olarak karşımıza çıkmaktadır. Dolayısıyla sosyal bilimler çalışmalarından sanatsal faaliyetlere kadar birçok bilim ve kültür alanı, insanı ve doğanın kendisini doğrudan değil, veri aracılığıyla referans noktası almaya başlamışlardır.



**Görsel 2. 58.** X Media Art Museum, “Leonardo da Vinci: Yapay Zeka Işığın Bilgeliği CERN’den NASA’ya İnsanlık ve Metaverse” sergisinden görüntü, 2022, İstanbul.

X Media Art Museum (XMAM), “Leonardo da Vinci: Yapay Zeka Işığın Bilgeliği CERN’den NASA’ya İnsanlık ve Metaverse” adlı sergiyi 2022 yılında yapmıştır (Görsel 2.58). Sergide, Leonardo da Vinci’nin icatları, makine çizimleri ve eskizleri ile veri tabanı oluşturulmuştur. Sanat tarihinden ve ayrıca Leonardo Da Vinci’nin bilgilerinden elde edilen verilerin yapay zekaya öğretilmesi sonucunda 15 milyar fırça darbesi soyut estetik bir dil ile mekâna aktarılmıştır (http-45). Sergi, Veri Sanatı bağlamında önemli bir örnek

olmaktadır. Leonardo Da Vinci, yaşadığı dönemin sınırlarını zorlayan önemli bir figürdür. Çok yönlü çalışmalar ortaya koyması ile dönemi ve böylelikle gelecek için önemli katkıları olmuştur. Sadece resim alanında değil, icatları ve makine çizimleri ile de birçok alanda uzmanlığını ortaya koymuştur. Veri Sanatı bağlamında ortaya koyulan Da Vinci sergisi, şu soruya yanıt arıyor gibidir: Leonardo Da Vinci, yeni çağın sanatçısı olsaydı neler ortaya koyabilirdi? Bu açıdan yaklaşıldığında serginin bir saygı niteliğinde olduğu gibi, sanatçının öz benliğinin de bir göstergesi niteliğinde olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Çünkü sergide, sanatçının, makine çizimlerinden eskizlerine kadar birçok veri toparlanarak yapay zekaya öğretilmiştir. Sonuç olarak, sergi mekânındaki yerleştirmenin geniş alanları kapsamıyla birlikte Da Vinci'nin iç dünyasının bir yansıması gibidir.

### **2.3.13. Generatif Sanat**

Generatif, yani üretken sanat, bilgisayar sistemine ihtiyaç duymaktadır. İnsan dışı olan bu sistem, mutlak sonuçlar doğurabilmektedir. “Üretken sanat, tamamen veya kısmen özerk bir sistem kullanılarak yaratılmış sanattır. Bu bağlamda özerk bir sistem genellikle insan olmayan ve aksi takdirde doğrudan sanatçı tarafından alınan kararları gerektirecek bir sanat eserinin özelliklerini bağımsız olarak belirleyebilen bir sistemdir (http-46)”. Böylece bazı yazılım sistemlerinin ve algoritmaların ortaya çıkardığı sonuçlara bakıldığında rastgelelik barındırabildiği söylenebilir.

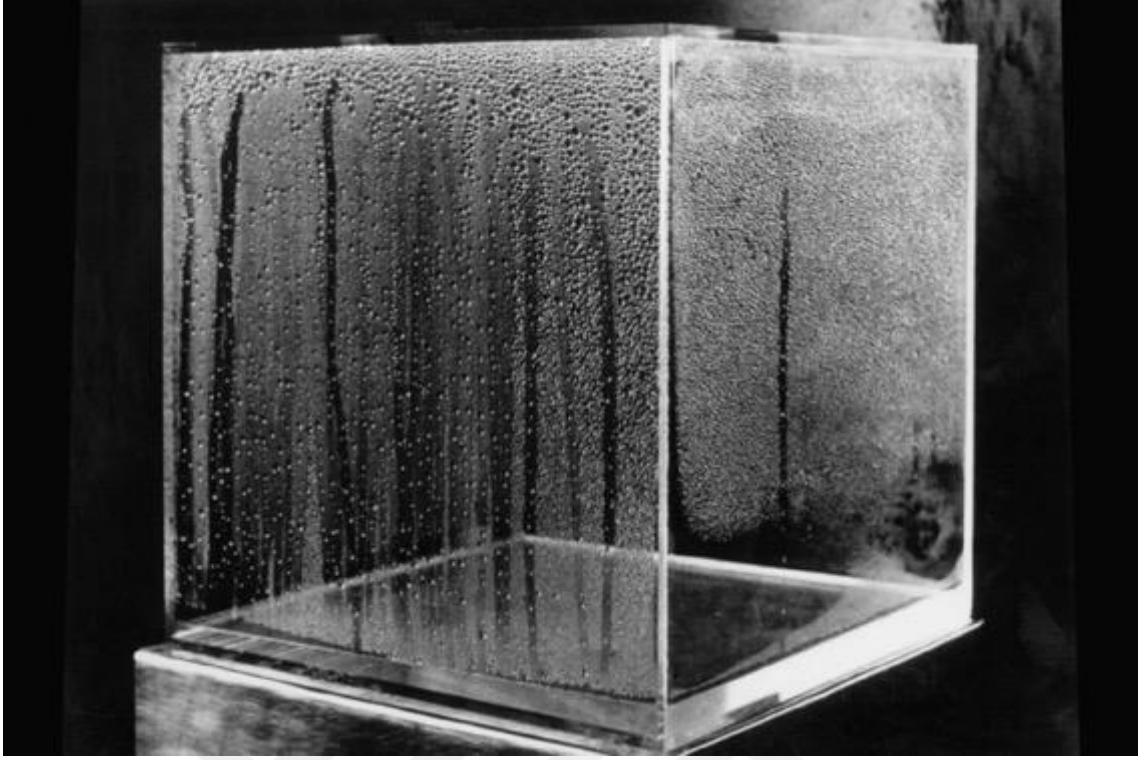
Generatif Sanat, bir tanımlamada şöyle anlatılmaktadır: “Generatif sanat; matematikten, bilgi biliminden, doğadan, teknolojiden, yapay yaşamdan, evrimden ilham alan, yenilikçi fikirler ve eserler üretmek üzere pek çok disiplinden insanı bir araya getiren sanat formu olarak günümüz sanatsal ortamını etkilemiş, dönüştürmüş ve sanat üretiminin uygulama alanını genişletmiştir (Al, 2019, s. 78)”. Böylece Generatif Sanat için farklı disiplinlerden ilham aldığını söylemek yanlış olmayacaktır. Aynı zamanda Generatif Sanat, günümüz sanat dünyasında önemli bir etkiye sahip ve birçok alanı kapsayan yenilikçi bir yaklaşımı içermektedir. Ayrıca ortaya çıkan sonuçları belirleyebilen bir yapıya sahiptir. Bu açıdan değerlendirildiğinde, makine ve sanat bağlamında yenilikçi ve kapsayıcı bir sanat formu olmaktadır.



**Görsel 2. 59.** M.Ö. 77.000, Güney Afrika, Blombos Mağarası, Üçgen formların bulunduğu bilinen en eski generatif sanat örneği.

“Zamanda geriye giderek, asgari hayatta kalma ihtiyacının ötesine geçen insan eserlerini bulduğumuz her yerde sanatın yaratılmasında simetri ve örüntü örnekleri buluyoruz. En sözde “ilkel” halklar arasında bile, tekstilde geometrik desenlerin kullanımına, bir nokta etrafında gelişen simetrik tasarımlara, sınır tasarımlarının tekrarlanmasına vb. Dair bol örnekler buluyoruz (Hargittai ve Hargittai 1994’ten aktaran Galanter, 2016, s. 153)”.

Generatif Sanatın tarihi oldukça eski zamanları kapsadığı söylenmektedir. Üretken Sanatın, sanatın kendisi kadar eski olduğunun ortaya koyduğu söylenmektedir (Balter, 2002’den aktaran Galanter, 2016, s. 158). Güney Afrika’da, M.Ö. 70.000 yıllarında bulunan taş üzerinde tekrarlanan üçgen formlar vardır (Görsel 2.59). Generatif Sanat, algoritmik sistemleri düşünüldüğünde, geçmiş dönemlerde ele alınan simetri formlarının, ilk örnekler olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Böylece geçmişten günümüze örnekler ile karşılaşmak mümkün olmaktadır.



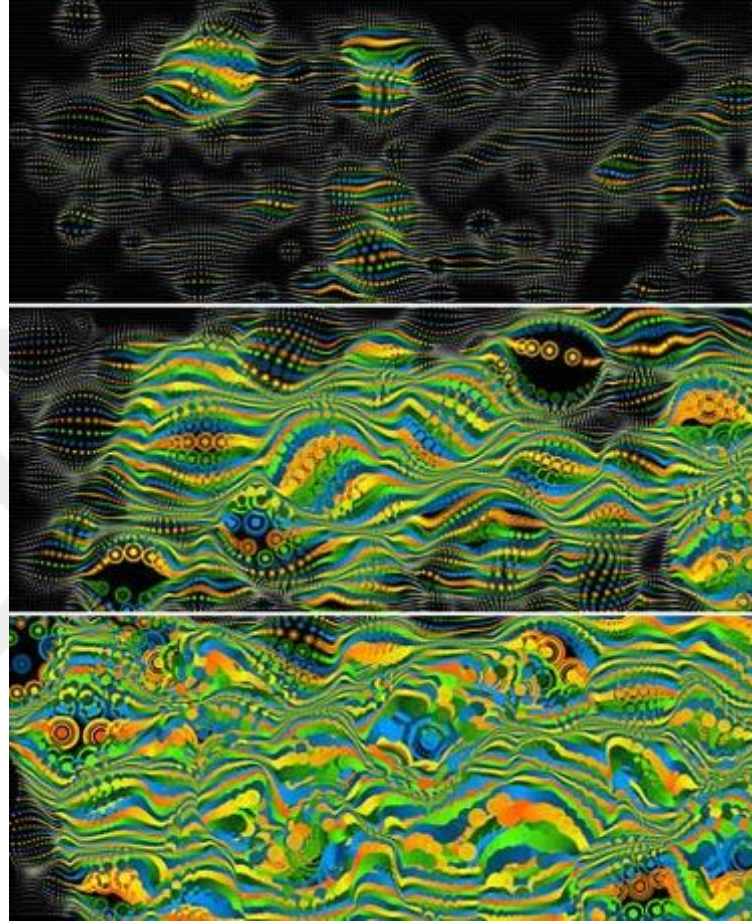
**Görsel 2. 60.** *Hans Haacke, “Condensation Cube”, 1963-1965, Tate Gallery.*

Hans Haacke, “Condensation Cube” adlı eserinde, bir pleksiglas içerisine sıkıştırılmış havanın su buharı ve yoğunlaşma sürecine ve rastlantısallığına dikkat çeken bir sistem tasarlamıştır (Görsel 2.60). Böylece kavramsal bir çalışma ortaya koyduğunu söylemek gerekmektedir. Pleksiglas içerisindeki su buharının döngüsünü, basit bir form ile anlatımı ile Malevich’in “Siyah Kare” adlı çalışması ile öz bağlamında benzerlik göstermektedir. Malevich, kavramsal açıdan geniş bir anlatıyı oldukça sade ve kendi anlatımıyla ‘saf’ bir şekilde yansıtmıştır. Haacke ise doğal bir olayın döngüsünü izletmektedir. Öyle ki sunduğu bu deneyim, insanın doğayla ve sanatın teknolojiyle bağlarının birleşimi gibidir.

“Hans Haacke ışık, sıcaklık, hava değişimleri ve yer çekimi gibi fiziksel kuvvetleri kullanarak sistemler tasarlamaktadır. Stabil olmayan, kendi içerisinde dönüşüm geçiren ve tahmin edilemez sonuçlar üretilen bu tarz çalışmalar ilerleyen dönemde jeneratif sanatın üretim süreçlerinde deneyimlenmiştir (Güney ve Uysal, 2019, s. 297)”.

Kazimir Malevich’in, bulunduğu dönem ve sonraki dönem sanatçıları etkilediği görülmüştür. Hans Haacke’nin de dönemini ve Generatif Sanat alanında çalışmalar ortaya koymak isteyen sanatçıları etkilediğinden bahsedilebilir. Malevich gibi Haacke de malzemenin, sadece malzeme olmadığını ve herhangi bir nesnenin sanat malzemesi

olabildiğini göstermiştir. Bu bağlamda geçmiş dönem anlatılarının, yaşadığımız dönemin anlatılarıyla bağlantıları olduğunu söylemek gerekebilmektedir. Böylece teknoloji ve bilimin getirdiği yenilikler ile biçimlerin değişse de öz bağlamında benzerlikler gösterebildiği görülmektedir.



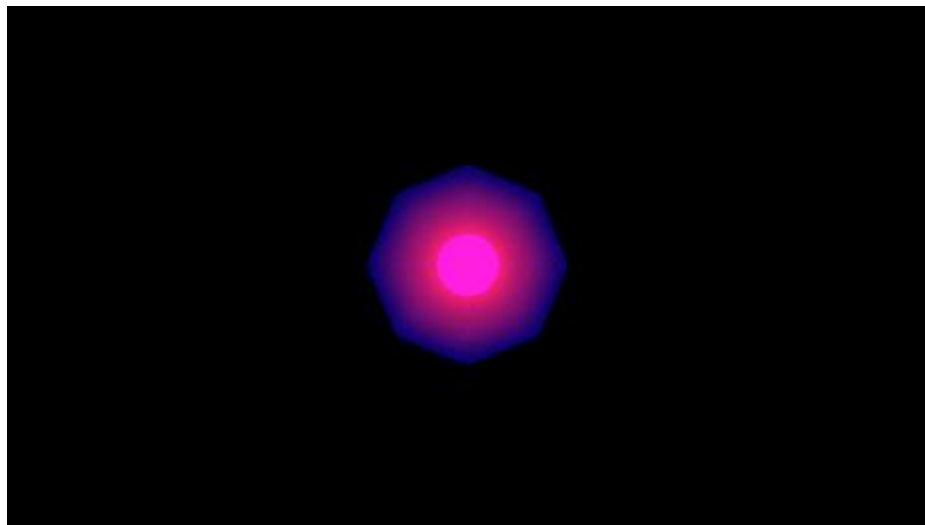
**Görsel 2. 61.** Marius Watz, “Three stills from Electropastique”, 2005.

Marius Watz bir röportajında, 1960’larda yapılan soyut resim ve heykel çalışmalarının çoğunu üretken sanatın anlaşılması bağlamında ele alınması gerektiğini ve Riley, Vasarely, LeWitt gibi birçok sanatçının önemli referanslar olduğunu söylemiştir (http-47). Öyle ki sanatçı, geçmiş ve bugünün izlerini barındırmaktadır. Aynı zamanda Watz, bu alanla ilgilenen sanatçıların geleneksel sanat söyleminden ayrılmasının zaman içerisinde değiştiğini ve Pop Art, Kinetik Sanat ya da Fluxus sanatçı gruplarına benzerliğinden şüphelendiğini dile getirmiştir (http-47). Marius Watz, “Three stills from Electropastique” adlı eserini 2005 yılında yapmıştır (Görsel 2.61). Eserde renkli organik şekillerle algoritmik desenler hâkimdir. “Kendi tarzını, renkli organik şekillerle işaretlenmiş belirli bir görsel hedonizm markası ve hesaplamalı olarak oluşturulmuş

formlar aracılığıyla ‘daha fazlası daha fazladır’ tutumu olarak tanımlamaya odaklanır (http-48)”. Dolayısıyla Watz, Generatif Sanatın, organik yapılarına yani doğal süreçlerine imkân tanıdığı bir çalışma ortaya koymuş ve bu bağlamda kendi biçimsel tarzını da yansıtmıştır. Ayrıca sanatçının da belirttiği gibi, Generatif Sanatın, sanat tarihine bakıldığında önemli referansları olduğundan bahsetmiştir. Böylece yeni çağın, teknoloji ile kırılma yaşamasının aslında biçimlerde değişim meydana getirdiğini ancak öz bağlamında ilişkilerin devam ettiğini söylemek yanlış olmayacaktır.

#### 2.3.14. NFT Sanatı

“Nitelikli Fikri Tapu, ya da İngilizcedeki popüler ismiyle non-fungible token (kısaca NFT), dijital bir varlığın benzersiz olduğunu ve bu nedenle birbirinin yerine geçemeyeceğini onaylayan, blok zinciri adı verilen bir dijital defterde depolanan veri birimidir (http-49)”. Nitelikli Fikri Tapu yani NFT, bir eserin biricik oluşunu ifade eden ve bunu onaylayan sertifikaları oluşturan veri birimi olarak bahsedilmektedir. NFT, eşsiz ve tek oluşu ifade ettiği gibi bu sertifikalar telif haklarını da sahiptir. Böylece eser, dijital bir kimlik kazandığı gibi biricik ve eşsiz olarak dijital sertifikası ile sonsuz bir şekilde varlığını sürdürebilmektedir. Blockchain ya da türkçe kullanımı ile blok zincir olarak ifade edilen teknoloji, günümüzde sadece sanat alanında değil, finanstan eğitime birçok alanda örnekleri ile karşılaşılabilmektedir (Kıvrak ve Özkartal, 2022, s.194). Son süreçlerde popüler hale gelen blok zincir teknolojisi, verilerin dijital bir defterde var olmasını sağlaması ile güvenli bir sistem kurulması amaçlanmıştır.



**Görsel 2. 62.** Kevin Mccoy, “Quantum”, NFT, 2014.

İlk NFT'nin ne zaman ortaya çıktığı ise tartışma konusu olmaktadır. Bazıları 2012 yılında yaratılan "Colored Coins"ın ilk olduğunu söylerken bazıları ise, Kevin Mccoy'un 2014 yılında "Namecoin" blok zincirinde basılan "Quantum"un ilk NFT ünvanına sahip olduğu söylenmektedir (http-50). Böylece dijital sanatın, değerli, para kazandırabilen ve eşsiz bir alan olduğu ile ilgili önemli bir adım atıldığını söylemek yanlış olmayacaktır (Görsel 2.62). Mccoy'un "Quantum" adlı eseri, bir sunum sırasında Dash'e dijital bir görüntüyü 4 dolara satmasıyla birlikte bugün bahsedilen NFT tarihinin doğmasına sebep olabilmıştır (http-51).



**Görsel 2. 63.** Mike Winkelmann (Beeple), "Everydays: The First 5000 Days", NFT, 2021, Christie's.

2017 yılına geldiğimizde NFT'ler için yeni bir dönem başlamıştır. Bitcoin ve Ethereum, merkeziyetsiz dijital para birimleridir. Ethereum blok zinciri ile NFT'ler barındırmak, depolamak ve ticari işlemlerin sağlanması ile ivme kazanmaya başlamıştır (http-50). Böylece Bitcoin ve Ethereum ekosistemin getirisi sonucu NFT'ler değer kazanmaya başlamıştır. Ayrıca mevcut NFT'nin koleksiyoneri değişse bile dijital defterde yer etmesi ile eserin güvence altına alınması sağlamıştır. Üreten kişinin de bu süreci takip edebildiği bir ekosistem kurulması sonucu şeffaf bir yol izlenebilmektedir. Böylece dijital sanatın, değerini arttıran ve ayrıca geleneksel üretim yapan sanatçıların da eserlerini satabilmesine olanak tanımıştır. Şeffaf kontratların olması ile eserin orijinalliğini gösterdiği gibi koleksiyoner ve sanatçının da soru işaretlerini kaldırabilen bir durum olabilmıştır. Bu ve daha birçok sebep ile süreç içerisinde kripto paralar ve

NFT'ler değer kazanmıştır. Beeple, NFT alanında üretim yapan bir sanatçıdır (Görsel 2.63). Öyle ki Christie's'in müzayedesinde, "Everydays: The First 5000 Days" adlı eserini 69 milyon dolara satmıştır (http-52). Böylece NFT sektörünün büyümesi ile yeni medya alanında ya da geleneksel yöntemlerle satış yapmak isteyen sanatçılar için göz ardı edilemez bir örnek olmuştur.

### 2.3.15. Ses Sanatı

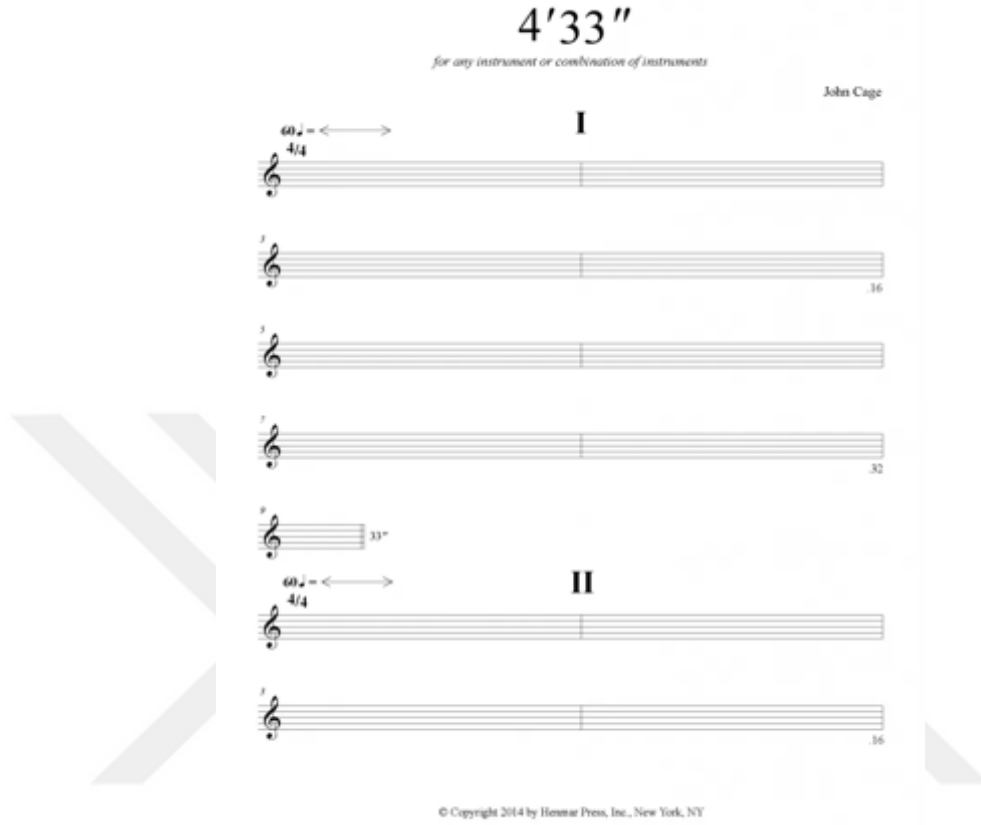
Ses Sanatı, sesi merkezine alan bir sanat türüdür. Öyle ki, üretimin temelini ses oluşturmaktadır. "Bir uygulama olarak ses sanatı, sesin durumunu ve işlediği süreçleri kullanır, tanımlar, analiz eder, gerçekleştirir ve sorgular (LaBelle, 2009, s. ix)". Böylece etkileşim, ses ile sağlanmaktadır. Ses, kulağın duyabildiği titreşim olarak tanımlanmaktadır (http-53). Ses sanatı tek başına etkili olduğu gibi başka alanlar için de destekleyici ve güçlü bir araç olarak kullanılmaktadır.

"Sanat tarihi içinde ilk örnekleri 15. yüzyıldan başlayarak önce resim, takip eden dönemlerde ise heykel, kavramsal sanat, performans, happening ve video gibi ifade alanlarında birçok sanatçı için ses bir ortam ve malzeme olmuştur (Esen, 2016, s.35)". Hayatta kalmaya çalışan ilk insan, duygularını ifade etmek için jest ve mimik kullandığı gibi sesler ile bilgi iletimini ve iletişimini sağlayabildiği söylenebilir. Hayatta kalma amacıyla seslerin kullanılması önemlidir. Böylece ritüellerin ya da kültürler için önemli olduğunu söylemek gerekir. Öyle ki geniş bir bağlamda düşünüldüğünde, 15. yüzyıldan bu yana değil, ilk insandan bu yana ses, hayatta kalmanın yanı sıra yaşamın da bir göstergesi olmuştur. Mağara duvarlarındaki göstergelerin ilk sanat eserleri olarak incelenmesi ile benzer bir şekilde ses sanatının da geçmişi olduğu düşünülebilir. Ancak seslerin günümüze gelmesinin teknolojinin imkanları doğrultusunda gerçekleşmesinden kaynaklı olarak 15. yüzyıldan bu yana değerlendirmek doğru olacaktır. Ses sanatı, 1913 ile 1930 yılları arasında sanayi çağının gürültüsünü ve savaşın patlamasını kopyalayan gürültü makineleri yapan fütürist Luigi Russolo'nun ilk icatlarına dayandığından bahsedilir (http-54).

Engin Esen, Ses Sanatının alt başlıklarını şöyle aktarmıştır:

"Özellikle 90'lı yıllardan itibaren sanat ortamında eş zamanlı olarak 'Kaset Sanatı' (Tape Art), 'İşitsel Sanat' (Audio Art), 'Radyo Sanatı' (Radio Art), 'Sessel Sanat' (Sonic Art) ve 'Sanatsal Ses' (Art Sound) başlıkları, temel problemi ses olan sanat yapıtlarını tanımlayabilmek için sanat terminolojisinde rastlanan bazı başlıklar olarak karşımıza

çıkışlardır. Ancak, ses sanatı daha kapsayıcı bir başlık olarak tercih edilen ve kullanılan bir terim olarak kabul edilmiştir (Esen, 2016, s.36)”.



**Görsel 2. 64.** John Cage, “4’33”, 1952.

Dada ve sürrealist sanatçılar da ses kullanan sanatı denemiş ve hatta Duchamp’ın 1934 yılında bestesi olan Erratum Müzikali’nin, John Cage’in, 1952’de “4’33”i bestelemesi üzerinde etkisi bulunduğu söylenmektedir (http-54). Öyle ki Cage, ses sanatına katkıları olduğu gibi, katı kuralların önemsizliğini de ortaya koyan bir sanatçıdır. Böylece dönemi için öncü bir tavır sergilemiştir. John Cage, her sesin müzik olabileceği fikri ile, müzik kabul edilmeyen arka plan gürültülerini ön plana çıkardığı 1952 yılında prömiyeri yapılan ve sanatçının enstrümanını çalmamasını gerektiren bir eser olan 4’33 adlı çalışmayı ortaya koymuştur (http-55). Böylece Cage’in “4’33” adlı eserinin, Ses Sanatının tarihinde önemli bir yeri olduğunu söylemek gerekmektedir. Ayrıca Duchamp ile yol alması da sanatın, geçmişin bugün ile ilerlediğini gösterir niteliktedir. Duchamp’ın, sanat tarihinde öncü tavırlar ortaya koymasına benzer şekilde, müzik tarihi bağlamında sorgulayıcı çalışmalar gerçekleştirmiştir. Bu nedenle “4’33”, sadece bir performans

değildir. Cage'in sorgulayıcı performansı, çağdaş müziğin gelişimi ve bu bağlamda üretimlerini gerçekleştirecek sanatçılara öncelik etmiştir (Görsel 2.64).



**Görsel 2. 65.** Christine Sun Kim, “Game of Skill 2.0”, Yerleştirme, 2015.

Ses sanatının, ses yerleştirmeleri, hareketli nesneleri, performansları ya da ses kayıtlarının yer aldığı çeşitli biçimleri kapsadığından bahsedilir (http-56). Christine Sun Kim'in “Game of Skill 2.0” adlı eseri katılımcı ile gerçekleştirilmektedir (Görsel 2.65). Sanatçı, “Game of Skill 2.0” adlı eserinde, izleyicilerin başlarının üstünde asılı bir velcro şeridine bağlı bir cihaza dokunmaları ile izleyiciyi şerit boyunca yürümesiyle, izleyicinin yönüne ve hızına bağlı seviyelerde radyodan sesler çıkmaktadır (http-57). Sun Kim, işitme engelli bir sanatçı olarak ortaya koyduğu performans ve yerleştirmeleri ile öz sorgulamalarını eserlerinde yansıttığını söylemek gerekebilir. Öyle ki sanatçı için titreşimler ve etkileşim önemli olmaktadır. İşitsel kültüre odaklandığı çalışmalarında, birçok malzemeyi de kullanmaktadır. Ayrıca sanatçı, alternatif iletişim yöntemlerini yansıtan çalışmalar gerçekleştirmiştir.

### 2.3.16. Işık Sanatı

Işık, geçmişten günümüze insanın vazgeçilmez bir ihtiyacı olmuştur. Işık sanatı, güçlü bir enerji formu olduğundan dolayı tek başına bir ifade aracı olması yanlış

olmayacaktır. Öyle ki parlak bir enerji formu olması ile diğer alanlar da kullanımıyla da eserin güçlü bir şekilde ifade edilmesini sağlamaktadır. Ayrıca ışık, saydamlığı da sağlayabilmektedir. Böylece Işık Sanatı, yerleştirme ile kavramsal ifadenin güçlü bir şekilde aktarılacak berrak bir anlatı da sağlayabilmektedir. Böylece ifade edilecek eserin kavramsal boyutuna göre kullanılmaktadır. Michael Clarke, Işık Sanatı hakkında şöyle demiştir:

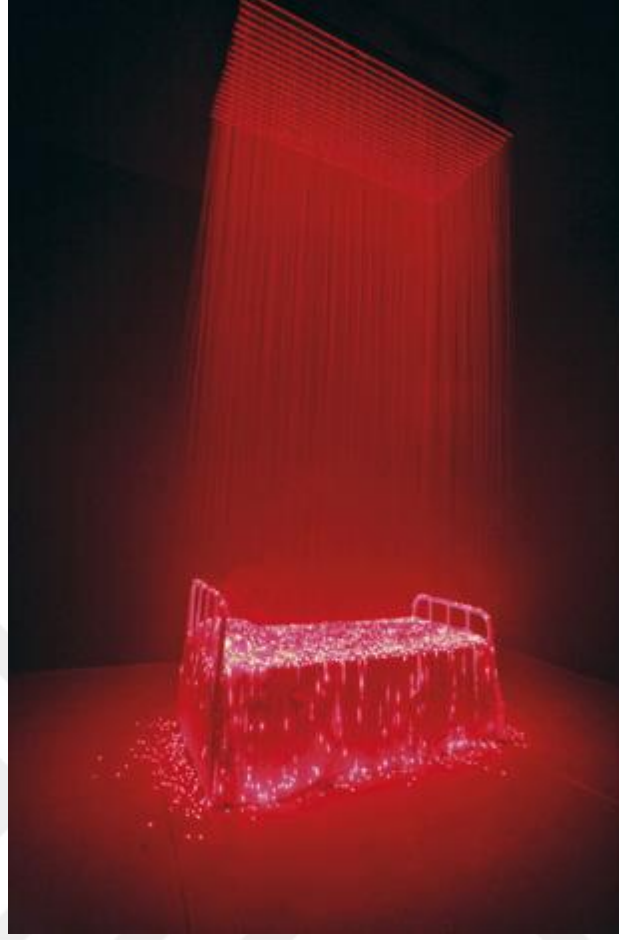
“Işık sanatı veya lüminizm, yapay ışığın (genellikle elektrik) önemli bir rol oynadığı görsel sanat eserleri için kullanılan genel bir terimdir. Renklerin ve gölgelerin manipülasyonu yoluyla bir “heykel/eser” yaratmak için ışığın kullanıldığı bir sanat biçimidir. Bu eserler geçici veya kalıcı olabilir ve iki farklı alanda müze sergileri gibi kapalı galeriler veya festival gibi açık hava etkinliklerinde sergilenebilirler (Clarke, 2010’dan aktaran Yayan ve Şahin, 2022, s.473)”.

Çağdaş ışık sanatçıları ifade biçimleri olarak lazeri de tercih etmektedirler. “Lazer, ışık enerjisini belirgin bir şekilde artırır ve dar, keskin, tek renkli ışın üretir (Bozbıyık, 2000, s. 150)”. Atmosferin güçlü ve keskin bir ışık sağlamasından dolayı genellikle geniş alanlarda sergilenmektedir. Lazer, ışığın uyarılan radyasyon ile artırılmasını sağlayan optik aygıtı oluşturmaktadır ve farklı alanlarda kullanılmaktadır (http-58). Böylece lazer, bir sanat formu olduğu gibi tıp, endüstri, mühendislik ve daha birçok alanda kullanılmaktadır. Dikkat çekmesinden kaynaklı fiziksel reklam, konser ve müze alanlarında da kullanılmaktadır. Ayrıca ışık öylesine güçlüdür ki, bir lazer ışını metali bile kesebilmektedir. Dolayısıyla sanat alanında da güçlü bir biçim kazandırmaktadır.



**Görsel 2. 66.** Stepan Ryabchenko, “The Blessing Hand”, neon, 500x500 cm, 2012-2013, Saatchi Galerisi, Londra.

Sanatçıların ışığı kullanarak atmosferi etkili ve anlatımı güçlü kılmayı hedefledikleri kabul edilebilir. Stepan Ryabchenko’nun “The Blessing Hand” adlı eserini bu bağlamda örnektir (Görsel 2.66). Ukraynalı sanatçı Stepan Ryabchenko, eserlerinde dijital araçları kullanan bir sanatçıdır. Çalışmalarında kavramsal mimari, heykel ve ışık enstalasyonları ile teknolojiye öncelik vererek sanat ve teknoloji biçimlerini yer vermektedir (http-59). Sanatçı, “The Blessing Hand” adlı eserinde, tek renkli ve güçlü bir ışık kullanmıştır. Michelangelo tarafından yapılan ve Sistine Şapeli’nde yer alan “Adem’in Yaratışı” adlı freske gönderme yapıldığı söylenebilir. Fresk öylesine etkilidir ki, döneminde de birçok örneği yapılmıştır. Aynı zamanda günümüzde de anlatılarının imgesi olması sezgisel bağlamda güçlü bir eser olma özelliğini taşımasından kaynaklanmaktadır. Fresk, dini bir konunun anlatıldığı ancak öncü bir çalışma ortaya koyması sebebiyle döneminin yapıtlarından kendini ayırmaktadır. Dolayısıyla günümüzde de Ryabchenko’nun freske gönderme yapmasına sebep olabilmektedir. Böylece sanatçı, güçlü bir imgeyi ışık ile ifade ederek kendi manifestosunun derinliğini belirtmiş ve ayrıca Adem’in Yaratılışı’na da dikkat çekmiştir.



**Görsel 2. 67.** Li Hui, “Reincarnation”, 100x200x90 cm, Yerleştirme, 2007.

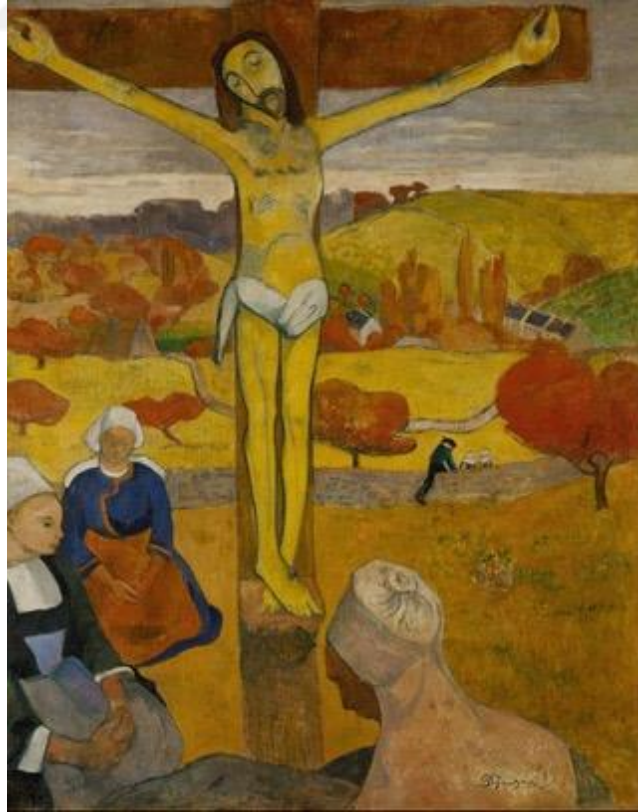
Li Hui’nin “Reincarnation” adlı eserinde yatağı aydınlatmak için kırmızı lazer ışığı kullanılmıştır (Görsel 2.67). “Parçanın temeli, üzerinde uyuduğumuz bir nesnedir, rüyalar ve kabuslar içinde sıklıkla puslu görüntüler, düşünceler ve duygular yaşadığımız bir yerdir. Sanatçı, duyguları uyandırmak amacıyla genellikle özel bir alan olan şeyi çarpıcı bir ışık gösterisine dönüştürdü (http-60)”. Aynı zamanda Li Hui, bir röportajında eserleriyle ilgili şöyle demektedir: “Eserlerimde, insanların onlarla ilk karşılaştıklarında kendilerini biraz şaşkın, hatta biraz korkmuş hissetmelerine neden olabilecek unsurlar olduğunu anlıyorum. Ancak, yaşadıklarımın, bu tür bir sonuca sahip olabilecek sadece (güçlü) görsel etki değil, aynı zamanda ‘ötekilik’ veya onların mistisizmidir (http-56)”. Li Hui, yerleştirmesinde ışık imgesini güçlü bir şekilde kullanarak teknoloji ve sanat bağlamında güçlü bir çalışma ortaya koymuştur. Ayrıca ışık ve mekân etkileşimi doğrultusunda eserini aktarırken kendi ifadesiyle de ‘ötekilik’ kavramına dikkat çekmeyi amaçlamıştır. Böylece ışığın güçlü bir form olarak ele alınması ile kavramın derinliği aktarılmıştır.

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### 3.YENİ MEDYA SANATI BAĞLAMINDA ÇAĞDAŞ SANATTA DEĞİŞEN VE DÖNÜŞEN ÖZ VE BİÇİM İLİŞKİLERİ

#### 3.1. Çağdaşlık, Modernizm ve Postmodernizm

Sanat üretiminde yeniye doğru her yaklaşım geçmişten günümüze kadar önemli bir sürecin geliştiğini ve dönüştüğünü göstermektedir. Dönemler boyu sanatçı, kendini görünür kılmak ve kendi yaklaşımını aktarmak istemiştir. Böylece Postmodern Sanat ve Çağdaş Sanat gibi yeni yaklaşım biçimleri ortaya çıkmıştır. Postmodern Sanat ve Çağdaş Sanat adlandırmalarının günümüzde de tartışmaları süregelmektedir. Postmodernizm kimilerine göre modern sanattan bir kopuş olarak görülmekle birlikte, kimi düşünürlere göre sanayi sonrası bir çağ olarak gelişen bir hareket olduğu söylenmektedir (Yıldız, 2015, s.1-2). Öyle ki, Postmodernizm, Modern Sanatın tüm öğretilerini reddederek bir post-modernite eylemi olarak geçmektedir. Böylece öncü yani yenilikçi olma eylemidir. Sanat tarihine bakıldığında her dönem yenilikçi tavırlar ile karşılaşmak mümkündür, çünkü çağında yeniliğin peşinde olmak bir yandan da risk almaktır.



**Görsel 3. 1.** Paul Gauguin, “Sarı İsa”, 1889, Tuval üzerine yağlı boya, 92 x 73 cm, Albright-Knox Art Gallery, New York.

Örneğin dini bir figürü o zamanın toplumunda kendi biçim ve estetiği ile resmeden Paul Gauguin de çağının öncüsü olmaktadır (Görsel 3.1). Postmodernizm tanımlamalarında, Postmodernistlerin, taklit yerine ifade etmenin önemi üzerine izlenimcilerden kendilerini ayırdıkları ve anti-izlenimci olduklarından bahsedilmektedir (Yıldız, 2015, s.5). Ancak şu bir gerçektir ki, bu fikrin doğmasında İzlenimcilerin de etkisi büyüktür. Çünkü geçiş evrelerindeki akım ve sanatçılar ile bugün, ifade özgürlüğü olan sanatçılardan bahsedilebilmekteyiz.

Türk Dil Kurumu'na göre “Çağdaş”: “Aynı çağda yaşayan; çağcıl, gündeş, asri, muasır” olarak tanımlanmaktadır (http-61). “Güncel” kelimesinin ise karşılığı: “Günün konusu olan, şimdiki, bugünkü (haber, olay vb.); gündeş, aktüel” olarak karşılık gelmektedir (http-62). Güncel Sanat, günün mevzuları üzerine düşünmektedir. Sanatçılar bulundukları çağın üretimleri üzerine üretimlerini yapabilmektedir. Çağdaş Sanat bu bağlamda Güncel Sanat ile ayrılabilir. Çağdaş sanatçı, kendi bireysel yaklaşımı ile kültürel kodları, sosyolojiyi, psikolojiyi farklılaşan çeşitlilikte ele alabilmektedir. Bugün çağdaş sanatçının sorunu ise tanıklık edebildiği ya da edemediği ana dair, hayal ettiği kültürel ya da evrensel sorunları vb. konular ile cevap verebildiği bir denklem kurar. Örneğin ülkemizde çağdaş ve güncel sanat iki ayrı kategoriye net olarak ayırmak mümkün olabilmektedir. Sebebi ise, sanatçının yaklaşımında seçtiği dil ve konulardır. Her ikisi de güncel mevzular ile ilgilenebilmektedir. Öyle ki, çağdaş sanat, modern sanat akımlarını da içine alabilmektedir. Çağdaş sanatın, günümüzde birçok akım ve tekniği kapsadığını söylemek yanlış olmayacaktır. Ancak bu durum, tartışmaya açık olmakla birlikte, birçok sanat tarihçisi tarafından, 1960’ların sonlarını veya 1970’lerin başlarını modern sanatın veya modernizmin sonu olarak görmektedir (http-63). Böylece Çağdaş Sanatın, Modernistler gibi Post-modernistleri de kapsadığını söyleyebiliriz. Günümüz sanatı, birçok kavram, teknik, düşünce grupları ya da geçmişin izlerini de barındırabilmektedir. Geçmişin izlerini barındırabildiği gibi, Pop Art, Foto-Gerçekçilik, Kavramsal Sanat, Minimalizm, Performans, Enstalasyon, Video Sanatı, Arazi Sanatı, Sokak Sanatı ve Yeni Medya Sanatını da kapsamaktadır.

Modern Sanattan farklı olarak Çağdaş Sanatın üretim yöntemleri de değişmiştir. Çağdaş sanatçı; küreselleşme, çevre, biyomühendislik, teknoloji, beden, göç, çok kültürlülük, kimlik siyaseti, kültürel bellek, kurumsal eleştiri gibi konulara yönelmiştir

(http-64). Ayrıca bu konular dışında kalabilmekte özgürdür. Çünkü çağdaş sanat, özgürlüğün de bir tanımı olmaktadır. Öyle ki, Arthur C. Danto, bu konuda şöyle demiştir:

“Dolayısıyla, “çağdaş” terimi, bir bakıma, bir malumat kargaşası dönemini, kusursuz bir estetik entropiyi de tanımlıyor. Ne ki bir o kadar da mükemmele yakın bir özgürlük dönemi. Tarihin sınırları bugün artık mevcut değil. Her şeye izin var (Danto, 2010, s.36)”.

Bu sebeple Çağdaş Sanat için, keskin bir çizgi çekilemediği gibi geçmiş dönemlerle de ilişkiler içerisinde olduğunu söylemek gerekmektedir. Aynı zamanda geçmişten günümüze sanatçıların Çağdaş Sanata zemin hazırladığı görülebilir. Böylece Çağdaş Sanatta, Yeni Medya Sanatının da temelleri atılmıştır. Çünkü çağdaş olan bugünün insanıdır, bugünün insanı ise yeni olandır. Ayrıca Yeni Medya Sanatında kullanılan araçların, Çağdaş Sanat bağlamında bir kilit olduğunu söylemek gerekir (http-65). Bu nedenle tez kapsamında Çağdaş Sanatın temellerini oluşturan sanat anlayışlarına kısaca değinilmiştir. Ayrıca bu araştırma kapsamında, Çağdaş Sanat tarihi bağlamında Yeni Medya Sanatının da geçmiş dönemlerle bağları olduğu eserler üzerinden öz ve biçim ilişkileri kurulmuştur. Böylece bu bölümde, Çağdaş Sanat tarihi bağlamında Yeni Medya Sanatı ele alınırken geçmiş ve bugünün ilişkilerinin kurulması amaçlanmıştır.

### **3.2. Geçmiş ve Gelecek Arasında Çağdaş Yaklaşımlarıyla Yeni Medya Araçlarını Kullanan Sanatçılar**

Geçmişten günümüze insan, teknolojiyle birlikte ilerleme göstermiştir. Dolayısıyla geçmiş dönemlerde yeni olan her durum toplumları etkilediği gibi sanatı da etkilemiştir. Çünkü sanat, teknolojiyle birlikte gelişmiş ve değişmiştir. Matbaanın bulunması, fotoğrafın gelişmesi ve diğer birçok buluş ile sanatçı, geleneksel biçimden ayrılmak istemiştir. Bazı sanatçı ve düşünce gruplarının, yeniyi reddetseler dahi bu ilerlemenin elbette ki parçası olmuş ve hatta gelişimine de etkileri olmuştur.

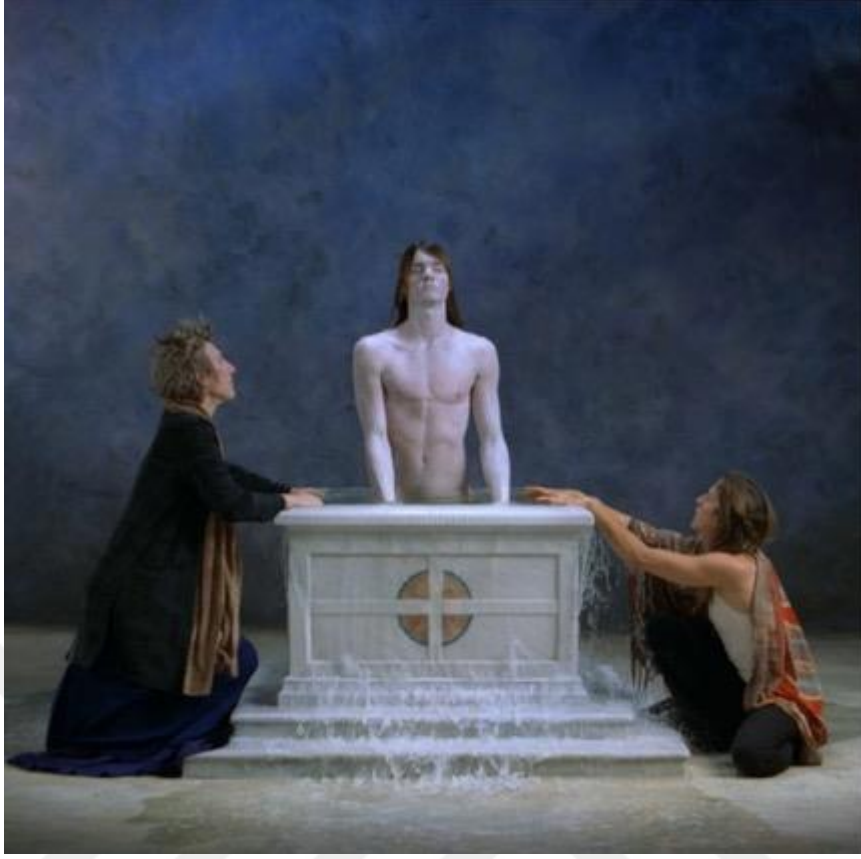
Teknolojinin doğa ile bağlantısı üzerine Gonca Hülya Yayan ve Mehmet Şahin fikirlerini şöyle belirtmiştir:

“Doğanın bir parçası olan insan, var olduğu günden beri doğayı hep taklit ederek sanatı ve teknolojiyi geliştirmiştir. Kullandıkları malzeme ve içerikleri ne olursa olsun, sanatçıların eserlerinde her daim doğanın izlerine de rastlanmıştır. Çünkü sanatçılar doğadan aldıkları bu güçle teknolojinin gelişmesine ilham kaynağı olurken, teknoloji ile de yeni sanat dallarının ortaya çıkmasına katkı sağlamışlardır. Her dönemde kendine özgü teknolojik gelişmeler, o dönemin sanatına etki ederek yeni yaklaşımları da beraberinde getirmiştir. Teknoloji ile

doğadan kopulduğunu düşünen insanlar ise yine teknolojik gelişmişleri kullanarak doğanın taklidini yapmayı sürdürmüşlerdir (Yayan ve Şahin, 2022, s.468)”.

Teknolojinin, yeniliği barındırması ile öncü tavır sergileyen ve öz bağlamında bu çağdaş düşüncesini ortaya koyan bireyler olmuştur. Teknolojinin ortaya çıkan buluşlar doğrultusunda somut bir şekilde bahsedilmesinden bu yana sanat ve teknolojinin, geçmiş dönemlerle diyalog içerisinde olduğunu söylemek gerekir. Ancak bu buluş ve eylemleri Sanayi Devrimi’nden günümüze değerlendirmenin doğru olmadığından bahsetmek gerekir. Teknolojik yeniliklerin, ‘yeni’ eylemlerin olduğu dönemlerden bu yana değerlendirmek önemlidir. Orta Çağ boyunca, yaklaşık MS: 500-1500 yılları arasında çok sayıda icat olmuştur (http-66). Böylece insan, ‘techne’ yani felsefede dokumak ya da üretmek anlamına gelen eylemini gerçekleştirmiştir (http-67). Sonuç olarak yeni olanın, dönemler boyu süregeldiğini ve geçmiş ile bir iletişim içerisinde olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

Çağlar boyu değişen ve dönüşen dünyada, anlatı yöntemlerinin biçimsel boyutta değiştiği ancak öz bağlamında ilişkiselilikler kurduğunu görebiliriz. Daha önceleri mağaralara boyanmış anlatılardan günümüze teknolojik devrimler sonucu öz ve biçim bağlamında değişimler olmuştur. Böylece geçmiş dönemlerde anlatısını ortaya koymak isteyen sanatçı ile günümüz sanatçısının iletişim içerisinde olabildiği gözlenmektedir.



**Görsel 3. 2.** Bill Viola, “Doğum”, *Karanlık bir odada duvara monte edilen ekran üzerine projeksiyonla yansıtılan renkli ve yüksek çözünürlüklü görüntü. Gösterim süresi: 12 dakika, 2002, 200x 200 cm. Fotoğraf: Kira Perov, J Paul Getty Müzesi, Los Angeles.*

Öz ve biçim bağlamında ilişkisellik kurulabilen “Doğum” ve “Pietà” adlı freske bakmak gerekebilir. Bill Viola’nın “Doğum” adlı eseri ile Masolino da Panicale’nin, Museo della Collegiata’da bulunan “Pietà” adlı freski, öz ve biçim bağlamında paralellik kurabilmektedir. Bill Viola, “Doğum” adlı eserinde, dini sembol ve ikonografik anlatılardan etkilendiğini söylemek mümkündür (Görsel 3.2). Viola, Video Sanatı çalışmasının, sanat tarihinden önemli resimleri ‘sahnelemekle’ ilgilenmediğini belirtse de Masolino da Panicale’nin Pietà adlı freskinden esinlenmiştir (Farthing, 2020, s. 531). Viola, ortaya koyduğu video çalışmasında, oldukça yavaş ilerleyen bir doğum anını yakalamayı hedeflemiştir. Öz bağlamında Orta Çağ’ın yavaşlığını gösterir gibidir. Sanatçının ele aldığı eserlerindeki konular doğum, ölüm ve bilinç yönleri gibi insan deneyimlerinin arkasındaki fikirlere odaklanmaktır (http-68). Böylece geçmiş dönemlerdeki Pietà anlatılarındaki Meryem’in ölü İsa Mesih’i tutmasıyla ilişkilendirilebilir (Görsel 3.3).



**Görsel 3. 3.** Masolino da Panicale, "Pietà", 1424, Fresko, 280 x 118 cm cm, Museo della Collegiata, Empoli, İtalya.



**Görsel 3. 4.** Gerhard Richter, “Merdivenden İnen Kadın”, 1965, tuval üzerine yağlı boya, 200,7x129,5 cm, The Art Institute of Chicago, Amerika Birleşik Devletleri.



**Görsel 3. 5.** Marcel Duchamp, “Merdivenden İnen Çıplak, No.2”, tuval üzerine yağlı boya, 1912, 146 x 89 cm, Philadelphia Sanat Müzesi, Philadelphia, Amerika Birleşik Devletleri.

Gerhard Richter'in "Merdivenden İnen Kadın" adlı eseri, sanatçının foto gerçekçi üslubunun özelliklerini taşıyan bir çalışmadır (Görsel.3.4). Richter, ele aldığı konu itibarıyla Duchamp'ın, "Merdivenden İnen Çıplak" adlı resmine gönderme yapmaktadır (Görsel 3.5). Öz bağlamında Richter'in yaklaşımı benzerlik gösterse de biçimsel bağlamda Richter, foto gerçekçi yaklaşımını ortaya koymuştur.

Sanatta biçimsel öğelerin değişim göstermesi, çağın imkanları doğrultusunda gerçekleştirilebilmektedir. Gerhard Richter, resimlerinde bulanık bir görüntü elde etme isteği, Glitch Sanatı ile ilişkisellik kurmaktadır. Glitch sanatçıları, rastlantısal ya da isteyerek bulanık-bozuk görüntüler elde etmektedir. Richter, bulunduğu dönemin olanakları doğrultusunda öz sorgulamalarını ele alırken, biçimsel bağlamda fotoğrafın bozulma imgesini ortaya koyması ile çağdaş Yeni Medya Sanatının alt başlıklarından Glitch Sanatı ile biçimsel bağlamda benzerlik gösterir. Örneğin, Paul Hertz'in "Oath of Office" adlı çalışmasında glitch etkiler görülmektedir (Görsel 3.6).



**Görsel 3. 6.** Paul Hertz, "Oath of Office", 2012.

H. Yeşim Özyurtçu, Richter'in Glitch Sanatı ile bağlantısı üzerine şunları ekler:

"Fotoğraf makinesinin icadından sonra Richter'in çalışmaları aslında görüntülerde hata yaratmak üzerinedir. Teknolojinin dijitalleşmesi ise bunu artık dijital ortamda da mümkün kılabilir. Aslında glitch sanatı, 20. yüzyılın başlarından beri var olan, biçim

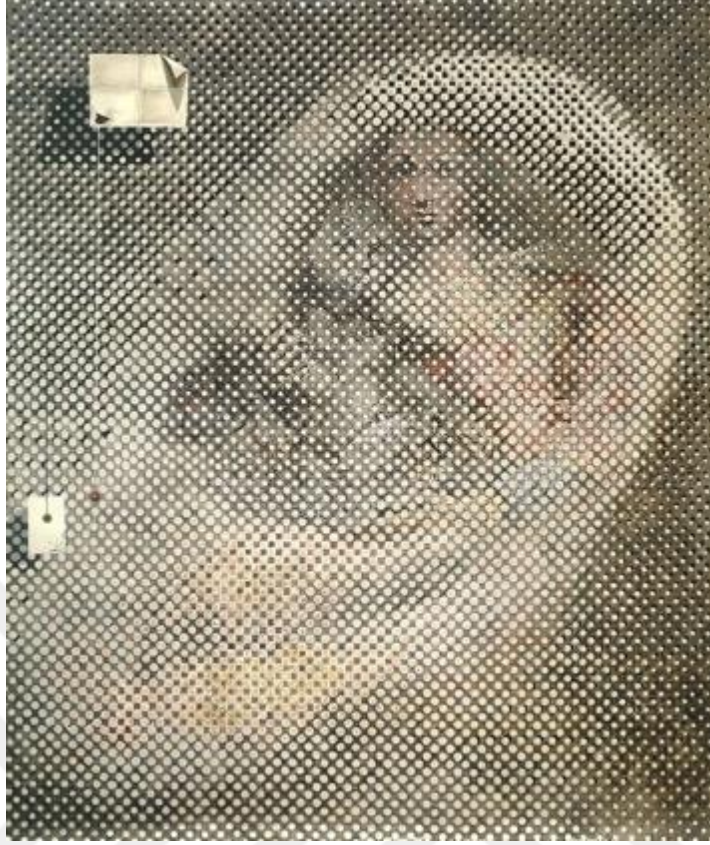
bozukluğunu bir prensip edinen çeşitli sanat akımlarında kendini göstermiş, bugün ise bilinçli ya da bilinçsiz olarak yapılan hataların estetik amaçla kullanılmasıyla yeni bir sanat dalı olarak karşımıza çıkmaktadır (Özyurtçu 2020, s.51)”.

Böylece Richter’in, Marcel Duchamp’a gönderme yapması ile ortaya koyduğu eserlerindeki biçimsel yaklaşımının günümüz sanatına etkileri olduğu görülmektedir. Bu durum, sanat ve sanatçıların, geçmişten günümüze etkileşiminin de bir göstergesi niteliğindedir.



**Görsel 3. 7.** Salvador Dali, “The Madonna of Port Lligat”, Tuval üzerine yağlı boya, 48.9 cm × 37.5 cm, 1949, Haggerty Sanat Müzesi, Milwaukee.

Salvador Dali, sürrealist bir sanatçıdır. Dali, ortaya koyduğu çalışmalar ile kendinden sonraki akım ve sanatçıları etkilemiştir. Öyle ki, geçmiş dönemlerin anlatılarını da kendi biçimsel tekniği ile ele almıştır (Görsel 3.7). 1949’ta ele aldığı Madonna tasviri ile 1958 yılında ele aldığı Madonna tasviri oldukça farklıdır (Görsel 3.8). Dali, Sistine Madonna adlı eserinde Optik Sanatın izlenimlerine yer verdiği gibi, biçimsel olarak eserlerinde kullandığı noktalama efekti ile de Pop sanatçılarının özellikle Roy Lichtenstein’in çalışmalarını anımsatmaktadır (Görsel 3.9).



**Görsel 3. 8.** Salvador Dali, "Madonna", 1958, Tuval üzerine yağlı boya, 225.7 x 191.1 cm, The Metropolitan Museum of Art, New York.



**Görsel 3. 9.** Roy Lichtenstein, "Crying Girl", Litografi, 40.6 x 61 cm, 1963.



**Görsel 3. 10.** Salvador Dali, “Archeological Reminiscence of Millet's 'Angelus'”, 1935, Tuval üzerine yağlı boya, Dali Müzesi, St. Petersburg, Florida, Amerika Birleşik Devletleri.

Salvador Dali'nin “Archeological Reminiscence of Millet's” adlı eseri, günümüzde sanal gerçeklik ortamında canlandırılmıştır. Dali, eserini 1935 yılında tamamlamıştır (Görsel 3.10). Üç boyutlu olarak deneyimlenen sanal gerçeklik uygulaması olan “Dreams of Dali”, VR gözlük ile deneyimlenebilmektedir (Görsel 3.11). Derya Aydoğan, “Dreams of Dali” ile ilgili şöyle demektedir:

“İçine girilebilen kule gibi nesneler, zeminin dokusu, gökyüzü, orada bulunan insan figürleri, alanı gerçek bir dünya olarak algılatırken; gerçeklik, sürreal bir kimlikle yansıtılmıştır. Zihin yansıması olduğu hissini pekiştirmek adına sanatçının sesi dış ses olarak deneyime eklenmiştir. Böylece deneyimleyiciye zihin yansımasının canlandığı alternatif bir dünya atmosferine dahil olduğu duygusu algılatılmaya çalışılmıştır (Aydoğan, 2021, s.74-75)”.



**Görsel 3. 11.** *The Dali Museum, “Dreams of Dali”, Sanal Gerçeklik Çalışması.*

Sanal gerçeklik deneyimi sunan projede, Dali’nin “Archeological Reminiscence of Millet’s” adlı tablosunun adeta içerisine girmemize olanak tanımaktadır. Böylece sanatçının, eserlerini ve hayatını bilmenin ötesinde onun iç dünyasının bir yansıması da olmaktadır. Sonuç olarak “Dreams of Dali”, yeni çağın, değişen ve dönüşen biçimlerinin, geçmiş dönemlerde yaşayan sanatçılar için de kullanıldığı bir Yeni Medya Sanatı uygulaması olmuştur.



**Görsel 3. 12.** *Jackson Pollock atölyesinde resim yaparken.*

Jackson Pollock, Amerikan Soyut Dışavurumcu akımın önde gelen isimlerinden biridir. Sanatçı, aksiyon resimleri ile tanınmaktadır (Görsel 3.12). Soyut dışavurumcu resmin arkasındaki hareket ve jestleri hissettiren çalışmalar ortaya koymuştur. Öyle ki

kendinden sonraki akımları da etkilemiştir. “Pollock’un harekete ve sürece verdiği önem, kullandığı teknikler Happening, Action Painting ve Fluxus gibi çok sayıda akımın temelini hazırlamıştır (http-69)”. Sanatçının, geçmiş dönemlerden de etkilendiğini söylemek gerekir. Pollock, çalışma yöntemini anlatırken şöyle demiştir: “Bu yöntem Kızılderili kum ressamlarının çalışma tarzına çok benziyor (Thompson, 2014, s. 226)”. Böylece Pollock, aksiyon resimlerinin oluşumunda geçmiş dönemler ile iletişim kurmaktadır. Bu durum, öz bağlamında Pollock’un, Kızılderililerin eylemine kendini yakın hissetmesinden kaynaklanabilmektedir (Görsel 3.13).

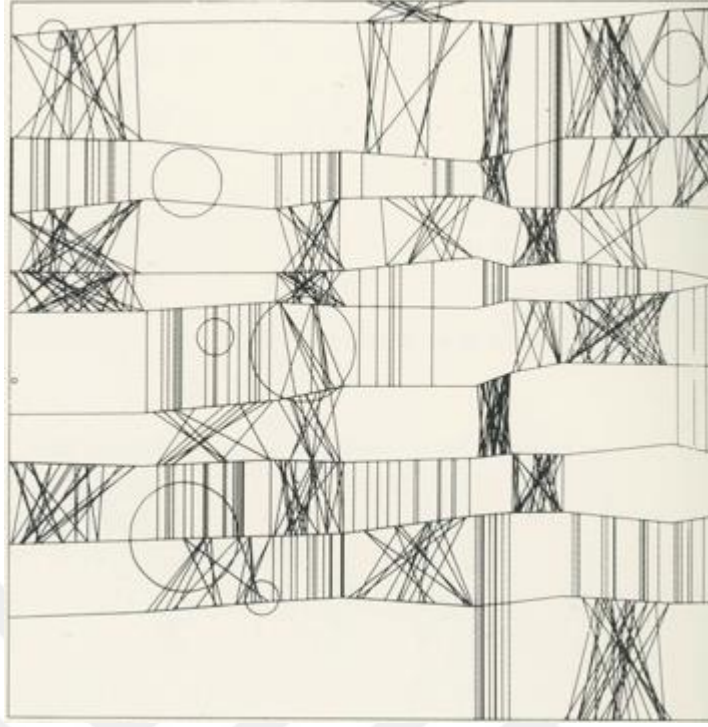


**Görsel 3. 13.** Amerika Birleşik Devletleri’nin Güneybatısındaki Kızılderili Navajo halkından biri kum resmi yaparken.



**Görsel 3. 14.** Roy Ascott, “Change Paintings”, 1959.

Pollock’un yaklaşımı, Roy Ascott ile arasında bir ilişkisellik kurulmasına sebep olmaktadır. Siberetik Sanat, insan ve makine etkileşimleri ile geribildirim esasına dayanmaktadır ve Roy Ascott bu bağlamda öncü isimlerden biridir. Ayrıca Telematik Sanat ve İnteraktif Sanat bağlamında da çalışmalar ortaya koymuştur. Pollock’un aksiyon resimlerindeki sanata yaklaşım biçimi, Ascott’u etkilemiştir. “Her ne kadar soyut dışavurumculuğun, bilinçdışının sınır tanımayan dışavurumuna dayalı ethos’u Ascott’ın mizacına uymayacak kadar romantik olsa da Pollock’un kendi resimlerine fiziksel, bedensel surette müdahil olması, sanatı hayata geçiren süreçlerle deneyler yapmak konusunda önemli bir model teşkil etmiştir (http-70)”. Sanatçının, siberetiği keşfinden önce ortaya koyduğu “Change Paintings” adlı eserinde, Pollock’un etkilerine rastlanabilmektedir (Görsel 3.14). Pollock’un biçimsel bağlamda değil, daha çok siberetik düşünce bağlamında Ascott’u etkilediğinden bahsedebiliriz. Bu eser özelinde biçimsel bir paralellik hissedilebilir ancak Pollock’un çalışma yöntemi, siberetik etkileşim ve fiziksellik bağlamında fikirsel sürece etkisi olduğundan bahsedilir. Böylece öz bağlamında Pollock’un çalışma yöntemlerinin Ascott’u etkilediğini söyleyebiliriz. Sonuç olarak Jackson Pollock, Kızılderililerinin kum resimlerinin süreçlerinden etkilenmiştir. Ardından Roy Ascott, Pollock’un çalışma yönteminden etkilenerek Siberetik Sanatı geliştirmiştir. Böylece öz ve biçim bağlamında değişen ve dönüşen ilişkiler kurulmuştur.



**Görsel 3. 15.** Frieder Nake, “Hommage to Paul Klee, 13/9/65Nr.2 (Paul Klee’ye Saygı)”, 1965, CGD ve kağıt üzerine baskı, Victoria ve Albert Müzesi, Londra.



**Görsel 3. 16.** Paul Klee, “Şehir Merkezi ve Bitişik Yollar”, 83 x 67 cm, Tuval üzeri yağlı boya, 1929, Museum Ludwig, Köln.

Frieder Nake, 1938 doğumlu matematikçi ve Bilgisayar Sanatının öncülerinden biridir (http-71). Nake, ortaya koymuş olduğu çalışmalar ile Yeni Medya Sanatı bağlamında önemli bir figürdür. Nake, kendi yazmış olduğu algoritma ile Klee'nin çalışmasındaki düzey ve yatay olarak yerleştirilen yapılar ile matematiksel ilişkiler kurmuştur (Tuğal, 2018, s. 135). Böylece sanatçı, kendi yazmış olduğu algoritmik yöntemle “Paul Klee’ye Saygı (Homage to Paul Klee, 13/9/65Nr.2)” adlı çalışmayı gerçekleştirmiştir (Görsel 3.15). Nake’in çalışması bağlamında, geçmiş dönem sanatçısı Klee ile öz bağlamında bağlantı kurmak istediğini söylemek yanlış olmayacaktır. Öyle ki sanatçı, Paul Klee’nin ortaya koymuş olduğu çalışmasının ona ilham kaynağı olduğunu belirtmiştir (Tuğal, 2018, s. 136). Böylece Paul Klee, sanatçı olmanın ötesinde bir eğitimciydi ve biçim onun için önemliydi. Hatta Klee, bu etkinliğe “biçim-oluşturan-düşünme” etkinliği demiştir (İpşiroğlu ve İpşiroğlu, 2017, s.67). Bu açıdan değerlendirildiğinde Klee, düşünme pratikleri ile de eğitici bir sanatçı olmuştur. Düşünceyi aktarabilme ve yeni biçimler yaratma isteği ile Klee, çağdaş sanatçıya rehber olabilmektedir. Böylece Frieder Nake’in, Klee’nin öğretilerini öz bağlamında benimsemesi ile öz bağlamında etkilendiği gibi saygı niteliğinde de olmuştur (Görsel 3.16).



**Görsel 3. 17.** Nam June Paik, “TV Garden”, 1974, renkli televizyonlar ve canlı bitlikler ile video enstalasyonu, Solomon R. Guggenheim Müzesi, New York.

Nam June Paik, Yeni Medya Sanatı ve sanatçıları için önemli bir figür olduğu gibi yeni medya alanında çalışmalar ortaya koyan sanatçılar için de önemlidir. Çünkü Paik, kitle iletişim araçlarının sanat malzemesine dönüşebilmesinde önemli adımlar atmıştır. Ayrıca Video Sanatı bağlamında da önemli bir sanatçıdır. Öyle ki sanatçı, bir yazısında şöyle demiştir: “Kolaj tekniği yağlıboya resmin yerini aldıkça, katot ışını da tuvalin yerini alacaktır (Eimert, 2016’dan aktaran Tuğal, 2018, s.60)”. Çağdaş sanatın en önemli tekniklerinden Video Sanatı ve yerleştirme ile Paik’in eserlerinin önemi büyük olmaktadır.



**Görsel 3. 18.** Pierre Huyghe, “A Forest of Lines”, 2008, Sydney Opera House, Sidney.

Paik’ten daha sonraki yıllarda Pierre Huyghe, çağdaş yeni medya sanatçısı olarak çalışmalarını, heykel, performans ve canlı organizmaları kapsamaktadır ([http-72](http://72)). Huyghe, 2008 yılında “A Forest of Lines” adlı çalışmasını Sydney Opera House için yapmıştır (Görsel 3.18). Bu iki çalışma konu, kavram ve biçim bağlamında Yeni Medya Sanatı özelinde ortak noktada birleşen ve kavramsal olarak ortaya koydukları sanatsal paradigmanın denklemlerinin aynı öz bağlamında paralellik göstermektedir. 1974 yılında Nam June Paik “TV Garden” isimli video yerleştirmesi ile “A Forest Lines” öz bağlamında paralellik göstermektedir (Görsel 3.17). Öyle ki biçimsel bağlamda da benzerlik göstermektedir. Ancak Huyghe’un yerleştirmesinde, ağaçların arasında gezerek bir çıkış noktasını opera binasının içerisinde ararken sanatçı, izleyicinin de performansın bir parçası olduğunu hissettirmektedir ([http-73](http://73)).



**Görsel 3. 19.** Linda Tegg ve Baracco+Wright Architects, “Grasslands Repair”, Enstalasyon, 2018, Venedik.

Hughe’ün yaklaşımının paralelinde, onarım teması bağlamında Linda Tegg ile Baracco+Wright Architects işbirliği ile, 2018 Venedik Bienali Avustralya Pavyonu’nunda, Güney Doğu Avustralya’dan 60’tan fazla çimen çeşidi sunan canlı enstalasyon yaratmıştır (Tomsuk ve Yücel, 2021, s.255). Grasslands Repair, Nam June Paik ya da Pierre Huyghe’un çalışmalarında görüldüğü gibi, izleyicinin, eserin içerisinde gezinmesine imkân tanımaktadır (Görsel 3.19). Yerleştirmenin tavanında yer alan Skylight ile bitkilere gerekli ışık sağlanmakta ve bu şekilde yerleştirmenin amacı ise yoğun kentleşme nedeniyle “onarım” çağrısını yapan bir enstalasyona dönüşmektedir (http-74). Birbirinden farklı zamanlarda ele alınmış üç yerleştirmede de görülen, doğal çevre ile yaşadığı dünyaya bir mesaj verme amacı vardır. Öyle ki canlı bitkilerin kullanımı da sergi mekânlarını aşmaktadır. Üç yerleştirmenin de ortaya koyulma amacı birbirinden farklı olsa da canlı bitkilerin kullanımı ile doğaya bir gönderme yaparak eserin, kavramsal boyutuna odaklanılması istenilmiştir. Paik’in, teknoloji ile doğayı bir araya getirdiği çalışması “TV Garden” bu bağlamda ilk örneklerden biri olmaktadır. Böylece Paik, çağdaş sanat bağlamında üretim yapan yeni medya sanatçısından, çağdaş mimarlığa kadar etkili olmuştur. Öyle ki üç yerleştirmede, toplum ve sorunlar değişse dahi, sanatçının öz bağlamında sezgilerinin benzerliğinin bir yansıması olmuştur.



**Görsel 3. 20.** Nam June Paik, “Sistine Şapeli”, 1993, SFMOMA.



**Görsel 3. 21.** Michelangelo, “Sistina Şapeli”, 1508-1512, Fresk, Vatikan.

Nam June Paik, İtalyan Rönesans dönemi sanatçısı Michelangelo için saygı niteliğinde 4 boyutlu Sistina Şapeli'ni yaratmıştır (Görsel 3.20). Ayrıca metafizik bağlamda zaman kavramını oluşturan dördüncü boyut ile kübizm akımının düşünsel etkileri de yerleştirmesinde ele almıştır. Böylece Nam June Paik, iki boyutlu Sistina Şapeli'ni, dört boyutlu hale getirmek istemiştir. Michelangelo tarafından 1508-1512 yılları arasında yapılan siparişin, siparişin ötesinde olması ile büyüleyici olduğu gibi çağının sınırları da zorlamıştır (Görsel 3.21). Bu sebeple geçmiş dönemlerde ele alınan yapıtlar, günümüz sanatçısının gündemi olabilmektedir. Paik'in Sistina Şapeli, kırkın üstünde projeksiyon ile çağdaş toplumların imgelerini ve güncel yaklaşımını yansıtan, tempolu yüksek ses eşliğinde değişen elektronik görselleri içeren bir çalışmadır ([http-75](http://75)). Böylece Paik, Michelangelo'nun çalışmasının iki boyutlu ve durağan olmasına yeni bir perspektif kazandırmayı hedeflediği söylenebilmektedir. Sonuç olarak Paik, çağdaş dünyadaki sanatçının neler yapabileceğini bir kez daha gösteren bir çalışma ortaya koymuştur.

Bu karşılaştırmalardan anlaşılacağı üzere sanatta öz, bağlayıcı ve birleştirici bir kavram olmaktadır. Öz bağlamında ilişkiler kurmak isteyen günümüz sanatçısı, geçmiş öğretilerde kendini arar. Böylece sanatçı, çağdaş sanatın özgür düşünce biçimi ile yeni ortamlar geliştirir. Değişen ve gelişen biçimlerin, geçmiş dönemlerin düşünce biçimleri, akım ve sanatçıları ile oluştuğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Çünkü sanatçı, özgür alanların sağladığı yeni gerçeklikte sezgilerini ortaya koymak istemektedir. Sonuç olarak çağdaş sanatçı, özgürlüğünü ortaya koyarak geçmiş dönem biçim ve özlerle ilişkiler kurmaktadır.

## DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

### 4. MEDYA ARAÇLARI İLE DEĞİŞEN VE GELİŞEN DÜNYA

Medya, bir iletişim dili olduğu gibi zaman içerisinde gelişen ve değişen farklı üretimleri de beraberinde getirmiştir. Öyle ki sadece sanat alanında değil, birçok alanda değişen üretimler meydana gelmiştir. Medya ve sanat bağlamı, iletişim ve ihtiyaçlara göre şekillenmiştir. Yeni medya, sanatın bütün paradigmaları dışına çıkmakta ve günümüzde de gelişmeye devam etmektedir. Böylece kolektif bir dil barındırdığı gibi ele alındığı konular bağlamında birçok tekniği de içerisinde barındırabilmektedir. Örneğin bir sosyal medya kullanıcısının, sosyal medya uygulaması ile datasını paylaşması sonucu ona uygun reklamlar ile karşılaşabilmesi de bu duruma bir örnektir. Böylece içerisinde bulunduğumuz çağ, yeni medyayı her alanda barındırabilmektedir. Örneğin yeni medya ile sanatçı, iletişim ve iş birliği içerisinde üretimlerini gerçekleştirdiği bir döneme giriş yaptığını söylemek yanlış olmayacaktır. Ancak sadece sanat alanında değil, sinema, müzik, reklam, oyun ve daha birçok alanda medya araçlarından bahsetmek gerekmektedir. Aynı zamanda medya araçlarının gelişmesinde sanatın önemi büyüktür. Mukadder Çakır, bu konu ile ilgili şöyle söylemektedir: “İnsan tarihi boyunca en derinden etkilendiği şeyleri, onu sarsan, alıp sürükleyen şeyleri, daha çok sanat yoluyla ifade etme yolunu seçmiş. Çünkü sanatın değişik formları buna olanak yaratmış (Çakır, 2013, s.164)”. Sanat, bir iletişim aracı olduğu gibi, farklı formları ifade etmenin de öz ile bağlantısını gösterir nitelikte olmuştur. Çünkü insanların, duygusal ve düşünsel eylemlerinde farklı formlar ve yeni teknikler kullanması ile sanatı ve sanatçıyı beslediği gibi hayatın da bir parçası olmuştur. Böylece medya araçlarında Yeni Medya Sanatının etkisi büyük olduğu gibi sanatsal amaç ile olmayan üretimleri de beslemiştir.

Medya çeşitleri, geleneksel, dijital ve sosyal olarak ayrılmaktadır. Geleneksel medya, gazete ve radyo gibi geleneksel medya araçlarını da kapsamaktadır. Dijital medya, mobil cihazlardan yeni medya sanatı araçları ve birçok dijital yazılı medyaları da içine almaktadır. Sosyal medya ise, radyo, gazete ve dergi gibi araçlardan sosyal medyanın sağladığı sosyal medya mecralarına dönüşmüştür. Böylece sosyal medya, dijital gazeteleri, dergileri, iletişim ve sosyalleşme amacı ile kullanılan Instagram, X (Twitter) ve daha birçok sosyal medya araçlarını kapsamaktadır (http-76).

Günümüzde medya araçları, haberleşmeden eğitime, eğitilden eğlenceye birçok alanda var olduğu için yeni çağın vazgeçilmez bir parçasıdır. Medya araçları, online alışverişten hastane randevusuna kadar birçok işlemi kolaylıkla gerçekleştirmeye olanak sağlamaktadır. Yeni medyanın araçları; internet, sosyal medya, mobil uygulamalar, online mecralar, Web 3.0., online gazetecilik, arama motorları, video paylaşım siteleri, bloglar ve podcastler gibi birçok alanı kapsamaktadır (http-77). Öyle ki kitle iletişim araçları, dijital çağın vazgeçilmezi olduğu gibi teknolojileri reddetmek de yaşadığımız çağ içerisinde mümkün olmamaktadır. Bilgiye ulaşmanın kolaylığı, sanat alanında teknoloji ile üretimlerini sağlayacak bir sanatçı için vazgeçilmez bir unsurdur. Sanatçı, yeni medya araçları ile birçok programa ulaşabilmektedir. Ayrıca medya araçları ile medya sanatçısı, dünyanın bir başka yerinde bulunan bir sanatçı ile kolektif çalışmalar gerçekleştirebilmektedir. Böylece medya araçları, birlikte çalışabildiği gibi yaşadığımız dönemde hayatın her noktasında var olmaktadır. Örneğin sosyal medyanın bizlerin datasına ihtiyacı olduğu gibi bizlerin de sosyal medyaya ihtiyacı vardır. Böylelikle bir zincir gibi kurulan sistemde medya ve araçları birlikte hareket etmektedir.



**Görsel 4. 1.** Holografik Taktik Kum Havuzu.

Yeni medya, sanatçıya özgür bir yol tanıdığı gibi onu kitlelere de ulaştırabilmektedir. Yeni medya, sinemada kullanıldığı takdirde yeni teknolojiler ile farklı deneyimler sunması da bu durum ile ilişkilendirilmektedir. Sadece sinema alanında değil, müzikte, reklam ve video oyun gibi birçok endüstride de var olmaktadır. Çünkü teknolojiler sadece sanatçıyı değil, birçok alanı kapsamakta ve günümüz insanın da ilgi

odağı olmaktadır. Örneğin medya araçları, ünlü bir sanatçının dev bir hologram görüntüsü ile karşılaşan bir hayranın da ilgisini çekmektedir. Bir başka örnek ise, kamusal alanda duvarlara yapılan video projeksiyon eşleme (Video Mapping) reklam sektöründe, sanatsal amaçla ya da bir başka amaç doğrultusunda kullanılması da yeni medyanın kapsamı dahilinde örnek olmaktadır. Medya araçları sanata olduğu gibi; sanayi, askeriye, tıp gibi birçok alanda karşılaşılabildiğimiz etkili değişimler yaratmaktadır. Örneğin askeri alanda arttırılmış gerçeklik uygulaması olan holografik taktik kum havuzu tasarlanması da bu duruma bir örnektir (Görsel 4.1). Bir başka örnek, tıp alanında bir cerrahın uzaktan bir ameliyat gerçekleştirmesidir. Ameliyatların geleceğini sorgulayan bu cihazla birlikte, 2019 yılında Çinli cerrah ve sağlık uzmanlarının, 5G ağ teknolojisi kullanılarak düşük gecikmeli olarak ameliyata ilk uzaktan kontrol sağlamışlardır ([http-78](http://78)). Bir başka örnek ise Scan (tarama) teknolojisi, gerçek bir nesneyi dijital ortamda üç boyutlu hale getirilmesi sonucu mimari alanda ya da başka alanlarda da kullanılabilmektedir. Böylece birçok medya aracı ile sanatçı beslendiği gibi, endüstriler de bu araçlardan etkilenmiş ve icatlar geliştirerek projeler ortaya koymuşlardır. Bu sebepler doğrultusunda, tez kapsamında sadece sanat bağlamında değil, farklı endüstrilerde kullanılan yeni medya örneklerinden bahsetmek gerekmektedir.

#### **4.1. Sinema Endüstrisi**

Sinema Endüstrisi, film yapım şirketlerinden, stüdyolara, sinematografiden animasyona, senaryo yazımından, prodüksiyona, film festivallerinden dağıtıma kadar birçok teknolojik-ticari kurumları barından ve içerisinde bulunan oyuncu, yönetmenler ile diğer film ekibini de kapsayan bir kavramdır ([http-79](http://79)). Böylece sinema, yeni medya aracı olarak birçok izleyici kitlesine sahip olmakla birlikte duygusal, zihinsel ve eğlence odaklı olarak karşımıza çıkmaktadır. Örneğin Lord of the Rings türkçesi Yüzüklerin Efendisi adlı film serisinde, J.R.R. Tolkien'in oluşturduğu özel ve yapay dil, hikâyenin kendi gerçekliğini ortaya koyan, koruyan ve büyüleyici bir yanını göstermektedir. Bu durum, sinema endüstrisinin sadece üretmenin ötesinde olduğunun da göstergesi niteliğindedir. Böylece öz bağlamında sorgulamaların yapılması ile daha derin bir sinema deneyimi kurulmasının amaçlandığını söyleyebiliriz. Benzer şekilde sinema salonlarında üç boyutlu filmlerin gerçeklik ve derinlik hissini sağlaması amacıyla gözlükler geliştirilmiştir. Hatta ilerleyen süreçlerde gözlüklere de ihtiyaç kalmadığı, direkt olarak ekranın üç boyutlu algıyı verdiği teknolojiler geliştirilmiştir. Bu teknolojiye “4DX”

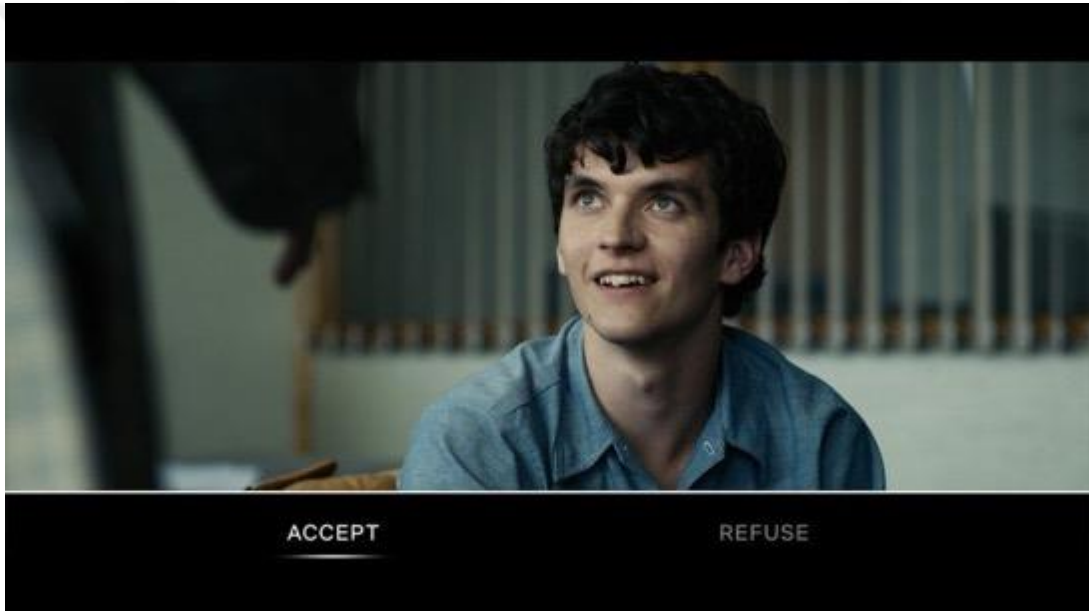
denilmektedir. “Filmlerin hareketli koltuklar, rüzgar, flaş ışıkları, simüle kar ve kokular gibi çeşitli pratik efektlerle zenginleştirilmesini sağlar (http-80)”. 4DX ile izleyiciye sunulmak istenilen gerçeklik hissi ile adeta filmin içerisinde hissetmemize ve böylece hikâyeyi derinlemesine deneyimlememize olanak sağlanmaktadır. Dolayısıyla sinema endüstrisi, yeni medya olanakları ile her geçen gün yenilenmeye ve gelişmeye devam edecektir.



**Görsel 4. 2.** *The Mandalorian* adlı dizi çekiminde StageCraft kullanırken, 2019.

Star Wars türkçesi Yıldız Savaşları, George Lucas tarafından yaratılmıştır. Serinin ilk filmi 1977’de yayınlanmıştır. Öyle ki popüler olmasıyla birlikte, filmlerinden animasyonuna, video oyunlarından televizyon yapımlarına kadar birçok alanda tekrar ele alınan artırılmış kurgusal bir evrendir (http-81). Örneğin The Mandalorian adlı dizi Star Wars evreninde geçmektedir. The Mandalorian adlı dizi, StageCraft diğer adıyla The Volume teknolojisi ile yapılmıştır (Görsel 4.2). StageCraft, Epic Games ve Industrial Light & Magic (ILM)’in beraber geliştirdiği ve Epic Games’in sağladığı Unreal Engine 4 oyun motorunda tasarlandıktan sonra çekim ortamında led ekranlarda 360 derece çevreleyen eşzamanlı bir teknolojidir (http-82). StageCraft, dairesel bir formda olmasıyla derinlik hissi sağlaması ve ayrıca Unreal Engine 4 oyun motorunun sağladığı gerçekçi görüntüler sonucu Star Wars’a yeni bir bakış açısı geliştirmiştir. StageCraft diğer adıyla The Volume teknolojisi, üç boyutlu ortamlardan elde edilen çok yüksek çözünürlüklü

görüntüleri dairesel formdaki ekrana aktardığı gibi ekrandaki görüntünün perspektifi kameraya uygun olacak şekilde eş zamanlı olarak değişebilmektedir (http-83). StageCraft, yeşil ekran teknolojisinden günümüze ne tür gerçekliğe dönüşebildiğinin de bir örneği olmaktadır. Böylece öz bağlamında derin bağlar kurulmuş bir sinema klasiği olan ve derin izler bırakan Star Wars adlı seriyi, The Mandalorian ile farklı endüstrilerin bir araya gelerek medya araçlarını kullanması sonucu ele almaları da geçmiş ve bugünün birlikte hareket ettiğinin göstergesi niteliğinde olmaktadır. Teknolojinin gelişmesi ile yeni bir Star Wars evrenini yenilikçi teknolojiler ile geçmişin klasik evrenine bağlı kalınarak yeniden kurgulanması, Star Wars'un, sinema evreninde geniş bir etkiye sahip olmasından kaynaklanmaktadır.



**Görsel 4. 3.** Netflix, “Black Mirror: Bandersnatch” adlı interaktif dizide seçim ekranından bir görüntü.

Netflix adlı dizi ve film izlenilen platform, teknolojinin yeni araçları ile doğrudan ilişkili örnekler ortaya koymuştur. Netflix, sinema endüstrisinde alışagelmış varolan hikâyeyi izleyiciye aktaran içerikler yerine, izleyicinin aktif rol oynayarak hikâyenin gidişatına yön verebildiği interaktif içerikler ortaya koymuştur. Böylece 2018 yılında Netflix’in ilk interaktif dizisi “Black Mirror: Bandersnatch” yayınlanmıştır (Görsel 4.3). Hikâyenin ilerleyişinde izleyiciye sunulan seçenekler doğrultusunda değişen alternatif sonların bulunduğu interaktif dizide, film süresi de izleyicinin seçimlerine göre değişim gösterebilmektedir (Kurt, 2022, s.270). Böylece “Black Mirror: Bandersnatch” adlı interaktif dizi, geleneksel dizi ve film kültürünün ötesinde bir örnek olmuştur. Bu durum, öz sorgulamalar doğrultusunda yeniyi doğru fikirlerini ortaya koyan günümüz insanı

sayesinde gerçekleřebilmektedir. İnteraktif ieriklerin, sinema endüstrisinde kullanılması ile birlikte, ilerleyen dönemlerde medya araçlarının daha da gelişmesi sonucu yeni örneklerin de doğabilmesine ortam hazırlanacaktır. Böylece yeniye doğru giden yolda, endüstri ya da alan fark etmeksizin öz sorgulamalar ile medya araçlarının gelişmesi, sanatı da dolaylı olarak etkileyecektir.



**Görsel 4. 4.** “Qianqiu Shisong” adlı yapay zeka çizgi filminden bir görüntü.

Yeni medya teknolojilerini içerisinde barındıran bir çizgi film örneği olan Qianqiu Shisong’inden bahsetmek gerekmektedir (Görsel 4.4). Qianqiu Shisong, Çin Medya Grubunun ve Şanghai Yapay Zeka Laboratuvarının işbirliği ile hayata geçirilen 26 bölümlük çizgi film, yapay zeka teknolojilerini barındıran ilk çizgi film olmuştur (http-84). Qianqiu Shisong, yeni medya teknolojilerinden biri olan yapay zekaya öğretilen bilgiler sonucu elde edilen çıktılar ile tasarlanmıştır. CMG Media GPT yapay zeka motoru ile elde edilen görüntülerde, Çin kültüründeki mürekkep boya resimlerden yola çıkılarak sahneler ve karakterlere uygun tasarımlar elde edilmiştir (http-85). Böylece Çin, çocuklara kendi kültürlerindeki klasik dönemleri anlattığı çizgi filmde kullandığı yapay zeka ile, teknolojinin günümüzde birçok amaçla kullanılabildiğini gösteren bir örnek ortaya koymuştur. Burada bir araç olarak kullanılan yapay zeka, ilerleyen zamanlarda ne gibi sonuçlar doğuracağı da tartışma konusu olmaktadır. Ancak yapay zekanın gelişimini negatif bir durum olarak değerlendirmek yerine yeni teknolojileri birer araç olarak değerlendirmek ise pozitif bir durum olabilmektedir.



**Görsel 4. 5.** “demonflyingfox” adlı yapay zeka yaratıcısının *Breaking Bad* 1950’lerde çekilse nasıl görünürdü fikri ile ürettiği videodan görüntü.

Sinema endüstrisi, yapay zeka teknolojisi ile dünyaca ünlü dizilere alternatif dünyalar yaratılabilmektedir. Örneğin sosyal medyada “demonflyingfox” adlı bir kullanıcının, *The Simpsons*, *Family Guy* ve *Breaking Bad* adlı popüler dizileri, 1950’li yıllarda çekilse nasıl olabilirdi fikri sonucu yapay zeka ile yeniden tasarlamıştır ([http-86](http://86)). Böylece günümüz sinema imgelerini yapay zekaya öğreterek geçmiş dönemlere götürmeyi hedeflemiştir. Sonuç olarak demonflyingfox, yapay zeka ile neler yapabileceğini gösteren bir çalışma ortaya koymuştur (Görsel 4.5).

#### **4.2. Video Oyun Endüstrisi**

Oyun Endüstrisi, belki de yeni medya araçlarını en yoğun kullanan ve benimseyen bir endüstridir. Video oyun endüstrisi, oyun geliştirmenin yanı sıra satış ve pazarlamayı da kapsayan ekonomik bir sektördür. Ayrıca sektör, farklı iş bölümlerini kapsadığı gibi dünya genelinde binlerce insan istihdam etmektedir ([http-87](http://87)). Sanal ve artırılmış gerçeklikten, yapay zeka ve makine öğrenimine kadar birçok teknolojinin kullanıldığı bir alandır. Video oyunları, tüketicinin kararlarıyla şekil alan ve bu interaktifliği bakımından da seçimlerin ödülünü ya da acısını hissetmemize olanak sağlamaktadır. Bu bağlamda video oyunları, güçlü bir yeni medya aracı olmaktadır. Benzer şekilde *The Sims* adlı oyunda karakterlerin, konuşurken oyuna özel bir dil konuşması da oyunun derinliğini göstermektedir. Oyuna özel bir telaffuzun olması, etkili olduğu gibi yeni bir dil yaratması ile kendi gerçekliğini yansıtan, bulunduğumuz dünyanın ötesinde kendi kültürünün bir

sonucu olmaktadır. The Sims, yeni medya araçlarının kullanımı ötesinde yeni gerçekliklerin kurulduğu bir dünyanın örneği olmaktadır. Dolayısıyla The Sims adlı oyun, öz ile kurduğu bağ sonucu derin bir deneyim sunmayı hedeflemesi ile kendi gerçekliğini ve dünyasını ortaya koyduğunu söyleyebiliriz. Böylece medya araçlarının kullanımındaki özgürlük, amaçlar doğrultusunda şekillenebilmektedir.



**Görsel 4. 6.** *Omni One VR Platform.*

Omni One VR Platform, bir sanal gerçeklik örneğidir (Görsel 4.6). Omni One, kullanıcının video oyunları ve diğer sanal ortamlarda 360 derece yürümelerine veya koşmalarına olanak tanıyan bir sanal gerçeklik koşu bandıdır ([http-88](http://88)). Omni One ile, insanların sanal gerçekliğin içine çekildiği ve hatta fiziksel olarak da dahil olabildikleri bir teknoloji geliştirilmiştir. Omni One VR Platform, oyuncuyu içine çekip daha derin deneyimler sunmaya davet etmektedir. Ayrıca bu durum, sadece oyun alanında değil, askerlerin eğitildiği simülasyonlarda da kullanılabilir. Böylece medya araçlarının tüketimini de derinleştiren bir durumdur. Örneğin önceden tuvale bakabilme eylemini gerçekleştiren izleyici, sanal gerçeklik ile dijital bir mekânın içerisinde gezebildiği gibi fiziksel eylemlerini de gerçekleştirebilmektedir. Böylece yeni medya alanında Omni One ile etkileşimli bir çalışma ortaya koymak da mümkün olabilmektedir.



**Görsel 4. 7.** *Microsoft Flight Simulator, 2006.*

Video oyunlarının sağladığı eğlence yadsınamaz bir gerçektir. Ancak eğlenerek öğreten ve hatta eğitim amaçlı bir simülasyon oyunu olan Microsoft Flight Simulator'den bahsetmek gerekmektedir (Görsel 4.7). 2006 yılında yayınlanan Microsoft Flight Simulator, Microsoft firması tarafından Windows için hazırlanmış bir uçuş simülatörüdür (http-89). Son derece gerçekçi uçak sürme simülasyonu sadece eğlence amaçlı değil pilotluk eğitiminde de kullanılmaktadır. VR gözlüklerle de oynayabildiğin uçak simülasyonunda, pilotluk eğitim sınavların için pilotların başlangıç olarak eğitim amaçlı kullanması da yeni medya araçlarının birbirleriyle iç içe oluşunun bir göstergesi niteliğindedir.



**Görsel 4. 8.** *Kingspray Graffiti Simulator, 2016.*

Graffiti, kamuya açık alanlarda yer alan bir yüzey veya duvara çizilen, kazınan ya da püskürtülen yazıları ve çizimleri içerisine alan sanat dalını oluşturmaktadır (<http-90>). Sokaklarda var olan bir formunu VR teknolojisi ile yapabildiğin Kingspray Graffiti adlı oyun, sokaklarda gezerek duvarlara graffiti yapabilmeye olanak tanımaktadır (Görsel 4.8). Böylece geleneksel bir form olan graffitiyi deneyimleyebilen oyuncu, VR teknolojisi kullanarak üretim yapılabilmektedir. Bu durum, kamusal alanda çoğu topluluk tarafından vandalizm olarak görülen bir sanat dalını hem zıt hem de pozitif bir olgu olarak göstermektedir. Bir sanat dalını deneyimleyerek üretimler gerçekleştirmek, gerçeğe yakın bir tecrübe oluşturabilmektedir. Bu bağlamda sanatsal üretimi oyun olarak geliştirerek VR teknolojisi ile gerçekçi bir deneyim sunmaları değerli bir örnek olduğu gibi değişen ve dönüşen paradigmaların da bir yansıması niteliğinde olmaktadır.



**Görsel 4. 9.** *Epic Games, Quixel Megascans.*

Epic Games tarafından gerçekleştirilen Quixel Megascans adlı proje, milyonlarca yüzey, bitki örtüsü ve 3D tarama sunan güçlü bir bulut tabanlı varlık kütüphanesidir (http-91). Güçlü kameralarla birlikte onlarca kişilik ekipler, çöllerden, dağlardan, ormanlardan ve daha birçok doğa içerisindeki dokuları güçlü kameraları ile taratmaktadır (Görsel 4.9). Bu dokular, oyun alanında kullanılmasının yanı sıra reklam, sanatsal üretim, sinema ya da birçok farklı alanda kullanılabilmektedir. Örneğin, Megascans ile çöl alanında bir kum dokusu ile çöl temalı bir oyun fikrinin gerçeğe yakın sonuçlar elde edebilmesine olanak tanımaktadır. Ayrıca Megascans adlı medya aracı, doğadan ilham almanın teknolojiye nasıl evrimleştiğini de gösterir niteliktedir. Öyle ki eskiden doğadan ilham alan sanatçı, günümüzde doğanın bir nevi DNA'sına erişebilir hale gelmektedir. Sanatçı hala doğadan ilham alabilmekte ancak bunu daha güçlü lensler ile daha derinden inceleme şansına erişebildiği gibi üretimlerinde de kullanabilmektedir. Bu durum endüstri ya da amaç ne olursa olsun, öz sorgulamaların yapıldığını ve böylece alanların birbiriyle iç içe olduğunu da göstermektedir.



**Görsel 4. 10.** Riot Games, World Championship açılış seromonisinde K/DA adlı grubunun interaktif görünümü.

Riot Games 2018’de League of Legends adlı oyununun World Championship için açılış seremonisinde interaktif bir performans ortaya koymuştur (Görsel 4.10). Sahne performansı, Riot Games’in oyun karakterlerinden sanal animasyon bir kız grubunun POP/STARS adlı parçasını Madison Beer, Miyeon ve Soyeon of (G)I-DLE ayrıca Jaira Burns seslendirmektedir (http-92). Oyun karakterlerinin artırılmış gerçeklik teknolojisi ile gösterinin bir parçası olması, yeni medyanın günümüzde farklı alanlarda nasıl kullanıldığının ve birlikte hareket edebildiğinin bir göstergesi niteliğindedir. Riot Games, sadece oyunları için teknolojiyi kullanmayıp, sektörde tanınan ünlü isimleri performansa dahil ederek kendi grubunun bir parçasını seslendirmesi ve üstelik performansa interaktif bir şekilde animasyon grubunu entegre etmesi son derece büyüleyici bir örnek olmaktadır. Sonuç olarak hologram teknolojisi ile sahne performanslarının değişimi bağlamında etkili bir örnek olmuştur.

#### **4.3. Müzik Endüstrisi**

Müzik Endüstrisi, pazarlama şirketleri, müzik satışları, besteciler, müzisyenler, canlı müzik performansları, eğitimciler, enstrüman üreticilerin ve daha birçok bu alanda faaliyet gösteren kişi ve kuruluşları ifade etmektedir (http-93). Yeni medya araçları ile

gelişim gösteren enstrümanlar, performanslar ve daha birçok yenilikten bahsetmek gerekmektedir.

Müzik endüstrisi, ilerleyen teknolojik gelişmelerle birlikte gelişim ve değişim göstermiştir. Bilgisayar ve yeni medyanın gelişmesi sonucu kayıt cihazlarından konserlere kadar köklü değişimler meydana gelmiştir. Örneğin, geçmiş dönemlerde MP3 gibi taşınabilir müzik çalarlardan günümüzde ise akıllı telefonlar ile erişilebilen sonsuz albüm ve bilgiye ulaşmak mümkün olmuştur. Öyle ki bilgisayar ve dolayısıyla internet teknolojilerinin gelişimi ile bu yazılımların geliştirilmesi de müzik endüstrisi için önemli olmuştur. Böylece Spotify, Apple Music, Deezer ya da birçok platform ile müzik, dinleyicinin dilediği her an müzik dinlemesini mümkün hale getirmiştir. Ayrıca Youtube gibi video izleme platformlarında, televizyon dışında da klipler erişebilir olmuştur.

TikTok adlı platformda, kısa videolarla birlikte kullanılabilen müzik önem arz etmektedir. Böylelikle müzik endüstrisinin, sosyal medya platformlarıyla birlikte çalışılabilen olgular olduğunu söylemek gerekebilmektedir. Örneğin, bir müzisyen yeni bir şarkı yayınladıktan sonra dinleyici sayısını arttırılmayı hedeflemektedir. Bu sebeple TikTok gibi platformlarda, bazen müzisyenin de dahil olduğu reklam videoları ön plana çıkarılmaktadır. Müzik pazarlamacılarının, yeni yayınlanmış şarkıları, TikTok içerisinde üne sahip kişiler ile iş birliği sonucu trend yapabilmesi de yeni medya ile müziğin değişen endüstrisinin bir göstergesi niteliğinde olmaktadır (http-94). Böylece yeni medyanın iletişim ve etkileşim gücünün bir sonucu olarak, yeni medyada endüstrilerin de birlikte hareket ettiğini söylemek yanlış olmayacaktır.



**Görsel 4. 11.** *Björk, Vulnicura Virtual Reality albümünden bir metamorfozu, 2019.*

Yeni medyanın temelinde, izleyici ve izleyicinin deneyiminin merkeze alındığı örnekler ile karşılaşmak mümkün olmaktadır. Deneyim, teknolojinin her alanında önem arz edebilmektedir. Müzik endüstrisi bağlamında sanatını icra eden Björk, Vulnicura adlı 2015 yılında yayınladığı albümünü, ilerleyen yıllarda ilk kez sanal gerçeklik kullanılan bir albüm olarak yayınlamıştır. Böylece katılımcıların video deneyimini HTC Vive ile yaşayabileceği, kliplerin ise VR teknolojisi ile indirilebilir formatta olduğu bir çalışma ortaya koymuştur (http-95). Yeni medya teknolojilerinin hayatımızın her noktasında olduğunu gösteren bu 360 derece klipler, teknolojinin gücünü ortaya koymaktadır. Medya araçlarının geliştiği ve endüstrilerde farklı amaçlar doğrultusunda kullanıldığını gösteren bir albüm olmuştur. Öyle ki Vulnivura, izleyiciyi adeta klibin çekildiği ortamda hissettirmiştir. Böylelikle Björk hayranları için de oldukça keyifli bir deneyim sunulmuştur (Görsel 4.11).



**Görsel 4. 12.** *Travis Scott, Epic Games Fortnite tarafından gerçekleştirilen “Astronomical” adlı VR konserden bir görüntü.*

2020 yılında rap şarkıcısı Travis Scott ve Epic Games tarafından geliştirilen Fortnite adlı oyunun iş birliği sonucu sanal bir konser düzenlenmiştir (Görsel 4.12). Sanal ve gerçek dünya arasında kurgulanan konsere 12.3 milyon katılımcı eşlik etmiş ve ayrıca “Astronomical” adlı konser, Youtube üzerinden de 206 milyon görüntülenme almıştır (Çelik, 2024, s.291). Sanal gerçeklik uygulaması olan konser, arka planda motion capture kostümü ile canlı ortamda kayıt alınan hareketlerin bilgisayar ortamında animasyon ve üç boyutlu modellemeler ile finalize edilip sunulmuştur. Motion capture, türkçesi hareket yakalama olan cihazın özelliği, hareketleri eş zamanlı tasarlayan cihaz ile kayıt altına almasıdır (http-96). Sadece müzik endüstrisinde değil, sinema, reklam gibi endüstrilerde de kullanılmaktadır (Görsel 4.13). Bu sebeple motion capture, medya araçlarının kullanımının artması ve ihtiyaçlar doğrultusunda hedeflenen çalışmanın ortaya konulması açısından önemli bir teknoloji olmuştur.



**Görsel 4. 13.** *Avatar* adlı filmde Motion Capture kullanımı

Fortnite’ın, yeni çağın bir deneyimini sunduğu Travis Scott adlı konseri, metaverse ile ilişkilendirilmektedir.

“Metaverse, internet dünyasında geleceğin bir resmidir. Metaverse’in kendisi, Metaverse dünyasında insanların avatarlar aracılığıyla etkileşime girdiği, böylece insanların birbirleriyle doğrudan sanal olanlar aracılığıyla etkileşime girebileceği bir 3D sanal dünyadır. Metaverse ayrıca insanların coğrafi kısıtlamalar olmadan buluşmasına ve işbirliği yapmasına olanak tanır (Amirulloh ve Mulqi, 2022, s.174)”.

Bu açıdan değerlendirildiğinde, Fortnite adlı popüler bir oyunun, gerçekte varolan ve tanınan sanatçıları kendi gerçekliğine taşıması ile metaverse kavramını ve böylelikle yeni medya araçlarının da sınırsızlığını göstermiştir. Ayrıca müzik ve oyun endüstrilerinin birlikte çalışması da yeni medyanın kapsayıcılığını gösteren bir unsur olmuştur. Metaverse kavramı, teknolojinin bütün imkanlarını kullanılması ile bilinçli bir şekilde manipüle edilerek simülakrdan bağımsız yeni bir gerçeklik yaratması da post-

reality sanat anlayışında post-dijital kavramını da meydana getiren bir durumdur (Çelik, 2024, s.288). Öyle ki oyun içerisinde 12 milyondan fazla katılımcı olsa dahi sanatçı ile oyuncuya bireysel bir deneyim sunulmuştur. Örneğin konserde, 360 derece olarak mekânda hareket edebildiğin süreç içerisinde, sanatçı ile bireysel deneyimin de planlanması, gerçekte deneyimlenemeyecek bir durumun göstergesidir. Bu sebeple gerçek ve sanal arasından kurulan bir denklemin sonucu olarak müzik endüstrisi, medya ile iç içe olmakla birlikte her geçen gün farklı şekillerde yeni medya örneklerini ele almaya devam edecektir.

#### **4.4. Reklam Endüstrisi**

Reklam Endüstrisi, sosyal medya ile birlikte çalışan bir endüstri olmaktadır. Öyle ki organizasyonların ve üretim süreçlerinin de reklam ajansları ile birlikte çalıştığı ve sunulduğu bir alandır. “Reklam yaratımı, grafik tasarımı, pazarlama gibi aktiviteleri merkezine alan reklam endüstrisi; başta TV, Film, Müzik, Yeni medya ve internet, fotoğrafçılık gibi yaratıcı endüstriler olmak üzere, pek çok endüstri ve aktiviteyle ilişkilidir (DCMS, 2001; Dream Ireland, 2001; Coe ve Johns, 2004; CCI, 2012’ den aktaran Töre, 2011, s. 34-35)”. Böylece günümüzde televizyon, sosyal medya, gazete ve dergi gibi kamusal alanda da birçok reklam ile karşılaşmak mümkündür. Öyle ki reklamın aslında kendisi medyadır. Çünkü sosyal medya, yeni bir araç olarak data örneği olmaktadır. Datalar, reklam endüstrisi için her şey olabilmektedir. Alıcı ile şekillenen ve sosyal medyada ses getirecek çalışmalar ortaya koymak için alanında uzman insanlar data analizleri yaparak tasarımcılar ile yapılan toplantılar ile uygun bir şekilde reklam planlaması yapmaktadır. Ardından sosyal medya algoritmalarının ve reklam fikrinin müşteriye iletilmesi sonucu planlamalar yapılarak sonuca ulaşılmaktadır.



**Görsel 4. 14.** *Louis Vuitton ve Yayoi Kusama işbirliği ile üç boyutlu billboard tasarımı, Tokyo.*

Açık hava reklamcılığı, yeni medya araçları ile yapılan üç boyutlu billboard projeleri, reklam endüstrisi bağlamında örnek olabilmektedir. Üç boyutlu dev ekranların açık havada ve insanların uğrak noktalarına yerleştirilerek, reklamların geniş kitlelere ulaşması ve dikkat çekmesi sağlanmaktadır. Bu sebeple Louis Vuitton adlı moda şirketi, çağdaş sanatçı Yayoi Kusama ile iş birliği ile Tokyo'nun en işlek noktalarından biri olan Shinjuku İstasyonu'nda üç boyutlu bir açık hava billboard reklam çalışmasına yer verilmiştir (<http-97>). Üç boyutlu yanılsama ile sanki reklam panosundan çıkacakmış gibi görünen çalışma, üç boyutlu tasarımcılar tarafından bilinçli bir şekilde oluşturulmuştur. Ayrıca çağdaş bir sanatçı ile de çalışmaları yeni medyanın günümüz için birleştirici ve kapsayıcılığını gösteren bir unsur olmaktadır (Görsel 4.14).

2022 yılında “Piece of Magic” adlı projede, Fifa Dünya Kupası çeyrek finalleri için Coca-Cola, Crypto.com ve medya sanatçısı Gmunk ile işbirliği sonucu NFT’ler tasarlanmıştır (<http-98>). Gmunk, Fifa Dünya Kupası’ndaki futbol verilerini kullanarak veri görselleştirme yapmıştır. Ayrıca “Piece of Magic” ile verilerin, reklam endüstrisindeki önemini gösteren bir çalışma ortaya koyulmuştur. Gmunk, sanatsal bir bakış açısı getirerek oynanılan futbol maçlarının görselleştirmesini yaparak medya araçlarının kullanım gücünü gösteren birbirinden farklı NFT’ler ortaya çıkarılmıştır. Haliyle her eser, oynanılan maçın göstergesi niteliğinde olduğu gibi birbirlerinden oldukça farklı NFT’ler olmuştur. Böylece medya sanatçılarının da endüstride yer alarak projelerde yer alması yenilikçi bir durum olmuştur. Ayrıca her maçın benzersiz ve farklı

verileri olduğunu düşünmeleri, NFT'lerin eşsiz ve benzersiz olmaları ile ilişkisellik kurmaktadır. Böylece yeni medya araçlarını kullanarak bir NFT serisi yayınlamaları ve medya sanatçısı ile çalışmaları da yeni medyanın, günümüzde birbirleriyle iç içe oluşunun göstergesidir. Bu açıdan değerlendirildiğinde reklam endüstrisi de yeni medyanın, günümüzde kullanımı açısından önemli örnekler ortaya koymaktadır.

#### **4.5. Kültür Endüstrisi**

Kültür Endüstrisi, öncelikli olarak sanatsal biçimin bütünselliğine önem vermek yerine etkinin öncelikli olarak ele alındığı bir endüstridir (http-99). Yeni medya araçları bağlamında kültür endüstrisi içerisinde, video projeksiyon eşleme, dronelar ve bir sanal gerçeklik örneği olarak müze örneklerini ele almak gerekebilmektedir.

Yeni medya araçları bağlamında video projeksiyon eşleme, bilinen ingilizce adıyla wall mapping, sadece kültürel endüstri içerisinde değil, birçok amaç doğrultusunda kullanılabilir. Video projeksiyon eşleme tekniği, 21. Yüzyıl başında John Underkoffler, Oliver Bimber ve Micheal Naimark gibi araştırmacı akademisyenler tarafından geliştirilmiş ve ardından ar-ge projelerinde, askeri eğitim programlarında, interaktif eğitim ve daha birçok alanda kullanılmıştır (Ergün, 2018, s.54). Video projeksiyon eşleme, yenilikçi bir tür olduğu gibi kamusal alanlarda kullanımı ile de ön plana çıkmaktadır. Hayatın içerisinde bulunan mimarilere, sahnelere ya da heykeller gibi büyük ölçekli yapıların yüzeylerinde kullanılabilir. Video projeksiyon eşleme, bilgisayar yazılımları ve yüksek çözünürlüklü projektörlerin bir araya gelmesiyle kurulan bir ekip ile deneyimin nasıl olacağına karar verilerek tasarlanmaktadır (http-100). Büyük ölçekli olması ile Yeni Medya Sanatında kullanıldığı gibi, reklam, müzik ve benzeri etkinlikler içerisinde de kullanılmaktadır. Video projeksiyon eşleme, günümüzde sanat alanında kullanıldığı gibi birçok alanda kullanılması sonucu farklı örneklerle ulaşmak mümkün olmaktadır. Böylece öz bağlamında sorgulamalar ile üretimlere doğru ilerleyen ve üretimlerini ortaya koyan herhangi biri, yeni deneyimleri ortaya koyması ile farklı endüstrileri de etkileyebilmektedir. Bu sebeple özgür üretimlerin olduğu günümüz dünyasında birçok örnek ile karşılaşmaktadır.



**Görsel 4. 15.** *Nerdworking, “Yekpare”, Haydarpaşa Garı, İstanbul.*

Nerdworking adlı ekibin İstanbul’da bulunan Haydarpaşa Garı için yapmış olduğu “Yekpare” bir video projeksiyon eşleme örneğidir (Görsel 4.15). Geleneksel bir unsurun, yenilikçi bir form ile biçim bulması ile oldukça ilgi çekici bir çalışma ortaya koyulmuştur. Ayrıca ebru, hat ve vb. kültürel öğelerin de kullanılmıştır. Kültürel bir öğe olarak, İstanbul kentinin 8 bin 500 yıllık tarihinin hikayeleri, sembolik anlatılarla ortaya koyulmuştur (http-101). Bu sebeple Yekpare, geçmişin geleneksel üretimlerini yenilikçi bir formda ele alması ile geçmiş ve bugünün izlerini barındırmaktadır. Haydarpaşa Garı’nın dış cephesinde bulunması, bir dış mekan video projeksiyon eşleme örneği olmaktadır. Ayrıca garın bulunduğu konum itibarıyla birçok izleyici de deneyimin bir parçası olabilmektedir.



**Görsel 4. 16.** 51. Superbowl, Intel Shooting Star Gösterisi.

Drone kavramı ABD Deniz Kuvvetleri tarafından 1936 yılında başlatılan hedef uçak projesinde İngiliz Queen Bee (Kraliçe Arı) insansız hedef uçak sistemlerinden ilham alınarak oluşturulmuş ve insansız hava aracı (İHA), İHA Sistemi ve Uzaktan Kontrol Edilen Hava Aracı Sistemi gibi birçok farklı terim olarak bilinmektedir (Yılmaz, 2022, s.4). Drone'un kullanım amaçları kamusal ve özel alanlarda faaliyet göstermektedir. Ancak tez kapsamında kültürel ve sanatsal olarak kullanılan drone teknolojisi örneğinden bahsetmek gerekmektedir. Böylece Drone ile yapılan sanat, drone ışık gösteri olarak da bilinmektedir. Drone ışık gösterileri, ledlerin dronelara yerleştirildiği ve genellikle güneş battıktan sonra yapılan gösterilerdir. Günümüzde de gelişmekte olan drone teknolojisi, kültürel, sanatsal ya da reklam amaçlı olarak yapılan örnekleri ile de karşılaşmak mümkündür. Intel, ışık gösterileri için kullanılmak üzere bir tür olan Shooting Star'ı üretmiş ve 300 adet droneun her biri yaklaşık 30 cm uzunluğunda ve yerleştirilen ledlerin ise dört milyar renk kombinasyonunu ve koreografinin titiz bir kodlama ile havada süzülüyor olması da oldukça büyüleyici bir izleyici deneyimi sunmuştur (<http-102>). Bu açıdan bakıldığında drone ile yapılan gösterilerin, yeni medya araçlarının ne denli büyüleyici ve kapsayıcı olduğunun bir göstergesi olmuştur (Görsel 4.16).



**Görsel 4. 17.** VR KRONOS adlı sanal gerçeklik gözlüğü, Umay Müze Tasarım ve Teknolojileri.

Sanal gerçeklik bağlamında tarihi kentlerin canlandırılması ile ilgili çalışmalar yapan, Umay Müze Tasarım ve Teknolojileri şirketi bünyesinde geliştirilen, VR KRONOS projesi kapsamında, tarihi kentlerin sanal gerçeklikle aslına uygun şekilde tasarlanarak canlandırılması, bu alanda yapılan ilk örnekler olarak karşımıza çıkmaktadır. Tarihi hikâyelerinin üç boyutlu olarak görselleştirildiği, izleyiciyi, tarihte bir zaman yolculuğuna dönüştüren çalışmalar olarak VR KRONOS projesi karşımıza çıkmaktadır (Görsel 4.17). VR KRONOS projesi kapsamında, sanal gerçeklik platformu için tasarlanan görüntülerde, arkeolog ve tarihçiler ile çalışılmış, tarihi bilgi ve belgeler ışığında senaryolaştırılarak tasarlanmıştır. Böylece konsept tasarımlar sonucu tekrardan hikâyenin gerçekliğine uygun olup olmadığı tarihçiler ve arkeologların onayı ile yapılmıştır. VR KRONOS projesi, kapsamında canlandırılan tarihi kentlerde, sanal gerçeklik teknolojileri ile yapılan geziler, tarihsel gerçekliğe uygun görsel araştırmalar yapılarak, üç boyutlu tasarımlar ve bu tasarımların oluşturulduğu yazılım ve platformlarda tasarlanmıştır. Ayrıca Umay Müze ve Tasarım Teknolojileri Şirketi tarafından tasarlanan VR gözlükler herkes tarafından ulaşılabilir ve bireysel kullanıma uygun, maliyeti düşük kitlelere ulaşılabilir olmasına da olanak sağlayan gözlükler olmuştur. Giyilebilir teknolojiler açısından, yeni medya araçlarının, günümüzde her

alandaki teknolojinin olanaklarıyla geçmiş, şimdi ve gelecek arasında üretilen içerikler ile önemli bir gelişme ve süreci bizlere göstermiştir (Anadolu Üniversitesi Yunus Emre Kampüsü, ATAP A.Ş. Eskişehir Teknoloji Geliştirme Bölgesi bünyesindeki Teknopark'ta bulunan, Umay Müze Tasarım ve Teknolojileri Şirketi, kurucu ortakları Prof. Rıdvan Coşkun ve Cüneyt Şenyavaş'ın olduğu ve onlardan alınan bilgiler sonucunda yazılmıştır). (Rıdvan Coşkun, kişisel iletişim, Mayıs, 2024).

Sonuç olarak içerisinde bulunduğumuz çağda, medya araçları ile gelişmeye devam eden birçok platform ve süreç ortaya çıkacaktır. Öyle ki, endüstrilerin medya araçlarını kullanım amaçları farklı olsa dahi öz sorgulamaları sonucu gelişime ortak olmuşlardır. Teknoloji ilerledikçe medya araçlarının farklı endüstrilere etkisi olduğu ve hatta farklı endüstrilerin iş birliklerini ortaya koymaları da birlikteliğin bir göstergesi olmuştur. Ayrıca medya araçları, bulunduğumuz dönem için vazgeçilmez bir unsur olmaktadır. Bu durum, çağdaş yeni medya sanatı ile de elbette ilişkilidir. Çağdaş sanatçı, öz bağlamında sorgulamalar yapması sonucu teknolojiyi sanat yapısında kullanmaktadır. Böylece yeni medya sanatında gördüğümüz örnekler her geçen gün gelişmeye devam etmektedir. Bu sebeple çağdaş sanatçının, güncel konuları ele alırken teknolojiyi kullanması elbette ki normal olmaktadır. Çünkü, içerisinde bulunduğumuz yeni çağ, yeniliğin ve teknolojinin geliştiği ve teknoloji üzerine inşa edilen bir yapıyı oluşturmaktadır. Böylece sanat alanında teknoloji ile ilişkili örnekler olduğu gibi farklı endüstrilerde de olmaya devam edecek ve böylece birlikte ilerleyeceklerdir. Bu nedenle yeni medyanın oldukça geniş ve kapsayıcı bir kavram olması ile yapılan projelerde her alanı besleyebilmektedir. Ayrıca medya araçları ile sanatçıyı atölyeden çıkaran ve bazen kolektif çalışmalara yönlendiren çalışmalar ortaya koymaları ile de medya araçlarının geniş bir yelpaze sunduğunu söylemek yerinde olacaktır. Çağdaş sanatın özgürlüğün bir ifadesi olarak bahsedilmesi ile de bu durum ilişkilendirilebilir. Çünkü çağdaş ve özgür olan sanatçı, dilediği araçları kullanmakta özgür olduğu gibi kendi öz ve biçim yolculuğunda geçmiş ve bugün ile ilişkiler kurabilmektedir.

## SONUÇ

Sanat, düşünce biçimleri doğrultusunda değişim ve dönüşüm geçirmektedir. Öyle ki düşünce biçimlerindeki anlatı dili, yaşamla şekillenmektedir. Bu bağlamda insanın, tarihsel süreçte anlam üzerine düşünceleri farklı olabilmektedir. Yeniye doğru giden yolda sorgulayan sanatçı, geçmiş ile bağlar kurar. Böylece anlam ve öz bağlamında ilişkisellikler ortaya çıkar. Bu durum, anlam, biçim ve öz doğrultusunda kendini gösterir.

Tarihsel süreçte ortaya çıkmış olan akım, düşünce ve sanat grupları ile geçmişin bağlantıları ve ilişkisellikleri önemlidir. Sanayi devrimi ile başlayıp klasik gelenekten koparak doğalcı yaklaşımı bırakan sanatçıların da etkisi olmuştur. Sanatçılar, tarihin derinliklerinden günümüze araştırdıkları ve görünür kıldıkları göstergeler ve sorgulamalar ile günümüzde sanatın içeriğine dair öz kavramıyla ilişkili birçok ipucunu sorgulamıştır.

Mağara duvarlarındaki göstergeler ile yeni çağda ele alınan dijital mağaralarda ortaya çıkan göstergelerin, öz bağlamında ortak ikonografik kodlara dönüşen ilişkisellikleri olduğu söylenebilir. Tarihsel süreç boyunca sanatçı, değişen anlam ve biçimler ile kendi varlığını ve sezgilerini hissettirmek istemiştir. Böylece geçmiş dönem eserlerinde öz ve biçim bağlamında ilişkiselliklerin olduğu görülebilir. Sanatın anlam, öz ve biçim ilişkilerindeki kavramsal yapılarında felsefi düşünürlerin ve öncü tavır sergileyen sanatçıların yaklaşımları önemlidir. Bu nedenle sanatta, değişen biçimler dönemin imkanları bağlamında gerçekleşse de öncü tavırlar ile günümüze kadar izlerini taşımışlardır.

Bu araştırmada, çağdaş sanatın ortaya koyduğu özgür düşünce biçimleri ile yeni sahalara ve düşünce gruplarına yer verilmektedir. Böylece sanatçı dilediğini yapmakta özgür olabilmektedir. Günümüzde sanatçı, klasik geleneklere bağlı kalarak tuval çalışmalarına devam edebildiği gibi dijital alanlarda yer alan sanatçılar da yeni medya araçları ile üretimleri gerçekleştirebilmektedir. Günümüzde sanat, kurallara ve belli bir akıma bağlı olmadığı gibi, geçmiş ile bağlantılar kurmakta, dilediği araçlarla üretim yapmakta da özgürdür. Deneyimleri sonucu sanatçı, öz bağlamında kendine yakın gördüğü akım ve düşünceler ile üretimlerine yer verebilmekte özgürdür. İz bırakma isteği her dönem sanatçının ortak gayesidir ve sanatçı deneyimlemeleriyle bulunduğu çağın izlerini bırakabilmiştir. Deneyimleyen değiştikçe deneyimin kendisi de değişmektedir.

Geçmiş sanat eserleriyle günümüz sanatçısının bağ kurması, geçmiş ve şimdinin ortak kavram, anlam, öz ve biçimlerinin bağlantısı, sanatçıları görünür ve kalıcı kılmıştır. Yeni Medya Sanatının, günden güne gelişmesi de teknoloji ve özgür düşünce biçimi ile bağlantılıdır. Böylece çağdaş sanat ile özgür alanlar kurulması sonucu sanatçı, sadece kendi benliği ile geçmişle bağ kurmakla kalmıyor, izleyiciyi de bu deneyimin bir parçası haline getirir ve izleyici de özgürleşir. Artırılmış gerçeklik deneyimlerinde izleyicinin, farklı deneyim ve sonuçlara ulaşması bu duruma örnek olabilmektedir. Yeni medya araçlarıyla her ortam ve platformlarda görünür olan sanatçı, özgürleştiği gibi izleyici de bu alanların ortak bir paydaşı olur. Yeni medya araçlarıyla sanatçının izleyicinin ortak alanlarda bulunduğu dijital ve interaktif alanlar ve bu alanlarla birlikte etkileşim yaratan ortamlar sanatı kamusal sürece taşır.

Geçmiş dönemlerde modern sanatçının tuvalinde yeni bir biçimsel özellik ortaya koyarak öz bağlamında sezgilerini ortaya koyması ile yeni çağda teknoloji ile sezgisel sorgulamalar gerçekleştiren sanatçı elbette ki birbiriyle konuşmaktadır. Öz ve biçim ilişkisi, eski geleneksel çalışmalarda olanaklar doğrultusunda gerçekleştirilirken, teknolojiyi hissettiren çalışmalar ortaya koyarak yeni ve yeninin peşinde olduğunu hissettirmektedir. Günümüzde ise teknolojik olanakların sağladığı imkanlar doğrultusunda medya araçlarını kullanan sanatçı, geçmiş ve bugün ile ilişkili çağdaş çalışmalar ortaya koyabilmektedir. Aynı zamanda farklı endüstrilerde kullanılan medya araçları da medya sanatının kapsayıcılığını gösteren ve birbirleriyle ilişkisellikler içerisinde olduklarını gösteren bir durum olmuştur.

Bu araştırmada, çağdaş yeni medya sanatçısının üretim alanlarına yer verilirken geçmiş ile bağlantılarında önem arz eden sanatçı ve düşünce gruplarına yer verilmiştir. Tarih boyunca üretilen öncü eserlerde değişen algı ve biçimlerin, çağdaş sanat ile bağlantılı olduğu araştırılmış ve bulgulara yer verilmiştir. Tez kapsamında, tarih boyunca değişen anlam ve biçimler doğrultusundaki göstergelerin, çağdaş yeni medya sanatı ile ilişkilerine yer verilmiştir. “Çağdaş Sanat Tarihi Bağlamında Öz ve Yeni Medya İlişkisi” adlı bu araştırmada, tarihsel süreçte sanatın geçmiş ve bugün ile öz bağlamında ilişkiler kurduğunu, geçmişin ikonografik kültürel kodları ile dijital mecralarda yeni medya araçlarıyla üretilen eserlerin, ortak noktalarına odaklanmıştır. Bu araştırma sonucunda, yeni medya ilişkileri ve öz bağlamında günümüz çağdaş sanatçıların üretimleri

konusunda örnek olabilecek, yol gösterecek önemli kırılma noktaları ve bilgiler derlenerek ele alınmıştır.



## KAYNAKÇA

- Ağaç, S. ve Sakarya, M. (2015). Hayat Ağacı Sembolizmi. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 1 (1), 1-14.
- Akten, E. Z. (2008). Gelişen Teknolojilerin Dijital Sanat Alanında Oluşturduğu Yeni Temalar ve Mimarlığa Katkıları. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Al, B. (2019). Generatif Sanat Kavramı ve Görsel Sanatlarda Sayısal Yaratıcılık. *Tasarım Enformatiği*, 1 (2), 78-91.
- Albayrak, M. ve Altıntaş, V. (2017). Artırılmış Gerçeklik Teknolojisinin Veritabanı Dersinde Kullanımı. *Istanbul Journal of Innovation in Education*, 3 (1), 13-23.
- Altuner, H. (2015). Ekspresyonizmde Hristiyanlık ve “Çarmıhta İsa” Tasvirinin Kullanımı. *Süleyman Demirel Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi* (34), 235-258.
- Amirulloh, M. F. N. ve Mulqi, M. (2022). Know More Metaverse as The Technology of The Future. *International Journal of Research and Applied Technology (INJURATECH)*, 2 (1), 174-177.
- Antmen, A. (2018). Sanatçılardan Yazılar ve Açıklamalarla 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Artut, S. (2014). Teknoloji İnsan Birlikteliği. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Aslan, E. E. (2014). Arts& Crafts (Sanat & El Sanatları) Hareketi ve Çağdaş Türk Seramik Sanatı Başyazarları. *Erciyes Sanat*, (2).
- Avşar Karabaş, P. ve İşleyen, F. (2016). Performans Sanatının Doğuşu ve Günümüze Yansımaları. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2 (2), 340-350.
- Ayaydın, A. (2015). Art Nouveau Akımına 21.Yüzyıl Perspektifinden Bir Bakış. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 3 (6), 58-73.

- Aydoğan, D. (2021). Sanat Eserine Dayalı Sanal Gerçeklik Uygulamalarında Sanatçının Düş Dünyasına Yolculuk Vaadi. *Akademik Sanat*, (13), 69-78.
- Aydoğan, D. (2022). Resimde Fütürizmin Yeni Versiyonu: “Artırılmış Fütürizm”. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8 (2), 95-108.
- Azazi, Z. (2019). Türkiye’de Yeni Medya Sanatı ve Kent İmgesi. Resim Anasanat Dalı Yüksek Lisans Tezi. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Bağatır, R. D. (2011). Nesnenin Ötesi: Kavramsal Sanatın Dayanak Noktaları. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1 (7), 23-33.
- Ballı, Ö. (2021). Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi ve Dijitalleşen Sanat Bağlamındaki Uygulama Örnekleri Üzerine. *The Journal of Academic Social Science*, 9 (112), 174-193.
- Barotcu, S. (2017). Diego Velazquez’in Sanatı ve Otoportreleri Üzerine Bir Değerlendirme. *Batman Üniversitesi Yaşam Bilimleri Dergisi*, 7 (2/1), 164-181.
- Barrett, T. (2015). Neden Bu Sanat? Çağdaş Sanatta Estetik ve Eleştiri. (Çev: E. Ermert). İstanbul: Hayalperest Yayınları.
- Bayer, H. ve Bulut Özek, M. (2021). Yeni Medya Eğitimi ve Önemi. *İletişim Bilimi Araştırmaları Dergisi*, 1 (2), 127-138.
- Bedir Erişti, S. D. ve Göç, S. (2019). Yeni Medya Sanatı Olarak ‘Glitch’ İleti Sürecinin Sorgulanması. *Yedi*, (22), 113-118.
- Belgesay, M. Ç. ve Erkayhan, Ş. (2014). Teknoloji ve Sanatın Etkileşimi: Yeni Medya Sanatı Türkiye’de Güncel Durum ve Öneriler. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1 (14), 45-62.
- Bingöl, B. (2018). Yeni Bir Yaşam Biçimi: Artırılmış Gerçeklik (AG). *Etkileşim*, (1), 44-55.

- Bozbıyık, H. (2000). Işığın Fiziksel Malzeme Niteliğinde Heykel Sanatında Kullanımı. Sanatta Yeterlilik Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Bulut, Ü. ve Kaya, E. (2019). Malevich'in Siyah Kare Tablosunun Rus Avangardındaki Yeri. *Uluslararası Disiplinlerarası ve Kültürlerarası Sanat*, 4 (8), 153-170.
- Coşkun, R. (2015). Geçmişin Yenileri. Eskişehir: VTN Yayıncılık.
- Çakır, M. (2013). Medya ve Sanat, İstanbul: Parşömen Yayınları.
- Çakıroğlu, E. (2021). Biyosanat: Selin Balcı ve Ayşe Gül Süter'in Biyosanat Projelerinin İncelenmesi. *Yedi*, (26), 75-89.
- Çanğa, E. ve Uğur, U. (2015). Sinema Resim İlişkisi Bağlamında Bunuel'in Sürreal Sineması ve 'Bir Endülüs Köpeği' Filmi. *Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 5 (13), 137-153.
- Çelik, F. (2024). Post-Truth Çağda Post-Reality Sanat Deneyimi: Metaverse Konseri Örneği. *Erciyes İletişim Dergisi*, 11 (1), 283-304.
- Danto, A. C. (2010). Sanatın Sonundan Sonra. (Çev. Z. Demirsü). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Ergün, E. (2018). Yeni Medya Sanatında Video Projeksiyon Eşleme. Doktora Tezi. Lefkoşa: Yakın Doğu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Ersoy, A. (2016). Sanat Kavramlarına Giriş. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Ertuğrul Tomsuk, E. ve Yücel, B. (2021). Günümüz Sanatında Değişen Galerî Ortamı Bağlamında Mekan-Doğa Etkileşimi. *Sanat Dergisi*, (37), 239-261.
- Esen, E. (2016). Zamanda Değil Mekanda Olmak: Ses Sanatı Bağlamında Ses ve Mekan İlişkisi. *Tykhe Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1 (1), 33-51.
- Farthing, S. (2020). Sanatın Tüm Öyküsü. (Çev: G. Aldoğan ve F. Candil Çulcu). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

- Fidan, M. E. (2023). Yeni Medya Sanatında “Kavramsallık” Üzerine Bir İnceleme. *Journal of Arts*, 6 (1), 19-24.
- Fineberg, J. (2014). 1940’tan Günümüze Sanat. (Çev: S. Atay Eskier ve G. Erinç Yılmaz). İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları.
- Galanter, P. (2016). Generative Art Theory. A Companion to Digital Art, Jon Wiley & Sons, Inc, 146-180.
- Girgin, F. (2018). Sanatta Neon Işıkları. *Hitit Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 11 (3), 2315-2329.
- Girgin, F. (2020). Sanatta Yatak: Sadece Bir Eşya Değil. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 8 (44), 46-63.
- Gompertz, W. (2015). Pardon Neye Bakmıştınız? (Çev: S. Evren). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Guilbaut, S. (2009). New York Modern Sanat Düşüncesini Nasıl Çaldı. (Çev: E. Gökteke). İstanbul: Sel Yayınları.
- Güney, E. (2014). Dijital Görsel Kültür ve Yeni Medya Ekseninde Sanatın Değişen Rolü. Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Doktora Tezi. Samsun: Ondokuzmayıs Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Güney, E. ve Uysal, S. (2019). Kültürel Dönüşümler ve Teknolojik Gelişmeler İlişkisinde Jeneratif Sanat. *Art-E Sanat Dergisi*, 12 (24), 289-314.
- Güven Akdoğan, Ö. (2019). Düş, Paranoya ve Mizah: Ahh Belinda Filminde Gerçeküstücülük. Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Medya ve İletişim Araştırmaları. *Hakemli E-Dergisi*, (5), 83-104.
- Heidegger, M. (2011). Sanat Eserinin Kökeni. (Çev: F. Tepebaşı). Ankara: De Ki Basım Yayım Ltd. Şti.
- Hodge, S. (2013). Beş Yaşındaki Çocuk Bunu Neden Yapamaz/Açıklamalı Modern Sanat. (Çev: F. Candil Çulcu ve G. Metin). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

- Hodge, S. (2016). Gerçekten Bilmeniz Gereken 50 Sanat Fikri. (Çev: E. Gözgül). İstanbul: Domingo Yayınevi.
- Hollingsworth, M. (2009). Dünya Sanat Tarihi. (1. Baskı). (Çev: R. Küçükdoğan ve B. Ergüder). İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- İpşiroğlu, M. ve İpşiroğlu, N. (2017). Oluşum Süreci İçinde Sanatın Tarihi. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- İpşiroğlu, N. ve İpşiroğlu, M. (2017). Sanatta Devrim. (6. Baskı). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Kac, E. (1997). Foundation and Development of Robotic Art. *Art Journal*, 56 (3), 60–67.
- Kalfa, Z. (2019). Pop Art'ın Müjdecisi Olarak Kübizm. *Akademik Sanat*, 4 (8), 172-183.
- Kaplanoglu, L. (2011). Resimde Zaman ve Eşzamanlılık. *Sanat Dergisi*, (19), 65-74.
- Karaca, G. (2021). Soyut Ama Nesnel Sanat: Minimalizm. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 10 (2), 334-349.
- Kavukcu, E. (2016). Ütopya ve Sanat. *Sanat Dergisi*, (27), 29-37.
- Keser, N. (2009). Sanat Sözlüğü. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Kılıç Gündüz, Y., (2023). Performans Sanatıyla Bedenin Yeniden İnşası Siborg Bedenler: Stelarc Örneği. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, (102), 167-181.
- Kılıç, G. A. (2022). Fütürizm Işığında Baskıresim: Grosvenor Modern Sanat Okulu Örneği. *Uluslararası İnsan ve Sanat Araştırmaları Dergisi*, 7 (2), 183-194.
- Kıvrak, M. N. ve Özkartal, M. (2022). Nft ve Günümüz Dijital Sanat Kavramı Arasındaki İlişki. *Oğuzhan Sosyal Bilimler Dergisi*, 4 (2), 193-202.
- Kızılaslan, N. ve Kozlu, D. (2021). Teknolojinin ve Dijitalleşmenin Geleneksel Türk Sanatlarına Yansımaları. *Medeniyet Sanat Dergisi*, 7 (1), 105-126.
- Koca, B. (2017). Kavramsal Sanat. *İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi*, 3 (2), 97-103.

- Korkmaz Ekici, D. (2013). Fayyum Portreleri. *Karabük Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 3 (1), 27-36.
- Kurt, D. ve Bozoklu, Ü. (2019). Robot Ekonomisinin Yükselişi. *Sosyal Bilimler Metinleri*, (1), 25-47.
- Kurt, Ş. (2022). Netflix'te İnteraktif Anlatı: “Doğaya Karşı Mücadele: Safari Macerası” Üzerine Bir İnceleme. *Kastamonu İletişim Araştırmaları Dergisi*, (9), 251-287.
- LaBelle, B. (2006). Background Noise: Perspectives on Sound Art. London and New York: Continuum.
- Laletaş, M. (2020). 20. Yüzyıl Kavramsal Sanat Deneyimiyle Joseph Kosuth'un “Bir ve Üç Sandalye” Eseri Üzerine. *Journal Of Social, Humanities and Administrative Sciences*, 6 (34), 2255-2262.
- Manovich, L. (2001). The Language of New Media. Cambridge: The MIT Pres.
- Özel Sağlamtimur, Z. (2017). Yeni Medya Sanatı ve Fotoğraf. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 7 (2), 82-100.
- Özer, Y. (2022). Boşluk Kavramının Farklı Disiplinlerde İrdelenmesi ve Konstrüktivist Heykelde İfade Bulması. *İnsanat Sanat Tasarım ve Mimarlık Araştırmaları Dergisi*, 2 (1), 113-137.
- Özeskici, E. (2018). Sanatta Değişen Paradigmalar: Sanatçı, Eser ve Alıcı İlişkisi. *Yedi*, (20), 111-120.
- Özyurtçu, H. Y. (2020). Glitch Sanatı ve Resim Sanatında Glitch Tekniğinin Etkileri Üzerine Bir Araştırma. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Yeditepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Read, H. (2017). Sanatın Anlamı. (2. Baskı). (Çev: N. Asgari). İstanbul: Hayalperest Yayınları.
- Ruşen, F. (2022). Etkileşimli Ortam İçerisinde Seyircinin Katılımı ve Aura Kavramı. *Tykhe Sanat ve Tasarım Dergisi*, 7 (13), 182-196.

- Sarı, E. (2018). Sanat Olgusunun Tarihsel Süreçte Değişen Tanımı, İşlevi ve Değeri Üzerine. *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 32 (45), 131-151.
- Sayılğan, Ö. (2019). Bir Sanat Formu Olarak Dijital Oyun. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 9 (2), 322-339.
- Schreier, J. (2021). Kan Ter ve Pikseller. (Çev: M. İhsan Tatari). İstanbul: İthaki Yayınları.
- Sertkaya, F. C. ve Canduran, K. (2023). Süprematizm Etkilerinin Üç Boyutlu Seramik Formlar İle Morfolojik Birlikteliği. *Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 14 (1), 47-65.
- Sezen, D. (2013). Bir Sanatsal İfade Aracı Olarak Dijital Oyunlar. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (45), 129-147.
- Solak, Ö. (2022). Dijital Sanatlar - Dijital Edebiyatlar. *Söylem Filoloji Dergisi*, 7 (2), 357-389.
- Tekşen, T. (2021). Bilim ve Sanat İlişkisi Bağlamında Biyo Sanat. *AKRA Kültür Sanat ve Edebiyat Dergisi*, 9 (24), 125-134.
- Thompson, J. (2014). Modern Resim Nasıl Okunur. (Çev: F. Candil Çulcu). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Tolstoy, L. N. (2009). Sanat Nedir. (Çev: M. Beyhan). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Toptaş, R. (2022). Türkiye’de Dijital Sanat, Sanatçıları ve Eserleri Hakkında Bir Araştırma. *STAR Sanat ve Tasarım Araştırmaları Dergisi*, 3 (5), 170-186.
- Töre, E. (2011). Türkiye’de Reklam Endüstrisi Değer Zinciri ve Temel Göstergeler. *Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 1 (2), 34-42.
- Tuğal, S. A. (2012). Oluşum Süreci İçinde Op Art. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Tuğal, S. A. (2018). Oluşum Süreci İçinde Dijital Sanat. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

- Tunalı, İ., (2013). Felsefenin Işığında Modern Resim. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Turani, A. (2007). Sanat Terimleri Sözlüğü. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Uslu, Y. (2016). Görsel Bozulmanın Adı; Glitch Art. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 5 (27), 1967-1976.
- Uyanık, H. N. (2022). Toplumsal Sistem ve Sıbernetik İlişkisi: Sosyo-Sıbernetiğin Doğuşu. *Medya ve Kùltür*, 2 (2), 286-300.
- Vargün, Ö. (2023). Teknoloji ve Sanatın Dönüşümü: Dijital Sanat. *Journal of Arts*, 6 (1), 49-54.
- Yağmur, Ö. (2007). Modern Sanatın Takı Sanatına Yansımaları. Yüksek Lisans Tezi, Erzurum: Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Yalur, E. (2020). Modern Grafik Tasarımda Fovizmin Etkisi. *Uluslararası Sosyal Bilimler Akademi Dergisi*, (3), 213-230.
- Yavuzylmaz, B. (2020). Çok Katmanlı, Sanatçının Bir Belgeseli Olarak Anlatımcı Resim. Sanatta Yeterlilik Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Yayan, G. ve Şahin, M. (2022). Doğa ve Teknolojinin Kesişiminde Işık Sanatı ve Bruce Munro'nun Yapıtları. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 9 (3), 467-490.
- Yıldız, H. (2015). Postmodernizm Nedir?. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (13).
- Yılmaz, M. (2013). Moderninden Postmoderne Sanat. (2. Baskı). Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Yılmaz, M. E. (2022). Yeni Nesil Teknolojilerden İnsansız Hava Aracı ve Özel Hayatın Gizliliğinin Korunması. Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Yücel, D. (2014). Yeni Medya Sanatı Direncin Kurumsallaşması ya da Esnek Alanlar Yaratabilmek. Artam, (26), [https://www.academia.edu/9099350/Yeni\\_Medya\\_Sanat%C4%B1](https://www.academia.edu/9099350/Yeni_Medya_Sanat%C4%B1). (Erişim tarihi: 17.02.2024).

Zerenler, M. (2014). Yüksek Performanslı Üretim Sistemlerine Yeni Bir Bakış Açısı: Modüler Üretim Sistemleri Örneği. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Meslek Yüksekokulu Dergisi*, 8 (1-2), 75-89.

Ziss, A. (2016) Estetik. (Çev: Y. Şahan). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

### İnternet Kaynakları

http-1: <https://www.narsanat.com/sanatsisi-bilinmeyen-toreador-freski-ve-tarihcesi/> (Erişim tarihi: 02.05.2023)

http-2: <https://tr.wikipedia.org/wiki/%C3%96z>

http-3: <https://w.wiki/AVTs> (Erişim Tarihi: 27.03.2024)

http-4: <https://tr.wikipedia.org/w/index.php?title=Medya&oldid=32043986> (Erişim tarihi: 14.02.2024)

http-5: Türk Dil Kurumu. Türk Dil Kurumu Sözlükleri: Yeni. <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim tarihi: 14.02.2024)

http-6: <https://www.oggusto.com/sanat/fovizm-primitivizm-ve-disavurumculuk-akimlari-hakkinda-bilmeniz-gerekenler> (Erişim tarihi: 14.02.2024)

http-7: <https://www.oggusto.com/sanat/fovizm-primitivizm-ve-disavurumculuk-akimlari-hakkinda-bilmeniz-gerekenler> (Erişim tarihi: 14.02.2024)

http-8: <https://www.teknikelektrik.com/makale/4-boyut-kubizm-zaman-ve-matematik-2151> (Erişim tarihi: 14.02.2024)

http-9: Türk Dil Kurumu. Türk Dil Kurumu Sözlükleri: Fütürizm. <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim tarihi: 19.02.2024)

- http-10: <https://tr.wikipedia.org/wiki/Zoetrop> (Eriřim tarihi: 16.02.2024)
- http-11: <https://tr.wikipedia.org/wiki/Kinetoskop> (Eriřim tarihi: 16.02.2024)
- http-12: <https://tr.wikipedia.org/wiki/Osiloskop> (Eriřim tarihi: 16.02.2024)
- http-13: [https://tr.wikipedia.org/wiki/ASCII\\_sanat%C4%B1](https://tr.wikipedia.org/wiki/ASCII_sanat%C4%B1) (Eriřim tarihi: 18.02.2024)
- http-14: [https://tr.wikipedia.org/wiki/%C4%B0internet\\_sanat%C4%B1](https://tr.wikipedia.org/wiki/%C4%B0internet_sanat%C4%B1) (Eriřim tarihi: 18.02.2024)
- http-15: [https://en.wikipedia.org/wiki/My\\_Boyfriend\\_Came\\_Back\\_from\\_the\\_War](https://en.wikipedia.org/wiki/My_Boyfriend_Came_Back_from_the_War) (Eriřim tarihi: 18.02.2024)
- http-16: <https://anthology.rhizome.org/starrynight> (Eriřim tarihi: 14.02.2024)
- http-17: <https://www.flong.com/archive/projects/floccus/index.html> (Eriřim tarihi: 14.02.2024)
- http-18: <https://www.guggenheim.org/artwork/9537> (Eriřim tarihi: 17.02.2024)
- http-19: <https://publicdelivery.org/nam-june-paik-tv-garden/> (Eriřim tarihi: 17.02.2024)
- http-20: [https://tr.wikipedia.org/wiki/Video\\_oyunu\\_sanat%C4%B1](https://tr.wikipedia.org/wiki/Video_oyunu_sanat%C4%B1) (Eriřim tarihi: 17.02.2024)
- http-21: <https://www.artificial.dk/articles/alison.htm> (Eriřim tarihi: 17.02.2024)
- http-22: [https://tr.wikipedia.org/wiki/Unreal\\_Tournament](https://tr.wikipedia.org/wiki/Unreal_Tournament) (Eriřim tarihi: 17.02.2024)
- http-23: <https://taskinkocak.com/blog/sanal-gerceklik-teknolojisinin-tarihi/> (Eriřim tarihi: 17.02.2024)
- http-24: <https://www.webasmek.com.tr/google-tilt-brush-nedir/> (Eriřim tarihi: 12.03.2024)
- http-25: Türk Dil Kurumu. Türk Dil Kurumu Sözlükleri: İnteraktif. <https://sozluk.gov.tr/> (Eriřim tarihi: 12.03.2024)

- http-26: <https://artdogistanbul.com/dna-kalintilarindan-sanat-eserlerine/> (Eriřim tarihi: 08.04. 2024)
- http-27: <https://tr.wikipedia.org/wiki/Robotik> (Eriřim tarihi: 08.04.2024)
- http-28: [https://en.wikipedia.org/wiki/Robotic\\_art](https://en.wikipedia.org/wiki/Robotic_art) (Eriřim tarihi: 08.04.2024)
- http-29: [https://alchetron.com/Tom-Shannon-\(artist\)](https://alchetron.com/Tom-Shannon-(artist)) (Eriřim tarihi: 17.02.2024)
- http-30: <https://categorized-art-collection.tumblr.com/post/54918363754/thomas-shannon-squat-19668-an-early-work> (Eriřim tarihi: 12.03.2024)
- http-31: <https://medium.com/@hazalberfe/cant-help-myself-9387b1a56d61> (Eriřim tarihi: 12.03.2024)
- http-32: <https://matthewtrader.com/telematic-art-and-telepresence-in-the-telematic-embrace> (Eriřim tarihi: 14.03.2024)
- http-33: [https://en.wikipedia.org/wiki/Telematic\\_art](https://en.wikipedia.org/wiki/Telematic_art) (Eriřim tarihi: 08.04.2024)
- http-34: <https://digitalartarchive.siggraph.org/artwork/byeong-sam-jeon-telematic-drum-circle/> (Eriřim tarihi: 12.03.2024)
- http-35: Türk Dil Kurumu. Türk Dil Kurumu Sözlükleri: Siberetik.  
<https://sozluk.gov.tr/> (Eriřim tarihi: 09.04.2024)
- http-36: [http://stelarc.org/\\_activity-20265.php](http://stelarc.org/_activity-20265.php) (Eriřim Tarihi: 09.04.2024)
- http-37: <https://tr.wikipedia.org/wiki/Glitch> (Eriřim tarihi: 08.04.2024)
- http-38: [https://tr.wikipedia.org/wiki/Glitch\\_sanat%C4%B1](https://tr.wikipedia.org/wiki/Glitch_sanat%C4%B1) (Eriřim tarihi: 08.04.2024)
- http-39: <https://manifold.press/bozarak-yapmak-glitch> (Eriřim Tarihi: 09.04.2024)
- http-40: <https://unthinking.photography/imgexhaust/a-vernacular-of-file-formats>  
(Eriřim tarihi: 12.03.2024)
- http-41: <https://www.iienstitu.com/blog/veri-nedir> (Eriřim tarihi: 12.03.2024)

- http-42: [https://tr.wikipedia.org/wiki/B%C3%BCy%C3%BCk\\_veri](https://tr.wikipedia.org/wiki/B%C3%BCy%C3%BCk_veri) (Eriřim tarihi: 09.04.2024)
- http-43: <https://www.uplifers.com/veri-sanati-verilerin-piksellere-donustugu-dijital-sanat-akimi/> (Eriřim tarihi: 14.03.2024)
- http-44: <https://techcrunch.com/2016/05/08/the-digital-age-of-data-art/> (Eriřim tarihi: 14.04.2024)
- http-45: <https://www.unlimitedrag.com/post/turkiye-nin-ilk-yeni-medya-ve-dijital-sanat-muzesi-xmam-acildi> (Eriřim tarihi: 14.04.2024)
- http-46: [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Generative\\_art&oldid=1213578613](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Generative_art&oldid=1213578613) (Eriřim tarihi: 14.04.2024)
- http-47: <http://www.artificial.dk/articles/watz.htm> (Eriřim tarihi: 15.02.2024)
- http-48: <https://2019foundations.home.blog/2019/12/20/marius-watz/> (Eriřim tarihi: 15.03.2024)
- http-49: <https://tr.wikipedia.org/wiki/NFT> (Eriřim tarihi: 03.05.2024)
- http-50: <https://www.web3.university/tracks/build-your-first-nft/brief-history-of-nfts> (Eriřim tarihi: 03.05.2024)
- http-51: <https://nftnow.com/art/quantum-the-first-piece-of-nft-art-ever-created/> (Eriřim tarihi: 03.05.2024)
- http-52: <https://sanatokur.com/nft-satislari-nasil-basladi-ilk-nft/#:~:text=%C4%B0lk%20NFT%3A%20Sanat%C3%A7%C4%B1%20Kevin%20McCoy,benzersiz%20bir%20dijital%20imza%20i%C3%A7eriyordu.> (Eriřim tarihi: 03.05.2024)
- http-53: Türk Dil Kurumu. Türk Dil Kurumu Sözlükleri: Ses. <https://sozluk.gov.tr/> (Eriřim tarihi: 15.04.2024)
- http-54: <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/s/sound-art> (Eriřim tarihi: 15.02.2024)

- http-55: <https://theconversation.com/what-is-sound-art-liquid-architecture-provides-some-clues-31419> (Eriřim tarihi: 03.05.2024)
- http-56: <https://w.wiki/AVTv> (Eriřim tarihi: 15.04.2024)
- http-57: <https://news.artnet.com/art-world/12-sound-artists-changing-perception-art-587054> (Eriřim tarihi: 15.04.2024)
- http-58: <https://tr.wikipedia.org/wiki/Lazer> (Eriřim tarihi: 15.04.2024)
- http-59: <https://www.altiba9.com/artist-interviews/stepan-ryabchenko-digital-media-artist> (Eriřim tarihi: 16.04.2024)
- http-60: <https://mymodernmet.com/li-hui-reincarnation/> (Eriřim tarihi: 16.04.2024)
- http-61: Türk Dil Kurumu. Türk Dil Kurumu Sözlükleri: Çağdař. <https://sozluk.gov.tr/> (Eriřim tarihi: 16.04.2024)
- http-62: Türk Dil Kurumu. Türk Dil Kurumu Sözlükleri: Güncel. <https://sozluk.gov.tr/> (Eriřim tarihi: 17.04.2024)
- http-63: <https://emreerturkdesign.com/blog/cagdas-sanat-akimlari/#cagdas-sanat-nedir> (Eriřim tarihi: 22.04.2024)
- http-64: [https://tr.wikipedia.org/wiki/%C3%87a%C4%9Fda%C5%9F\\_sanat#cite\\_note-3](https://tr.wikipedia.org/wiki/%C3%87a%C4%9Fda%C5%9F_sanat#cite_note-3) (Eriřim tarihi: 22.04.2024)
- http-65: [https://tr.wikipedia.org/wiki/Yeni\\_medya\\_sanat%C4%B1](https://tr.wikipedia.org/wiki/Yeni_medya_sanat%C4%B1) (Eriřim tarihi: 22.04.2024)
- http-66: <https://onculanalitikfelsefe.com/teknoloji-ve-donusum-helena-moradi/> (Eriřim tarihi: 22.04.2024)
- http-67: <https://tr.wikipedia.org/wiki/Techne> (Eriřim tarihi: 22.04.2024)
- http-68: [https://tr.wikipedia.org/wiki/Bill\\_Viola](https://tr.wikipedia.org/wiki/Bill_Viola) (Eriřim tarihi: 22.04.2024)
- http-69: <https://10layn.com/damlalardan-tasan-duygular-jackson-pollock/> (Eriřim tarihi: 15.04.2024)

- http-70: [https://www.e-skop.com/skopdergi/sibernetik-ve-sanat-1960larda-kulturel-kesisimler/5561#\\_edn15](https://www.e-skop.com/skopdergi/sibernetik-ve-sanat-1960larda-kulturel-kesisimler/5561#_edn15) (Eriřim tarihi: 15.04.2024)
- http-71: [https://en.wikipedia.org/wiki/Frieder\\_Nake](https://en.wikipedia.org/wiki/Frieder_Nake) (Eriřim tarihi: 22.04.2024)
- http-72: <https://www.electricartefacts.art/news/10-famous-new-media-artists-you-should-know> (Eriřim tarihi: 22.04.2024)
- http-73: <https://atlasoflandscapesinaroom.com/forest-of-lines/> (Eriřim tarihi: 22.04.2024)
- http-74: <https://www.domusweb.it/en/speciali/biennale/2018/grasslands-repair-brings-a-whole-ecosystem-into-the-australian-pavilion.html> (Eriřim tarihi: 22.04.2024)
- http-75: <https://www.sfmoma.org/read/nam-june-paik-exhibition-guide-curator-picks/> (Eriřim tarihi: 22.04.2024)
- http-76: <https://www.turizmebakis.com/medya-araclari-nelerdir-medya-kavrami/> (Eriřim tarihi: 22.04.2024)
- http-77: <https://www.iienstitu.com/blog/yeni-medya-nedir> (Eriřim tarihi: 02.05.2024)
- http-78: <https://www.milliyet.com.tr/yazarlar/savas-onemli/uzaktan-ameliyatlaryayginlastikca-saglikta-5g-devrimi-gercege-donusuyor-6629392> (Eriřim tarihi: 02.05.2024)
- http-79: [https://tr.wikipedia.org/wiki/Film\\_end%C3%BCstrisi](https://tr.wikipedia.org/wiki/Film_end%C3%BCstrisi) (Eriřim tarihi: 03.05.2024)
- http-80: <https://tr.wikipedia.org/wiki/4DX> (Eriřim tarihi: 03.05.2024)
- http-81: <https://w.wiki/AVTy> (Eriřim tarihi: 03.05.2024)
- http-82: [https://tr.wikipedia.org/wiki/StageCraft\\_\(teknoloji\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/StageCraft_(teknoloji)) (Eriřim tarihi: 03.05.2024)
- http-83: <https://teknoloji.org/the-mandalorianin-yeni-gorsel-efekt-teknolojisi-stagecraft/> (Eriřim tarihi: 03.05.2024)

- http-84: <https://aitrends.com.tr/yapay-zeka-ile-uretilen-ilk-cizgi-dizi-qianqiu-shisong/> (Eriřim tarihi: 03.05.2024)
- http-85: <https://www.sirenhaber.com/yapay-zeka-tarafından-tasarlandı-izleyicilerle-bulustu> (Eriřim tarihi: 04.05.2024)
- http-86: <https://www.webtekno.com/dunyaca-unlu-diziler-yapay-zeka-ile-yeniden-olusturuldu-h143373.html> (Eriřim tarihi: 04.05.2024)
- http-87: [https://tr.wikipedia.org/wiki/Video\\_oyunu\\_end%C3%BCstrisi](https://tr.wikipedia.org/wiki/Video_oyunu_end%C3%BCstrisi) (Eriřim tarihi: 04.05.2024)
- http-88: <https://bigumigu.com/haber/360-derece-kosu-bandi-uzerinde-oyun-oynarken-egzersiz-yapmak-omni-one/> (Eriřim tarihi: 04.05.2024)
- http-89: [https://tr.wikipedia.org/wiki/Microsoft\\_Flight\\_Simulator](https://tr.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Flight_Simulator) (Eriřim tarihi: 03.05.2024)
- http-90: <https://tr.wikipedia.org/wiki/Grafiti> (Eriřim tarihi: 03.05.2024)
- http-91: <https://yapayzeka.tech/projeler/megascans> (Eriřim tarihi: 03.05.2024)
- http-92: <https://www.theverge.com/2018/11/5/18064106/league-of-legends-opening-ceremony-performance-kda-pop-stars-ar-music-video> (Eriřim tarihi: 03.05.2024)
- http-93: [https://tr.wikipedia.org/wiki/M%C3%BCzik\\_end%C3%BCstrisi](https://tr.wikipedia.org/wiki/M%C3%BCzik_end%C3%BCstrisi) (Eriřim tarihi: 02.05.2024)
- http-94: <https://aposto.com/s/yeni-medya-cagında-muzik-ve-muzik-endustrisi> (Eriřim tarihi: 02.05.2024)
- http-95: <https://iscep.medium.com/sanal-ger%C3%A7eklik-i%C3%87le-sanat%C4%B1n-bulu%C5%9Ftu%C4%9Fu-projeler-ee27835db043> (Eriřim tarihi: 04.05.2024)
- http-96: [https://tr.wikipedia.org/wiki/Hareket\\_yakalama](https://tr.wikipedia.org/wiki/Hareket_yakalama) (Eriřim tarihi: 04.05.2024)

http-97: <https://bigumigu.com/haber/3b-ekranlarin-buyusu-bigumiguda-2022/> (Eriřim tarihi: 04.05.2024)

http-98: <https://dijitaliyidir.com/2022/12/08/coca-cola-ve-crypto-com-10-000-nft-icin-anlasma-imzaladi/> (Eriřim tarihi: 04.05.2024)

http-99: [https://tr.wikipedia.org/wiki/K%C3%BClt%C3%BCr\\_end%C3%BCstrisi](https://tr.wikipedia.org/wiki/K%C3%BClt%C3%BCr_end%C3%BCstrisi) (Eriřim tarihi: 04.05.2024)

http-100: <https://dorateknoloji.com/video-mapping/#:~:text=sorular%20ve%20cevaplar%C4%B1%3A-.Video%20Mapping%20nedir%3F,ger%C3%A7ekle%C5%9Fen%20bir%20g%C3%B6rsel%20sanat%20formudur.> (Eriřim tarihi: 04.05.2024)

http-101: <https://www.ntv.com.tr/galeri/turkiye/haydarpasada-istanbul,yKGLv9axW0uMd0PP8axy5Q/GIqBQOkFkEelJke7rNnuKg> (Eriřim tarihi: 04.05.2024)

http-102: <https://time.com/4661063/lady-gaga-super-bowl-drones/> (Eriřim tarihi: 04.05.2024)

## **Görsel Kaynakları**

**Görsel 1. 1.** <https://www.bluffton.edu/courses/humanities/art/min/fresco.htm> (Eriřim tarihi: 18.02.2024)

### **Görsel 1. 2.**

[https://tr.wikipedia.org/wiki/Feyyum\\_mumya\\_portreleri#/media/Dosya:Fayyum-34.jpg](https://tr.wikipedia.org/wiki/Feyyum_mumya_portreleri#/media/Dosya:Fayyum-34.jpg) (Eriřim tarihi: 18.02.2024)

**Görsel 1. 3.** <https://www.worldhistory.org/image/13625/yggdrasil-by-finnur-magnusson/> (Eriřim tarihi: 15.02.2024)

### **Görsel 1. 4.**

[https://tr.wikipedia.org/wiki/Yakutiye\\_Medresesi#/media/Dosya:Erzurum,\\_Yakutiye-left.jpg](https://tr.wikipedia.org/wiki/Yakutiye_Medresesi#/media/Dosya:Erzurum,_Yakutiye-left.jpg) (Eriřim tarihi: 18.02.2024)

**Görsel 1. 5.** [https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Cimabue -  
\\_Maest%C3%A0 di Santa Trinita - Google Art Project.jpg](https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Cimabue_-_Maest%C3%A0_di_Santa_Trinita_-_Google_Art_Project.jpg) (Erişim tarihi: 18.02.2024)

**Görsel 1. 6.** <https://sanatkaravani.com/giotto-agit-lamentation/> (Erişim tarihi: 18.02.2024)

**Görsel 1. 7.**  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Maest%C3%A0 \(Duccio\)#/media/File:Duccio  
\\_maesta1021.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Maest%C3%A0_(Duccio)#/media/File:Duccio_maesta1021.jpg) (Erişim tarihi: 18.02.2024)

**Görsel 1. 8.** [https://tr.m.wikipedia.org/wiki/Dosya:Leonardo Da Vinci -  
\\_Vergine delle Rocce \(Louvre\).jpg](https://tr.m.wikipedia.org/wiki/Dosya:Leonardo_Da_Vinci_-_Vergine_delle_Rocce_(Louvre).jpg) (Erişim tarihi: 20.02.2024)

**Görsel 1. 9.**  
[https://tr.wikipedia.org/wiki/Nedimeler \(tablo\)#/media/Dosya:Las Meninas  
, by Diego Vel%C3%A1zquez, from Prado in Google Earth.jpg](https://tr.wikipedia.org/wiki/Nedimeler_(tablo)#/media/Dosya:Las_Meninas,_by_Diego_Vel%C3%A1zquez,_from_Prado_in_Google_Earth.jpg)  
(Erişim tarihi: 02.03.2024)

**Görsel 1. 10.**  
[https://tr.wikipedia.org/wiki/G%C3%BCnayd%C4%B1n Bay Courbet#/  
media/Dosya:Gustave Courbet - Bonjour Monsieur Courbet -  
\\_Mus%C3%A9 Fabre.jpg](https://tr.wikipedia.org/wiki/G%C3%BCnayd%C4%B1n_Bay_Courbet#/media/Dosya:Gustave_Courbet_-_Bonjour_Monsieur_Courbet_-_Mus%C3%A9_Fabre.jpg) (Erişim tarihi: 02.03.2024)

**Görsel 1. 11.**  
[https://tr.wikipedia.org/wiki/Kazimir Malevi%C3%A7#/media/Dosya:Mal  
evich.black-square.jpg](https://tr.wikipedia.org/wiki/Kazimir_Malevi%C3%A7#/media/Dosya:Malevich.black-square.jpg) (Erişim tarihi: 10.05.2024)

**Görsel 1. 12.**  
[https://tr.wikipedia.org/wiki/Fountain \(Duchamp\)#/media/Dosya:Marcel  
Duchamp, 1917, Fountain, photograph by Alfred Stieglitz.jpg](https://tr.wikipedia.org/wiki/Fountain_(Duchamp)#/media/Dosya:Marcel_Duchamp,_1917,_Fountain,_photograph_by_Alfred_Stieglitz.jpg) (Erişim tarihi: 02.03.2024)

**Görsel 1. 13.** [https://www.milliyetsanat.com/haberler/plastik-sanatlar/-yatagim---my-  
bed---tracey-emin/546](https://www.milliyetsanat.com/haberler/plastik-sanatlar/-yatagim---my-bed---tracey-emin/546) (Erişim tarihi: 02.03.2024)

**Görsel 1. 14.**

<https://opensea.io/assets/ethereum/0x469823c7b84264d1bafbcd6010e9cdf1cac305a3/2702> (Erişim tarihi: 11.05.2024)

**Görsel 2. 1.**

[https://en.wikipedia.org/wiki/Strawberry\\_Thief#/media/File:Strawberrythief.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Strawberry_Thief#/media/File:Strawberrythief.jpg) (Erişim tarihi: 02.03.2024)

**Görsel 2. 2.**

[https://tr.wikipedia.org/wiki/Paul\\_C%C3%A9zanne#/media/Dosya:Paul\\_C%C3%A9zanne,\\_French\\_-\\_The\\_Large\\_Bathers\\_-\\_Google\\_Art\\_Project.jpg](https://tr.wikipedia.org/wiki/Paul_C%C3%A9zanne#/media/Dosya:Paul_C%C3%A9zanne,_French_-_The_Large_Bathers_-_Google_Art_Project.jpg) (Erişim tarihi: 02.03.2024)

**Görsel 2. 3.**

[https://tr.wikipedia.org/wiki/Grande\\_Jatte\\_Adas%C4%B1%27nda\\_Bir\\_Pazar\\_%C3%96%C4%9Fleden\\_Sonras%C4%B1#/media/Dosya:A\\_Sunday\\_on\\_La\\_Grande\\_Jatte,\\_Georges\\_Seurat,\\_1884.jpg](https://tr.wikipedia.org/wiki/Grande_Jatte_Adas%C4%B1%27nda_Bir_Pazar_%C3%96%C4%9Fleden_Sonras%C4%B1#/media/Dosya:A_Sunday_on_La_Grande_Jatte,_Georges_Seurat,_1884.jpg) (Erişim tarihi: 02.03.2024)

**Görsel 2. 4.** <https://www.istanbulsanatevi.com/sanatcilar/soyadi-r/rousseau-henri/henri-rousseau-kaplan-ve-buffalo-savasi-9367/> (Erişim tarihi: 02.03.2024)

**Görsel 2. 5.** <https://www.artic.edu/artworks/218854/l-etendard-francais> (Erişim tarihi: 02.03.2024)

**Görsel 2. 6.** <https://www.wikiart.org/en/henri-matisse/tree-of-life-stained-glass-behind-the-altar-in-the-chapel-of-the-rosary-at-venice-1951> (Erişim tarihi: 02.03.2024)

**Görsel 2. 7.** <https://www.istanbulsanatevi.com/ekoller/ekspresyonizm/ernst-ludwig-kirchner-sertigwegde-yaz/> (Erişim tarihi: 07.03.2024)

**Görsel 2. 8.** [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Franz\\_Marc\\_-\\_The\\_Little\\_Mountain\\_Goats.jpg#/media/File:Franz\\_Marc\\_-\\_The\\_Little\\_Mountain\\_Goats\\_-\\_912-1983\\_-\\_Saint\\_Louis\\_Art\\_Museum.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Franz_Marc_-_The_Little_Mountain_Goats.jpg#/media/File:Franz_Marc_-_The_Little_Mountain_Goats_-_912-1983_-_Saint_Louis_Art_Museum.jpg) (Erişim tarihi: 07.03.2024)

- Görsel 2. 9.** <https://www.istanbulsanatevi.com/ekoller/kubizm/pablo-picasso-kart-oyuncusu/> (Erişim tarihi: 08.03.2024)
- Görsel 2. 10.** <https://www.istanbulsanatevi.com/resimler/umberto-boccioni-futbolcunun-dinamizmi/> (Erişim tarihi: 07.03.2024)
- Görsel 2. 11.** <https://www.istanbulsanatevi.com/sanatcilar/soyadi-b/balla-giacomo/giacomo-balla-tasmali-koegin-dinamizmi/> (Erişim tarihi: 07.03.2024)
- Görsel 2. 12.** [https://tr.wikipedia.org/wiki/Vladimir\\_Tatlin#/media/Dosya:Tatlin's\\_Tower\\_maket\\_1919\\_year.jpg](https://tr.wikipedia.org/wiki/Vladimir_Tatlin#/media/Dosya:Tatlin's_Tower_maket_1919_year.jpg) (Erişim tarihi: 09.03.2024)
- Görsel 2. 13.** [https://tr.wikipedia.org/wiki/L.H.O.O.Q.#/media/Dosya:Marcel\\_Duchamp\\_Mona\\_Lisa\\_LHOOQ.jpg](https://tr.wikipedia.org/wiki/L.H.O.O.Q.#/media/Dosya:Marcel_Duchamp_Mona_Lisa_LHOOQ.jpg) (Erişim tarihi: 09.03.2024)
- Görsel 2. 14.** <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/50/Light-space-modulator-1930.jpg> (Erişim tarihi: 09.03.2024)
- Görsel 2. 15.** <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/tr/e/ee/Andalou.jpg> (Erişim tarihi: 09.03.2024)
- Görsel 2. 16.** [https://en.wikipedia.org/wiki/Blue\\_Poles#/media/File:Blue\\_Poles\\_\(Jackson\\_Pollock\\_painting\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Blue_Poles#/media/File:Blue_Poles_(Jackson_Pollock_painting).jpg) (Erişim tarihi: 09.03.2024)
- Görsel 2. 17.** <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/tr/8/85/Image-Hamilton-appealing2.jpg> (Erişim tarihi: 09.03.2024)
- Görsel 2. 18.** [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/4/43/Look\\_Mickey.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/4/43/Look_Mickey.jpg) (Erişim tarihi: 11.03.2024)
- Görsel 2. 19.** [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/e/ec/Victor\\_Vasarely\\_Kezdi-Ga\\_1970\\_Screenprint\\_in\\_colors\\_20%C3%9720in\\_50.8%C3%9750.8cm\\_Edition\\_of\\_250.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/e/ec/Victor_Vasarely_Kezdi-Ga_1970_Screenprint_in_colors_20%C3%9720in_50.8%C3%9750.8cm_Edition_of_250.jpg) (Erişim tarihi: 10.03.2024)

**Görsel 2. 20.** <https://www.wikiart.org/en/bridget-riley/fall-1963> (Erişim tarihi: 11.03.2024)

**Görsel 2. 21.** [https://tr.wikipedia.org/wiki/%C4%B0mgelerin\\_%C4%B0haneti#/media/Dosya:MagrittePipo.jpg](https://tr.wikipedia.org/wiki/%C4%B0mgelerin_%C4%B0haneti#/media/Dosya:MagrittePipo.jpg) (Erişim tarihi: 11.03.2024)

**Görsel 2. 22.** [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/2/2d/Kosuth\\_OneAndThreeChairs.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/2/2d/Kosuth_OneAndThreeChairs.jpg) (Erişim tarihi: 11.03.2024)

**Görsel 2. 23.** <http://archeologue.over-blog.com/article-20036734.html> (Erişim tarihi: 11.03.2024)

**Görsel 2. 24.** [https://en.wikipedia.org/wiki/I\\_Like\\_America\\_and\\_America\\_Likes\\_Me#/media/File:I\\_Like\\_America\\_and\\_America\\_Likes\\_Me.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/I_Like_America_and_America_Likes_Me#/media/File:I_Like_America_and_America_Likes_Me.jpg) (Erişim tarihi: 11.03.2024)

**Görsel 2. 25.** [https://en.wikipedia.org/wiki/Jackson\\_Pollock#/media/File:Namuth\\_-\\_Pollock.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Jackson_Pollock#/media/File:Namuth_-_Pollock.jpg) (Erişim tarihi: 11.03.2024)

**Görsel 2. 26.** <https://www.artsy.net/artwork/dan-flavin-monument-for-v-tatlin-7> (Erişim tarihi: 11.03.2024)

**Görsel 2. 27.** [https://tr.wikipedia.org/wiki/Robert\\_Smithson#/media/Dosya:Spiral-jetty-from-rozel-point.png](https://tr.wikipedia.org/wiki/Robert_Smithson#/media/Dosya:Spiral-jetty-from-rozel-point.png) (Erişim tarihi: 11.03.2024)

**Görsel 2. 28.** <https://uzayla.com/eadweard-muybridge-dortnala-kosan-atlar-1878/> (Erişim tarihi: 17.03.2024)

**Görsel 2. 29.** <https://tr.wikipedia.org/wiki/Kinetoskop#/media/Dosya:Kinetoscope.jpg> (Erişim tarihi: 17.03.2024)

**Görsel 2. 30.** <https://americanart.si.edu/exhibitions/lumia> (Erişim tarihi: 17.03.2024)

- Görsel 2. 31. <https://anahtaremlak.net/blog/yazi/7-ocak-1946-ilk-basarili-yuksek-hizli-elektronik-bilgisayar-eniac-abd-de-kullanima-girdi/48> (Erişim tarihi: 17.03.2024)
- Görsel 2. 32. [https://en.wikipedia.org/wiki/UNIVAC#/media/File:Univac\\_I\\_Census\\_dedication.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/UNIVAC#/media/File:Univac_I_Census_dedication.jpg) (Erişim tarihi: 17.03.2024)
- Görsel 2. 33. <https://www.historyofinformation.com/image.php?id=4733> (Erişim tarihi: 17.03.2024)
- Görsel 2. 34. <https://text-mode.tumblr.com/post/99917114012/instant-ascii-camera-by-vuk-%C4%87osi%C4%87> (Erişim tarihi: 10.05.2024)
- Görsel 2. 35. <https://www.artsy.net/artwork/olia-lialina-my-boyfriend-came-back-from-the-war> (Erişim tarihi: 17.03.2024)
- Görsel 2. 36. <https://www.marktribestudio.com/starrynight/> (Erişim tarihi: 17.03.2024)
- Görsel 2. 37. <https://www.flong.com/archive/projects/floccus/index.html> (Erişim tarihi: 17.03.2024)
- Görsel 2. 38. <https://www.guggenheim.org/artwork/9537> (Erişim tarihi: 19.03.2024)
- Görsel 2. 39. <https://publicdelivery.org/nam-june-paik-tv-garden/> (Erişim tarihi: 21.03.2024)
- Görsel 2. 40. <https://www.artificial.dk/articles/alison.htm> (Erişim tarihi: 25.03.2024)
- Görsel 2. 41. <https://whitney.org/events/99-objects-super-mario-clouds> (Erişim tarihi: 25.03.2024)
- Görsel 2. 42. <https://www.artforum.com/columns/cory-arcangel-talks-about-his-exhibition-at-the-barbican-196963/> (Erişim tarihi: 25.03.2024)
- Görsel 2. 43. <https://cavrn.org/picturing-early-virtual-reality/> (Erişim tarihi: 25.03.2024)

- Görsel 2. 44. <https://www.ntv.com.tr/galeri/teknoloji/gelecegi-sekillendirecek-teknoloji-artirilmis-gerceklik,qc9gZ9tVm06rfzj6wcoUWg/pd8496hISEaiHGpddYOflg> (Erişim tarihi: 25.03.2024)
- Görsel 2. 45. <https://www.youtube.com/watch?v=4L0Gg1Gg4W0> (Erişim tarihi: 25.03.2024)
- Görsel 2. 46. <https://www.bostoncyberarts.org/art-augmented-reality> (Erişim tarihi: 25.03.2024)
- Görsel 2. 47. <https://zkm.de/en/artwork/the-legible-city-0> (Erişim tarihi: 25.03.2024)
- Görsel 2. 48. <http://www.medienkunstnetz.de/works/very-nervous-system/> (Erişim tarihi: 25.03.2024)
- Görsel 2. 49. <https://www.ekac.org/gfpbunny.html> (Erişim tarihi: 27.03.2024)
- Görsel 2. 50. <https://deweyhagborg.com/projects/stranger-visions> (Erişim tarihi: 03.04.2024)
- Görsel 2. 51. [https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Tom\\_Shannon\\_-\\_Squat.jpg](https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Tom_Shannon_-_Squat.jpg) (Erişim tarihi: 03.04.2024)
- Görsel 2. 52. <https://www.guggenheim.org/artwork/34812> (Erişim tarihi: 03.04.2024)
- Görsel 2. 53. <https://www.wikiart.org/en/laszlo-moholy-nagy/telephone-picture-em-3-1922> (Erişim tarihi: 03.04.2024)
- Görsel 2. 54. <https://digitalartarchive.siggraph.org/artwork/byeong-sam-jeon-telematic-drum-circle/> (Erişim tarihi: 03.04.2024)
- Görsel 2. 55. <https://www.sleek-mag.com/article/stelarc-interview-posthumanism/> (Erişim tarihi: 03.04.2024)
- Görsel 2. 56. <https://manifold.press/bozarak-yapmak-glitch> (Erişim tarihi: 03.04.2024)

Görsel 2. 57. <https://beyondresolution.info/A-Vernacular-of-File-Formats> (Erişim tarihi: 03.04.2024)

Görsel 2. 58. <https://www.unlimitedrag.com/post/turkiye-nin-ilk-yeni-medya-ve-dijital-sanat-muzesi-xmam-acildi> (Erişim tarihi: 05.04.2024)

Görsel 2. 59. <https://www.donsmaps.com/blombos.html> (Erişim tarihi: 04.04.2024)

Görsel 2. 60. <https://www.artrabbit.com/events/hans-haacke> (Erişim tarihi: 08.04.2024)

Görsel 2. 61. <https://www.artificial.dk/articles/watz.htm> (Erişim tarihi: 08.04.2024)

Görsel 2. 62. <https://sanatokur.com/nft-satislari-nasil-basladi-ilk-nft/#:~:text=%C4%B0lk%20NFT%3A%20Sanat%C3%A7%C4%B1%20Kevin%20McCoy,benzersiz%20bir%20dijital%20imza%20i%C3%A7eriyordu.> (Erişim tarihi: 08.04.2024)

Görsel 2. 63. [https://en.wikipedia.org/wiki/Everydays:\\_the\\_First\\_5000\\_Days#/media/File:Everydays,\\_the\\_First\\_5000\\_Days.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Everydays:_the_First_5000_Days#/media/File:Everydays,_the_First_5000_Days.jpg) (Erişim tarihi: 08.04.2024)

Görsel 2. 64. <https://medium.com/etc-magazine/album-of-the-day-july-3-239b0af03789> (Erişim tarihi: 08.04.2024)

Görsel 2. 65. <https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/imagepages/2015/10/16/art/s/16GREATER3.html> (Erişim tarihi: 18.04.2024)

Görsel 2. 66. [https://tr.m.wikipedia.org/wiki/Dosya:The\\_Blessing\\_Hand\\_by\\_Stepan\\_Ryabchenko\\_in\\_Saatchi\\_Gallery\\_in\\_London.jpg](https://tr.m.wikipedia.org/wiki/Dosya:The_Blessing_Hand_by_Stepan_Ryabchenko_in_Saatchi_Gallery_in_London.jpg) (Erişim tarihi: 08.04.2024)

Görsel 2. 67. <https://www.artsy.net/artwork/li-hui-reincarnation-1> (Erişim tarihi: 08.04.2024)

Görsel 3. 1. [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Yellow\\_Christ#/media/File:Gauguin\\_Il\\_Cristo\\_giallo.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Yellow_Christ#/media/File:Gauguin_Il_Cristo_giallo.jpg) (Erişim tarihi: 12.04.2024)

- Görsel 3. 2. <https://www.xibtmagazine.com/2018/10/bill-viola-visual-perfection-the-art-of-the-past-comes-to-life-on-film/> (Erişim tarihi: 12.04.2024)
- Görsel 3. 3. [https://it.m.wikipedia.org/wiki/File:Masolino,\\_piet%C3%A0,\\_empoli.jpg](https://it.m.wikipedia.org/wiki/File:Masolino,_piet%C3%A0,_empoli.jpg) (Erişim tarihi: 12.04.2024)
- Görsel 3. 4. <https://www.wikiart.org/en/gerhard-richter/women-descending-the-staircase-1965> (Erişim tarihi: 12.04.2024)
- Görsel 3. 5. [https://en.wikipedia.org/wiki/Nude\\_Descending\\_a\\_Staircase,\\_No.\\_2#/media/File:Duchamp\\_-\\_Nude\\_Descending\\_a\\_Staircase.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Nude_Descending_a_Staircase,_No._2#/media/File:Duchamp_-_Nude_Descending_a_Staircase.jpg) (Erişim tarihi: 18.04.2024)
- Görsel 3. 6. <https://paulhertz.net/portfolios/Glitch%20Nation> (Erişim tarihi: 14.04.2024)
- Görsel 3. 7. <https://www.dailyartmagazine.com/allusions-to-easter-in-the-madonna-of-port-lligat/> (Erişim tarihi: 12.04.2024)
- Görsel 3. 8. <https://www.pivada.com/salvador-dali-madonna-1958> (Erişim tarihi: 17.04.2024)
- Görsel 3. 9. [https://en.wikipedia.org/wiki/Crying\\_Girl#/media/File:Crying\\_Girl\\_\(lithograph\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Crying_Girl#/media/File:Crying_Girl_(lithograph).jpg) (Erişim tarihi: 17.04.2024)
- Görsel 3. 10. <https://www.artfulliving.com.tr/neler-oluyor/dalinin-zihninde-bir-yolculuga-ne-dersiniz-i-5036> (Erişim tarihi: 12.04.2024)
- Görsel 3. 11. <https://thedali.org/dreams-of-dali-2/> (Erişim tarihi: 13.05.2024)
- Görsel 3. 12. <https://www.artkolik.net/sanatcilar/jackson-pollock-kimdir-hayati-ve-sanatcinin-bilinmeyenleri-3647> (Erişim tarihi: 13.05.2024)
- Görsel 3. 13. <https://theojac.org/blog/2020/11/23/an-art-of-healing-navajo-sandpainting> (Erişim tarihi: 12.04.2024)

- Görsel 3. 14. <https://medium.com/danae/new-media-precursors-roy-ascott-fcc0e17219c1> (Erişim tarihi: 18.04.2024)
- Görsel 3. 15. <https://digitalartarchive.siggraph.org/artwork/frieder-nake-hommage-to-paul-kllee/> (Erişim tarihi: 18.04.2024)
- Görsel 3. 16. <https://www.istanbulsanatevi.com/sanaticilar/soyadi-k/kllee-paul/paul-kllee-ana-ve-yan-yollar-8690/> (Erişim tarihi: 18.04.2024)
- Görsel 3. 17. <https://www.stedelijk.nl/en/news/nam-june-paik-future-now-2> (Erişim tarihi: 18.04.2024)
- Görsel 3. 18. <https://www.estherschipper.com/artists/41-pierre-huyghe/works/7111/> (Erişim tarihi: 18.04.2024)
- Görsel 3. 19. [https://www.archdaily.com/895631/repair-australian-pavilion-at-the-venice-biennale-2018/5b128c2af197cc753f0000e5-repair-australian-pavilion-at-the-venice-biennale-2018-photo?next\\_project=no](https://www.archdaily.com/895631/repair-australian-pavilion-at-the-venice-biennale-2018/5b128c2af197cc753f0000e5-repair-australian-pavilion-at-the-venice-biennale-2018-photo?next_project=no) (Erişim tarihi: 18.04.2024)
- Görsel 3. 20. <https://www.sfmoma.org/read/nam-june-paik-exhibition-guide-curator-picks/> (Erişim tarihi: 18.04.2024)
- Görsel 3. 21. [https://en.wikipedia.org/wiki/Sistine\\_Chapel\\_ceiling#/media/File:Sistine\\_Chapel\\_ceiling\\_02\\_\(brightened\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Sistine_Chapel_ceiling#/media/File:Sistine_Chapel_ceiling_02_(brightened).jpg) (Erişim tarihi: 18.04.2024)
- Görsel 4. 1. <https://m5dergi.com/one-cikan/merak-edilenler-hologram-teknolojisi-askeri-gelismeleri-nasil-etkileyecek/> (Erişim tarihi: 02.05.2024)
- Görsel 4. 2. <https://techcrunch.com/2020/02/20/how-the-mandalorian-and-ilm-invisibly-reinvented-film-and-tv-production/> (Erişim tarihi: 02.05.2024)
- Görsel 4. 3. <https://webrazzi.com/2019/01/18/netflix-bandersnatchin-basarisindan-sonra-daha-fazla-interaktif-icerik-uretecegini-acikladi/> (Erişim tarihi: 02.05.2024)

- Görsel 4. 4. <https://www.sirenhaber.com/yapay-zeka-tarafindan-tasarlandi-izleyicilerle-bulustu> (Erişim tarihi: 03.05.2024)
- Görsel 4. 5. <https://www.webtekno.com/dunyaca-unlu-diziler-yapay-zeka-ile-yeniden-olusturuldu-h143373.html> (Erişim tarihi: 10.05.2024)
- Görsel 4. 6. <https://www.techeblog.com/virtuix-omni-one-virtual-reality-treadmill/> (Erişim tarihi: 02.05.2024)
- Görsel 4. 7. <https://edition.cnn.com/cnn-underscored/reviews/microsoft-flight-simulator> (Erişim tarihi: 02.05.2024)
- Görsel 4. 8. <https://onedio.com/haber/basimiza-tas-yagacak-sanal-gerceklik-sayesinde-yapabileceginiz-inanilmasi-zor-15-sey-898099> (Erişim tarihi: 10.05.2024)
- Görsel 4. 9. [https://www.3dmadmax.com/3d\\_design/epic-games-quixeli-megascans-aldi/](https://www.3dmadmax.com/3d_design/epic-games-quixeli-megascans-aldi/) (Erişim tarihi: 10.05.2024)
- Görsel 4. 10. <https://www.theverge.com/2018/11/5/18064106/league-of-legends-opening-ceremony-performance-kda-pop-stars-ar-music-video> (Erişim tarihi: 10.05.2024)
- Görsel 4. 11. <https://arstechnica.com/gaming/2019/09/bjork-made-musics-first-vr-pop-album-she-opens-up-about-its-heartbreak/> (Erişim tarihi: 10.05.2024)
- Görsel 4. 12. <https://www.theverge.com/2020/4/23/21233637/travis-scott-fortnite-concert-astronomical-live-report> (Erişim tarihi: 10.05.2024)
- Görsel 4. 13. <https://www.sinevidyo.com/sinemada-hareket-yakalama-motion-capture/> (Erişim tarihi: 10.05.2024)
- Görsel 4. 14. <https://bigumigu.com/haber/3b-ekranlarin-buyusu-bigumiguda-2022/> (Erişim tarihi: 10.05.2024)
- Görsel 4. 15. <https://www.ntv.com.tr/galeri/turkiye/haydarpasada-istanbul,yKGLv9axW0uMd0PP8axy5Q/GIqBQOkFkEelJke7rNnuKg> (Erişim tarihi: 10.05.2024)

**Görsel 4. 16.** <https://www.gzt.com/jurnalist/intel-super-bowlda-300-drone-ile-harika-bir-gosteri-sergiledi-2609097> (Eriřim tarihi: 10.05.2024)

**Görsel 4. 17.** <https://umaymdt.com/tr/portfoy/vr-kronos-amorium-2/> (Eriřim tarihi: 10.05.2024)

