

**SANAT SERGİLEME PRATİĞİNDE
OYUN KATKISININ
POSTMODERNİTE ÜZERİNDEN İNCELENMESİ**

Aykut Alp GÜREL

SANATTA YETERLİK TEZİ

Heykel Ana Sanat Dalı

Sanatta Yeterlik Programı

Danışman: Doç. Selçuk YILMAZ

Anadolu Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Şubat 2025

Eskişehir

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Aykut Alp Gürel' in “SANAT SERGİLEME PRATİĞİNDE OYUN KATKISININ POSTMODERNİTE ÜZERİNDEN İNCELENMESİ” başlıklı tezi 20/01/2025 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından değerlendirilerek “Anadolu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği'nin ilgili maddeleri uyarınca, Heykel Ana Sanat dalında Sanatta Yeterlik Programında, Sanatta Yeterlik tezi olarak kabul edilmiştir.

	<u>Ünvanı Adı Soyadı</u>	<u>İmza</u>
Üye (Danışman):	Doç. Selçuk YILMAZ	
Üye :	Prof. Rahmi ATALAY	
Üye :	Dr. Öğr. Üyesi Soner ÖZDEMİR	
Üye :	Dr. Öğr. Üyesi Ergin SOYAL	
Üye :	Dr. Öğr. Üyesi Yeliz CANTEKİN	

.....

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

ÖZET

SANAT SERGİLEME PRATİĞİNDE OYUN KATKISININ POSTMODERNİTE ÜZERİNDEN İNCELENMESİ

Aykut Alp GÜREL

Heykel Ana Sanat Dalı

Sanatta Yeterlik Programı

Anadolu Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Şubat 2025

Danışman: Doç. Selçuk YILMAZ

Bu tez çalışmasında, sanat sergileme pratiğinin gelişimi incelenerek postmodernite bağlamında oyunun bu pratiğe katkısı araştırılmaktadır. Çağdaş sanat sergileme pratiğinde oyunun ve izleyici katılımının ortaya konduğu başarılı örneklerle ulaşmak, böylelikle sergileme pratiğinde yeni bir perspektif sunabilecek bu katkının kabul edilmesi ve önemsenmesine yardımcı olabilmek amaçlanmaktadır.

Çalışmada, sanat algısının ve sanatçı kimliğinin oluşumundan başlayarak, sergileme pratiğinin tarihsel gelişimi ve modern izleyici ile olan etkileşimi ele alınmaktadır. Ayrıca, oyunun insan hayatındaki rolü ve sanatla olan kesişiminin incelendiği bu çalışmada; postmodern anlayışın oyun olgusu üzerinden sanat sergileme pratiğine pozitif etkisi nasıl açıklanabilir, oyunla kesişen sanat akımları ya da sergi pratikleri varsa nelerdir, sergileme pratiğinin postmoderniteye geçişte yaşadığı dönüşümler nelerdir, seyircinin oyuncuya sanatçının oyun kurucuya ve sergi mekanının oyun alanına doğru dönüşümüne örnek gösterilebilecek işlere rastlanmakta mıdır gibi sorulara cevap aranmaktadır.

Birinci bölümde, sanat sergileme pratiğinin gelişim süreci ve sanat algısının toplumsal etkileri, Maslow'un ihtiyaçlar hiyerarşisi bağlamında yaratıcılık ve kendini gerçekleştirme süreci ele alınarak, sanatın doğuşu ve modern izleyici ile buluşması incelenmektedir. Ayrıca; sanat piyasasının dönüşümü ve küreselleşme, teknoloji, yeni medya ve sürdürülebilirlik gibi faktörlerin çağdaş sanat üzerindeki etkileri, mekansal bir

deneyim odağında sanatın sergilenmesi, mekan olgusunun sanat ve izleyici ilişkisine katkısı, sergileme pratiğinin tarihsel gelişimi ve dijital çağdaki yenilikler ele alınmaktadır.

İkinci bölümde, oyun kavramının kültürel bağlamı üzerinde durulmaktadır. Oyun, oyunbazlık ve oyunlaştırma kavramlarının sanat ile kesişimi sanat sergileme pratiğine etkileri üzerinden ele alınarak oyun ve oyun alanının gelişimi ve teknoloji ile dönüşümü incelenmektedir.

Üçüncü bölümde, çağdaş sanat sergileme pratikleri ile oyun olgusu arasındaki ilişkiyi modernite ve postmodernite süreçleri bağlamında değerlendirilmektedir. 19. yüzyıl sonları ve 20. yüzyıldaki yeniliklerle izleyici katılımının gelişen önemi incelenirken, seçilen bazı kavramlar üzerinden günümüz sergileme pratiğinde çağın gereksinimlerine uyacak çözümler için ilham aranmaktadır.

Dördüncü ve son bölümde, sergileme pratiğinde karşılaşılan oyunbaz yaklaşım örnekleri ele alınmakta, oyunun etkin olarak öne çıktığı sanat eserleri ve temsil örnekleri incelenmektedir. Bu bölümde, sanat sergileme pratiğinde oyun ve oyunlaştırmanın çağdaş sanat eserlerine nasıl entegre edildiği ve bu entegrasyonun izleyici deneyimini nasıl dönüştürdüğü vurgulanmaktadır.

Sergileme pratiğinde sanat ve oyun birlikteliğinin sunduğu çağdaş, yenilikçi yaklaşımların ortaya konulduğu bu tez ile deneyim odaklı ve oyunbaz sergilemenin potansiyeli gösterilmeye çalışılmaktadır. Sonuç olarak sanat sergileme pratiğinde yaratıcı yollar keşfetmek isteyen araştırmacılar ve sanatçılar için bu potansiyele işaret eden bir kaynak sunulmaktadır.

Anahtar Sözcükler: Sanat, Sergileme, Oyun, Postmodernite.

ABSTRACT

AN EXAMINATION OF THE CONTRIBUTION OF PLAY TO ART EXHIBITION PRACTICES THROUGH POSTMODERNITY

Aykut Alp GÜREL

Department of Sculpture,
Programme Doctor in Fine Arts

Graduate School of Anadolu University, February 2025

Supervisor: Assoc. Prof. Selçuk YILMAZ

In this thesis, the development of the practice of art exhibition is examined, and the contribution of play to this practice within the context of postmodernity is investigated. The aim is to identify successful examples where play and audience participation are featured in contemporary art exhibition practices, thus facilitating the acceptance and recognition of this contribution, which could offer a new perspective in exhibition practices.

In the study, the historical development of exhibition practices and their interaction with the modern audience are examined, starting with the formation of art perception and the artist's identity. Additionally, the role of play in human life and its intersection with art are explored. In this study, questions such as how the positive impact of postmodern thought on art exhibition practice can be explained through the phenomenon of play, what art movements or exhibition practices intersect with play, what transformations the exhibition practice has undergone in the transition to postmodernity, and whether examples can be found of works that illustrate the transformation of the spectator into a player, the artist into a game creator, and the exhibition space into a playground are sought to be answered.

In the first chapter, the development process of art exhibition practices and the societal effects of art perception are addressed, along with the processes of creativity and self-actualization in the context of Maslow's hierarchy of needs. The emergence of art and its interaction with the modern audience are also explored. Additionally, the effects of factors such as the transformation of the art market, globalization, technology, new media, and sustainability on contemporary art are discussed, alongside the exhibition of art as a spatial experience, the contribution of the concept of space to the relationship between art and the audience, the historical development of exhibition practices, and innovations in the digital age.

In the second chapter, the cultural context of the concept of play is emphasized. The intersection of play, playfulness, and gamification with art is addressed through their effects on art exhibition practices, and the development of play and the play space, as well as their transformation through technology, are examined.

In the third chapter, the relationship between contemporary art exhibition practices and the phenomenon of play is evaluated within the context of modernity and postmodernity. While examining the growing importance of audience participation with the innovations of the late 19th and 20th centuries, inspiration is sought for solutions that align with the requirements of the current era in contemporary exhibition practices through selected concepts.

In the fourth and final chapter, examples of playful approaches encountered in exhibition practices are discussed, and works of art where play is actively featured are analyzed. This section emphasizes how play and gamification are integrated into contemporary artworks in exhibition practices and how this integration transforms the audience's experience.

This thesis, which presents the contemporary and innovative approaches offered by the combination of art and play in exhibition practices, aims to showcase the potential of experience-based and playful exhibition methods. As a result, a resource pointing to this potential is provided for researchers and artists who wish to explore creative paths in art exhibition practices.

Keywords: Art, Exhibition, Play, Postmodernity.

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 İntihal 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.

.....
Aykut Alp GÜREL

STATEMENT OF COMPLIANCE WITH ETHICAL PRINCIPLES AND RULES

I hereby truthfully declare that this thesis/dissertation is an original work prepared by me; that I have behaved in accordance with the scientific ethical principles and rules throughout the stages of preparation, data collection, analysis and presentation of my work; that I have cited the sources of all the data and information that could be obtained within the scope of this study, and included these sources in the references section; and that this study has been scanned for plagiarism with “Scientific Plagiarism Detection Program” used by Anadolu University, and that “it does not have any plagiarism” whatsoever. I also declare that, if a case contrary to my declaration is detected in my work at any time, I hereby express my consent to all the ethical and legal consequences that are involved.

.....
Aykut Alp GÜREL

TEŞEKKÜR

Dahil olduğum için her zaman gurur duyacağım Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi ve Heykel Bölümü ailesine...

Birlikte geçirdiğimiz unutulmaz zaman ve paylaştığımız değerli anılar sebebiyle, sayın hocalarım ve sevgili arkadaşlarıma...

Her zaman olduğu gibi, tez sürecinde de yardımına ihtiyaç duyduğum her an desteğini fazlasıyla hissettiren danışmanım Doç. Selçuk Yılmaz'a...

Uzun bir süre ayrı olmak zorunda kaldığım, yine de arayı kapamayı sabırla bekleyen tüm sevdiklerime teşekkürü bir borç bilirim.

Ayrıca, Nurbiye Hoca'ma, tüm uzlaşmalara ve yarım kalan oyunlara...

Aykut Alp Gürel

20/01/2025

ETİK KURUL BELGESİ BEYANNAMESİ

“Bu tez çalışmasının hazırlanmasında, yürütülmesinde, verilerin analizinde Etik Kurul İzni’ne gerek yoktur”

.....
Aykut Alp GÜREL

ÜRETKEN YAPAY ZEKA KULLANIM BEYANI

Bu tezi hazırlarken üretken yapay zeka programlarından destek aldığımı beyan ederim. Tezin hazırlığı aşamasında üretken yapay zeka programlarından (ChatGPT, Gemini) çeviri ve arama motoru desteği aldım. Üretken yapay zeka programlarından aldığım bilgilerin doğruluğunu kontrol ettiğimi bildiririm.

Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

.....
Aykut Alp GÜREL

20/01/2025

DECLARATION OF GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE USAGE

I declare that I received support from generative artificial intelligence programs while preparing this thesis. I have received support from generative artificial intelligence programs (ChatGPT, Gemini) for language translation and search engine improvement during the preparation of the thesis. I declare that I have checked the accuracy of the information I received from generative artificial intelligence programs.

I also declare that, if a case contrary to my declaration is detected in my work at any time, I hereby express my consent to all the ethical and legal consequences that are involved.

.....
Aykut Alp GÜREL

İÇİNDEKİLER

BAŞLIK SAYFASI	
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	
ÖZET	iii
ABSTRACT.....	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	vii
TEŞEKKÜR	ix
ETİK KURUL BELGESİ BEYANNAMESİ	x
ÜRETKEN YAPAY ZEKA KULLANIM BEYANI	xi
DECLARATION OF GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE USAGE	xii
İÇİNDEKİLER.....	xiii
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	xvi
GÖRSELLER DİZİNİ.....	xvii
KISALTMALAR DİZİNİ	xx
GİRİŞ.....	1
BİRİNCİ BÖLÜM	3
1 SANATTA SERGİLEME PRATİĞİNİN GELİŞİM SÜRECİ.....	3
1.1 Yaratıcılık Temelinde İnsanın İhtiyaç Meselesi	3
1.1.1 Maslow'un ihtiyaçlar hiyerarşisi	4
1.1.2 Maslow piramidinin basamakları; ihtiyaç kategorileri	7
1.1.3 Kendini gerçekleştirme sürecindeki insanın yaratıcılık yetisi	10
1.2 Sanatın Doğuşu, Bir İhtiyaç Olarak Gerekliliği ve Sanat Yapıtının Modern İzleyici ile Buluşması.....	11
1.2.1 Sanat uğraşına dönüşen ilk eylem.....	13
1.2.2 İnsanın yaratma uğraşının kültüre etkisi kapsamında araç ve dil kullanımı.....	19

1.2.3 Toplum içinde kimlik olgusu, sanatçı kimliğinin oluşumu ve kültürel etkisi	25
1.3 İzleyici Bağlamında Gelişen Sanat Uğraşının Piyasa ile İlişkisi	28
1.4 Bir İhtiyaç Olarak Sergileme Eylemi ve Mekan Sanat İlişkisi	37
1.4.1 Mekan olgusu ve mekan algısının sanatla kesişimi	38
1.4.2 Gelenekselleşen mekansal sergileme pratiğinin tarihsel gelişimi.....	41
1.4.3 İzleyicinin mekansal deneyimi ve sanatçının iletişim kaygısı.....	42
İKİNCİ BÖLÜM.....	45
2 OYUNUN GEREKLİLİĞİ, KÜLTÜREL GELİŞİMİ VE SANATLA KESİŞİMİ	45
2.1 Bir İhtiyaç Olarak Oyun	45
2.2 Oyun Kültürü ve Tarihsel Gelişimi	46
2.3 Mücadele, Haz, Eğlence, Ciddiyet, İktidar Kavramlarıyla Kesişen Oyun ve Sanat.....	48
2.4 Oyun, Oyunbazlık, Oyunlaştırma Kavramlarıyla Sanat Sergileme Pratiği İlişkisi	50
2.5 Dijital Teknolojinin Sunduklarıyla Dönüştürülmüş Bir Oyun Alanı Olarak İnteraktif Sanat	54
2.5.1 Alternatif gerçeklik	55
2.5.2 Sanal gerçeklik.....	57
2.5.3 Artırılmış gerçeklik	58
2.5.4 Sanatsal sergilemede dijital interaktif teknolojilerle kapsayıcı bir deneyim: immersive art	59
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM.....	62
3 ÇAĞDAŞ SANAT VE OYUN BİRLİKTELİĞİNE POSTMODERNİTE ÜZERİNDEN KAVRAMLARLA YAKLAŞMAK.....	62
3.1 Gelenekselleşen Temsil Biçimlerine Yönelik 19. Yüzyıl Sonları ve 20. Yüzyılda Gelen Yenilikler	62
3.1.1 Sürrealizm ve dada.....	65
3.1.2 Etkileşimli ve katılımcı sanat.....	67
3.2 Modernite ve Postmoderniteye Dair Bir Kesit	68

3.3	Oyun İçinde ve Oyun İçin Genişleyen Mekan: Kent.....	74
3.3.1	Postmodern kent yaşamında sanat ve oyun birlikteliği.....	74
3.3.2	Kent ve şenlik: ortak bir deneyim olarak şenlikli toplum	75
3.3.3	Ludic city (oyunsal kent)	76
3.4	Yüksek Sanat ve İşin Yokedilişi.....	77
3.5	Sürdürülebilirlik Kavramı ve Postmodern Sanat.....	79
3.6	Romantikten Kolektife Değişen Edilgen Bakış ve Turist Bakışı Kavramı ...	81
3.7	Gerçeküstücülük ve Gerçeğin Simülasyonu	83
3.8	Ütopya Kavramı ve Dijital Çağın Ütopyası Olarak Metaverse (Metaevren)85	
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM		89
4 SEÇİLMİŞ OYUNBAZ YAKLAŞIM ÖRNEKLERİ		89
4.1	Sanat Eserlerinden Örnekler	89
4.2	Deneyim Odaklı Sergileme Platformlarından Örnekler	105
4.3	Sanatsal Sergilerden Örnekler.....	109
4.4	Meow Wolf ‘un “House of Eternal Return” Macerası	111
4.5	Carsten Höller’in “Decision” Sergisi.....	120
SONUÇ		136
KAYNAKÇA.....		141

ŞEKİLLER DİZİNİ

Sayfa

Şekil 1.1 Maslow'un İhtiyaçlar Piramidi (Maslow, 1943)	5
Şekil 1.2 Maslow'un İhtiyaçlar Hiyerarşisi (Maslow, 1943).....	6
Şekil 1.3 Maslow'un Motivasyon Modeli (Maslow, 1943).....	7
Şekil 1.4 Dr. Reeves Tarafından Geliştirilen Çerçeve, Motivasyon Modeli (Reeves, 2015)	9



GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Görsel 1.1	Altamira Mağarası'ndan Örnek Görsel	14
Görsel 4.1	Bernard Luginbühl, Small Cyclops 1967, Kunsthau Zurich, 1972	90
Görsel 4.2	Carsten Höller, Test Site, Tate Modern Turbine Hall, 2006	90
Görsel 4.3	Yoko Ono, Cut Piece, Carnegie Hall, New York, 1965.	91
Görsel 4.4	Marina Abramovic, The Artist is Present, The Museum of Modern Art, 2009	92
Görsel 4.5	Nam June Paik, Participation TV, Butler Institute of American Art, 1969	92
Görsel 4.6	Rafael Lozano-Hemmer, Pulse Room, Hirshhorn Museum and Sculpture Garden, 2019	93
Görsel 4.7	Superflex, One Two Three Swing!, Tate Modern Turbine Hall, 2017 ...	93
Görsel 4.8	Olafur Eliasson, The Collectivity Project, 3. Tiran Bienali, Tiran, 2005	94
Görsel 4.9	Yayoi Kusama, Obliteration Room, Queensland Art Gallery, 2002	95
Görsel 4.10	Paul Cockshedge, Drop, London Design Festival, 2010	96
Görsel 4.11	Tomas Saraceno, In Orbit, Kunstsammlung (K21), Düsseldorf, 2013-2024	97
Görsel 4.12	Antony Gormley, Blind Light, Hayward Gallery, Londra, 2007	98
Görsel 4.13	Daniel Rozin, Pom Pom Mirror, Louisiana State University Museum of Art, Louisiana, 2023	99
Görsel 4.14	Studio Drift, I Am Storm, Textiel Museum, Tilburg, 2023	100
Görsel 4.15	Ksawery Kiklewski, Flux, Tauron Lab, Katowice, 2023	101
Görsel 4.16	Roman Ondak, Measuring the Universe, Pinakothek der Moderne, Münih, 2007	102
Görsel 4.17	Esra Gülmen, Controversy Teeter/Totters, Wilhelm Hallen Berlin, 2023	103
Görsel 4.18	Haus-Rucker-Co, Giant Billiard, ARKEN Museum of Modern Art, Kopenhag, 2022	104
Görsel 4.19	Helen Kwok ve Chad Toprak, Rainbow Path, Now Play This, Londra, 2021	104

Görsel 4.20	Air Giants, Glowbot Garden, The Strand, Londra, 2024	105
Görsel 4.21	Dreamscape Immersive, Alien Zoo.....	106
Görsel 4.22	Balon Müzesi'nden Enstalasyon Örneği, Roma	107
Görsel 4.23	Balon Müzesi'nden Enstalasyon Örneği, Barselona	107
Görsel 4.24	Balon Müzesi'nden Enstalasyon Örneği, Londra	107
Görsel 4.25	Exploratorium, San Francisco, ABD	108
Görsel 4.26	Houston Doğa Bilimleri Müzesi	109
Görsel 4.27	Langirt Masası, Art, Culture, Francisco Museum of Modern Art	110
Görsel 4.28	Masa Tenisi, Art, Culture, Francisco Museum of Modern Art.....	110
Görsel 4.29	Stefan Sagmeister, The Happy Show, Institute of Contemporary Art's (ICA)	111
Görsel 4.30	Stefan Sagmeister, The Happy Show, MOCA Pacific Design Center, 2013.....	111
Görsel 4.31	Meow Wolf, House of Eternal Return	112
Görsel 4.32	Buzdolabı Portalı, Meow Wolf, The House of the Eternal Return	114
Görsel 4.33	Portals Bermuda, Meow Wolf, The House of the Eternal Return	115
Görsel 4.34	Meow Wolf, House of Eternal Return	115
Görsel 4.35	The Caves, Meow Wolf, House of Eternal Return	116
Görsel 4.36	Mastodon'un Kurulumu, Meow Wolf, House of Eternal Return.....	116
Görsel 4.37	The Forest, Meow Wolf, House of Eternal Return	117
Görsel 4.38	Hidden Capsule, Meow Wolf, The House of the Eternal Return.....	118
Görsel 4.39	The Ancestral Crypt, Meow Wolf, House of Eternal Return.....	118
Görsel 4.40	The Beam Space, Matt King, Meow Wolf, House of Eternal Return...	119
Görsel 4.41	Astral Wave Generator, Matt King, Meow Wolf, House of Eternal Return.....	119
Görsel 4.42	Glowquarium, Meow Wolf, The House of the Eternal Return	120
Görsel 4.43	Fancy Town, Meow Wolf, The House of the Eternal Return	120
Görsel 4.44	Decision, Carsten Höller Sergisinin Girişi, A ve B işaretleri, 2015	121
Görsel 4.45	Decision Corridors, 2015	122
Görsel 4.46	Koridor Yapısının Dışarıdan Görünümü.....	122
Görsel 4.47	Flying Mushrooms, 2015	123
Görsel 4.48	Pill Clock 2011, 2015.....	124
Görsel 4.49	The Two Roaming Beds (Grey) ve Decision Corridors'un Dış	

	Yüzeyi, 2015	125
Görsel 4.50	Half Clock, 2015	126
Görsel 4.51	Fara Fara'dan Bir Sahne.....	126
Görsel 4.52	The Forests, 2015	127
Görsel 4.53	Divisions (Wall Painting with Aphids), 2015	128
Görsel 4.54	Dice (White Body, Black Dots), 2014	129
Görsel 4.55	Snake, 2015	129
Görsel 4.56	Twins, 2015.....	130
Görsel 4.57	The Pinocchio Effect 2015	131
Görsel 4.58	Two Flying Mahines, 2015	132
Görsel 4.59	Upside-Down Goggles, 2015	132
Görsel 4.60	Çatıya Kaydıraklara Çıkan Merdivenler	133
Görsel 4.61	Isometric Slides, 2015	134
Görsel 4.62	Isometric Slides, 2015	135

KISALTMALAR DİZİNİ

AR : Alternative Reality (Alternatif Gerçeklik); aynı şekilde başka bir kısaltma olduğundan bu kısaltma olarak kullanılmamıştır.

VR : Virtual Reality (Sanal Gerçeklik)

AR : Augmented Reality (Artırılmış Gerçeklik)

MR : Mixed Reality (Karma Gerçeklik)

XR : Extended Reality (Genişletilmiş Gerçeklik)

LED : Light Emitting Diode (Işık Yayan Diyot)

GİRİŞ

Bu çalışmada sanatsal üretim sonucunda ortaya çıkan eser ile sergilenme sürecinde bu eseri belirli bir oranda deneyimlemesi beklenen izleyici arasındaki ilişki ele alınmaktadır. Bu ilişki tarihsel süreç ve oyun etkisi üzerinden işlendiğinden araştırma alanı belirli bir sınırlamayı gerektirmektedir.

Yapılan çalışmada kaçınılmaz olarak düşünsel, sosyolojik ve maddi açıdan ilgili alanlar ve konulardan büyük oranda yararlanılsa da bu bir sanat veya kültür tarihi, sanat estetiği veya sanat psikolojisi çalışması değildir. Araştırmacının bir sanat öğrencisi, akademisyen ve sanatçı adayı olarak bireysel merak ve deneyimleri aracılığı ile sergileme konusunda yaşadığı tatminsizliği üzerinden oluşturulan “sanat sergileri çağımızın gerekleri açısından daha uygun ve etkin hale gelmelidir” probleminin çözümü için sunulabilecek önermelerin incelendiği bir çalışmadır.

Bu çalışma, insanın yaratma güdüsünün bir ihtiyaç olduğu kabulüyle başlamaktadır. Bu ihtiyaç benzer bir ifadeyle inanç, mitoloji ve sanat olgularının temelinde mevcuttur. Üslup ve ifade biçimlerinde çağın ihtiyacına göre dönemsel ve kültürel farklılıklar görülmektedir. Bu çalışmada öncü, bireysel çaba ve başarılar dışlanmasa da çağın gereksinimlerine yönelik değişimler ve bu değişimlere ayak uydurma çabası gelişmenin en önemli nedeni olarak kabul edilmektedir.

Toplumun, dönemin, kültürün en önemli ifade biçimlerinden olan sanat eserleri ait oldukları çağa göre farklılıklar göstermektedir. Bu farklılıklar gelişen teknoloji ve çağın gereksinimleri ile örtüşmektedir. Sanat eserlerinin biçimlerinde ve üretim sürecinde gözlemlenebilen çağın gereksinimlerine yönelik değişim, sanat eserlerinin sunumunda da belirgin bir rol oynamaktadır. Tarih boyunca yaşanan tüm heyecan verici yeniliklere rağmen sergileme pratiğinde gerçekleşen gelişim, özellikle sanat eserlerinin sunumunun da sanatsal bir ifade biçimi olduğu kabul edilecek olursa, sanat eserinin kendi biçimi çerçevesinde gerçekleşen gelişime oranla yeterince tatmin edici değildir.

Sanat, tarihin her döneminde toplumların kültürel, sosyal ve psikolojik yapısını şekillendiren ve ifade eden temel bir araç olmuştur. Modern dönemde sanat sergileme pratiği, sanatçı ve izleyici arasındaki etkileşimi derinleştiren ve eserlerin anlamını katmanlı bir şekilde sunan dinamik bir alan olarak evrilmiştir. Ancak, teknolojinin hızla ilerlemesi ve kültürel yapıların değişimiyle birlikte, geleneksel sergileme yöntemleri

zaman zaman eleştiriye uğramış ve yetersiz bulunmuştur. Bu eleştiriler, sergileme pratiğine yeni boyutlar eklenmesi gerektiğini göstermektedir. İşte bu bağlamda, “Sanat Sergileme Pratiğinde Oyun Katkısının Postmodernite Bağlamında İncelenmesi” başlıklı bu tez çalışmasında, sanat sergileme pratiğinde oyun ve oyunlaştırmanın potansiyel faydaları ve bu yaklaşımların postmodern bir perspektifle nasıl entegre edilebileceği ele alınmaktadır.

Oyun ve oyunlaştırma, katılımcıları motive eden, etkileşimi ve bağlantıyı destekleyen stratejiler olarak tanımlanabilir. Bu yaklaşımlar, izleyicilerin sanat eserleriyle olan etkileşimlerini zenginleştirebilir ve sergi deneyimini daha dinamik ve anlamlı hale getirebilmektedir. Postmodernizm, gerçeklik ve temsil arasındaki sınırları sorgulayarak, sanat ve sergileme pratiğinde yeni yorumlama ve ifade olanakları sunar. Bu tez ile oyun ve oyunlaştırma tekniklerinin, postmodern sanat anlayışı çerçevesinde, sergileme pratiğine nasıl entegre edilebildiğini ve bu entegrasyonun sanatçı, eser ve izleyici arasında nasıl bir dinamik yaratabildiğini gösterebilmek amaçlanmaktadır.

Bu çalışmanın amacı, oyun ve oyunlaştırmanın sanat sergilerine entegrasyonunun izleyici deneyimini nasıl dönüştürebileceğini teorik olarak ortaya koymaktır. Bu bağlamda, öncelikle sanat ve oyun kavramlarının tarihçesi ve bu kavramların sosyolojik temelleri incelenecektir, sonrasında postmodernite ve çağın gereksinimlerini ortaya koyabilecek kavramlar üzerinde durulacaktır. Sonuç olarak sanat sergileme pratiğine yardımcı olma hedefiyle çağdaş sanat pratiğinde oyun ve oyunlaştırmanın potansiyelini gösteren oyunbaz kullanımlar örneklendirilerek ele alınacaktır.

BİRİNCİ BÖLÜM

1 SANATTA SERGİLEME PRATİĞİNİN GELİŞİM SÜRECİ

1.1 Yaratıcılık Temelinde İnsanın İhtiyaç Meselesi

Dante’ye göre insanın varlığı bilgiye ulaşma ihtiyacıyla bağlantılı olabilir. İlahi Komedya eserinde şöyle bir cümle geçer; “Köklerinizi düşünün: vahşiler olarak yaşamak için değil, erdem ve bilginin peşinden gitmek için yaratıldınız.” (Dante, 1321). Bilmek algılamakla başlayan, tanımlamak ve sınıflandırmakla devam eden bir süreçtir. Başlangıçta duyu organlarıyla algılama, dürtüsel bir eylem olarak ortaya çıkar. Bu andan itibaren algılanan veri olarak işlenmeye başlar. Veriler gruplanır, birbirleriyle ilişkilendirilir ve sistemsal bir şekilde kaydedilir. Sonrasında tekrarlanır, deneyimlenir, işleme sokulur, test edilir. Yaşamını sürdürmek zorunda olan canlı, sayısız ihtiyacını karşılayabilmek için bu verilerden oluşan bilgileri kullanır.

Bir şeyleri öğrenme ve anlamlandırma çabası içinde olan, düşünen insan bilgiye ulaşabilmek adına sorular sormaya ve cevaplarını aramaya başlar. Aristoteles’e göre dört neden öğretisinde geçtiği üzere bir şeyin varlığı dört (maddi, formel, etken, ereksel) nedene bağlıdır ve o şeyi anlamak için özet olarak şu dört soruya cevap vermek gerekir:

- i. O şey nereden geliyor?
- ii. O şey nedir?
- iii. O şey neye yarar?
- iv. O şeyi kim yapmıştır?

İnsanın eylemlerini fizyolojik ve zihinsel olguların oluşturduğu düşünülecek olursa, eylemlerini ve dolayısıyla bu olguları tanımlamak için de insan sorulara başvuracaktır. Ayrıca herhangi bir eylemin temeline inmek için neye yaradığı ve ne olduğundan önce nereden geldiğini yani “nedenini” sormak gerekebilmektedir. Sanat uğraşından bahsederken bu yüzden insanın yaratma eylemi ve bu eylemin neden kaynaklandığı düşünülmelidir. Belki de bu noktada iyi bir başlangıç dürtüsel bir canlı olan insanın içsel bir ihtiyaca yöneldiğini varsaymaktır.

1.1.1 Maslow'un ihtiyalar hiyerarşisi

Fizyolojik ya da zihinsel de olsa insanın eyleminde ihtiya, en önemli dürtüsel güdüleyici olarak görülmektedir. İnsana dair herhangi bir olgunun nereden geldiğı ve türediğı düşünöldüğünde de ilk olarak bir ihtiya akla gelir. Dolayısıyla kaynağı inebilmek için ilk başta ortada olan ihtiyaca yönelmek bir başlangı olarak kabul edilebilmektedir.

Eylem olarak ihtiya, bir gereklilik halidir. İhtiya hali bir eksiklikten, yoksunluktan ortaya çıkar. İhtiya bir neden olabildiğı gibi bir sonuç da olabilir. İhtiya olunan, kelime anlamı olarak elde edilmesi lazım olandır. Tedarik edilmesi, tatmin edilmesi, karşılanması beklenendir. Önemli olanın ve yokluğu hissedilenin, eksikliğinin ortadan kaldırılması için çaba gerekir.

Varoluşu boyunca, doğası gereğı, insanın zamanla gelişim ve değışim göstermiş fizyolojik ve psikolojik ihtiyaları olmuştur. Motivasyon teorileri, insanların davranışlarının altında yatan ihtiyaları ve bu ihtiyaların tatmin edilme yollarını açıklamaktadır. Reeves'in çalışmalarında vurgulandığı gibi, psikolojik ihtiyalar arasında özerklik, yeterlilik ve ilişkili olma duyguları bulunur. Bu ihtiyaların tatmin edilmesi, bireylerin refah düzeylerini artırır ve daha yüksek yaşam memnuniyeti sağlar (Reeves, 2015).

1943 yılında insanın motivasyonu üzerine yayınlanmış bir çalışmada ortaya atılmış ve sonrasında geliştirilmiş bir psikoloji teorisinde insanın ihtiyaları belirli kategorilere ve basamaklara ayrılarak bir ihtiyalar piramidi oluşturulmuştur (Maslow, 1943) (Şekil 1.1). Maslow, bir bireyin fiziksel, duygusal, sosyal ve entelektüel niteliklerine, bunlarla ilgili ihtiyalarına ve tüm hepsinin öğrenmeyi nasıl etkilediğıyle ilgilenmiştir. Abraham Maslow, beş temel sınıfta ihtiyaları aşağıdan yukarıya ve çoktan aza doğru bir yönde sıraladığı "İhtiyalar Hiyerarşisi" piramidinde, bireyin kendi içlerinde belirli bir hiyerarşı oluşturan kategoriler arasında daha üst ihtiyaları tatmin etme arayışına girerek, kendini gerçekleştirme yönünde basamaklarda ilerleyebileceğini belirtmektedir.

Şekil 1.1

Maslow'un İhtiyaçlar Piramidii (Maslow, 1943)



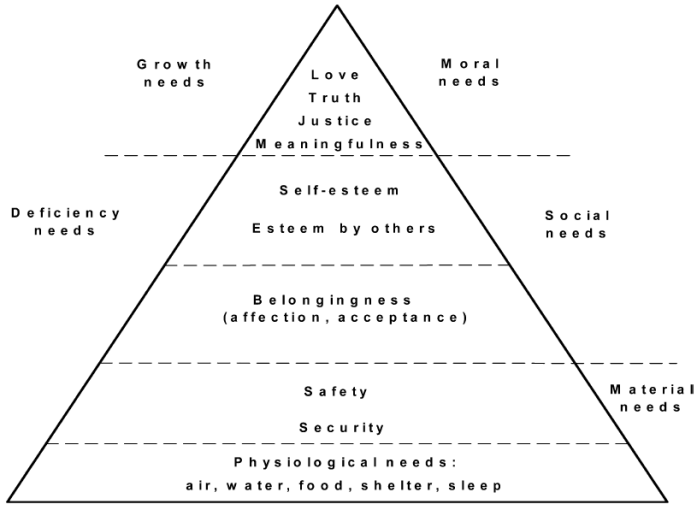
Kaynak: <https://tzv.org.tr/egitim/bilgi-fikir/sanat-yapma-kosullari-ve-maslow/>

Maslow'un piramit şeklinde bir dizilim oluşturan kategorilerinde, her ihtiyaç kategorisine bir kişilik gelişme düzeyi karşılık gelir. Bireyin ihtiyaçlarının belirli bir düzen ve sıra içerisinde ele alındığı teoride, bireyin kişilik gelişiminin, bireyin dahil olduğu (o an için baskın gereksinimlerine karşılık gelen) ihtiyaç kategorisinin niteliği tarafından belirlendiği öne sürülmektedir. Maslow'un ilk çalışmalarına göre birey ancak bulunduğu kategorideki ihtiyaçların tam olarak karşılanmasıyla bir üst basamaktaki ihtiyaç kategorisine, dolayısıyla kişilik gelişim düzeyine ilerleyebilecektir. Bireyin bulunduğu kategoriden daha üst düzeydeki kategorinin gereksinimlerini algılayamadığı dolayısıyla o gereksinimlerinin önceliğinin olmadığı düşünülmektedir (Maslow, 1943).

Maslow'un beş basamaklı ilk piramidinde kategorilerin "eksiklik ihtiyaçları" (deficiency needs) ve "gerçekleşme/gelişme ihtiyaçları" (being/growth needs) şeklinde iki bölüme ayrıldığı görülmektedir. Piramidin ilk dört basamağı eksiklik ihtiyaçları (yabancı kaynaklı görsellerde D-Needs), beşinci basamak ise gerçekleşme veya gelişme ihtiyaçları (yabancı kaynaklı görsellerde B-Needs/G-Needs) olarak yer almaktadır (Hasna, 2022) (Şekil 1.2).

Şekil 1.2

Maslow'un İhtiyaçlar Hiyerarşisi (Maslow, 1943)

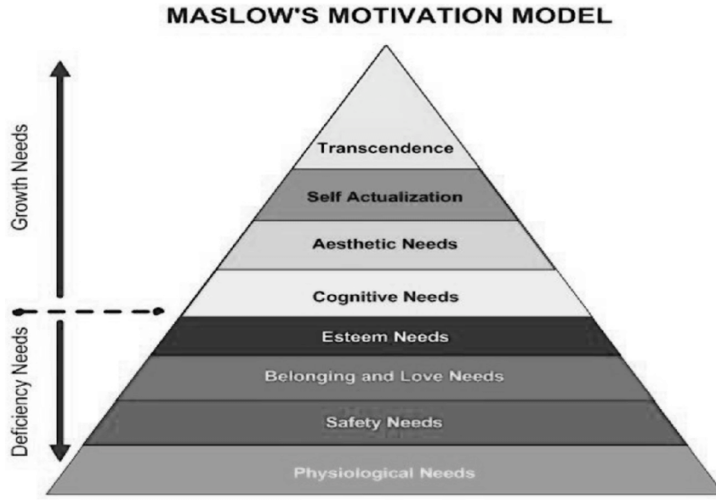


Kaynak: yükleyen Roland Clift, https://www.researchgate.net/figure/Maslows-hierarchy-of-human-needs_fig3_225744627

Maslow, teorisinin temelinde bulunan çalışmasında (1943) ihtiyaçların karşılanmasına ve basamakları tırmanma hususuna yönelik ya hep ya hiç şeklindeki görüş ve ifadelerini güncelleyerek, ilerleme hususunda bir ihtiyacın tamamının karşılanmasının gerekli olmadığını kabul etmiştir (Maslow, 1987). Maslow'un kendi teoremine getirdiği düzenlemeye göre eksiklik ihtiyaçlarının (Deficiency Needs) az veya çok karşılanması durumunda eksiklik ortadan kalkabilmektedir. Hatta bazı eksikleri tamamlamamış, tatmin olmamış bireyin eylemleri bile daha farklı üst basamaktaki bir ihtiyacı karşılamaya yoğunlaşabilmektedir. Böylelikle birey için farklı ihtiyaçlar farklı zamanda öncül ihtiyaçlar haline gelebilmektedir. Aynı zamanda gelişme ihtiyaçları (Growth Needs) da öncül bir durumu paylaşabilmekte hatta bir ihtiyaç olarak daha da güçlü hissediliyor hale gelebilmektedir. Maslow'a göre gelişme ihtiyaçlarının temelinde bir şeyin eksikliği değil aksine kişisel gelişim arzusu bulunmaktadır. Bu sebeple diğer ihtiyaçlar makul ve/veya azami bir ölçüde karşılandıklarında birey beşinci yani piramidin en üst basamağına, "kendini gerçekleştirme", kategorisine ulaşabilmektedir. Eksiklik ihtiyaçları karşılandıkça o ihtiyaca yönelik yapılacak eylemin motivasyonunun düştüğü, gelişme ihtiyaçları karşılandıkça motivasyonun arttığı düşünülmektedir (Maslow, 1987). Bu yüzden Maslow'un ihtiyaçlar hiyerarşisi piramidini motivasyon modeli (Şekil 1.3) olarak gösteren çalışmalar da bulunmakta ve ihtiyaçlar hiyerarşisi ile motivasyon modelleri arasında benzerlikler saptanmaktadır (Ilic ve Stojanovic, 2018).

Şekil 1.3

Maslow'un Motivasyon Modeli (Maslow, 1987)



Kaynak: yükleyen Biljana Ilic, https://www.researchgate.net/figure/Hierarchy-Needs-of-Abraham-Maslows_fig1_328306540

1.1.2 Maslow piramidinin basamakları; ihtiyaç kategorileri

Maslow'un piramidinin (Şekil 1) tabanında, en alt basamağında bulunan kategoride temel fizyolojik ihtiyaçlar yer almaktadır. Bunlar bireyin bir canlı olarak yaşam gereksinimlerine yönelik hava, sıcaklık, su, besin, boşaltım, uyku, giyim, barınak ve cinsellik gibi ihtiyaçlarıdır. İnsanın dengede olabilmesi adına bedenlen sağlıklı olması, vücudunun düzgün bir işlevselliğe sahip olması dolayısıyla öncelikli olarak bu temel fizyolojik ihtiyaçların karşılanması gerekmektedir.

Piramidin ikinci basamağında güvenlik ihtiyacı kategorisi yer almaktadır. Beden, iş, aile ve sağlık güvenliği, mülkiyet ve kaynak ihtiyacı gibi gereksinimlerin karşılanması bireyin güven içinde bir yaşam sürebilmesi adına gereklidir. Bu noktada bireyin kaynak/iş bulma zorunluluğu, kendisini/ailesini kaygıdan/korkudan kurtarma ve belirsizlikten/karmaşadan uzak tutma isteği/eğilimi ile istikrar, ahlak, düzen/yasa söz konusudur. Düzen ve istikrar peşinde mevcut olanı korumayı ve sürdürmeyi arzulamak insan doğasının bir parçasıdır. Tehlikelere karşı sürekli savunmada olan insanın, sahip olduklarını koruma güdüsü de güçlüdür. Bu nedenle mevcut olanı koruma çabasında olan insanın kaygı ve korkularını hafifletecek önlemlere de ihtiyacı bulunmaktadır. Bedenen sağlıklı olan, bir gelire/işe sahip olan, temel kaygılardan/korkulardan uzaklaşabilmiş insan doğaya/çevreye/geleceğe yönelik endişelerinden arınarak, istikrara ulaşabilmek adına rahat/huzurlu bir yaşam sunan toplumsal düzene/yasalara da sahip olmalıdır.

İnsan doğası gereği sosyal bir canlıdır. Daha çok zaruri ihtiyaçlara (ing. material needs) odaklanmış ilk iki basamaktan sonra sosyolojik ve ahlaki ihtiyaçların (ing. social and moral needs) yoğunluğu söz konusudur (Şekil 2). Sosyalleşmeye yoğunlaşabilmek adına temel fizyolojik ihtiyaçlarının ve güven ihtiyacının giderilmesi öncelik gerektirmektedir.

Sonraki basamak sevgi ve aidiyet ihtiyacı ile ilgilidir. Fiziksel ihtiyaçlarını sağlamak adına güven bulmuş birey sosyal ihtiyaçlarına yoğunlaşacaktır. Bireyin bu noktada eylemlerini motive eden ihtiyaç ilişkiye duyulan ihtiyaçtır. Bu ihtiyacın giderilememesi bireyin aidiyet hissinden yoksun kalmasına dolayısıyla ötekileşmesine ve terk edilmiş hissetmesine sebep olmaktadır.

Dördüncü basamak saygı/değer görme ve verme ihtiyacını içerir. Bu seviye iki kategoride ele alınmaktadır; 1.öz saygı/haysiyet (başarı, ustalık, bağımsızlık), 2. dış kaynaklı saygı/itibar (prestij, statü). Sosyalleşmiş bireyin dahil olduğu toplum tarafından benimsenmesinde saygı/takdir görme/gösterme ihtiyacı yani statü/prestij öne çıktığı gibi bireyin başarısı ve kendini nasıl gördüğü de önemlidir. Kazanılan başarı ve itibar ile saygı ve öz güvenin sağlanmasıyla bu kategorideki ihtiyaçların giderilebileceği düşünülmektedir. Ayrıca teoride çocuklukta ve ergenlikte öz saygıdan daha çok dış kaynaklı saygı ihtiyacının öne çıktığı belirtilmektedir (Maslow, 1943).

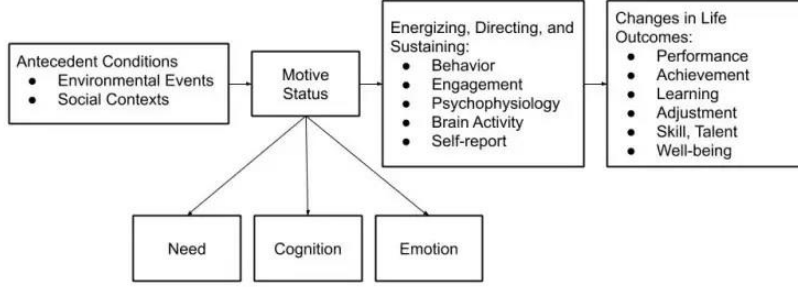
Piramidin en üst ve son basamağı kendini gerçekleştirme ihtiyacı üzerinedir. Bireyin potansiyelini gerçekleştirerek olabileceği her şeye ulaşma arzusunun temsil edildiği bu kategori, yetenek, farkındalık, kapasite, deneyim, gelişim, yaratıcılık, kişisel tatmin, içtenlik, hakikati kabul etme, erdem gibi ihtiyaçları içerir. Birey kapasitesine, yapabildiklerine karşın veya bunlarla birlikte, araştırma, deneyimleme ve keşif ihtiyacı sayesinde kişisel gelişim ilerleyişine yani öğrenmeye başlayacaktır. Bireyin hayatı her anında kendini gerçekleştirdiği bir süreçtir. Kendini gerçekleştirme ihtiyacı bir kişinin öğrenmeye olan arzusu gibi tüm hayatı boyunca onunladır. Bu yüzden normal şartlar altında kendini gerçekleştirme sürecinin tam anlamıyla durağan olması düşünülemez. Bu ihtiyacın tamamen karşılanabileceği düşüncesi zor gelse de bunun için yapılacak her şeyi deneyen ve gerçekleştiren kişilerin yaşayacağı tatmin hissi gerçek bir motivasyon kaynağı olabilir.

Psikoloji literatüründe motivasyon sürecini ve unsurlarını nasıl incelediklerini ve motivasyonun nasıl oluştuğuna dair sorulara nasıl yanıt aradıklarını gösteren çerçeve bir model ile ortaya konmuştur (Şekil 1.4). Ayrıca model, insanların yaşamlarına neden bu

kadar ilgili olduğunu, motivasyonun başarı, performans ve refah gibi önemli yaşam sonuçlarına nasıl olumlu katkıda bulunduğunu da göstermektedir (Reeves, 2015).

Şekil 1.4.

Dr. Reeves Tarafından Geliştirilen Çerçeve, Motivasyon Modeli (Reeves, 2015)



Kaynak: <https://dantekim.com/blog/what-is-motivation/>

Kendini gerçekleştirme sürecinde birbirinden eşsiz her bir motivasyon her bir eşsiz kişiyi de birbirinden farklı şekilde yönlendirebilir. “Kişilerin yaşamdan beklentileri ve öncelikleri kültürlerde, toplumlarda ve küçük bir aile içerisinde bile farklılıklar barındırabilir.” (Çoban, 2021). Bu süreçte bazıları kendini gerçekleştirme adına daha maddi ve fiziksel şeylere yönelirken kimileri de daha ruhani veya düşünsel eylemlere yönelebilir. Doğa, dünya, uzay, spor, aile, toplum, din, para, sanat...

İnsanın sadece ekmeleyle yaşadığı doğrudur, ekmele olmadığında... Ancak, bol miktarda ekmele olduğunda ve karnı düzenli olarak doyduğunda insanların arzularına ne olur? Aynı zamanda başka ve “daha önemli” ihtiyaçlar ortaya çıkar. Fizyolojik açlıklardansa, daha çok bunlar organizmaya hâkim olur. Bu ihtiyaçlar karşılandıktan sonra ise yine, yeni ve hâlâ “daha önemli” ihtiyaçlar ortaya çıkar (http-1).

Kendini gerçekleştirme yolunda bireyin motivasyonu için dış kaynaklı olan etkenlerdense (ödülleri, cezalar gibi) daha önemli olan söz konusu içsel ihtiyaçlardır. Tabii ki bazı ihtiyaçlar diğerlerine göre daha önceliklidir ve insanın ihtiyaçlarının en temelinde hayatta kalmak bulunur. Bunu gidermek için yapılacak eylemleri belirleyen yani insanı motive eden ilk şey de budur. Sonuçta insanın ihtiyaçları tükenmeyeceği gibi her yeni ihtiyaç için insan yine motivasyona ihtiyaç duyacaktır.

Kendini gerçekleştirme, ideal bir mükemmellik hali değil sürekli bir motive olma süreci olarak düşünülmelidir. Ayrıca bilinmelidir ki, günümüzde dahi bireyler sosyal ve toplumsal ilişkilere bir şekilde bağlı/mahkum yaşamakta, toplumlar da daha çok saygı,

sevgi gibi sosyal ihtiyaçlara dayalı motivasyonu ödüllendiren bir yapıda olduğundan çok az insan tamamen kendini gerçekleştirebilmektedir.

Maslow'a göre 'içinde olan potansiyeli açığa çıkaran ve potansiyelini en mükemmel biçimde kullanabilen kişi' kendini gerçekleştirmiş olandır (Maslow, 1993).

Maslow ihtiyaçlar hiyerarşisi kuramı ile bu alanda çalışmaların önünü açarken, bu alanda çalışmalar yapan Schultz ve Schultz (2002) kendini gerçekleştiren insanı, 'yeteneklerini aktif olarak kullanan, niteliklerini geliştiren, doğuştan gelen potansiyelini açığa çıkarabilen ve bu süreci bir ihtiyaç olarak hissedip hedefler koyan kişi' olarak tanımlamaktadır (Dağlı & Beyazsaçlı, 2010).

1.1.3 Kendini gerçekleştirme sürecindeki insanın yaratıcılık yetisi

Tdk'da yetenek kelimesi şöyle tanımlanmaktadır;

- i. (isim) Bir kimsenin bir şeyi anlama veya yapabilme niteliği, istidat, kabiliyet, kudret
- ii. (isim) Bir duruma uyma konusunda organizmada bulunan ve doğuştan gelen güç, kapasite.
- iii. (isim) Eğitim bilimi Kişinin kalıtıma dayanan ve öğrenmesini çerçeveleyen sınır.
- iv. (isim) Eğitim bilimi Dışarıdan gelen etkiyi alabilme gücü.

Buna ek olarak; Google'ın sözlük uygulamasında Oxford Languages tarafından sağlanan şu ek tanımlar da vardır.

- i. Bir kimsenin bir şeyi anlama, yapabilme ya da bir etkiyi alabilme yeterliliği, gücü.
- ii. (ruhbilim terimi) Öğrenme olmaksızın kişinin zihin ve devinim alanlarındaki iş başarıma gücü.

İnsanın doğduğu andan itibaren birtakım yeteneklere sahip olduğu ve zaman içerisinde çeşitli etkenlerle yeteneklerinin ortaya çıktığı ile ilgili çalışmalar mevcuttur. Yetenek sözcüğü literatürde farklılık gösterirken Gagne (2004) yetenek tanımını düzenli olarak geliştirilen bilgi ve beceriler sonucunda ulaşılan ustalık düzeyi olarak ele almıştır. Ventegodt vd, (2003)'ne göre yetenek bireyin hayatını tam kapasite ile sürdürmesini sağlayan varoluşsal unsurlardan biri olarak tanımlanmaktadır. Altınöz (2009), insanın içindeki potansiyel olarak yetenek kavramını 'bir işi iyi yapabilme becerisi' şeklinde vurgulamıştır (akt. Gündüzalp ve Özcan, 2018, s. 15; Çoban, 2021, s. 112).

"Yeteneklerin genel özellikleri ise üst kabiliyet, kişiye özel bir beceri durumu, ustalık düzeyi, bilgi ve yeterlikler, öğrenme, üretme, sergileme isteği, geliştirilebilir bir yapı, performansın doğru orantılı olarak artışı şeklinde ele alınabilir." (Akar ve Balcı, 2016).

Bireylerin kişisel nitelikleri, yaşam tecrübesi, sahip oldukları kültürel ve toplumsal değerler, edindikleri bilgiler ve aldıkları eğitimler gibi bireysel unsurlar yeteneklerin şekillenmesinde etkilidir. Bununla beraber genetik aktarım gibi faktörlerin de belirli oranda yeteneği etkilediği bilinmektedir (Bouchard vd., 1997).

Maslow'un ihtiyaçlar hiyerarşisine göre ihtiyaçlara hizmet eden bir yaşam süren insanların başlarda yaşamları daha benzerlik gösterebilse de kendini gerçekleştirme aşamasında ilerledikçe, kişilerin yaratıcılık ve yeteneklerini nasıl ve ne düzeyde kullandıkları, bireysel tecrübe ve kararları yaşamlarını diğerlerinden farklılaştırmaktadır.

İnsan sosyal topluma ve fiziksel çevreye bağlı yaşasa da kendini gerçekleştirme, bağımsız özerk bir yapıya ulaşmayla alakalı bireysel bir süreçtir. Bu süreçte bulunan insanın en dikkat çekici özelliği yaratıcı ve üretken olmasıdır. Genel olarak bu sürece dahil olan tüm bireylerin karşılaşılan problemleri çözerken, esnek olması, yaratıcı davranması beklenmektedir. Kişisel yeteneklerini ve potansiyellerini en iyi düzeyde kullananların daha başarılı olabileceği düşünülmektedir.

Yaratıcılık kavramı 'sadece sanatta kullanılan tanımı ile değil daha geniş kapsamlı olarak insanın içindeki gizil yeteneklerin dışa vurumu' olarak ele alınabilir (Erden ve Akman, 2002). Çoban'ın (2021, s. 116) belirttiği şekliyle:

Kendini gerçekleştirme basamağında yer alan yaratıcılık, erdemlilik, gibi ihtiyaçlar da eksiklik güdüsü sonucunda ortaya çıkmaktadır. Yaratıcılığın ve yeteneklerin ortaya çıkışının temel noktası insan yaşamındaki eksiklik güdülerini olarak görülebilir. Bu ihtiyaçlar karşılandığında, insan kendi içindeki cevheri ortaya çıkarttığında ise birey için güdüleyici olmaktan çıkar.

1.2 Sanatın Doğuşu, Bir İhtiyaç Olarak Gerekliliği ve Sanat Yapıtının Modern İzleyici ile Buluşması

İnsanlık tarihinde bilinen haliyle sanatın ortaya çıkışı Paleolitik Çağ'a kadar uzanmaktadır. 19. Yüzyılda yapılan çalışmalarla keşfedilen haliyle sanatın M.Ö. 35.000 yılına kadar dayandığı düşünülmektedir. Sanatın ortaya çıkışı sanılanın aksine yalnızca mağara duvarlarına resimler çizilmesiyle olmamış, aksine taş ve tahtalara yapılan işlemler ve Mamut kemiklerinin geometrik figürler olarak kullanımı ve heykeltcilik ile gerçekleştirilmiştir (Leroi-Gourhan, 1982, s. 7). Tüm bu resim, işleme ve figürlerin dinsel amaçlı kullanıldığı düşünülmekte ve insanlar etrafındaki gördükleri dünyayı yansıtmının yanı sıra ruhani anlamlara sahip olduğu düşünülen işaretleri de sanatın bir parçası olarak

kullanmıştır (Farthing, 2012, s. 16). Daha sonrasında, Mezolitik Çağ'da insanlar çevresindeki dünyayı sanat olarak işlemeye devam ederken diğer yandan da hayvan diş, kemik ya da derilerine şekil vererek hayvanların güçlerine sahip olma inancıyla kullanmaya başlamıştır. Aynı zamanda tarımın başladığı dönemde sanat avlanan ya da tutulan şeye biçim verme, dini ritüeller, alet ve edevat kullanımında da yansıma bulmuştur (İpřişoğlu ve İpřişoğlu, 2012, ss. 18-19; Moran, 2003, s. 50). Özetle sanat erken çağlarda insanların ruhani ve fiziksel ihtiyaçlarına cevap vermesi arzusuyla; hayata anlam kazandırma, çevre ve insan ilişkisinin algılanmasını ve bütünleşmesini sağlama amacıyla kullanılmıştır (Ulusoy, 2005, s. 96). Bu noktada sanatın ortaya çıkışından itibaren bir gereklilik arz ettiği kabul edilebilmektedir.

Sanatı toplumsal bir faaliyet olarak gören Fischer (1963, ss. 38-39) sanatın toplum ve birey arasında bir köprü olduğunu ifade etmek ve toplumu bir araya getiren bir unsur olarak yorumlamaktadır (Fischer, 1963, ss. 41-42). Bu noktada Hristiyan sanattaki ana temanın “acı ve çarmıha gerilme” unsurlarını taşıyarak Hristiyan toplumlarının ortak değerlerine dokunan sanat eserlerini yahut Antik Mısır'daki “emek ve baskının” sanata yansımalarının büyük çoğunluğu yoksul olan Mısır toplumunda karşılık bulmasını örnek vermektedir (Fischer, 1963, ss. 132-133). Buradan hareketle toplumsal açıdan sanat, kültürel bellek ve kolektif kimlik inşasının temel unsurlarından biri olduğu söylenmekle birlikte bu kimliği yansıtıcı en önemli etkidir. Toplumlar, sanat aracılığıyla tarihsel deneyimlerini gelecek nesillere aktararak ve bu süreçte sosyal bağları güçlendirerek dayanışma ve empatiyi teşvik etmektedir (Smith, 2009). Ayrıca Putnam'a göre (2001) sanat, kamusal alanlarda katılımcı bir etkileşim platformu sunarak demokratik değerlerin gelişimine katkıda bulunmaktadır. Dolayısıyla sanat, yalnızca estetik bir değer değil, aynı zamanda bireylerin ve toplumların sürdürülebilir bir şekilde varlığını sürdürmesi için kritik bir gerekliliktir. Bu toplumu birleştiren sanat ve sanat eserinin her bireyde aynı duyguyu uyandırabilmesi ile mümkün olmuştur.

20. yüzyıla kadar sanatsal yaklaşım yalnızca sanat eseri ve sanatçı arasında var olmuştur. Dolayısıyla bu yaklaşımda izleyicinin varlığı ve/veya etkisinden bahsetmek mümkün değildir. Bu döneme kadar izleyici sanatı yalnızca belirli sınırlar içerisinde ve belirli açılardan izleyebilmektedir. Her ne kadar Fried (1994) izleyicinin hesaba katılmadığı ve izleyiciye kapalı olan sanat eserlerini yüceltse ve bunun dışındaki sanat yapıtlarının izleyicinin yokluğuyla yok olacağını belirtse de literatürde çoğu otorite ve çalışma sanat

yapıtının izleyiciyi de kapsadığını belirtmektedir. Kagan’a göre (1993, s. 455) sanatsal etkileşimde, izleyicilerin bilgi birikimleri ve geçmiş yaşantıları sanatı değerlendirmede önemli bir etken olduğu için eserin anlaşılması için izleyicinin sanatı anlayabilme bilgisi, becerisi ve deneyimine sahip olması gerekmektedir. İzleyicinin sanat eserine dâhil olması anlamına gelen bu etkileşim Fütürizm hareketiyle başlamış ve devam etmiştir. Eser ve izleyici arasındaki bu etkileşim mekansal bir gerekliliği de gerektirdiğinden kimi zaman mekâna bağlı olarak da anlam kazanmaktadır (Dilay ve Türkdoğan, 2022, ss. 137-138).

1.2.1 Sanat uğraşına dönüşen ilk eylem

Sanatın doğuşu insanlığın doğuşu ile paralel kabul edilen, aydınlatılması gerçekten zor bir konudur. İnsan zekasının evrimi ve yaşamının gelişimini düşündüğümüzde bilimin ve sanatın da benzer bir evrim sonucu geliştiğinin kabulü, farklı teorilere rağmen mantık dahilindedir. Sanatın doğuşu problemi üzerinde tarihçiler, arkeologlar ve filozoflar büyük çaba göstermiş, uzun uğraşlar sonrasında eski eser örneklerine ulaşılmış ve zaman içinde ulaşılmaya da devam edilmektedir. Her bulunan eser ve yapılan çalışmayla bu alan güncellenmektedir. Zamanın büyük keşiflerinden Altamira ve Lascaux mağaralarındaki resimler gibi günümüzde Göbeklitepe’deki heykel örnekleri sayesinde bu süreç hala insanı heyecan ve merak içinde bırakmaya devam etmektedir. Bu bağlamda, “ilk” sözcüğüne odaklandığımızda insanlık tarihine bakmak ve en başa doğru gitmek gerektirmektedir.

İnsanın büyük yaşam savaşı verdiği ve birçok açıdan yetersiz olduğu kabul edilen dönemlere ait ortaya çıkarılmış örnekler o dönemlerde bile insanın sanatla ciddi uğraş verdiğini göstermektedir. Sırasıyla; kemik ve taştan aletlerin ustalıklı yontulduğu Taş Devri (Paleolitik), aletlerin daha ayrıntılı hale geldiği Orta Taş Devri (Mezolitik) ve Yeni Taş Devri (Neolitik), sonra da tunç ve demir gibi madenlerin çıkarılıp işlenmeye başlandığı İlkçağ bahsedilen örneklerle sahip bilinen en eski dönemlerdir.

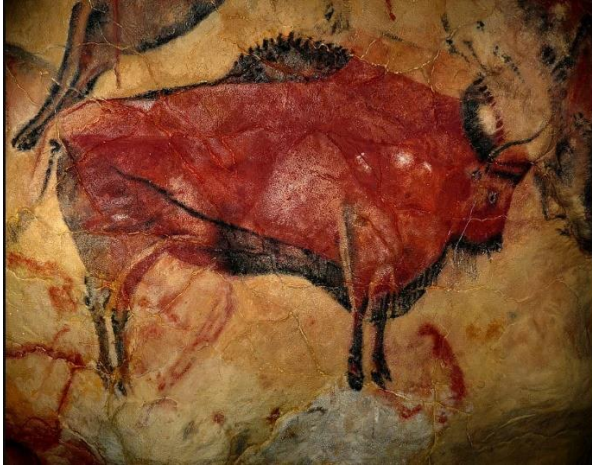
Taşlar ve kemikler üzerine kazınmış desenler, boynuzdan ve yumuşak taştan yontulmuş figürinler, kille şekillendirilmiş heykelcikler, mağara duvarlarını süsleyen resimler... Halihazırda bilinen, kabul edilmiş ilk sanat eseri örnekleri kültürel evrimin organik evrimin önüne geçtiği tarih öncesi dönemlere aittir. İlkel insanın, entelektüel bilgi birikiminin gelişmediği kabulüyle kimilerine göre sanat uğraşında olabilmesi söz konusu değildir. Bazılarına göre ise o dönemlere ait olan sanat eserleri birçok açıdan mükemmel örneklerdir. Örnek olarak; paleolitik döneme ait en büyük miraslardan Altamira Mağarası

resimleri incelenebilir. Şu an bilindiği üzere mağaranın duvarlarını kaplayan sarı, mavi, kırmızı renkteki yüzeylerde doğadan ve çokça topraktan elde edildiği, kalıcılığı artırmak üzere içyağı ile karıştırıldığı düşünülen boyalar kullanılmıştır. Çizimler için keskin uçlu taştan aletlerle beraber kemikten yapılmış aletlerin yanmış uçlarıyla çalışıldığını, ayrıca boyaların muhafazası için içi boş kemiklerin ve yassı taşların kullanıldığını gösteren bulgular vardır.

Altamira Mağarası, Paleolitik dönemin sanatsal ve kültürel mirasını anlamak açısından benzersiz bir örnek sunar. Bu detaylar, sadece estetik kaygılarla değil, aynı zamanda teknik bir ustalık ve süreklilik bilinciyle yapılan bir yaratım sürecini gözler önüne sermektedir (Görsel 1.1).

Görsel 1.1

Altamira Mağarası'ndan Örnek Görsel



Kaynak: <https://www.worldhistory.org/image/3537/cave-painting-in-the-altamira-cave/>

Altamira Mağarası'ndaki çizimler arasında yer alan 23 hayvan figürü, özellikle hörgüçlü öküzler, dişi geyikler, atlar ve yaban domuzları, sanatın bu erken döneminde bile yüksek bir teknik yeterliliğin ve estetik duyarlılığın var olduğunu kanıtlamaktadır. Mağaranın tavanına kırmızı ve siyah renklerle işlenen figürler hem boyutları hem de perspektif kullanımıyla dikkat çekmektedir. Bu figürler için kaynaklarda şu ifade yer almaktadır: “Bu resimler tekniğin mükemmelliği, görüşün doğruluğu ve renk zevki bakımından bugün bile hayranlık uyandıracak bir durumdadır” (Antmen, 2009, ss. 229-231).

Altamira'nın keşfi sırasında bu resimlerin estetik üstünlükleri nedeniyle tarih öncesine ait olduğu fikrinin reddedilmiş olması, sanat tarihine dair önemli bir tartışmayı gündeme getirmiştir. Pek çok uzman, bu eserlerin “ilkel” insanlar tarafından yapılmış olamayacak

kadar güzel olduğunu öne sürmüş ve bu nedenle keşfi yapan araştırmacıları sahtekarlıkla suçlamıştır. Bu durum, dönemin sanat algısının tarih öncesi toplulukların estetik ve teknik kapasitelerini küçümseyen önyargılarla şekillendiğini gösterir. Ancak sonraki çalışmalar, bu resimlerin tarih öncesi dönemin bir parçası olduğunu ve sanatsal üretim süreçlerinin insanlık tarihinin çok erken dönemlerine kadar uzandığını kanıtlar niteliktedir.

Altamira Mağarası'ndan elde edilen veriler, sanatın gelişim sürecini anlamak açısından önemli bir paradigma sunar. Sanatsal üretimde görülen teknik ustalık, taş veya kemikten yapılmış bir aracın demir bir silaha dönüşümünden farklı bir süreci temsil eder. Bu bağlamda Altamira örneği, estetik bir anlayışın ve kültürel bir ifade biçiminin insanlık tarihinde hayatta kalma mücadelesinin ötesinde bir değer taşıdığını ortaya koymaktadır. Bob Black'in sanatın ve emeğin değerine dair eleştirileri burada yankı bulabilir: "Eğer iş estetikten yoksunsa, bireyin özgürlüğünü sınırlayan bir yük haline gelir" (*The Abolition of Work*, 1985). Bu bağlamda Altamira Mağarası'ndaki eserler, sanatın bir zorunluluk değil, yaratıcı bir özgürlük ifadesi olarak ortaya çıktığını kanıtlar niteliktedir.

Sonuç olarak, Altamira Mağarası örneği, sanatın sadece estetik bir ifade biçimi değil, aynı zamanda teknik bir bilgi birikiminin ve toplumsal değerlerin bir yansıması olduğunu göstermektedir. Bu miras, sanatın insanlık tarihindeki rolünü anlamak açısından eşsiz bir pencere sunar ve tarih öncesi sanatın modern anlayışa kattığı derinlikleri vurgular. Bunun gibi örnekler sanatın, taş veya kemikten alelade yontulmuş bir aletin demirden keskin uçlu bir silaha dönüşümünden farklı bir süreç izlendiğini düşündürmektedir. Öyle ki, Altamira keşfedildiğinde zamanın birçok uzmanı mağarayı süsleyen resimleri bunların tarih öncesine ait olamayacak kadar güzel olduğunu şiddetle savunarak reddetmiş, keşfi yapanları da sahtekarlıkla suçlamışlardır.

İlkel insanın yaşam alanını süsleyen resimlerin çağdaş insanın güdüsünden farklı amaçlara yönelik olduğu, teknik ve biçim açısından seviye farkının çok fazla olacağı savı hep savunulmuştur. Tarih sürecinin bilinen işleyişine göre de böyle bir sonuca varmak çok normal ve barizdir. İlkel dönemlerin yaşam şartları hakkında bilinenlere rağmen yine de böyle güzel örneklerle rastlanabiliyorsa bu neyi ifade etmektedir? Fazlasıyla sert ve merhametten yoksun olduğu düşünülen bir yaşam savaşı içerisinde sanat nasıl olup da yaratılıp geliştirilmiştir? Bu konuda mantık yürütülecekse, her şeye rağmen böyle örnekler oluşturan bir sanat uğraşının bizlerin sanat anlayışı ile temelden bağlı olduğu düşünülebilir.

Genel anlamda sanatın faydanın peşinde koşmayan farklı bir karaktere sahip olduğu söylenir. Sanat uğraşı, yaşamı destekleyen insan çalışmasının diğer ürünlerinden ve sonuçlarından çok ayrı tutulmaktadır. Bir eserin hayat için doğrudan bir faydasının olması beklenmez. Fiziksel bir ihtiyacın giderilmesinden tamamen haz ve hayranlık gibi içsel dürtülerin uyarılmasıyla alakalı bulunmaktadır. Sanatın estetik kavramıyla iç içe süs ve oyun şeklinde ortaya çıktığı düşünülür. Zaman içinde sadece güzellikle alakalı, estetik uğruna olduğu düşünülmüş olsa da insan yaşamı ve fayda kavramı ile iç içe olan mimaride resim ve heykeldeki gibi bir karakter görülmemektedir. Mimaride güzellik faydaya eşlik eder. İlk çağlardaki sanatın karakterinin de benzer olduğu ve zorlu yaşam savaşında sadece süs ve oyun özelliği taşıyan bir sanatın gelişemeyeceği savunulur. İlkel insanların, sanat uğraşını fayda gözetmeyen içsel bir davranıştansa dinsel inançlarla sebeplendirdiği düşünülür. Bu tarz savların arkasında modern zaman diliminde bulunduğu halde hala çok ilkel şekilde yaşayan toplumların keşfi, gözlemi ve karşılaştırmalı incelenmesi yatar. Zaman olarak modern toplumla çağdaş olsa da hala ilkel bir yaşam süren, dünyanın farklı yerlerinden belirli toplumların sanat uğraşının, karşılaştırmalı etnolojik incelemeler sayesinde tarih öncesi toplumlara ve o devirlere ait eserlerle benzerlik gösterdiği, ayrıca dinsel inançla sıkı bir bağı olduğu bilinmektedir.

Tarih öncesinde yaşamış ilkel insanlar için ev olduğu kadar kutsal bir yer de olan mağaraların iç kısımlarında rastlanan örneklerle dönecek olursak onlar için çok önemli olan bu hayvanları tanımak, tanıtmak, onurlandırmak, ele geçirmek, kontrol etmek veya üretmek için bu resimleri sadece fayda amaçlı ve hatta büyü odağında yapmış olabilirler elbette. Fakat bahsi geçen eserlerin yapılışında hiçbir estetik kaygı güdülmediği düşünülse bile bu eserlerin geleceğe yönelik potansiyelini ve bunları ortaya çıkaran insanın çabasındaki motivasyonu merak etmemek mümkün olabilir mi? Sanatın doğuşunun sadece dinsel inançlara, büyüye bağlandığı böyle bir fikirde beden, ruh ve doğa üzerinde etkisi olduğuna inanılan ritüeller yaratıcı uğraşın temelini oluştururken; hareketler, sesler, desenler ve objeler dans, müzik, oyun, resim ve heykele dönüşmektedir. Ayrıca incelendiğinde bazı toplumların sanatsal uğraşlarının geleneksel tekniklerle sınırlı kaldığı, eserlerin basit ve birbirini tekrar eden bir karaktere sahip olduğu söylenebilecekken, bazı toplumların daha gelişmiş, orijinal bir uğraş gösterdiği düşünülebilir. Bu durum sanatın doğuşu ve gelişim süreci konusunda kesin bir kanıya varmayı zorlaştırmaktadır. Böylelikle büyü ve dinsel inancın, sanat üzerindeki etkisi kabul edilse dahi sanatın doğuşunu buna bağlamak tamamen doğru olmayacaktır. Dini

inanç, günlük hayata sanatın dahil olmasını sağlasa da onu sanat pratiğinin temel sebebi saymak ne kadar doğrudur?

Sanatın doğuşunu anlamlandırmak üzere, çocuk psikolojisi alanından da yararlanılmıştır. Bir şeyin kökenine inmek adına kullanılan yöntemlerden biri onu varlık sürecinde izlediği evreleri belirleyerek tanımlamaya çalışmaktır. Böylelikle insanın bireysel gelişim sürecini araştırma düşüncesi, doğal olarak uzmanları sosyal ve psikolojik olarak çocukluk evresi ile ilgili çalışmalara da yönlendirmiştir. Ayrıca bireyin gelişimini esas alarak, bunu insanlığın gelişimi üzerine yansıtarak insana ait bir davranış ve uğraşın temeline yaklaşabilme düşüncesi de ortaya çıkmıştır. Çocuk çizimleri üzerine yapılan çalışmalar incelenirse coğrafi, iklimsel, ırksal, kültürel ve eğitimsel tüm farklılıklara rağmen çocuklara ait çizimlerin benzer bir karakter ortaya koyduğunun öne sürüldüğü görülür. Çocukların çizim yaparken gördüklerindense, çizdikleri şey hakkında bildikleri üzerinden bir tasarımla yola çıktıkları düşünülmektedir. Bu terimsel olarak göz yerine zihin realizminin öne çıkışı veya fizyoplastik bir sanat yerine ideoplastik bir sanat uğraşı olarak ifade edilmektedir. Araştırıldığında tarih öncesi dönemlere ait çizim örneklerinden çocuk çizimlerine benzer olarak nitelendirilebilecek olanlara elbette ulaşılabilir fakat yapılan çalışmalara rağmen çocuk çizimleriyle tarih öncesi dönemlere ait resimlerin tamamen benzediğini savunmak ne kadar doğru olabilir? Bu yöntemle incelenen çizimler tamamen aynı olsa sanat uğraşının doğuşunu açıklamak için çok yardımcı olabilirdi belki. Ancak, tarih öncesine ait çizimler değerlendirildiğinde; insan betimlemelerinin ideoplastik, hayvanlarınsa fizyoplastik özellikte olduğu örneklerle rastlandığı gibi, tamamen fizyoplastik nitelikler taşıyan esere de rastlanır. Yani aynı zamana ait farklı örneklerle ulaşılması belirli bir savın öne sürülmesini engeller ve sanat uğraşının doğuşunu kesin olarak açıklamak için yetersiz kalır. Yine de kabul edilmelidir ki bize bu konuda yardımcı olacak en önemli fikir yürütme ve araştırma yöntemi psikoloji ve mantık ile iç içe olmalıdır.

Kasıtlı bir davranışın altında duygu ve düşünce yatar. Bir şeyin akla gelmesi, o şeyi yapmayı düşünmek, istemek ve istenilen şeyi tasarlamak kasıtlı eylemi ortaya çıkarmanın şartlarıdır. Eylemin tekrarlanması da eylem sonucunda eylemi ortaya çıkaran kimsenin zevk, haz ve tatmin hissiyle alakalıdır. Fakat bu zevk ve tatmin hissine eylemin gerçekleşmesinden önce ulaşılabilir mi? Daha önce hiç resim görmemiş, yapmayı denememiş yani resim yapma eylemini bilmeyen ve tanımlayamayan biri bunu yapmanın

kendisine zevk verip vermeyeceğini de bilmeyecektir. Belki bu sadece eylemin gerçekleşmesi sürecinde veya sonrasında ulaşılabilecek bir şeydir. Bir sanat eserini ortaya çıkaracak kasıtlı eylemin de böyle olduğu düşünülebilir. Sanatın temelinde özel bir amaç gerekliliğinden bahsedilir. Hiç örneğini görmemiş, deneyimlememişken kişi nasıl özel bir amaçla bir eser ortaya koyabilmiş, bunu yapma ihtiyacını hissedebilmiş olabilir? Bu yüzden sanatı ortaya çıkaran eylemin kasıtlı olmadığını düşünmek gerekebilir. Böyle bir eylemin kasıtlı olmadığı düşünülecek olursa; belki de insanın onu şaşırtan, korkutan, onda heyecan uyandıran bir şeyle karşılaşması, bir nesneyi veya olayı ilk kez görüşü sanatsal uğraşını tetiklemiştir. Örneğin bir yandan bir savunma güdüsü, öte yandan da merakla gerçekleştirdiği bir eylem olabilir. Gözlemlediği hayvanların davranışı veya bitkilerin yapısı, deneyimlediği doğa olayları, orada burada bulduğu renkli taşlar, bir şeye benzettiği leke ya da kendi gölgesi benzeri karşılaşmalar insanda muhakkak bir şeyleri uyandırmış olmalıdır. Karşılaştığı olayı algılamaya, kavramaya çalışmış, hareketlerle tekrarlamış, başkalarına anlatmaya çalışmış olabilir. Karşılaştığı nesneyse yanına almış, başkalarına göstermiş, benzerini yapmaya çalışmış ve sonuçtan tatmin olana kadar defalarca da bunu tekrarlamış olabilir.

İnsan gibi bazı canlılar da zeki ve meraklıdır. Fakat özellikle nesnelerle arasında oluşan/kurduğu etkileşim özelliği sebebiyle insan, diğer tüm canlılardan farklı bir seviyededir. İnsan nesneyi etkisi altına alma ve ihtiyacına yönelik kullanmada zeka düzeyi açısından eşsizdir. İnsan zekası ve becerisi etkileşime girdiği her nesne ile gelişir; çevresini ve kendisini kavrayışı da böylelikle artar. Merakına algılarının, ellerinin kıvraklığı ve etkinliğiyle cevap verir. Bacon ve Comte gibi düşünürler “egemen olmak için bilme”yi savunurlar; çevresindeki nesne ve varlıklara karşı insan, ancak, bilmeye ve öğrenmeye yönelik eğilimiyle egemen olmuştur. Tarih boyunca doğadan bulduğunu ve doğayı kendi isteğine/ihtiyacına göre şekillendirmiştir. Nesneyle kurulan etkileşimin sanat olarak nitelendirilen kısmında ise en büyük ihtiyaç estetik haz olmuştur. Sanatçının bulduğu, değiştirdiği, yarattığı her nesne sürecin her aşamasında sanatçıya o nesnenin, kendisinin veya tamamen başka şeylerin niteliği hakkında bilgi ve deneyim sağladığı kadar estetik bir haz sunar. Bir ressamın rasgele çizgileri veya tuvalindeki leke, heykeltıraşın elindeki malzemenin çatlakları veya bir hatası, bir çömlekçinin parmaklarının çamurun üstünde oluşturduğu izler bile yönlendirici ve tatmin edici olabilir. Söz konusu rastlantılar, sanatçıyı onların üstüne gitmeye, hatta yinelemek üzere kontrol etmeye ve mükemmelleştirmeye itebilir, bir merak durumu oluşturup, azim ve

motivasyon sağlayabilir. Öyleyse örneğin belki de kirli ellerini mağaranın lekeli ve çatlaklı yüzeyine sürerek temizlemeye çalışan ilk insanın hareketinin ortaya çıkardığı sonuç benzer bir estetik hazzı uyandırmaya yeterli olmuştur. Kendisinde doğuştan bulunan haz ihtiyacına yönelik güzellik duygusunu uyandıran, rasgele ve belirsizce yaratılmış şekillerle karşılaştığında bunlardan zevk almış ve bu zevki tekrarlamak ve hatta arttırmak üzere eylemi kasıtlı olarak yinelemiş olabilir. Sanat duygusu, estetik zevk böyle gelişmiş olabilir. Böyle rasgele bir eylemin ilk kez nerede ve nasıl gerçekleştiğini bilmek imkânsız olacaktır elbette. Bu mantıkla yaklaşıldığında sanatın doğuşunun benzer bir eylem sonrasında, tercihin ve iradenin dahil olduğu, motivasyonun sağlanması ve eylemin kasıtlı tekrarı ile gerçekleşerek; ilkel insanı sanatçıya dönüştürdüğü kabul edilebilir.

İnsanlığa zevki, bilgiyi, bilimi ve sanatı kazandıran en temel şey insanların edimleri olabilir. İlk eylem sadece rastgele sıradan ve doğal bir tepki bile olsa; bir bebeğin ellerinin ve ayaklarının cılız ve titrek kıpırdanmaları gibi başlayıp izlenimlere, deneyimlere, iradeli araştırmalara dönüşecek, insanın kendisi ve doğa üzerindeki hakimiyetini, zekasının egemenliğini ve zevkinin inceliğini artıracaktır. Bireysel ve medeniyet olarak çağdaş insana göre geri sayılsalar da ilkel insanın dahi kendini gerçekleştirme yetecek öze ulaşma becerisi olduğu ve ihtiyaçlarını karşılamada yeterince başarılı olduğu kabul edilmelidir. Sanat, zorlu bir yaşam mücadelesi içinde dahi olsa, insanın kendini gerçekleştirme süreciyle alakalı içsel bir ihtiyaca yönelik bir uğraşıdır. Bu uğraş ilk olarak rasgele bir eylem sonucu ortaya çıkmış olsa da motivasyon gerektiren kasıtlı eylem tekrarı ile sağlanmış ve gelişmiş olmalıdır.

1.2.2 İnsanın yaratma uğraşının kültüre etkisi kapsamında araç ve dil kullanımı

Canlının duyuları fark etmeye ve algılamaya yöneliktir. Duyularla algılananlar sonucu da bilgi oluşur. Canlılar bir şeyleri fark etme, doğada karşılaştıklarının farkını ayırt edebilme yetisine sahiptir. Bilgiye ulaşma sürecinde canlıların algıladıkları şeyler amaca yönelik eylemlerle sonuçlanabildiği gibi rastgele olaylar ve eylemler de algılanabilir. İnsanın en temel yeteneklerinin veya eylemlerinin bile özünden gelen içsel ihtiyaçlarla ilişkili olduğu, ayrıca sanat gibi belirli amaca yönelik eylemlerini ancak bu ihtiyaçlar sonucu ortaya çıkardığı düşünülmektedir. Bununla birlikte insanın araç üretim sürecinin (teknolojik) evrimi ile sanat uğraşının evriminin farklı şekilde ilerlediği düşünülmektedir. Yine de bu iki olgunun da temelinde bilgi edinme güdüsü yattığı kabul edilmektedir. Rastgele veya amaçlı da olsa bilgiye ulaşılabilirdiği kabul edildiğinde insanın (amaçlı bir

eylem bütünü olan) sanat uğraşının temeli hakkında tek ve kesin bir yargıya varmak mümkün müdür? Belki de bu yüzden sanat uğraşının temeline inmeye çalışırken, çözümlemeye yönelik bir yol olarak sanat uğraşında temel bir amaç aramaktansa, bu yöndeki eyleme nelerin etkisi olabileceği üzerinde durmak da mümkündür.

İlk insan, doğa karşısında savunmasız, bir anlamda henüz çıplaktı. Hayatta kalabilmek, varlığının devamlılığını sürdürebilmek adına bilgiye dolayısıyla farkındalığa ulaşma güdüsü ve temel ihtiyaçlarını karşılayabilme dürtüsüyle başlayan eylemleriyle birlikte yeteneklerini kuşanmaya başladı. Bu ilk insan için büyümlü bir güce ulaşmak gibi olmalıydı. Bu büyümlü güçle doğada bulduğu bir şeyi, yarar sağlayacağı başka bir şeye dönüştürecek, bu dönüşümle birlikte kendisinin de değişimine sebep olacaktı. Tüm duyuları bu anlamda tekrarladığı eylemler aracılığıyla gelişti. Doğayı, doğadaki varlıkları gözlemleyerek, aklını ve ellerini kullanabilen insan, bir büyücü gibi her şeyi kendi egemenliği altına toplama sürecindeydi artık.

Doğada aciz ve çıplak olan insanın kendini koruyabilme dürtüsüyle başlayan hayatta kalma sürecinde doğada olanı yani doğal olanı tanıma ve değiştirme isteği zamanla insanın eylemlerini yönlendirirken, ileride onu doğaya karşı üstün hatta egemen kılacaktı. Duyularıyla algıladığı zekası ve yetenekleriyle dönüştürdüğü doğaya karşı insanın başarısında belki de en göze batan etkiyi ellerinin yetkinliğiyle ortaya çıkardığı yaratımlar sağladı.

Ayakları üzerinde durup gelişen insanın, nesneleri tutup kavrayabilmesine yarayan ellerinin yardımı ile doğa karşısındaki varlığı önce direnç kazanmış, sonra seviye atlamıştır. İlk insanın bulduğu nesneleri araç olarak kullanışı ve kullanmak için yeni araçlar yaratışı neredeyse büyümlü bir şekilde ellerinden doğan bir düşüncenin sonucudur. İnsanın bu bağlamda elleriyle usunu ve bilincini özgür kıldığı, diğer canlılardan ve dolayısıyla zaman içerisinde doğadan ayrıldığı düşünülebilir.

İnsan araçlar yolu ile insan olmuştur. Araçlar yapıp yaratarak kendini yapmış, yaratmıştır insan. Hangisinin daha önce geldiği sorusu-insanın mı, aracın mı- doğrudan doğruya soyut bir sorudur bu yüzden. Ne insan olmadan araç olabilir ne de araç olmadan insan, ikisi de aynı zamanda ortaya çıkmıştır, ikisi de sıkı sıkı bağlıdır birbirine. Oldukça gelişmiş bir canlı varlık, doğal nesnelerle çalışarak insan olmuş, nesnelerde bu yolda kullanılarak araçlaşmıştır (Fischer, 1990).

İnsanın araçları sürekli deneyimleyerek, ihtiyaçları doğrultusunda geliştirip dönüştürerek kullanması, insanın yaratıcı bilincinin gelişmesinde etken olmuştur. İnsan yarattığı sürece

insan olacaktır. Bu durum, insanın toplumsal yaşama geçiş sürecinden başlayarak günümüze kadar da gerekliliğini sürdürmüş bir kabuldür. Düşünebilen insanın, yapma-yaratma-tasarlama-icat etme istenciyle başlattığı araçlarla birebir ilişkili serüvenin sanat uğraşına paralel olarak bu bağlamda ortaya çıktığı söylenebilir.

Çeşitli olanakların varlığı, bunlardan birini seçebilme, böylece bir nesneyi bir başkası ile karşılaştırarak etkililik derecesini anlama yeteneğidir. Araçların kullanılmasıyla, kural olarak artık hiçbir şey olanaksız değildir. Gerekli olan daha önce erişilmeyene erişecek, başarılmayana başaracak aracı bulmaktır. Doğa üzerinde yeni bir güç kazanılmıştır ve bu güç yetisi bakımından sınırsızdır. Büyünün, dolayısıyla da sanatın köklerinden biri işte bu buluşa uzanır (Fischer,1990).

İlk insanın rasgele elde ettiği işlevsel bir nesneyi ilkinde bağlı kalarak tekrar yapması, bir sonucun önceden düşünülmesi, bir çalışma sürecinin belli bir amaca yöneltilmesi, ellerinin iyice ustalaşmasından önce gelir. İnsanın ihtiyaçları doğrultusunda kullandığı en eski araçlardan bazıları taşlardan yapılmıştır. İnsanın nesne olarak taşı ilk fark edişini, bir taşı diğerlerinden farklı olarak algılamasını ve bunun sebebi/sonucu olan olay veya eylemi atlayarak ilerlenecek olursa temelde insanın elleriyle ilişkili bir uğraşı söz konusudur. Yani ilk insan için araçlarını oluşturan taşların işlenmesi ellerinden beyne aktarılan bir deneyimin sonucu kesinleşmiş bir bilgidir. İnsan, doğadaki herhangi bir taşı değil de daha yararlı olan taşı ayırt edebilme, seçebilme yetisini de yaşadığı deneyimleri algılayışı ile geliştirmiştir. Örneğin bir taşın doğada gerçekleşen birtakım olaylar sonucunda kendisi için daha elverişli hal aldığını gözlemlemiş olabilir. Sonrasında bu tarz bilgilere dayalı çok tekrarlı deneylerin yardımıyla yapımı süren her araç insanın yaşamına dahil olarak dönüşmektedir. Bu insan için yaratıcı uğraşın belki de ilk örneği olabilir.

Kendisi de yaratıcı olan doğa karşısında insan, yaratıcılığını geliştirmeye başladığı andan itibaren gücünü ve egemenliğini artırmıştır. Böylece, kendi elinden çıkan ya da doğada bulunan nesneler arasında zaman içinde bir bağ kurmaya başlamıştır. Yeryüzünü değişkenlik gösteren bir bütün olarak kabul etmiş, bu bütün içinde uyumlu bir şekilde varlığının devamlılığı için dünyanın karmaşık yapısı arasında bir denge kurabilmek adına yararlı olanı ayırıp seçmeyi öğrenmiştir. Yani insan artık çalışma yaşantısıyla birlikte doğanın görünmeyen yasalarını da düşünebiliyordu. Hatta doğanın artık kendisine ne sunacağını beklemeden, istediğini alabilmek için doğayı zorluyordu. İnsanın, doğada olamayan nesneleri de yaratabiliyor olması, zamanla doğanın yerine kendisini koymasına ve başka ihtiyaçların doğmasına sebep olmuştur.

İnsanın ve bir anlatım dili de olarak kullandığı sanatın evriminden bahsederken, dilin evrimsel sürecinin üzerine de bir şeyler söylemek gerekmektedir. İletişim kurma canlıların fiziksel yeterlilikleriyle alakalıdır ve sosyal yaşantı içinde elzem bir davranıştır. İnsan sosyal evrimi öncesinde bile bu davranışı oluşturacak fiziksel özelliklere sahipti. İlk insanın bu fiziksel özellikleri ne kadar kullanıp geliştirdiği üzerine bir şeyler söylenmese dahi içsel bir ihtiyacın güdüsünde düşünsel ve davranışsal olarak diğer canlılara oranla insanın yüksek bir potansiyele sahip olduğu varsayılabilir. Bu potansiyel tıpkı doğa gibi insanın da kendi içinde barındırdığı değişkenlerle birlikte dengeli bir bütünlük sağlamaktadır.

İlkel insanların sosyal bir grup içinde iletişiminin temelinde, olaylar karşısında vahşi hayvanlarınkine benzer şekilde verdikleri iletişimsel tepkiler olduğu düşünülmektedir. Bir bakıma tamamen içgüdüsel olan bu tepkiler başlarda bir anlatım aracından çok sadece bir bildirim aracıydı. Ses ve efektlerden oluşan tepkilerle başlayan iletişimde ilk küçük sözcük doğadaki seslerin derlenmiş bir hali olmalıydı. Bu durumda bir ses-nesne uyumu söz konusuydu ve bir nesne ile ilgili belirli ses, o nesneyi belirtiyordu. Ya da eylem ve isim ilişkisi sözcüğü oluşturuyordu. Sözcük, ilkel öykünmeden bir işarete dönüşmüş olsa bile, bu işaret birden çok kavramı kapsıyor, tam anlamıyla bir soyutlama içermesi için daha çok zamanın geçmesi gerekiyordu. İnsanın sahip olduğu potansiyele yönelik gelişme sürecinde dil, işte bu noktadan sonra belirli bir yerde insanın ellerinden çıkan araçlarla birlikte şekillenmiş, düşünebilme yetisiyle birleşecek olan sözcüklerle de zaman içinde diğer canlıların iletişiminden çok farklı bir seviyeye ulaşmış olmalıdır. Böylelikle fark edilebilir bir yapıya bürünmüş hatta görselleşmiştir.

İletişimin özünde uzlaşmalı bir benzerlik aranmalıdır. Çünkü ancak böyle bir benzerlikle hatırlatıcı bir anlam sağlanabilecektir. İlkel dilin en iyi görsel örnekleri belki de mağara resimlerinden önce var olan birbirine benzer yapıda olan, tekrarlanan semboller olabilir. İlkel insanın kullandığı her sembolün, her işaretin bir sese karşılık geldiği, bir uzlaşma aracı olduğu düşünülebilir. Dilin önemi tam bu noktada ortaya çıkar. Bu bağlamda dil ve hareket arasındaki güçlü bağın varlığından da bahsedilebilir. İnsanın elleriyle sadece şeyleri değil, şeyler dışında duran başka şeyleri de kavradığı söylenebilir. İnsan sadece duyularıyla tanımlayan, elleriyle yapabilen değil, var etmeye yönelik düşünsel dile sahip de bir canlıdır.

İlkel insanın kasıtlı tekrarlanan amaca yönelik eylemlerinin bir şeyi etki altına almak ve o şeyin karşısında üstünlük kurma açısından ritüellere dönüştüğü düşünülmektedir. O zaman için bu ritüeller eylemin kendisini ve uygulayıcısını büyülü kılabilcek kadar önemli görülüyor olmalıydı. Bu önemi destekleyecek ve koruyacak bir gerçekliğe inanan uygulayıcı kişi; mağara sanatçısı, kabile büyücüsü veya şaman, nasıl adlandırılıyor olursa olsun görevini en doğru şekilde yapmak gayesindeydi. Bu gayesi için kullandığı en temel şeyler yarattığı görseller ve kullandığı hareketler ve sözcüklerdi. İnsanlık tarihi boyunca özellikle dinler açısından bakıldığında sanatın ve dilin kurduğu yakınlığı görmemiz mümkündür. Bu bağlamda mağaradaki bir resmi basit bir av planı olarak görmek kadar, avı daha bereketli kılmak adına danslar ve büyülü sözcükler eşliğinde tüm kabile önünde yapılan dini bir ritüel olarak kabul etmek de olasıdır. Bu noktada amacından ve gerçekliğe olan etkisinden böyle bir ritüelin izleyenleri büyülü bir etki altına alma potansiyeli aslında daha ilginçtir. Bu açıdan da bakıldığında o resimlerin büyüleyici birer tablo, büyülü sözlerin bir şiir olmadığı söylenebilir mi?

Anlama isteği beraberinde anlatma isteğini de getirir. Potansiyelini fark ederek, doğayı ve yaşamı anlamlandırmaya başlamasıyla değişen ve gelişen insanın sosyal bir toplum yapısına kavuşmasıyla artık anlatacağı bir hikayesi de vardır. Dilin ve kültürün gerekliliği bu noktada önemlidir. Dolayısıyla bundan sonraki süreçte kültürün etkisinden de söz etmek gerekir. İnsan doğanın karşısında artık tek başına değildi. Tek başına olmadığı gibi artık kendine göre doğayı şekillendirip ona egemen oluyordu. Ama artık kendisi için başka bir düşmanın varlığı söz konusuydu. Doğanın yerini bu sefer düşman olarak kendi türü alıyordu. Bundan sonraki savaşı büyük oranda kendisi gibi olana üstünlük sağlamak adınaydı. Bu da doğaya karşı olana benzer bir süreçte bu sefer başka kültürleri gözlemleyerek, onlardan yarar sağladığı şeyleri alarak ve kazandığı edinimler sonucunda kendi kültürünü üstün kılmayı amaçlayarak devam edecekti.

Geçmiş toplumlara ait kalıntılar üzerinden kültürlerin varlığını dil ve sanat aracılığı ile öğrenebildiği gibi yükselen kültürün dil ve sanat aracılığıyla yayılarak varlığını sürdürebildiği görülür. Kültürel çeşitliliğin etkisi altında oluşmuş her bir farklı toplum, yükselmiş her medeniyet kendinden başkalarının oluşumuna, gelişimine ve yayılmasına imkân tanımıştır.

İnsanlık bir arada yaşamanın gerekliliği için yazılı, yazısız birtakım yasaların gerekliliğini kendiliğinden ortaya çıkarmıştı. Din ve inanç bu yönde birliğin sağlanması için en önemli

kavramlar olarak insanlık tarihinde kendilerine yer edinmiştir. İnsan, ilk çağlardan beri kendine üstün olan bir gücün varlığı altında olma hissiyle hareket etmiş, bu da tanrısal bir güç fikrini ortaya çıkarmıştır. Burada en temelde doğanın etkisi olsa da doğa karşısında üstünlük kurduğu andan itibaren insan doğanın da üstünde olan bir güç fikrine yönelmiştir. Bu noktada en güçlü olanın kendisi olduğu bilinciyle o gücü de insan şeklinde düşünmeye başlamış olabilir. İlahi dinlere kadar tanrıların da birtakım şeylere gereksinim duyduklarına, kendilerince birtakım ihtiyaçları olduğuna inanılmıştır. Bu yüzden özellikle çok tanrılı medeniyetlerde tanrıların ihtiyaçlarını gidermek, onların memnuniyetini sağlamak, onların varlığını onurlandırmak ve onlara duyulan saygı doğrultusunda yeryüzünde onlar için bir şeyler yapmak da insanlığın büyük kaygılarından biri olmuştur. İster anaerkil ister ataerkil olsun bu kaygı birçok kültür ve medeniyette ortakdır. Bu yönde belki de en büyük katkı insanı nerdeyse büyülü bir şekilde etkisi altına alma özelliği sayesinde dil ve sanatındır.

Tanrıları memnun etme uğraşı kültür ve medeniyetlerin güç savaşı arasında da adeta bir yarış halini almıştır. İnsanlar tanrılarını destanlar ve şiirlerle methederken, bir yandan da onların formlarını en iyi şekilde yansıtmak adına zanaata yönelmiştir. Tanrıların yansıması olarak kabul edilen heykellerin boyutları giderek büyürken, tanrıların evleri olarak kabul edilen ve bu heykellerin de bulunduğu tapınaklar da mimariyle şekillenmeye ve gelişmeye devam etmiştir. Öyle ki bu kültürel yarışta mimari, birçok ileri medeniyette gelişmişliğin en büyük göstergesi durumuna gelmiş; büyük sanat yapıtları da mimari yapılarla ilişkilendirilerek ortaya konulmaya devam etmiştir. Bu süreç, bilinen anlamda sanatın gelişiminden ziyade zanaattaki gelişimi öne çıkaran bir durum olarak da öne sürülmektedir. Fakat bu tartışma konusu çalışmanın araştırma sorusu ve yapısı düşünüldüğünde detaylıca ele alınmayacaktır. Bu süreçte gelişen mimari (özellikle tapınaklar) ve sanat arasındaki güçlü bağ düşünüldüğünde, dinlerin, ilkel zamanlardaki gibi bir benzerlikte, sanatın etkisini, temsil gücünü kültürel bir güç olarak kullanmaya devam ettiğinden bahsedilebilmektedir. Örnek olarak ilahi dinler arasından Hristiyanlıkta muhteşem sanat eserleriyle donatılmış, kendileri de harika eserler olan kiliseler düşünülebilir. Hristiyanlığın dolayısıyla Vatikan'ın özellikle Avrupa'da Aydınlanma Dönemi'ne kadar sanatı kendi buyruğu altında nasıl bir propaganda aracı olarak kullandığı görülebilmektedir.

Aydınlanma döneminden bahsetmişken bu noktada bu dönemin sanat uğraşının üzerindeki etkisinden de kısaca bahsetmek gerekmektedir. Güç ve üstünlük fikri altında, bir arada yaşamının getirisi olarak insan toplulukları içinde ayrışmalar kaçınılmazdır. Özellikle Avrupa'daki aydınlanma hareketleri sürecinde sınıfsal ayrışma ve çatışmalar sanatta ve felsefede köklü değişimlere ön ayak olmuş, bu alanlar özellikle işledikleri konular bakımından, toplum için birer sorgu mekanizması halini almıştır. Günümüze kadar devam eden tüm bu süreç içerisinde dilin ve sanatın etkinliği de artarak önem kazanmıştır.

1.2.3 Toplum içinde kimlik olgusu, sanatçı kimliğinin oluşumu ve kültürel etkisi

Kimlik, herhangi bir nesneyi belirlemeye yarayan özelliklerin tümü için kullanılan, belirli özelliklere yönelik tanımlamaya, gruplamaya, ayırmaya ve sınıflamaya yarayan bir kavramdır. İnsana özgü kimlik, kişinin sahip olduğu belirtiler ve nitelikler üzerinden onun kim olduğunu belirtmekte kullanılır. Bir kimsenin belirli bir kimse olmasını sağlayan koşulların ve onun kişiliğine ilişkin özelliklerin tümü kişinin tanımlanmasında kullanılır ve kimliği belirler. Kimlik kişinin kendi edindiği, sahiplendiği, kendisi için kullandığı bir tanım olabildiği gibi bununla birlikte birey olarak kişiye başkaları tarafından da yüklenebilir. Yaşamı boyunca kendini gerçekleştirme yolunda değişen ve gelişen bireyin tek bir kimlik ile yetinmeyip farklı kimlikler edinmesi olasıdır. İçine doğduğumuz verili kimliklere karşılık benliğin gelişmesi ve sosyalleşmesi sürecinde bilinçli olarak edindiğimiz kimlikler kazanılmış kimlikler olarak nitelendirilir.

Kişilerin olduğu gibi toplulukların da kimliği olur. Bir kişinin, grubun veya topluluğun sosyal yapı içerisinde kendi niteliklerini, kendi değerini nasıl tanımladığı ve kendini nasıl konumlandığı kimliğini belirler. Kimlik ile ilgili olan "...kişisel konum duygusu bireyselliğinize değişmez bir öz verir. Ama aynı zamanda sizin toplumsal ilişkilerinize, diğerleriyle olan karmaşık bağlarınıza ilişkindir..." (Weeks, 1998, s. 85).

Doğası gereği insan sosyal bir varlıktır. Dünyaya geldiği an itibarıyla bu sosyal canlı, içerisinde bulunduğu sosyal çevrenin bir elmanı olarak sosyal kimlikler de edinir. Bireysel kimlik başkaları ile olan farklılıklar üzerinden tanımlanırken, sosyal kimlik başkaları ile olan benzerliklerle ilgilidir.

Bireysel kimlik, bir kimsenin kim olduğuna, kendi niteliklerine ve konumuna ilişkin toplumsal-duygusal algısına tekabül eder. Ancak, bu algı diğer kişilerle ve gruplarla girilen karşılıklı etkileşim sürecinde ve karşılaştırmalı olarak gerçekleşir. Sosyal kimlikte ise bir grup ya da toplulukla özdeşleşme söz konusudur (Şimşek, 2002, s. 35).

Kişilerin sahip olduğu özelliklere, kişisel değişim ve gelişime göre kimliğin farklılaşmasından söz edilebileceği gibi, kimliğin bireyin bulunduğu sosyal yapıya göre farklılaşmasından da bahsedilebilir.

Bireysel kimlik genellikle hiyerarşik bir düzende başka kişisel ve kolektif kimlikleri de kapsayan karmaşık bir toplumsal yapı içerisinde oluşur. Benzer şekilde sosyal kimlik de pek çok farklı kimliğin etkileşimi sonucunda meydana gelir. Bireysel ve kolektif kimlikler arasındaki ilişkilerin dinamik bir yapısı vardır: değişen koşullara ve kimlikler arası dengelere göre sürekli olarak yeniden üretilir (Şimşek, 2002, s. 29).

İnsanın verili ilk sosyal kimliği aile bağları içerisinde oluşur. Bu en küçük sosyal yapıda oluşan kimlik, bireyin cinsiyetine, yetilerine olduğu kadar ailenin geleneklerine, köklerine, toplum içindeki sosyal statüsüne göre şekillenmektedir. Ailenin sahiplendiği, daha büyük sosyal bir yapıya ait, toplum içinde gelişmiş sosyal kimlikler de bulunmaktadır. İnsanın kazanılmış kimliğinin oluşumu, genelde kişinin verili kimliklerinin onda yarattığı etkilerle yakından alakalıdır.

Kimlik kavramı, bireyin geçmişle ilgili özdeşimlerini, bugünkü rollerini ve geleceğe yönelik arzularını yaratıcı bir biçimde bütünleştirmesi üzerinde odaklanır. Bireyin geçmişinin sosyal tarihi ile bugünün ve geleceğin kültürel beklentileri arasında bağlantı kurar (Newman ve Newman, 1978, ss. 164-165).

İnsanın toplumsal hayata geçişiyle birlikte, sanat ve felsefe kendilerine özgü bir alan kazanmış ve günümüze kadar gelişmeye ve birbiriyle ilişki kurmaya devam etmiştir. Bu ilişki için artık ayrılmaz bir birliktelik söz konusudur. Uzun zamandır tartışılabilen bir konu olan kimlik kavramı bu birliktelik için modern anlayışın getirisi ile farklı bir önem kazanmıştır. Kimlik olgusu yeni bir şey değildir. Geleneksel toplumlarda da bireysel ve sosyal kimliklerden söz edilir. Fakat modernleşme süreciyle birlikte kimlik sorunu ortaya çıkmıştır ve yaygınlaşan kullanımıyla bir kriz olarak nitelendirilmektedir. “Günümüzde kimlik olgusu, çok değişken bir ortamda ya da ortamlar arasında sayısız simge, değer sistemi, uyaran ve daha birçok nitelik arasından seçilen unsurların sentezine dayanmaktadır.” (Şimşek, 2002, s. 4).

Modernleşme sürecinde kültüre ait pek çok yeni araç ve unsur kamusal alanın yapısını etkilemiştir. Sanat da böyle bir araçtır. Sanat, deneyimlerin ve aklın aracılığıyla insanın içinde yaşamak zorunda olduğu maddesel ve hareket dünyası ile kendi iç dünyasının şekillenmesidir. Bu şekillenme durumunun sonucunda sanatçının ve sanat yapıtının varlığı ve dolayısıyla kimliği ortaya çıkar.

Kimlik kavramı sanat alanı için önemli bir konudur. Birçok sanat eseri veya sanatçı kendilerine özgü nitelikleriyle öne çıkar, belirli kimlikler tarafından benimsenir ve değer görür. Ayrıca bir bakıma sanatçı sanat aracılığı ile verili kimliklerinin üstünde bir benlik edinme, kısaca kendini gerçek kılma arzusu içerisindedir. Bu doğrultuda kazanılan bir kimlik olarak sanatçı kimliği hem bireysel hem sosyal bir kimliktir.

Sanatçı toplum içinde yaşayan bir birey olarak ortaya koyduğu eserlerde yalnızca kendisi ile ilgili değil, yaşam ve varoluşla ilgili çatışmaları da yansıtmaktadır. Sanatçı, dış dünya ile iç dünyasının çatışmasından, bunların bütün çelişen ilişkilerinden beslenerek, daha yaşanır bir alan yaratma isteğiyle kendine bir gerçeklik kazandırmaktadır. Kendini gerçek kıldığı noktada sanatçı, kimliğiyle ve yapıtı sayesinde çağdaşları ile bağ kurarak toplumda ve insanlık tarihinde bir yer edinirken, geleceğe de uzanan bir adım atmış olacaktır.

Sanatçıyı harekete geçiren ve varoluşuna katkı sunmasını sağlayan, diğer bir deyişle kimliğini oluşturan, birçok faktör içerisinde sanatı algılama biçimi ön plana çıkmaktadır. Kimlik literatürde birçok farklı tanıma sahip olan bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Maalouf (2000, s. 16) kimliği “insanı diğerlerine benzemez yapan şey” olarak tanımlarken, Gleason (1983) için “ben kimim ve nereye aitim?” gibi varoluşsal sorulara verilen cevaplarla ilişkilendirilerek çevresel faktörlere vurgu yapmaktadır. Kierkegaard (1983, ss. 33-35) kimliği kendini tanıma sürecinde elde edilen ancak her zaman bir sonuca ulaştırılamayan bir çıktı olarak ele almıştır. Benzer biçimde Bauman (2001, s. 112) kimliğin belirsizlikten kaçmak için insan tarafından oluşturulduğunu belirtmiştir. Bireyin aidiyet duygusunda oluşan bir erozyon tarafından ortaya çıkan kimlik arayışı, ontolojik bir sorgulamanın çevre ve birey arasındaki düzleminde var olan durumunu temsil etmektedir.

Maalouf’a göre (2000, s. 16) sanatçı ve birey arasındaki fark da burada yatmaktadır. Sanatçı kimliğindeki “bölünmüşlüğü ve çatışmanın” farkında olan kişidir. Kimliği içerisindeki çatışmanın düzene dönme isteği kişiyi “var olma” sürecine sokmakta ve sanatçıyı ortaya çıkarmaktadır. Böylelikle kişinin sanat algısı da yaşamış olduğu ontolojik

çatışmanın bir ürünü olarak ortaya çıkmaktadır. Ancak kimlik bir süreç olarak nitelendirildiğinden, sanatçının algısı da kimliği tarafından şekillendirilmekte böylelikle sanatçının kimliği sanat algısı karşısında bir süjeye dönüşmektedir. Diğer bir değişle kimlik ve algı birbirini etkilemektedir (Bain, 2005). Sanatçının yaşadığı bu yeniden inşa süreci sanatını ürettiği toplulukları da etkilemekte böylelikle kültür inşasına katkıda bulunmaktadır. Harper'ın (1998) belirttiği gibi sanatçıların eleştirel yeniden inşa öğretileri toplumların ilerlemesine ve şekillenmesine katkıda bulunmaktadır. Öte yandan sanatçının algısı ile ilerleyen sanat toplumsal olarak kabul gördüğünde, topluluğu toplumdan ayıran bir nesneye dönüşmekte böylelikle; dayanışma, toplumsal ve kültürel ilişkileri kurma, endişe ve amaçları birleştirme ve ortak bir kimlik inşasına yardım misyonlarıyla kültüre katkı sağlamaktadır (Lowe, 2000).

İlk insanın elinden çıkan şeyler nasıl bir bilgi kaynağına dönüşmüşse, sanat yapıtı için de bu durum geçerlidir. Yarattığı alan doğrultusunda sanat yapıtı kendince yeni bir kültürün göstereni olduğu kadar kültüre etkiye bulunacak bir üründür de. Burada yaşamın genel işleyişine bağlı kimliğin oluşumundaki gibi bir benzerlik söz konusudur.

Toplum içerisindeki sosyolojik değişimler, gündelik hayatta farklılıklara sebep olmakla birlikte insanlığın sosyal ve entelektüel sınırlarının oluşumuna da sebebiyet vermektedir. Toplumda ilk başta beliren olarak ortaya çıkan sanat, sonrasında belirlenene dönüşmekte ve ilerleyen süreçte belirli bir noktada da belirleyen konumuna ulaşmaktadır. Sanat bir anlamda toplum ve sanatçı arasındaki sosyal bir ilişkinin ürünüdür. Bu bakımdan her yeni sanat yapıtı, etkisi oranınca topluma sunduklarıyla, yeni kültürün fenomeni olma potansiyeli taşıyan önemli bir araçtır. Ayrıca sanat yapıtı aracılığıyla izleyici, sanatçının yarattığı alana ve gerçekliğine ortak olabilir veya benzer bir süreçte oluşabilecek farklı gerçekliklerin potansiyelinin farkına varabilir. Sanatçıya ve izleyiciye sağlayabileceği böyle bir alan sebebiyle sanat bir özgürleşme aracıdır. Sanatçı ve toplum birbirlerinin etkileşimi altındadır. Sosyoloji için sanat, bir bilgi kaynağıdır. İçerisinde toplumların gizlenmiş dinamiklerini barındırır. Sanat insanın insanı nasıl etkilediğini, bireyin ve toplumun ne gibi gereksinimler yarattığını, insan yönetimi üzerinde nasıl bir birliktelik kurulduğunu göstermesiyle de önemli bir araç konumundadır.

1.3 İzleyici Bağlamında Gelişen Sanat Uğraşının Piyasa ile İlişkisi

Shiner, Sanatın İcadı (2001) kitabında şimdi anladığımız haliyle sanatı, Avrupa çıkışlı iki yüzyıllık bir kültürün icadı olarak değerlendirmektedir. Antik dönemlerdeki sanat olgusu,

iki bin yıldan daha fazla bir ömrü ve daha geniş bir çerçevesi olsa da genel dünya görüşüne ve kültürel yapıya bağlı olarak modern döneme göre daha farklı özlere sahip, bambaşka ve faydacı bir sanat olgusu olarak görülmektedir. Sanat, sanatçı ve sanat yapıtı denilenler modern düşüncenin yükselişiyle birlikte gelişen ve değişen bir süreç içinde oluşumlarını gerçekleştirmişlerdir. Modern öncesi dönemlerin geçerlik kazanmış belirli normlarının dışında, artık sanatçının bizzat kendisinin belirlediği normlarla birlikte gelişen yeni bir sanat edimi söz konusudur. Birey vurgusu modern düşünceyle birlikte sanatın kendi alanında, sanatçının ve yapıtının sınırsızlığın tabanında genişleyerek yeniden şekillenmiştir. Bu aynı zamanda sanatçının, yaratıcı bir birey olarak kendinde ve yaratılan sanat nesnesinde bir özgünlüğün ve eşsiz olmanın kazanımını da getirmiştir. Aynı dönem içerisinde yükselen yeni bir varoluşçuluk felsefesinin en temelindeki değer olan ben olma durumu, sanatçının da bireysellik ve özgünlük arayışının da zorunlu bir hali konumundadır. Bu zorunluluk önemlidir çünkü sanatçının benlik arayışı, sanat olgusunun işlevi ve sanat yapıtının algılanma biçimi artık değişmiştir. Bu değişim bir sanat nesnesinin yaşam içindeki yerini, sanatçının toplum içindeki konumunu, sanat ile yaşam arasında kurulan ilişkileri üzerinden düşünülüp, tartışılır hale getirmiştir (Shiner, 2001).

İlk anlamıyla ‘yapıt’ bir emek sonucu üretilen nesnedir. Sanatçı tarafından yaratılan sanat nesnesi “sanat yapıtı” veya “sanat eseri” olarak nitelendirilir.

Bir sanat yapıtından bahsetmemiz için en az üç koşul gereklidir. Birinci olarak estetik dışında bütün işlevlerden arınmış olmasıdır. İkincisi, imza ya da özel bir sanatçı ismine veya yaratıcı bilinmiyorsa ona eşdeğer bir sıfatla bağlanmış olmasıdır. Üçüncü olarak tekilleşmiş olması, başka bir deyişle orijinal ve tek oluşuyla eşsiz olma durumudur (Heinich, 2013).

Sanatçıya ait yapıtların tümünü belirtirken genel olarak “eser” tanımı kullanılır. Tanımı sanatçı yaşarken açık, sanatçının ölümünden sonra kapalı bir bütünlüğü ifade edecek şekilde olarak kabul edilir. Fakat yapıtların aidiyeti söz konusu olduğunda sayı sınırı belirli ölçüde değişebilir. Bu duruma örnek olarak Rembrandt’ı gösterebiliriz. Sanatta bireyselleşme 19. yüzyılda başlamaktadır, Rembrandt zamanında ise sanatsal üretimler kolektif bir çalışma ile yapılmaktadır. Rembrandt’ın yapıtlarının birçoğunun atölyesinde asistanları tarafından yapıldığının öne sürülmesi sonucu, tanım göz önüne alındığında, bu yapıtların niteliği de tartışılmıştır.

Yapıt ve yaratıcısı hangi durumda olursa olsun ayrılmaz bir bütündür, Foucault'nun belirttiği gibi birbirlerini hem tamamlarlar hem tanımlarlar (Foucault, 1969).

Yapıt ile yaratıcının ayrılmaz oluşu, obje (yapıt) ve kişi (yaratıcı) kutupları arasında önemli değişiklikler gösterebilir. Çünkü kültürlü beğenin sanat yapıtını gözetmesi gibi (bu yapıt temelli hayranlık kutbudur), halk beğenisi biyografi ve sanatçı ıstırapı öyküleri aracılığıyla yaratıcıya gider (bu, 'kişi-kişilik' kutbudur). Psikolojik yatırım sanatçıda tekil oluşa yapıldığında, eserci kutup sanat yapıtı estetiği (formalizmi), kişilikçi kutup da yaratıcılığın psikolojisini (biyografici yanı) doğururlar. Yatırım evrenselliği yapıldığında ise ya bir sanat yapıtı mistisizmi ya da bir ıstırap etiği (hagiografi) doğar. Entelektüel değerler hiyerarşisinde yukarı çıkıldıkça biyografiden çok estetik, sanatçı ile empati kuran hayranın heyecanından çok, objeye odaklanan analiz adımının serbestisi ayrıcalık kazanır. Yapıt kavramı böylece iki karşı kutup arasında, objeler ve kişiler arasında yer değiştirir. Bu nedenle sanat sosyolojisinin, yapıtlardan söz etmeden önce, bunların hangi koşullarda ve hangi aktörler tarafından yapıt olarak algılanıp ele alındığına açıklık getirmesinde yarar vardır (Heinich, 2001).

Sanat yapıtının oluşumu ve sosyal etkisi üzerinde dururken, izleyiciden ve sanat yapıtının görünme gereksiniminden bahsetmek gerekir. Bu kısımda sanatın sosyal belirleyiciliğinden ziyade toplumun estetik deneyimlerinin oluşumu öne çıkmaktadır. Sanatçının ortaya çıkardığı yapıtın gereksinim duyduğu en temel şey izleyicidir. Çünkü sanat, bir iletişim biçimidir. Sanat eserleri, izleyicileriyle buluştuğunda gerçek anlamını kazanır ve tamamlanır. İzleyici, sanatçının yaratım sürecine dahil olarak eseri kendi deneyimleri, duyguları ve düşünceleriyle yorumlar. Bu interaktif süreç, sanatın dinamik ve yaşayan bir olgu olmasını sağlar. Sanat eserinin izleyiciyle kurduğu bağ, onun değerini ve etkisini belirleyen en önemli unsurlardan biridir. Bu nedenle, sanat eserleri sadece yaratıcılarının değil, aynı zamanda izleyicilerinin de katkılarıyla var olur ve anlam bulur. Sanat yapıtına bakışın değişimi aslında ilk olarak sanatçısının kendi bakış açısını değiştirmesiyle başlar. Sanatçının kendisi hem yapıtın oluşturulduğu süreç içinde hem de sonucunda aynı zamanda izleyici konumundadır. İlk izleyici konumunda olan sanatçının kendi bakış açısını değiştirmesiyle başlayan süreç, yapıtın sanatçıdan ayrılması ve sosyal bir ilişkinin ürününe dönüşmesiyle sonuçlanır. Böyle bir ilişki sanatçının ve yapıtının kazandığı kimliğin, yarattığı özgünlük değerinin bu kimliğe veya değere duyarlı izleyiciyle buluşmasını sağlarken aynı zamanda sanat yapıtına, onu oluşturan, yaratan sanatçısının yapıtı yüklediği değerlerden bağımsız bambaşka değerler yüklenebilmesine de olanak sunmaktadır.

Beğeni temel anlamda her insanın doğasında bulunur. Kişinin bir şeyin güzelliği hakkında yargıda bulunmasını sağlayan duygudur. İnsanın özünde olan ortak şekliyle beğeni de benzer birçok duygu ve ihtiyaç gibi, insanın yaşam sürecinde değişime ve gelişime açıktır. Örneğin güzel olmayandan ayırabilme yetisi olarak belirli seviyelere ulaşabilmektedir. Özellikle kişinin kendisi ve sosyal çevresi eğitim seviyelerine göre değerlendirildiğinde, estetik seçimlerin tam anlamıyla subjektif olmadığı, birçok nedene (sosyal, toplumsal) bağlı olarak şekillendiği görülmektedir. Yine de sanat ve toplum her ne kadar iç içe geçmiş görünürse görünsün; sanat toplumun tam olarak bir yansıması değildir. Sosyal bir grubun içinde dahi birey olarak sanatçının yansıttığı kimlik, tinsel özellikler barındıran bir kendini gerçek kılma durumudur. Birçok sanatçının yapıtlarıyla sosyal çevresinden ayrı bir duruş sergilediği görülmektedir. Bu sanatçının kendini gerçekleştirme ihtiyacından kaynaklanan özgünleşme ve özgürleşme yolculuğuyla alakalıdır. Genelde bu özgün tutum, sosyal çevrede bir dirençle ve hatta reddedilişle karşılaşacaktır.

Tarihsel süreçte bir sanat yapıtının izleyiciyi kendine çağırmasının, izleyici tarafından kabul görmesinin sanatçısından bağımsız bir şekilde gerçekleşebileceğini söylemek mümkündür. Bu durum örneğin bir kopuş hali olarak Van Gogh'un eserlerinde görülebilir. Van Gogh'un abisine yazdığı mektuplar sayesinde resimlerinin eğer kötüyse, bunun yarın için de geçerli olacağını, o gün için iyiye, bunun yarın içinde öyle kalacağı fikrine sahip olduğuna ulaşırız. Bugün bir bakıma Van Gogh'un eserleri üzerinden bu söylemin geçerlilik kazandığını görebilmekteyiz. Günümüzde Van Gogh dünya sanat tarihinde çok önemli bir yere sahip olduğu kabul edilmektedir. Eserleriyle oluşturduğu kimlikle kendi zamanında olmasa bile sonrasında büyük bir izleyici kitlesine ulaşmayı başarmıştır. O gün için kabul görmeme sebebi aslında hâkim olan estetik ve plastik algıyla, sanatçının üslubuyla ilgilidir. Aynı üslup bugün üzerine sayfalarca yazı yazılacak, filmlere konu olacak bir nitelik kazanmıştır. Bu durumda sanat yapıtının en önemli muhatabının izleyicisi olduğu düşünülebilir. Ayrıca kendi sosyolojik tarihinde sanat yapıtının sanatçısıyla birlikte yeniden okunması antropolojik olarak toplumsal hareketliliğin getirisidir. Bu sebeple belirli bir seviyede sanatçının kimliğinin ve sanat yapıtının gerçek değerinin anlaşılabilmesi zordur, bunun için toplumsal gelişmişlik elzemdir.

İzleyicinin bakışının gelişmesi, sanat yapıtının kabul görmesi, tarihsel bir perspektifte görme kültürünün oluşmasıyla alakalıdır. Antik dönemlerden başlayıp Rönesans'a kadar gelen süreçte sanatçı tam manasıyla özgünlüğünü ve dolayısıyla özgürlüğünü kazanamamıştı. Sanat bilindik anlamda sanatın öz çizgisinin dışında başka şeylere hizmet etmekteydi. Sürece ait genel sanat anlayışının ürünleri olan yapıtlar için sadece işlediği konular üzerinden, üslup ve anlam bakımından bir değer yüklenebilmekteydi. Toplum için bir görme kültürünün oluşumu da sadece belirli kalıplar çerçevesinde gelişmekteydi.

17. yüzyıl sanatçılarının çoğunun izleyici çevresi özgül talepleri ve belirli beğenileri olan az sayıdaki bilinen müşteri, alanla ilgili amatör ve uzmanlardan ibaret şekilde hala gayet küçük çaplıydı. 17. yüzyıldan itibaren, aydınlanma olgusu, o güne dek sanatın alanını kapsayan din olgusunun yerine geçmiş, dolayısıyla sanatın ana hattını, kapsamını ve amacını değiştirmiştir. Sanat artık sadece din dogmalarını, mitosları betimlemekten ziyade insanın kendi benliğinin yaratımı konusunda ve bilindik anlamda da sadece kendine yönelmiştir. Böylece toplumun temel zevk ve beğeni ölçütleri doğrultusunda değişimler de başlamıştır. 18. yüzyılda özellikle konser (dinsel olmayan), resim sergisi ve edebiyat eleştirisi gibi yeni sanat kurumlarının gelişmesiyle ve bunların alanla ilgili daha büyük ve karmaşık bir kamuoyunun oluşmasına yönelik katkılarıyla izleyici çevresi giderek genişlemiştir. Sergilere ve konserlere giden, kitapları ve eleştirileri okuyan ve bunları tartışmak amacıyla kafe ve kulüplere toplanan izleyici çevresi artık o kadar geniştir ki sanatsal üretim bunların ortak bireysel tercihleriyle sürdürülebilecek bir desteğe kavuşmuştur (Shiner, 2001).

18. yüzyıldan itibaren sanatın işlevselliği konusunda belirgin değişimler görülmektedir. Sanatın muhatap kesiminin çeşitlilik kazanması, sanat algısının gelişimi ve bununla birlikte sanat kavrayışını şekillendiren terimler yeni baştan tartışmaya sunulmasına neden olmakta, sanatın yapısı ve içeriğinden, üretim ve icra yöntemlerine kadar birçok alanda gelişmeler yaşanmaktaydı. Bu gelişim sürecinin, işlevsel açıdan sanatçının ve sanat yapıtının tam manasıyla özgünlüğü ve özgürlüğünü de olası kıldığı söylenebilir.

Modern dönemle birlikte sanatçıların yaratım sürecine kendilerinin belirlediği konular üzerinden, kendi tinsellikleri, zevk ve amaçları doğrultusunda bağımsız birer yaratıcı birey olarak yönelmeye başladığı görülür. Sanatta yüzyıllarca egemen olan tavrın yıkılması ve sanatçıların ortaya koyduğu özgür irade sayesinde sanat alanı büyük bir yenilenmeye girmiş ve alanda farklı bakış açıları sunan yeni görme biçimleri belirmeye

başlamıştır. Modern sanat anlayışı, sanattaki temel ortak problemlerin yeniden kurgulanmasının, geleneksel olana karşı güncel konuların farklı malzemelerle işlenmesinin, mekan konusunun sanat yapısı çevresinde başka bir boyuta taşınmasının görüldüğü önemli ve yeni bir başlangıçtır. Modern sanat akımlarının oluşumu da bu görme biçimlerinin birçok farklı işleniş tarzının, hem birey olarak sanatçının tek başına hem de tekil bireylerin ortak bir tema çevresinde birleştiği bir bütünün ortaya çıkardığı bir neticedir.

Herhangi bir yapının egemenliği altında olmayan, yüksek kültürün ihtiyaçları ve desteği doğrultusunda gelişebilen sanat, modern dönemde kendine has işlevsel, özerk bir alan kazanmıştır. Artık sanat için bir piyasanın oluşumu da söz konusudur ve sanat yapıtları bu piyasanın ticari malları haline gelmektedir. Sanatın alınıp satıldığı yerde, kültürle toplumsal yapının çakıştığı yer de bu piyasadır.

Sanat piyasası, sanat yapıtlarının alıcılarıyla buluştuğu, alıcılarının ve satıcılarının uzman olduğu, profesyonel çağdaş sanat örneklerini, sanat tacirlerini, sponsorları, koleksiyonerleri, müzayede evlerini kapsayan bir pazardır. Artun (2015) sanat piyasasının doğuşunu sanatın kurumsallaşmasına bağlamaktadır. Sanatın piyasa ile ilişkisi geçmişten günümüze hep sıkı bir biçimde devam etmiştir. Bir sanat eseri ya piyasa mekanizması tarafından ya da merkezi/yerel devletin doğrudan üretmesi, desteklemesi veya piyasa ile çeşitli kamu kuruluşlarının finansal bir ortaklığı sonucu üretilmektedir. Piyasa, yeterli talebi olan ve yasalarla üretimi ve tüketimi yasaklanmayan her türlü mal ve hizmeti üretmekte, bunun yanında piyasanın çeşitli nedenlerle üretmediği ya da üretmediği sanat ürünlerini gerekli olması durumunda devlet üretmektedir (Akdede, 2018, ss. 6-7).

Sanat piyasasının da bir arz talep dengesi içerisinde varlığı düşünüldüğünde sanatçının varlığı da bu piyasada tutunmasına ve kendisini gerçekleştirmesine bağlıdır. Aynı zamanda eserin tanıtımı, ulaşılabilirliği ve bir pazarlama öznesi olarak kullanılması sanatçının piyasa içerisindeki varlığı ile doğrudan ilişkilidir (Beteş, 2016). Ancak çalışmanın da konusuyla paralel olarak dijital sanatın sanat pazarındaki avantajları yadsınamayacak kadar fazladır. Dijital sanat eserleri, geleneksel sanat eserleri gibi sanat piyasasında da bir yer edinmektedir. Özellikle son yıllarda dijital sanata duyulan ilgi, dijital sanatın ticari olarak da değerli olduğunu göstermektedir. Dijital sanatın interaktif sanat eserleri, izleyicilerin sanat eserleriyle etkileşim kurmalarını sağlaması sebebiyle

geleneksel sanat eserleri gibi yüksek fiyatlarla satılmakta ve sanat eserlerine daha aktif katılımı mümkün kılmaktadır. Özellikle artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) gibi teknolojiler kullanıldığında, izleyici sanat eserine adım atmakta ve içinde yer almaktadır (Özdağ, 2023, s. 20). Bu durum sanat eseri karşısında izleyicinin konumun değişmesine, 1960'lardan önce uzakta olan izleyici sanat eserinin doğrudan içerisine katılmasıyla sonuçlanmaktadır. İzleyicinin konumu değişirken sanat eserlerinin piyasa içerisindeki durumu da benzer şekilde değişmekte (Çeber, 2017) ve dijital eserlere ulaşılabilirliği daha kolay olmasından dolayı talep artmaktadır.

Sanat yapıtı için izleyicinin alıcıya dönüştüğü, değişen ve gelişen bir süreç birçok açıdan elzemdir. Hem bireysel anlamda hem de endüstriyel ölçekte sanatın icrasının sürdürülebilirliği büyük oranda ekonomik gereksinimlerin karşılanmasına bağlıdır. Sanatçı, yapıtını oluşturmaya yarayacak malzeme, araç ve gerekli imkanları sağlamak, kendini geçindirmek için ekonomik gereksinimlerini karşılamak durumundadır. Özellikle bazı sanat alanlarında kullanılan araç ve malzeme kalitesinin, sanatçının fiziki yeterliliklerinin ne kadar korunduğunun, ortaya çıkan eserin değer düzeyini ne kadar etkilediği de göz önünde bulundurulmalıdır. Sanatın varlığı ve gelişimi bu gereksinimlerin ne kadar karşılandığıyla, sanatçının nasıl ve ne kadar destek gördüğüyle yakından alakalıdır. Herhangi bir iş kolunda olduğu gibi sanat için de bu durum öncelikle bir alıcı satıcı olgusunun gerekliliğini ve bunun gerçekleşeceği alanın yani piyasanın ihtiyacını ortaya koyar. Alıcı ve satıcı arasındaki etkileşim arz talep ilişkisi ve tarafların niteliği üzerinden kurulur. Bu ilişki sonucunda belirli nitelikte bir piyasa oluşur. Piyasanın, tarafların ve piyasa ürününün niteliği etkileşim devam ettiği sürece farklı yönde ve şekilde değişim ve dönüşüm gösterebilir.

Sanatçının ve yapıtın sanat piyasası içinde dönüşümü sanatın gelişimi açısından önemli ve engellenemez bir durumdur. Örnekle açıklanması gerekirse bir kitap kendi varlığını ancak okunduğu sürece ortaya koyar. Bu gereksinimde ilkin yazarın tamamladığı şekliyle ondan koparak yolculuğuna başlar, sonrasında yazarın kısmen küçük çevresi tarafından okunur, yayın organlarının bu yolculuğa dahil olmasıyla daha çok potansiyel okura ulaşır ve dahasını da kendine çeker. Böylelikle yazarın kimliğine, diğer yazdıklarına olan ilgi de artar. İlişki ve etkileşim devam ettikçe de gelişim sürer. Hatta bu süreçte ilk başta yazılan kitabın yeni baskılar ve adaptasyonlar ile düzeltildiği, değiştiği, yenilendiği, geliştiği durumlar olasıdır.

Tarih boyunca sanatın toplumsal yapıyla ve kültürle ne kadar yakından bağlı olduğu bilinmektedir ve sanat piyasası bunlarda gerçekleşen değişikliklerle doğrudan etkileşir. Piyasada iktidar ve egemenlik söz konusu olduğunda, alıcı ve satıcının niteliği ve özellikle taraflar arasındaki güç dinamikleri üzerinden bir oluşum görülmektedir. Örneğin kraliyet, kilise ya da devlet sisteminin olduğu bir yer ve dönemde, bir sanat yapıtının alıcısı olan sözgelimi kişi veya kurumun ihtiyaçlarına yönelik şekilde sipariş edildiği görülür. Sanat yapıtı da bu durumda en önemli alıcısının örneğin kilisenin kültürel ihtiyaçlarını, devletin yüceltilme taleplerini karşılamakta, alıcısının zevkini yansıtmaktadır. Bu durumda piyasada tekelleşmiş alıcının dönemin sanatsal üslubunu belirleyerek, sanatın egemenliğini elinde tuttuğu söylenebilir. Kültürün kendisinin ve ürünlerinin daha ulaşılır bir mal haline geldiği, burjuva bir zevkin öne çıktığı daha geniş bir piyasadaysa egemenliğinin el değiştirmesi veya paylaşımı beklenir.

Özellikle modern dönemle birlikte sanat piyasasının giderek özerkleştiği söylenebilir. Sanatçının toplum içindeki rolünün ve işlevinin sanatçıyı öne çıkaracak yönde değişmesiyle sanat piyasasında egemenliğin artık sanatçıların eline geçmeye başladığı görülmektedir. Yine de piyasanın yapısı ve dinamiklerin işleyişi genelinde etkileşimin sunduğu olasılıkların ve değişimin sürekliliği unutulmamalıdır. Sanat piyasası modern dönemde ne kadar özerkleşmiş, sanatçı birçok konuda asıl söz sahibi haline gelmiş olsa dahi, sanat ve sanatçı piyasanın gereksiniminden ve sunduklarından etkilenmeye devam edecektir.

Modern dönemde sanat yapıtının özellikle üretim yöntemi ve sunuş biçimi açısından piyasadaki etkilendiği görülmektedir. Özellikle tüketim toplumlarında kapitalizmin iyice yükselişe geçmesi sonucunda, sanat alanındaki yapısal ve içeriksel yeniliklerin çoğunlukla piyasaya bağlı gerçekleştiği ve işlenen konularla biçimsel pratiklerin ticari bir uygulama halini aldığı görülmektedir. Hatta yapıt ve sanatçının ayrılamayacağı söylemini hatırlatacak şekilde, sanatçının kendisi bile bu piyasada yeniden yapıtın ticari bir değeri olarak ortaya çıkmaktadır. Bu bağlamda örneğin Van Gogh'un hem yapıtlarıyla hem de trajik yaşam öyküsüyle kültür endüstrisi için ne büyük bir tüketim nesnesine dönüştüğü görülmektedir. Öyle ki sanat algısı oluşmamış herhangi bir kişi için bile sanatçının eserlerinin gündelik hayatın içinde yer aldığı kolaylıkla söylenebilir. Aynı durum için Leonardo Da Vinci veya Frida Kahlo örneği de sunulabilir. Bir Mona Lisa imgesi veya Frida Kahlo portresi ile neredeyse her yerde karşılaşılabilir. Bu durum aslında birçok

farklı dönemden birçok sanatçı örneğinde gösterilebilir. Tüketim kültürü ve popüler kültürün etkisiyle bu durum tamamen kimlikler arasındaki bir alış ve satışa dönüşmüştür. Hatta piyasa, bu başarılı eserlerin örneğinin ötesinde, yeterince popüler ve alıcısı olduğu sürece sanatın her 'ne olursa' değer göreceği ve her yönüyle yeniden ve tekrar tüketilebileceğini göstermektedir.

Sanat piyasası, zaman içinde sanatın doğası, sanat yapıtlarının ticarileşmesi, satış ve pazarlama yöntemleri gibi pek çok faktörün etkisiyle önemli değişimler ve dönüşümler geçirmeye devam etmektedir. Günümüzde sanat piyasasının dönüşümü, küreselleşme, teknoloji, yeni medyalar, değişen koleksiyoner profili ve sürdürülebilirlik gibi çeşitli faktörlerin etkisiyle gerçekleşmektedir. Bu dönüşüm, sanatın ticari boyutunu değiştirirken, aynı zamanda sanatın erişilebilirliğini ve çeşitliliğini artırır. Sanat piyasasının geleceği, bu dönüşümlerin etkisi altında şekillenmeye devam edecektir ve sanatın toplumsal, kültürel ve ekonomik rolleri üzerinde önemli bir etkiye sahip olacaktır.

Küreselleşme ve bu alandaki teknolojik ilerlemeler, sanat piyasasının dönüşümünde belirleyici bir rol oynamaktadır. İnternetin ve dijital platformların yaygınlaşması, sanat eserlerinin daha geniş bir kitleye ulaşmasını sağlamış ve sanat piyasasının sınırlarını genişletmiştir. Sanatçılar, eserlerini çevrimiçi galerilerde sergileyerek ve sosyal medyayı kullanarak daha fazla izleyiciye erişebilirken, koleksiyonerler de çevrimiçi müzayede platformları aracılığıyla dünya çapında eserlere yatırım yapabilmektedir. Son yıllarda özellikle Bitcoin teknolojisinin küresel ekonomiye dahil olması ve NFT eserlerin ve bu eserlerin müzayede sisteminin geliştirilmesi sanat piyasasındaki en büyük küresel yenilik olmuştur.

Geleneksel sanat formlarının yanı sıra, dijital sanat, enstalasyon sanatı, performans sanatı gibi yeni medyalara yönelik ilgi artmıştır. Bu yeni medya formları, sanat piyasasının çeşitliliğini ve dinamizmini artırırken, aynı zamanda sanatın ticarileşmesinde yeni olanaklar sunar. Sanat eserlerinin dijital kopyalarının satılması, sanatçıların eserlerini daha geniş bir kitleye ulaştırmasını ve ticari potansiyellerini artırmasını sağlar. Blockchain teknolojisi ve NFT sisteminden sonra bu alanda en çok ses getiren yenilik, geliştirilen yapay zeka uygulamalarının sanat alanında başarıyla kullanılmaya başlanmasıdır.

Geleneksel koleksiyoner profili, genellikle zengin ve kurumsal koleksiyonerlerden oluşurken, günümüzde bu profilde önemli değişiklikler yaşanmaktadır. Genç ve yeni nesil

koleksiyonerler, sanat piyasasına daha fazla katılım göstermektedir ve alternatif yatırım fırsatları aramaktadırlar. Bu yeni koleksiyoner profili, sanat piyasasının dinamiklerini ve işleyişini değiştirmekte ve yeni talep ve eğilimlerin ortaya çıkmasına yol açmaktadır.

Son yıllarda, sanat piyasasında sürdürülebilirlik ve sosyal sorumluluk ön plana çıkmaktadır. Sanat kurumları ve galeriler, çevresel etkileri azaltmak ve toplumsal fayda sağlamak amacıyla sürdürülebilir uygulamalara yönelmektedirler. Sanat piyasasının dönüşümünde günümüzde etkili bir faktör olan bu eğilim, sanat yapıtlarının üretiminden dağıtımına kadar her aşamada sürdürülebilirlik ilkesinin gözetilmesini de sağlamaktadır.

1.4 Bir İhtiyaç Olarak Sergileme Eylemi ve Mekan Sanat İlişkisi

Sergileme kelime anlamı olarak gösterme, sunma, teşhir etme anlamında kullanılır. Bu çalışma insanın sanat uğraşının ve sergileme isteğinin kaynağına dair çıkarımlar yaparken ortak bir ihtiyaç kavramına ve gelişim süreci gerekliliğine odaklanmaktadır. Bu bağlamda sergileme eyleminin, insanın psikolojik, sosyal ve kültürel ihtiyaçları ile bireylerin kendilerini ifade etme ve toplumda bir yer edinme arayışlarının bir yansıması olarak ortaya çıktığı söylenebilir. Kısaca bu eylem, temel psikolojik ihtiyaçların tatmini ve sosyal kabul arzusunun birleşiminden kaynaklı olarak görülebilir.

İnsanlar değer algısı olan sosyal canlılardır. Özdeğer ve toplumsal değer bakımından kabul görmek için duruma göre niteliklerini gizlemeye veya ortaya koymaya çalışabilirler. Allen vd. tarafından (2022) yapılan çalışmada insan zihni, ilişkiler kurma ve bu ilişkileri sürdürme yönünde evrensel bir motivasyona sahip olduğu ortaya konulmuştur. Bu motivasyon, sosyal kabul ve onay arayışının yanı sıra, bireylerin kendilerini topluma entegre etme çabalarının bir parçasını teşkil etmektedir.

İnsanlar kim olduklarını ve olabileceklerini, ne yaptıklarını, ne kadar yapabildiklerini ve neler yapabileceklerini kendilerine ve diğerlerine göstermek, ispat etmek isterler. Bu süreç, bireylerin psikolojik tatmin ve sosyal entegrasyon ihtiyaçlarını karşılamalarına hizmet ederken, aynı zamanda kültürel ve toplumsal yapıların oluşmasına ve sürdürülmesine de katkıda bulunur.

Sosyal olarak öne çıkmak ve kendini gerçekleştirmek isteyen birey motivasyonunu sergiler. Bireylerin içsel motivasyonları ile toplumsal normlar ve beklentiler arasında dinamik etkileşim sonucunda sergileme eyleminde davranışsal farklılıklar ortaya çıkar. Böylelikle bireylerin kendi benliklerini, yeteneklerini, başarılarını veya sahip oldukları

değerleri başkalarına gösterme isteği ve ihtiyacı ile şekillenen sergileme eylemi bireylerin özdeğerini artırmak, sosyal kabul görmek, onay ve takdir toplamak amacıyla gerçekleştirilen bir kendini ifade biçimine dönüşür. Bireylerin kendilerini ifade etme biçimi, kendi kimliklerini ve sosyal rollerini diğerlerine tanıtmaya ve pekiştirmekte etkilidir.

Nitelik olarak sergileme eylemi zamana bağlı bir süreç içerir. Buna ek olarak sunulan ilgiye ve iletişime odaklı, duysal ve mekansal bir eylemdir. Sergileme sürecinde, eyleme bağlı olarak sunulan şeye karşı olan ilgi, duygu ve düşüncelerin değiştirilebileceği ve güçlendirilebileceği düşünülmektedir.

Sanat açısından eserin, teşhire ve sergilemeye yönelik yapılması kabul gören bir ön koşuldur. Buna göre sanat uğraşının ve eserin sergilenmesinin iç içe olduğu söylenebilir. Sanat uğraşı sonucu ortaya çıkan nesnenin niteliğinin tarihsel gelişimi kadar sergileme eyleminin tarihsel süreci de bu yüzden oldukça önemlidir. Bu bağlamda, bu çalışma sanat uğraşı ve sergileme eyleminin gelişiminin beraber irdelenmesi gerekliliğini ortaya koyarken, sergileme sürecinin sanat uğraşının değerini yükseltebileceğini savunma amacındadır. Sanat uğraşı, sebebi ve sunulanın niteliği ne olursa olsun, Okay'ın biriktirme ve sergilemeden bahsederken değindiği gibi tarihsel süreçte ancak paylaşım ve kültürel aktarım sayesinde ortak bir paydada birleşerek gelişecektir (Okay, 2015).

1.4.1 Mekan olgusu ve mekan algısının sanatla kesişimi

Mekan, insanı çevreden belli bir ölçüde ayıran, içinde eylemlerini sürdürmesine elverişli, alan, boşluk ve sınırları algılanabilen uzay parçasıdır. (Ayrıca mekan; var olanların içinde yer aldığı, tüm sınırlı büyüklükleri içine alan uçsuz bucaksız büyüklük... Sınırsız ortam, sonsuz, büyük kap ya da hazne... Boşluk, hiçlik durumu... Kütleler arasındaki boşluk... Üç boyutu, eni, boyu, derinliği olan hacim... Kendi olanaklarıyla mimari biçimlemeye sahip kütlelerin arasındaki bir biçim... Nesnelerin var olma ve bilinmelerinin koşulu...) İçeri ve dışarının değişkenliği mekanın özünü oluştururken, sınırlayıcı ve vurgulayıcı öğeler mekan oluşumunda önemli göreve sahiptirler. Bireyin mekanı tanımlayabilmesi için, mekanın birey tarafından algılanabilir olması ve sınırlarının bulunması gereklidir (Özdemir,1994). Birey her zaman net ve kesin olmayan, tüm duyularına farklı oranlarda etkisi olabilecek bu sınırları ve vurgu elemanlarını algıladığında mekanı tanımlamaya başlar. Mekanın öğelerini bir bütün olarak algılayabildiğinde de tanımladığı mekana anlam yüklemeye başlar.

Bireyin eylemleri çerçevesinde duyuşsal algılanan sınırlar ve öğelerin anlamla buluşması duyuşsal bir ifade aracı olan sanatın da özelliğidir. Sanat teorik ve pratik içerik açısından mekan kavramıyla ilişkilidir. Sanat uğraşı fiziksel olarak üretim ve sergileme ile ilgili nedenler açısından fiziksel mekana ihtiyaç duyar. Sanat özellikle sergileme pratiğı açısından mekansal deneyimlerle derinlemesine bağlantılıdır. Sanat eserlerinin sergilendiğı mekanlar, izleyici ile eser arasındaki etkileşimi ve bu etkileşimin niteliğini büyük ölçüde etkiler. Mekansal deneyim, sanatın algılanmasını ve izleyici üzerindeki etkisini şekillendirir. Bu noktada sanat ve mekan kavramı farklı bir boyutta kesişir. Bu nedenle, sanat ve izleyici ilişkisini mekansal bir deneyim olarak ele almak, bu dinamiğı anlamak açısından büyük önem taşır. Mekan, sanatın izleyiciyle olan etkileşimini şekillendirir ve bu etkileşimin niteliğini belirler. Mekansal düzenlemeler, izleyici katılımını teşvik ederken, mekansal hafıza ve duyuşsal bağlar oluşturur. Kamusal mekanlarda sergilenen sanat eserleri, toplumsal etkileşimi ve kolektif hafızayı güçlendirir. Sonuç olarak, sanat ve mekan arasındaki bu dinamik ilişki, sanatın toplum üzerindeki etkisini artırır ve izleyiciye zenginleştirici bir deneyim sunar.

Victoria Hunter (2005, s. 375), sanatçıları mekanlara anlam katan kişiler ve “mekan yaratıcıları” olarak konumlandıran kültürel anlayışın, sanatçının topluluk içindeki uyumu ve topluluğun geleceğini yaratmada olumlu ve önemli bir güç olarak rolünü vurgulamaktadır. Hunter mekanın unsurlarının ortaya çıkarıcısı olarak sanatçının rolünü incelemiş ve izleyici algılarının sanatsal deneyim ile mekan algısı üzerinde büyük bir etkisi olduğu sonucuna varmıştır. Bu noktada mekan, sanat ve izleyici arasındaki ilişki sanatçıların, izleyicilerin, toplulukların, uzay ve zamandaki noktaların belirli buluşmalarını içermektedir. Böylelikle sanat, mekan ve izleyici arasında kalıcı bir iz ve nitelik bulunmaktadır. Sanatsal uygulamalar mekan ve izleyici arasında yeniden bir bağ inşa etmekle birlikte mekanın yeninden hayali, yeniden deneyimlenmesi ve izleyici ile mekan arasında oluşan bağı sürdürmektedir (Ashley ve Weedon, 2020, s. 4).

Mekan ve sanat birbirini biçimlendiren ve birbiri ile bütünleşen iki kavramı ifade etmektedir. Mekanın sanat ile ilişkisi iki farklı açıdan değerlendirilebilir. Bunlardan ilki sanat için sergi alanı olan, sanat eserinin izleyiciye ulaşmasını sağlayan bir mekan tasviridir. İkinci olarak ise, sanat eserinin içinde sanatçının düşsel dünyasının bir yansıması olan, sanat eserinin sergilendiğı değil bizzat sanat eseri haline gelmiş bir mekan kurgusudur (Balaban, 2014, s. 9). Ancak güncel sanat yaklaşımlarına bakıldığında, sanat

ve mekan arasındaki ilişkinin bir alan ya da kurgudan daha fazlasını ifade ettiđi gör÷lmektedir.

Sanat eserlerinin sergilendiđi mekanlar, izleyicilerin eseri nasıl algıladıklarını ve deneyimlediklerini belirler. Beyaz küp olarak adlandırılan modern galerilerden açık hava heykel parklarına kadar çeşitli mekanlar, sanat eserlerinin sunumunu ve izleyicinin bu eserlerle kurduđu ilişkiyi biçimlendirir. Galeri veya müze mekanları, sanat eserlerine odaklanmayı teşvik ederken, doğal ortamlar veya kamusal alanlar, eserin çevresiyle etkileşimini ve izleyiciyle olan ilişkisini genişletir (O'Doherty, 1986). Mekansal düzenlemeler, izleyicilerin sanat eserleriyle nasıl etkileşime geçeceklerini de belirler. İnteraktif ve katılımcı sanat eserleri, izleyicilerin fiziksel olarak mekana dahil olmalarını ve eserin bir parçası haline gelmelerini sağlar. Bu tür sergiler, izleyicinin sanatla olan ilişkisini daha aktif ve dinamik bir hale getirir. Örneđin, yaygın olarak kullanılan sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) teknolojileri, izleyicilere mekansal bir deneyim sunarak sanat eserleriyle derinlemesine etkileşim kurmalarına olanak tanır (Manovich, 2001).

Sanat eserlerinin sergilendiđi mekanlar, eserlerin anlamını ve anlatımını da etkiler. Mekan, sanat eserinin bağlamını oluşturarak, izleyicinin eseri yorumlama biçimini yönlendirir. Mekanın tarihi, kültürel ve fiziksel özellikleri, sanat eserinin mesajını ve etkisini şekillendirir. Bu nedenle, sanatçılar ve küratörler, eserlerin sergileneceđi mekanları dikkatle seçerek, eserin anlamını ve izleyici üzerindeki etkisini artırabilirler (Foucault, 1986). Örneđin sanatın kamusal mekanlarda sergilenmesi, toplumsal etkileşimi ve kolektif hafızayı güçlendirir. Kamusal sanat eserleri, günlük yaşamın bir parçası haline gelerek geniş kitlelere ulaşır ve toplumsal bilinçlenmeyi artırır. Bu tür eserler, toplumsal meseleler hakkında farkındalık yaratır ve kamuoyunda tartışma başlatır. Kamusal sanat, izleyiciler arasında sosyal bağlar kurarak topluluk bilincini ve dayanışmayı teşvik eder (Kwon, 2004). Ayrıca sergileme mekanları izleyicilerin mekansal hafızasında yer edinen duygusal bağlar kurmasına yardımcı olur. Belirli bir mekanda sergilenen eserler, izleyicilerin o mekanla ilgili anılarını ve duygusal tepkilerini şekillendirir. Bu durum, sanatın izleyici üzerindeki etkisini artırır ve eserlerin daha kalıcı bir iz bırakmasını sağlar. Mekansal hafıza, izleyicilerin sanat deneyimlerini zenginleştirir ve bu deneyimlerin hatırlanabilirliğini artırır (Casey, 2000).

1.4.2 Gelenekselleşen mekansal sergileme pratiğinin tarihsel gelişimi

Plastik sanatlar açısından eserlerin sergilenme pratiği, tarih boyunca farklı kültürel, sosyal ve estetik dinamiklerle etkilenmiş, şekillendirilmiş ve gelenekselleşmiştir. Geleneksel sergileme, 19. ve 20. yüzyıllarda önemli dönüşümler geçirmiş ve modern sergileme pratiği ortaya çıkmıştır. Günümüzde sergileme alanında her ne kadar gelişmeler yaşansa da genel olarak sanatsal sergilemede klasik ve modern sergileme yöntemleri gelenekselliğini korumaktadır. Çalışmanın bu kısmı, modern sergileme pratiğinin tarihsel gelişimini, ana akımlar ve önemli dönüm noktaları çerçevesinde kısaca ele alacaktır.

Gelenekselleşen modern sergileme pratiği, tarihsel süreç içinde sürekli evrim geçirmiştir. Antik dönemlerden modern müze kavramının doğuşuna, 19. yüzyıl salonlarından 20. yüzyıl avangart hareketlerine kadar sergileme biçimleri, sanatın toplumsal ve kültürel dinamiklerine göre şekillenmiştir. Günümüzde dijital teknolojilerin sunduğu yeni olanaklar, sanatın sergilenme ve deneyimlenme biçimlerinde yeni ufuklar açmaktadır. Bu tarihsel perspektif, sanatın sergileme pratiğinin zengin ve çeşitli bir geçmişe sahip olduğunu gösterse de bu çalışma günümüzde genel sergileme pratiğinin çağın teknolojik gelişimi ve gereksinimleri açısından gerisinde kalmış olabileceğini öne sürmektedir.

İlkel ve antik dönemlerden bu yana sanat eserlerinin sergilenmesi söz konusudur. İlkel çağlara ait sanatsal örnekler arkeolojik sosyal yaşam merkezleri ve dini tören alanlarında, özellikle mezarlıklarda kişisel veya toplumsal aidiyet göstergeleri olarak ortaya çıkmıştır. Antik Yunan ve Roma’da heykeller ve anıtlar, kamusal alanlarda sergilenirken, Ortaçağ’da kiliseler ve katedraller, dini ikonografileri barındıran önemli sergi alanları olarak hizmet vermiştir. Rönesans döneminde ise saraylar ve özel koleksiyonlar, sanat eserlerinin sergilendiği yerler haline gelmiştir. Bu dönemde sanat, genellikle elit kesimin erişimine açık olan özel koleksiyonlarda saklanmıştır (Bazin, 1967).

18. yüzyılın sonlarına doğru, Fransız Devrimi ile birlikte modern müze kavramı ortaya çıkmıştır. 1793’te Louvre Müzesi’nin halka açılması, sanat eserlerinin geniş kitlelere ulaşmasını sağlayan önemli bir adım olmuştur. Bu dönem, sanatın kamusal alanda sergilenmesinin başlangıcı olarak kabul edilir. Modern müze, eğitim ve kültürel mirasın korunması amacıyla halkın erişimine açık bir kurum olarak şekillenmiştir (Duncan, 1995).

20. yüzyıl, sanat sergileme pratiğinde radikal değişimlerin yaşandığı bir dönemdir. Avangart hareketler geleneksel sergileme yöntemlerine karşı çıkarak, sanatın daha

deneyisel ve interaktif biçimlerde sunulmasını savunmuşlardır. 1913'teki Armory Show, Amerikan sanat dünyasında avangartın kabulünü simgelerken, Bauhaus ve De Stijl gibi hareketler, sanatın sergilenme biçimlerine yenilikçi yaklaşımlar getirmiştir (Altshuler, 1994). Dada'nın ortaya çıkışı ve 1960'lardan sonra mekanın sanatın bir ögesi olarak gören post modern yaklaşımların mekana yeni sınırlar kazandırdığı söylenebilmektedir (Onan, 2017).

20. yüzyılın ortalarından itibaren, “beyaz küp” olarak bilinen modern galeri mekanı, sanat eserlerinin sergilenme biçiminde standart hale gelmiştir. Brian O'Doherty'nin tanımladığı bu model, sanat eserlerinin nötr ve dikkat dağıtmayan bir ortamda sunulmasını amaçlar. Beyaz duvarlar, düzgün aydınlatma ve minimalist tasarım, sanat eserlerinin ön plana çıkmasını sağlar. Bu sergileme biçimi, modern ve çağdaş sanatın anlaşılması ve değerlendirilmesi için bir norm haline gelmiştir (O'Doherty, 1986).

21. yüzyılda dijital teknolojilerin gelişimi, sanatın sergilenme biçimlerinde yeni olanaklar sunmuştur. Sanal sergiler ve dijital platformlar, sanat eserlerinin küresel ölçekte erişilebilir olmasını sağlamış, izleyicilere mekansal sınırları aşan bir deneyim sunmuştur. Bu dönemde, interaktif ve çoklu ortamlı sergilemeler, sanatın deneyimlenme biçimini köklü bir şekilde değiştirmiştir (Paul, 2008).

1.4.3 İzleyicinin mekansal deneyimi ve sanatçının iletişim kaygısı

Sanat, deneyimlerin ve aklın aracılığıyla insanın içinde yaşamak zorunda olduğu maddesel ve hareket dünyası ile kendi iç dünyasının şekillenmesidir. Bu şekillenme durumunun sonucunda “sanatçının” ve “sanat yapıtının” varlığı ortaya çıkar. Sanatçı, dış dünya ile iç dünyasının çatışmasından ve bunların bütün çelişen ilişkilerinden beslenerek, daha yaşanır bir alan yaratma isteğiyle kendine bir gerçeklik kazandırmaktadır. Böylelikle sanatçı, kendini gerçek kıldığı noktada artık yapıtı ile insanlık tarihinde bir yer edinecektir. İlk insanın elinden çıkan şeyler nasıl bir bilgi kaynağına dönüşmüşse, sanat yapıtı için de bu durum geçerlidir. Burada yaşamın yeni bir genel tasarımı söz konusudur. Toplum içerisindeki sosyolojik değişimler, gündelik hayatta da değişimlere ve böylelikle insanlığın sosyal ve entelektüel sınırlarının oluşumuna sebebiyet vermektedir. İlk başta beliren olarak ortaya çıkan sanat sonrasında belirlenene ve bu noktada da belirleyene dönüşmektedir. Yarattığı alan doğrultusunda sanat yapıtı kendince yeni bir kültürün göstereni olduğu gibi kültüre etkide bulunacak bir üründür de. Sanat yapıtı aracılığıyla izleyici de sanatçının yarattığı alana ve gerçekliğine ortak olabilir veya benzer bir süreçte

oluşabilecek farklı gerçekliklerin potansiyelinin farkına varabilir. Bu bakımdan her yeni sanat yapıtı etkisi oranınca sanatçıya ve izleyiciye sağlayabileceği deneyim alanı sebebiyle bir özgürleşme aracıdır.

Sanat eserleri, sergilendiği mekanın fiziksel özellikleriyle etkileşim halindedir. Bir galeri, müze veya açık hava sergisi gibi farklı mekanlar, sanat eserlerine benzersiz bir atmosfer sağlayabilir. Mekansal özellikler eserlerin anlamını ve etkisini şekillendirir. Bu nedenle, sanat eserleri mekanla birlikte düşünülmelidir. Örneğin, bir galerinin duvarlarının rengi, ışıklandırması ve düzenlemesi, bir tablonun algılanma şeklini değiştirebilir veya bir enstalasyonun etkisini artırabilir. Sanat ve izleyici ilişkisi de mekansal bir deneyim olarak değerlendirilebilir. Sanat eserleri, sergilendiği mekanın fiziksel özellikleriyle etkileşim halinde olduğu gibi, izleyicilerle fiziksel etkileşime geçebilen eserler mekansal bir deneyim sunabilmektedir. Mekansal bir deneyim sunan sanat, izleyicilere katılımcı bir rol verir. İzleyiciler, sanat eserleriyle etkileşime geçerek kendi deneyimlerini oluştururlar ve sanatın anlamını kendi bakış açılarıyla yorumlarlar. Bu katılımcı rol, izleyicilerin sanata daha yakın hissetmelerini sağlar ve sanatın toplumsal bir araç olarak işlev görmesine olanak tanır. İzleyicilerin sanatla etkileşime geçtikleri böylesi mekanlar, toplumsal etkileşim ve paylaşımın bir merkezi haline gelir. Dolayısıyla, sanatın mekansal boyutu, izleyicilerle sanat arasındaki ilişkinin önemli bir unsuru olarak kabul edilmelidir.

İzleyicilerin görerek, dokunarak, koklayarak, duyarak ve hatta tadararak deneyimleyebileceği, yerini, formunu, yönünü, hareketini değiştirerek müdahale edebileceği sanat eserleri de bulunmaktadır. Böyle deneyimler mekanın atmosferiyle birleşerek izleyiciler üzerinde güçlü duygusal ve entelektüel etkiler bırakabilir. Örneğin, bir enstalasyonun içine giren bir izleyici, kendini sanat eserinin bir parçası gibi hissedebilir ve etrafındaki mekansal unsurlarla etkileşime geçerek eserin anlamını daha derinlemesine kavrayabilir. Her izleyici, sanat eserini kendi deneyimleri, kültürel arka planı ve kişisel duyguları doğrultusunda farklı şekillerde algılar. Bu farklılıklar, sanatçının mesajının izleyiciye tam olarak iletilip iletilemeyeceği konusunda belirsizlik yaratır. Sanatçılar, eserlerini oluştururken bu çeşitliliği göz önünde bulundurmak ve eserin çok katmanlı anlamlar taşımasını sağlamak zorundadırlar (Eco, 1976). Dolayısıyla, izleyicilerin algı ve yorumlama biçimleri, sanatçının iletişim kaygısını artırmaktadır.

Sanatçılar, genellikle belirli bir duyguyu, düşüncüyü veya mesajı iletmek amacıyla eserlerini oluştururlar. Bu niyetin doğru bir şekilde izleyiciye aktarılması, sanatçının

iletiřim kaygısının merkezinde yer alır. Sanatçı bu sebeple yaratım sürecinde en iyi ifade biçimine ulaşmaya çalışacak, bu yönde izleyicinin eseri doğru anlaması ve yorumlaması için çeřitli teknikler ve estetik yaklaşımlar kullanacaktır (Berger, 1972). Sanatçının izleyici ile iletiřim kaygısı, eserin sergilendiğı kültürel ve toplumsal bağlamla da yakından ilişkilidir. Sanatçılar, eserlerinin farklı kültürel ve toplumsal çevrelerde nasıl algılanacağını ve yorumlanacağını dikkate almalıdırlar. Kültürel farklılıklar, sanatın evrenselliğı ve yerelliğı arasındaki dengeyi kurma gerekliliğini doğurur. Sanatçılar, eserlerini uluslararası platformlarda sergilerken, kültürel farklılıkları ve bu farklılıkların eserin anlamına etkilerini göz önünde bulundurmalıdırlar (Hall, 1997). Sanatçının izleyici ile iletiřim kaygısı, sanat yaratım sürecinde ve sonrasında karmařık ve çok yönlü bir fenomendir. Sanat eserinin yaratım sürecinde ve sonrasında önemli bir rol oynayan bu kaygı, sanatçının eserini nasıl sunacağı, izleyicinin eseri nasıl algılayacağı ve eserin mesajının doğru bir şekilde iletilip ileilmeyeceğı gibi birçok faktörü içerir. Sanatçılar, eserlerinin doğru bir şekilde anlaşılması, eleştirilerin ve izleyici tepkilerinin yönetilmesi, izleyici katılımının sağlanması ve kültürel farklılıkların dikkate alınması gibi çeřitli faktörlerle başa çıkmak zorundadırlar. Sanatçı yaratıcı sürecini bu yönde şekillendirecek ve sanatının izleyici üzerindeki etkisini belirleyecektir. Sanatçının izleyici ile kurmaya çalıştığı bu iletiřim, sanatın etkisini ve sanatçının başarısını doğrudan etkiler, sanatın toplumsal ve kültürel değerini artırır ve sanatçının başarısını pekiřtirir. Günümüzde, izleyici katılımı ve interaktif sanat, sanatçının iletiřim kaygısını yeni bir boyuta taşımıştır. İnteraktif sanat eserleri, izleyicinin esere aktif olarak katılımını gerektirir ve bu da sanatçının izleyici ile doğrudan bir iletiřim kurmasını sağlar. Bu tür eserler, izleyicinin eseri anlamlandırma sürecine katkıda bulunur ve sanatçının mesajını daha etkili bir şekilde iletmesine olanak tanır. Ancak, izleyicinin bu katılımının nasıl yönlendirileceğı ve kontrol edileceğı, sanatçı için yeni kaygılar doğurur (Bishop, 2006).

İKİNCİ BÖLÜM

2 OYUNUN GEREKLİLİĞİ, KÜLTÜREL GELİŞİMİ VE SANATLA KESİŞİMİ

2.1 Bir İhtiyaç Olarak Oyun

Oyun; biyolojik, psikolojik, sosyal ve evrimsel perspektiflerden ele alındığında, canlılar için temel bir ihtiyaç olarak ortaya çıkmaktadır. Oyun; bireylerin fiziksel, bilişsel, duygusal ve sosyal becerilerini geliştirmelerine, desteklemelerine, güçlendirmelerine ve uyum sağlamalarına yardımcı olur. Bu nedenle oyun, canlıların yaşamlarında vazgeçilmez bir rol oynamaktadır.

Biyolojik açıdan oyun, evrimsel perspektiften bakıldığında, türlerin adaptif davranışlarını geliştirmelerine katkıda bulunan bir etkinliktir. Marc Bekoff ve John Byers, oyun davranışının evrimsel adaptasyonlar geliştirmede önemli bir rol oynadığını belirtmişlerdir. Onlara göre “Oyun, genç bireylerin karmaşık sosyal ve fiziksel çevrelere uyum sağlamalarına olanak tanır.” (Bekoff ve Byers, 1998). Bireyin oyun yoluyla edindiği becerilerin, hayatta kalma ve üreme başarılarını artırdığı anlamına gelmektedir. Oyun, özellikle genç bireylerde motor becerilerin ve koordinasyonun gelişmesini teşvik eder. Biyolog ve etnolog Konrad Lorenz’e göre, hayvanlar için oyun temel bir etkinliktir (Lorenz, 1971). Hayvanların fiziksel yeteneklerini sınamalarına ve geliştirmelerine olanak tanıyan oyun, gençlerin etkili avcılar ve kaçışçılar olmasını sağlarken bir yandan da genel olarak sınırlarını bilmelerini ve daha uyumlu bireylere dönüşmelerine yardımcı olmaktadır.

Oyun, psikolojik gelişim için de kritik bir rol oynar. Jean Piaget, oyun oynamanın çocukların bilişsel gelişiminde önemli bir yeri olduğunu belirtmiştir. Piaget’e göre, “Oyun, çocukların dünyayı anlamalarına ve problem çözme yeteneklerini geliştirmelerine yardımcı olan bir öğrenme biçimidir.” (Piaget, 1962). Oyun, çocukların yaratıcı düşünme, hayal gücü ve yenilikçi çözümler geliştirme becerilerini teşvik eder. Ayrıca oyun, duygusal gelişim ve stres yönetimi açısından da önemlidir. Oyun oynama süreci, bireylerin duygusal durumlarını düzenlemelerine ve stresle başa çıkmalarına yardımcı olur. Bu bağlamda oyun, bireylerin kendilerini ifade etmeleri ve duygusal dengeyi sağlamaları için güvenli bir alan sunar.

Oyun, sosyal etkileşim ve sosyal becerilerin gelişimi açısından da kritik bir öneme sahiptir. Lev Vygotsky “Oyun, çocukların sosyal roller öğrenmeleri ve empati

geliştirmeleri için bir araçtır.” diyerek oyunun sosyal gelişim üzerindeki etkisini vurgulamıştır (Vygotsky, 1978). Oyun, bireylerin sosyal normları, kuralları ve iş birliği becerilerini öğrenmelerini sağlar. Oyun sırasında bireyler takım çalışması, liderlik ve iletişim gibi sosyal becerileri deneyimler ve geliştirir. Bu, onların gelecekteki sosyal etkileşimlerinde daha başarılı olmalarını sağlar. Ayrıca oyun, bireylerin sosyal bağlar kurmalarına ve topluluk bilincini geliştirmelerine yardımcı olur.

Oyunlar, insanlık tarihinin en eski ve evrensel etkinliklerinden biridir. Tarih boyunca ve farklı kültürlerde, oyunların evrenselliği ve önemi, bu etkinliğin insan doğasının vazgeçilmez bir parçası olduğunu göstermektedir. Oyunlar oynamak, bireylerin sağlıklı ve dengeli bir yaşam sürdürmelerine katkıda bulunur. Oyun oynama eylemi, yalnızca eğlence ve boş zaman geçirme aracı değildir. Psikolojik, sosyal, bilişsel ve fiziksel ihtiyaçları da karşılamaktadır.

İnsanların oyun oynamalarının ardında biyolojik, psikolojik ve sosyokültürel nedenler bulunmaktadır. Örneğin insanın biyolojik ve evrimsel gelişiminde etkin bir rol oynadığı gibi, bireylerin stresle başa çıkmalarına, yaratıcılıklarını geliştirmelerine ve duygusal tatmin sağlamalarına da yardımcı olur. Oyun oynarken yaşanan başarı duygusu, özgüveni artırır ve bireylerin kendilerini ifade etmelerine olanak tanır. Toplumsal açıdan bakıldığında ise oyunlar sosyal bağları güçlendiren, kültürel değerlerin aktarılmasına katkıda bulunan etkinliklerdir. Grup oyunları, iş birliği ve rekabet gibi sosyal becerilerin gelişimini destekler. Ayrıca birçok oyun, toplumların tarihsel ve kültürel anlatılarını yansıtarak kültürel mirasın korunmasına yardımcı olur.

İnsanların oyun oynamaya ne zaman başladıkları ve nedenleri üzerine yapılan araştırmalar; arkeolojik kazılarda ulaşılan örnekler bu etkinliğin insan yaşamında ne kadar derin köklere sahip olduğunu göstermektedir. Geçmişten günümüze, oyun oynamanın evrenselliği ve sürekliliği bu etkinliğin insan doğasının ayrılmaz bir parçası olarak kalacağını ortaya koymaktadır.

2.2 Oyun Kültürü ve Tarihsel Gelişimi

Oyun belirli kurallar çerçevesinde oynanan, amacı genellikle eğlence, rekreasyon ve sosyal etkileşim olan faaliyetlerdir. Oyunun temel özellikleri arasında kurallar, özgürlük, katılım ve eğlence yer alır. Oyun, belirli kurallar çerçevesinde oynanır ancak bu kurallar esnek ve değişken olabilir. Özgürlük, oyuncuların yaratıcı ve yenilikçi olmalarını teşvik eder. Katılım, oyunun sosyal bir etkinlik olmasını sağlar ve oyuncular arasındaki

etkileşimi artırır. Eğlence, oyunun keyifli ve motive edici bir deneyim sunmasını sağlar. Johan Huizinga'nın "Homo Ludens" (Oynayan İnsan) (1955) eserinde belirttiği gibi, oyun insan kültürünün ve sosyal etkileşiminin temel bir parçasıdır. Oyunun kültürel, sosyolojik ve psikolojik boyutlarını anlamak, insanlığın evrimine ve toplumsal yapısına dair bir perspektif sunmaktadır.

Oyun kültürü, bireylerin ve toplumların gelişiminde önemli işlevler üstlenir. Çatışma çözümü, iş birliği ve liderlik gibi becerilerin pratik edilmesine olanak tanıyan oyun, çeşitli dönemlerde ve kültürlerde farklı şekillerde karşımıza çıkmaktadır. Arkeolojik bulgular, oyunların en azından 5.000 yıl öncesine dayandığını göstermektedir. Mezopotamya, Antik Mısır ve Çin gibi medeniyetlerin kalıntılarında oyun taşları ve oyun tahtaları bulunmuştur. Örneğin, Mısır'da MÖ 3100 civarında oynanan Senet oyunu, bilinen en eski masa oyunlarından biridir. Bu oyun hem eğlence hem de dini ritüellerde kullanılan bir araç olmuştur (Piccione, 1980). Benzer şekilde Mezopotamya'da bulunan ve MÖ 3000 yıllarına tarihlenen Kraliyet Oyunu, strateji ve şans unsurlarını birleştiren erken dönem oyunlarından biridir (Finkel, 2007).

Antik Yunan ve Roma medeniyetlerinde de oyunların önemli bir yere sahip olduğu görülmektedir. Antik Yunan'da olimpiyat oyunları, yalnızca fiziksel yetenekleri sergilemekle kalmamış, aynı zamanda kültürel ve dini ritüellerin bir parçası olmuştur. Benzer şekilde Romalıların da gladyatör dövüşlerinden çeşitli masa oyunlarına kadar birçok farklı oyun türünü benimsediği bilinmektedir. Antik dönem filozofları tarafından insan davranışının temel bir unsuru olarak görülen oyun, Platon tarafından ciddi bir uğraş olarak değerlendirilmiştir (D'Angour, 2013).

Orta Çağ Avrupa'sında oyunlar hem soylular hem de halk arasında popüler olmuştur. Satranç, bu dönemin en önemli oyunlarından biridir ve Hindistan'dan İslam dünyası aracılığıyla Avrupa'ya yayılmıştır (Murray, 1913). Satranç, strateji geliştirme ve zihinsel yetenekleri teşvik etme aracı olarak değer görmüştür. Rönesans döneminde, sanat ve bilimin yeniden doğuşuyla birlikte, oyunlar da kültürel bir araç olarak daha geniş bir şekilde kabul görmüştür. Oyun kartları, bu dönemde Avrupa'da yaygınlaşmış ve çeşitli kart oyunları kültürel hayatın önemli bir parçası haline gelmiştir.

Aydınlanma dönemi ise oyunların eğitim ve pedagojik araçlar olarak kullanılmaya başlandığı bir dönemdir. John Locke ve Jean-Jacques Rousseau gibi düşünürler, oyunların çocukların eğitiminde önemli bir rol oynadığını savunmuşlardır. Friedrich

Schiller ve Herbert Spencer gibi düşünürler ise oyun teorilerini fazla enerji ve dinlenme ihtiyacı üzerine kurmuşlardır. Modern kültür, oyunu kurallar çerçevesinde yapılandırılmış bir faaliyet olarak görürken, postmodern kültür ise oyunu amaca yönelik olmayan, kuralların ve subjektif hayal gücünün ön planda olduğu bir olgu olarak tanımlar (Minnema, 1998). 19. yüzyılda masa oyunları, özellikle Batı dünyasında büyük bir popülerlik kazanmıştır. Monopoly ve Scrabble gibi oyunlar, 20. yüzyılda küresel çapta tanınan oyunlar haline gelmiştir. 1970'lerde, video oyunlarının ortaya çıkışı ise oyun kültüründe devrim yaratmıştır. İlk ticari video oyunu olan Pong, Atari tarafından 1972'de piyasaya sürülmüş ve büyük bir başarı elde etmiştir (Kent, 2001).

20. yüzyılın sonları ve 21. yüzyıl, dijital oyunların yükselişine tanık olmuştur. Video oyunları, bilgisayar oyunları ve mobil oyunlar oyun kültürünü köklü bir şekilde değiştirmiştir. İnternetin yaygınlaşması, çok oyunculu çevrimiçi oyunların popülerliğini artırmıştır. World of Warcraft gibi MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) oyunları, milyonlarca oyuncuyu bir araya getirerek küresel bir oyun kültürü oluşturmuştur (Nardi, 2010). Mobil oyunlarsa akıllı telefonların yaygınlaşmasıyla birlikte günlük yaşamın ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Dijital oyunlar sadece eğlence aracı olmanın ötesine geçerek sanatsal ifade, sosyal etkileşim ve eğitim araçları olarak da kullanılmıştır.

Oyunların tarihsel ve kültürel boyutlarını anlamak, gelecekteki oyun tasarımı ve farklı alanlarda kullanımı için de önemli bir temel oluşturmaktadır. Gelecekte, oyun ve sanat arasındaki ilişkinin daha da derinleşeceği ve yeni teknolojilerle birlikte daha yaratıcı ve yenilikçi sergileme yöntemlerinin gelişeceği öngörülmektedir. Sanatçılar, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik ve yapay zeka gibi teknolojileri kullanarak, izleyicilerin sanat eserleriyle etkileşimini artıracaklardır.

2.3 Mücadele, Haz, Eğlence, Ciddiyet, İktidar Kavramlarıyla Kesişen Oyun ve Sanat

Oyun, sanatın mücadele, haz, eğlence, ciddiyet ve iktidar gibi çeşitli boyutlarını zenginleştirmekte ve izleyicinin sanat eserleriyle olan etkileşimini derinleştirmektedir. Sanat, tarih boyunca toplumsal ve politik mücadelelerin bir aracı olarak kullanılmıştır. Sanat eserleri, mevcut toplumsal düzeni sorgulamak, eleştirmek ve alternatif düşünceler sunmak için güçlü bir araçtır. Bu bağlamda oyun mücadele temalı sanat eserlerinde önemli bir rol oynar. Oyun mücadele kavramını çeşitli şekillerde sanata entegre eder.

Oyun temelli sanat eserleri, izleyiciyi aktif bir katılımcı haline getirerek, mücadeleye doğrudan dahil olmalarını sağlar. Bu eserler izleyiciyi düşünmeye, sorgulamaya ve eyleme geçmeye teşvik eder. Örneğin, video oyunları ve interaktif enstalasyonlar toplumsal adaletsizlikleri ve politik sorunları ele alarak izleyiciyi bu konular üzerinde düşünmeye teşvik eder. Sanat, estetik haz ve duygusal tatmin sağlama potansiyeline sahiptir. Sanat eserleri, izleyicinin duygusal ve duygusal deneyimlerini zenginleştirir. Oyun, bu deneyimi daha da derinleştirir ve izleyicinin sanatı daha yoğun bir şekilde hissetmesini sağlar. Oyun, estetik deneyimi daha interaktif ve eğlenceli hale getirir. Oyun temelli sanat eserleri, izleyicinin aktif katılımını ve etkileşimini teşvik ederek, estetik hazzı artırır. Örneğin, dijital oyunlar ve sanal gerçeklik uygulamaları, izleyicinin sanat eserlerine daha derinlemesine dalmasını sağlar ve duygusal tatmini artırır.

Sanat, eğlence ve keyif sağlama amacı güden bir etkinliktir. Eğlence, sanatın daha geniş kitlelere ulaşmasını ve daha erişilebilir olmasını sağlar. Oyun, sanatı daha eğlenceli ve ilgi çekici hale getirerek, izleyicinin sanatla etkileşimini artırır. Oyun, sanat sergileme pratiğinde eğlence unsurunu ön plana çıkarır. Oyun temelli etkinlikler, izleyicinin sanat eserleriyle daha keyifli ve eğlenceli bir şekilde etkileşim kurmasını sağlar. Bu, sanatın daha geniş kitlelere ulaşmasını ve sanat deneyiminin daha yaygın hale gelmesini sağlar. Örneğin, oyun tabanlı sergiler ve interaktif enstalasyonlar, izleyicilerin sanat eserleriyle oynayarak etkileşime girmelerini sağlar.

Sanat, ciddi ve düşünsel bir etkinlik olarak da görülmektedir. Sanat eserleri derin düşünce ve eleştirel analiz gerektiren konuları ele alabilir. Oyun sanatın bu ciddi yanını, hafifletmeden, izleyiciye daha erişilebilir ve anlaşılır hale getirebilir. Oyun, ciddi konuların ele alınmasında önemli bir araç olabilir. Oyun temelli sanat eserleri, karmaşık ve ciddi konuları daha anlaşılır ve etkileyici bir şekilde sunabilir. Bu, izleyicinin sanat eserlerini daha iyi anlamasını ve konular üzerinde daha derinlemesine düşünmesini sağlar. Örneğin, ciddi politik ve sosyal meseleleri ele alan interaktif oyunlar, izleyiciyi bu konular üzerinde düşünmeye ve tartışmaya teşvik eder.

Sanat, iktidar ilişkilerini ve toplumsal hiyerarşileri sorgulayan bir araçtır. Sanat eserleri, iktidarın görünmez yapılarını açığa çıkarır ve bu yapıların eleştirel bir analizini sunar. Oyun, izleyicinin iktidar dinamiklerini deneyimlemesini ve anlamasını sağlar. Oyun temelli sanat eserleri, izleyiciyi iktidar ilişkilerini sorgulayan ve eleştiren bir perspektiften bakmaya teşvik eder. Bu eserler, izleyicinin aktif katılımını gerektirir ve iktidar yapılarını

daha görünür hale getirir. Örneğin rol yapma oyunları ve interaktif anlatılar, izleyiciyi farklı iktidar dinamikleri ve toplumsal hiyerarşilerle etkileşime sokar.

2.4 Oyun, Oyunbazlık, Oyunlaştırma Kavramlarıyla Sanat Sergileme Pratiği İlişkisi

Oyun, oyunbazlık ve oyunlaştırma hem akademik alanda hem de günlük yaşamda büyük ilgi gören kavramlardır. Bu kavramlar bireylerin ve toplumların davranışlarını, etkileşimlerini ve deneyimlerini anlamak için çeşitli araçlar sunar. Oyun, oyunbazlık ve oyunlaştırma kavramları arasında çeşitli benzerlikler ve farklılıklar bulunmaktadır. Oyun, belirli kurallar çerçevesinde oynanan rekreasyonel faaliyetleri ifade ederken, oyunbazlık bireylerin ve toplumların günlük yaşamlarında sergiledikleri eğlenceli ve yaratıcı tutumları kapsar. Oyunlaştırma ise, oyun unsurlarının oyun dışı bağlamlarda kullanılmasıdır. Her üç kavram da yaratıcılığı, motivasyonu ve etkileşimi artırmaya yönelik unsurlar içerir. Ayrıca, bireylerin ve toplumların gelişimine katkıda bulunur.

Oyun, genellikle eğlence amacı taşıyan, kurallara dayalı, rekreasyonel faaliyetlerdir. Oyunlar, katılımcıların belirli kurallar çerçevesinde hareket ederek hedeflere ulaşmaya çalıştıkları etkinliklerdir. Oyunlar, bireylerin ve toplumların gelişiminde önemli işlevler üstlenir. Sosyal bağları güçlendirir, becerilerin gelişmesini sağlar ve kültürel normlar ile değerlerin öğrenilmesine katkıda bulunur. Ayrıca oyunlar bireyleri yaratıcı düşünmeye teşvik ederek problem çözme becerilerini geliştirir.

Oyunbazlık (ing. playfulness), oyunun doğasında bulunan ve günlük yaşamın farklı alanlarında kendini gösterebilen bir davranış ve tutum biçimidir. Oyunbazlık, bireylerin yaratıcılığını, esnekliğini ve yenilikçiliğini teşvik eder, keşfetme ve öğrenme arzusunu artırır. Bu tutum, bireylerin hayatın çeşitli yönlerine eğlenceli ve meraklı bir bakış açısıyla yaklaşmasını sağlar. Oyunbaz bireyler, farklı durumlara ve değişimlere kolayca uyum sağlarlar ve genellikle daha pozitif ve neşeli bir yaşam perspektifine sahiptirler. Oyunbazlık hem bireysel hem de toplumsal düzeyde çeşitli faydalar sunar. Bireysel düzeyde oyunbazlık, stresin azaltılmasına, mutluluğun artırılmasına ve zihinsel esenliğin desteklenmesine katkıda bulunur. Toplumsal düzeyde ise oyunbazlık, sosyal etkileşimi artırarak iş birliğini teşvik eder ve grup dinamiklerini güçlendirir.

Oyunlaştırma (ing. gamification), oyun unsurlarının ve mekaniklerinin oyun dışı bağlamlarda kullanılmasıdır. Oyunlaştırmanın amacı, katılımı artırmak, motivasyonu yükseltmek ve belirli davranışları teşvik etmektir. Oyunlaştırma, eğitim, iş dünyası, pazarlama ve sağlık gibi birçok alanda kullanılmaktadır. Örneğin, katılımcılara

başarılarını göstermek ve motivasyonlarını artırmak için puanlar ve rozetler verilir, katılımcılar arasında rekabeti teşvik etmek için liderlik tabloları kullanılır, belirli görevler ve hedefler aracılığıyla katılım artırılır ve anlık geribildirimler sayesinde katılımcıların performanslarını değerlendirmelerine ve geliştirmelerine yardımcı olur. Aynı sebeplerle oyunlaştırma, sanat sergileme pratiğinde de etkili bir şekilde kullanılmıştır. Oyunlaştırma teknikleri, sergi deneyimini daha etkileşimli ve dinamik hale getirir. Örneğin, bir sergide kullanılan oyunlaştırma uygulamaları ziyaretçilere eserler hakkında bilgi edinmeleri için görevler ve ödüller sunarak, sergiyi daha eğlenceli ve eğitici bir deneyim haline getirebilir.

Oyun, sanatta kayda değer bir yenilik olarak karşımıza çıkmaktadır. İzleyicinin katılımını ve etkileşimini artırarak sanat deneyimini zenginleştiren oyun, sanat eserlerinin daha erişilebilir ve anlaşılır olmasını sağlayabilir. İzleyiciler, oyun aracılığıyla sanat eserleriyle daha derin ve kişisel bağlar kurabilirler. Oyun sayesinde sanat sadece estetik bir deneyim olmaktan çıkar, sosyal ve kültürel bir etkinlik olma özelliği de kazanır. Oyun, izleyicilerin sanat eserleriyle doğrudan etkileşime girmesini sağlayarak izleyicinin sadece bir gözlemci olmanın ötesine geçip, eserin bir parçası haline gelmesine olanak tanır. Aynı zamanda, sanatçıların ve küratörlerin de yaratıcı ve yenilikçi sergileme yöntemleri geliştirmelerine imkan verir. Oyun temelli sergiler, izleyicinin dikkatini çekmek ve ilgisini sürdürmek için farklı ve etkileyici yollar sunar. Oyun, sanat eğitimi ve öğrenme süreçlerini destekler. Oyun temelli etkinlikler, izleyicilerin sanat eserleri hakkında daha fazla bilgi edinmelerini ve sanatı daha iyi anlamalarını sağlar. Buna ek olarak oyun, sanat sergilerinin toplumsal ve kültürel etkileşim alanları haline gelmesine katkıda bulunur. Oyunun sosyal doğası, izleyiciler arasında iletişimi ve iş birliğini teşvik eder.

Oyun, oyunbazlık ve oyunlaştırma, izleyiciyi eleştirel düşünmeye sevk ederek bireylerin ve toplumların davranışlarını, etkileşimlerini ve deneyimlerini anlamada önemli araçlar sunar. Bu kavramlar, izleyicinin mevcut sosyal, politik ve kültürel yapıların ötesine geçmesine olanak tanır. Bu kavramların her alanda yarattığı dönüştürücü etki ile, izleyiciler daha katılımcı, motive edici ve etkileşimli deneyimler yaşayabilir.

Oyun, sanatın izleyiciyle olan etkileşimini ve katılımını artırarak, sanat deneyimini daha demokratik ve erişilebilir hale getirir. Etkileşimli ve katılımcı sanat, oyunun yaratıcı ve yenilikçi potansiyelini kullanarak, sanatın toplumsal ve kültürel etkisini güçlendirir. Bu bağlamda oyun, çağdaş sanat sergileme pratiğinde vazgeçilmez bir unsur haline gelmiştir.

Oyunun sanatla olan etkileşimi temel olarak interaktif sanat kavramı çerçevesinde gerçekleşmektedir. İnteraktif sanat, 1950’ler ve 1960’larda kinetik sanat, happening’ler ve fluxus sanatı ile başlayan izleyici katılımı geleneğinin devamı olarak kabul edilmektedir (Popper, 2006, s. 29; Weibel, 2007, s. 21). İzleyici katılımı, Huhtamo’ya göre (2007, s. 71) “kullanıcı tarafından harekete geçirilmesi gereken kilit bir şey” olarak görülmektedir. Eğer kullanıcı “hiçbir şey yapmazsa”, sanat da gerçekleşmemiş bir potansiyel olarak kalmaktadır. Bu durumda izleyici bazılarına göre, “sanatçı tarafından çizilen bağlam içinde” interaktif sanat eserinin ortak yaratıcısı haline gelmektedir (Kluszczyński, 2007, s. 216). Seyirci katılımına yönelik bir yaklaşım olarak oyun, sanat dünyasının hiyerarşisi içerisinde kolayca yer alamayabilir. Bazı sanatçılar ya da eleştirmenler tarafından sanat ve oyun arasındaki ilişki hoş karşılanmasa da (Polaine, 2005, s. 1) izleyicinin dikkatini çekmek için ve sanat eserinin anlamlarıyla etkileşimi teşvik etmekle ilgilenen interaktif sanatçılar tarafından çokça benimsenen bir yaklaşım olmaktadır (Bosma, 2006; Polaine, 2006, s. 18). Örneğin Paul De Marinis’in sadece bir semsiye aracılığıyla duyulabilen sesleri iletmek için suyu kullandığı 1998 tarihli Rain Dance yapıtı ya da Richard Brown tarafından yapılan dev deniz yıldızının insan davranışlarına tepki verdiği ve onlardan öğrendiği 2004 tarihli Mimetic Starfish gibi işler oynusu sanat deneyimlerini izleyiciye vermekte başarılı olmuştur (Costello, 2009, ss. 5-7).

Etkileşimli ve katılımcı sanat, oyunun yaratıcı ve yenilikçi potansiyelini kullanarak, sanatın toplumsal ve kültürel etkisini güçlendirmektedir. Bu bağlamda oyun, yaratıcı ve yenilikçi potansiyeli ile çağdaş sanat sergileme pratiğinde vazgeçilmez bir unsur haline gelecektir. Örneğin, Fluxus hareketi, oyunbazlığı ve performatif unsurları bir araya getirerek, sanatın sınırlarını ve geleneksel algılarını sorgulayan eserler üretmiştir (Friedman, 1998). Bu tür eserler, izleyiciyi aktif olarak düşünmeye ve mevcut sanat normlarını sorgulamaya davet eder.

Oyun, sanat sergileme pratiğinde özellikle postmodernite bağlamında önemli bir potansiyele sahiptir. Postmodern sanat, oyunbazlığı estetik deneyimin önemli bir unsuru olarak benimsemektedir. Postmodern sanat, gerçeklik ve temsil kavramlarını sorgular ve oyunlaştırma bu sorgulamanın merkezinde yer alır. Oyun unsurlarının ve oyun düşünce biçimlerinin oyun dışı bağlamlarda kullanılması olarak tanımlanabilecek olan

oyunlaştırma (gamification), çağımızda birçok farklı alanda yaygın olarak kullanılan bir tekniktir.

Oyunlaştırma, sanat sergileme pratiğinde genellikle izleyicinin katılımını ve etkileşimini artırmak için kullanılır. Oyunlaştırma, etkileşimli sergiler vasıtasıyla izleyicilere belirli görevleri tamamlayarak puanlar kazanmak ve sergide farklı alanlara erişim hakkına sahip olmak gibi edinimler sağlayabilir. Oyunlaştırmanın etkili olabilmesi için, iyi bir tasarım gerekmektedir. Marczewski (2014), oyun tasarımının insanların eğlenerek vakit geçirebilecekleri bir şey yaratma fikriyle; oyunlaştırma tasarımının ise belirli bir hedefe ulaşabilecek bir şey yaratma fikriyle başladığını belirtmektedir. Tasarım, oyunlaştırma unsurlarının sergiye nasıl entegre edileceğini, izleyicinin sergi boyunca nasıl yönlendirileceğini ve etkileşimlerin nasıl teşvik edileceğini belirler. İyi tasarlanmış bir oyunlaştırma stratejisi, izleyicinin sergiye olan ilgisini artırır ve etkileşim süresini uzatır.

“The Playful Museum” projesi, müze ziyaretçilerinin aktif katılımını ve etkileşimini artırmak amacıyla oyun temelli sergileme yöntemlerini kullanan önemli bir örnektir. Bu projede, ziyaretçiler çeşitli oyunlar ve interaktif etkinlikler aracılığıyla müzedeki eserlerle etkileşime girerler. Bu, ziyaretçilerin müze deneyimini daha eğlenceli ve eğitici hale getirir. Olafur Eliasson’un “The Weather Project” (2003) adlı enstalasyonu, Tate Modern’de sergilenen ve izleyicilerin doğrudan katılımına olanak sağlayan bir eserdir. Büyük bir güneş simülasyonu ve buhar dolu bir ortamda, izleyiciler bu atmosferik deneyimi keşfederken, aynı zamanda kendi gölgeleriyle oyun oynayarak eserin bir parçası olurlar. Yayoi Kusama’nın “Infinity Mirrors” (2017) sergisi, izleyicilerin sonsuz aynalarla dolu odalarda dolaşarak, kendi yansımalarıyla etkileşime girdiği bir deneyim sunar. Bu sergi, izleyicinin aktif katılımını ve görsel oyunları kullanarak, sanat eserinin içine çekilmesini sağlayan başka bir örnek olarak gösterilebilir. Tate Modern’in “Tate Trumps” projesi, ziyaretçilerin sanat eserlerini bir oyun kartı formatında değerlendirmelerine olanak tanıyarak, sergi deneyimini daha interaktif ve eğlenceli hale getirir (Walsh, 2015). Bu tür uygulamalar, izleyicinin sanat eserleriyle daha derin bir bağ kurmasını ve sanatı daha anlamlı bir şekilde deneyimlemesini sağlar. Tate Modern müzesi, çocuklar için tasarlanmış Tate Kids platformunda oyunlaştırmayı kullanarak genç izleyicilerin sanat eserleriyle etkileşime geçmesini teşvik eder. Bu platformda çocuklar sanat eserleri hakkında oyunlar oynayabilir, görevleri tamamlayarak puanlar kazanabilir ve ödüller alabilir. Bu, çocukların sanata olan ilgisini artırır ve öğrenme sürecini daha

eğlenceli hale getirir (TATE, 2024). Cleveland Sanat Müzesi'nin Art Lens uygulaması, ziyaretçilere müzedeki sanat eserleri hakkında bilgi edinme ve etkileşime geçme olanağı sunar. Uygulama, ziyaretçilere eserler hakkında sorular sorar, görevler verir ve puanlar kazandırır. Bu, ziyaretçilerin müze deneyimini daha etkileşimli ve katılımcı hale getirir (The Cleveland Museum of Art, 2024).

2.5 Dijital Teknolojinin Sunduklarıyla Dönüştürülmüş Bir Oyun Alanı Olarak İnteraktif Sanat

Teknolojinin hızla gelişmesi, oyun alanlarının ve oyun deneyimlerinin dönüşmesine yol açmıştır. Teknolojinin sunduğu olanaklar oyun ve sanatın kesişim noktasında yeni deneyim alanları yaratmakta ve izleyiciyi daha yoğun katılıma teşvik etmektedir. Teknolojinin ilerlemesiyle birlikte, dijitalleşme ve interaktif teknolojiler, sanat sergileme pratiğinde önemli bir yer edinmiştir.

Teknoloji, fiziksel sınırları aşarak, izleyicilere dünya çapında sanat eserlerine erişim imkanı sunar. Dijital sergiler ve online platformlar, sanatın küresel çapta paylaşılmasını ve deneyimlenmesini sağlarken sanatçılara da yeni anlatı teknikleri ve ifade biçimleri sunar. Etkileşimli hikaye anlatımı, çoklu medya kullanımı ve dinamik görseller, sanat eserlerinin daha ilgi çekici ve etkileyici olmasını sağlar.

İnteraktif teknolojiler, oyun motorları, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojileri gibi araçlar sanatçıların ve küratörlerin daha yaratıcı ve etkileşimli eserler oluşturmalarını sağlamakla birlikte izleyicinin sanat eserleriyle daha derin ve anlamlı etkileşimler kurmasını, sanat deneyimini daha kişisel ve özgün hale getirmesini mümkün kılar. Oyun motorları (game engines) ve dijital platformlar sanatçılara karmaşık ve etkileşimli eserler yaratma olanağı sunar. Unity, Unreal Engine gibi oyun motorları, sanatçıların sanal sergiler, interaktif enstalasyonlar ve dijital sanat eserleri oluşturmaya olanak tanır. Bu platformlar, sanat eserlerinin geniş kitlelere ulaşmasını ve dijital ortamda deneyimlenmesini sağlar.

Sanatçılar, gerçek mekanlarda da dijital araçlar ve yazılımlar kullanarak, izleyicinin aktif katılımını sağlayan oyun alanları yaratmaktadır. İnteraktif ekranlar, hareket sensörleri, dokunmatik yüzeyler, izleyicinin eserle doğrudan etkileşime geçmesine olanak tanıyarak sanat deneyimini daha kişisel ve özgün hale getirir. Bu eserler, izleyici ile sanat arasındaki etkileşimi yeniden tanımlamaktadır. Örneğin, sanatçı Rafael Lozano-Hemmer'in

interaktif ışık enstalasyonları, katılımcıların hareketlerine duyarlı olarak değişen ve onları sanatın bir parçası haline getiren dijital oyun alanları yaratmaktadır.

Sanat sergileme pratiğinde oyunun kullanımı, izleyici ile sanat eseri arasındaki etkileşimi yeniden tanımlayarak alternatif gerçeklikler yaratır. Alternatif gerçeklikler ise, sanatın gerçeklik, temsil, katılım ve yenilik kavramlarını tekrar tanımlarken sanatın sürekli evrilen ve yenilenen bir olgu olarak kalmasını sağlar.

Son yıllarda, sanal gerçeklik (virtual reality, VR) ve artırılmış gerçeklik (augmented reality, AR) teknolojileri, oyun alanlarının dönüşümünde yeni bir aşama olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu teknolojiler aynı zamanda sanat eserlerinin deneyimlenme şeklini köklü bir biçimde değiştirmiştir. VR, izleyiciyi tamamen dijital bir dünyaya taşıyarak eserin içinde gezinebilme ve etkileşime geçme olanağı sunar. AR ise, gerçek dünya ile dijital unsurları birleştirerek, izleyicinin fiziksel mekanda yeni katmanlar keşfetmesini sağlar.

2.5.1 Alternatif gerçeklik

Alternatif gerçeklik (alternative reality, AR), gerçek dünyayı yeni dışardan eklenen unsurlarla birleştirerek genişleten, değiştiren veya ona paralel bir dünya sunan bir kavramdır. Bu kavram bu alanda gelişen dijital teknolojilere öncü olmuştur.

Alternatif gerçeklik özellikle dijital bilgilerin ve görüntülerin gerçek dünya üzerine bindirildiği uygulamalarla öne çıkmış ve popülerleşmiştir. Alternatif gerçeklik; görsel, işitsel ve dokunsal unsurlar kullanarak izleyicinin duyuşsal ve bilişsel deneyimini yoğunlaştırmaktadır. Bu tür uygulamalar kullanıcıya fiziksel çevresi hakkında ek bilgiler sunarken, kullanıcının mevcut gerçeklik algısını sorgulamasını ve yeni perspektifler kazanmasını sağlayabilir. Alternatif gerçeklik özellikle hikaye anlatımına sunduklarıyla bir çok oyunda ve oyunlaştırılmış reklam uygulamasında kullanılmaktadır.

Alternatif gerçeklik teknolojileri, 20. yüzyılın sonlarında ve 21. yüzyılın başlarında gelişmeye başlamış ve hızla ilerlemiştir. İlk uygulamaları askeri ve endüstriyel alanlarda kullanılmış, daha sonra eğlence, eğitim ve sanat gibi çeşitli alanlara yayılmıştır. Günümüzde, akıllı telefonlar, tabletler ve özel gözlükler gibi cihazlar aracılığıyla geniş bir kitleye ulaşmaktadır.

Sanat alanında alternatif gerçeklik uygulamaları sanatçılara yeni, dinamik ve etkileşimli anlatı teknikleri oluşturma olanağı tanır. Bu alanda gelişen teknolojilerin kullanımı dijital ve fiziksel unsurların birleşimiyle, sanat eserlerine yeni katmanlar ekleyerek izleyicilere

daha yoğun ve karmaşık hikayeler sunar, ayrıca sanatın daha geniş kitlelere ulaşmasına yardımcı olur. Örneğin, sanatçı Jenny Holzer’ın “Truisms” adlı çalışması, kamusal alanlarda sergilenen dijital ekranlar aracılığıyla izleyicilere kısa, çarpıcı ifadeler sunar ve izleyicinin bu ifadelerle etkileşime girmesini sağlar. Holzer’ın çalışması, izleyicinin günlük gerçeklik algısını sorgulamasına ve alternatif düşünce biçimlerine kapı açmasına olanak tanır (Foster, 1985).

Sanat eserlerini dijital platformlar aracılığıyla sunmak coğrafi ve fiziksel sınırlamaları ortadan kaldırır. İzleyiciler, dünyanın her yerinden sanat eserlerine ulaşabilir ve onları deneyimleyebilir. Dijital platformlar üzerinden sunulan sanat sergileri, izleyicilere evlerinin rahatlığında sanat eserlerini deneyimleme olanağı tanır. Bu sergilerde, izleyiciler akıllı telefonları veya tabletleri aracılığıyla eserleri görüntüleyebilir, etkileşime geçebilir ve detaylı bilgiler edinebilir.

Alternatif gerçeklikler, sokak sanatı gibi geleneksel sanat biçimlerine de yeni boyutlar katmıştır. Sanatçılar, alternatif gerçeklik teknolojileri kullanarak, fiziksel duvarlara dijital grafiti ekleyebilir ve izleyicilere interaktif sanat deneyimleri sunabilir. İzleyiciler, AR uygulamaları aracılığıyla bu dijital eserleri keşfedebilir ve onlarla etkileşime geçebilir. Bu ise sokak sanatının dinamik ve yenilikçi bir şekilde deneyimlenmesini sağlar.

Fiziksel ve dijital unsurların birleşmesine imkan tanıyan enstalasyonlar alternatif gerçekliğin sunumuna dinamiklik katan bir diğer sanat türüdür. Çok katmanlı bir deneyim sunan bu enstalasyonlar, izleyicilerin fiziksel mekanda dolaşırken, teknolojik cihazlar aracılığıyla dijital unsurlarla etkileşime geçmelerine olanak tanır. Örneğin, bir galeride sergilenen heykel, alternatif gerçeklik teknolojisiyle canlandırılabilir ve izleyicilere hareketli bir deneyim yaşatabilir.

Postmodern sanat gerçeklik ve temsil kavramlarını sorgular, alternatif gerçeklik de bu sorgulamada önemli bir mihenk taşıdır. Alternatif gerçeklik teknolojileri, gerçekliği dijital unsurlarla birleştirerek, izleyicinin gerçeklik algısını bir üst seviyeye taşır. Bu, sanatın temsil yeteneğini artırarak izleyicilere yeni perspektifler sunar, gerçeklik ve temsil arasındaki sınırları bulanıklaştırarak izleyiciyi düşünmeye ve sorgulamaya teşvik eder.

2.5.2 Sanal gerçeklik

Sanal gerçeklik, bilim kurgu fanlarının ve bu alanla ilişkili oyunlardan dolayı oyun severlerin uzun yıllardır aşına olduğu bir kavramdır. Robert Heinlein'in "They"inde (1941) bir adam, yaşadığı dünyanın aslında gerçek olmadığını ve yalnızca kendisinin ve birkaç kişinin gerçekten var olduğunu düşündüğü için bir akıl hastanesine kapatılır. Ray Bradbury, "The World the Children Made" (1950) ve daha sonra yayınlanan ismiyle "The Veldt" (1951) öyküsünde uzaktan ses, koku gibi duyuları aktaran bir sistemi konu etmiştir. Damon Knight'ın "You're Another" (1950) öyküsü, bir adamın kitlesel eğlence amacıyla tasarlanmış sahte bir dünyada yaşadığını fark etmesini konu almaktadır. "The Trouble with Bubbles" (1953) öyküsünde Philip K. Dick, içinde insanların kendi evrenlerini yaratabilecekleri "worldcraft" adlı baloncukların satın alınabildiği bir dünyadan bahseder.

Teknoloji olarak sanal gerçeklik (VR) son yıllarda popülerliği giderek artan bir teknoloji ve araştırma konusu haline gelmiştir. VR hala tam olarak gelişmiş ve herkese ulaşmış değilse bile artık popüler kültürün tanınan bir aracıdır. Steven Spielberg tarafından, Ernest Cline'nin romanı 'Ready Player One'in sinemaya aktarılıp milyonlarca izleyici ile buluşması gibi örnekler bunu sağlamaya yardımcı olmuştur (Wohlgenannt, Simons ve Stieglitz, 2020).

Günümüzde eğlence ve oyun sektörünün, sosyal medyanın VR temelinde materyaller üretmesi ve bu üretilen materyallerin uygun fiyatlı ve ulaşılabilir olması VR çağında rönesansı beraberinde getirmiştir. Ancak bu teknolojinin ortaya çıkışı aslında 1960'lara kadar uzanmaktadır. VR teknolojisi ortaya çıktığında aşırı abartılı bulunmuş ve ölü olarak doğduğu düşünülmüştür (Slater ve Sanchez-Vives, 2016; Walsh ve Pawlowski, 2002). Seneler geçtikçe VR teknoloji pazarının giderek büyüdüğünü söylemek mümkündür. 2018'de 7,3 milyar ABD dolarına eşit olan VR Pazar büyüklüğünün 2026 yılında 120,5 milyar ABD dolarına yükseleceği tahmin edilmektedir. Bununla birlikte Facebook'un Oculus Quest ve HTC'nin VIVE gibi VR başlıkları oyun ve VR teknolojisini birleştirerek bir devrim yaratmış ve video oyunlarının VR Pazar payının önemli bir kısmına sahip olmasına öncü olmuştur. Bunun dışında IKEA, Volkswagen ve Takeda gibi küresel ölçekli büyük şirketler de VR teknolojisi kullanmaya başlamıştır (Wohlgenannt vd., 2020). Basitçe bir ifade ile VR kullanıcıları orada olma hissine kaptıran sanal simüle edilmiş bir ortam yaratma durumudur (Bowman ve McMahan, 2007).

VR başlangıcından bu yana hızla gelişmekte ve çeşitli alanlarda bir dizi uygulama sunmaktadır. Sanatta da kullanılan VR teknolojisi, sanatçıların sürükleyici ve etkileşimli deneyimler yaratmasına olanak tanıyarak izleyicilere sanatla etkileşim kurmanın yeni yollarını sunmaktadır. VR'ın sanatta kullanımı yeni bir kavram değildir. Sanatçılar enstalasyonlar, performanslar ve interaktif deneyimler yaratmak için teknolojiyi kullanarak onlarca yıldır sanal gerçekliğin kullanıldığı deneyler yapmaktadır. Bununla birlikte sanal gerçeklik teknolojisindeki son gelişmeler, sanatçıların bir zamanlar elde edilmesi imkânsız olan sürükleyici ve etkileşimli deneyimler yaratmaları için yeni olanaklar yaratmıştır. VR'ın sanat alanındaki en önemli avantajlarından biri varlık hissi yaratma kabiliyetidir. VR teknolojisi, izleyicileri yeni dünyalara ve ortamlara taşıyarak geleneksel sanat formlarıyla elde edilmesi imkansız olan sürükleyici bir deneyim yaratabilir. Örneğin, VR 360 derecelik bir ortamı simüle ederek izleyicilerin bir sanat eserini her açıdan deneyimlemesine ve onunla gerçek zamanlı olarak etkileşime girmesine olanak tanıyabilir. Bu da benzersiz bir etkileşim ve samimiyet yaratarak izleyici ile sanat eseri arasında daha derin bir bağ kurulmasını sağlamaktadır (González-Zamar ve Abad-Segura, 2020; Hui vd., 2022).

VR'ın sanatçılar için sunduğu bir diğer fırsat da çok duyulu deneyimler yaratma becerisidir. Görsel ve işitsel uyaranlara ek olarak, sanal gerçeklik dokunma, koku ve hatta tat alma duyularını da simüle ederek sanatçıların çok boyutlu sanat eserleri yaratmasına olanak tanır. Bu, sanatçıların geleneksel sanat formlarının sınırlamalarından kurtularak yeni ifade biçimlerini keşfetmeleri için eşsiz bir fırsat sunmaktadır. Dahası, sanal gerçeklik sanata daha fazla erişilebilirlik sağlamaktadır. Geleneksel olarak sanat fiziksel mekanlarla sınırlıdır ki bu da müze veya galerileri ziyaret edemeyen insanların sanatla ilgilenmesini zorlaştırmaktadır. Ancak sanal gerçeklik sayesinde izleyiciler sanatı dünyanın herhangi bir yerinden deneyimleyebilir ve bu da sanatı başka türlü deneyimleme fırsatı bulamayacak insanlar için daha erişilebilir hale getirebilmektedir. VR ayrıca sanatçılar ve teknoloji uzmanları arasında işbirliği için de fırsatlar sunmakta programlama ve tasarımı birleştiren benzersiz bir beceri kümesi gerektirmektedir (Hui vd., 2022; Zulkifli, 2019).

2.5.3 Artırılmış gerçeklik

Artırılmış gerçeklik (augmented reality, AR), gerçek dünya görüntülerinin üzerine dijital bilgiler ve görüntüler ekleyerek, kullanıcıların zenginleştirilmiş bir deneyim yaşamasını

sağlayan devrim niteliğinde bir teknolojidir. AR genellikle akıllı telefonlar, tabletler ve AR gözlükleri gibi cihazlar aracılığıyla kullanılır. Bu teknoloji, fiziksel dünya ile dijital dünyayı birleştirerek, kullanıcılara daha etkileşimli ve bilgilendirici deneyimler sunar.

Artırılmış Gerçeklik, kullanıcıların fiziksel dünyayla gerçek zamanlı olarak etkileşime girmesine olanak tanır, kullanıcının bulunduğu mekana uyum sağlar ve dijital unsurları bu mekana göre yerleştirir. Bununla birlikte fiziksel dünya üzerine eklenen dijital bilgiler, kullanıcıların çevreleri hakkında daha fazla bilgi edinmesini sağlayarak eğitimden eğlenceye, sanattan ticarete kadar geniş bir yelpazede kullanım imkanı sunar.

Postmodern sanat, modernizmin kesinlik ve evrensellik iddialarını reddederken, çoğulculuk, ironi ve oyun gibi kavramları benimser. Bu sanat anlayışı izleyiciyi sanat eserinin anlamının pasif bir alıcısı olarak görmek yerine, onu aktif bir katılımcı olarak değerlendirir. Artırılmış gerçeklik bu katılımı teşvik eder ve izleyiciye yeni deneyim alanları sunar. Postmodern sanatın karakteristik özellikleri arasında yer alan anlamın çok katmanlılığı ve gerçekliğin sorgulanması, AR teknolojisi ile daha görünür hale gelir.

AR teknolojisi, izleyicilere sanat eserlerini keşfederken interaktif görevler ve oyunlar sunar. Örneğin, bir müze sergisinde kullanılan AR uygulamaları, ziyaretçilere eserler hakkında ek bilgiler sağlayabilir, eserlerle ilgili mini oyunlar sunabilir veya eserlerin arka plan hikayelerini canlandırabilir. Bu tür uygulamalar, izleyicinin sergiyle olan bağını güçlendirir ve sanattan daha fazla keyif almasını sağlayabilir.

Artırılmış gerçeklik, sanatçılara yaratıcı ve yenilikçi ifade biçimleri sunarken gerçeklik ve temsil arasındaki sınırları bulanıklaştırarak, izleyiciyi düşünmeye ve sorgulamaya teşvik eder.

2.5.4 Sanatsal sergilemede dijital interaktif teknolojilerle kapsayıcı bir deneyim: immersive art

Kapsayıcı, çevreleyen, sarmalayıcı, sürükleyici anlamlarına gelebilecek İngilizce immersive kelimesi, interaktif sanatın günümüzde gelişmiş sergileme pratiğinde immersive art kavramı olarak kullanılmaktadır. Bu kelimeler bu alandaki sergilemelerin özelliklerini yansıttığından hepsinin kullanımı uygundur. Fakat Türkçe’de en uygun karşılığı en iyi kullanımı “kapsayıcı sanat” olacaktır.

Sergileme pratiğinde kapsayıcı bir deneyim olarak teknolojinin ve çevresel unsurları bir araya getirilerek bireyleri yeni, simüle edilmiş bir dünyaya taşıması hedeflenir. Artırılmış

gerçeklik (AR), sanal gerçeklik (VR) ve projeksiyonla mapping (haritalandırma) gibi teknolojiler algıyı değiştirerek izleyiciyi farklı bir gerçekliğin parçasıymış gibi hissettirir. Bu tür deneyimler, oluşturulmuş sanal mekanlarda dolaşmayı, dijital karakterle birebir tanışmayı veya klasik tabloların çevrenizdeki duvarlarda canlandığını görmeyi içerebilir. Bu deneyimlerin hayata geçirilmesi için kullanılan teknolojiler şunlardır: “Sanal gerçeklik (virtual reality, VR)”, Oculus Rift veya HTC Vive gibi VR başlıkları, kullanıcıyı tamamen dijital bir ortamda izole eder ve gerçek dünyadan ayrı bir deneyim sunar. “Artırılmış gerçeklik (augmented reality, AR)”, akıllı telefonlar veya AR gözlükleri aracılığıyla dijital içerik, gerçek dünya üzerine yerleştirilir. Bu teknoloji, gerçekliği değiştirmek yerine zenginleştirmeyi hedefler. “Karma gerçeklik (mixed reality, MR)”, VR ve AR teknolojilerini birleştirerek hem gerçek hem de dijital nesnelerle etkileşim kurmanızı sağlar. “Mapping (video veya projeksiyon haritalama)”, özel projektörler vasıtasıyla tüm yüzeyler birer ekrana dönüştürülür. Bu teknoloji, odadaki her türlü objeyi üzerine yansıtılan görsellerle kaplayarak canlandırır ve çevreyi tamamen kapsayıcı bir deneyime dönüştürür. “Dijital ekranlar”, geleneksel ekranların ötesine geçen dokunmatik paneller ve yaratıcı LED (light-emitting diode, ışık yayan diyot) sistemleri etkileşim ve görsel çekicilik sunar. “Ses ve haptik (duyusal) ekipmanlar”, 3D ses teknolojisi (mekansal ses) ve dokunsal geri bildirim (haptic feedback) gibi duyusal donanımlar deneyimi daha yoğun ve gerçekçi hale getirir. Bu tür kapsayıcı teknolojiler özellikle müze ve sanat sergilerinde, ziyaretçilerin sanat eserleriyle olan ilişkisini derinleştirerek izleyiciyi sadece bir gözlemci olmaktan çıkarıp eserin bir parçası haline getirir. Örneğin, bir projeksiyon haritalama sistemi kullanarak Van Gogh’un tablolarının odanın her yerine yansıtılması, izleyicilere eserlerin içinde yürüyormuş hissi verir. Sanatın bu şekilde teknolojiyle birleşmesi, geleneksel sergi yöntemlerini dönüştürerek izleyicilere hem görsel hem de duyusal düzeyde çok boyutlu bir deneyim sunar. Kapsayıcı deneyimler, teknolojinin sanatı nasıl yeniden tanımladığını ve izleyicinin eserle olan bağını nasıl güçlendirdiğini ortaya koyar. Bu tür deneyimler, yalnızca sanat eserinin sergilenmesini değil, aynı zamanda eserle kurulan ilişkinin bir dönüşümünü ifade eder.

Kapsayıcı teknolojilerin sunduğu olanaklar sınırsızdır ve bu teknolojiler farklı şekillerde kullanılabilir. Deneyim bağlamında birçok farklı kullanım ve içerik ortaya çıkmaktadır. Örneğin “Kapsayıcı sanat ve dijital galeriler”, sanatın dijital olarak sergilendiği alanlar, büyük ölçekli projeksiyonlar veya diğer dijital araçlarla eserler tamamen yeni bir şekilde

hayata geçirilir. Örneğin, Leonardo Da Vinci veya Gustav Klimt'in eserlerinin bir odanın duvarlarından zeminine kadar tüm yüzeylerde canlandırılması gibi... “Genişletilmiş gerçeklik (XR) deneyimleri”nde, AR (Artırılmış Gerçeklik), VR (Sanal Gerçeklik) ve MR (Karma Gerçeklik) gibi teknolojilerle yeni dijital gerçeklikler yaratılır. Örneğin bir VR başlığı takarak antik bir arkeolojik alanı keşfetmek veya telefon ekranından iskeletlerin canlandığını izlemek gibi deneyimleri içerir. “Entegre kapsayıcı ortamlar” çevrenin kendisinin deneyimin bir parçası haline geldiği alanlardır, fiziksel ortamı sanal bir çevre ile birleştirir. Örneğin bir gezegenin yüzeyinde, farklı bir atmosferde hissedilebilen bir ortam yaratılır. Bu tür mekanlar fiziksel ve dijital unsurları bir araya getirerek izleyiciyi tamamen içine çeken bir deneyim sunar. “Etkileşimli ve katılımcı sanat” ile izleyici, sanat eserinin bir parçası olur. İzleyicinin katılımı olmadan eser tamamlanmış sayılmaz. Örneğin, izleyicilerin etkileşimine bağlı olarak sürekli çiçek açan ve solan dijital bir çiçek ekranı düşünülebilir. Burada, sanat ile etkileşim sürekli bir dönüşüm süreci yaratır. “Deneyimsel kapsayıcı merkezler” tamamen kapsayıcı teknolojiyle çalışan mekanlar olarak, ziyaretçinin deneyimine odaklanır. Bunlar tamamen sanal gerçeklik üzerine kurulu olabileceği gibi, çevresel dekorlar ve dijital araçların bir kombinasyonunu da içerebilir. Örneğin, kayıp bir medeniyete ait piramidin keşfine çıkılan bir macera, bu tür bir alanın sunduğu deneyimlerden biridir. Bu içerik türleri, sadece görsel ve işitsel değil, aynı zamanda fiziksel ve duygusal bir bağ kurarak izleyiciyi deneyimin bir parçası haline getirir. Kapsayıcı içerik, sanat ve teknoloji arasındaki sınırları bulanıklaştırarak, sanatın deneyimlenme biçimini kökten değiştirir. Bu tür uygulamalar hem bireysel hem de toplumsal anlamda sanatla kurulan ilişkiyi yeniden tanımlamayı hedefler.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3 ÇAĞDAŞ SANAT VE OYUN BİRLİKTELİĞİNE POSTMODERNİTE ÜZERİNDEN KAVRAMLARLA YAKLAŞMAK

3.1 Gelenekselleşen Temsil Biçimlerine Yönelik 19. Yüzyıl Sonları ve 20. Yüzyılda Gelen Yenilikler

Sanatın temsil biçimlerinde ve sergileme pratiklerinde 19. yüzyıl sonları ve 20. yüzyılda köklü değişiklikler yaşanmıştır. Bu dönemde, geleneksel sanat anlayışları sorgulanmış, yeni ifade biçimleri ve sergileme yöntemleri geliştirilmiştir. Sanatçılar ve küratörler, izleyiciyi sanat eserinin aktif bir parçası haline getiren yenilikçi yaklaşımlar benimsemişlerdir. İlk olarak 19. yüzyıl sonlarında, empresyonizm hareketi, geleneksel sanat anlayışlarına meydan okuyarak, doğrudan gözlem ve anlık duyguların yakalanmasına odaklanmıştır. Claude Monet, Pierre-Auguste Renoir ve Edgar Degas gibi sanatçılar, ışığın ve renklerin geçici etkilerini yakalamak için hızlı fırça darbeleri kullanmışlardır. Empresyonizm, doğrudan gözlemi ve kişisel deneyimi vurgulayarak, geleneksel temsil biçimlerini dönüştürmüştür. 19. yüzyılın sonlarına kadar, sanat eserleri genellikle resmi sanat akademilerinin düzenlediği salon sergilerinde sergilenirdi. Ancak, empresyonistlerin ve diğer avangart sanatçıların akademik geleneklere karşı çıkışı, bağımsız sergilerin doğmasına yol açtı. 1874'te Paris'te düzenlenen ilk Empresyonist Sergi, bu tür bağımsız sergilerin en bilinen örneğidir. Empresyonizmin ardından gelen Post-Empresyonizm, sanatçılara daha fazla özgürlük tanımış ve Vincent Van Gogh, Paul Cézanne ve Georges Seurat gibi isimler, renk, form ve kompozisyon üzerinde deneyler yapmışlardır. Bu dönemde, sanat eserleri daha soyut ve duygusal bir nitelik kazanmıştır. 20. yüzyılın başlarında, Pablo Picasso ve Georges Braque tarafından geliştirilen Kübizm, geleneksel perspektif ve temsiliyet kurallarını radikal bir şekilde yeniden tanımlamıştır. Kübist sanatçılar, nesneleri ve figürleri geometrik şekillere ayırarak, farklı açılardan eşzamanlı olarak temsil etmişlerdir. Bu yaklaşım, izleyicinin algısını ve sanat eserine bakışını köklü bir şekilde değiştirmiştir. Kübizmden ilham alan geometrik soyutlama hareketi, Piet Mondrian ve Kazimir Maleviç gibi sanatçılar tarafından geliştirilmiştir. Bu sanatçılar, doğanın temsili yerine, saf geometrik formlar ve renkler kullanarak, sanatın özünü aramışlardır. Bu dönem, sanatın biçimsel ve içeriksel olarak soyutlama yolunda önemli adımlar attığı bir dönem olmuştur. Fütürizm ise, İtalya'da ortaya çıkan ve teknolojinin, hızın ve modern yaşamın dinamizmini yücelten bir sanat akımıdır.

Fütüristler, hareketi ve makine çağının enerjisini yansıtmak için yeni temsil biçimleri geliştirmişlerdir. 20. yüzyıl, sanat eserlerinin sergilenmesi için özel galerilerin ve modern müzelerin açıldığı bir dönemdir. New York'taki Museum of Modern Art (MoMA) ve Solomon R. Guggenheim Museum, Londra'daki Tate Modern gibi kurumlar, modern ve çağdaş sanatın sergilenmesi ve yayılması için önemli merkezler haline gelmiştir.

1920'lerde André Breton tarafından yayımlanan "Sürrealist Manifesto" ile başlayan Sürrealizm, bilinçaltının keşfi ve ifadesine odaklanan bir hareket olmuştur. Sürrealist sanatçılar, rüyalar, fanteziler ve bilinçaltı imgeleriyle dolu eserler yaratmışlardır, bununla birlikte otomatik yazı ve rastlantısal teknikler kullanarak, bilinçaltının derinliklerini keşfetmişlerdir. Bu hareket, geleneksel temsil biçimlerine radikal bir alternatif sunmuş ve sanatın sınırlarını genişletmiştir.

20. yüzyılın ortalarında, "beyaz küp" galerisi, modern sanatın sergilenme biçimini tanımlayan standart bir model haline gelmiştir. Bu model, sanat eserlerini nötr bir ortamda sunarak, izleyicinin dikkatini yalnızca esere yönlendirmeyi amaçlar. Beyaz duvarlar, yüksek tavanlar ve minimal düzenlemeler, sanat eserlerinin herhangi bir dış etkiden bağımsız olarak algılanmasını sağlar. Bu model, sanatın ticari ve kurumsal bağlamda nasıl sunulduğunu da büyük ölçüde etkilemiştir. Aynı dönemde soyut sanat akımları, temsilin tamamen soyutlanmasına yönelik en radikal adımları atmıştır. Wassily Kandinsky ve Piet Mondrian gibi sanatçılar, formu, rengi ve kompozisyonu, nesnel dünyadan tamamen bağımsız olarak ele almışlardır. Soyut dışavurumculuk ise, Jackson Pollock ve Mark Rothko gibi sanatçılarla birlikte, duygusal ve psikolojik ifadeyi ön plana çıkarmıştır.

20. yüzyılın ikinci yarısına geldiğimizde ise enstalasyon sanatı, sanatçıların mekana özgü eserler yaratmalarına olanak tanıyan bir yaklaşım olarak ortaya çıkmıştır. Enstalasyon sanatında, eserler belirli bir mekanla etkileşime girer ve izleyiciyi bu mekanın bir parçası haline getirir. Bu, sanatın sadece görsel bir deneyim olmanın ötesine geçerek, fiziksel ve duysal bir deneyim haline gelmesini sağlar. Richard Serra'nın "Tilted Arc" adlı eseri, New York'taki Federal Plaza'ya yerleştirilmiş büyük bir çelik heykeldir. Bu enstalasyon, izleyicinin mekanda hareket etme şeklini doğrudan etkileyerek, mekanın algısını ve işlevini dönüştürmüştür. 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren, uluslararası sanat bienalleri ve fuarları, sanat dünyasında önemli bir rol oynamaya başlamıştır. Venedik

Bienali (1895’te kuruldu) ve Art Basel (1970’te kuruldu) gibi etkinlikler, sanatın küresel ölçekte sergilenmesi ve tartışılması için önemli platformlar sunmaktadır.

Performans sanatı, sanatçıların bedenlerini ve eylemlerini sanatın bir aracı olarak kullanmalarına olanak tanıyan bir diğer yenilikçi sergileme biçimidir. Bu sanat formu, izleyiciyi sanat eserinin aktif bir katılımcısı haline getirir. Marina Abramović’in “The Artist Is Present” performansı, izleyicilerin sırayla sanatçının karşısına oturarak onunla göz teması kurdukları bir deneyim sunar. Bu performans, izleyici ve sanatçı arasındaki etkileşimi vurgular.

Katılımcı sanat, izleyicilerin sanat eserlerinin yaratım sürecine doğrudan dahil olmasını sağlar. Bu tür sanat, toplumsal ve politik konulara dikkat çeker ve izleyicilerin aktif katılımını teşvik eder. Örneğin, Suzanne Lacy’nin “The Oakland Projects” adlı çalışmaları, gençlerin ve topluluk liderlerinin sosyal adalet ve eğitim konularında iş birliği yapmalarını sağlar. Stüdyo dışına taşan, sanatçıların katılımcıları bir araya getirip bu şekilde örgütlediği bu yönelimin, izleyici arasındaki ilişkiyi yeniden düzenlediği ve sanat eserlerinin nasıl analiz edilip değerlendirileceği konusunda bir revizyon gerektirdiği fikri ortaya çıkmıştır. Artık sanatçı, nesneler üreten bir kişi olmaktan çok, durumlar üreten bir işbirlikçidir. Sanat eseri, sonlu bir nesne yerine açık bir süreçtir ve önceden izleyici olanlar artık katılımcıdır.

Bu yenilikler, sanatın izleyiciyle etkileşim biçimini köklü bir şekilde değiştirmiştir. Etkileşimli enstalasyonlar, performans sanatı ve katılımcı sanat gibi yaklaşımlar, izleyicinin sanat eserleriyle daha derin ve anlamlı ilişkiler kurmasını sağlamaktadır. Bu yaklaşımlar, sanatın demokratikleşmesini ve daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlarken, aynı zamanda sanatın toplumsal ve kültürel etkisini de artırmaktadır. Empresyonizmden soyut sanata, bağımsız sergilerden modern müzelere kadar pek çok yenilik, sanatın ifade biçimlerini ve izleyiciyle kurduğu ilişkiyi dönüştürmüştür. Bu dönem, sanatın sürekli evrilen ve yenilenen bir olgu olduğunu gösteren önemli bir tarihsel kesiti temsil etmektedir.

Sanat dünyasında bu dönemden itibaren interaktif bir dönüşüm yaşandığı aşikar. Eskiden sanatçılar tek başlarına eser üretirken, bu dönemden itibaren izleyici ve katılımcılar da bu yaratım sürecine dahil ediliyor. Bu değişim, ilerleyen süreçte oyun ve oyunlaştırmanın sanatın merkezine alınmasıyla daha da belirgin hale geliyor. Artık oyun, sadece bir

eğlence ya da metafor değil, sanatın bir organizasyon aracı olarak görülüyor. Bu, katılımcılara sadece izleyici olmaktan çıkıp sanat eserinin bir parçası olma şansı veriyor. Oyun, gönüllülük, keşif ve yoğunluk gibi nitelikleriyle, katılımı kolaylaştırmanın etkili bir yolu olarak öne çıkıyor. Günümüzde birçok sanat eseri, oyun nesneleri ya da alanlarıyla, katılımcılara aktif roller veriyor. Bu durum, sanatın nasıl değerlendirileceği ve analiz edileceği konusunda yeni bir bakış açısını da beraberinde getiriyor. Çünkü artık sanat eserleri, yalnızca görsel ya da fiziksel bir nesne değil; katılımcılar arasında sosyalleşmeyi, keşfi ve etkileşimi teşvik eden dinamik süreçler olarak karşımıza çıkıyor. Bu yaklaşım, sanat ile oyun arasındaki sınırları sorgulamamızı ve yeniden tanımlamamızı gerektiriyor. Özetle, sanatın oyunla iç içe geçtiği bu yeni çağ, hem izleyiciler hem de sanatçılar için daha etkileşimli ve keşif dolu bir deneyim sunuyor.

3.1.1 Sürrealizm ve dada

Sürrealizm ve Dada, 20. yüzyılın başlarında ortaya çıkan ve sanat dünyasında derin etkiler bırakan iki önemli avangart harekettir. Her iki hareket de geleneksel sanat normlarına meydan okumuş, toplumun mevcut yapısını eleştirmiş ve sanatı yeniden tanımlamayı amaçlamıştır. Ancak, farklı felsefi temellere dayanmaları ve farklı yöntemler kullanmaları nedeniyle birbirlerinden ayrılmışlardır.

Dada, I. Dünya Savaşı'nın yıkıcı etkilerine tepki olarak 1916'da Zürih'te başlamıştır. Dadaistler, savaşın anlamsızlığını ve insanlık trajedisini vurgulamak için sanatın da anlamsız olması gerektiğine inanmışlardır. Bu hareketin merkezi figürlerinden biri olan Hugo Ball, Dada'nın amacını, “mantık ve akılcılığın ötesine geçerek, kaosu ve rastlantısallığı kucaklamak” olarak tanımlamıştır. Marcel Duchamp'ın “Fountain” (1917) adlı eseri, sıradan bir pisuarı sanat eseri olarak sunarak, sanatın doğasını ve işlevini sorgulatan ikonik bir Dadaist yapıt olarak kabul edilir. Duchamp, “ready-made” kavramını geliştirerek, sanatın günlük nesneleri dönüştürme gücünü vurgulamıştır.

Dada'nın radikal ve kaotik doğası, sanatın geleneksel tanımlarını sarsmış ve yeni ifade biçimlerinin önünü açmıştır. Dada hareketi, performanslar, şiir okumaları, kolajlar ve fotomontajlar gibi çeşitli yöntemlerle sanatı daha geniş ve kapsayıcı bir kavrama dönüştürmüştür. Hannah Höch ve John Heartfield gibi sanatçılar, fotomontaj tekniğini kullanarak toplumsal ve politik eleştirilerde bulunmuşlardır. Bu, sanatın sadece estetik bir nesne olmaktan çıkıp, toplumsal değişimin bir aracı haline gelmesine katkıda bulunmuştur. Dada hareketi, sergileme pratiklerini de dönüştürmüştür. Geleneksel

galerilerde ve salonlarda sergilenmek yerine, Dada sanatçıları eserlerini kafe ve kulüpler gibi alternatif mekanlarda sunmuşlardır. Bu, sanatın daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlamış ve sanat eserinin izleyici ile olan dinamik ilişkisini pekiştirmiştir. Performanslar ve spontane etkinlikler, Dada'nın sergileme pratiğinin önemli bir parçası haline gelmiştir.

1924'te Andre Breton'un "Sürrealist Manifesto"yu yayımlamasıyla başlayan Sürrealizm, Freud'un psikanaliz teorilerinden etkilenerek bilinçaltını ve rüyaları keşfetmeyi amaçlamıştır. Sürrealistler, bilinçaltının derinliklerine inerek, gerçeklik ötesi bir dünya yaratmaya çalışmışlardır. Salvador Dali, René Magritte ve Max Ernst gibi sanatçılar, sürrealist eserlerinde rüya benzeri imgeler ve fantastik sahneler kullanmışlardır. Dalí'nin "Belleğin Azmi" (1931) adlı eseri, eriyen saatler metaforuyla zamanın akışkanlığını ve göreceliğini vurgular. Magritte'in "Görsel Aldatmaca" (1933) adlı eseri ise, izleyiciyi gerçeklik algısını sorgulamaya davet eder.

Sürrealizm, otomatik yazı, rastlantısal çizim ve rüya analizi gibi tekniklerle bilinçaltının ifadesini aramıştır. Bu teknikler, sanatçılara yaratıcı süreçlerinde daha fazla özgürlük tanımış ve yeni ifade biçimlerinin geliştirilmesini sağlamıştır. Max Ernst'in "otomatik resim" tekniği, bilinçaltının doğrudan yansımalarını hedefleyen önemli bir sürrealist yöntemdir. Bu teknik, sanatçının rastlantısal ve bilinçsiz hareketlerle oluşturduğu imgeleri içerir.

Sürrealistler, eserlerini sergilemek için geleneksel galerilerin yanı sıra, özel sergiler ve manifestolarla dikkat çekmişlerdir. Sergiler, genellikle izleyiciyi bilinçaltının derinliklerine çekecek şekilde tasarlanmıştır. Örneğin, 1938'de Paris'te düzenlenen Uluslararası Sürrealizm Sergisi, izleyicilerin sürrealist bir dünyaya adım atmaları için tasarlanmıştır. Bu sergi, sergileme pratiğinin izleyici deneyimini dönüştürme potansiyelini göstermiştir.

Her iki hareket de geleneksel sanat anlayışlarına karşı çıkmış ve sanatı daha geniş bir perspektifle ele almıştır. Dada ve Sürrealizm, sanatın sadece estetik bir deneyim olmanın ötesine geçerek, toplumsal eleştirinin ve bilinçaltının keşfinin bir aracı haline gelmiştir. Dada, kaos ve rastlantısallığı kucaklayarak savaşın anlamsızlığını vurgularken, Sürrealizm, bilinçaltının derinliklerine inerek gerçeklik ötesi dünyaları keşfetmiştir. Her iki hareket de modern sanatın gelişiminde kritik bir rol oynamış ve sonraki sanat akımlarına ilham kaynağı olmuştur.

19. yüzyıl sonları ve 20. yüzyılda, Sürrealizm ve Dada gibi yenilikçi hareketler, geleneksel temsil biçimlerine ve sergileme pratiklerine yönelik önemli değişiklikler getirmiştir. Dada, sanatın rastlantısal ve kaotik doğasını vurgulayarak, izleyiciyle olan etkileşimi yeniden tanımlamış ve alternatif sergileme mekanlarını kullanmıştır. Sürrealizm ise, bilinçaltının derinliklerini keşfederek, sanatın ifade biçimlerini genişletmiş ve izleyici deneyimini dönüştüren sergileme pratikleri geliştirmiştir. Bu bağlamda, Dada ve Sürrealizm, sanatın evriminde, modern sanatın gelişiminde ve sanat eserlerinin izleyici ile olan ilişkilerinde derin etkiler bırakan vazgeçilmez birer mihenk taşı olarak kalmaya devam etmektedir.

3.1.2 Etkileşimli ve katılımcı sanat

1950'ler ve 1960'larda, sanat dünyasında önemli bir dönüşüm yaşandı ve etkileşimli ve katılımcı sanatın temelleri atıldı. Bu dönemde, "happenings" adı verilen performanslar, izleyicinin aktif katılımını gerektiren etkinlikler olarak ortaya çıktı. Etkileşimli ve katılımcı sanatın en belirgin özelliği, izleyicinin sanat eserinin bir parçası haline gelmesidir. Bu tür sanat eserlerinde, izleyici sadece bir gözlemci değil, aynı zamanda bir katılımcıdır. Sanat eseri, izleyicinin eylemleri ve tepkileriyle şekillenir ve anlam kazanır. Allan Kaprow, happenings'in öncülerinden biri olarak, izleyiciyi sanat eserinin bir parçası haline getiren etkinlikler düzenledi. Bu performanslar, sanatın statik bir nesne olmaktan çıkıp, dinamik ve yaşayan bir deneyim haline gelmesini sağladı.

19. yüzyılın sonlarında başlayan modernizm hareketi, sanatın sınırlarını genişletti ve geleneksel temsil biçimlerine meydan okumuştur. Bu dönemde, sanatçılar eserlerinde daha deneysel ve yenilikçi yaklaşımlar benimsemişlerdir. 19. yüzyıl sonları ve 20. yüzyılda, etkileşimli ve katılımcı sanat, geleneksel temsil biçimlerine ve sergileme pratiklerine yönelik önemli yenilikler getirmiş, İzleyicinin sanat eserinin bir parçası haline gelmesi, sanatın doğasını ve işlevini yeniden tanımlamış ve sanat deneyimini daha demokratik ve erişilebilir kılmıştır.

Yoko Ono'nun "Cut Piece" (1964) adlı performansı, izleyicinin sanat eserine doğrudan katılımını gerektiren önemli bir örnektir. Ono, sahnede sessizce otururken, izleyicilerden biri bir makas alarak giysilerini keser. Bu performans, izleyicinin sınırlarını ve sanatçıyla olan ilişkisini sorgulatan güçlü bir etkileşim örneğidir. Rafael Lozano-Hemmer'in "Pulse Room" (2016) adlı enstalasyonu, izleyicinin kalp atışlarını ışık sinyallerine dönüştüren bir eserdir. İzleyiciler, ellerini bir sensöre yerleştirerek, kendi kalp atışlarını mekandaki

ışıkların ritmine yansıtırlar. Bu eser, izleyicinin biyolojik verilerini sanatın bir parçası haline getirerek, kişisel bir etkileşim deneyimi sunar. Marina Abramović'in "The Artist Is Present" (2010) performansı, izleyicinin sanatçıyla doğrudan yüz yüze etkileşime girdiği bir eserdir. Abramović, MoMA'da bir masa başında otururken, izleyiciler sırayla karşısına oturarak onunla göz teması kurarlar. Bu performans, sanatçının varlığının ve izleyicinin duygusal katılımının önemini vurgular. Bu tür sanat eserleri, izleyiciyi sadece estetik bir deneyim yaşamaya değil, aynı zamanda düşünmeye, sorgulamaya ve harekete geçmeye teşvik eder. Etkileşimli ve katılımcı sanat, sıklıkla toplumsal ve politik mesajlar taşır. Bu tür eserler, izleyiciyi sadece estetik bir deneyim yaşamaya değil, aynı zamanda düşünmeye, sorgulamaya ve harekete geçmeye teşvik eder. Örneğin, aktivist sanatçılar, izleyicinin katılımını gerektiren projeler aracılığıyla toplumsal sorunlara dikkat çekerler ve değişim için bir farkındalık yaratırlar.

20. yüzyılın sonlarında ve 21. yüzyılda, teknolojinin gelişimi, etkileşimli sanatın yeni biçimlerinin ortaya çıkmasına olanak tanıdı. İnteraktif enstalasyonlar, dijital sanat eserleri ve sanal gerçeklik uygulamaları, izleyicinin sanat eserleriyle daha derin ve karmaşık şekillerde etkileşime girmesini sağlamıştır. Sanatçılar, teknoloji aracılığıyla izleyicinin duyularını ve algılarını manipüle ederek, onları sanat eserinin içine çekmeyi başarmışlardır. Etkileşimli ve katılımcı sanat, günümüzde de sanat dünyasında önemli bir rol oynamaya devam etmektedir.

3.2 Modernite ve Postmoderniteye Dair Bir Kesit

Tarih içinde birkaç yüzyıllık büyük çağlardan bahsetmek mümkündür. Çağlar belirli özellikleri taşıyan ve değişimdense bu özelliklere bağlı istikrarın esas olduğu uzun bir zaman aralığıdır. Uzun cümlelere benzeyen bu çağlar arasında daha kısa ünlem cümleleri şeklinde zaman aralıkları bulunur. İki çağ arasında hareketin görüldüğü ve değişimin gerçekleştiği bu daha kısa zaman aralıkları da dönemler olarak adlandırılır. Modern Çağ 17. yüzyılda başlayan ve 20. yüzyılın ortasında son bulduğu düşünülen bir çağ. Bizler de yıllardır Modern Çağ'ı terk ettiğimiz yeni hareketlenmelerin, değişimlerin bariz olduğu bir zaman aralığındayız. Birçok düşünürün tartıştığı üzere şu anda henüz adını koyamadığımız, ismi verilmemiş ve belirlenmemiş bir çağa giriyoruz. Bir çağ veya dönem için kullanılan ismin belirlenmesi zamanla olur ve genelde daha sonraki kuşaklar tarafından benimsenir. Hatta özellikle bir bakıma olumsuz veya yetersiz nitelikte sayılabilecek Karanlık Çağ veya Orta Çağ gibi isimler düşünüldüğünde, adlandırmanın

çağ ile eş zamanlılığı düşünülemez. Bu bağlamda bir adlandırmanın kalıcılığı ancak bir şeyler yerine oturduktan sonra mümkün olabilir. Bilinmelidir ki 1800'lerin ortasına kadar moderniteden de bahsedilmiyordu. O zamana kadar postmediaval (Orta Çağ sonrası) şeklinde bir kullanım yaygındı. Hatta Ali Artun'un da "ister hayatta, ister sanatta olsun, modernliği keşfe çıkanların pusulası" olarak nitelediği Baudelaire, modernite kelimesini ilk kez kullanan kişidir (Artun, 2004). Bu ismin oturması ve kabul görmesi de belirli bir süre almıştır. Bu yüzden biz de içinde bulunduğumuz Modern Çağ sonrası dönemi tanımlarken ancak postmodernite (modernite sonrası) şeklinde niteleyebilmekteyiz. Elimizde daha iyi bir kavram henüz bulunmadığından, büyük bir değişim anında bulunduğumuzu ve bu süreci postmodernite kelimesi ile anlatıyoruz. Modernite ve postmodernite gibi kavramlar zamansal bir dönemi belirtmekten aslında zamana hakim düşünce ağında görülen ortak tutumdan kaynaklı durumu nitelenmek için kullanılmaktadır. Her iki durumda da sınırları tam da belirgin değildir.

Postmodernite süreci birçokları tarafından, moderniteye bağlı değerlerin, kurumlarımızın temel değerleri kadar bireysel anlamda referans aldığımız temel değerlerin de doyma noktasına ulaşmış hatta çöküyor olarak nitelendirildiği bir süreç. Hatta bu süreç ile ilgili "The Time of The Tribes" (Kabileler Zamanı) adlı kitabın yazarı Michel Maffesoli'ye göre daha basit haliyle bir kriz dönemi (Tyldesley, 2013). Modernite sonucu sahip olduğumuz referans noktalarımızın işlemez hale gelmesiyle oluşan bir kriz. Postmoderniteden bahsedebilmek bu yüzden ancak modernite ile başlayarak daha doğru olabilir.

Modernitede batıl inançların ve cehaletin yaygın olduğu, din kurumlarının ve devlet idaresinin sorgusuz sualsiz destek gördüğü bir düzene karşı mantığın, bilimin ve demokrasinin öncülüğünde özgürlük ve bireyselliğin yükseldiği, serbest girişim anlayışının, Sanayi Devrimi'nin ve kapitalizmin ortaya çıktığı bir süreçtir. Michel Maffesoli'nin üzerinde durduğu şekilde moderniteyi basitçe tanımlamak için onu destekleyen üç ana unsurdan bahsedebiliriz. Geride kalan üç yüzyıla baktığımızda ilk olarak bireyciliğin öne çıktığını görüyoruz. 19. yüzyılın büyük toplumsal sistemlerinde birey öne çıkmaktadır. Orta Çağ'da bireyden bahsetmek mümkün değildi, birey ancak toplumla var olabilen bir şeydi. Orta Çağ sonrasında aydınlanma sürecinde gelenekleşen, Descartes'ın ünlü sözü "Düşünüyorum, öyleyse varım." ile eşleşen, bir devrim niteliğindeki kartezyen düşünce, Orta Çağ dogmalarına karşı bilginin imkanlarını ve sınırlarını sorgulamanın yolunu açarak bireyin varlığının önemini ortaya koydu.

Dolayısıyla modernitenin üç ana unsurundan ilki bireyin icadıdır diyebiliriz. İkinci olarak rasyonalizm yani akılcılık gelir. Aydınlanma felsefesi ile akılcılık eski dünya görüşünü ve varoluşun büyüsunü tam anlamıyla bozmuştur. Bilginin doğruluğunun ancak düşünce ve zihin aracılığıyla temellendirilebileceğini savunan bu felsefi görüş deneyciliğe ve deneyime karşı bir tutumu öne sürer. Toplumsal dini örgütlenmelere karşı, aklı esas ilke olarak benimseyen toplumsal düzenlemeleri destekler. Kısaca insanın kendi aklını kullanması olarak ifade edilebilecek bu düşünsel gelenek, toplum yaşamını herkes için geçerli olabilecek şekilde evrenselleştirmeye çalışan akılcı yaklaşımları temel almaktadır. Üçüncü unsur ise ilerlemeye, geleceğe yönelik büyük inançtır. 19. yüzyılda toplumda bu üç unsur öne çıkmaktadır. Aile, eğitim, siyasi partiler, çalışma hayatı gibi kurumsal öğeler bu unsurlar çevresinde yükselmiştir. Postmodernitede bu üç unsur değişmekte yerini başka bir şeye bırakmaktadır. İçinde bulunduğumuz dönem incelendiğinde ilkin “ben” alanlarının bir anlamda silikleşerek “biz” alanlarına dönüştüğü görülmektedir. Michel Maffesoli’nin “urban tribes” veya “neo-tribes” şeklinde nitelediği yeni kabilelerin oluşumuyla, bireyden çok “biz”in öne çıktığı topluluklar (community) yeniden önem kazanmaktadır. Bu topluluklar kültürel, dini, siyasi, sosyal birçok farklı türde olabilir. “Intimations of Postmodernity” (Postmodernite İmaları) isimli kitabın yazarı Zygmunt Bauman dönemle ilgili yazdıklarında zaman zaman Michel Maffesoli’nin “neo-tribe” kavramına göndermeler yapmakta, “liquid” (sıvı) şeklindeki sosyal dünyanın dengesiz ve tutarsız bir dalgalanmaya sahip olduğunu, daha önceleri ayrışmalara neden olan sınıf ve cinsiyetlerin dahi bu yeni düzende giderek önemini yitirdiğinden bahsetmektedir. Maffesoli ve Bauman gibi düşünürlere göre bu durum toplumun bireysellikten uzaklaşmasına işaret etmektedir. İkinci olarak modern toplumu yaratan akılcılık yerine “duygusal” olanın dönüşünü, önem kazandığını görmekteyiz. Akılcılık, duygusal akılcılığa evrilmektedir. Bu dönemde akıl kadar duygular da dikkate değer bir şekilde önem arz etmektedir. Üçüncü olarak geleceğin, yarının yerine bugünün, hatta “şimdi”nin daha da öne çıkışıdır. Yani postmodernite birey, akıl ve ilerlemenin “biz”, duygu ve “şimdi”ye dönüşümü üzerinden incelenebilir. Modernitede 19. yüzyıl boyunca akılcı bireylerin gelecek ideali çerçevesinde bir araya gelişini, zaman alsa da bunu bir şekilde idare etmeyi öğrendiğini, yine zaman alsa da açık seçik bir hale getirilmiş şekilde, bu konuda yapılmış araştırmalar ve çalışmalar sayesinde görebilmekteyiz. Şu durumda neyi terk ettiğimizi görebilmekteyiz. Ne için sorusu da halen üzerinde çalışmalar yapılan ve zaman isteyen devam eden bir süreç. Hala toplulukların, birbirinden farklı olan “biz”lerin

nasıl uyum sağlayacağını, ortak deneyimlere duyguların nasıl entegre edileceğini, özellikle bu dönemin genç kuşağının sahiplendiği “şimdi”nin geleceğe aktarılıp aktarılamayacağını ya da nasıl aktarılabileceğini görmemiz, deneyimlememiz gerekmektedir. Bu benzer değişimlerin görüldüğü, benzer değerlerin öne çıktığı başka dönemler gibi (duygunun önemli olduğu, bunun topluluğa dayalı bir hayatla mümkün olduğu düşünülen, dolayısıyla sanatçıların şehir hayatına katıldığı Rönesans’ta, “carpe diem” “anı yaşamak” düsturunun, “şimdi”den zevk almanın, en iyi şekilde yararlanmanın bir değere dönüşmesi ve değişime sebep olması gibi) çetin ve zamana ihtiyaç olunan bir süreç. Yine de şu ana kadar deneyimlediklerimiz, gözlemlediklerimiz ve yapılan çalışmalar sayesinde fark edebildiklerimizle genel anlamda var olan bir değişimden ve bu değişimin ana unsurlarından bahsedebilmekteyiz. Buna göre kısaca diyebiliriz ki, yaşadığımız modern çağ sonrası dönemde hâkim olan bir değişim var ve bu değişim birey, akıl, ilerlemenin yerine “biz”, duygu, “şimdi”nin öne çıkışıdır, bu değişim de postmodernitenin özünü oluşturmaktadır.

Modernitede olduğu gibi postmodernitede de kendinden önceki durumun sonuçlarına karşı gelişen eleştirel bir tutum görülmektedir. Örneğin toplumun hala yoksulluktan, siyasi zorbalıktan ve cehaletten kurtulamamış olması gibi sebepler modern vaatlere ve inanışa yönelik kuşku uyandırmaktadır. Kapitalist sanayileşmenin ezdikleri, mağdur azınlıklar, kamusal alandan dışlananlar, cinsiyet eşitsizlik kurbanları, ekonomik ve dini amaçla sömürülenler süregelen düzende toplumun büyük problemleridir. Modernite sürecinde sosyal, ırksal, kültürel farklılıklar üzerinden yapılan ayrımcılık, döneme hakim anlayış olarak evrenselleşme fikri öne çıkmasına rağmen varlığını sürdürmeye devam etmiştir. Modernitede ideal olarak nitelenen herkes için adil bir toplum fikri, artık tutulmamış bir söz hatta birçokları tarafından sadece bir yalan olarak görülmektedir. Toplumsal problemlere yönelik çözümün salt akılla üretilmeyeceği görüşü öne çıkmakta, gelişime ve toplumun iyileşmesine yönelik akılcı çalışmalara karşı kötümser bir bakış açısı oluşmaktadır. Ayrıca modernitenin getirisi olan akılcı düzende insanları disipline etmeye yönelik bir tutum sezilmektedir.

Modern, aydınlanmış ve uygar Avrupa’nın “barbar ulusları uygarlaştırma” misyonu altında yürüttüğü proje daha yirminci yüzyılın başlarında inanırlığını büsbütün yitirdiği kendiliğinden ortaya çıkmıştı. Batıların uzun bir süredir ellerinde tuttıkları kolonilerde başlayan bağımsızlık hareketleri Avrupalıların bu ülkelerde uyguladıkları vahşet ve gaddarlıkların tüm açıklığı ile ortaya çıkmasına imkan verdi. Ancak tüm bunların ötesinde Batı kendini beğenmişliğe ve kendi değerlerinin evrensel ve mutlak gerçeklermiş

gibi takdim edilmesi sürecine öldürücü darbe II. Dünya Savaşı sürecinde yaşanan olaylarla vurulmuştur. Altı milyona yakın Yahudi, Komünist, çingene, sakat, homoseksüel uygulanan Nazi katliamları ile yok edildiler (Şan, 2012).

Göçmenliğin arttığı ve giderek yaygınlaştığı toplumda ayrışma kaynaklı sorunların giderek arttığı görülmektedir. İnsanların ayrımcılığa maruz bırakılması bir bakıma özgürlüğün rafa kaldırıldığı izlenimine sebep olmaktadır. Modernliğin sunduğu ilerlemeci dünya görüşünün bir çıkmaza geldiği konusunda birleşen Bauman, Weber, Foucault gibi birçok düşünür tarafından modernite masaya yatırılmış ve ağır şekilde eleştirilmiştir. Hala birçokları tarafından kibir, ölçsüzlük, elitistlik gibi daha nice konular üzerinden bu tarz eleştiriler devam etmektedir.

Foucault... daha önce Weber’ce açıklaması yapılmış ve son derece ince bir biçimde sezilmiş olan modernliğin çelik kafesinin insanlara bir deli gömleği gibi nasıl giydirildiğinin tarihini yazmakta zorlanmamıştır. Foucault, kurumlarda, örgütlerde vücut bulan fabrikalardan hastanelere, kışlalardan devlet dairelerine, hapishanelerden tımarhanelere varana dek tüm toplum geneline yayılan ve bireyleri resmi görevler ile gayri resmi saldırganlıklardan ötürü sıkı bir çevrenin içine hapseden iktidarın derin çözümlemesini yaparken hep modernliğin yerine getiremediği vaatlerine saldırmıştı (Şan, 2012).

Modernitede bireyin özgürlüğü aslında hala kısıtlıdır ve sosyal toplum etiklediği bireyin tek kimliği üzerinden eylemlerini büyük ölçüde sınırlayan bir yapıdadır. Postmodernitede toplumda akılcı sistemler çoğulcu sistemlere dönüşürken, bireyin bu düzene uyum sürecinde kimliksel açıdan bölünerek içinden çıkardığı birçok küçük kimliği benimsediği görülmektedir.

Batı düşüncesinde bütünlük, tekillik ve evrenselcilik gibi büyük anlatımların geride kalmasıyla beraber postmodernite “kalıcı ve onulmaz belirsizlik koşulları altında bir yaşama; iddiaların, tarihsel olarak şekillenmiş geleneklerinden daha sağlam ve bağlayıcı bir zemine dayandığını kanıtlayamayan, kendisiyle birlikte, yarış halindeki sınırsız sayıda yaşam biçiminin var olduğu” bir algılayışa odaklanmaktadır (Bauman, 1996).

Postmodern süreç de birçokları tarafından ağır şekilde eleştirilmektedir. Postmodernite modern düşüncenin idealde ve kuramsal olarak sunduğu artı değerlerden tam anlamıyla kopuşun olduğu, boşvermişlik ve koyvermişlikle ithaf edilen bir tutumun hakim olduğu bir süreç olarak görülmektedir.

Tarihsel değişime ve ilerlemeye yönelik eleştiriler gibi doğmakta olan çağa yönelik korku da normaldir ve hep olacaktır. Farklıya, alışılmamışa, yeniye, bilinmeze, geleceğe yönelik kuşku ve endişe insan doğasından gelir. Bilinmeyen yanında getirdiği risklere, tehlikeye karşı güven ihtiyacından kaynaklanır. Yaşanılanın getirisi olan deneyim sonucu akılcı bir

yöntem ve üslup ile yapılan eleştirinin bu yüzden değerini kabul etmek gerekir. Fakat güven ihtiyacı ve korku hissinin oluşturduğu korumacı tutumun sınırlayan, gelişime ket vuran bir şekle dönüşebildiğini hatırlamak gerekmektedir. Bilinene, var olana, eskiyene karşı aynı şekilde yapılan eleştiriler de aynı şekilde değerlidir ve hep var olmalıdır. Gelişimi sağlayan budur.

Tarihsel değişime yönelik olan korkuyu ilk önce söyleme ve yapma gücünü elinde bulunduran, kültürel ve siyasal etkinliğe sahip entelektüel topluluklar (entelijansiya) yani akademisyenler, siyasetçiler, gazeteciler gibi “resmi toplumun” mensupları hisseder. Toplumun terk edilmekte olunan büyük değerlere tutunmaya devam eden bu kesimi, Michel Maffesoli’nin birçok konuşması ve röportajında nitelediği üzere; “belirli bir yaş üstünde olmalarına rağmen, çocukluktaki ebeveynlere yönelik güvene benzer şekilde, geride bırakılan deneyimlerin ve değerlerin sağladığı güvene sarılmaktadırlar.” Yaşça ileri kuşakların ve resmi toplumun bu tutumu karşısında toplumun genç kuşağı gözlemlendiğinde bariz farklılıklar görülebilmektedir. Gelecekle asıl anlamda fazlasıyla karşı karşıya kalacak genç kuşak, geleceğin kaygı ve korku getiren, onları daha da fazlasıyla etkileyecek tüm olumsuz olasılıklarına rağmen, endişe ve kötümserlikten ziyade genelde büyük oranda bir canlılığa sahiptir. Modernite ve postmodernitenin eleştirilerini bir yana bırakacak olursak postmodern düşüncenin modern düşünceye bütünüyle karşı olmadığını söylemek mümkündür belki de. Postmodern değerler modernliğin tam anlamıyla karşıtı olmaktan çok, basit anlamda bir düzeltme/yenileme isteği, bir ileri seviye güncelleme (ing. upgrade) süreci olarak görülebilir. Belki de ilerlemeye inanan, akılcı modern bir tutuma sahip, belirli bir yaşın üstündeki çoğumuzun kabullenmesi gerektiği gibi doğmakta olan aslında yenilenendir; geçmişin eksikliklerinin farkına varıldığı bir süreç ve var olanın bir dönüşümüdür. Böyle bir dönüşümde en önemli şey belki de o canlılığa dikkatlice tutunmak olabilir. Belki korkuya kapılıp eski güzel günleri, geride bırakılanları anarak sızlanmanın, hep geleceğin getireceklerinden çekinmenin anlamı yoktur, ortaya çıkanla birlikte yaşamayı öğrenebiliriz. Hatta bardağın dolu tarafına odaklanarak, önümüzdeki değişimi algılayıp, ilerlemeye olan inancımızla daha önceden kabullenerek içinde bulunduğumuz döneme uyum sağlayacak şekilde bir şeyler yapabiliriz. Tarih bize gösteriyor ki değişim esastır ve değişime yönelik bu olumlu tutum çağ dışı kalmayı engelleyecek yegane şey olabilir.

3.3 Oyun İçinde ve Oyun İçin Genişleyen Mekan: Kent

3.3.1 Postmodern kent yaşamında sanat ve oyun birlikteliği

Postmodern kent yaşamı, homojen bir deneyim sunmaz; bunun yerine, bireyler arasında farklılaşan, çok katmanlı ve fragmente (parçalanmış) bir yapı sergiler. Lyotard'ın "büyük anlatıların sonu" yorumu bu fragmentasyonun hem oyun hem de sanatta nasıl bir özgürleşmeye dönüştüğü tezini açıklamaya yardımcı olmaktadır (Lyotard, 1979). Kentin kaotik yapısı, bireyleri yeni oyunlar ve sanat formları icat etmeye zorlar; böylece kent, sürekli evrilen bir yaratıcı süreç haline gelir. Bu süreç, bireylerin kenti bir tüketim nesnesinden bir katılım platformuna dönüştürmelerine olanak tanır. Kent yaşamı, oyun ve sanatın birlikte yarattığı bu dinamiklerle, postmodernite içinde hem bir özgürleşme hem de bir paradoks sahnesi olarak kalır.

Postmodern kent, sanatın hem estetik hem de politik anlamda yeniden üretildiği bir platformdur. Guy Debord'un Gösteri Toplumu eseri, postmodern toplumun sanatın gösteriye dönüşmesiyle nasıl bir simülasyon alanına dönüştüğünü açıklar (Debord, 1967). Bu bağlamda, kentteki graffiti, enstalasyonlar ve performans sanatları, bir yandan kentsel mekânın estetiğini dönüştürürken diğer yandan direnişin de sesi haline gelir.

Oyun ve sanatın postmodern kentteki birlikteliği, kenti hem bir yaratım hem de bir tüketim mekânı olarak yeniden tanımlar. Sanat eserleri, interaktif oyun mekaniği ile birleşerek izleyiciyi bir katılımcıya dönüştürür. Örneğin, Janet Cardiff'in ses yürüyüşleri gibi projeler, bireylerin kent mekânlarını yeniden keşfetmesini sağlarken, kentle oyun arasında yeni bir diyalog kurar.

Johan Huizinga'nın Homo Ludens eserinde vurguladığı gibi, oyun, insanın temel bir ifade biçimidir ve günümüzde bu ifade, dijitalleşme ve interaktivite ile yeni bir boyut kazanmıştır. Postmodernite, kent yaşamının çok katmanlı yapısını, oyun ve sanat gibi disiplinlerin kesişiminde yeniden şekillendirmektedir. Bu bağlamda, kentler yalnızca yaşam alanları değil, aynı zamanda bir oyun sahası ve sanatsal yaratımın sahnesi olarak da öne çıkar. Fredric Jameson'un postmoderniteyi "geç kapitalizmin kültürel mantığı" olarak tanımlaması, bu dönüşümün ekonomik temellerine işaret ederken, kent yaşamındaki sanatsal ve oyuncu dokuların da sermaye tarafından yeniden üretildiğini gösterir (Jameson, 1990).

3.3.2 Kent ve şenlik: ortak bir deneyim olarak şenlikli toplum

Şenlikli toplum, bireylerin yalnızca ekonomik ve işlevsel bağlamlarda değil, aynı zamanda duygusal, kültürel ve kolektif deneyimlerde bulunduğu bir yaşam biçimini temsil eder. Bu kavram, modern toplumun hız ve üretim odaklı yapısına bir alternatif sunarak, insanları birlikte eğlenmeye, yaratmaya ve kutlamaya davet eder. Şenlik, burada yalnızca bir eğlence biçimi değil, aynı zamanda bir toplumsal dayanışma ve ortaklık pratiğidir.

Şenlik, insanlık tarihinin en eski ritüellerinden biridir. Avusturyalı düşünür Ivan Illich, şenliği "insanların dünyalarını birlikte kutladıkları, kendi yaratıcılıklarını özgürce ifade ettikleri bir durum" olarak tanımlar (Şenlikli Toplum, 2011). Şenlik, bu bağlamda bir amaçtan ziyade bir süreçtir; bireylerin kendilerini gerçekleştirdiği ve birbirleriyle anlamlı bağlar kurduğu bir platformdur. Bireylerin kendi yaratıcı potansiyellerini ve topluluklarının gücünü keşfettiği bir alan olarak, şenlik, insan doğasının en temel ihtiyaçlarından birine; birlikte olma ihtiyacına cevap verir. Kültürel çeşitliliği kucaklayarak farklı grupları bir araya getiren bir köprü görevi görür. Bireyler, şenlik sırasında kendi kültürlerini paylaşıırken, aynı zamanda diğer kültürlerle açık hale gelirler. Bu, empatiyi artıran ve toplumsal bütünleşmeyi destekleyen bir süreçtir.

Şenlik, yalnızca bir eğlence formu değil, aynı zamanda politik bir eylemdir. Kolektif şenlikler, bireylerin toplumsal yapı üzerindeki haklarını yeniden kazandığı, hiyerarşileri sorguladığı ve eşitlikçi bir düzeni hayal ettiği mekânlar olabilir. Gezi Parkı olayları sırasında düzenlenen yaratıcı etkinlikler gibi örnekler şenliğin aynı zamanda bir direniş biçimi olabileceğini gösterir.

Bugünün dünyasında, şenlikli toplumun izlerini genellikle festivaller, sokak etkinlikleri, yerel pazarlar ve sanat projelerinde görebiliriz. Ancak bu tür etkinlikler, giderek daha fazla ticari hale geldikçe, şenliğin saf, ortaklaşa yaratım boyutu da risk altına girer. Guy Debord'un "gösteri toplumu" olarak adlandırdığı modern yapılar, bu alanları tüketimle özdeşleştirerek bireylerin şenlikli deneyimlerini metalaştırır (Debord, 1967).

Kentler, şenlikli toplumun en dinamik biçimlerine ev sahipliği yapabilir. Kamusal alanlar, şenlikler aracılığıyla yeniden işlevlendirilir ve yalnızca bireysel dolaşım alanları olmaktan çıkar, kolektif yaratıcılığın mekânlarına dönüşür. Örneğin, bir sokak müzisyeni, anonim kalabalığı anlık bir topluluğa dönüştürebilir. Bu, bireylerin bir an için kendi gündelik kaygılarından sıyrılarak kolektif bir coşkuya dahil olmalarını sağlar.

Henri Lefebvre'nin "ritim analizleri" yaklaşımı, kamusal alanların bu tür dönüştürücü potansiyelini açıklar. Ona göre, şenlikler, kentteki mekanik ritimleri (iş, ulaşım, üretim) insan ritimleriyle (eğlence, müzik, sanat) dengeleyen olaylardır (Lefebvre, 2017).

3.3.3 Ludic city (oyunsal kent)

"Ludic City" terimi, mimar ve teorisyen Quentin Stevens'in aynı adlı eserinde detaylandırılmıştır. Stevens, oyun olgusunu kentsel mekanlarda spontane, yaratıcı ve çoğu zaman kural dışı etkileşimlerle ilişkilendirir. Ona göre, kentler yalnızca yapıların ve yolların toplamı değildir; aynı zamanda bireylerin hayal gücüyle yeniden şekillenen, deneyimlenen ve dönüştürülen mekanlardır (Stevens, 2007).

Ludic City, kent mekanlarını oyunla iç içe geçmiş bir deneyim alanı olarak yeniden düşünmeyi önerir. Oyun, bir yandan kent mekanlarının işlevselliğini sorgularken diğer yandan bireylerin kentle olan ilişkisini dönüştüren yaratıcı bir güç olarak öne çıkmaktadır. Bu bağlamda oyun, bireylerin kente katılımını artırırken, kentin monotonluğunu kırarak daha insancıl ve etkileşimsel bir deneyim sunar.

Klasik kent tasarımı, mekânları işlevsellik ve düzen üzerine inşa ederken, Ludic City yaklaşımı mekanların spontane kullanımlarını teşvik eder. Spontane dans, sokak sanatı, meydanlarda düzenlenen etkinlikler ve dijital teknolojilerle desteklenen artırılmış gerçeklik oyunları, Ludic City'nin temel unsurlarındandır. Örneğin, bir park sadece oturmak veya yürümek için değil, aynı zamanda kolektif dans etkinlikleri, açık hava oyunları ya da performanslar için bir alan haline gelir.

Ludic City'nin en önemli bileşenlerinden biri, kamusal alanların bu şekilde yeniden işlevlendirilmesidir. Bu tür bir yeniden işlevlendirme, yalnızca eğlenceyle sınırlı değildir; aynı zamanda politik ve toplumsal bir dönüşüm yaratabilir. Örneğin, sokak oyunları veya interaktif sanat projeleri, bireylerin kamusal alan üzerindeki hak iddialarını güçlendirir.

Ludic City, kentin dinamiklerini ve bireylerin kentle kurduğu ilişkiyi yeniden düşünmek için güçlü bir çerçeve sunar. Oyun, kent mekânlarını daha canlı, yaratıcı ve etkileşimli hale getirirken, bireylerin kentsel deneyimi üzerindeki kontrolünü artırır. Ancak bu süreç, yalnızca mekansal değil, aynı zamanda toplumsal ve politik bir dönüşümü de gerektirir. Bu, Henri Lefebvre'nin "mekanın üretimi" teorisine dayanan bir anlayışla, bireylerin kenti yeniden yaratma gücünü artırır (Lefebvre, 1991). Ludic City, bireylerin kentlerini

sadece yaşadıkları değil, aynı zamanda hayal ettikleri ve yeniden inşa ettikleri bir alan haline getirme potansiyeli taşır.

Günümüz kentlerinde dijital teknolojiler, Ludic City kavramını daha ileriye taşımıştır. Artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) uygulamaları, kent mekânlarını dijital oyunlarla iç içe geçirerek fiziksel ve sanal dünyalar arasında yeni bir ilişki kurar. Örneğin, “Pokemon Go” gibi AR oyunları, kullanıcıları kent içinde bir avın parçası haline getirirken, kent mekanlarını oyunun sahnesi olarak yeniden anlamlandırır.

Aynı şekilde, kent planlamasında kullanılan oyunlaştırma teknikleri, kentsel tasarım süreçlerine katılımı artırır. Oyun mekanikleri, bireylerin kendi mahallelerini şekillendirmelerini veya kentsel sorunlar için kolektif uygulamalar yapmalarına olanak tanır.

Ludic City, yalnızca eğlenceye odaklanan bir kent modelinden ibaret değildir. Bu kavram, kent mekânlarının demokratikleşmesine ve bireylerin kentsel deneyim üzerindeki kontrolünü artırmasına da olanak tanır. Ancak bu yaklaşım, aynı zamanda eleştirel bir soruyu da beraberinde getirir: Ludic City, bireylerin özgürleşmesi için bir araç mı, yoksa tüketim kültürünün bir uzantısı mı? Kamusal alanlarda gerçekleşen oyun ve etkinliklerin ticarileşmesi, Ludic City’nin potansiyelini sınırlayabilir ve mekanların yalnızca belirli bir toplumsal kesime hitap eden steril alanlara dönüşmesine yol açabilir.

3.4 Yüksek Sanat ve İşin Yok Edilişi

Yüksek sanat, tarih boyunca estetik mükemmeliyet ve entelektüel derinlik arayışıyla tanımlanmış, genellikle toplumun seçkin kesimlerine hitap eden bir sanat formu olarak öne çıkmıştır. Batı kültüründe prestijli bir alan olarak görülen yüksek sanat, estetik ve düşünsel standartları koruma çabasıyla öne çıkarken, aynı zamanda toplumun geniş kesimleriyle bağlantısını sınırlayan bir seçkinciliği de beraberinde getirmiştir. Ancak modern ve postmodern dönemde sanatın demokratikleşmesi ve ticarileşmesi ile bu seçkincilik sorgulanmaya başlamıştır. Bob Black’ın “İşin Yok Edilişi” (The Abolition of Work) (1986) eseri, bu dönüşümün ekonomik, toplumsal ve sanatsal bağlamdaki etkilerini anlamak için güçlü bir eleştirel çerçeve sunar.

Bob Black, çalışmasında işin, kapitalist toplumda bireylerin yaratıcılığını ve özgürlüğünü kısıtlayan bir zorunluluk olarak inşa edildiğini savunur. Black’e göre, “İş tüm yaşamı ele geçirerek, özgürlüğün ve eğlencenin mümkün olduğu alanları işgal etmiştir.” (Black,

1985). Bu eleştiri, sanatın metalaşması ve piyasa tarafından yönlendirilen bir üretim biçimine dönüşmesiyle paralel bir durum sunar. Yüksek sanat, estetik değerlerini korumaya çalışırken, aynı zamanda sanatçının yaratıcı özgürlüğünü sınırlayan ekonomik beklentiler ve piyasa baskılarıyla karşı karşıya kalmıştır. Bu durum, sanatın bireysel ve toplumsal anlamlarını dönüştürerek, onun özgürleştirici potansiyelini zayıflatabilir.

Sanatın metalaşması, Guy Debord'un "Gösteri Toplumu" eserinde vurguladığı gibi, modern toplumda sanatın bir gösteriye indirgenmesiyle daha da belirgin hale gelmiştir. Debord'a göre, "gösteri, hayatın doğrudan yaşanmasını engelleyen bir aracıya dönmüştür." (Debord, 2006). Yüksek sanat da bu bağlamda bir paradoks sunar: Bir yandan derin entelektüel ve estetik değerler taşıırken, diğer yandan bu değerler, toplumsal bağlamdaki işlevini ve erişilebilirliğini sınırlar.

Black'in "işin yok edilişi" kavramı, sanatın yaratıcı doğasının kurtarılması ve piyasa odaklı bir nesneden çok, bireysel ve toplumsal özgürlük için bir araç olarak yeniden tanımlanması gerektiğine işaret eder. Bu bağlamda, yüksek sanatın toplumun elit kesimlerine ait bir ayrıcalık olmaktan çıkarılması, sanatın demokratikleşmesi ve daha geniş kitlelerle buluşması için bir fırsat yaratabilir. Ancak bu süreçte, sanatın estetik ve entelektüel derinliğinden ödün verilmesi riski de mevcuttur.

Postmodern sanat, bu eleştirilere yanıt olarak yüksek sanat ile popüler kültür arasındaki sınırları bulanıklaştırma çabası göstermiştir. Andy Warhol'un tüketim kültürüne gönderme yapan eserleri, bu yaklaşımın en bilinen örneklerindendir. Ancak bu durum, sanatın ticarileşme sürecini hızlandırarak, Black'in eleştirdiği kapitalist üretim mekanizmalarına daha fazla entegre olmasına da neden olmuştur. Black, bu bağlamda sanatın ve emeğin kapitalist çerçevede yeniden üretiminden ziyade, özgür ve yaratıcı süreçlere dayanması gerektiğini savunur.

Black'in çalışmaları, sanat ve iş arasındaki bağlantıya dair önemli bir eleştiri sunar. O, çalışmanın keyifli ve özgürleştirici bir eyleme dönüşmesi gerektiğini belirtirken, sanatın da benzer bir dönüşüm geçirmesi gerektiğini ima eder. Black'e göre, sanatın bireysel yaratıcılığı özgürleştiren bir alan olarak yeniden inşa edilmesi hem sanatçının hem de izleyicinin özgürlük deneyimini artırabilir.

Sonuç olarak, yüksek sanat ve Bob Black'in "İşin Yok Edilişi" yorumu, sanatın ekonomik ve toplumsal bağlamdaki rolünü yeniden düşünmemiz gerektiğini göstermektedir. Yüksek sanat, estetik değerlerini koruyarak geniş kitlelerle buluşmayı başardığında,

sanatın dönüştürücü potansiyeli daha etkili bir şekilde ortaya çıkabilir. Black'ın eleştirileri, sanatın yaratıcı doğasının ve toplumsal işlevinin piyasa baskılarından bağımsız olarak korunması gerektiğini hatırlatır. Sanat, yalnızca estetik bir alan değil, aynı zamanda bireysel özgürlük ve toplumsal eleştiri için vazgeçilmez bir araçtır. Bu bağlamda, sanatın demokratikleşmesi ile estetik derinliği arasındaki dengenin korunması, gelecekte sanatın hem birey hem de toplum için daha anlamlı bir yer edinmesini sağlayabilir.

3.5 Sürdürülebilirlik Kavramı ve Postmodern Sanat

Günümüzde çevresel, ekonomik ve sosyal dengenin korunması anlamına gelen bir kavram olarak sürdürülebilirlik, insanların doğayla uyum içinde yaşamalarını gerektirir. Toplumsal sürdürülebilir bir kalkınma bu alanda önemli bir belge niteliğindeki Brundtland Raporu'na göre (World Commission on Environment and Development, 1987) “gelecek nesillerin kendi ihtiyaçlarını karşılama yeteneğini tehlikeye atmadan bugünün ihtiyaçlarını karşılamakla” gerçekleşebilir. “Sürdürülebilir kalkınma, çevresel, ekonomik ve sosyal sürdürülebilirliğin bir birleşimidir.” (Elkington, 1998).

Çevresel sürdürülebilirlik, doğal kaynakların korunması ve ekosistemlerin sağlığının sürdürülmesini amaçlar. Bu, toprak, su, hava kalitesi, biyolojik çeşitlilik ve iklim değişikliği gibi konuları kapsar. Çevresel sürdürülebilirlik, insanların doğal çevre üzerinde bıraktıkları olumsuz etkileri azaltmayı ve ekosistemlerin doğal döngülerini korumayı hedefler. Örnek olarak, yenilenebilir enerji kaynaklarının kullanımı, atık yönetimi ve doğa koruma projeleri çevresel sürdürülebilirlik çerçevesinde değerlendirilebilir.

Ekonomik sürdürülebilirlik, ekonomik sistemlerin ve uygulamaların, gelecek nesillerin ihtiyaçlarını tehlikeye atmadan devam edebilmesini sağlamayı amaçlar. Bu, ekonomik büyümenin, kaynak kullanımının ve ticaretin sürdürülebilir şekilde yönetilmesini gerektirir. Ekonomik sürdürülebilirlik, uzun vadeli ekonomik kalkınmayı desteklerken, kaynakların verimli kullanımını ve adil dağılımını teşvik eder. Bu kapsamda, yeşil ekonomi, döngüsel ekonomi ve sosyal sorumluluk gibi kavramlar öne çıkar (Elkington, 1998).

Sosyal sürdürülebilirlik, toplumların sosyal yapılarının, değerlerinin ve kültürel miraslarının korunmasını ve geliştirilmesini amaçlar. Bu, adil sosyal yapılar oluşturmayı, toplumsal eşitliği sağlamayı ve insanların yaşam kalitesini artırmayı hedefler. Sosyal

sürdürülebilirlik, eğitim, sağlık, insan hakları ve toplumsal katılım gibi konuları içerir. Toplumların dayanıklılığını ve refahını artırmak, sosyal sürdürülebilirliğin temel hedeflerinden biridir (Orr, 1992).

Çevresel, ekonomik ve sosyal boyutları kapsayan sürdürülebilirlik, uzun vadeli düşünmeyi ve bütünlük bir yaklaşımı gerektirir. Bu kavram, modern dünyanın karşı karşıya olduğu pek çok sorunun çözümünde kritik bir rol oynar ve sürdürülebilir bir gelecek için önemli bir çerçeve sunar. Sürdürülebilirlik, günümüzde birçok disiplin tarafından benimsenmiş ve farklı alanlarda uygulanmaktadır.

Postmodernite, geleneksel hiyerarşilere ve büyük anlatılara karşı çıkarak, sürdürülebilirliğin çok yönlü ve karmaşık doğasını vurgular. Postmodern bakış açısına göre, sürdürülebilirlik tek bir perspektiften ele alınamaz; aksine, çeşitli disiplinler ve bakış açıları bir araya gelmelidir. Bu yaklaşım, sürdürülebilirliğin sadece çevresel boyutlarıyla değil, aynı zamanda sosyal adalet ve ekonomik eşitlik gibi diğer önemli unsurlarla da ilgilenmesi gerektiğini savunur (Harvey, 1991).

Postmodern sanat, modernizmin kesin ve mutlak doğrularını sorgulayarak, çoğulculuk ve çeşitlilik üzerine odaklanır. Bu bağlamda, sürdürülebilirlik kavramı, postmodern sanatçılar tarafından çeşitli şekillerde yorumlanır ve ifade edilir. Postmodern sanat, genellikle çevresel sorunlara, toplumsal adaletsizliklere ve ekonomik eşitsizliklere dikkat çeken eserler üretir. Bu eserler, izleyiciyi sadece estetik bir deneyim sunmakla kalmaz, aynı zamanda onları düşünmeye ve harekete geçmeye teşvik eder. Örneğin, çevresel sanat (land art) ve ekolojik sanat, doğrudan sürdürülebilirlik temaları üzerine odaklanır. Bu tür sanat eserleri, doğal malzemeler kullanarak çevreye minimal müdahalede bulunur ve doğanın korunması mesajını iletir. Ayrıca, geri dönüştürülmüş malzemelerle yapılan sanat eserleri, tüketim kültürüne karşı bir eleştiri sunar ve sürdürülebilir bir yaşam tarzını teşvik eder (Smith, 2009). Sürdürülebilirlik temalı postmodern sanat eserleri, izleyicinin bu kavramı daha derinlemesine düşünmesine ve kendi yaşamında uygulamalarına olanak tanır. İzleyici, sanat eserleri aracılığıyla sürdürülebilirlik hakkında bilinçlenir ve bu bilinci günlük yaşamına entegre edebilir. Böylelikle postmodern sanatın eleştirel ve katılımcı yaklaşımı, farkındalığı artırır ve toplumun daha bilinçli ve duyarlı bireylerden oluşmasına katkı sağlar.

3.6 Romantikten Kolektife Değişen Edilgen Bakış ve Turist Bakışı Kavramı

Romantik dönemden günümüze, bakışın evrimi, bireysel deneyimden kolektif katılıma doğru önemli bir dönüşüm geçirmiştir. Bu dönüşüm, turist ve sanat izleyicisi kimliklerinde belirgin bir şekilde görülür. Her iki grup da romantik dönemden itibaren edilgen bir gözlemci rolünden, postmodern dönemde aktif bir katılımcı rolüne doğru evrilmiştir.

Romantik dönem, bireysel deneyimin ve duygusal ifadenin ön plana çıktığı bir dönemdir. Bu dönemde, turist ve sanat izleyicisi, genellikle doğayı, sanat eserlerini ve kültürel objeleri edilgen bir şekilde gözlemleyen, bunlardan duygusal olarak etkilenen bireyler olarak tanımlanır. Romantik bakış, kişisel ve öznel bir deneyimi yansıtır. Sanat izleyicisi, bir tabloyu veya heykeli izlerken kendi duygusal tepkilerini ve içsel dünyasını keşfeder. Benzer şekilde, romantik turist, doğa manzaralarına ve tarihi mekanlara hayranlıkla bakar, bu deneyimlerden derin duygusal tatmin elde eder.

20. yüzyılın başlarından itibaren, sanayileşme ve şehirleşmenin etkisiyle bakışın niteliği değişmeye başlamıştır. Sanat ve turizm, daha geniş kitlelere hitap eden ve daha fazla kişinin katılımını gerektiren alanlar haline gelmiştir. Modern dönemde, turist ve sanat izleyicisi daha bilinçli ve eleştirel bir bakış açısıyla hareket etmeye başlamıştır. Sanat galerileri ve müzeler, izleyicilere eserler hakkında bilgi sağlayan rehberler ve açıklamalar sunarak, onların eserlerle daha derin bir bağ kurmalarını sağlamıştır. Turist rehberleri ve bilgi broşürleri de turistlerin ziyaret ettikleri yerler hakkında daha fazla bilgi edinmelerine yardımcı olmuştur (Bennett, 1995).

Postmodern dönemde, bakışın evrimi, bireysel ve kolektif katılımın birleştiği bir noktaya ulaşmıştır. Bu dönemde hem turistler hem de sanat izleyicileri, sadece gözlemci olmaktan çıkıp, aktif katılımcılar haline gelmiştir. Postmodern bakış, edilgen gözlemciliğin ötesine geçer ve izleyicilerin deneyimlerini şekillendirmelerine, yorumlamalarına ve hatta yaratmalarına olanak tanır.

Postmodern turist, sadece bir yerin güzelliklerini seyretmekle kalmaz, aynı zamanda o yerin kültürünü, tarihini ve insanlarını daha derinlemesine keşfetmek için aktif katılım gösterir. Alternatif turizm biçimleri, turistlerin yerel halkla etkileşime girmesine, yerel etkinliklere katılmasına ve hatta gönüllü çalışmalar yapmasına olanak tanır. Bu, turistlerin deneyimlerini daha anlamlı ve zengin hale getirir (Urry, 1990). Sanat sergilerinde de interaktif ve katılımcı eserler, benzer bir şekilde izleyicilerin eserlerle fiziksel ve duygusal

olarak etkileşime girmesini sağlar. Bu tür eserler, izleyicilerin kendi yorumlarını eklemelerine, eserle etkileşimde bulunmalarına ve hatta eserin bir parçası haline gelmelerine olanak tanır. Örneğin, enstalasyon sanatında izleyiciler, eserin içine girerek veya eseri manipüle ederek doğrudan bir deneyim yaşarlar (Bishop, 2006).

“Turist bakışı” (ing. tourist gaze) kavramı, John Urry tarafından 1990’larda geliştirilmiş olup, turistlerin seyahat ettikleri yerleri nasıl gördüklerini ve deneyimlediklerini açıklamak için kullanılır. Bu kavram, turizmin postmodern toplumdaki rolünü ve turistlerin mekanlara, kültürlere ve nesnelere olan yaklaşımlarını anlamak açısından önemlidir. Bu çalışmada turist bakışı kavramı postmodern çerçevede sanat izleyicisi kimliğini ve beklentilerini anlamak üzerine seçilmiştir.

Turist bakışı, tüketici kültürü, medya temsilleri ve bireysel deneyimlerin bir kombinasyonu olarak tanımlanır. Postmodernite, bu bakışı etkileyen önemli bir bağlam sağlar, çünkü postmodern toplumda kimlik, tüketim ve deneyim gibi unsurlar sürekli bir dönüşüm içindedir. Postmodernite, belirli bir düzen ve hiyerarşinin yerini belirsizlik, çokanlamlılık ve parçalanmışlığa bıraktığı bir dönemi tanımlar. Bu bağlamda, turist bakışı da sabit ve tekil bir perspektiften ziyade çoklu ve değişken bir nitelik kazanır. Postmodern turist, ziyaret ettiği mekanları sadece görmekle kalmaz, aynı zamanda bu mekanlarla etkileşime girer, onları anlamlandırır ve kendi deneyimlerini yaratır.

Postmodern sanat izleyicisi, sergilenen eserleri sadece görmekle kalmaz, aynı zamanda onları anlamlandırır ve kendi deneyimleriyle ilişkilendirir. Etkileşime odaklanan postmodern eserler izleyicinin fiziksel ve duygusal olarak etkileşime girmesini sağlarken, izleyicilerin kendi yorumlarını eklemelerine, eserle etkileşimde bulunmalarına ve hatta eserin bir parçası haline gelmelerine olanak tanır. Örneğin, enstalasyon sanatında izleyiciler, eserin içine girerek veya eseri manipüle ederek doğrudan bir deneyim yaşarlar (Bishop, 2006). Postmodern turist de ziyaret ettiği mekanları sadece görmekle kalmaz, aynı zamanda bu mekanlarla etkileşime girer, onları anlamlandırır ve kendi deneyimlerini yaratır.

Turist bakışı, tüketim kültürünün etkisi altında şekillenir. Turistler, medyanın sunduğu imgeler ve anlatılar aracılığıyla seyahatleri hakkında önceden belirlenmiş beklentilere sahip olurlar. Bu beklentiler, ziyaret ettikleri yerlerin gerçekliği ile örtüşmeyebilir ve turistler, deneyimlerini bu çelişkiler üzerinden kurgularlar. Postmodern turist, genellikle

otantik deneyimler arar, ancak bu otantiklik arayışı bile tüketim kültürünün bir parçası haline gelmiştir.

Turistler ziyaret ettikleri yerler ve nesneler hakkında önceden belirlenmiş beklentilere ve temsillere sahiptirler. Sanat izleyicisi de bir sanat eserini görmeden önce eser hakkında bilgi sahibi olabilir, eleştiriler okuyabilir veya sanatçı hakkında bilgi edinebilir. Bu önceden belirlenmiş bilgiler, izleyicinin eserle olan etkileşimini ve deneyimini şekillendirir. Sanat izleyicisi, sergilenen eserleri sadece görmekle kalmaz, aynı zamanda onları anlamlandırır ve kendi deneyimleriyle ilişkilendirir. Bu bağlamda, sanat izleyicisinin sergi alanına girişi, turistin bir destinasyona varışı ile benzerdir. Postmodern turist ve sanat izleyicisi kimlikleri ortak bir özelliğe bürünmekte, her iki durumda da izleyici/turist, artık kendi bakış açısını ve deneyimlerini mekanla bütünleştirmektedir. Bakışın romantikten kolektife evrimi, edilgen turist ve sanat izleyicisi kimliklerinin dönüşümünü yansıtır. Bu dönüşüm, her iki grubun da deneyimlerini daha anlamlı ve zengin kılmak için aktif katılım göstermelerini gerektirir. Bu noktada interaktif sergi alanları, katılımcı turizm, eğitim ve bilgilendirme programları, dijital teknolojilerin kullanımı hem turistlerin hem de sanat izleyicilerinin deneyimlerini zenginleştirmek için önemli araçlardır. Bu araçlar ve benzer yaklaşımlar, turist ve sanat izleyicisi kimliklerinin ortak noktalarını vurgular ve onların edilgenlikten sıyrılarak aktif katılımcılar haline gelmelerini sağlar.

3.7 Gerçeküstücülük ve Gerçeğin Simülasyonu

Gerçeküstü ve simülasyon, 20. yüzyılın farklı dönemlerinde ortaya çıkan, ancak postmodernizm çerçevesinde ortak bir zeminde kesişen iki önemli kavramdır. Gerçeküstücülük, bilinçaltının derinliklerine inerek mantığın ötesine geçen ve hayal gücünü serbest bırakan bir sanat akımıdır. Simülasyon ise gerçeğin yerini alan ve hipergerçeklik yaratan yapay temsilleri ifade eder.

Gerçeküstücülük (Surrealizm), 1924 yılında Andre Breton'un yazdığı "Manifesto of Surrealism" (Gerçeküstücülüğün Manifestosu) ile resmi olarak başlamış bir akımdır. Breton, gerçeküstücülüğü "akılın kontrolü dışında, düşüncenin dikte ettirdiği saf bir otomatizm" olarak tanımlar. Bu akım, bilinçaltının derinliklerini keşfetmeyi ve rüya, hayal ve gerçeklik arasındaki sınırları belirsizleştirmeyi amaçlar (Breton, 1924). Gerçeküstü sanatçılar, geleneksel estetik ve mantıksal kuralları reddederek, özgür ve spontane yaratımlar peşinde koşmuşlardır. Salvador Dalí, Rene Magritte ve Max Ernst

gibi sanatçılar, eserlerinde rüya gibi, çelişkili ve şaşırtıcı imgeler kullanarak, izleyicinin bilinçaltını uyandırmayı hedeflemişlerdir. Bu eserler, gerçekliği sorgulayan ve daha derin bir anlam arayışını teşvik eden görsel anlatımlardır (Matthews, 1977).

Simülasyon kavramı, Jean Baudrillard tarafından postmodern teoriye kazandırılmıştır. Baudrillard, “Simulacra and Simulation” (Simülakrlar ve Simülasyon) adlı eserinde, modern toplumun gerçeklik ve temsil arasındaki ayrımı kaybettiğini savunur. Ona göre, simülasyonlar, gerçekliğin yerini alarak “hipergerçeklik” yaratır. Bu hipergerçeklik, gerçekliğin bir kopyası değil, gerçeğin yerini alan ve ondan daha gerçek gibi algılanan yapay bir düzendir (Baudrillard, 1981).

Baudrillard’a göre, simülasyonlar, anlam ve gerçekliğin çöküşüne neden olur. Modern toplumda medya, reklamcılık ve teknoloji, sürekli olarak simülasyonlar üretir ve bu simülasyonlar, insanların algılarını ve deneyimlerini şekillendirir. İnsanlar artık gerçek ile simülasyon arasındaki farkı ayırt edemez hale gelirler. Bu durum, postmodern dünyanın temel özelliklerinden biri olarak kabul edilir.

Postmodernizm, büyük anlatılara ve kesin doğrulara karşı çıkarken, gerçeklik algısını ve temsilin doğasını sorgular. Gerçeküstü ve simülasyon, bu bağlamda postmodern düşüncenin merkezinde yer alır. Gerçeküstücülük, bilinçaltının ve hayal gücünün serbest bırakılması yoluyla gerçekliği genişletirken, simülasyon, gerçekliğin yerini alarak yeni bir gerçeklik düzeni oluşturur.

Gerçeküstücülük, bilinçaltının derinliklerine inerek, mantığın ötesine geçen imgeler ve semboller kullanır. Simülasyon ise, medya ve teknoloji aracılığıyla, gerçekliğin yerini alan başka gerçeklikler yaratır. Baudrillard, postmodern çağda, gerçek olan ile yapay olarak yeniden yaratılmış bir versiyonu olan “hipergerçek” arasında artık ayrım yapamayacağımızı savunmaktadır. Kitle kültürünün etkisiyle yeniden üretilen nesnenin, olayın veya deneyimin eskisinin yerini aldığını veya aslına tercih edildiğini kabul etmektedir. Yani Baudrillard’a göre kopya, gerçek olmaktan daha gerçektir (Özen ve Özdemir, 2021).

Gerçeküstü sanat eserleri, izleyicinin bilinçaltını ve hayal gücünü harekete geçirirken, sanatçılar, simülasyon teknolojilerini kullanarak, izleyicilere yeni ve çarpıcı deneyimler sunarlar. Sanat eserleri, dijital medya, sanal gerçeklik VR ve AR gibi araçlarla desteklenerek, izleyicinin gerçek ile yapay arasındaki sınırları keşfetmesini sağlar. Gerçeküstü öğeler ve simülasyon kavramlarını sanatla bir araya getirmek, izleyicinin

gerçeklik algısını sorgulamasına ve gerçeklik algısını dönüştürmeye neden olabilir. İzleyicinin deneyiminin derinleştiği ve genişlediği bir noktada sanat eserleriyle daha yoğun ve anlamlı bir etkileşim kurması da böylelikle beklenir hale gelmektedir. Örneğin, postmodern sanatın temel özelliklerini yansıtan, Laurie Anderson’ın performans sanatı ve Bill Viola’nın video çalışmaları gibi eserler bilinçaltının derinliklerini ve simülasyonun karmaşıklığını bir araya getirerek, izleyiciyi gerçeküstü dünyalara ve simülasyonlarla dolu ortamlara davet eder.

3.8 Ütopya Kavramı ve Dijital Çağın Ütopyası Olarak Metaverse (Metaevren)

Ütopya kavramı, ideal toplumları ve mükemmel yaşam koşullarını betimleyen bir düşünce geleneğini ifade eder. Bu kavram, Thomas More’un 1516 yılında yazdığı “Utopia” adlı eserinden bu yana, edebiyatta, felsefede ve toplumsal teoride önemli bir yer edinmiştir. Ütopyalar, genellikle mevcut toplumun eleştirisi olarak ortaya çıkar ve daha iyi bir gelecek vizyonu sunar. Ütopya, kelime olarak Yunanca “ou” (olmayan) ve “topos” (yer) kelimelerinin birleşiminden türetilmiştir ve “olmayan yer” anlamına gelir. Thomas More, Utopia eserinde ideal bir toplumun nasıl olması gerektiğine dair detaylı bir tasvir sunar (More, 2016). Bu eser, zamanla ütopya edebiyatının temel taşlarından biri haline gelmiş ve birçok yazar ve düşünür tarafından farklı şekillerde yorumlanmıştır.

Ütopya kavramı, sadece edebi bir tür olarak kalmamış, aynı zamanda sosyal ve politik düşünceye de derinlemesine etki etmiştir. Charles Fourier’in felsefesi, William Morris’in çalışmaları ve H.G. Wells’in bilimkurgu eserleri, ütopya düşüncesinin farklı yansımalarını temsil eder. Bu eserler, toplumun mevcut durumuna eleştirel bir bakış sunarken, daha adil, eşitlikçi ve sürdürülebilir bir dünya tasavvur eder (Kumar, 1987).

Popüler medyada metaverse tipik olarak VR ve AR ile ilişkilendirilmektedir. Bunlar, avatarlarla temsil edilen kullanıcıları alıştıkları maddi dünyanın tamamen ya da kısmen dışına yerleştirmek için kod ve donanım (tipik olarak bir kulaklık) kullanan üç boyutlu alanları oluşturmaktadır. Metaverse, “meta” (ötesi) ve “universe” (evren) kelimelerinin birleşiminden oluşan bir kavramdır. Dijital teknolojilerin gelişimi ve internetin evrimiyle birlikte metaverse, günümüzde VR ile artırılmış gerçeklik AR teknolojilerinin bir birleşimi olarak tanımlanabilir. Metaverse için daha kapsamlı ve resmi tanım şudur:

sınırsız sayıda kullanıcı tarafından eşzamanlı ve sürekli olarak deneyimlenebilen, bireysel bir varlık hissine ve kimlik, tarih, nesneler, iletişim ve ödemeler gibi verilerin sürekliliğine sahip, kitlesel olarak

ölçeklendirilmiş ve birlikte çalışabilir bir gerçek zamanlı 3B sanal dünyalar ağı (Mosco, 2023, s. 162).

İlk olarak Neal Stephenson'ın 1992 tarihli "Snow Crash" adlı romanında (Türkçe'ye daha sonra adı "Parazit" olarak çevrilerek basılmıştır) ortaya çıkan bu kavram, kullanıcıların sanal dünyalarda etkileşimde bulunabileceği, çalışabileceği ve sosyalleşebileceği bir dijital evreni ifade eder (Stephenson, 1992). Bu dijital evren, kullanıcıların avaturları aracılığıyla etkileşimde bulunabileceği, dijital mülkiyet edinebileceği ve hatta sanal ekonomiler yaratabileceği bir ortam sunmaktadır. Metaverse'in sunduğu bu yeni yaşam alanı, fiziksel dünyada mümkün olmayan birçok ütopyacı unsuru barındırabilir. Bunlar şu şekillerde özetlenebilir; sınırsız yaratıcılık, eşitlik ve erişilebilirlik, sosyal etkileşim ve topluluklar, sürdürülebilir yaşam. Snow Crash'a ek olarak metaverse teması, Steven Spielberg'in Ernest Cline'in 2011 tarihli romanından uyarlanan 2018 yapımı "Ready Player One" filmi başta olmak üzere pek çok kez yeniden işlenmiştir. David Eggers'in metaverse benzeri bir alana sahip olan ve kılık değiştirmiş bir Amazon'u konu alan popüler 2021 tarihli distopik romanı "The Every" ve Hervé Le Tellier'in 2021'de metaverse, çoklu evren ve tematrix'i bir araya getiren "The Anomaly" eseri, 3D dünya hakkında önemli sosyal meseleleri gündeme getirmiştir (Mosco, 2023, s. 163).

Metaverse, kullanıcıların kendi dünyalarını yaratmalarına ve bu dünyalarda istedikleri gibi yaşamalarına olanak tanır. Bu, bireylerin yaratıcılıklarını sınırsız bir şekilde ifade edebilecekleri bir alan sunar. Ütopyaların betimlediği mükemmel toplumların aksine, metaverse'de her birey kendi ideal dünyasını yaratabilir. Bu kapsamda metaverse dahilinde yaratılan ütopyanın imkan ve gerçekliği mekanın dönüşümüne odaklanmaktadır (Mosco, 2023, s. 169). Metaverse teknolojileri güzel sanatların dijitalleştirilmesi için heyecan verici yeni fırsatlar sunmaktadır. Lee vd.'nin (2021, s. 1) belirttiği gibi, Metaverse "sanatçıların fiziksel çevremizin her köşesini dijital yaratıcılıkla harmanlamaları için eşi benzeri görülmemiş fırsatlar" yaratmaktadır.

Yapay zeka tabanlı bir yaklaşım ile, metaverse gibi evrenlerde, orijinal insan yapımı resimlerin mevcut özelliklerini (örneğin, stil, renkler, kompozisyon) taklit eden yeni sanat eserleri üretebilmektedir. Bir sanatçı kendi kişisel tarzına veya farklı bir sanatçının tarzına dayalı yeni bir sanat eseri üretmek için böyle bir model kullanabilir ve daha sonra bu sanat eserini Metaverse tabanlı bir sanal galeride sergileyebilmektedir (Cao ve diğerleri, 2023). Bu modellerin bir başka uygulaması da tercihlerin ve ilgi alanlarının analizine

dayalı olarak son kullanıcılar için deneyimlerin kişiselleştirilmesi olabilmektedir. Bu analitik modellerle sanatçılar bireysel ihtiyaçlara cevap vererek daha geniş bir kitleye ulaşabilmektedir. Sürükleyici Metaverse deneyimleri yaratmada diğer bir potansiyel uygulamalarından biri, yapay zeka tarafından üretilen sanal galerilerin ve müzelerin geliştirilmesidir. Dijital sanatta yayılımı birleştirerek, sanatçılar, yaşam döngüleri ve kişisel tarzları boyunca en etkili sanat eserlerini sergileyen metin istemi girdilerine dayalı sanal alanlar geliştirebilmektedir. Bu sanal alanlar, çeşitli dijital hizmetlerle bütünleşik olarak daha ilgi çekici ve sürükleyici bir deneyim sunmak üzere tasarlanabilmektedir (Hurst vd., 2023, s. 6).

Metaverse, fiziksel engelleri ortadan kaldırarak, herkesin eşit fırsatlara sahip olabileceği bir ortam yaratır. Bu dijital evren, coğrafi, ekonomik ve sosyal sınırlamaları aşarak, küresel bir topluluk oluşturma potansiyeline sahiptir. Bu durum, ütopyaların hedeflediği sosyal adalet ve eşitlik ideallerine hizmet edebilir.

Metaverse, kullanıcıların sanal topluluklar oluşturmaya ve bu topluluklar içinde etkileşimde bulunmasına olanak tanır. Bu, insanların benzer ilgi alanlarına sahip kişilerle bir araya gelerek, daha güçlü ve anlamlı sosyal bağlar kurmalarını sağlar. Ütopyaların betimlediği ideal topluluklar, metaverse’de sanal olarak hayata geçirilebilir.

Metaverse, fiziksel dünyada sürdürülebilirlik sorunlarına çözüm sunabilir. Sanal ortamda gerçekleşen aktiviteler, fiziksel kaynak tüketimini azaltabilir ve çevresel etkileri minimize edebilir. Bu, ütopyaların hedeflediği sürdürülebilir yaşam tarzlarının dijital dünyada uygulanabilirliğini gösterir.

Metaverse kavramının erken örneklerinden biri olan “Second Life” uygulaması, 2003 yılında Linden Research şirketi tarafından geliştirilen ve kullanıcılara sanal bir dünya sunan öncü platformdur. Kullanıcılara açık yazılımı ile kategori olarak oyun standartlarının dışındadır ve kullanıcılarına bu yeni dünyada ikinci bir hayatı vadetmektedir. Oluşturulan bu yapay dünyada yapacaklarınız yalnızca hayal gücünüz ile sınırlıdır. Kullanıcılar, avatarlarını yaratarak bu online dünyada etkileşimde bulunabilir, topluluklar oluşturabilir, sanal mülkler satın alabilir, içerik oluşturabilir, ticaret yapabilir ve kazandıklarını gerçek paraya dönüştürebilmektedirler. Örneğin tasarım ve sanatsal ürünler üretmekten, yarışmalar, sergiler ve müzayedeler düzenlemeye, hatta üniversite eğitimine kadar her türlü kurgu Second Life ortamında gerçekleştirilmiştir (Uzun ve Aydın, 2012). “Minecraft”, Mojang Studios tarafından geliştirilen ve 2011 yılında

piyasaya sürülen bir “Sandbox” oyunudur. Oyuncular, bloklardan oluşan bir dünyada inşaat yapabilir, keşiflerde bulunabilir ve çeşitli oyun modlarında etkileşimde bulunabilirler. Minecraft, oyunculara yaratıcı özgürlük sunarak, kendi sanal dünyalarını inşa etmelerine ve diğer kullanıcılarla paylaşımlarına olanak tanır ve bu yönüyle metaverse kavramına yakın bir deneyim sağlar (Abilkaiyrkyzy, vd., 2023; GÜDÜM ve Doğan-Erdinç, 2022).

Benzer biçimde oyun alanında “Roblox”, kullanıcıların kendi oyunlarını oluşturabileceği ve başkalarının oyunlarını oynayabileceği bir platform olarak öne çıkmaktadır. Roblox aynı zamanda, kullanıcıların çeşitli oyun modlarında etkileşimde bulunmasına ve kendi içeriklerini yaratmasına olanak tanımaktadır (Oluwaseyi-Oluata, 2023). Öte yandan Yine oyun alanında “Fortnite” 2017’den beri erişilebilen bir oyun olmakla birlikte, metaverse içeriği sayesinde sanal konserler ve etkinlikler gibi çeşitli sosyal aktiviteler sunan bir platform haline gelmiştir. Ayrıca kullanıcıların kendi oyunlarını oluşturabileceği ve başkalarının oyunlarını oynayabileceği bir yapı kazanmaktadır (Ulaş ve Alkan, 2022).

Metaverse sadece oyun içeriği taşıyan bir yapı değildir. Örneğin “VRChat” uygulaması, kullanıcıların VR ortamında etkileşimde bulunabileceği bir sosyal platformdur. Kullanıcılar, avatarlarını kullanarak sanal dünyalarda gezinebilir, sohbet edebilir ve çeşitli etkinliklere katılabilirler. VRChat, kullanıcıların VR teknolojisi ile sanal dünyada etkileşimde bulunmasını sağlayarak, metaverse deneyimini zenginleştirir (Ramos-cosi vd., 2023). Ayrıca metaverse ticaret ve mülkiyet üzerine de kullanılmaktadır. “Decentraland”, blockchain teknolojisi üzerine kurulmuş ve kullanıcıların sanal mülkler satın alabileceği, inşa edebileceği ve ticaret yapabileceği bir sanal dünyadır. Kullanıcılar, kendi içeriklerini oluşturabilir ve sanal ekonomiye katılabilirler. Decentraland, merkezi olmayan yapısıyla metaverse kavramının geleceğine yönelik önemli bir örnek teşkil eder (Ghosh vd., 2024).

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4 SEÇİLMİŞ OYUNBAZ YAKLAŞIM ÖRNEKLERİ

4.1 Sanat Eserlerinden Örnekler

Sanatta oyun teması, tarih boyunca çeşitli biçimlerde ve yaklaşımlarla ele alınmıştır. Antik dönemden günümüze kadar sanatçılar, oyun temasını kullanarak toplumsal, kültürel ve bireysel deneyimleri yansıtmışlardır. Oyun, sadece eğlence ve rekreasyonun bir ifadesi olarak değil, aynı zamanda yaratıcı süreçlerin ve sosyal etkileşimlerin bir aracı olarak da sanat eserlerinde yer bulmuştur. Bu bağlamda, oyun ve oyunbaz yaklaşımlar, sanatın dinamik ve sürekli yenilenen doğasını vurgulayan önemli unsurlar olarak değerlendirilebilir.

1960'ların avangart sanat anlayışı içinde değerlendirilen "Small Cyclops", çelik ve diğer sanayi malzemelerinden yapılmış büyük ölçekli bir heykeldir (Görsel 4.1). Eser, biçimsel olarak bir makineyi andırır ve endüstriyel çağın mekanik estetiğini vurgular. Ancak bu heykel, durağan bir nesne olmaktan öteye geçerek izleyici ile etkileşime giren, hatta bir oyun nesnesi olarak işlev görebilecek bir yapıdadır. Eserin devasa ölçeği ve endüstriyel malzemelerden oluşan yapısı, izleyiciyi bir makineye, bir canavara ya da bir oyun nesnesine karşı duruyormuş hissine sokar. İzleyici, eserin çevresinde dolaşarak, farklı açılardan eserle ilişki kurar ve bir tür "mekansal oyun" deneyimi yaşar. Heykelin "Cyclops" yani "Tek Gözlü" olarak adlandırılması, eserle bir tür mitolojik bağ kurar. Bu bağ, izleyiciyi hikaye yaratmaya, mekansal keşif yapmaya ve eserin anlamını zenginleştirmeye yönlendirir. Mekan ve oyun ilişkisinin öne çıktığı bu heykel, aynı zamanda devasa boyutlarıyla izleyicide bir fiziksel meydan okuma duygusu uyandırır.

Görsel 4.1

Bernard Luginbühl, Small Cyclops 1967, Kunsthaus Zürich, 1972



Kaynak: <https://www.vice.com/en/article/how-playgrounds-became-art-spaces-in-the-20th-century/>

Carsten Höller'in "Test Site" adlı eseri, 2006 yılında Londra'daki Tate Modern'in Turbine Hall'unda sergilenmiştir (Görsel 4.2). Bu çalışma, devasa kaydıraklarla mekana yayılan bir oyun alanı yaratmaktadır. Katılımcılar, kaydırakları kullanarak hem fiziksel bir hareket deneyimi yaşar hem de oyun alanının bir parçası olur. Sanatçı, çocukluk anılarını ve oyun pratiğini çağdaş sanata taşır.

Görsel 4.2

Carsten Höller, Test Site, Tate Modern Turbine Hall, 2006,



Fotoğraf: Carsten Höller

Kaynak: <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/unilever-series/unilever-series-carsten-holler-test-site>

Yoko Ono'nun "Cut Piece" performansı, izleyiciyi sanat eserinin doğrudan bir parçası yapar (Görsel 4.3). Katılımcılar, Yoko Ono'nun kıyafetlerini makasla keserek performansa katkıda bulunur. Eylem sanatçının üzerinde nerdeyse kıyafetleri kalmayana

dek devam etmiştir. Bu eserde izleyicinin eylemi hem sanatsal bir jest hem de toplumsal bir yorum olarak incelenebilir.

Görsel 4.3

Yoko Ono, Cut Piece, Carnegie Hall, New York, 1965.



Fotoğraf: Museum of Modern Art, NY.

Kaynak: <https://teenworldarts.com/magazine/yoko-ono-cut-piece>

Marina Abramović'in 2009 yılında New York'taki Museum of Modern Art'ta (MoMA) sergilediği "The Artist Is Present", çağdaş performans sanatının en önemli eserlerinden biri olarak kabul edilmektedir (Görsel 4.4). Bu performansta MoMA'nın geniş galeri alanına bir masa ve iki sandalye yerleştirilmiştir. Abramović, üç ay boyunca toplamda 700 saatten fazla bir süre boyunca bu masada sessizce oturur. Ziyaretçiler, karşısındaki sandalyeye oturarak sanatçıyla göz teması kurar ve bu karşılaşmaya dahil olur. Eserde hiçbir araç, kostüm ya da nesne kullanılmaz. Sadece insan bedenleri ve anın paylaşımı vardır. Bu yalınlık, sanatı ve yaşamı birbirine yaklaştırır. İzleyici, performansın anlamını belirleyen temel bir unsurdur. Her izleyici, farklı duygusal ve psikolojik durumlarla eserin dinamiğini şekillendirir. Göz teması, sıradan bir etkileşim gibi görünse de bu eser içinde güçlü bir oyunlaştırma unsuru taşır. İzleyici, Abramović'in karşısına oturduğunda bir "oyuncu" gibi performansın ritmine katılır. Marina Abramović'in The Artist Is Present performansı, sanatın sadece bir nesne ya da görsel form olmadığını, bir deneyim ve katılım süreci olabileceğini ortaya koyar. İzleyicinin, eserin hem öznesi hem de nesnesi hâline geldiği bu performans, sanatın insan deneyimini derinleştiren bir araç olarak nasıl işlev görebileceğini göstermektedir.

Görsel 4.4

Marina Abramovic, The Artist is Present, The Museum of Modern Art, 2009.



Kaynak: <https://www.moma.org/audio/playlist/243/3133>

Nam June Paik'in "Participation TV" adlı çalışması, izleyicilere bir televizyon ekranıyla etkileşim kurma olanağı sağlar (Görsel 4.5). Ziyaretçiler, mikrofonları kullanarak ekrandaki görüntülere müdahale eden sesler aracılığıyla ekranın görüntüsünü dönüştürürler. Böylelikle eser üzerinde kontrol sahibi olurlar. Bu, teknoloji ve birey arasındaki ilişkiyi oyunlaştırarak ele alan bir çalışmadır.

Görsel 05

Nam June Paik, Participation TV, Butler Institute of American Art, 1969.



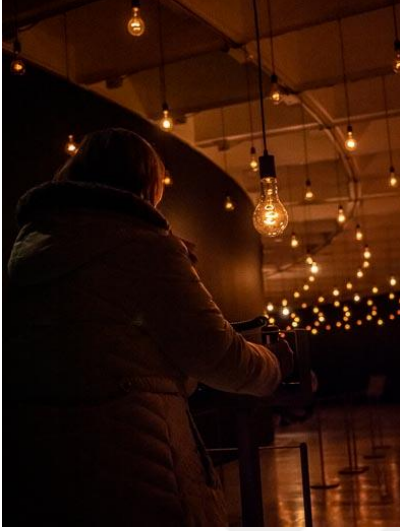
Kaynak: <https://davidbermantfoundation.org/project/participation-tv/>

Rafael Lozano-Hemmer'in "Pulse Room" eseri interaktif bir enstalasyondur (Görsel 4.6). Katılımcıların kalp atışları ışıklar aracılığıyla mekanda yanıp söner şekilde görselleştirilir. Kalp atışlarını yakalayan ve onları ampullere aktaran bir çalışmadır. Her izleyici bir sensöre dokunduğunda, kalp atışları bir ampulü aydınlatır ve tüm odada yankılanır, böylece izleyicilerin kalp atışları birbirine karışır ve birleşik bir deneyim yaratır.

Ziyaretçiler, biyometrik verileriyle sanat eserinin hem üreticisi hem de parçası haline gelir. Bu eser, bireysel katılımın kolektif bir sanat deneyimine nasıl dönüştüğünü gösterir.

Görsel 4.6

Rafael Lozano-Hemmer, Pulse Room, Hirshhorn Museum and Sculpture Garden, 2019.

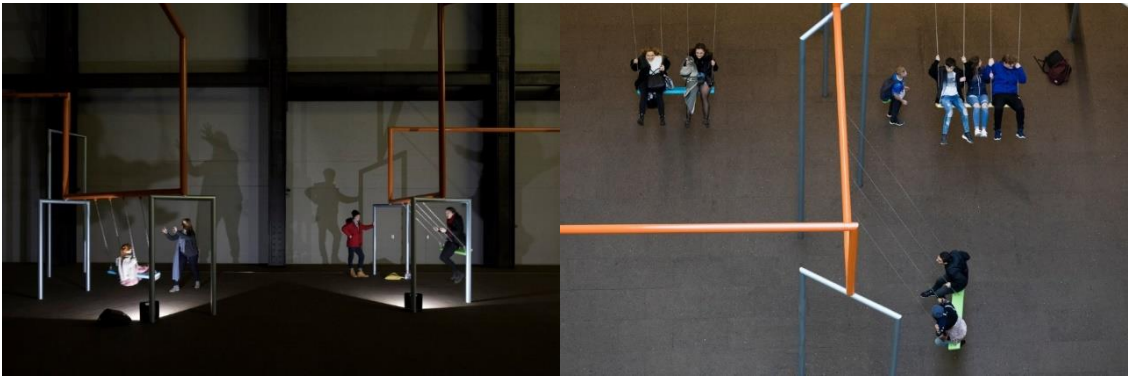


Kaynak: https://www.lozano-hemmer.com/showimage_emb.php?proj=pulse_room&img=washington_2018&idproj=22&type=artwork&id=14

Danimarkalı sanat kolektifi Superflex'in 2017 yılında Londra'daki Tate Modern'de sergilenen "One Two Three Swing!" adlı enstalasyonu, birden fazla kişinin birlikte sallanabildiği salıncaklarla bir katılım alanı yaratır (Görsel 4.7). Ziyaretçiler hem fiziksel hem de sosyal bir oyun pratiği içinde mekanla etkileşime geçer. Bu eser, kolektif hareketin sanat içindeki rolünü keşfetmek için oyunlaştırmayı kullanır.

Görsel 07

Superflex, One Two Three Swing!, Geçici Enstalasyon, Tate Modern Turbine Hall, 2017.



Fotoğraf: Torben Eskerod

Kaynak: https://superflex.net/works/one_two_three_swing

Olafur Eliasson'un "The Collectivity Project" (2005) adlı enstalasyonunda katılımcılar, Lego bloklarıyla kendi yapılarını inşa ederken, kolektif bir sanat eseri yaratma sürecine dahil olurlar (Görsel 4.8). Bu eser, oyunun sosyal ve yaratıcı potansiyelini vurgular ve çağdaş sanatın topluluk oluşturmada nasıl bir araç olarak kullanılabileceğini gösterir.

Görsel 4.8

Olafur Eliasson, The Collectivity Project, 3. Tiran Bienali, Tiran, 2005.

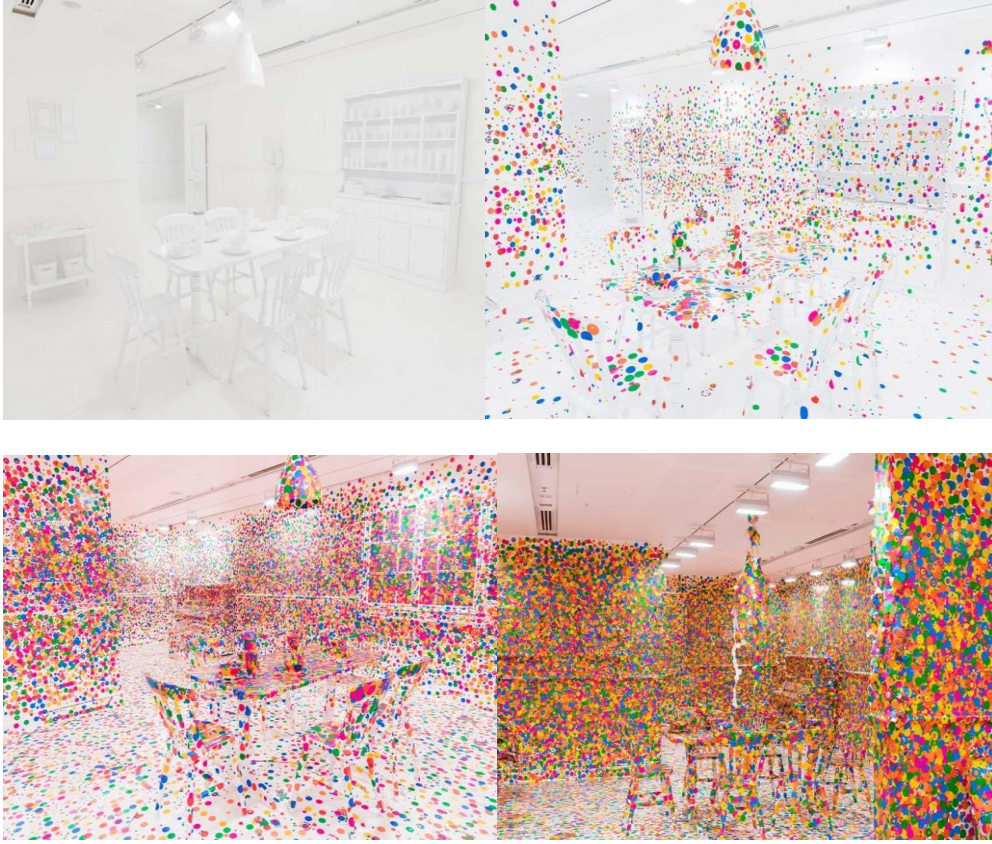


Kaynak: <https://olafureliasson.net/artwork/the-collectivity-project-2005/>

İzleyicilere oyunbaz bir etkileşim fırsatı sunan Japon sanatçı Yayoi Kusama'nın "Obliteration Room" (2002) adlı eseri, çağdaş dönemin dikkat çeken örnekleri arasında yerini almaktadır (Görsel 4.9). Bu enstalasyonda, tamamen beyaz bir odada izleyicilere renkli çıkartmalar verilir ve bu çıkartmaları istedikleri yerlere yapıştırmaları istenir. Sonuç olarak, oda zamanla renkli noktalarla kaplanır ve izleyicinin aktif katılımıyla eserin sürekli değişen bir oyun alanına dönüşmesini sağlar. Kusama'nın bu eseri, çağdaş sanatın izleyici etkileşimini nasıl ön plana çıkardığını ve oyun aracılığıyla sanat eserlerinin nasıl dönüştüğünü gösterir.

Görsel 4.9

Yayoi Kusama, *Obliteration Room*, Queensland Art Gallery, 2002.



Kaynak: <https://www.qagoma.qld.gov.au/stories/the-obliteration-room-once-looked-like-this>

Londra'da, Southbank Centre önünde sergilenen Paul Cockshedge'in "Drop" adlı enstalasyonu, dev bir altın madeni para şeklinde tasarlanmış olup, izleyicilerin katkılarıyla şekillenen bir yapıya sahiptir (Görsel 4.10). Esere entegre edilmiş manyetik bir yüzey, izleyicilerin bozuk paralarını bu yüzeye yapıştırmalarına olanak tanır. Her bir bozuk para, izleyicilerin aktif katılımını simgeler ve bu, eserin kolektif bir deneyime dönüşmesini sağlar. Drop eseri, küçük ve önemsiz görünen bozuk paraların bir araya gelerek büyük bir değere dönüşmesini sembolize eder. Bu, toplumsal dayanışma ve kolektif eylemin gücünü vurgulayan güçlü bir metafordur. Her bir izleyicinin katkısı, topluca anlam kazanır ve eserin yüzeyinde birikerek büyük bir kolektif güç yaratır.

Görsel 4.10

Paul Cockshedge, Drop, London Design Festival, 2010.

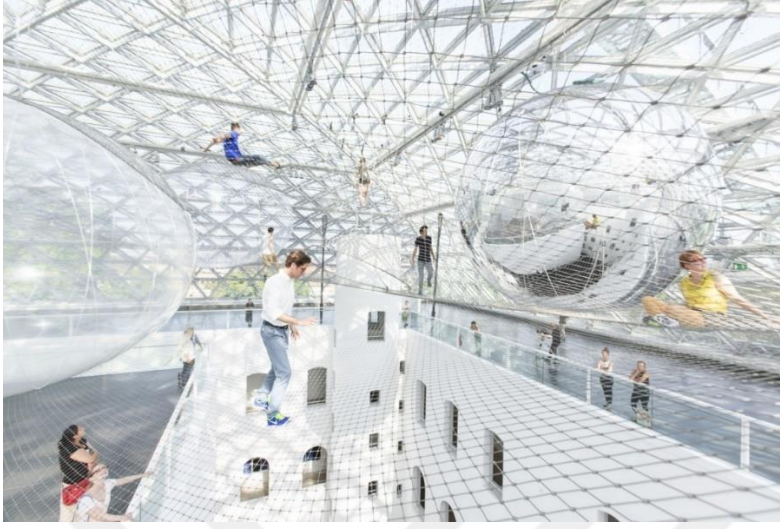


Kaynak: <https://www.paulcockshedgestudio.com/drop>

2013 yılında, örümcekler/ağlar, mühendisler, mimarlar ve biyologlar arasında yapılan iki yıllık ayrıntılı planlama ve görüşmelerin ardından, Tomas Saraceno'nun "In Orbit" (Yörüngede) adlı eseri Düsseldorf'taki K21 Ständehaus'ın 25 metre yukarısında sergilenmeye başlanmıştır (Görsel 4.11). Çelik ağlardan ve şeffaf yüzeylerden oluşan bu devasa enstalasyon, ziyaretçilerin eserin içine girerek bir tür denge oyununa katılmalarını sağlar. Bu eser, fiziksel oyun unsurlarını doğrudan mekana entegre eder. İzleyiciler, yüksek bir alanda yürürken ağırlıklarının diğer ziyaretçileri nasıl etkilediğini deneyimler. In Orbit'a aynı anda girdiğinde, çelik kabloların gerilmesi ağın güç seviyesindeki mesafeleri değiştirir, yapı hareket etmeye başlar. Bu mekan-spesifik enstalasyon, sanatçının bugüne kadar gerçekleştirdiği en karmaşık enstalasyonlardan biri olarak kalmaktadır. Başlangıçta sadece birkaç ay boyunca sergilenmesi planlanan In Orbit, her yaştan ve farklı geçmişlere sahip katılımcılardan aldığı olağanüstü ilgi sayesinde uzun süre sergilenme fırsatı bularak, 10 yıl boyunca yörüngede kalmıştır.

Görsel 4.11

Tomas Saraceno, *In Orbit*, Kunstsammlung (K21), Düsseldorf, 2013-2024,



Kaynak: <https://studiotomassaraceno.org/in-orbit/>

Antony Gormley'in "Blind Light" adlı eseri, 2007 yılında Londra'daki Hayward Gallery'de sergilenen ve izleyiciyi fiziksel, duyuşal ve psikolojik bir deneyime dahil eden bir çalışmadır (Görsel 4.12). Bu çalışma, 10x10 metrelik cam bir küpten oluşur ve bu küpün içi yoğun bir sisle doldurulmuştur. İzleyiciler bu sisli ortama girer ve görüş mesafesi neredeyse sıfıra iner. Ortamın içindeki parlak, beyaz ışık, mekânı tamamen kaplayarak bireylerin kendi bedenlerini, çevrelerini ve diğer insanları algılama yetilerini zorlaştırır. İzleyiciler, bu sisli ve ışıklı mekanda yollarını bulmak için bir tür "oyun" oynamak zorunda kalır. Bu, bireysel deneyimi ve fiziksel farkındalığı tetikleyen bir oyunlaştırma biçimidir. Mekânın görünürlüğü ve sınırlarının kaybolması, oyunlaştırma yoluyla mekânsal algının yeniden yapılandırılabileceğini gösterir. Bu, mekânın bir oyun alanına dönüşerek izleyiciye yeni deneyimler sunma potansiyelini vurgular.

Görsel 4.12

Antony Gormley, *Blind Light*, Hayward Gallery, Londra, 2007.



Fotoğraf: Stephen White.

Kaynak: <https://www.antonygormley.com/works/making/blind-light>

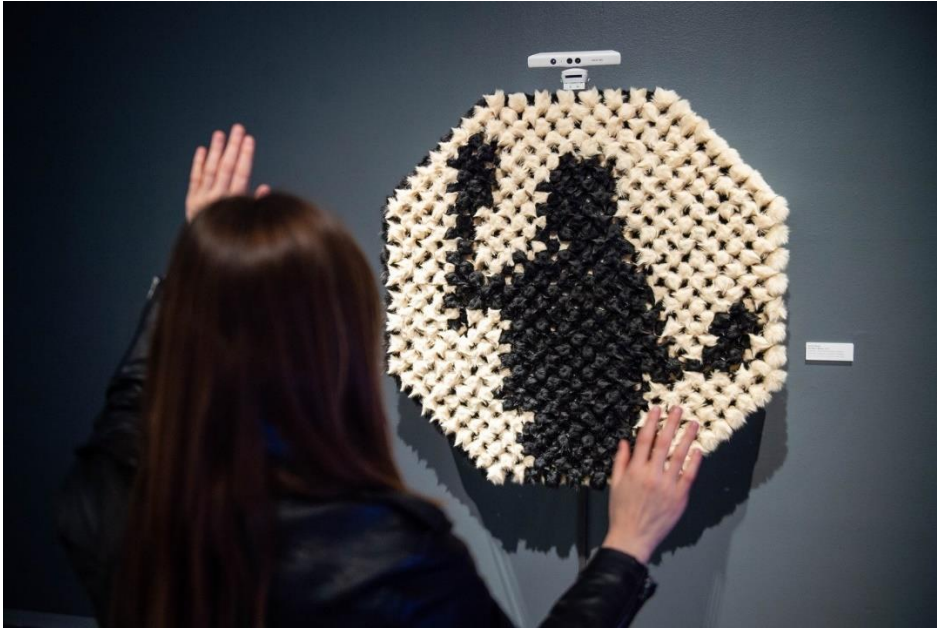
Daniel Rozin, interaktif sanat eserleriyle tanınan bir sanatçıdır. İzleyicinin varlığı ve bakış açısına göre değişen ve yanıt veren enstalasyonlar yapmak için kendi algoritmalarını kullanmasıyla tanınır. Rozin'in eserleri, geniş bir malzeme yelpazesıyla yapılmaktadır. Endüstriyel tasarımcı olarak eğitim almış olan Rozin, alımlı malzemeleri motorlar, sensörler, bilgisayar bileşenleri ve yazılımlarla kusursuz bir şekilde birleştirerek etkileşimli enstalasyonlar yaratmaktadır. Ortaya çıkan yapılar, izleyicinin varlığı ve perspektifine göre değişir ve yanıt verir, izleyiciyi odak noktasına dönüştürür. Teknolojiye vurgu yapan pek çok dijital sanatçının aksine, Rozin genellikle mekanikleri ve donanımları gizler, işleyiş etrafında bir gizem hissi yaratır. Taktiksel yapıyı benimseyerek, oyuncaklar, ahşap parçaları veya aynalar gibi nesneleri dahil eder ve bu nesneleri büyük ölçekte pikselleri yeniden yaratmak için kullanır, böylece bilgisayar grafiğinin erken dönemlerini hatırlatır. Ortaya çıkan heykeller, fiziksel malzemeler, kinetik mekanik hareket ve bir görüntünün matematiksel algoritmik olarak üretilmesi arasındaki bağlantıyı ve kontrastı araştırmaktadır.

İzleyici etkileşimini merkez alarak, teknolojiyi ve geleneksel sanat biçimlerini birleştiren eserlerinden "Pom Pom Mirror" (2015), izleyicilerin fiziksel hareketlerine tepki veren bir yapıdadır (Görsel 4.13), böylelikle izleyicinin katkılarıyla şekillenen bir deneyim sunar. Bu eserde, renkli ponponlar kullanılarak oluşturulmuş bir yüzey, izleyicinin bu yüzeyin karşısına geçmesiyle şekillenen bir yansıma yaratır. Eser, sabit bir anlam taşımaktan çok, her izleyicinin deneyimine göre değişir ve sürekli yeniden şekillenir. Her izleyici ile

farklılaşan bir eser olarak, bu oyunbaz yaklaşım, izleyicinin eserin anlamına doğrudan katkıda bulunmasına olanak tanımaktadır. İzleyici aktif bir oyuncu ve yaratıcı olarak sergiye dahil olur. Rozin, Pom Pom Mirror eserinde, teknolojiyi estetik bir biçimde kullanarak sanatın dinamik doğasını vurgular. Yansıma, izleyicinin fiziksel hareketleriyle oluşturulur ve bu etkileşim, sanatçının teknolojiyi sanatsal bir ifade biçimi olarak nasıl entegre ettiğini gösterir.

Görsel 4.13

Daniel Rozin, Pom Pom Mirror, Louisiana State University Museum of Art, 2023.



Kaynak: <https://www.lsumoa.org/mirrormirrorbydanielrozin>

Amsterdam temelli Studio Drift, Lonneke Gordijn ve Ralph Nauta'dan oluşan, iki kişilik bir multidisipliner tasarım ekibidir. Eşya, heykel ve enstalasyon odaklı deneyimsel eserler ve performanslar üzerinde çalışan Studio Drift hem sembolik hem de duygusal bir şekilde ana bileşen olarak ışığın kullanıldığı kendilerine özgü bir estetiğe sahip eserleriyle yeni bir vizyon ortaya koymaktadır.

Studio Drift'in "I Am Storm" (2023) adlı enstalasyonu, doğanın ritimlerinden esinlenerek rüzgarın özünü yansıtan etkileyici bir çalışmadır (Görsel 4.14). Bu eser, izleyicilerin etkileşimiyle harekete geçen modüller aracılığıyla, rüzgarın bir çimen tarlasında oluşturduğu esintileri temsil eder. Katılımcılar, enstalasyonun içinde dolaşırken sensörler aracılığıyla hareketleri algılanır ve çimenlerin dansı başlar; böylece izleyiciler, çevreleriyle sürekli bir diyalog içinde olduklarını hissederler. Bu çalışmada, doğanın

güçleriyle insan etkileşimi harmanlanarak vurgulanmaktadır. Studio Drift, doğanın fenomenlerini teknoloji aracılığıyla geleceğe yönelik pozitif bir anlatımda ortaya koyarak, insan ile doğa arasındaki bağlantıyı yeniden kurmayı hedeflemektedir. Enstalasyon, Tilburg'daki Textiel Museum ile iş birliği içinde geliştirilmiştir; burada kullanılan dokuma monofilament naylon kumaş, müzenin tekstil laboratuvarında üretilmiştir. Bu iş birliği, geleneksel tekstil teknikleri ile çağdaş sanatın birleşimini yansıtarak, eserin dokusal ve estetik zenginliğini artırır.

Görsel 4.14

Studio Drift, I Am Storm, Textiel Museum, Tilburg, 2023.



Fotoğraf: Ronald Smits

Kaynak: <https://studiodrift.com/work/i-am-storm/>

Ksawery Kirklewski'nin, ilk kez 2022'de Miami Art Week'te sergilenmiş olan eseri "Flux", ışık, hareket ve dijital teknoloji kullanılarak tasarlanmıştır. Bu eser, sanat ve teknoloji arasındaki etkileşimi ön plana çıkarmaktadır (Görsel 4.15). Ledlerden oluşan bu totem benzeri heykel, katılımcıların hareketleriyle şekillenen bir ışık gösterisiyle çevrilidir. Müziğin eşliğiyle bir gösteriye dönüşen, izleyici ile eser arasındaki sınırların birbirine karıştığı bu eser, bireysel algılarla bir şenlik ortamı yaratarak, kolektif deneyimler aracılığıyla sanatı yeniden tanımlar.

Görsel 4.15

Ksawery Kirklewski, Flux,, Tauron Lab, Katowice, 2023.

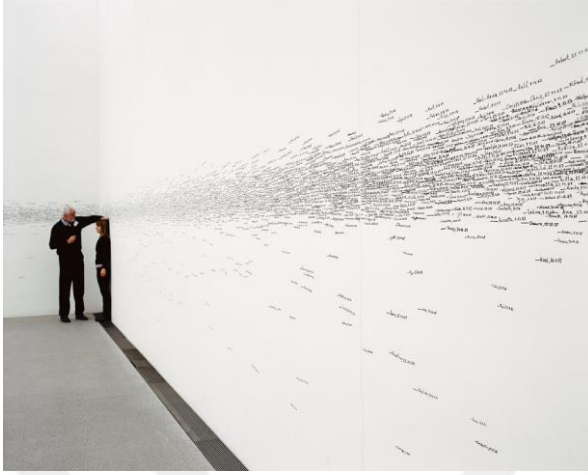


Kaynak: <https://theawesomer.com/flux-2023-led-installation/722904/>

Roman Ondák'ın "Measuring the Universe" adlı eseri, izleyicilerin aktif katılımıyla şekillenen bir performans ve enstalasyon çalışmasıdır (Görsel 4.16). İlk olarak 2007 yılında Münih'teki Pinakothek der Moderne'de sergilenen bu eser, daha sonra New York'taki MoMA, Amsterdam'daki Stedelijk Müzesi ve Londra'daki Tate Modern gibi prestijli kurumlarda da sunulmuştur. Eser, ziyaretçilerin boylarının, isimlerinin ve ziyaret tarihlerinin galeri duvarlarına işaretlenmesiyle oluşur. Sergi başlangıcında boş olan beyaz duvarlar, zamanla binlerce ziyaretçinin katılımıyla siyah çizgiler ve isimlerle dolup yoğun bir görsel bant oluşturur. Bu süreç, bireysel deneyimlerin kolektif bir sanat eserine dönüşümünü simgeler. Ondák, bu eserinde günlük yaşam ile sanatı iç içe geçirerek, sıradan bir eylemi sanatsal bir pratiğe dönüştürmeyi amaçlamıştır. Ebeveynlerin çocuklarının boylarını ölçüp duvara işaretlemeleri gibi tanıdık bir davranışı kamusal ve kolektif bir deneyime dönüştüren sanatçı, izleyicilerin eserin oluşumuna doğrudan katkıda bulunmasını sağlar. Bu çalışma, zamanla duvarlarda oluşan yoğun siyah bant ile evrenin sonsuzluğunu ve insane varlığının hem önemini hem de geçiciliğini yansıtır. Eser, bireylerin kolektif bir bütünün parçası olarak nasıl bir iz bıraktıklarını gözler önüne serer.

Görsel 4.16

Roman Ondak, Measuring the Universe, Pinakothek der Moderne, Munich, 2007.



Kaynak: https://en.wikipedia.org/wiki/Measuring_the_Universe

Esra Gülmen'in "Controversy Teeter/Totters" adlı enstalasyonu, zıt kavramlar arasında bir denge kurmayı fiziksel bir deneyime dönüştürmektedir (Görsel 4.17). Eser hem görsel hem de kavramsal açıdan oyunlaştırma unsurlarını içermekte ve izleyicinin katılımını merkeze almaktadır. Eserde kullanılan tahterevalliler, izleyicilerin hareketleriyle çalışır. Tahterevallinin iki ucunda yer alan "Evet/Hayır", "Aşk/Nefret" gibi kavramsal çiftler, karşıt fikirleri temsil eder. İzleyiciler, tahterevalliyi dengelemeye çalışırken bu kavramların arasındaki ilişkiyi bir uzlaşma veya çekişme halinde fiziksel olarak deneyimler. Controversy Teeter/Totters, insan yaşamında sıkça karşılaşılan çelişkileri ele almaktadır. Tahterevallilerin tasarımı, bu kavramların hem birbiriyle ilişkili hem de bağımsız olduğunu vurgulamaktadır. Bu bağlamda, kavramların zıtlığı ve bu zıtlıklar arasında denge kurma çabası, izleyicilere hem bireysel hem de toplumsal bir sorgulama alanı sunar.

Görsel 4.17

Esra Gülmen, Controversy Teeter/Totters, Wilhelm Hallen Berlin, 2023.



Kaynak: <https://www.esragulmen.com/works/controversy-teetertotters>

Haus-Rucker-Co (Laurids Ortner, Günter Zamp Kelpand, Klaus Pinter) mimar sanatçı grubunun, ilk olarak 1970 yılında Viyana’da sergilediği “Giant Billiard” eseri, fiziksel mekanın oyun öğeleriyle dönüştürülmesine yönelik erken dönem bir deneydir. Büyük bir şişme zeminde dev bilardo toplarıyla oynayan ziyaretçiler, hem fiziksel hareketlerini sanata dahil etmiş hem de mekanla etkileşimlerini özgürce deneyimlemiştir (Görsel 4.18). Bu çalışma, postmodern mimari ve sanatta oyunlaştırmanın mekan algısını değiştirme ve toplumsal normlara eleştirel bir yaklaşım getirme potansiyelini vurgulamaktadır.

Görsel 4.18

Haus-Rucker-Co, Giant Billiard, ARKEN Museum of Modern Art, Kopenhag, 2022.



Fotoğraf: Frida Gregersen

Kaynak: <https://www.yourdanishlife.dk/haus-rucker-cos-legendary-installation-giant-billiard-at-arken-museum-of-modern-art/>

“Rainbow Path”, 2021 yılında Somerset House’da düzenlenen “Now Play This” etkinliği kapsamında, Helen Kwok ve Chad Toprak tarafından sunulmuştur. Sokak zeminine yerleştirilmiş mini oyunlar, gizli nesneler ve dolambaçlı yollarla dolu benzersiz bir oyun alanı oluşturan bu eser bir kamu sanatı enstalasyonudur (Görsel 4.19). Sanatçıların ışık, renk ve hareket kullanarak oluşturduğu bu oyunlaştırılmış yol hem fiziksel hem de duygusal bir deneyim sunmaktadır. İzleyiciler, bu parlak ve renkli patikada yürürken eserin dinamiklerinin değiştiğini fark ederler. Renklerin mekan boyunca dönüşümü ve ışıkların oyunla birleşimi, katılımcıları hem görsel hem de duyusal bir yolculuğa çıkarır. Eser, oyun ve mekanın birleştirilmesiyle bireysel deneyimlerin kolektif bir alanda nasıl dönüştüğünü araştırır.

Görsel 4.19

Helen Kwok ve Chad Toprak, Rainbow Path, Now Play This, Londra, 2021



Kaynak: <https://nowplaythis.net/game/rainbow-paths/>

4.2 Deneyim Odaklı Sergileme Platformlarından Örnekler

Yaratıcı bir robotik stüdyosu olan Air Giants, gerçekleştirdikleri etkinliklerle hava basıncıyla kontrol edilen, farklı boyutlardaki şişirilebilir yaratıklarla tanışma fırsatı sunmaktadır. Kimi çift katlı otobüslerden bile büyük büyük olan robotların, her biri izleyicilere kendine has hareket, ışık ve sesle tepki verir, bu da her etkileşimi eşsiz kılar. “Glowbot Garden”, stüdyonun en büyük etkinliklerindendir. Şehir merkezinde, açık havada ziyaretçilere sunulan bu etkinlik, robotik sistemler ve sanatın birleşimini temsil eden etkileşimli bir enstalasyondur (Görsel 4.20). Uygulandığı mekan aracılığıyla kültürel miras ve çağdaş teknoloji arasında bir köprü kurar. Robotik elementlerle donatılmış bir bahçe olarak tasarlanmıştır. Robotlar, izleyicilerin fiziksel varlığını algılayan sensörler aracılığıyla hareket eder. Örneğin, izleyici bir bitkiye dokunduğunda ya da belirli bir Alana yaklaştığında, robotlar ışık, ses ve hareket kombinasyonlarıyla tepki verir. Glowbot Garden, ileri teknoloji robotik sistemlerin estetik bir çerçevede nasıl anlam kazanabileceğini sorgular. İnsan ve doğa arasındaki ilişkiyi teknoloji aracılığıyla yeniden tanımlamayı amaçlar. Aynı zamanda, doğal bir bahçenin huzurunu, robotların hareketli ve dinamik yapısıyla birleştirerek, izleyicilere sıra dışı bir deneyim sunar.

Görsel 4.20

Air Giants, Glowbot Garden, The Strand, Londra, 2024.



Fotoğraf: David Tett Photography.

Kaynak: <https://www.kcl.ac.uk/news/launch-event-marks-the-opening-of-glowbot-garden>

Dreamscape Immersive, Los Angeles'ta yer alan ve ziyaretçilerine sürükleyici sanal gerçeklik (VR) deneyimleri sunan bir merkezdir. Hollywood hikâye anlatımının duygusal gücünü, tema parkı eğlencelerinin heyecanı ile birleştiren bu merkez, ziyaretçileri kendi maceralarının kahramanı haline getirir. Merkezde sunulan dikkat çekici VR deneyimlerinden biri olan "Alien Zoo", izleyicilere interaktif bir macera sunmaktadır. Yaklaşık 12 dakika süren bu deneyimde, katılımcılar, insanlardan uzak bir galakside bulunan yabancı bir hayvanat bahçesini ziyaret ederler. Bu ortamda, gerçek hayatta mümkün olmayan, tamamen fantastik ve hayal gücüyle tasarlanmış yaratıklarla etkileşim kurma şansı yakalanmaktadır (Görsel 4.21).

Görsel 4.21

Dreamscape Immersive, Alien Zoo



Kaynak: <https://www.forbes.com/sites/dbloom/2018/12/14/dreamscape-immersive-los-angeles-opening-stephen-spielberg-hans-zimmer-amc/>

Balon Müzesi, sanatın oyunlaştırılmış bir biçimde deneyimlenmesine olanak tanıyan, şişirilebilir enstalasyonlara odaklanan birçok büyük şehirde etkin olan bir sanat platformudur (Görsel 4.22, 4.23, 4.24). Müze, sanatı yalnızca görsel bir unsur olarak sunmak yerine, izleyicilerin aktif katılımını teşvik eden bir ortam sunar. Müzedeki enstalasyonlar, özellikle çocuklar ve aileler için tasarlanmış olup, eğitici bir atmosferde oyunlaştırma unsurlarıyla zenginleştirilmiştir. Ziyaretçiler, bu büyük ölçekli şişirilebilir yapılarla fiziksel etkileşime girerken, yaratıcı bir şekilde sanatla bağlantı kurar. Etkileşim, yalnızca fiziksel değil, aynı zamanda zihinsel bir deneyim olarak da sanat eserlerinin yeniden yorumlanmasına katkı sağlar.

Görsel 4.22

Balon Müzesi'nden Enstalasyon Örneği, Roma.



Kaynak: <https://www.romeing.it/balloon-museum-in-rome/>

Görsel 4.23

Balon Müzesi'nden Enstalasyon Örneği, Barcelona.



Kaynak: <https://barcelonacolours.com/en/balloon-museum-in-barcelona/>

Görsel 4.24

Balon Müzesi'nden Enstalasyon Örneği, Londra.



Kaynak: <https://www.woth.co/wothson/balloon-museum/>

Exploratorium, San Francisco'da yer alan ve bilim, sanat ve insan algısı üzerine etkileşimli müzelerden biridir (Görsel 4.25). 1969 yılında fizikçi Frank Oppenheimer tarafından kurulmuştur. Exploratorium, ziyaretçilerine bilimi, sanatı ve öğrenmeyi bir araya getiren bir ortam sunmaktadır. Müzede 650'den fazla etkileşimli sergi bulunmaktadır ve bu sergiler hem iç hem de dış mekanlarda yer alarak ziyaretçilerin çevrelerindeki dünyayı keşfetmelerine olanak tanır. Müze, her yaştan ziyaretçiye hitap eden programlar düzenlemektedir.

Görsel 4.25

Exploratorium, San Francisco, ABD.



Kaynak: <https://www.travelinusa.us/exploratorium-san-francisco/>

Houston Doğa Bilimleri Müzesi (HMNS), bilimsel bilgiye erişimi artırmak için oyunlaştırma tekniklerini etkin bir şekilde kullanan önemli bir kültürel mekândır. Müzenin düzenlediği "scavenger hunt" (hazine avı) etkinlikleri, izleyicileri hem eğlendiren hem de eğiten bir deneyim sunar. Etkinlik, müzenin farklı sergilerinde saklanmış ipuçlarını çözmeyi ve belirli nesneleri bulmayı içerir. Katılımcılar, takım çalışması ve eleştirel düşünme becerilerini kullanarak sergileri aktif bir şekilde deneyimler. Bu tür oyunlaştırılmış etkinlikler, öğrenme sürecini eğlenceli hale getirerek, bilgilerin daha kolay ve kalıcı bir şekilde öğrenilmesini sağlar. Scavenger hunt etkinliklerinde kullanılan ipuçları ve görevler, katılımcıların sergilerdeki bilimsel konseptleri keşfetmesine ve anlamasına yardımcı olur. Böylece müze, bilimin karmaşık dünyasını herkes için erişilebilir kılar.

Görsel 4.26

Houston Doğa Bilimleri Müzesi



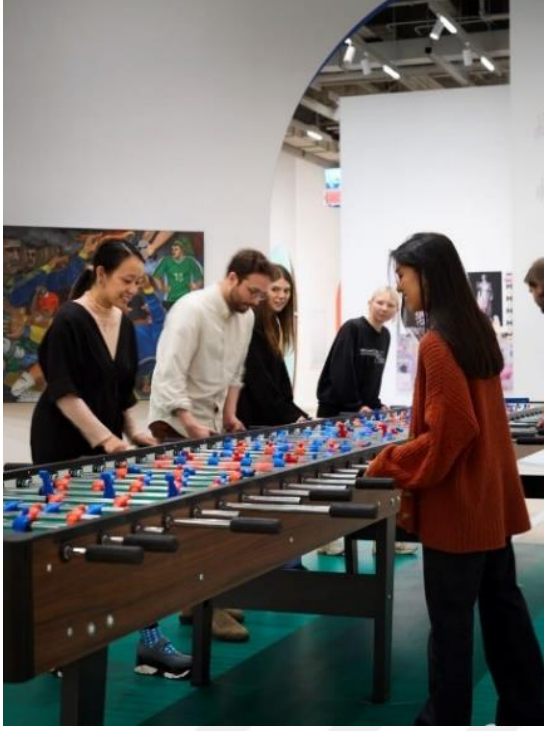
Kaynak: <https://www.visithoustontexas.com/listings/houston-museum-of-natural-science/19514/>

4.3 Sanatsal Sergilerden Örnekler

“Get in the Game: Sports, Art, Culture”, San Francisco Museum of Modern Art’ta (SFMOMA) düzenlenen ve sporun sanatsal, kültürel ve toplumsal etkilerini inceleyen bir sergidir. Bu sergi, sporun fiziksel dinamiklerini, estetik unsurlarını ve kültürel yankılarını çağdaş sanat bağlamında ele alarak, sanat ve oyunlaştırmanın kesişim noktalarını araştırır. Özellikle sporun bir oyun olarak fiziksel mekan, toplumsal yapı ve bireysel deneyimle kurduğu ilişkiler, sergideki eserlerin temel çıkış noktasıdır. Bu eserler, sporun fiziksel ve sosyal dinamiklerini sanatla harmanlayarak oyunlaştırmanın estetik ve sosyal boyutlarını ortaya koymaktadır. Bu eserlerde langırt masasının ve pinpon masalarının oyuncu sayısı ve oyun tarzı açısından genişletilmesi için fiziksel dönüşümler yapılmıştır (Görsel). Ziyaretçiler belirli kurallar göre veya akıllarına yattığı şekilde oynamakta özgürdür. Kendi başlarına, tanıdıklarıyla veya yabancılarla oynayabilirler. Bu durumların oyunların zorluk seviyesinin, bireysel ve takımca oyunun değerinin, eğlence ve mücadelenin nasıl etkilendiği merak sorusudur. Bu eserler sanat sergisi ortamına eğlence, etkileşim ve fiziksel hareket unsurları ekler. Aynı zamanda sporun toplumsal bağlamda ne kadar güçlü bir kültürel fenomen olduğunu da hatırlatır.

Görsel 4.27

Langırt Masası, Art, Culture, Francisco Museum of Modern Art,



Fotoğraf: Matthew Millman

Kaynak: <https://www.sfmoma.org/exhibition/get-in-the-game/>

Görsel 4.28

Masa Tenisi, Art, Culture, Francisco Museum of Modern Art.



Fotoğraf: Matthew Millman

Kaynak: <https://www.sfmoma.org/exhibition/get-in-the-game/>

Stefan Sagmeister'in "The Happy Show" sergisi, ilk kez 2012 yılında Philadelphia'daki Institute of Contemporary Art'ta, sonrasında farklı şehirlerde sergilenmiştir. Sergi,

mutluluk kavramını görselleştiren ve ziyaretçileri aktif olarak sürece dahil eden bir deneyim alanı sunar (Görsel 4.29, 4.30). Ziyaretçilerden bazı soruları cevaplamaları veya interaktif oyunlara katılmaları beklenir. Sergide kullanılan oyun öğeleri, mutluluk ile bireysel katılım arasındaki ilişkiyi keşfetmek amacı taşır.

Görsel 4.29

The Happy Show, Stefan Sagmeister, 2012, Institute of Contemporary Art's (ICA).



Kaynak: <https://sagmeister.com/work/the-happy-show/>

Görsel 4.30

The Happy Show, Stefan Sagmeister, 2013, MOCA Pacific Design Center



Kaynak: <https://www.moca.org/exhibition/stefan-sagmeister-the-happy-show>

4.4 Meow Wolf ‘un “House of Eternal Return” Macerası

Meow Wolf, büyük ölçekli, etkileşimli ve kapsayıcı sanat enstalasyonları yaratan bir Amerikan sanat ve eğlence şirkettir. Şirket, ziyaretçilerin sanatı yenilikçi yollarla keşfetmesine ve etkileşime girmesine olanak tanıyan, görsel sanat, hikaye anlatımı ve teknolojiyi birleştiren benzersiz ve etkileyici deneyimler yaratır. Bu enstalasyonlar

genellikle ayrıntılı ortamlar, karmaşık anlatılar ve izleyici katılımına güçlü bir odaklanma içerir. Meow Wolf projeleri, sanat ve eğlence arasındaki sınırları bulanıklaştırmayı amaçlar ve katılımcılara yaratıcı deneyimin bir parçası olma fırsatı sunar. Meow Wolf'un ünlü alanı "House of Eternal Return" (Ebedi Dönüş Evi); özel günler dışında tüm bir yıl boyunca açık olan, hatta tüm yıl giriş hakkı biletleri satılan bu macera alanı, aynı zamanda konserler, dans geceleri gibi etkinliklere, düğün, doğum günü gibi kutlamalara ev sahipliği yapabilen bir eğlence merkezi gibi fakat aynı zamanda bir sergi alanı ve müze olarak da kabul görmektedir. Bu örnek, izleyicinin tüketiciye dönüştüğü çağımızda, çağın ve tüketicinin gereksinimlerine yönelik sunduklarıyla farklı bir yerde bulunmaktadır.

Meow Wolf'un, eğlence merkezinin ne olduğuna dair algıyı genişleten, sanat macerası alanı "House of Eternal Return" (Ebedi Dönüş Evi), içinizdeki çocuğun oyun görüşünün serbest kaldığı ve gerçeklik algınıza meydan okunan bir deneyim sunmaktadır. Santa Fe, New Mexico'da bulunan eski bir bowling salonunda, büyük ölçüde Game of Thrones serisinin arkasındaki beyin olan George R. R. Martin tarafından finanse edilmiş bu macera, alandaki eve girildiği anda başlıyor (Görsel 4.31).

Görsel 4.31

Meow Wolf, House of Eternal Return.



Fotoğraf: Kate Russell

Kaynak: <https://www.nytimes.com/slideshow/2016/03/21/t-magazine/inside-the-house-of-eternal-return.html>

"Selig'lerin Evi" olarak da adlandırılan bu ev, Selig soy isimli bir ailenin evidir ve House of Eternal Return anlatısında, anormal/paranormal faaliyetlerin ve çoklu evren gizemlerinin bir bağlantı noktası olarak hizmet veren önemli bir konumdur. Evin kendisi, muhtemelen ailenin gerçekliği değiştirebilen güçlü bir anomali ile olan bağlantısından kaynaklanan olağandışı özelliklere sahiptir. İki katlı mütevazı bir konut olarak görünen Seliglerin Evi, diğer boyutlara ve gerçekliklere açılan gizli geçitler ve portallardan oluşan

bir ağı gizlemektedir. Bu macera, hikayenin merkezi olan anomaliden bahsetmektedir. Anomalinin ne olduğu, ancak keşfederek ve evin içinde bulunan nesnelerle etkileşime girerek öğrenilebilir.

Hikayeye göre; Seliglerin Evi, ailenin anomali ile etkileşimleri ve çoklu evreni keşifleri için bir odak noktasıdır. Emerson Selig sonik enerji ve boyutlar arası yolculukla ilgili deneylerini bu duvarlar arasında gerçekleştirmiş ve nihayetinde ses yoluyla gerçekliği manipüle edebilen bir cihaz olan Dönüştürücü'yü yaratmıştır. Ev, ailenin hamsteri Nimsesku'nun Dönüştürücü kullanılarak diriltilmesine ve Lucius Selig'in kazara boyutsal yolculuk yetenekleri kazanmasına tanık olmuştur. Bu evin kendisi ve bilinmeyene doğru attıkları ilk adım olarak bu olaylar, ailenin anormal güçlerinin kaynağıdır. 17 Mart 2016'da yaşananlar, Selig ailesi ve evleri için bir dönüm noktası olmuştur. Torunları Lex'i "sis uzayı" olarak bilinen bir boyuttan kurtarmak için umutsuz bir girişimde bulunan Selig'ler, Dönüştürücü'nün tüm potansiyelini açığa çıkarmışlardır. Ortaya çıkan boyutlar arası ihlal, çoklu evrende düzeni sağlamaya adanmış bir kuruluş olan Charter'ın dikkatini çekmiştir. Evin yarattığı tehdidi ve Anomali ile bağlantısını fark eden Charter, müdahale ederek evi Mendocino, Kaliforniya'daki orijinal yerinden Santa Fe, New Mexico'daki güvenli bir muhafaza tesisine taşımıştır. Ev, aralarında Ajan 35'in de bulunduğu Charter ajanlarının duvarları arasında meydana gelen olayları deşifre etmek ve Anomali'nin gerçek doğasını anlamak için çalıştıkları yoğun bir inceleme alanı haline gelmiştir. Seliglerin Evi, Charter'ın dikkatli gözleri altında bile bir muamma olmaya devam etmektedir. Kendini dünyanın gizli gerçeklerini ortaya çıkarmaya adanmış bir kuruluş olan Çevresel Araştırmalar Topluluğu da bir yandan bireyleri evi keşfetmeye ve gözlemlerini belgelemeye teşvik ederek Seligler ve anomali ile ilgili artan bilgi birikimine katkıda bulunmaktadır. Sanatsal macera alanına gelen ziyaretçiler bu bireylerdendir.

Süreç içinde her bireyin seçtiği yol, deneyimi farklılaştırır ve ziyaretçilerin her biri için benzersiz bir anlatı oluşturur. Aynı katılımcı için bile her ziyaret, yeni bir keşif sürecine dönüşür. Bu yönüyle enstalasyonda, katılımcının kararları, hikayenin ve mekansal deneyimin ayrılmaz bir parçası haline gelmektedir. Evin içinde gezdikçe ve yeni yerler keşfettikçe; oturma odasındaki şömineden, dolaptan, buzdolabından, merdivenlerden veya koridordan geçip çıktığınız yerde, ürkütücü olan yerini hızla baştan çıkarıcı olana bırakır. Seçtiğiniz yol, ışık, ses ve dokunma dünyalarına açılan birer portala dönüşür. 500 sanatçı tarafından yaratılan 70'ten fazla odayı keşfederken kendi maceranızı yaratma

fırsatı yakalarsınız ve sanatı izlemek yerine, tuvalin içine dalarsınız. Bu yapı, Jean-François Lyotard'ın "Postmodern Durum" (1984) adlı eserinde ortaya koyduğu "büyük anlatıların çöküşü" fikrini somutlaştırır. House of Eternal Return, büyük bir anlatı sunmak yerine, izleyicinin bireysel tercihleri ve etkileşimleriyle şekillenen sonsuz sayıda küçük anlatı sunar. Bu durum, katılımcıya kendi bireysel hikayesini yaratma fırsatı tanır.

The House of the Eternal Return'de maceranın ilerleyiş hızı ziyaretçilere bırakılmıştır. Evin ötesindeki manzaraları keşfetmek için hızla gizli odalara mı dalarsınız yoksa yavaş yavaş evin içinde gelişen hikayeyle vakit geçirip büyük ifşalara dair beklentinin tadını mı çıkarırsınız size kalmış. Ziyaretçiler oturma odası ve mutfakta stratejik olarak duran kitap ve gazeteleri, evi ve sakinleri Selig ailesini anlamaya yardımcı olabilecek ayrıntıları inceleyebilir veya direk buzdolabını açarak Portals Bermuda'ya ulaşabilir. Portals Bermuda, çoklu evrene açılan bir kapı görevi gören boyutlararası seyahat acentesi temalı bir alandır (Görsel 4.32). Ziyaretçiler, bu alanı kullanarak her biri kendine özgü estetik ve interaktif unsurlara sahip çeşitli gerçeküstü ortamları keşfedebilir.

Görsel 4.32

BuzdolabıPortali, Meow Wolf, The House of the Eternal Return.



Fotoğraf: Kate Russell

Kaynak: <https://www.nytimes.com/slideshow/2016/03/21/t-magazine/inside-the-house-of-eternal-return/s/21tmag-house-slide-0CAJ.html>

Görsel 4.33

Portals Bermuda, Meow Wolf, The House of the Eternal Return.



Kaynak: <https://credits.meowwolf.com/house-of-eternal-return/portals-bermuda/>

Oturma odasındaki şömineden sürünerek geçmeyi tercih edenler, evin ilerisinde parlayan kristaller ve vurmali mastodonunun bulunduğu bir alan olan mağaralara “Caves” doğru ilerleyerek gerçeküstü bir deneyim yaşayabilir (Görsel 4.33).

Görsel 4.34

Meow Wolf, House of Eternal Return.



Fotoğraf: Kennedy Cottrell

Kaynak: <https://credits.meowwolf.com/house-of-eternal-return/the-house/living-room/>

Mağaralar, Sonsuz Dönüş Evi'nde bir bağlantı alanıdır. Kaya oluşumları prizmatik aydınlatma ile aydınlatılmış; yuvarlak, çok renkli ışıklar ve parlayan kristallerle bezenmiştir. Dikitler ve sarkıtlar zeminden ve tavandan yükselir ve ortada birleşir.

Dokunulduğunda, bilinmeyen bir dildeki semboller gibi sesler çıkarmaktadır. Çizgili solucan benzeri yaratıklar, yüzen bir karides heykelinin de görülebildiği sarkıtların etrafında kıvrılmaktadır (Görsel 4.35). Mağaralardaki sesler Nicolae Pastore'nin Mendocino'daki bir sahil mağarasında kaydettiği seslerle oluşturulmuştur ve dikitler elle şekillendirilmiştir.

Görsel 4.35

The Caves, Meow Wolf, House of Eternal Return.



Fotoğraf: Kennedy Cottrell

Kaynak: <https://credits.meowwolf.com/house-of-eternal-return/the-caves/>

Görsel 4.36

Mastodon'un Kurulumu, Meow Wolf, House of Eternal Return.



Fotoğraf: Kate Russell

Kaynak: <https://meowwolf.com/projects/house-of-eternal-return>

Mağaraların bitişiğinde, ışıldayan ağaçlar ve çeşitli odalara ve enstalasyonlara giden patikalarla dolu iki katlı bir alan olan “The Forest” (Orman) yer almaktadır. Bu doğaüstü orman, garip orman yaratıklarını, müzikli mantarlara ev sahipliği yapan ağaçları, dolambaçlı gölgelik yürüyüş yollarını ve yaşlı ağaçların dallarında yuvalanmış evleri bünyesinde barındırmaktadır (Görsel 4.37).

Görsel 4.37

The Forest, Meow Wolf, House of Eternal Return.



Fotoğraf: Kate Russell

Kaynak: <https://www.nytimes.com/slideshow/2016/03/21/t-magazine/inside-the-house-of-eternal-return/s/21tmag-house-slide-O3QB.html>

Ormandan sonra, Meow Wolf sanatçıları ve işbirlikçileri tarafından yönetilen, birbirine bağlı fakat belirli bir temayı takip etmeyen çeşitli odalardan ve etkileyici deneyimlerden oluşan bir metropol sergi alanına “Art City” yani Sanat Şehri'ne ulaşılmaktadır.

“Hidden Capsule” (Gizli Kapsül), Art City'nin birinci katında bulunan ve keşif için tuhaf ve samimi bir alan sunan, siyah beyaz karalamalarla dolu bir odadır. Bu siyah beyaz alanın tavanında büyük bir Noel Baba figürü gibi çeşitli nesneler bulunmaktadır. Zemin orijinal olarak siyah olup 2020'de COVID-19 sebebiyle kapalı olduğu sırada yeniden boyanmıştır. Yatak odasındaki siyah beyaz çarşaf aracıyla bu odaya atıfta bulunmaktadır (Görsel 4.38).

Görsel 4.38

Hidden Capsule, Meow Wolf, The House of the Eternal Return.



Fotoğraf: Kate Russell

Kaynak: <https://www.soundandcommunications.com/meow-wolf-house-of-eternal-return/>

“The Ancestral Crypt”, 2022 yılında eklenen, queer atalara adanmış bir alandır (Görsel 4.39). Asya'daki dua alanlarından esinlenerek tasarlandığı belirtilen oda, izleyicilerin “queer atalarıyla birlikte gidebilecekleri” bir yerdir. Tu'Er Shen (queerlerin koruyucusu) ve Xiwangmu (femme kraliçesi) ve Guanyin'e (cinsiyet değiştiren şefkat tanrısı) yapılan referanslar mekanın ideolojisini yönetmektedir. Oda, batılı ve uzaylı karışımı denebilecek bir estetikle fütüristik, saykodelik etkilerle harmanlanmış neo-Asya hissine odaklanan bir tasarıma sahiptir. Bu odada hem fütüristik hem de antik bir yerde var olma hissi hakimdir.

Görsel 4.39

The Ancestral Crypt, Meow Wolf, House of Eternal Return.



Kaynak: <https://credits.meowwolf.com/house-of-eternal-return/art-city/the-ancestral-crypt/>

“The Beam Space” (Işın Alanı), ziyaretçileri dünyalar arasındaki bir sis boşluğuna götürmektedir. Bu alanda, yakındaki bir lazer arpın müziği ile kesişen ışınların yoğun bulutlar arasında yollar görülmektedir (Görsel 4.40).

Görsel 4.40

Laser Arp, Matt King, The Beam Space, Meow Wolf, House of Eternal Return.



Kaynak: <https://credits.meowwolf.com/house-of-eternal-return/beam-space/>

Sergi boyunca çok sayıda interaktif enstalasyon bulunmakta, bunların içinden öne çıkanlar arasında hem ses hem de görsel efektler üreten bir enstrüman olan “Astral Wave Generator” (Görsel 4.41) da ışın alanındaki lazer arp ile aynı sanatçının eseridir.

Görsel 4.41

Astral Wave Generator, Matt King, Meow Wolf, House of Eternal Return.



Kaynak: [https://meow-wolf.fandom.com/wiki/Astral_Wave_Generator_\(pipe_organ\)](https://meow-wolf.fandom.com/wiki/Astral_Wave_Generator_(pipe_organ))

Ayrıca ışık saçan balıkların altında parlayan siyah ışık mercanlarından oluşan bir ormanla katılımcılara büyüleyici bir sualtı deneyimi sunan “Glowquarium” da öne çıkan odalar arasındadır (Görsel 4.42). Glowquarium aynı zamanda, oturma odasındaki aile akvaryumunun bir yansımasını oluşturmaktadır.

Görsel 4.42

Glowquarium, Meow Wolf, The House of the Eternal Return.



Kaynak: <https://www.collater.al/en/house-of-eternal-return-meow-wolf/>

Meow Wolf'un dünyaca ünlü konser mekanı olarak ev sahipliği yapan ve birçok dans gecesine sahne olan “Fancy Town” dan da bahsetmek gerekirse; hikayeye göre çoklu evrende dolaşan insanların yaşadığı özel bir topluluk olan “Fancy Town” ise dünyalar arasındaki boşluktan toplanan kırıntı ve döküntülerden inşa edilmiştir (Görsel 4.43).

Görsel 4.43

Fancy Town, Meow Wolf, The House of the Eternal Return.



Kaynak: <https://www.collater.al/en/house-of-eternal-return-meow-wolf/>

4.5 Carsten Höller’in “Decision” Sergisi

Carsten Höller, genellikle 2006'da Tate Modern'deki kaydırak enstalasyonu “Test Site” ile bilinir. Ancak Hayward Galerisi'ndeki “Decision” (karar) sergisi, eğer Test Sitesi bir oyun parkı oyuncağını temsil ediyorsa; bir tema parkıdır. Bu kadar yüksek derecede fiziksel katılım gerektiren, bu büyüklükte bir sergi pek karşılaşılabilecek bir şey değildir.

"Decision", Höller'in Birleşik Krallık'taki ilk retrospektif sergisidir ve sanatçı, tüm Hayward binasını kendine ait hale getirerek izleyicilerin, yaptıkları seçimlere bağlı olarak galeriyi deneyimleme biçimlerini değiştiren, deneysel bir dizi duruma katılmalarını sağlar. "Decision" sergisi, katılımı, istemeyen hiç kimsenin kendini hiçbir şeye kaptırmak zorunda olmadığı bir tercih olarak tutmuştur. İzleyiciler, sergi alanına girdiği anda, gördüklerini ve bunları hangi sırayla gözlemleyeceklerini kontrol etme gücüne sahip olur. Sergide başından itibaren kararlar vermeniz gerekiyor; içeriye iki giriş kapısı var, "A" ve "B". Hangi kapıyı seçtiğinize bağlı olarak ilk odaya gidiş yolunuz belirleniyor (Görsel 4.44).

Görsel 4.44

Decision, Carsten Höller Sergisinin Girişi, A ve B işaretleri, 2015



Fotoğraf: James Drury

Kaynak: <https://londonist.com/2015/06/a-first-look-at-the-carsten-holler-decisions-exhibition>

Verilmesi gereken ilk karar aslında en az sonuç doğurana çünkü hangi kapı seçilirse seçilsin ziyaretçiler karanlığa gömülmektedir. Sergide, her bölüm için iki seçenek olmasının yanı sıra, yapılan seçim için deneyimlenen iki farklı (çoğu zaman zıt) duyguya sahip bir ikilik söz konusudur. Bu başlangıç, serginin nasıl devam edeceğini anında ve en dramatik şekilde belirlemektedir.

Kapılardan geçildikten sonra, çok az ışık içeren, büyük havalandırma şaftlarına benzeyen bir labirente "Decision Corridors"a (Karar Koridorları) (2015) girilmektedir (Görsel 4.45). Sadece duyma ve dokunma duyularına güvenerek ilerlenen bu deneyim klostrofobik olabilir. Ancak bunun bir sergi olduğunun farkında olmak endişenin heyecana dönüşmesine yardım edebilir. Giriş labirenti, galeri alanının, beyaz küpün, mekan algısının seyrini bozar, halüsinojenik bir deneyime dönüşmesine olanak tanıyan bir geçiş dönemi haline gelir.

Görsel 4.45

Decision Corridors, 2015.



Fotoğraf: Linda Nyland

Kaynak: <https://www.archdaily.com/640839/carsten-holler-s-decision-including-the-4-story-high-isometric-slides-opens-at-london-s-hayward-gallery>

Karanlık ve dar alanlar olarak tasarlanan koridorlar, ziyaretçiyi şaşırtmak ve kafasını karıştırmak amacıyla sürekli döner ve seviyeleri değişir (Görsel 4.46).

Görsel 4.46

Koridor Yapısının Dışarıdan Görünümü



Fotoğraf: David Levene

Kaynak: <https://www.teethmag.net/carsten-holler-decision-hayward-gallery/>

Sesin mümkün olduğunca serbestçe yayılmasını sağlamak için mimarlar, koridorlar için tek yapı malzemesi olarak galvanizli sac metal kullanmayı tercih etmişlerdir. İnce sac metal ve alanların geometrisi, sesi güçlendirmeye ve birden fazla yankı oluşturmaya yardımcı olmakta, bu da ortamdaki seslerin kaynağını bulmayı zorlaştırmaktadır. Koridorların içindeki karanlıkla birleşen bu akustik özellik, çevreyi ve diğer ziyaretçileri dağılmış bir şekilde algılamayı, ayrıca yüksek bir yön kaybı hissi yaratmayı desteklemekte, binanın brutalist beton mimarisiyle güçlü bir kontrast oluşturan gümüş galvanizli yapı, aynı zamanda, sanatçının serginin sonunda yer alan izometrik kaydıraklarına kavramsal bir bağlantı sağlamaktadır.

Koridorlardan sonra varılan ilk oda, yapıyı harekete geçirmek için belirli kısımlarını itmeyi gerektiren kinetik bir heykel olan Flying Mushrooms'a (Uçan Mantarlar) (2015) ev sahipliği yapmaktadır (Görsel 4.47). İzleyiciler giriş tünellerinden çıkarken, diğer izleyiciler tarafından kontrol edilen devasa kırmızı ve beyaz mantarlarla karşılaşır. Amanita muscaria mantarını (aynı zamanda sinek mantarı olarak da bilinir) kullanması, önceden ziraatçi olan Höller'in hayranlığından kaynaklanıyor olabilir. Ya da belki doğrudan edebiyatla, "Alice Harikalar Diyarında" ile alakalı bir sahnedir.

Görsel 4.47

Flying Mushrooms, 2015



Fotoğraf: Linda Ny Lind

Kaynak: <https://www.archdaily.com/640839/carsten-holler-s-decision-including-the-4-story-high-isometric-slides-opens-at-london-s-hayward-gallery>

Bir sonraki odada ise her üç saniyede bir, zemine hap düşüren "Pill Clock" (Hap Saati) (2011/2015) bulunmaktadır. Tavana monte edilmiş bu saatin, serginin üç aylık süresi boyunca galeri zeminine bir milyonun üzerinde hap bırakması planlanmıştır. Tıpkı sinek mantarı gibi, haplar da kırmızı ve beyaz renklidirler (Görsel 4.48). Ziyaretçiler, bu gizemli haplardan birini almayı tercih ederlerse, yere dökülmüş hap yığının yanında, hap yutulmasını kolaylaştırmak için bir içme suyu çeşmesi de bulunmaktadır. Hap Saati için kullanılan malzeme listesinde "plasebo" da yer alıyor. Höller'in kendisi sergi kataloğunda, gizemli hapların ne içerdiğinden emin olmadığını da iddia ediyor.

Görsel 4.48

Pill Clock 2011, 2015.



Fotoğraf: Linda Ny Lind

Kaynak: <https://www.archdaily.com/640839/carsten-holler-s-decision-including-the-4-story-high-isometric-slides-opens-at-london-s-hayward-gallery>

Serginin bu katında ilerlerken, “Two Roaming Beds (Grey)” (İki Gezinen Yatak) (2015) ile karşılaşılır (Görsel 4.49). Bu robotik yataklar, yerleşik sensörler sayesinde engellerden kaçınarak yavaşça odanın etrafında hareket edebilmektedir.

Görsel 4.49

The Two Roaming Beds (Grey) ve Decision Corridors'un Dış Yüzeyi, 2015.



Fotoğraf: David Levene

Kaynak: <https://www.archdaily.com/640839/carsten-holler-s-decision-including-the-4-story-high-isometric-slides-opens-at-london-s-hayward-gallery>

Bu yataklarda belirli bir yerde uyuyakalmanız aynı yerde uyanacağınız anlamına gelmez. Yatakta uyuyan bir ziyaretçi uyuduğu sırada başka bir bölüme yolculuk ettirilecektir. Ziyaretçiler 300 £ (pound/sterlin) ödeyerek bu yataklardan sadece birini gece kalmak için bireysel olarak kiralayabilmektedir. Tüm sanat eserleri ve sergi mekanı bu ödemeyi yapanlar için kaldıkları süre boyunca ulaşılabilir olmakta, ayrıca kampanya dahilinde dört farklı dış macunu seçeneği de bulunmaktadır. Sergide kiminle olduğunuz önemli değil, bu sadece kendiniz için satın alabileceğiniz bir deneyim. Biri ile olmak için para vermek gibi kendinizle yalnız kalmak için de bu para ödenebilir.

“Half Clock” (2014), sergideki bölünme prensibiyle yapılandırılmış bir başka eserdir. Höller’in bu eseri zamanın sadece yarısını gösterdiği için kaç olduğunu görmeyi kesinlikle zorlaştırmaktadır (Görsel 4.50). Temel olarak saat bir disk olarak değil, farklı kavisli neon tüplerden oluşan birbirine bağlı üç yarım küre olarak inşa edilmiştir. Yarım kürelerden biri saniyeleri, biri dakikaları diğeri de saatleri ölçmek içindir. Yani kürenin belirli bir yüzeyi belirli bir süreyi temsil etmektedir.

Görsel 4.50

Half Clock, 2015



Kaynak: <https://londonist.com/2015/06/a-first-look-at-the-carsten-holler-decisions-exhibition>

Sonrasında, Kongo Demokratik Cumhuriyeti'nin Kinşasa kentindeki bir müzik etkinliği sahnesini temel alan iki ekranlı bir video enstalasyonu olan “Fara Fara” (Yüz Yüze) (2014) bulunmaktadır (Görsel 4.51). Burada odanın karşılıklı taraflarına yerleştirilmiş ekranlardan izleyicinin hangi ekranı izleyeceğini seçmesi gerekmektedir. Her iki taraftaki ekranlar aynı sahneleri gösterse de tam olarak neyi kaydettikleri konusunda farklılık gösterdiğinden ekrandan ekrana geçerken sürekli bir belirsizlik hissi yaratmaktadır.

Görsel 4.51

Fara Fara'dan Bir Sahne, 2014.



Kaynak: <https://www.galleriacontinua.com/news-detail/carsten-holler-fara-fara-470>

“The Forests” (2002/2015) adlı çalışmada, ziyaretçiler Oculus Rift 3D ve kulaklık kullanarak, çift ekranlı bir videoyu izlerler (Görsel 4.52). Video, gece vakti bir ormanda hafifçe yağın karın yavaşça takip edildiği bir çekimle başlamaktadır. İnsanı rahatlatan rüya gibi bu görüntünün ardından, küçük göz monitörlerindeki görüntülerin aniden farklı yönlerle ayrılmasıyla, görüşün ikiye bölünmesi gibi bir deneyim yaşanır. Bu film, raylar üzerinde yan yana ilerleyen iki kamerayla çekilmiştir, böylece 3 boyutlu bir görüntü üretirler. Belirli bir noktada bir kamera sağ tarafa diğeri sol tarafa gider. Daha sonra kısa

bir an için iki kamera tek bir görüntü oluşturmak için tekrar bir araya gelir, ancak bu saniyeden daha kısa sürdüğü için tekrar ayrılmadan önce ne gördüğünüzden emin olmak bile zordur.

Görsel 4.52

The Forests, 2015.



Fotoğraf: Linda_Nylind

Kaynak: https://www.archdaily.com/640839/carsten-holler-s-decision-including-the-4-story-high-isometric-slides-opens-at-london-s-hayward-gallery/55784380e58ecef469000214-carsten-holler-s-decision-including-the-4-story-high-isometric-slides-opens-at-london-s-hayward-gallery-photo?next_project=no

Decision'daki birkaç çalışmayı karakterize eden, nesneleri tekrar tekrar ikiye bölme olayıyla ilgili "Divisions (Wall Painting with Aphids)" (2015) adlı eserde de karşılaşılmaktadır. Eser, sinek mantarı kırmızısı denilebilecek bir pigmentle boyanmış duvarda büyük bir kareye, ardından tüm duvarı kaplayana kadar hem pigment miktarının hem de yüzey alanının kademeli olarak yarı yarıya azaltıldığı bölümler ekleyerek oluşturulmuştur. Höller, Divisions (Wall Painting with Aphids) (2015)'e Hayward'daki sergi kapsamında yeni bir unsur olarak resmin önüne, tam ortasına yerleştirilmiş ara renkte bir yaprak biti heykeli eklemiştir (Görsel 4.53). Yaprak bitleri renk genlerini mantarlardan alırlar. Bu böcekler pigment üretimi için kullanılmaktadır. Ayrıca, yaprak

bitleri genellikle cinsel olmayan bir üreme biçimine sahiptir, bu kendi ikizini doğuran bir dişinin heykelidir.

Görsel 4.53

Divisions (Wall Painting with Aphids), 2015.



Fotoğraf: Linda Ny Lind

Kaynak: <https://www.archdaily.com/640839/carsten-holler-s-decision-including-the-4-story-high-isometric-slides-opens-at-london-s-hayward-gallery/55784127e58ecef46900020b-carsten-holler-s-decision-including-the-4-story-high-isometric-slides-opens-at-london-s-hayward-gallery-photo>

Üst kattaki galerilerde, “Half Mirror Room” (2008) adlı eserde, büyük aynaların odanın her tarafına yerleştirilmesiyle, Höller, gerçeklik algımızla oynayarak normal görüşümüzü bozmaktadır. Odaya girildiğinde, hemen odada ne kadar çok insan olduğu fark edilir; çünkü oda, birbirine 90 derece açıyla yerleştirilmiş, zeminden tavana kadar uzanan aynalarla çevrilidir. Aynaların birbirini yansıtarak neredeyse sonsuz bir alan yarattığı hissiyle bir ikileme durumu ortaya çıkar. Kimin kimi gözlemlediği burada muğlaklaşmaktadır. Bu kadar çok yansıma, izleyiciyi odada bulunan diğerlerinin yanı sıra odadaki diğer öğelere de dikkat etmeye zorlar. Bunlardan biri, noktalar için delikleri olan, çocukların tırmanabileceği büyük bir zar olan “Dice” (Beyaz Vücut, Siyah Noktalar)'dır (Görsel 4.54). Diğeri ise köşeden, dışa doğru çıkıntı yapan karınlarıyla alana girenleri izlemekte olan “Snake” yılanlardır (Görsel 4.55). Ayrıca yansıyan farklı zar yüzeyleri ve yansımalarla çoğalmış yılanlar sanki “snakes and ladders” kutu oyununun içindeymişsiniz gibi mekanı dönüştürmektedir.

Görsel 4.54

Dice (White Body, Black Dots), 2014.



Fotoğraf: Linda Ny Lind

Kaynak: https://www.archdaily.com/640839/carsten-holler-s-decision-including-the-4-story-high-isometric-slides-opens-at-london-s-hayward-gallery/55784449e58ecea2a00022f-carsten-holler-s-decision-including-the-4-story-high-isometric-slides-opens-at-london-s-hayward-gallery-photo?next_project=no

Görsel 4.55

Snake, 2015



Fotoğraf: Matt Greenwood

Kaynak: <https://www.teethmag.net/carsten-holler-decision-hayward-gallery/>

Aynı katta başka bir yerde ise “Twins” (Belçika, Londra, New York, Paris, Santiago de Chile, Tokyo, Viyana) (2005-15) adlı video enstalasyonu yer almaktadır. Bu enstalasyon, dünyanın birçok yerinden ikizlerin, karşı ekranlardan birbirlerine "Hep senin

söylediklerini söylüyorum" ardından ise "Hep senin söylediklerinin tersini söylüyorum" sözlerini söyledikleri bir yerleştirmedir.

Görsel 4.56

Twins, 2015.



Fotoğraf: Linda Ny Lind

Kaynak: <https://www.archdaily.com/640839/carsten-holler-s-decision-including-the-4-story-high-isometric-slides-opens-at-london-s-hayward-gallery>

“The Pinocchio Effect” (Pinokyo Etkisi) (1994), sergide “propriyosepsiyon” (özduyum; pozisyon/duruş/postür farkındalığı) duyunuzu altüst eden eserlerden biridir (Görsel 4.57). Bu eser, psikolog James Lackner'ın, propriyosepsiyonla ilgili olan burnunuzun büyüklüğü algısının, özellikle biceps ve triceps olmak üzere farklı kaslara stimülasyon uygulayarak değiştirilebileceğini keşfettiği bir deneye dayanmaktadır. Bu eser sayesinde burnunuzun Pinokyo tarzı dışa doğru büyüdüğünü ya da içe doğru yer değiştirdiğini hissetmek mümkündür.

Görsel 4.57

The Pinocchio Effect 2015.



Kaynak: <https://archive.org/details/carstenhollerdec0000holl/page/73/mode/1up?view=theater>

Waterloo Terası'nda “Two Flying Machines” (İki Uçan Makine) (2015) yer almaktadır (Görsel 4.58). Ziyaretçiler bir hang-glider (planör) tarzı ağıta bağlanarak, Waterloo Köprüsü'nün üzerinde yavaşça daireler şeklinde yukarıya çekilme ve Southbank Centre'in manzarasını izleme şansı bulurlar. Bu deneyim, adrenalin dolu bir deneyim olmasa da platformdan ilk adımı atmak biraz cesaret gerektirebilir. O ilk heyecanlı adımı atanlar sonra havada, garip bir pozisyonda asılı halde turu tamamlarken onları izleyen ve izlemeyen insanları fark etmeye başlarlar. Genel olarak yayalar hareket halinde yukarıya pek bakmadığından fark etmiyorlar. Araçlardaki, özellikle üstü açık turist otobüslerindeki yolcular ise lunapark makinesindekileri izler gibi şaşkınlıkla bakıyorlar veya gülümseyerek el sallıyorlar. Bir de sergi için sıra bekleyen insanlar var, onlar da hem kıskanç bir merakla hem de biraz da alaycı bir şekilde izliyorlar.

Görsel 4.58

Two Flying Machines, 2015.



Fotoğraf: Ela Bialkowska, OKNO studio

Kaynak: <https://www.archdaily.com/640839/carsten-holler-s-decision-including-the-4-story-high-isometric-slides-opens-at-london-s-hayward-gallery>

Aynı katta ziyaretçilere görüşü etkileyen, aşağı bakıldığında yukarıyı gösteren gözlükler “Upside Down Goggles” (Tersyüz Gözlükler) (1994-2009) sağlanıyor. Bunu deneyimlemek isteyen ziyaretçiler bir süre bu vizörlerden bakarak çevreyi gözlemliyor (Görsel 4.59). Algıyı değiştiren bu gözlükler 1994 yılında, 1890'larda George Stratton tarafından yapılan bir deneyden esinlenerek yapılmıştır. Bu gözlük, görüşü tersine çevirmek için içinde bir ayna bulunan vizöre sahiptir. Bu alanda vizör takılı olduğunda çevrede doğru şekilde görünen tek bir şey bulunur; o da özellikle bu sergi için hazırlanmış, ters duran bir tabela yani Höller'in “Adjusted Hayward Sign” adlı eseridir.

Görsel 4.59

Upside-Down Goggles, 2015.



Fotoğraf: Linda Nyland

Kaynak: <https://www.archdaily.com/640839/carsten-holler-s-decision-including-the-4-story-high-isometric-slides-opens-at-london-s-hayward-gallery>

Sergide ilerlerken bir noktada, binaya girişte karşılaşılan ikiz kapıları anımsatacak şekilde, çatıya çıkmak için hangi merdivenin kullanılacağını seçmek gerekiyor (Görsel 4.60). Ziyaretçinin aşağıya, alt kattaki hediyelik eşya dükkanına gitme seçeneği olsa da bunu yapmak, tüm deneyimi neredeyse tersine çevirecektir. Sanki önceki tüm kararlar, son bir karar için bir araya gelmiş gibi görünür. Seçilen merdivenler son tercihi belirleyerek, yine koridorlardaki gibi dönüp dolaşarak seçilen yönden farklı bir yöndeki çıkışa ulaşır.

Görsel 4.60

Çatıya Kaydıraklara Çıkan Merdivenler



Fotoğraf: James Drury

Kaynak: <https://londonist.com/2015/06/a-first-look-at-the-carsten-holler-decisions-exhibition>

Çatıda Isometric Slides (2015) adlı eser bulunmaktadır (Görsel 4.61). Ziyaretçi artık çatı katında bulunan ikiz kaydıraklardan birindedir, hazırlanmalı ve kendini bırakmak için yeşil ışığı beklemelidir. Diğer eserlerde olduğu gibi, Höller burada da izleyiciye bağımsız düşünme ve seçme fırsatı sunarak, çocukluk hayallerimizi anımsatan bir deneyimi özgürce yaşama imkanı vermektedir.

Görsel 4.61

Isometric Slides. 2015.



Fotoğraf: David Levene

Kaynak: <https://www.archdaily.com/640839/carsten-holler-s-decision-including-the-4-story-high-isometric-slides-opens-at-london-s-hayward-gallery>

Ziyaretçiler Hayward'ın çatısından bu kaydırakla inmekle, hem duygusal hem de fiziksel bir kapanış hissini hakederler (Görsel 4.62). Başlangıçta yaşanan heyecan ve korku, yerini parlak ve pozitif bir duyguya bırakır.

Görsel 4.62

Isometric Slides, 2015.



Fotoğraf: Linda Nylind

Kaynak: <https://www.archdaily.com/640839/carsten-holler-s-decision-including-the-4-story-high-isometric-slides-opens-at-london-s-hayward-gallery>

Höller, bu sergiyle günlük rutinlerimizde sürdürülemez bir deneyim sunmaktadır. Galeriyi duyuların keşfedildiği bir oyun alanı haline getirmiştir ve izleyiciyi sanat eserine dokunmaya, onunla hareket etmeye ya da etkileşimde bulunmaya davet eder. Ziyaretçiler içinde bulundukları mekanı istedikleri zaman keşfetme seçeneğine sahiptir; çünkü Höller, mekan algısıyla oynayarak ön yargıları ve çekinceleri sorgulatmaktadır. Ayrıca Höller'in eserleriyle, algılar hakkındaki alışlagelmiş kavramlar üzerinden deneyler yapmayı amaçladığı görülmektedir. Aslında işlerinde değişmeyen şey, izleyiciyi “normal” olanı yeniden değerlendirmeye zorlama arzusudur.

Sergi gezmek, Höller'in Decisions'ında anıları ve hayal dünyalarını uyandıran, katılımcı ve paylaşılan, özgürlükçü bir deneyime dönüşmektedir. Çağın ve katılımcıların gereksinimlerine yönelik sunduklarıyla başarılı bir örnek olarak görülmektedir. Bu sergi özellikle ziyaretçilere sunulan karar verme ve seçme hakkı ile geleneksel sergi alanlarında normalleşen dayatmaya; şuradan gir, sıra sıra dizilmiş eserleri gör, şuradan çık şeklindeki basit rotaya karşı sunduğu kısmi özgürlük duygusu ile öne çıkmaktadır. Ayrıca Höller, tasarımıındaki oyunbaz kurgu ile sergiyi keyifli ve eğlenceli bir deneyime dönüştürerek dahasını da başarmıştır.

SONUÇ

Bu tez çalışmasında, sanat sergileme pratiğinde çağı yakalayabilmenin önemi üzerinden, postmodern bir perspektifte nasıl bir yaklaşım öne sürülebileceği araştırılmıştır. Yüksek sanat, çağdaş sanat ayrımında günümüz sanat sergilerine, idealin sanallaştığı bu çağda; sıkıcı, sözde modern, geleneksel bir asil duruş yerine yüksek olmayan, belirli bir seviyede uyum ve akış sağlayan, çağa yönelik işbirlikçi bir tutumla nasıl yaklaşılabileceğinin cevapları aranmaktadır. Günümüzde popülerliği artan oyun ve oyunlaştırma kavramlarının bu yönde varsa potansiyel faydaları ve sergileme pratiğine nasıl entegre edildiği bir çözüm önerisi olarak ele alınmaktadır. Araştırma, sanat ve oyun kavramlarının kesişimini yakalayabilmek adına sanat uğraşı ve oyun eyleminin tarihsel ve sosyolojik temelleri incelenerek başlamıştır. Çağımızın imkan ve ihtiyaçlarına yönelik uygun bir birliktelik için fikir üretmeye çalışıldığından temelde ihtiyaç kavramına odaklanılmıştır. Hem sanat uğraşı hem de oyun eylemi, çok eski ve temel olgular olarak kabul edildiğinden, insanlığın gelişimi açısından bir ihtiyaç olarak görülebilir veya insanın ortak bir ihtiyacından kaynaklanıyor olabilir.

Maslow'un ihtiyaçlar hiyerarşisine göre; ihtiyaçlara hizmet eden bir yaşam süren insanlar kendini gerçekleştirme aşamasında ilerledikçe, yaratıcılık ve yeteneklerini nasıl ve ne düzeyde kullandıkları onların yaşamlarını diğerlerinden farklı kılar. İnsan sosyal topluma ve fiziksel çevreye bağlı yaşasa da kendini gerçekleştirme; bağımsız özerk bir yapıya ulaşmayla alakalı bireysel bir süreçtir. Genel olarak bu sürece dahil olan tüm bireylerin karşılaşılan problemleri çözerken, esnek olması, yaratıcı davranması beklenmektedir. Kişisel yeteneklerini ve potansiyellerini en iyi düzeyde kullananların daha başarılı olabileceği düşünülmektedir.

Kendini gerçekleştirme yolunda gelişen insanı irdelemek, sanatsal uğraş ve oyun eylemini bir başka ihtiyaç üzerinden ele almaya olanak sağlamıştır. Araştırmada insanın etkileşim ve iletişim ihtiyacı sanatsal uğraş ve oyun olgusu temelinde ortaya konmaktadır.

İnsanın var oluşundan itibaren, doğaya karşı ve kendi türüyle birlikte sürdürdüğü yaşamında, tek yönlü gözlem ve tepkisel eylemden daha ileri bir etkileşimin ve iletişimin gerekliliği ortaya çıkmaktadır. İnsan çevresinde olan ve karşılaştığı her şeyle dolaylı veya direkt olarak bir etkileşime girer. Nesneler ve canlılarla kurduğu etkileşim insanın kavrayışını artıran, yaşamını geliştiren en önemli etkidir. İnsan içinde bulunduğu

duruma, çevresinde olan ve değişen şeylere, yaşanan olaylara yönelik karşılaştığı tüm zorluklara karşı kurduğu etkileşimler sayesinde cevap bulabilmiştir.

İnsanın kavrama ve öğrenmeye yönelik ihtiyacı nesnelerle kurduğu basit etkileşimi, sosyal ihtiyaçlarıysa kendini ifade etme yetisini ve diğer canlılarla etkileşimini tetiklemiştir. Süregelen etkileşim kazanılan tecrübeyle nesnelerin araca dönüştürülmesini ve iletişim olgusunun ortaya çıkmasını sağlamıştır. Özellikle iletişime bağlı etkileşimin her aşamasında ifade edebilme ve anlayabilme kaygısı ortaya çıkmaktadır. Öğrenme, ifade etme, iletişim kurma için kullanılan araç ve yöntemlerin niteliği ile bunların ne derecede kullanıldığı, bireysel ve toplumsal olarak insanın etkileşim alışkanlıklarını belirler. Tarih boyunca bu yöndeki ihtiyaçlarının ve kaygılarının beraberinde, eylemlerine amaçlar yükleyerek, etkileşimlerinin düzeyini geliştirmeye çabalayan insan farklı yol ve yöntemler geliştirmiştir. Oyun da insanın etkileşiminde kavrama, öğrenme ve iletişime sunduklarıyla en eski ve etkin araç ve yöntemlerdendir.

Araştırma oyun olgusunu inceleyen bir tez olmamakla birlikte, sanat ve sergileme pratiğinde istenilen oyun kesişimine ulaşma amacıyla oyunun sosyal, iletişimsel, tarihsel ve kültürel gelişimine yönelik bilgilendirmeler yapmaktadır. Tarih boyunca özellikle sosyal bağların kurulmasına kolaylık kazandırmaya, toplumsal/kültürel formların oluşmasına ve aktarılmasına katkı sunmaya devam eden oyun, yapısı gereği hayatın içine işleyerek süregelmiştir. Aslında oyun, etkin yapısı ve tüm artılarına rağmen genel kanıda çoğunlukla sadece boş zamanla nitelendirilmiştir. Oyun ihtiyacının insanın yaşamına her daim hakim olan mücadeleye karşı değersiz görülmesiyle oyun günlük hayatın sadece boş zamana ilişkin kısmında tutulmuş ve çalışma hayatı dışında görülmüştür. Neyse ki yine de insanlar oyun oynamaya devam etmiş ve hiç bırakmamıştır. Değeri küçültülmüş, alanı sınırlanmış olan oyun büyük bir kültüre dönüşmemiş olsa da hep bir alt kültür ögesi olarak varlığını korumuştur. Genel olumsuz algıya rağmen tarih içinde oyun olgusunun değerini ve zenginliğini gören birçok eğitimci, düşünür, sanatçı, tarihçi tarafından konunun sahip çıkılarak işlenmesi, alanın varlığının devamı ve gelişiminde katkısı büyüktür.

Günümüzde oyun olgusunun, artık eskiden olduğundan çok daha vazgeçilmez bir unsur haline dönüştüğü görülmektedir. Oyun kavramının iyice popülerleşmiş, gayet önemli bir konu olarak görülmesiyle, farklı alanlarla daha fazla kesişerek zenginleşmesiyle ilgili

literatür çalışmalarının sayısı giderek artmaktadır. Oyunun potansiyel değerini görebilmemizi sağlayacak geniş bir literatür bu sayede mümkün hale gelmiştir.

Oyunun farklı tarihte ve kültürlerde değişen özelliklerini araştıran, ne kadar ön planda olduğunu veya geri planda kaldığını ortaya koyan, savunan ya da genel olarak ortak işlevini ve anlamını sorgulayan birçok çalışma bulunmaktadır. Örneğin; özellikle şenlikli toplum kavramını irdeleyen bazı çalışmalarda, oyunun modern çağ öncesindeki gündelik hayatın üretkenliğiyle çevrelenmiş, yaşamsal faaliyetlerle ayrılmaz bir bütünlükte konumlandırıldığı görülür.

Oyun ve oyunlaştırmanın tarihsel ve teorik temelleri, sanat sergileme pratiğinde büyük öneme sahiptir. Bu bağlamda, oyunun kültürün temel bir unsuru olarak izleyici deneyimini dönüştürme potansiyeline de sahip olduğu görülmektedir.

Araştırmada, sanatsal sergileme pratiğinin tarihsel gelişimi modern ve postmodern süreç paralelinde incelenmiştir. Bu süreç, sanatın sürekli evrilen ve yenilenen bir olgu olduğunu gösteren önemli bir tarihsel kesiti temsil etmektedir. Bu dönemde bağımsız sergilerden modern müzelere kadar pek çok yenilik, sanatın ifade biçimlerini ve izleyiciyle kurduğu ilişkiyi dönüştürmüştür. Günümüze kadar olan gelişim sürecine bakıldığında geleneksel sergilemelere alternatif olarak çağa daha uygun pratiklerin yaygınlaşmasının gerekliliği ortaya çıkmaktadır.

Çağdaş sanat sergileme pratiğinde oyunlaştırmanın kullanımı, sanatçı, eser ve izleyici arasındaki dinamikleri yeniden tanımlamaktadır. Postmodern perspektif, sanat eserlerinin ve sergilerin anlamlarının sabit olmadığı, izleyicinin aktif katılımıyla şekillendiği bir anlayışı benimser. Postmodern sanat anlayışı, gerçeklik ve temsil arasındaki sınırları sorgulamakta ve bu süreçte izleyiciyi daha aktif bir katılımcı haline getirmektedir.

Postmodernizm, sanat ve sergileme pratiğinde yeni yorumlama ve ifade olanakları sunarak, oyun ve oyunlaştırmanın entegrasyonunu desteklemektedir. Postmodern felsefe her bireyin benzersiz olduğunu ve bu nedenle özelleştirilmiş bir yaklaşıma ihtiyaç duyduğunu vurgulamaktadır. Bu anlayış, sanat sergilerinde izleyicinin aktif katılımını teşvik eden oyunlaştırma uygulamalarıyla uyumludur. Bireysel kimlik, deneyim ve potansiyelin öne çıktığı postmodern anlayış için sanatçı, eser, izleyici, mekan, etkinlik ve hepsinin ayrı ayrı farklı kombinasyonlarda birlikte yarattıkları olasılıklar ve ortaya koydukları ilişki büyük öneme sahiptir. Oyun ve oyunlaştırma ile kesişen seçilmiş uygun sanat eserleri ve sergi örnekleri incelendiğinde bu ilişkilerin potansiyelinin de arttığı

görülmektedir. Sanat sergilerinde kullanılan oyun bazlı yaklaşımlar, izleyicilerin eserlerle olan bağını derinleştirmekte ve sergi alanlarını daha canlı ve ilgi çekici hale getirmektedir. Geleneksel eserlere ve sergilerde kullanılan geleneksel yöntemlere alternatif olarak karşımıza çıkan, izleyici etkileşimini ve katılımını artırmada etkili olduğu görülen bu yaklaşımlar daha geniş kitlelere ulaşmalıdır.

Oyunun entegrasyonu, izleyicinin aktif katılımını ve etkileşimini teşvik ederek, sanat eserlerinin algılanışını ve yorumlanışını zenginleştirmektedir. Oyunlaştırma, izleyiciyi sanat eserleriyle daha derin bir etkileşime sokarak, sergilemenin geleneksel pasif izleyici modelinden interaktif bir deneyime dönüşümünü sağlar. Sanat eserleriyle daha derinlemesine ve anlamlı bir etkileşim kurulması sergi deneyimini daha dinamik ve erişilebilir hale getirmektedir. Özellikle etkileşimli ve katılımcı sanat eserleri, izleyicinin aktif bir katılımcı haline gelmesini sağlamakta, böylece sanat eserlerinin toplumsal ve kültürel etkisini güçlendirmektedir.

Geleneksel sergilerde çoğu zaman izleyici pasif bir etkileşim ve yetersiz bir deneyimle yetinmektedir. Günümüzde özellikle dijital araçlar ve sanal gerçeklik uygulamaları gibi teknolojilerin gelişimi hem oyunusal hem sanatsal etkileşim kurma biçimini dönüştürmekte ve yeni bir deneyim sunmaktadır. Oyun ve oyunlaştırma uygulamaları, izleyici katılımını artıran, deneyimi zenginleştiren ve postmodern perspektifin gerektirdiği etkileşimli yapıyı destekleyen önemli araçlar haline gelmiştir. Bunlar, yalnızca izleyici katılımını artırmakla kalmayıp, aynı zamanda kültürel ve eğitsel boyutları da içerdiğinden, birçok müze ve kültür merkezi oyunlaştırma ve dijital hikaye anlatımı tekniklerini kullanarak daha kapsayıcı ve erişilebilir deneyimler sunmaktadır. Sanat sergilerinde de benzer uygulamalar yaygınlaşmaktadır. Ancak, bu uygulamaların etik ve estetik boyutlarının göz ardı edilmemesi, sanatın ticari ve yüzeysel bir deneyime indirgenmemesi ve gelişimin desteklenmesi gerekmektedir. Bir etkinliği başarılı kılmak daha çok tüketici memnuniyeti ile özdeşleştirildiğinden, çağdaş sanat sergileri bu yönde ele alınacak olursa, çağın ve çağdaş izleyicinin ihtiyaçlarına göre şekillenmesi gerekmektedir. Oyuna aşına, oyunu seven, artık günlük hayatında oyunla iç içe olan bireyler için sanatçının oyun kurucuya, seyircinin oyuncuya, mekanın oyun alanına dönüştüğü, deneyim odaklı başarılı sergiler artmalıdır.

Araştırma, oyunun sanatla birlikteliğini ve bu birlikteliğinin sunduğu potansiyeli, seçilen oyunbaz eser ve sergi örneklerine yer vererek ortaya koymaktadır. Araştırmaya göre özellikle dijital teknolojilerin gelişmesiyle eserlerin ve sergilerin giderek çağımızda ihtiyaç duyulan seviyeye yaklaştığını söylemek mümkündür. Gelenekselleşmiş klasik uygulamalar zamanla değişecek ve gelişecektir. Oyun olgusu da sanatın teorik ve pratik olarak ana konularından biri olmamasına rağmen popülerleşmektedir. Yine de üretim, sergileme ve özellikle eğitim pratiklerinde yeterince değerlendirilmemekte, hatta dışarıda tutulmaktadır. Bu sebeple bu araştırma ve benzer örnekleri gibi, oyunlaştırma tekniklerinin izleyici deneyimini nasıl dönüştürdüğünü ve sanat eserlerinin algılanışını nasıl etkilediğini daha iyi anlamak için sanat alanında daha fazla çalışma yapılmalıdır. Gelecek araştırmalarda, oyun ve oyunlaştırmanın sanat sergileme pratiğindeki etkileri farklı boyutlarıyla incelenerek ve bu yaklaşımların sanat disiplinlerinde nasıl uygulanabileceği araştırılmalıdır.

KAYNAKÇA

- Abilkaiyrkyzy, A., Elhagry, A., Laamarti, F. and Saddik, A. E. (2023). Metaverse key requirements and platforms survey. *IEEE Access*, 11, 117765-117787. doi:10.1109/ACCESS.2023.3325844
- Akay, A. (2015). *Küratörlük ve sergi yönetimi*. İletişim Yayınları.
- Akdede, S. H. (2018). Sanatların politiklik derecesi, sanat üretimi, piyasa mekanizması ve devlet. *Journal of Life Economics*, 5(2), 1-16.
- Akgün, M. (2020). *Oyun: Kuram ve uygulama*. Alfa Yayınları.
- Alighieri, D. (2006). *The divine comedy*. Oxford University Press.
- Allen, K. A., Gray, D. L., Baumeister, R. F., et al. (2022). The need to belong: a deep dive into the origins, implications, and future of a foundational construct. *Educational Psychology Review*, 34, 1133-1156.
- Allen, K.-A., Gray, D. L., Baumeister, R. F. and Leary, M. R. (2022). The need to belong: A deep dive into the origins, implications, and future of a foundational construct. *Educational Psychology Review*, 34(2), 1133-1156. doi:10.1007/s10648-021-09633-6
- Altshuler, B. (1994). *The avant-garde in exhibition: New art in the 20th century*. University of California Press.
- Antmen, A. (2009). *20. yüzyıl batı sanatında akımlar* (2. bs.). Sel Yayıncılık.
- Aristoteles (2010): *Metafizik*. çev. Ahmet Arslan, 3. Baskı, İstanbul, Sosyal Yayınlar.
- Aristoteles. (2015). *Metafizik*. Pinhan Yayıncılık.
- Aristotle. *Metaphysics*. Translated by W.D. Ross, The Internet Classics Archive, MIT. Erişim: <http://classics.mit.edu/Aristotle/metaphysics.html>
- Artun, A. (2004). Baudelaire'de sanatın özerkleşmesi ve modernizm. "Modern Hayatın Ressamı" içinde, A. Artun (Ed.), İletişim Yayınları.
- Artun, A. (2015). Sunuş / sanat piyasası ve sanatın özerkliği. *Skopdergi*, 8, 1-5.
- Ashley, T. and Weedon, A. (2020). Introduction: Sensing place, a moment to reflect. T. Ashley and A. Weedon (Ed.), *Developing a sense of place the role of the arts in regenerating communities* (ss. 1-16). UCL Press.
- Bacon, F. (1597). *Meditationes sacrae*. Henrie Tomes.
- Bain, A. (2005). Constructing an artistic identity. *Work, Employment & Society*, 19(1), 25-46.
- Balaban Varol, E. ve Varol, A. (2022). Sanat aracılığıyla mekan deneyiminin aktarımı üzerine bir inceleme: Do ho suh. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 12(2), 499-514. doi:10.20488/sanattasarim.1221843
- Balaban, E. (2014). *İç mekanın iç mekan değişkenleri bağlamında tinsel irdelenmesi* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans tezi]. Anadolu Üniversitesi.
- Bauman, Z. (1996). *Tourists and vagabonds: Heroes and victims of postmodernity*. Political Science Series No. 30. Vienna.
- Bauman, Z. (2001). *Parçalanmış hayat*. (İ. Türkmen, Çev.). Ayrıntı Yayınları.

- Bavelas, J., Kenwood, C., Johnson, T. and Phillips, B. (2002). An experimental study of when and how speakers use gestures to communicate. *Gesture*, 2(1), 1-17. doi:10.1075/gest.2.1.02bav
- Bazin, G. (1967). *The museum age*. Universe Books.
- Becker, H. S. (1982). *Art worlds*. University of California Press.
- Bekoff, M., and Byers, J. A. (1998). *Animal play: Evolutionary, comparative, and ecological approaches*. Cambridge University Press.
- Bennett, T. (1995). *The birth of the museum*. Routledge.
- Berger, J. (1972). *Ways of seeing*. Penguin Books.
- Beteş, F. (2016). Günümüz sanat piyasası içerisinde pazarlama ve tanıtım faaliyetlerinin önemi. *Medeniyet Sanat, İMÜ Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dergisi*, 2(1), 9-26.
- Bishop, C. (2006). *Participation*. MIT Press.
- Bishop, C. (2012). *Artificial hells: Participatory art and the politics of spectatorship*. Verso.
- Black, B. (1985). *Abolition of work and other essays*. Loompanics Unlimited.
- Bosma, J. (2006). Art as experience: meet the active audience. In Corby, T. (Ed.), *Network art: practices and positions* (1st ed.) (pp. 24-39). Routledge.
- Bouchard, C., Malina, R. M. and Pérusse, L. (1997). *Genetics of fitness and physical performance*. Human Kinetics.
- Bourriaud, N. (2002). *Relational aesthetics*. Les Presses du Réel.
- Bowman, D. A. and McMahan, R. P. (2007). Virtual reality: How much immersion is enough? *Computer*, 40(7), 36-43.
- Breton, A. (1924). *Manifesto of surrealism*. Librairie Gallimard.
- Bristow, T. (2012). *The anthropocene lyric: An affective geography of poetry, person, place*. Palgrave Macmillan.
- Butler, J. (1990). *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*. Routledge.
- Cao, Y., Li, S., Liu, Y., Yan, Z., Dai, Y., Yu, P. S. & Sun, L. (2023). A comprehensive survey of ai-generated content (AIGC): A History of generative ai from GAN to ChatGPT. arXiv. doi:10.48550/ARXIV.2303.04226
- Casey, E. S. (2000). *Remembering: A phenomenological study*. Indiana University Press.
- Costello, B. (2009). *Play and the experience of interactive art*. <https://opus.lib.uts.edu.au/handle/10453/20215>
- Çalkuş, F. (2018). Bir ihtiyaç olmaktan öte: Sanat. *ASOS Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 6(69), 122-127. doi:10.16992/ASOS.13644.
- Cave of Altamira. (t. y.). *Spain's official tourism website*. <https://www.spain.info/en/places-of-interest/caves-altamira/>
- Çeber, T. (2017). İzleyiciyi izlemek; sanat eseri, sanatçı ve izleyici ilişkisi üzerine. *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, 38, 87-97.

- Çoban, S. (2021). Maslow'un ihtiyaçlar hiyerarşisi kendini gerçekleştirme basamağında gizil yetenekler. *European Journal of Educational and Social Sciences*, 6(1), 111-118.
- D'Angour, A. (2013). Plato and Play: Taking Education Seriously in Ancient Greece, *American Journal of Play*. 5. 293-307.
- Dante, A. <https://www.gutenberg.org/cache/epub/1012/pg1012-images.html>
Türkçe Basım: İlahi Komedyâ. Ankara: BilgeSu Yayıncılık, 2011.
- Dağlı, G., Beyazsaçlı, M. (2010). Ana-baba tutumu ve kendini gerçekleştirme düzeyleri arasındaki ilişkinin değerlendirilmesi. *Akdeniz Eğitim Araştırmaları Dergisi*, (7), 1-16.
- Debord, G. (1995). *The society of the spectacle* (D. Nicholson-Smith, Trans.). Zone Books.
- Debord, G. (1967). *The society of the spectacle*. Buchet-Chastel.
- Debord, E. G. (2006). Gösteri Toplumu (2. baskı) (Çev. A. Emekçi, O. Taşkent). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Demirkol, C. V. (2008). *Batı sanatında modernizm ve postmodernizm*. Evrensel Basım Yayın.
- Desideri, A. (2022). *Art and simulation*. <https://simzine.news/experience-en/art-and-simulation/#>
- Dilay, S. ve Türkdogan, T. (2022). Güncel sanatta izleyicinin rolü. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 30, 129-145. doi:10.18603/sanativetasarim.1215211
- Duncan, C. (1995). *Civilizing rituals: Inside public art museums*. Routledge.
- Eco, U. (1976). *A theory of semiotics*. Indiana University Press.
- El Carnaval del Arlequín. (t. y.). *Historia arte*. <https://historia-arte.com/obras/el-carnaval-del-arlequin-de-miro>.
- Eliasson, O. (2005). *The collectivity project 2005*. <https://olafureliasson.net/artwork/the-collectivity-project-2005/>
- Erden, M. ve Akman, Y. (2002). *Gelişim ve öğrenme*. Anı Yayıncılık.
- Farthing, S. (2012). *Sanatın tüm öyküsü*. (G. Aldoğan ve F. C. Çulcu, Çev.). Hayalperest Kitap.
- Finkel, I. (2007). *The royal game of ur*. In I. L. Finkel (Ed.), *Ancient board games in perspective* (pp. 16-33). The British Museum Press.
- Fischer, E. (1963). *The necessity of art: A Marxist approach*. (A. Bostock, Çev.) Pelican books..
- Fischer, E. (1990). *Sanatın gerekliliği*. Payel Yayınları.
- Flanagan, M. (2009). *Critical play: Radical game design*. MIT Press.
- Foster, H. (1985). *Recodings: Art, spectacle, cultural politics*. Bay Press.
- Foucault, M. (1969). *What is an author?* *Bulletin de la Société française de philosophie*. https://monoskop.org/images/9/9b/Foucault_Michel_1969_1977_What_Is_an_Author.pdf

- Foucault, M. (1977). *Discipline and punish: The birth of the prison*. Pantheon Books.
- Foucault, M. (1986). *Of other spaces: Utopias and heterotopias*. Diacritics.
- Frey, D. (2023). *Dada and surrealism in the context of the world wars*. StoryMaps.
- Fried, M. (1994). Art and objecthood. In C. Harrison and P. Wood (Ed.), *Art in theory 1900-1990: An anthology* (pp. 822-834). Blackwell Publishers Inc.
- Friedman, K. (1998). *The fluxus reader*. Academy Editions.
- Gagne, F. (2004). *Transforming gifts into talents: The DMGT as a developmental theory*. High Ability Studies.
- Gere, C. (2008). *Digital culture*. Reaktion Books.
- Ghosh, A., Lavanya, Hassija, V., Chamola, V. and El Saddik, A. (2024). A survey on decentralized metaverse using blockchain and web 3.0 technologies, applications, and more. *IEEE Access*, 12, 146915-146948. doi:10.1109/ACCESS.2024.3469193.
- Gibbs, R. W, Jr., and Matlock, T. (2008). *Metaphor, imagination, and simulation: Psycholinguistic evidence*. In R. W. Gibbs, Jr. (Ed.), *The Cambridge handbook of metaphor and thought* (pp. 161–176). Cambridge University Press.
- Gleason, P. (1983). Identifying identity: A semantic history. *The Journal of American History*, 69(4), 910. doi:10.2307/1901196
- González-Zamar, M. D. and Abad-Segura, E. (2020). Implications of virtual reality in arts education: Research analysis in the context of higher education. *Education Sciences*, 10(9), 225. doi:10.3390/educsci10090225
- Güdüm, S. ve Doğan ErdiNç, E. (2022). Metaverse kapsamında oyun-içi reklam uygulamaları: Sandbox alpha 2 örneği. *Türkiye İletişim Araştırmaları Dergisi*, 41, 203-233. doi:10.17829/turcom.1121686
- Gündüzalp, S. ve Özkan, M. B. (2018). Yetenek savaşlarından yetenek yönetimine. *Journal of Anatolian Education Research*, 2, 14-46.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. Sage Publicatio.
- Harper, G. (Ed.). (1998). *Interventions and provocations: Conversations on art, culture, and resistance*. State University of New York Press.
- Harvey, D. (1991). *The condition of postmodernity*. Blackwell.
- Hasna, A. M. (2022, March 15). *Maslow's hierarchy of needs*. ResearchGate. https://www.researchgate.net/figure/9-Maslows-hierarchy-of-needs_fig8_277841089
- Hawdon, A. (t. y.). *Gaming up the walls*. Raking Light. <https://rakinglight.co.uk/articles/gaming-up-the-walls/>
- Heinich, N. (2001). *Sanat sosyolojisi*. Yapı Kredi Yayınları.
- Heinich, N. (2013). *Sanat sosyolojisi* (T. Arnas, Çev.). Bağlam Yayıncılık.
- Huhtamo, E. (2007). *Twin touch test redux: Media archaeological approach to art, interactivity, and tactility*. In O. Grau (Ed.), *Media art histories* (pp. 71-102). The MIT Press.

- Hui, J., Zhou, Y., Oubibi, M., Di, W., Zhang, L. and Zhang, S. (2022). Research on art teaching practice supported by virtual reality (vr) technology in the primary schools. *Sustainability*, 14(3), 1246. doi:10.3390/su14031246
- Huizinga, J. (1955). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Beacon Press.
- Hunter, V. (2005). Embodying the site: The here and now in site-specific dance performance. *New Theatre Quarterly*, 21(4), 367-381. doi:10.1017/S0266464X05000230
- Hurst, W., Spyrou, O., Tekinerdogan, B. and Krampe, C. (2023). Digital art and the metaverse: Benefits and challenges. *Future Internet*, 15(6), 188. doi:10.3390/fi15060188
- Ilic, B. (2022, March, 15). *Hierarchy needs of Abraham Maslow*. ResearchGate. https://www.researchgate.net/figure/Hierarchy-Needs-of-Abraham-Maslows_fig1_328306540
- Ilić, B. and Stojanovic, D. (2018). Management of employee motivation for successful business in the banking sector. *Progress in Economic Sciences*, 5, 111-125. doi:10.14595/PES/05/007
- İpřişoğlu, N. ve İpřişoğlu, M. (2012). *Oluşum süreci içinde sanatın tarihi* (5. bs.). Hayalperest Kitap.
- Jameson, F. (1990). *Postmodernism, or, the cultural logic of late capitalism*. Duke University Press. doi: 10.1215/9780822378419
- Jones, A. (1998). *Body art: Performing the subject*. University of Minnesota Press.
- Kagan, M. (1993). *Estetik ve sanat dersleri* (A. Çalışlar, Çev.). İmge Kitabevi Yayınları.
- Kaprow, A. (2003). *Essays on the blurring of art and life*. University of California Press.
- Karadeniz, Ş. (2019). *Dijital oyun tasarımı ve kültürü*. Nobel Yayınları.
- Kent, S. L. (2001). *The ulthistory of video games: From pong to pokémon and beyond*. Three Rivers Press.
- Kierkegaard, S. (1983). *The sickness unto death: A christian psychological exposition for upbuilding and awakening*. Princeton University Press.
- Kirsh, D. and Maglio, P. (1994). On distinguishing epistemic from pragmatic action. *Cognitive Science*, 18(4), 513-549. doi:10.1207/s15516709cog1804_1
- Kluszczyński, R. W. (2007). *From film to interactive art: Transformations in media arts*. In O. Grau (Ed.), *Media art histories* (ss. 207-228). The MIT Press.
- Kortun, V. (2019). *Sergi tasarımı ve küratörlük*. Yapı Kredi Yayınları.
- Krauss, R. (1989). *Postmodernism's museum without walls*. Contemporary Books.
- Kumar, K. (1987). *Utopia and anti-utopia in modern times*. Blackwell.
- Kwon, M. (2004). *One place after another: Site-specific art and locational identity*. MIT Press.
- Latour, B. (2005). *Reassembling the social: An introduction to actor network theory*. Oxford University Press.

- Lee, L.-H., Lin, Z., Hu, R., Gong, Z., Kumar, A., Li, T., ... Hui, P. (2021). When creators meet the metaverse: A survey on computational arts. *ACM Comput, arXiv:2111.13486*. doi:10.48550/ARXIV.2111.13486
- Lefebvre, H. (1991). *The Production of Space*. (D. Nicholson-Smith, Trans.). Cambridge, MA: Blackwell.
- Lefebvre, H. (2014). *Mekânın üretimi*. (I. Ergüden Çev.). Sel Yayınları.
- Lefebvre, H. (2017). *Rhythmanalysis: space, time, and everyday life*. Bloomsbury Academic, an imprint of Bloomsbury Publishing Plc.
- Leroi-Gourhan, A. (1982). *The dawn of European art: An introduction to palaeolithic cave painting*. Cambridge University Press.
- Lorenz, K. (1971). *Studies in animal and human behavior*. Harvard University Press.
- Lowe, S. S. (2000). Creating community: Art for community development. *Journal of Contemporary Ethnography*, 29(3), 357-386. doi:10.1177/089124100129023945
- Lyotard, J.-F. (1979) *Introduction: The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Manchester University Press, Manchester.
- Maalouf, A. (2000). *Ölümcül kimlikler*. (A. Bora, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.
- Madra, B. (2018). *Sanat sergileri ve küratöryel pratikler*. İletişim Yayınları.
- Maglio, P. P., Matlock, T., Raphaely, D., Chernicky, B. and Kirsh, D. (1999). Interactive skill in scrabble. M. Hahn and S. C. Stoness (Ed.), *Twenty-first annual conference of the cognitive science society* (pp. 326-330). Psychology Press.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.
- Marczewski, A. (2014, November, 17). *Do we need gamification?* Gamified.uk. <https://www.gamified.uk/2014/11/17/need-gamification/>
- Maslow, A. H. (1943). *A theory of human motivation*. Psychological Review.
- Maslow, A. H. (1987). *Motivation and personality* (3rd ed.). Harper & Row.
- Maslow, A. H. (1993). *The farther reaches of human nature* (1st ed.). Penguin.
- Matthews, J. H. (1971). *Surrealism and American feature films*. Twayne Publishers.
- Matthews, J. H. (1977). *Surrealism, insanity, and poetry*. Syracuse University Press.
- Minnema, L. (1998). *Play and (post)modern culture: An essay on changes in the scientific interest in the phenomenon of play*. Cultural Dynamics.
- Montola, M., Stenros, J. and Waern, A. (2009). *Pervasive games: Theory and design*. Morgan Kaufmann.
- Moran, B. (2003). *Edebiyat kuramları ve eleştiri*. İletişim Yayınları.
- More, T. (2016). *Utopia*. (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Morrow, D. G., Bower, G. H. and Greenspan, S. L. (1989). Updating situation models during narrative comprehension. *Journal of Memory and Language*, 28(3), 292-312. doi:10.1016/0749-596X(89)90035-1

- Mosco, V. (2023). Into the Metaverse: Technical challenges, social problems, utopian visions, and policy principles. *Javnost-The Public*, 30(2), 161-173. doi:10.1080/13183222.2023.2200688
- Murray, H. J. R. (1913). *A history of chess*. Oxford University Press.
- Nardi, B. (2010). *My life as a night elf priest: An anthropological account of world of warcraft*. University of Michigan Press.
- Newman, B. M. and Newman, P. R. (1978). The concept of identity: Research and theory. *Adolescence*, 13(49), 157-166.
- Newman, B. M. and Newman, P. R. (1978). *The concept of identity: Research and theory*. Adolescence.
- Nunn, C. (2022). The participatory arts-based research project as an exceptional sphere of belonging. *Qualitative Research*, 22(2), 251-268. doi:10.1177/1468794120980971
- O'Doherty, B. (1986). *Inside the white cube: The ideology of the gallery space*. Lapis Press.
- Okay, İ. (2015). *Sanal ortamda üç boyutlu sergileme tasarımı ve bir uygulama çalışması* [Yayımlanmamış Sanatta Yeterlilik tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Oluwaseyi O. (2023). *User experience analysis of the roblox metaverse from the perspective of digital natives*. doi:10.13140/RG.2.2.26721.07524
- Onan, B. C. (2017). Postmodern sanatta nesne ve mekân bağlamı: İki Türk kadın sanatçı. *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, 38, 37-50.
- Orr, D. (1992). *Ecological literacy: Education and transition to a post modern world*. Albany: State University of New York Press.
- Orrock, A. (2012). Homo ludens: Pieter Bruegel's Children's games and the humanist educators. *Journal of Historians of Netherlandish Art*, 4(2). doi:10.5092/jhna.2012.4.2.1
- Ölçer, N. (2017). *Sanat galerisi yönetimi ve sergileme*. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.
- Özdal, M. A. (2023). The place of reality in digital art. *International Journal of Art Design and Education*, 4(2), 11-21. doi:10.5281/zenodo.10282109
- Özdemir, I. M. (1994). *Mimari mekanın değerlendirilmesinde mekan örgütlenmesi kavramı: Konutta yaşama mekanları* [Yayımlanmamış Doktora tezi]. Karadeniz Teknik Üniversitesi.
- Paul, C. (2008). *Digital art*. Thames & Hudson.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams, and imitation in childhood*. W. W. Norton & Company.
- Piccione, P. (1980). In Search of the Meaning of Senet.
- Polaine, A. (2005, September 29-October 1). *Lowbrow, high art: Why big fine art doesn't understand interactivity?* [Paper presentation]. International Conference on the Histories of Media Art, Science and Technology: Refresh. Canada.

- Polaine, A. (2006). An invitation to play. In G. Askham, L. Clements, R. Catlow, M. Garrett and C. Morgana (Ed.), *Game/play exhibition catalogue* (ss. 18-19). Quad Publishing.
- Popper, F. (2006). *From technological to virtual art*. MIT Press.
- Putnam, R. D. (2001). *Bowling alone: The collapse and revival of American community*. Touchstone Books by Simon & Schuster.
- Racz, I. (2012). Michael Landy's semi-detached and the art of making. *Journal of Visual Art Practice*, 10(3), 231-243. doi:10.1386/jvap.10.3.231_1
- Ramos-cosi, S., Cardenás-Pineda, L., Llulluy-Nuñez, D. and Alva-Mantari, A. (2023). Development of 3D avatars for inclusive metaverse: Impact on student identity and satisfaction using agile methodology, vrchat platform, and oculus quest 2. *International Journal of Engineering Trends and Technology*, 71(7), 1-14. doi:10.14445/22315381/IJETT-V71I7P201
- Reeves, J. (2015). *Understanding motivation and emotion* (6th ed.). Wiley.
- Richter, H. (1965). *Dada: Art and anti-art*. Thames & Hudson.
- Schultz, D. P. and Schultz, S. E. (2002). *A history of dern psychology* (8th ed.). Wadsworth/Thomson Learning.
- Shattuck, R. (1974). *The banquet years: The origins of the avant-garde in France - 1885 to world war I*. Vintage Books.
- Shiner, L. (2001). *Sanatın icadı*. İletişim Yayınları.
- Short, R. (1979). Paris dada and surrealism. *Journal of European Studies*, 9(33-34), 75-98.
- Slater, M. and Sanchez-Vives, M. V. (2016). Enhancing our lives with immersive virtual reality. *Frontiers in Robotics and AI*, 3. doi:10.3389/frobt.2016.00074
- Smith, A. D. (2009). *Ethno-symbolism and nationalism: A cultural approach*. Routledge.
- Stephenson, N. (1995). *Snow Crash*, Bantam Books.
- Stephenson, N. (2016). *Parazit*, Altıkırkbeş Yayınları.
- Stevens, Q. (2007). *The Ludic city: Exploring the potential of public spaces*. doi: 10.4324/9780203961803.
- Stott, T. (2015). *Play and participation in contemporary arts practices*. Routledge.
- Şan, M. (2012). Zygmunt Bauman: Modernlik ve postmodernlik arasında bir sosyolog. *İstanbul University Journal of Sociology*, 3(11), 63-90.
- Şimşek, S. (2002). Günümüzün kimlik sorunu ve bu sorunun yaşandığı temel çatışma eksenleri. *Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 3(3), 29-39.
- Tanyeli, G. (2015). *Müze ve sergi tasarımı*. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Yayınları.
- TATE. (2024). *TATE kids*. Tate.org. <https://www.tate.org.uk/kids>

- The Cleveland Museum of Art. (2024). *ArtLens gallery*.
<https://www.clevelandart.org/artlens-gallery>
- Tyldesley, M. (2013). Postmodernity, Aesthetics and Tribalism: An Interview with Michel Maffesoli, *Theory, Culture & Society*, 30(3) 108–113
- Tversky, B. (1996). Spatial perspective in descriptions. In P. Bloom, M. F. Garrett, L. Nadel and M. A. Peterson (Ed.), *Language and space* (pp. 463-492). The MIT Press.
- Ulaş, S. and Alkan, Z. (2022). Influencers and the metaverse: A dialogical communication review on metafluency. *Erciyes İletişim Dergisi*, 3, 93-63. doi:10.17680/erciyesiletisim.1138841
- Ulusoy, M. D. (2005). *Sanatın sosyal sınırları*. Ütopya.
- Urry, J. (1990). *The tourist gaze: Leisure and travel in contemporary societies*. Sage.
- Uzun, K. ve Aydın, C. H. (2012). Kullanıcı profilinin ve bireylerarası ilişkilerin gerçek yaşamla karşılaştırılması: Second life örneği. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi*, 7(2), 263-290.
- Ventegodt, S., Merrick, J., & Andersen, N. J. (2003). Quality of life theory III. Maslow revisited. *The Scientific World Journal*, 3, 1050-1057.
- Voss, J. K. (2019). *Oyunun gücü: Çocuk gelişiminde ve eğitimde oyunun rolü*. Nobel Akademik Yayıncılık.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Walsh, K. R. and Pawlowski, S. D. (2002). Virtual reality: A technology in need of is research. *Communications of the Association for Information Systems*, 8(1). doi:10.17705/1CAIS.00820
- Walsh, P. (2015). *Tate trumps: Engaging visitors with a playful approach*. In *Museums and the Web 2015*.
- Weeks, J. (1998). *Farklılığın değeri*. (İ. Sağlam, Çev.). Sarmal Yayınevi.
- Weibel, P. (2007). It is forbidden not to touch: Some remarks on the (forgotten parts of the) history of interactivity and virtuality. In O. Grau (Ed.), *Media art histories* (pp. 21-42). The MIT Press.
- Wieseman, M. E. (2017). Guardroom interior with soldiers smoking and playing cards. In A. K. Wheelock Jr., E. Nogrady and C. Van Cauwenberge (Ed.), *Guardroom interior with soldiers smoking and playing cards*. New York.
- Wells, D. (2016). *Oyun teorisi*. (Ü. Şenesen, Çev.). İletişim Yayınları.
- Wohlgenannt, I., Simons, A. and Stieglitz, S. (2020). Virtual reality. *Business & Information Systems Engineering*, 62(5), 455-461. doi:10.1007/s12599-020-00658-9
- Zulkifli, A. N. (2019). A review of virtual reality and motion capture in martial arts training. *International Journal Of Interactive Digital Media*, 5(1), 22-25.

1. <https://www.uky.edu/~eushe2/Pajares/maslow.html>, erişim tarihi: 17.03.2022.

