

T.C.
BEYKENT ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
İLETİŞİM VE TASARIM ANASANAT DALI
İLETİŞİM SANATLARI VE TASARIM SANAT DALI

VIDEO SANATI VE ENSTALASYON BAĞLAMINDA
“VIDEO MAPPING”
Yüksek Lisans Tezi

Tezi Hazırlayan
Gizem YETİMLER

İSTANBUL, 2020

T.C.
BEYKENT ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
İLETİŞİM VE TASARIM ANASANAT DALI
İLETİŞİM SANATLARI VE TASARIM SANAT DALI

**VIDEO SANATI VE ENSTALASYON BAĞLAMINDA
“VIDEO MAPPING”**

Yüksek Lisans Tezi

Tezi Hazırlayan
Gizem YETİMLER

Öğrenci No
165584016

Danışman
Doç. Dr. Yelda ÖZKOÇAK

İSTANBUL, 2020

YEMİN METNİ

Yüksek lisans tezi olarak sunduğum “**Enstalasyon ve Video Sanatı Bağlamında “Video Mapping”**” başlıklı bu çalışmanın, bilimsel ahlak ve geleneklerine uygun şekilde tarafımdan yazıldığı, yararlandığım eserlerin tamamının kaynaklarda gösterildiğini ve çalışmanın içinde kullanıldıkları her yerde bunlara atıf yapıldığını belirtir ve bunu onurumla doğrularım 07/02/2020

Aday: **Gizem YETİMLER**



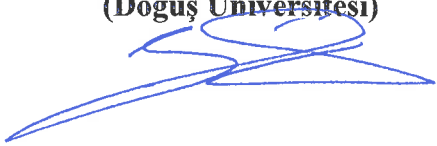
T.C.
BEYKENT ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ
TEZLİ YÜKSEK LİSANS SINAV TUTANAĞI

07.../07.../2020

Enstitümüz *İletişim ve Tasarım* Anasanat Dalı *İletişim Sanatları ve Tasarım* Programı yüksek lisans öğrencilerinden **165584016** numaralı **Gizem YETİMLER**'in "*Beykent Üniversitesi Lisansüstü Eğitim – Öğretim Yönetmeliği*"nin ilgili maddesine göre hazırlayarak, Enstitümüze teslim ettiği "*Video Sanatı ve Enstalasyon Bağlamında "Video Mapping"*" konulu tezini, Yönetim Kurulumuzun 28/01/2020 tarih ve 2020/04 sayılı toplantısında seçilen ve Taksim Yerleşkesinde toplanan biz jüri üyeleri huzurunda, Beykent Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliğinin 29. maddesinin 3. fıkrası gereğince (~~30~~ dakika süre ile aday tarafından savunulmuş ve sonuçta adayın tezi hakkında ~~oyçokluğu/oybirliği~~ ile ~~Kabul/Red veya Düzeltme~~ kararı verilmiştir.

İşbu tutanak, 4 nüsha olarak hazırlanmış ve Enstitü Müdürlüğü'ne sunulmak üzere tarafımızdan düzenlenmiştir.

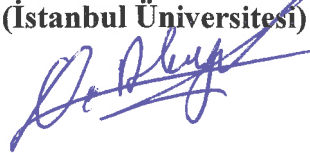
DANIŞMAN
Doç. Dr. Yelda ÖZKOÇAK
(Doğuş Üniversitesi)



ÜYE
Dr. Öğr. Üyesi Özge ULUĞ YURTTAŞ
(Beykent Üniversitesi)



ÜYE
Dr. Öğr. Üyesi Onur AKYOL
(İstanbul Üniversitesi)



Adı ve Soyadı : Gizem YETİMLER
Danışmanı : Doç. Dr. Yelda ÖZKOÇAK
Türü ve Tarihi : Yüksek Lisans, 2020
Alanı : İletişim Sanatları ve Tasarım
Anahtar Kelimeler : Video Sanatı, Enstalasyon Sanatı, Kavramsal Sanat, Video Mapping.

ÖZ

VIDEO SANATI VE ENSTALASYON BAĞLAMINDA “VIDEO MAPPING”

Yirminci yüzyılın başlarında gelişmeye başlayan modernizmde “sanat için sanat” anlayışı bulunurken postmodernizmde sanatın daha çok eleştirel tarafı gündeme gelmiştir. Modernizm yaklaşımı sergileyen sanatçılar eserlerine politik yaklaşım sergilemezken, postmodernist yaklaşım sergileyen sanatçıların yarattığı eserlerde tam tersi bir durum söz konusudur. Modernizmin yükselişte olduğu dönemde toplumda ve sanatçılarda fikir birliği, hiyerarşi ve homojenlik gibi kavramlar benimsenmişken; postmodernistlerde eşitlik, heterojenlik ve çoğulculuk gibi kavramlar sanatçıların temel aldığı hususlar haline gelmiştir. Biçimsel olarak bakıldığında ise İkinci Dünya Savaşı’ndan sonra iyice görünür hale gelen postmodernizmi modern sanattan ayıran en önemli niteliğin kullanılan teknikler olduğu bilinmektedir.

Postmodernist sanatta; kurgu, kolaj, manipülasyon ve video mapping gibi teknikler yeniden üretim süreçlerine örnek olarak verilebilir. Teknolojinin gelişmesiyle “yeniden üretim” kavramı, üretim ve çoğaltım teknolojilerine dönüşmüş durumdadır. Bununla birlikte ondokuzuncu yüzyılda multidisipliner çalışma platformlarının ortaya çıktığı görülmektedir. Bununla birlikte günümüzde tüm disiplinlerin iç içe geçtiği ve sınırların ortadan kalktığı söylenebilir.

1960’lı yıllarda gündeme gelmeye başlayan postmodernizmin, sanatın tüm alanlarında kendine yer bulduğu görülmektedir. Birbirine geçen disiplinler arasında etkili örneklerden biri de “Video Mapping” çalışmalarıdır. Projektör ile çeşitli yüzeylere yansıtılan dijital video çıktıları birden çok disiplin ile birlikte çalışmayı gerektirir. Ortaya çıkan görüntünün izleyici tarafından üç boyutlu olarak algılanması adına bir dizi teknik süreçten geçmesi sağlanmalıdır. Bu teknik süreçler; haritalama çalışmaları, animasyon üretimi ve kurgu gibi adımlardır. Video mapping tekniğiyle

gerçekleştirilen uygulamalarının sergilenme koşulları diğer sanat uygulamalarına göre bazı farklılıklar taşımaktadır. Bu açıdan video mapping ile enstalasyon sanatının birlikte değerlendirilmesi gerekir. Enstalasyon sanatı, bir mekân içinde kurgulanan sanatsal çalışmanın mekân ile bütünleşmesi ve ilişki kurması anlamına gelmektedir. Bu sayede izleyici eseri, deneyimleyerek yorumlayabilme imkânı bulmaktadır.

Bu çalışmada, yirminci yüzyıl sanat ortamını hazırlayan şartlar, kitle kavramı bağlamında detaylı bir şekilde incelenmiştir. “Video Mapping” tekniğinin bağdaştığı sanat disiplinleri araştırılmıştır. Yine bu teknikle hazırlanan uygulamalar sayesinde kavramsal sanatta anlam üretim süreci ele alınmış; video sanatı ve enstalasyon bağlamında örnek bir uygulama gerçekleştirilmiştir.

Örnek uygulamada mekân bağlamında bir platform tasarlanmış, platformun içine mapping için farklı bir maket eklenmiştir. Platform içerisinde ise tül kullanılarak derinlik etkisinin oluşturulması hedeflenmiştir. Platform içine yerleştirilen makete ve platforma yansıtılan video çıktılar ile iki farklı zemini bütünleştirip bir enstalasyon kurgusu gerçekleştirilmeye çalışılmıştır. Bu çalışma ile birlikte Türkiye’de akademik düzeyde “video sanatı ve enstalasyon bağlamında video mapping tekniği” ilk defa uygulanmıştır. Türkiye’de reklam ve pazarlama alanında kullanımı son yıllarda yaygınlaşan ancak sanatsal üretim aracı olarak örneğine az rastlanan video mapping tekniğinin video sanatı ve enstalasyon bağlamında sanatsal çalışmalarda da etkin bir teknik olarak kullanılabileceğini etmekle birlikte bu tekniğin kullanımının adımlarını kılavuz olarak aktarmak amaçlanmıştır.

Name and Surname : Gizem YETİMLER
Supervisor : Assoc. Dr. Yelda ÖZKOÇAK
Degree and Date : Master, 2020
Major : Communication Arts and Design
Key Words : Video Art, Installation Art, Conceptual Art, Video Mapping

ABSTRACT

"VIDEO MAPPING" IN THE CONTEXT OF VIDEO ART AND INSTALATION

Modernism, which started to develop at the beginning of the twentieth century, has the understanding of "art for art"; In postmodernism, critical aspects of art have come up more. While the artists exhibiting a modernism approach do not exhibit a political approach to their works, the works created by the artists with a postmodernist approach are the opposite. While modernism was on the rise, concepts such as consensus, hierarchy and homogeneity were adopted in society and artists; In postmodernists, concepts such as equality, heterogeneity and pluralism have become the subjects that artists are based on. From a formal perspective, it is known that the most important quality that distinguishes postmodernism from modern art, which became well visible after the II. World War, is the techniques used.

In postmodernist art; techniques such as editing, collage, manipulation and video mapping are examples of reproduction processes. With the development of technology, the concept of "reproduction" has turned into production and reproduction technologies. Multidisciplinary work platforms began to emerge in the nineteenth century. However, today it can be said that all disciplines are intertwined and borders have disappeared.

It is seen that postmodernism, which started to come to the agenda in the 1960s, found its place in all fields of art. One of the most effective examples of interdisciplinary is "Video Mapping" studies. Digital video outputs projected on various surfaces with the projector require working with multiple disciplines. To perceive the resulting image in three dimensions by the viewer, it must be ensured that

it goes through a series of technical processes. These technical processes include steps such as mapping studies, animation production and editing. The display conditions of the applications performed with the video mapping technique have some differences compared to other art applications. In this respect, video mapping and installation art should be evaluated together. The art of installation means that the artistic work that is constructed in a space is integrated with the space and establishes a relationship. In this way, the audience has the opportunity to interpret the work by experience.

In the sample application in this study, a platform was designed in the context of place and a different model for mapping was added to the platform. In the platform, it is aimed to create a depth effect using tulle. An installation setup was tried to be realized by integrating two different floors with the video outputs reflected on the platform and platform placed in the platform.

In this study, the conditions that prepared the twentieth century art environment were examined in detail in the context of the concept of mass. Art disciplines that are compatible with the "Video Mapping" technique were researched. Again, thanks to the applications prepared with this technique, the process of producing meaning in conceptual art was handled; a sample application has been realized in the context of video art and installation.

In Turkey, video mapping technique, which became widespread in recent years in the use of advertising and marketing, but its use as a means of artistic production is rare. Together with this study, "video mapping technique in the context of video art and installation" was applied for the first time in the academic level in Turkey. Thus, it is aimed to show that video mapping technique can be used as an effective technique in artistic works in the context of video art and installation and to transfer the steps of this technique as a guide.

İÇİNDEKİLER

ÖZ.....	Sayfa No. i
ABSTRACT.....	iii
İÇİNDEKİLER.....	v
GÖRÜNTÜLER LİSTESİ.....	vii
TABLolar LİSTESİ	x
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM

YİRMİNCİ YÜZYIL SANATINA GENEL BİR BAKIŞ

1. GÜNÜMÜZ SANATINI BİÇİMLENDİREN SÜREÇLER	3
2. POSTMODERNİZM VE POSTMODERNİZM SONRASI.....	7
2.1. Postmodernizm	7
2.2. Postmodern Tepkime Olarak Kavramsal Sanat	11
2.2.1. Dadaizm	12
2.2.2. Fluxus.....	13
2.2.3. Kavramsal Sanat	18
2.2.4. Enstalasyon Sanatı	20
2.2.5. Video Sanatı.....	23
2.2.6. Kamusal Sanat	28
2.3. Dijital Sanat ve Medya	33

İKİNCİ BÖLÜM

VIDEO SANATI VE ENSTALASYON BAĞLAMINDA “VIDEO MAPPING”

1. VIDEO MAPPING’İN TANIMI	44
1.1. Video Mapping İşleminde Artırılmış Gerçeklik (Agumented Reality)	45
1.2. Video Mapping’de Anamorfizm.....	46
2. VIDEO MAPPING’İN ORTAYA ÇIKIŞI VE TARİHSEL GELİŞİMİ	49
3. VIDEO MAPPING UYGULAMALARI	55
3.1. Dünyadan Örnekler	55
3.2. Türkiye’den Örnekler	62

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM
VIDEO SANATI VE ENSTALASYON BAĞLAMINDA "VIDEO MAPPING"
TEKNİĞİNİN UYGULANMASI

1. GENEL BİLGİLER.....	67
1.1. Problem.....	67
1.2. Çalışmanın Amacı.....	68
1.3. Araştırmanın Önemi	68
1.4. Kapsam ve Sınırlıklar	69
1.5. Tanımlar.....	69
1.6. Yöntem.....	69
2. “VIDEO MAPPING” TEKNİĞİNİN UYGULANMASI.....	71
2.1. Uygulama Çalışması	71
2.2. Projenin Gelişim Süreci	72
2.2.1. Uygulamanın Eskiz Çalışmaları ve Düzeneğin hazırlanması.....	72
2.2.2. Uygulamanın Dijital Ortamda Hazırlanması	75
2.2.3. Video Çıktılarının Mapping İşlemi.....	78
2.3. Uygulama Aşamasında Kullanılan Ekipmanlar.....	81
2.4. Video Mapping Tekniği ile Hazırlanan Projenin Uygulanması	82
2.5. Çalışma / Uygulama Bulguları ve Değerlendirme.....	85
SONUÇ	89
KAYNAKÇA.....	91
ÖZGEÇMİŞ	102

GÖRÜNTÜLER LİSTESİ

Görüntü 1. Lumiere Brother – The Arrival Of a Train	6
Görüntü 2. Andy Warhol Cambell’s Soup	11
Görüntü 3. John Cage, dört dakika otuzüç saniye, 1952	14
Görüntü 4. Nam June Paik TV Buddha, 1976.....	14
Görüntü 5. Fluxus Manifestosu, George Maciunas, 1963.....	15
Görüntü 6. Phil Corner, Piano Activities, 1962	16
Görüntü 7. La Monte Young with Nam June Paik, 1962	16
Görüntü 8. Joseph Beuys, Sibirya Senfonisi, 1963	17
Görüntü 9. Joseph Beuys, Ölü bir Tavşana Resimler Nasıl Açıklanır	18
Görüntü 10. Marcel Duchamp, Çeşme,1968	19
Görüntü 11. El Lissitzky	21
Görüntü 12. Marcel Duchamp, Kömür Çuvalı, 1938.....	21
Görüntü 13. “Bir Mil Uzunlukta İp”, 1942	22
Görüntü 14. Golden Buddha, 2005	23
Görüntü 15. Laszlo Moholy – Nagy, h Construction, 1921	24
Görüntü 16. Laszlo Moholy-Nagy light space modülatör, 1930.....	25
Görüntü 17. László Moholy-Nagy, Kinetic sculpture (“Gyros” in motion), London, 1936.....	26
Görüntü 18. Marcel Duchamp Anemi Cinema	26
Görüntü 19. Nam June Paik, Electric Television, 1963	27
Görüntü 20. Cabaret voltaire	29
Görüntü 21. Three Discs, Alexander Calder, 1967	31
Görüntü 22. Dans eden ev, 1994-1996	31
Görüntü 23. Carlo Zauli’nin uygulamaları.....	32
Görüntü 24. Banksy'nin 3 boyutlu grafiti çalışmaları	32
Görüntü 25. John Gilbert Luebtow	33
Görüntü 26. Leonardo da vinci son akşam yemeği	34
Görüntü 27. Caravaggio, Aziz Paul’un Hristiyan Oluşu.....	35
Görüntü 28. Vladimir Tatlin Monument to the Third International.....	36
Görüntü 29. Torso from the <i>Spa Fountain</i> , 1936.....	37

Görüntü 30.	Spatiodynamic Tower, Nicolas Schöffer	37
Görüntü 31.	CYSP 1.....	38
Görüntü 32.	Software, Information Technology: Its New Meaning for Art 1	38
Görüntü 33.	Software, Information Technology: Its New Meaning for Art 2.....	39
Görüntü 34.	Software, Information Technology: Its New Meaning for Art 3.....	39
Görüntü 35.	Software, Information Technology: Its New Meaning for Art 4.....	40
Görüntü 36.	Heart Beats Dust: Cone Pyramid, Jean Dupuy	41
Görüntü 37.	Harpy.....	42
Görüntü 38.	Çoklu görsellerin yansıtılması	44
Görüntü 39.	Homotetik transformasyon uygulaması	47
Görüntü 40.	Açılı yansıtma	48
Görüntü 41.	Her bir görselin keystone ayarının yapılması	49
Görüntü 42.	Madame Leota	49
Görüntü 43.	Michael Naimark'ın sürükleyici film yerleştirmesi	50
Görüntü 44.	Ofisin Geleceği 1	51
Görüntü 45.	Ofisin Geleceği 2	52
Görüntü 46.	Shader Lamps.....	53
Görüntü 47.	Courtesy Ramesh Raskar, Mitsubishi Electric Research Laboratory ..	54
Görüntü 48.	Electronic De-coll, Wolf Vostell Peter Saage,1968.....	55
Görüntü 49.	He Weeps For You, Bill Viola, 1979.....	56
Görüntü 50.	Barry Schwartz photo David Waldorf	56
Görüntü 51.	Dumb Type, Tieji Furushashi, Toru Koyamada, Yukihiro Hozumi, Shiro Takatani, Takayuki Fujimoto, Hiromasa Tomari-B,1984.....	57
Görüntü 52.	Ping Body, Stellarc, 1996	58
Görüntü 53.	Breath, Ulrike Gabriel, 1992.....	58
Görüntü 54.	Lover Lap, Mirosław Rogala, 1994	59
Görüntü 55.	Beyond Pages, Masaki Fujihata, 1995	60
Görüntü 56.	Frontiers of Utopia, Jill Scot, 1996.....	61
Görüntü 57.	Domestic, Marry Flagnan, 2003	61
Görüntü 58.	Streamline, 2018	62
Görüntü 59.	“Eriyen Hatıralar” Refik Anadol, 2018	63
Görüntü 60.	“Lumin” Mixer, 2019.....	64

Görüntü 61. Eskiiz / Platform.....	73
Görüntü 62. Autocad 3D Çizim / Platform	73
Görüntü 63. Henri Matisse – “Nu bleu II”, 1952	74
Görüntü 64. “Nu Bleu II” Eskiiz Resim: “Nu Bleu II” Karton Transfer	74
Görüntü 65. “Nu Bleu II” Maket.....	74
Görüntü 66. Illustrator çizim.....	75
Görüntü 67. C4D çizim	75
Görüntü 68. Photoshop üzerinden resim ayrıştırma.....	76
Görüntü 69. Platform görünümü	77
Görüntü 70. Tül perde için hazırlanan kesikler	77
Görüntü 71. Tül geçirme aşaması	78
Görüntü 72. Resume Arena.....	79
Görüntü 73. Resolume arenaya aktarılan görüntü.....	79
Görüntü 74. Maketin mapping işleminin test edilmesi	80
Görüntü 75. Platformun mapping yapıp test edilmesi	80
Görüntü 76. Platform ve maketin aynı anda mapping yapıp test edilmesi	81
Görüntü 77. Uygulama.....	82
Görüntü 78. Sonuç detay	83

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. Video mapping'in tarihsel süreci	54
--	----



GİRİŞ

Modern çağın başlangıcı olarak kabul edilen Aydınlanma Hareketi ve ardından gerçekleşen Fransız İhtilali toplumdaki modernlik bilincine ivme kazandırmıştır. On dokuzuncu yüzyılda ortaya çıkan iletişim sistemleri yerini yirminci yüzyılda teknolojik kitle iletişim araçlarına bırakmıştır. Söz konusu iletişim sistemleri on dokuzuncu yüzyılda toplumların bilgiye ulaşma biçiminde önemli değişiklikler meydana getirmiş olsa da, kitle iletişim araçları sayesinde gerçekleşen yenilikler toplumlara etkin bir şekilde yansımıştır.

Teknolojik gelişmeler neticesinde sanatsal faaliyet bakımından değişmesi öngörülme­yen normlarda ciddi değişiklikler yaşanmıştır. Bu açıdan yirminci yüzyılda teknolojinin bizzat sanatta kendine yer bulmaya başladığı görülmektedir. Yapılan çalışmalar incelendiğinde İkinci Dünya Savaşı'nın ardından modernleşen dünyanın yarattığı atmosferin sanat eserlerinde sorgulanmaya başladığı aşikârdır.

Toplumun içinde bulunduğu buhran ortamı; artan endüstri, üretim sistemleri ve tüketim kültürüne eleştirel yaklaşımlar doğurmuş ve bu dönemde sanatçılar eserlerinde geleneksellikten uzaklaşıp gerçeklik kavramını sorgulamaya başlamışlardır.

Bu kapsamda çalışmada 1960'lı yıllardan itibaren sanatsal alanlarda gerçekleşen yenilikler araştırılmış, ilerleyen teknoloji ile beraber küreselleşen dünyada etkin rol alan kitle iletişim araçları çerçevesinde; modernizmden postmodernizme uzanan süreçte sanatın geçirdiği biçimsel değişiklikler ele alınmıştır. On dokuzuncu yüzyıl sonrası ortaya çıkan üretim teknolojileri ile beraber sanatın toplumda üstlendiği eleştirel rolün; video ve enstalasyon sanatlarındaki yansımalarına değinilmiştir. Kavramsal sanatın yapı taşlarından biri olan multidisipliner platformlar çerçevesinde, video ve enstalasyon bağlamında “Video Mapping” tekniği kullanılarak bir uygulama örneği gerçekleştirilmiştir.

Bu bağlamda çalışmanın birinci bölümünde; günümüzde var olan sanatı biçimlendiren süreçlerden ayrıntılı olarak bahsedilmiş, modernizmin ortaya çıkışı ve postmodernizm sonrası sanatın toplumda üstlendiği rol gibi konulara değinilmiş, video sanatının temeli olan postmodernizm sonrası ortaya çıkan sanat akımlarına yer verilmiştir.

Çalışmanın ikinci bölümünde ise video mapping tekniğinin tarihsel gelişimi ve geçmişten günümüze video mapping çalışması gerçekleştiren sanatçıların uygulamalarından örnekler aktarılmaya çalışılmıştır.

Üçüncü bölümde ise; video sanatı ve enstalasyon sanatı bağlamında video mapping tekniği kullanılarak bir uygulama gerçekleştirilmiştir. Bu bölümde uygulanan çalışmanın, tasarım süreci ve uygulama basamakları detaylıca aktarılmıştır. Çalışmanın kavramsal çıkış noktasını; video sanatının temelinde önemli bir yeri ve aynı zamanda günümüzde multidisipliner çalışma yöntemlerinin sanatta yer bulmasına katkı sağlayan tekniklerden biri olan “kes-yapıştır” ve kolaj tekniği oluşturmuştur. Uygulamada; yirminci yüzyılın en önemli modern sanat ressamlarından biri olan, Henri Matisse’nin “kes-yapıştır” kağıt kolajlarından yola çıkılmıştır.

Uygulama kapsamında hazırlanan uygulama iki gün süre ile kamuya açık alanda sergilenmiştir. Dışarıdan gözlem ve görüşme tekniği kullanılarak izleyicinin eseri anlamlandırma süreci ortaya koyulmaya çalışılmıştır.

BİRİNCİ BÖLÜM

YIRMİNCİ YÜZYIL SANATINA GENEL BİR BAKIŞ

1. GÜNÜMÜZ SANATINI BİÇİMLENDİREN SÜREÇLER

Modern kelimesinin köküne bakıldığında Latince “modernus” kelimesinden geldiği görülmektedir. Modern kelimesi “modernus” olarak ilk kez beşinci yüzyılda kullanılmıştır. Modernlik kavramı yenilik ve değişim anlamı taşımaktadır. Hauser’e göre modernizm, yüksek kültür ile popüler kültür arasındaki farkı korumayı amaçlamaktadır. Modernizm sanayileşme bir kitle kültürünün yaratılma koşullarını ürettiği için bunu gerçekleştirmeyi hedeflemektedir. Bu açıdan sinemanın modern, karmaşık ve erişilebilir bir kültüre örnek teşkil ettiği görülmektedir (Murray, 2012: 179).

Modernizme ilişkin farklı düşünceler bulunmaktadır. Sanatçılardan düşünörlere, düşünörlerden bilim insanlarına değışik sahalarda çalışan insanlar kendi perspektiflerinden bakış açıları oluşturmuşlardır.

Bu açıdan modernizmin geniş bir bakış açısıyla değerdendirilen bir kavram olduğu söylenebilir. Fineberg (2014: 16) modernizmin endüstri çağına paralel bir şekilde ve onu kapsayıcı bir anlayışta olduğu görüşündedir. Modernizm kökleri itibarıyla Avrupa’nın ve aynı zamanda Amerika’nın on yedinci ve on sekizinci yüzyıllarda var olan akılcı, demokrat ve hümanist yaklaşımlarıyla ilişkili bir biçimde gelişimini sürdürmüştür. Kendisi modernizmin köklerini daha eskiye dayandırsa da asıl ortaya çıkışının on dokuzuncu yüzyılda Endüstri Devrimi ile ortaya çıktığını ve zaman içinde kendi kimliğini kazanarak yirminci yüzyılın son çeyreğine kadar gelişimini sürdürdüğünü ifade etmektedir.

Modernizm insanın sahip olduğu akıl, sonradan edindiğı bilgi ve elindeki teknolojiyi kullanarak yaşadığı toplumu gözlemleme ve biçimlendirme olgusuna dayanır. Modernizm gelişime duyulan ihtiyaç bağlamında evrilmenin önlenemez bir

gerçek olmasına dayalı olarak kendisini günümüze kadar taşıyan bir kavramdır. Bu kavram aynı zamanda toplumun her sanat dalında anlamını yitiren gelenekselleşme biçimlerini yok saymaktadır.

Orta Çağ'ın sona ermesi ve Modern Çağ'ın başlangıcı olarak kabul edilen Aydınlanma Hareketi ile felsefi, siyasi ve kültürel alanda toplumda köklü değişiklikler yaşanmıştır. On yedinci yüzyıl Aydınlanma Çağı'nda ortaya çıkan modernlik bilinci Fransız İhtilalinden sonra iyice ivme kazanmıştır.

Aydınlanma felsefesi ve on sekizinci yüzyıl felsefeleri genel manada insanın kendine ait yaşamını düzene koymasını tekrar gündem yapmış, düşünce yapılarının ve toplumsal hayatın ciddi değişikliklere gebe olduğu bir süreci hem fikri hem felsefi açıdan tetiklemiştir. On sekizinci yüzyılın bitimine yakın gerçekleşen Fransız Devrimi (1789) ve hemen akabinde yaşanan modernleşme vetiresi, fikri bakımdan tesirini ve menşeyini aydınlanma felsefesinin içinde barındırmaktadır. (https://en.wikipedia.org/wiki/Age_of_Enlightenment /E.T.12.11.2019).

Trask'ın (2005) da belirttiği gibi Fransız Devrimi'nin en önemli nedenlerinden biri on yedinci yüzyılda ortaya çıkan Rönesans ve Aydınlanma hareketi olmuştur. Fransız Devriminin diğer bir önemli nedeni on yedinci yüzyılın başlarında İngiltere'de kralın yetkisinin sınırlandırılmasının ardından Meşrutî Monarşi rejiminin oluşması ve 1776 yılında Amerika'da demokratik bir düzene geçilmiş olmasıdır. Bugün bakıldığında aydınlanma adına yaşanan bu gelişmelerin bütün dünyayı etkilediği görülmektedir.

Aydınlanma Hareketi'nin gerçekleştiği Fransa'da 1700'lerde toplum; soylular, din adamları ve halk olarak (tiers etat) olarak üç sınıfa ayrılmaktadır. Din adamları ve soylular önemli imtiyazlara sahip sınıflar olarak göze çarpmaktadır. Giderek zenginleşen bu sınıfların karşısında yoksul halkın duyduğu kin ve öfke giderek artmıştır. Kentlerde yaşayan halk kesimi, zaman içinde ekonomik bir güce ulaşmış ve burjuvallaşarak hâlihazırdaki Fransız burjuvasının yerini almaya başlamıştır. Aydınlanma hareketi önce siyaset ve felsefe alanında etkili olurken, Fransa'da felsefe alanında Voltaire, Montesquieu ve Jean Jacques Rousse gibi birçok düşünür halkı etkilemekteydi. Bu aydınlanma hareketi farklı alanlara da sirayet etmiş; sanat, kültür,

bilim ve mzik alanlarında hem çaęa hem de geleceęe damga vuran önemli sanatçılar toplumların modernleşme sürecine yönelik eserler ortaya koymuşlardır (Koç, 2018: 53-72).

Kant (1984: 213-221) çağın dinamiklerini yorumlarken aydınlanmayı insanların işledikleri suçlar neticesinde düştüğü olgunlaşamama halinden kurtulmak olarak yorumlamıştır. Bu olgunlaşamama halini, insanların kendi akıllarını başkalarının önderliğine ve yol göstericiliğine başvurmadan kullanmamaları olarak görmektedir. Ona göre insan aklını kullanırken kararlı, yürekli ve cesur olmalıdır. Bu sayede ergin olamama durumu sona erecek ve aydınlanma kişi bazında fert fert gerçekleşecektir.

Aydınlanma Hareketin felsefi ilkeleri genel hatlarıyla aşağıdaki kavramlardan meydana gelmektedir:

- Akılcı düşünce
- Deneycilik
- İnanç özgürlüğü
- İnsan hakları
- Eşitlik

Fransız Devrimi ile aydınlanan modernlik bilinci kavramsal ve dünyevi bir perspektif sağlamışken, on sekizinci yüzyılda İngiltere’de gerçekleşen Sanayi Devrimi modernleşmenin maddi temelini oluşturmuştur. Eroğlu, Fransız Devrimi ile başlayan ve İngiltere’de Sanayi Devrimi ile devam eden süreci şu şekilde ifade etmektedir (Eroğlu, 2015: 34):

“Fransa’da Fov sanatının doğduğu yıl kabul edilen 1905’te din ve devlet işleri birbirinden ayrılmıştır. Böylece tüm inançlar ve inançsızlıklar özgür hale gelmiştir. Bu süreçte Birinci Sanayi Devrimi, İngiltere hâkimiyetinde kömür, demiryolları ve çeliğin devrimiydi. İkinci Sanayi Devrimi’nin başarısı da elektriğin olmuş, petrol de yaygınlaşmaya başlamıştır.”

On sekizinci yüzyılda ortaya çıkan kapitalizm on dokuzuncu yüzyılın sonlarında ikinci bir aşamaya geçerek tekelci bir yapıya ulaşmıştır. Yaygınlaşan

teknoloji kullanımı sayesinde üretim fazlası oluşmuş, uluslararası pazarların ortaya çıkmasıyla birlikte yeni bir döneme geçilmiş ve “kitle iletişim araçları” sermaye sahiplerinin kitlelere ulaşma noktasında en önemli vasıtalarından biri haline gelmiştir.

Kapitalizm ile kitle iletişim araçları arasında var olan münasebet anlatılırken bilhassa basın, televizyon, sinema ve internet vb. kitle iletişim araçlarının kapitalizm tesirindeki toplumlarda ortaya çıktığına vurgu yapılmaktadır. Kurumsal olarak örgütlenen bu kitle iletişim araçlarının söz konusu sitemde aynı zamanda üretimin de bir parçası olduğu ifade edilmektedir.

İlk teknolojik medya olan sinemanın temellerini Thomas Edison atmıştır. Lumiere Kardeşler ise hareketli görüntülerle ürettikleri ilk filmlerini bir cihaz sayesinde 1895 yılında sergilemiştir (Bkz. Görüntü 1). Sinema ilk yıllarından itibaren büyük tartışmalara konu olsa da her zaman geniş kitlelerin ilgisini çekmeyi başarmıştır. Sinema zaman içinde kitleler üzerinde yeni bir sektör ve iletişim aracı olarak hâkimiyet kurmuştur (Sezen, 2003: 17).



Görüntü 1. Lumiere Brother – The Arrival Of a Train

Kaynak: <https://museum.cornell.edu/exhibitions/fa%C3%A7ade-projection-lumi%C3%A8re-brothers-first-films> E.T 15.09.19

1952 yılında siyah beyaz yayına başlayan televizyonun, 1960'lı yıllarda kitleleri yönlendirmek adına kullanılan etkin bir kitle iletişim aracı olarak yerini aldığı söylenebilir. Kitle diye tanımlanan insanlar kitle iletişim araçlarının ürettiği içeriklere etkisi altında kalan bir grup olduğu varsayılmaktadır. McLuhan televizyonun

oluşturduğu yenedünyayı “teknolojik gelişimin önemli kaynaklarından biri her dönemde yeni topluluk türü yaratmış olmasıdır. Televizyon, yirminci yüzyılda “global köyü” kurarak “yeni bir topluluk türü” yaratmıştır.” ifadeleriyle açıklamaktadır (McLuhan, 2010).

Televizyon gündelik hayatın bir parçası olduktan sonra pek çok alanda eleştiriye maruz kalmıştır. Fotoğraf ve sinema televizyona zemin hazırlamıştır. 1960’lı yıllarda geliştirilen portatif video teknolojisi, kaydedilen görüntüleri anında oynatma imkânı sağlaması ile video sanatının doğmasına neden olmuştur. Kitle iletişim araçlarına eleştirilerin başladığı o dönemde; video teknolojisi farklı sanatçıların dikkatini çekmiş ve bu teknoloji kendine sanat alanında yer bulmaya başlamıştır (Farthing, 2014: 528).

Sinema ve televizyon ile ilgili gelişmeler yaşanırken, sanatçılar aynı zamanda eleştiri amacı ile bu kanalları kullanmaya başlamıştır. Farthing bu durumu şu sözlerle ifade etmektedir (Farthing, 2014: 528):

“Video sanatçıları hareketli görüntü ve ses gibi sinematografik formlarla oynadıkları yapıtlarında sık sık popüler film, video ve televizyon kültürünü eleştirdiler. Herhangi bir kısıtlamanın olmadığı video sanatıyla istenen uzunlukta, aktörsüz, sessiz ve kurgusuz çekimler yapılabilirdi. Bu çalışmalar aynı zamanda bir enstalasyonunda parçası olabiliyordu.”

2. POSTMODERNİZM VE POSTMODERNİZM SONRASI

2.1. Postmodernizm

Modernizm akımına tepki olarak doğan postmodernizmin doğru olarak anlaşılabilmesi için modernizm kavramının iyi anlaşılması gerekmektedir. Batılı sosyologlar tarafından geliştirilen modernizm akımı, feodalizmin çökmesi ile başlayan ve Aydınlanma Çağı’nın başlamasına yol açan, ekonomiden yönetime, bilimden sanata her alanda toplumdaki düşünce ve davranış şekillerinin dönüşümüne öncülük etmiştir (İrten, 2018: 100). Bu açıdan modernizm eleştirel düşünceyi merkeze alan,

akılcı, ilerlemeci, olgucu (pozitivist), insanın özerkliğini ve bilginin evrenselliğini savunan bir akımdır (Yıldırım, 2009: 380).

“Postmodern” kelimesinin kavram olarak ilk çıkış yeri ve kullanım yeri tartışmalıdır. 1940’lı yıllarda gelişen postmodern kavramı, başlangıçta yeni mimari ve şiir biçimlerini ifade etmek için kullanılmış olsa da 1960’lı yıllarda modernizme tepki olarak değerlendirilmeye başlanmıştır. Ünlü filozof Jean François Lyotad’e 1985 yılında postmodern kavramının tanımı sorulduğunda; onu anlamaya çalıştığını ifade etmiş ve bu husustaki tartışmaların henüz yeni başladığını söyleyerek konunun karmaşıklığına dikkati çekmiştir (Timur, 1999: 319).

Modernizm henüz tüm dünyada tam olarak tartışılıp yerleşmemişken postmodernizm kavramı ortaya çıkmış ve bu anlayış yine batı toplumlarından başlayarak insanları etkisi altına almaya başlamıştır. Çok farklı tanımları olmakla beraber postmodernizm kavramına etimolojik bir yaklaşım sergilemek gerekebilir.

Modernizm kelimesinin önüne gelen “post” eki modern olandan sonrası anlamı taşımaktadır. Modern kelimesi ise “çağdaş, ilerici, yenici” anlamlarına gelmektedir. Hristiyanlık öncesi dönemle Hristiyanlık sonrası dönemi ayırmak amacıyla kullanılan modern kelimesine ağırlıklı olarak “yeni” anlamı yüklenmiştir. Bu durumda postmodern, “yeni sonrası” anlamı kazanmaktadır. Bunun yanında modernizmin devamı ya da modern karşıtı anlamlarında da kullanıldığı görülmektedir (Özsevgeç, 2017: 137).

1960’larda ortaya çıkan bu terim; 1980’lerde akademik ve medya düzeyinde çağdaş sanat tartışmalarında yer almaya başlamıştır. 2000’lerde daha az kullanılmaya başlanan bu terim çağdaş sanat ve modernizm arasında bir sınır çizgisi haline gelmiştir (Glaves-Smith, 2009).

Edebiyat terimleri sözlüğü postmodernizmin hem modernizmin devamı olduğunu hem de geleneksel modernizm biçimlerinden kopmayı ve farklılaşmayı temsil ettiğini vurgulamaktadır. Behler, modern olandan sonrasının olmadığını vurgulayarak, birden çok tanım ortaya koymaktadır. Yaptığı tanımlar postmodernizmin imkânsızlığını aktarırken aynı zamanda bu ifadenin içerdiği

paradoksa dikkat çekmektedir. Bu varoluş, postmodernizmin yeni bir çağ olmadığını, modern olanın bir devamı niteliğinde olduğunu, modernitenin eleştiren yapısının sonucu olarak hem eleştirinin öznesi hem de nesnesi olduğuna dikkati çekmektedir. Esteinsson durumu aktarırken “*Postmodern çağda, postmodernizm diye bir şeyin olmaması postmodern çağın belirleyici özelliğidir.*” diyerek aynı paradoksa değinmektedir (Behler’den akt. Timur, 1999: 322).

Modernizmi aşma vizyonu ile toplumun nasıl olması gerektiğini belirlemeye çabalayan postmodern felsefenin temelinde var olan heterojenlik, farklılık, paradoks ve çelişkiler önemsenerek adalet ön plana çıkarılmaktadır. Genel geçer her şeye karşı çıkıldığı gibi ahlaksal anlayışlar ve ilkeler de geçersiz görülmektedir. Bu anlayışta her şey zamanın ruhuna (gereksinimlerine) göre şekillenmektedir. Otoriteyle alay etmeyi ifade eden kuralların yıkılışı, benin ve derinliğin yitimi, ironi, zaman kavramındaki kaymalar, merkezsizleşme, her türlü fikre ve uygulamaya karşı açık görüşlü olma postmodernizmin kilometre taşlarından sayılmaktadır (Yıldırım, 2009: 380).

Kılıç ve Tarhan’ın (2017: 345) da belirttiği gibi postmodernizmde bilgi göreceli bir olgudur. Hakeza posmodernizmde salt gerçeklik yerine yorumlama esas alınır. Kişinin kendi yorumu kaos ve çatışmanın ortaya çıkmasına sebep olsa da edebiyatta, bilimde ve sanatta ilerleme ancak çatışmalar sayesinde yaşanır ve hayatın her alanına yayılır. Postmodernizm, modernizmin temellerine aykırı olarak üst genellemelere karşı çıkmakta; bölünmeyi ve bireyciliği savunmaktadır. Parçalara ayırmak ve sınırları kaldırmak, üst anlatıların yıkılması, yapay gerçekliğin üretilmesi postmodern felsefenin temel esaslarından sayılmaktadır.

Geleneksel olan düşüncelere karşı çıkan bir yaklaşım olan postmodern felsefe, düzen ve kaosun bir arada bulunabileceğini, düzenin kaosun içinden var olabileceğini savunmakta ve tek doğrunun varlığını reddetmektedir. Ahlaki doğruların ve ilkelerin de geçersiz olduğu, zamanın ihtiyaçlarına göre gerçeğin sonsuz kere yorumlanabilmesine imkân tanıyarak gerçekliğin imajlara dönüşmesine yol açmaktadır (Odabaşı, 2012: 26).

Bu noktada postmodernizmin ortaya çıkışında en temel başlangıç noktasının sanat olduğu söylenebilir. Sanata ve sanat eserlerine bakış açısının postmodernizme yön verdiği görülmektedir.

Sanatın ve sanat eserlerinin galeri ve müzelerde sergilenen sınırları belirlenmiş seyirlik nesneler olarak görülmesine bir karşı çıkış olarak doğan postmodernizm günlük hayat ile sanat arasındaki mesafeyi, sınırları ortadan kaldırmayı amaçlamaktadır. Bu başkaldırının sonucu olarak postmodernizm sayesinde sanat ile gündelik yaşam arasındaki sınır kalkmış, yüksek kitle kültürü ile popüler kitle arasında hiyerarşi yıkılmış, sanatçının özgünlüğü ve dehası gözden düşmüş, sanat eserlerinin yüzeysel ve yinelemeden ibaret olacağı görüşü yaygınlık kazanmıştır (Kılıç Taran, 2017: 437).

Postmodernizmin disiplinler arası çalışmaların yolunu açan çoğulcu ifade yapısını desteklemesi, farklı ve çeşitli olanı bir araya getirmesi sonucu *Fluxus*, *Happenings*, *Kavramsal Sanat*, *Arazi Sanatı*, *Performans Sanatı*, *Kamusal Alanda Sanat*, *Video Sanatı*, *Enstalasyon Sanatı* gibi birçok yeni sanatsal üretim biçimi ortaya çıkmıştır. Bu yeni sanatsal biçimler aynı zamanda resim, felsefe, tarih, müzik, antropoloji, psikoloji, mimari, matematik, tasarım, coğrafya gibi farklı bilimsel disiplinlerden destek almakta ve beslenmektedir (Arapoğlu, 2019: 28).

Postmodern sanat anlayışında farklı alanlarda öncü isimler bulunmaktadır. Farklı zamanlarda birçok insanın hayatını etkileyen önemli eserlere imza atan bu sanatçılar kendi zamanlarının ötesinde bir anlayış sergilemişlerdir.

Postmodern yaklaşımda ilk akla gelen öncü isimler arasında aşağıdaki isimleri sıralamak mümkündür (Yıldız, 2015):

- Sanat: Rauschenberg, Baselitz, Schnabel, Warhol
- Mimari: Sencs ve Ventur,
- Tiyatro: Artoud,
- Edebiyat: Umberto Eco, Italo Calvino, Barthes, Barthalime ve Pynchon,
- Sinema: Lynch,

- Fotoğraf: Sherman,
- Felsefe: Derrida, Lyotard, Heidegger, Foucault ve Baudrillard.

Andy Warhol'un en bilinen eseri olan orba konserveleri Amerika'da byk ses getirmiřtir. Pop Art denilince akla gelen ilk eserlerden biri olma zellięini tařımaktadır (Bkz. Grnt 2).



Grnt 2. Andy Warhol Campbell's Soup

Kaynak: <https://www.warhol.org/art-and-archives/> E.T. 15.10.2019

2.2. Postmodern Tepkime Olarak Kavramsal Sanat

Yirminci yzyılın getirilerinden biri de sanat alanında felsefeden ve bilimden faydalanılmaya bařlanmış olmasıdır. Bunun yanında teknolojinin geliřmesiyle birlikte sanatıların kullandığı malzemeler farklılařmıřtır. Aynı dnemde birok sanatı rettikleri eserlerin ieriklerinden ok, sanata dair sınırların kaldırılmasıyla ilgilenmiřlerdir. Bu dnemde toplumların iinde bulundukları siyasi ve ekonomik řartlar, sınıf farkının etkilerinin giderek ortaya ıkması gibi sebepler sanatıları sorgulamaya itmiřtir. Gereklięi sorgulayan sanatılar keřfettiklerinin zerine yenilerini aramaya bařlamıřtır (Baęatır, 2011: 23-33).

Bu bölümde sırasıyla dadaizm, fluxus, kavramsal sanat, enstalasyon sanatı, video sanatı ve kamusal sanat detaylandırılacak olup söz konusu anlayışlarla oluşturulmuş örneklerle yer verilmektedir.

2.2.1. Dadaizm

1916 yılında ortaya çıktığı bilinen akımın en önemli belgesi olduğu düşünülen “Dada Bildirisi” 1918 yılında yayınlanmıştır. “Dada” kelimesi İtalya’nın bazı bölgelerinde ‘anne’ anlamına gelirken Rusçada ‘tahta at’ ve ‘dadı’ olarak karşılık bulmaktadır (Yılmaz, 2013: 147).

Dada’nın gelenekselliğe ve biçimciliğe isyan niteliği taşıdığı bilinmekteyken; sanatta gözetilen estetik kaygılara eleştirel yaklaşımlarda bulunmaktadır. Bu doğrultuda Dadaizm’in zıt bir yol izleyip; estetik kaygı taşımayan, akıl dışı ve kendi içinde çelişen her şeyi sanat yapıtı olarak nitelendirdiği söylenebilir. Bu akım New York (ABD) ve Zürih (İsviçre) şehirlerinde birbirine çok yakın tarihlerde ortaya çıkmış ve çok hızlı bir şekilde Almanya ve Fransa bu hareketten etkilenmiştir. Umay (2017: 11) dadaist sanatçıların yaklaşımlarını aşağıdaki şekilde açıklamaktadır:

“Dadaist sanatçıların eleştirel tutumları hemen her eserlerinde kendini gösterirken, o zamana değin resim sanatında hâkim olan ritim, denge, oran-orantı, ışık-gölge ya da kompozisyon verileri gibi ilkeler hiçe sayılmış; eserler genellikle mekansız bir alana yerleştirilmiş uzay boşluğunda uçan nesneler şeklinde birleştirildiği düşünülmektedir.”

Her sanat anlayışında olduğu gibi Dadaizm’de de sanatçılar farklı birçok sanat anlayışından etkilenmişlerdir. Bu ortaya konan eserlerden görünmektedir. İlk zamanlarda ortaya konan eserlerde toplumsal beklentilerin karşılanması hususu hiç değerlendirilmemiş; yalnızca vaktin şartlarında var olan sanat anlayışı ile yapılmış eserler eleştirilmiştir.

Diğer bir deyişle Dadaizm’de toplumsal olaylar konusunda harekete geçmekten ziyade var olan sanatı ve sanat eserlerini eleştirmek asıl hedef olarak gözlemlenmektedir. Farthing (2014: 411) bu hususu açıklarken dadaizmin, kübizmin

kolaj hususunda geliřtirdiđi tekniđi daha ileri seviyeye taşıyarak kendini iyi pazarlamayı becerebildiđini ifade etmiřtir. Ona gre ekspresyonist (dışavurumcu) sanatıların Birinci Dnya Savařı'na giden taşlar dřenirken savařı kutsamaları ve savařın yeni bir ruhani dođuřa sebep olacađı inanları Dadaizm akımının da temel belirleyicisi olmuřtur. Zira Dadaistler sz konusu sanatıların sanata ve insana ihanet ettiđini dřnmekte ve “sanat karřıtı” duruřlarını bu yaklařım oluřturmaktadır.

Dadaist sanatılar sadece sanat alanında deđil kltrel anlamda da farkındalık yaratmayı hedeflemekteydiler. Montaj tekniđi bu sanatılar arasında ok kullanılan bir tekniktir ancak bazı sanatılar resim yapmaya da devam etmiřtir. Kolaj tekniđiyle alıřmalar gerekleřtiren sanatılar arasında Kurt Schwitters pek ok malzemeyi bir arada kullanmıřtır (Kaplanođlu, 2010: 97-104). Dadaizmde sanatılar sadece kolaj tekniđiyle deđil, gnlk hayatta kullanılan objeleri eserlerinde yer vererek bařtan anlam yklemeři gerekleřtirmiřlerdir. Var olan eřyaları yeniden dzenleyerek kullanan sanatılar arasından Marcel Duchamp ve Man Ray bu alanda nc alıřmalar yapmıřlardır (İpřirođlu, 2017: 92).

Birinci Dnya Savařı'nın ardından ortaya ıkan Dadaizm toplumun sahip olduđu burjuvazi deđerlere karřı gelmekteydi. Savař bittikten sonra bazı lkelerdeki sanat ve edebiyat yasaklarını bařlıca hedef almaktaydı. Sert řekilde eleřtiriler yapan rneklerin ardından dađılan dada akımı, sahip olduđu karakterin olumsuz tanımının bir sonucu olmuřtur. Ancak Dadaizmin kendinden sonraki tm akımlarda belli etkilere neden olduđu nemli bir tespittir (<https://www.e-skop.com/skopbulten/pasajlar-futurizm-dadaizm-ve-surrealizm-uzerine/4726>, E.T. 06.09.2019).

2.2.2. Fluxus

Kavramsal sanatın gndeme gelmesi Fluxus'un temelini oluřturmuřtur. John Cage ile Duchamp'ın tanışmasından sonra dnemin sanat anlayıřı hakkında sahip oldukları dřncelerin rtřtđ kanısına varmıřlardır. John Cage'e gre sunulan sanatta yntem; tesadfler ve deđiřim olabilir. Bu dnemden sonra mzisyen olan Cage performanslarını gerekleřtirirken tiyatral kurgular yapmaya bařlamıřtır. En ses getiren performansı “drt dakika otuz  saniye” boyunca sessizlikten oluřan gsterisi

olmuştur (Bkz. Görüntü 3). İzleyiciler dört dakika otuz üç saniye boyunca sessizlik içinde beklemiştir. Bu çalışma Avrupa, Japonya ve Amerika’da oldukça ses getirmiştir (Yılmaz, 2013: 332-333).



Görüntü 3. John Cage, dört dakika otuz üç saniye, 1952

Kaynak: https://www.imdb.com/title/tt10866222/?ref_=ttmi_tt E.T.05.11.19

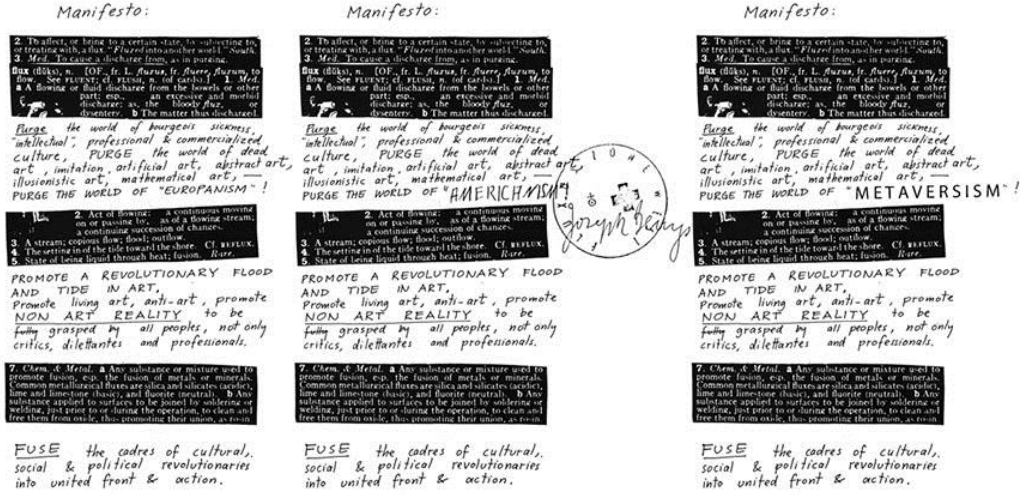
Nam June Paik, John Cage, Yoko Ono, George Maciunas ve Carolee Schneemen’in öncülük ettiği Fluxus grubunun iddiası gündelik yaşamın sanat içinde olmasıdır ve buna karşılık gelen sahne; oyuncu yerine geçen aktif bir izleyici ile gerçekleştirilen performanslardır (Bkz. Görüntü 4).



Görüntü 4. Nam June Paik TV Buddha, 1976

Kaynak: <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/nam-june-paik> E.T. 12.09.19

Fluxus grubunun benimsediği ortak amaç birçok farklı sanat disipliniyle beraber, ulusalcılık ve bireysellik bağlamında sınırları ortadan kaldırmaktır. Bunun yanında 1963 yılında Fluxus Manifestosu da yayınlanmıştır (Bkz. Görüntü 5).



Görüntü 5. Fluxus Manifestosu, George Maciunas, 1963

Kaynak: <https://www.widewalls.ch/what-is-fluxus/> E.T.11.11.19

Fluxus grubu 1962 yılında Almanya'da "Fluxus Uluslararası En Yeni Müzik Şenliği" ismiyle bir müzik festivali düzenlemiştir. Bu festivalde sunulan 14 müzik performansında Dick Higgins, Nam June Paik, La Monte Young, George Brecht, John Cage, Pierre Mercure gibi isimlerin eserleri yer almıştır. Gerçekleştirilen performansların sonunda piyanoyu parçalayıp ardından bu parçaları Philip Corner'ın gösterisinde satışa çıkarmışlardır (Bkz. Görüntü 6). Le Monte Young'ın "Zen için baş" adlı performansında, Paik başını domates suyu ve mürekkebe batırarak yerde yer alan kâğıda sürmüştür (Bkz. Görüntü 7).



Görüntü 6. Phil Corner, Piano Activities, 1962

Kaynak: <http://www.medienkunstnetz.de/works/piano-activities/> E.T.11.11.19



Görüntü 7. La Monte Young with Nam June Paik, 1962

Kaynak: <https://www.moma.org/collection/works/127636> E.T.11.11.19

Fluxus grubunun “Festum Fluxorum” şenlikleri Kopenhag, Düsseldorf ve Paris’te gerçekleşmiştir. Fluxus Şenliği Amsterdam’da yapıldıktan sonra Lahey’de “Fluxus Tümel Sanat Şenliği” düzenlenmiş, son olarak Nice’te “Davranış” gösterisi gerçekleştirilmiştir (Atakan, 2015: 66-67).

Joseph Beuys, Fluxus grubuyla birlikte pek çok etkinlikte yer almıştır. Joseph Beuys ilk olarak Düsseldorf'ta "Sibirya Senfonisi" performansını izleyicilerle buluşturmuştur (Bkz. Görüntü 8).



Görüntü 8. Joseph Beuys, Sibirya Senfonisi, 1963

Kaynak: <https://www.moma.org/collection/works/127303> E.T.12.11.19

Beuys ilk gösterisinin ardından pek çok çevrenin dikkatini çekmesinden dolayı Fluxus için önemli bir isim olmuştur. Bu gösterinin ardından ahşap, tahta, piyano, tel ve ölü tavşan kullanarak tavşanın içinin doldurulmasıyla biten "Sibirya Senfonisi" adlı gösterinin düzeneği hala sergilenmektedir (Yılmaz, 2013: 335-336). Beuys'un kişisel sergisinde yer alan "Ölü bir Tavşana Resimler Nasıl Açıklanır" adlı performansında (Bkz. Görüntü 9) ise kucağındaki ölü tavşana üç saat boyunca anlatım gerçekleştirme eyleminde bulunmuştur (Fineberg, 2014: 222).



Görüntü 9. Joseph Beuys, Ölü bir Tavşana Resimler Nasıl Açıklanır

Kaynak: <http://feymag.com/Haberler/Detay/Sanat/Joseph-Beuys-ve-Sanati> /E.T.12.01.2020

Fluxus grubunun önemli bir parçası olan Maciunas, festivalleri organize eden kişi olmuştur. Fluxshop ve Fluxhall olarak planlanan bir sergi alanında Maciunas tüketim olgusunun karşı tarafında dursa da performanslarda kullanılan malzemeleri satmayı planlamıştır. Grubun birçok üyesinin eserleri pek çok galeride sergilenmiştir. Grubun üyeleri de kendi arasında birçok fikir ayrılığı yaşamıştır (Arapoğlu, 2015: 35).

Duchamp'tan esinlenerek doğan Fluxus'ta minimallik ön planda olmuştur. George Brecht'in gerçekleştirdiği performanslardan birinde sadece “sandalye” kelimesi vardır (Fineberg, 2014: 218). Fineberg, Fluxus ile ilgili şu ifadeleri kullanmıştır (Fineberg, 2014: 218):

“Robert Wattss’a göre, “Fluxus’la ilgili en önemli şey, kimsenin ne olduğunu bilmemesidir. En azından, uzmanların anlamadığı bir şey olmalı. Gittiğim her yerde Fluxus’u görüyorum.”

2.2.3. Kavramsal Sanat

Kavramsal sanatın tohumlarını Marcel Duchamp 1910 yılında “hazır-nesne” olgusuyla atmıştır. 1917 yılında ise sergilediği “Çeşme” adlı eseriyle, eser sahibinin imzasının önem taşıyıp taşımadığı sorgulanmaya başlanmıştır (Bkz. Görüntü 10).

Eserin toplumdaki yerini sorgulayan Duchamp “R. Mutt” imzasıyla çalışmasını ters olarak duvara yerleştirmiştir (Farthing, 2014: 411). Duchamp sanatsal değer taşıyan eserlerle günlük yaşamda kullanılan eşyalar arasında var olan ayrımı kaldırmaya çalışmıştır. Duchamp bu noktada geleneksel değer yargılarını kabul etmemiş, deneysel ve araştırmaya dayalı bir sistematik kurmuştur (Sürmeli, 2012: 337-345):



Görüntü 10. Marcel Duchamp, Çeşme, 1968

Kaynak: <https://www.britannica.com/biography/Marcel-Duchamp> /E.T.12.01.2020

Kavramsal Sanat terimini kendi çalışmaları için ilk kez kullanan 1967 yılında Sol LeWitt olmuştur. Sol LeWitt ele aldığı sanatı tanımlamak için “Kavramsal Sanat” ifadesini kullanmış ve bu sanatta kavram düşüncesinin en belirleyici özellik olduğunu vurgulamıştır. Ona göre kavramsal sanatla uğraşan sanatçı eserini yapmadan önce tasarlar ve eserine dair süreçleri önceden belirler. Bu noktada uygulamanın şekli ve niteliği ikincil plandadır. Düşünce, kavramsal sanatın temelidir ve amaç yapıtın izleyici tarafından zihinsel açıdan ilginç bulunmasıdır. (<http://www.adalidergisi.com/cms/adali-dergisi/2010-2019/2016/sayi-128-subat-2016/makale/1186/kavramsal-sanat> E.T. 15.12.19):

Kavramsal sanat, resim ve heykelin tamamen görsel çekiciliğini ve sanat eseri fikrini bağlamından bağımsız olarak eşsiz bir eser olarak reddetmeye çalışmıştır. Bunun aksine izleyicilerin dikkatini sanatsal sürece dâhil etmek için gerçekleştirilecek görevler olarak görülen bilgi biçimlerini vurgulamıştır. Gerçekleşecek olan bu süreç galeride veya geleneksel alanların dışında gerçekleşebilir. Pop ya da minimalist

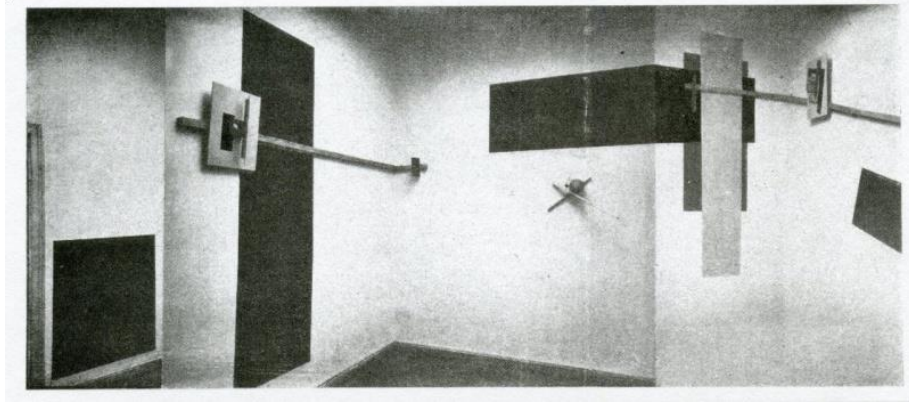
sanatçılar gibi nesneler üretmek yerine, çoğu kavramsal sanatçı bilgi ve anlam üretip iletmeye çalışmıştır (Arnold, 2009: 47).

Kavramsal sanatta ortaya çıkan eserde izleyici ve sanatçı özgür konumdadır. Algılama esnasında kalıplara sığdırılmaz; sanatçı kullandığı teknik ve malzeme yönünden serbesttir. Bunlara rağmen ortaya çıkan eserlerde yaratıcı mesaj verme kaygısı gütmese de sembolik şekilde işaretler bulunabilir. Bunun yanında sanatçı izleyiciye soru sordurarak izleyici bireysel yolculuğu ile kendi sonucunu da bulabilir (Göze, 2012: 12).

2.2.4. Enstalasyon Sanatı

“Enstalasyon” ya da diğer bir isimlendirmeye “yerleştirme”, bir mekân içine yerleştirilen nesne ya da nesnelerin mekânla arasındaki ilişkiyi ifade etmektedir. Enstalasyon sanatı ise konvansiyonel sanat anlayışının tersine çevreden bağımsız bir sanat nesnesi yerine, içinde bulunduğu mekânın özelliklerinden beslenen, mekân için yaratılan ve izleyiciyi içine katan bir sanat türüdür. Sanatçılar, gerçek mekânlarla hayali mekânlarını birleştirerek farklı algısal deneyimleri ortaya koydukları “deneyimlenen sanatı” yaratmaya çalışmışlardır (Süzen, 2010: 147).

Enstalasyon sanatının kökleri yirminci yüzyılın başlarında Marcel Duchamp, Kurt Schwitters ve El Lissitzky’e dayanmakta ve daha çok bu sanatçıların tarzları üzerinde temellenmektedir (Bkz. Görüntü 11). Ancak bu sanat biçiminin disiplinler arası bir üretim biçime gelmesi 1960’lı yılları bulmaktadır. Basit çevre düzenlemelerinden başlayarak geliştirilen karmaşık sunum biçimlerine kadar uzanmaktadır. Sabit sınırların varlığına tepki olarak doğan bu akım, birçok görsel sanatın disiplinler arası karışımından beslenmektedir. Son yıllarda teknolojinin gösterdiği gelişimlerle birlikte bilgisayar, elektronik devreleri ve interneti de kapsayacak şekilde yerleştirmeler resim, müzik, performans, film ve heykel gibi birçok sanat alanında kullanılmakta ve izleyiciyi de içine alan etkileşimli bir yapı oluşturmaktadır (Bayraktar, 2019: 890).



Görüntü 11. El Lissitzky

Kaynak: https://monoskop.org/El_Lissitzky (2019) /E.T. 12.12.2019

Duchamp tarafından gerçekleştirilen sanatta mekânla nesneler arası iletişimin kullanıldığı disiplinler arası çalışmalara ilk örneklerden biri 1936 yılında Londra’da 1938 yılında Paris’te sergilenen “1200 Çuval Kömür” çalışmasıdır. Görüntü 12’de gösterilen çalışmada tavandan 1200 adet kömür çuvalı, müzik, koku ve mekândaki bitki ve resimlerle sanatçı ve sanatın sorgulandığı bir ortam yaratılmaktadır (Arapoğlu, 2019: 29).



Görüntü 12. Marcel Duchamp, Kömür Çuvalı, 1938

Kaynak: <https://www.e-skop.com/skopdergi/exposition-internationale-du-surr%C3%A9alisme-paris-1938/1941> /E.T.12.09.2019

Duchamp galerinin tavandan açılan bir pencere ile ışılandırılması, yaratılan karanlık ortama izleyicilerin fenerlerle girerek dolaşmasının sağlanması, müzik ve koku ile birlikte yarattığı etkiyle mekânın, sanat eserinin sergilendiği nötr bir ortam olmadığını vurgulamakta ve bir bakıma meydan okumaktadır. Mekânla davranışsal öğelerin güçlü bir okumasını yaparak yönlendirdiği mekânsal çalışmaları ile dikkat çeken Duchamp'ın 1942'de New York'ta gerçekleştirdiği “Bir Mil Uzunlukta İp” çalışması enstalasyon çalışmalarının başlangıcı olarak tanımlanır (Bkz. Görüntü 13). Galeri dışında hazırlanmış bu sergide izleyicilerin hareket yolu bir iple belirlenmiş ve izleyicilerin davranışları mekânla birlikte kurgulanmıştır (Süzen, 2010: 149).



Görüntü 13. “Bir Mil Uzunlukta İp”, 1942

Kaynak:<https://www.e-skop.com/skopdergi/duchampin-labirenti-first-papers-of-surrealism-1942/1939/E.T.12.09.2019>

Yirminci yüzyılın ortalarında medya kuramcısı Marshall McLuhan “Medyayı Anlamak: İnsanoğlunun Uzantıları” adlı eserinde, teknolojik gelişmelerin neden olduğu algısal değişimi aktarmaktadır. McLuhan görsel alışkanlıkların ulaştığı üst seviyeleri elektronik medyaya bağlarken, insan sinir sisteminin bütünleşik yapısına benzettiği iletişim yapısındaki değişimleri ise insan bilincinin uzantısı olarak tanımlamaktadır (McLuhan, 2010).

Zaman içinde küresel kültürün dönüşmesi sanata da yansımış ve aynı toplumsal ürünler içinde kültürler arası geçicilik ve kayganlık görülmeye başlanmıştır. Sanat

eserlerinde çok kültürlülüğün getirdiği algı ve bakış açısı ile kurgulanan kültür öğelerine yer verilmeye başlanmıştır.

Eklektisizmin baskın olarak görüldüğü farklı kültürlere ve farklı çağlara ait nesneler bir arada kullanılmaktadır. Bunlardan ilki 1974 yılında Nam June Paik tarafından kurgulanan “Golden Buddha” video enstalasyonu, çağdaş sanatın disiplinler arası yapısını içermektedir. Görüntü 14’de gösterilen video enstalasyonunda ileri teknoloji ile geleneksel kültür bir araya getirilerek televizyon karşısında kendini izleyen bir Budha heykeli ile çok parçalı malzeme ve çok kültürlülük kullanılarak postmodern bir anlatı geliştirilmiştir (Güner ve Gülaçtı, 2019: 253).



Görüntü 14. Golden Buddha, 2005

Kaynak: Güner ve Gülaçtı, 2019: 253

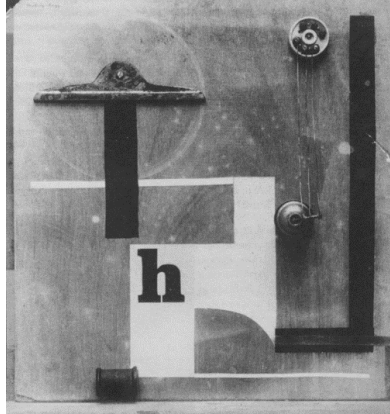
Enstalasyon sanatı nesneyi maddi bir varlık olmaktan çıkararak kültür, toplum ve kimlik belleği temsili olarak sunmaktadır. Nesne, mekân ve zaman bireylerin bütünsel birliği içinde nefes alan, toplumsal ve kültürel bir ifade aracına dönüşmektedir. Bu sayede artık bireyler sanatçının nesneyi ilişkilendirdiği kavramlarla birlikte getirdiği farkındalıkla günlük yaşamın içinde açtığı pencerelerden bakmasını sağlamaktadır (Bayraktar, 2019: 443).

2.2.5. Video Sanatı

Sanatçıları ifade anlamında en zorlayan konulardan biri kullandıkları alanlar olmuştur. 1960’lı yıllarda disiplinler iç içe geçmiştir. Böylesine bir serbestlik

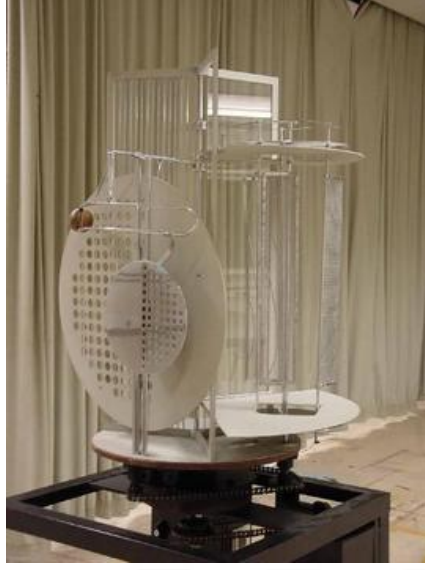
sanatçıları araştırıp yeni olanı ortaya koyma eğilimine itmiştir. Her yeni deneme ile sürece eklenen yeni teknolojilerin sanatın özgün bir şekilde biçimlenmesine zemin hazırladığı düşünülmektedir. Sanayi Devriminden sonra ortaya çıkan yeni bilimsel ve teknolojik gelişmeler özellikle topluma indirgendikten sonra bu yenilikler sanatçıların daha çok ilgisini çekmeyi başarmıştır.

Video sanatının başlangıcı, Laszlo Moholy - Nagy'in çalışmalarıyla beraber 1920'lere dayanmaktadır. Dadaizm de video sanatı için etkili bir akım olmuştur. Laszlo Moholy-Nagy görüntüye dayalı sanatın ilklerini gerçekleştirmiştir (Bkz. Görüntü 15). Sanatçı çalışmalarını uzam, ışık ve hareket olarak üç kavram kapsamında gerçekleştirmiştir. Gelişen teknolojinin sanat alanında büyük bir devinim yaratacağını düşünen Nagy, soyut fotoğraflar yaratmayı amaçlayarak saydam ve şekil alabilen nesneleri araç olarak kullanmıştır. "Işık Modülatörü" isimli makinalar hareket ve ışığı bir araya getirmiştir (Bkz. Görüntü 16). Bu çalışmalar kinetik sanatın da temelini oluşturmuştur (Yeni Medya, 2012: 19-20). Nagy hareket ve ışık üzerine ciddi araştırmalar gerçekleştirmiş; teknoloji ile sanatı bir araya getirmiş vizyoner bir sanatçıdır (Girgin, 2018: 2315-2329).



Görüntü 15. Laszlo Moholy – Nagy, h Construction, 1921

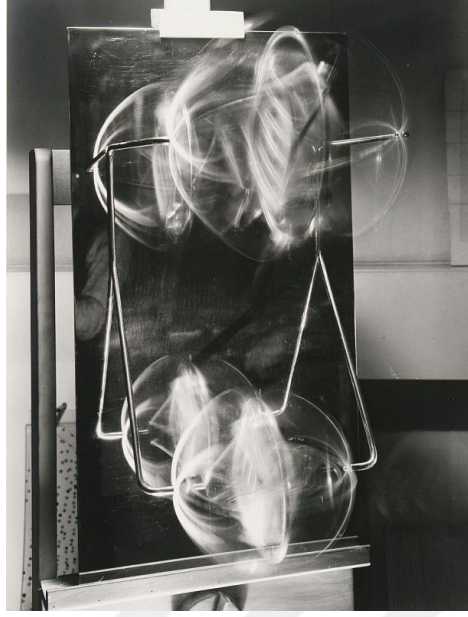
Kaynak: https://www.researchgate.net/figure/Laszlo-Moholy-Nagy-h-Construction-1921_fig1_28158/E.T.12.09.2019



Görüntü 16. Laszlo Moholy-Nagy light space modülör, 1930

Kaynak: <http://www.medienkunstnetz.de/works/licht-raum-modulator/> /E.T.12.09.2019

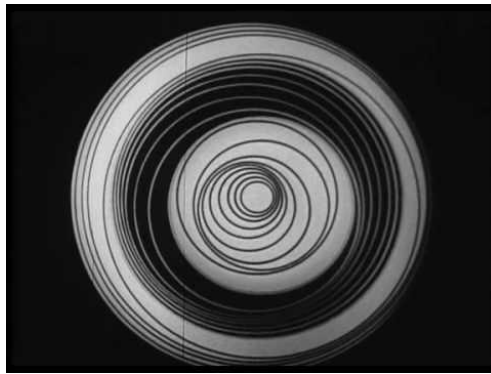
Nagy'un resim, heykel, mimari ve film kuramlarının bel kemiğini oluşturan ışık gösteri araçları arasında video aletleriyle yapılması mümkün olabilen renkli ışık gösteri modellerinin ilkel örnekleridir (Bkz. Görüntü 17). Yapılan tasarım, kendi ekseninde dönüyorken eş anlı olarak yer değiştirebilen, yansımış veya yansıtılmış modelleri hedefleyerek ışığın doğrultusunu saptıran bir metalden oluşmaktadır. Nagy'nin en önemli öngörüsü ise daha 1936 yılında, sadece filmi değil aynı anda soyut aydınlatma kompozisyonunun sunumu için televizyonu da araç olarak görmüş olmasıdır (Video Sanatı, 2005: 44-45).



**Görüntü 17. László Moholy-Nagy, Kinetic sculpture (“Gyros” in motion),
London, 1936**

Kaynak: <https://thecharnelhouse.org/2014/06/19/laszlo-moholy-nagy-painting-and-photography/laszlo-moholy-nagy-kinetic-sculpture-gyros-in-motion-london-1936/> /E.T.15.09.2019

Duchamp’ın Anemic Cinema (Anemik Sinema) adlı filminde ışık ve hareket adına deneysel çalışmalar gerçekleştirmiştir (Bkz. Görüntü 18). Sanatın elektronik medya ile sağlanması aşamasında Dadaizm’in yanında Fluxus ve kavramsal sanatın büyük bir etkisi olmuştur (Yeni Medya, 2012: 22).



Görüntü 18. Marcel Duchamp Anemi Cinema

Kaynak: <https://d1k5w7mbrh6vq5.cloudfront.net/images/cache/c8/20/0b/c8200baee821737a391ab6f17e0f7c12.jpg> /E.T.15.09.2019

Dadaizm ve Fluxus video sanatı sürecinin en önemli iki yapı taşı olarak görülmektedir. Amerikalı sanatçı Nam June Paik'in Almanya'ya yerleştiği 1960 yılında performans gösterileri gerçekleştirdiği bilinmektedir. Paik 1963 yılında "Electronic Television" isimli ilk video sergisini açmıştır (Bkz. Görüntü 19). Bu video sergisinde on üç adet televizyon kullanmıştır. Paik, Rembrant nasıl amacı "doğaya uygunluk" olarak ortaya koyduysa; Monet'in bu görüşü değiştirmesini örnek göstererek kendisinin de aynı şeyi yaptığını iddia etmiştir. 1965 yılında Sony marka taşınabilir video kamerası kullanan Paik video çalışmaları gerçekleştirmeye başlamıştır. Daha sonra Japonya'da bir süre çalışıp Amerika'ya giden Paik, Almanya'da tanıştığı John Cage ve birkaç isim ile birlikte Fluxus Kollektifini kurmuşlardır.



Görüntü 19. Nam June Paik, Electric Television, 1963

Kaynak: <http://lossyculture.altervista.org/nam-june-paik-distortions/> /E.T.15.09.2019

Video sanatında tecrübeli bir isim olan; küratör ve sanat tarihçisi olarak bilinen Wulf Herzogenrath, video sanatını üç aşamada incelemiştir. Herzogenrath'a göre aşağıdaki gibi bir ayırım söz konusudur (Atal, 2008: 70):

Birinci nesil: 1960'lı senelerde karşı hareketi gerçekleştiren ve televizyonu sanat aracı olarak kullanan Nume June Paik, Wolf Vostell ve Joseph Beuys gibi sanatçılar

İkinci nesil: 1970’li senelerde performans sanatçısı olarak bilinen Ulrike Rosenbach, Wolf Kahlen ve Rebecca Horn gibi sanatçılar

Üçüncü nesil: 1977 senesinden sonra ortaya çıkan Bill Viola’nın “I’m a seven channel child” (Yedi kanal çocuğuyum) sözüne uygun olarak büyüyen grubu meydana getiren, sanat faaliyetlerinin başından itibaren video ile uğraşan Marcel Odenbach, Klaus vom Bruch, Herbert Wentscher gibi sanatçılar

Bozkurt (2005: 24) önce bir kitle iletişim aracı olarak televizyon çağının, daha sonra ise video çağı olarak nitelendirilen dönemlerin yalnızca teknolojik bir değişimin/dönüşümün değil, bu teknolojik biçimlerin sebep olduğu toplumsal biçimlerin ve sanatsal dönüşümlerin de ciddi bir farklılaşmaya maruz kaldığı dönemlere karşılık geldiğini belirtmektedir.

Video ve film önceleri geleneksel çalışmalar ve ana akım medyada araç amacıyla kullanılırken, sanatçılar öze inip, giderek soyut kavramları çalışmalarına katmışlardır (Jennings and Mondloch, 2015: 27).

2.2.6. Kamusal Sanat

Toplumsal ortak çıkarları ve faydasını sağlamak amacıyla düşünce, söylem ve eylemlerin ifade edildiği, ortak yaşantıların tecrübelerin üretildiği ve paylaşıldığı ortak toplumsal etkinlik alanları, “kamusal alan” olarak tanımlanmaktadır. Kamusal alan kavramı fiziksel mekân ve olgusal boyutu içeren iki anlamı içinde barındıran bir kavramdır. Halkın ortak kullandığı resmi daire, okul, yol, park, meydan gibi alanlar, teknolojiyle birlikte gelişen internet ortamı fiziksel kamusal alanlara örnek olarak gösterilebilir. Kamusal alan olgusal ya da normatif olarak ortak toplumsal ideali betimlemekte ve üretilen ortak kültür ve yaşantıların tamamını işaret etmektedir (Saygı, 2016: 88).

Tarihsel bağlamda incelendiğinde ülke ve şehirlerin diğer yerlerden surlarla ayrıldığı ve korunduğu on sekizinci yüzyıl tarzı bir yapılanmadan sıyrılarak merkezin banliyölerle sarıldığı kent merkezlerine geçiş ile sınırların kaybolduğu görülmektedir. Kent merkezlerinin yeni yapılanması, ulaşım, iletişim araçlarının gelişmesi ile

kentleşme de yeni bir görünüm kazanmıştır. Şehirler melezleşerek çok merkezli bir yapıya dönüşmüş, eski şehir merkezleri ise tarihi ve kültürel içeriği nedeniyle ayrıcalıklı bir öneme sahip olmuştur. Kamusal alanlarda gerçekleştirilen sanatsal etkinlikler hem “yaratıcı” hem de tarih ve kültürün yok olmaması amacıyla “korumacı” bir yol izlemeye çabalamıştır. On sekizinci yüzyılda Victor Hugo ve Winkelmann gibi sanatçıların korumacılık anlayışıyla var olan anıt ve tarihi yapıtların korunması için büyük mücadeleler verilmiştir. Yirminci yüzyılda modernleşmenin getirdiği müze ve galeriler içinde sürdürülen korumacılık anlayışına dönüşmüştür (Yaman, 2011: 51).

Yirminci yüzyılın başlarında postmodernizm akımının etkilerinden biri olarak gelişen Dadaistler’in salon sergilerine tepki olarak Cabret Voltaire gösterilerini gerçekleştirmesi ilk kamusal etkinliklerden biri olarak sayılmaktadır (Bkz. Görüntü 20). Sanat galerileri ve müzeler “beyaz kutu” olarak tanımlanmakta ve sanatın kamusal alana taşması gerektiği fikri yoğunlaşarak radikal sanatçılar tarafından öne çıkarılmıştır (Tan ve Boynik, 2007: 15).



Görüntü 20. Cabaret voltaire

Kaynak: <https://frieze.com/tags/cabaret-voltaire> /E.T.15.09.2019

Kamusal alanda sanat uygulamalarıyla birlikte sanatla halk arasındaki sınırlar azalmakta ve sanatsal farkındalık sokağa taşınmaktadır. Kentin güzelleşmesine olanak sağlayan, içinde yaşayanlara kenti sevdirenken aynı zamanda turist çekmeye yarayan, kente kültürel farkındalık kazandırırken kültürün korunmasına da aracılık eden, diğer yandan ekonomik katkı da sağlayan işlevleri kamusal sanata atfedilebilir. Kentlerde

betonlaşmaya doğru gidilen bir dönemde sokaklarda ve meydanlarda yer alan sanatsal eserler yalnızca güzel bir görsel şölen yaratmakla kalmamakta, kentin kültürel ve tarihi içeriğinin pekiştirilmesini sağlayan, alt metinlerle birlikte hayat bularak dikkatleri üzerine çeken bir işleve sahiptir (Çevik, Bingöl ve Özkul, 2019: 288).

Kamusal sanat çalışmalarının içerik ve anlamları 1970’li yıllarda genel hatlarıyla politik aktivistler tarafından muhalefet ve kültürel mesaj kaygısı taşıırken, 1990’lı yıllarda daha çok ‘ünlü olma’ ve ‘dikkat çekme’ amaçlarıyla yönlendirilmiştir. Kamusal sanatın grafiti ile başlayan şablon, çıkartma, video ve sokak enstalasyonları gibi farklı yöntemlerle ifade bulan ve gelişen bir tarihsel süreci vardır. Mağara resimlerine kadar uzanan grafitinin günümüzdeki anlamını kazanması 1960’lı dönemlere denk gelmekte ve 1968 Devriminde ağırlıklı olarak kullanılmaktadır. Sokak sanatçıları için kamusal sanat insan hakları, kadın hakları, eğitim, savaş gibi insani hassasiyetler çerçevesinde muhalif kimliklerle seslerini duyurmaya çalışırken en yüksek kitleye ulaşabildikleri güçlü bir araçtır (Selvi ve Koca, 2016: 280).

Kamusal alanda gerçekleştirilen sanat çalışmalarından en çok bilinenleri arasında Alexander Calder’ın yeni ve farklı malzemeler kullandığı dev heykelleri (Bkz. Görüntü 21), Frank Gehry ve Vlado Milunic’in ünlü dans ediyor imajı veren “Dans Eden Ev” bina mimarisi tasarımı (Bkz. Görüntü 22); Carlo Zauli’nin denge, ritmik kıvrımlı ve dinamik büyük seramik uygulamaları (Bkz. Görüntü 23); Baksy’nin duvarlara, sokaklara savaşı, tüketim toplumunu protesto amacıyla resmettiği üç boyutlu grafiti çalışmaları (Bkz. Görüntü 24); John Luebtow’un gün ışığının mimari cam heykellerinde yarattığı kırılmalarla ortaya çıkan renkli ışık oyunları (Bkz. Görüntü 25)sayılabılır (Çevik, Bingöl ve Özkul, 2019: 288).



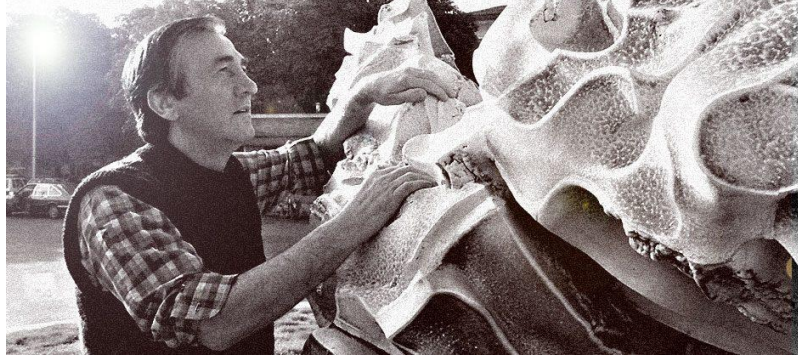
Görüntü 21. Three Discs, Alexander Calder, 1967

Kaynak: <https://www.wikiart.org/en/alexander-calder/man-1967> /E.T.15.09.2019



Görüntü 22. Dans eden ev, 1994-1996

Kaynak: <https://www.praguego.com/honest-guide/dancing-house-building/> /E.T.15.09.2019



Görüntü 23. Carlo Zauli'nin uygulamaları

Kaynak: <http://www.museozauli.it/> /E.T.06.10.2019



Görüntü 24. Banksy'nin 3 boyutlu grafiti çalışmaları

Kaynak: <https://www.canvasartrocks.com/blogs/posts/70529347-121-amazing-banksy-graffiti-artworks-with-locations> /E.T.06.10.2019



Görüntü 25. John Gilbert Luebtow

Kaynak: <https://kevinbarryfineart.com/artists/john-gilbert-luebtow> /E.T.08.10.2019

Kamusal sanatta ortaya konulan eserler bölgeye özgü ya da geçici bulunabilir. Kamusal sanat, tek bir nesneyi, tüm bir caddeyi veya şehir manzarasını içerebilir ve kamusal sanat için toplumumuzun her köşesine sızmıştır diyebiliriz. Bu nedenle günümüzün en tartışmalı ve yanlış yorumlanmış sanat disiplinlerinden biri olmuştur (Cartiere and Zebracki, 2015: 3).

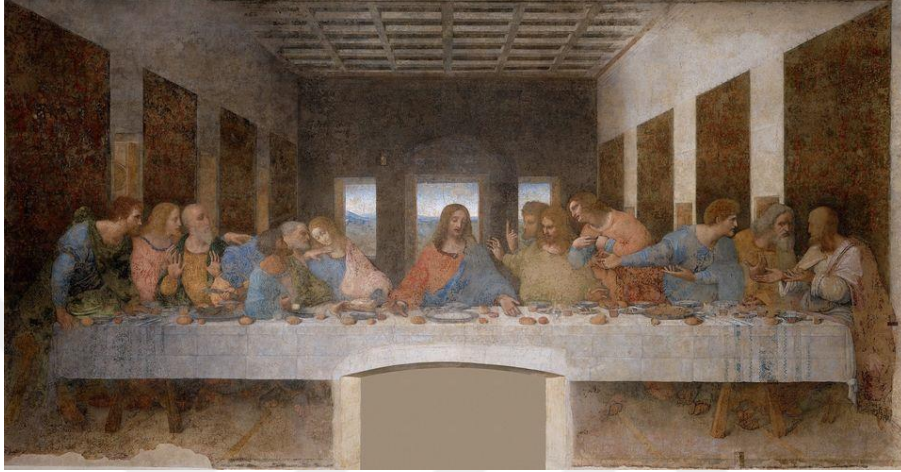
2.3. Dijital Sanat ve Medya

Sanatçılar tarih boyu renkleri ve ışığın madde üzerindeki etkilerini araştırmışlardır. İlkçağ ve Ortaçağ'dan günümüze gelen eserlerde boyamaların düz bir şekilde yapıldığını, hacimsiz nesnelerin gerçeği temsil ettiğini görmekteyiz. Parramon bu durumu şu sözlerle açıklamaktadır (Parramon, 2012: 10):

“Form ve rengi, ışıkla gölgenin yarattığı etkiler sayesinde görüp algılarız. İşte bu nedenle, sanatçıların çevrelerini algılama şekline hep sadık kaldıkları ve resimlerinde her zaman ışık ve gölge oyunlarını yansıtmaya çalıştıkları sanılabilir. Oysa tarihin uzun dönemleri boyunca ressamlar ışığın etkilerini göz ardı etmişlerdir.”

Rönesansa geldiğimizde ise ışık ve renk kullanımı oldukça değişikliğe uğramıştır. Gerçek hayattaki ölçü ve perspektife sadık kalıp, düz bir şekilde resime aktarmışlardır. Dönemin sanatçıları ışığın etkilerini araştıran çalışmalar

gerçekleştirmişlerdir. Örneğin Leonardo da Vinci, ışığı daha iyi vurgulamak adına bir yöntem geliştirmiştir (Bkz. Görüntü 26). Da Vinci çizdiği figürlerin dış hatlarını arkadaki fon ile kaynaştırmış, bunu yaparken ışıklı yerleri daha net, kesin ve doğru biçimde, gölgeli yerleri ise bulanık, belirsiz ve hafif deformasyona uğramış şekilde çizmiştir (Parramon, 2012: 13).



Görüntü 26. Leonardo da vinci son akşam yemeği

Kaynak: https://www.getyourguide.com.tr/milan-1139/1-hour-guided-tour-of-the-last-supper-by-leonardo-da-vinci-t167486/?utm_force=0 /E.T.25.10.2019

On yedinci yüzyılda ise doğal ortam çalışmaları yerini koyu gölge tekniğine bırakmıştır. Dönemin öne çıkan ismi Caravaggio, ışık ve gölgeyi en gösterişli şekilde uygulayanlar arasında yer almaktadır (Bkz. Görüntü 27). Farthing'in Caravaggio hakkında söylediği şu sözler dikkate değerdir (Farthing, 2014: 216):

“Cüretkâr kompozisyonları, insanı tereddütte bırakan hisler uyandırması ve ileri düzeyde gerçekçiliği ile tanınan Caravaggio, başka ressamın eserleri üstünde etki bırakan tekniği ile ışığı dramatik şekilde kullanan önemli bir ustaydı. “Aziz Paul’un Hristiyan Oluşu” adlı eserde kullandığı chiaroscuro -İtalyanca karşılığı “aydınlık-karanlık”tır- tekniği, hacim ve formların ışık ve gölgeler arasında betimleyişini vurgulamaktadır. Güçlü ışık kullanımı aynı zamanda kompozisyona özel bir yapı kazandırmış ve öykünün nakledilmesine yardımcı olmuştur.”



Görüntü 27. Caravaggio, Aziz Paul'un Hristiyan Oluşu

Kaynak:<https://www.istanbulsanatevi.com/sanaticilar/soyadi-c/caravaggio-michelangelo/michelangelo-caravaggio-aziz-paulun-hristiyan-olusu-4207/> /E.T.25.10.2019

On dokuzuncu yüzyılda gerçekleşen teknolojik ve bilimsel gelişmeler ışık ve rengin ele alındığı noktada büyük değişimlerin yaşanmasına sebep olmuştur. Özellikle Naum Gabo, Marcel Duchamp, Laszlo Moholy-Nagy, Thomas Wilfred gibi sanatçılar çalışmalarında elektronik unsurlardan faydalanmaya başlamışlardır (Shanken, 2012: 17).

Naum Gabo ve kardeşi Anton Pevsner 1920 yılında “Kinetix Construction” adlı eserleriyle hareketi heykele dâhil eden bir çalışma ortaya koymuşlardır. Anton Pevsner’in “Realistic Manifesto” adlı yazısında kinetik terimi ilk kez kullanılmıştır (Özer, 2018).

Işık ve hareket üzerine bir çok çalışma gerçekleştiren Nagy, sanatı ve teknoloji ile bir araya getiren yeni bir anlayışın öncülerinden olmuştur. Nagy, 1921 yılında ışığa karşı duyarlı kâğıtlar ve fotoğraf levhalarının arasına koyduğu objeleri, güçlü bir ışık kaynağına maruz bırakarak elde ettiği hayalet benzeyen deneysel çalışmalara; ışığı, hareketi ve mekânı da dâhil etmiş ve böylece yeni bir ilişki ağı yaratmıştır. Nagy’nin “fotogram” (kameronuz fotoğraf) adı koyduğu bu uygulaması, “Işık Mekân

Modülatörü” isimli kinetik heykeli keşfetmesine imkan tanıyacaktı (Girgin, 2018: 2316).

Vladimir Tatlin’in “Monument to the Third International” adlı yapısında bulunan 3 kısımlı farklı hızlarda kendi etrafında dönüyordu (Bkz. Görüntü 28). Sanata dâhil olan hareket Pontus Hulten’in küratörlüğünü yaptığı “Le Mouvement” 1955 yılından düzenlenen isimli serginin ardından “kinetik sanat” terimi yaygınlaşmaya başlamıştır. Zdenek Pesanek (Bkz. Görüntü 29) ve Gyula Kosice gibi isimler neonla çalışarak eserler üretmiştir. Bilimsel ilerlemeler kinetik sanat kapsamında üretilen eserlere yeni bir perspektif getirmiştir (Shanken, 2012: 18-20).



Görüntü 28. Vladimir Tatlin Monument to the Third International

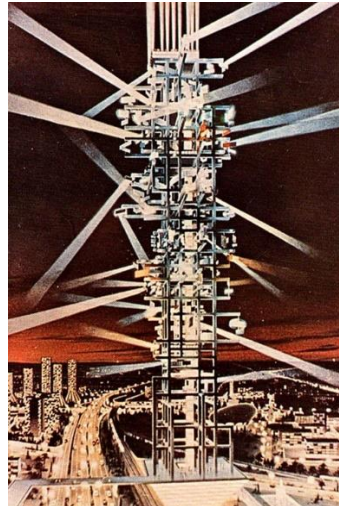
Kaynak: <https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2012/inventingabstraction/?work=226>
/E.T.06.10.2019



Görüntü 29. Torso from the *Spa Fountain*, 1936.

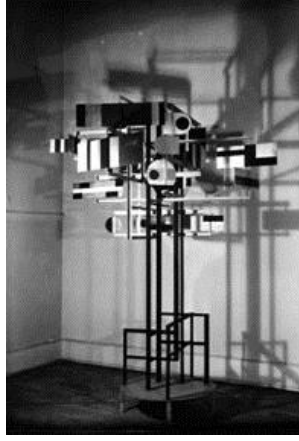
Kaynak: https://monoskop.org/Zden%C4%9Bk_Pe%C5%A1%C3%A1nek_/E.T.06.10.2019

Bauhaus ekolü üzerinde çalışan ve kinetik sanatın kurucusu olarak tanımlanan Nicolas Schöffer'in tasarladığı “Elektronik Beyin” sensörler ve elektrikli sistemler sayesinde harekete ve sese tepki veriyordu. “Liege” adlı çalışmasında ise izleyiciye aktif bir rol veren Schöffer ayna, projektör, spot ışığı ve ses kullanmıştır. “Spatiodynamic Tower” adını verdiği bu çalışma disiplinler arası alanda gerçekleşecek çalışmaların habercisi olmuştur (Bkz. Görüntü 30). (<http://www.kadikoyart.com/nicolasschoefer.html>). Schöffer ardından “Cysp I” (Bkz. Görüntü 31) ve “Cysp II” isimli kuleleri tasarlamıştır (Alp, 2015: 27).



Görüntü 30. Spatiodynamic Tower, Nicolas Schöffer

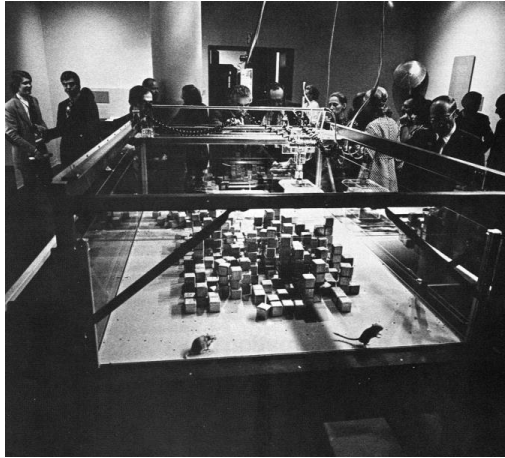
Kaynak: https://dataisnature.com/images/Tour_Lumiere.jpg /E.T. 28.10.2019



Görüntü 31. CYPSP 1

Kaynak: <http://www.olats.org/schoffer/archives/cysppri.htm> /E.T. 28.10.2019

Jack Burhnam elektronik sanat adına bir dönüm noktası olmuştur. Sanat eleştirmeni olarak bilinen Burnham sanat ile bilgi teknolojilerinin bir araya getirilmesine çok ciddi katkılar sağlamıştır. 1970 yılında “Yazılım ve Enformasyon Teknolojisinin Sanat için Yeni Anlamı” sergisinin küratörlüğünü yapan Burnham, bu faaliyeti ile ABD’de bu büyüklükte bir sergide bilgisayarları kullanan (Bkz. Görüntü 32) ilk kişi olmuştur (Bozdurgut, 2013: 11-14).



Görüntü 32. Software, Information Technology: Its New Meaning for Art

Kaynak: https://monoskop.org/images/3/31/Software_Information_Technology_Its_New_Meaning_for_Art_catalogue.pdf /E.T. 28.10.2019

Bahsi geçen sergide Hans Haacke, Joseph Kosuth ve Les Levine gibi isimlerin eserleri yer almaktaydı. Bilgisayar sistemleriyle yaratılan nesnesiz tasarımlardan oluşan bu sergi kavramsal çalışmalar içermektedir (Bkz. Görüntü 33-34-35).

(https://monoskop.org/images/3/31/Software_Information_Technology_Its_New_Meaning_for_Art_catalogue.pdf) E.T. 28.10.2019



Görüntü 33. Software, Information Technology: Its New Meaning for Art

Kaynak:https://monoskop.org/images/3/31/Software_Information_Technology_Its_New_Meaning_for_Art_catalogue.pdf /E.T. 29.10.2019



Görüntü 34. Software, Information Technology: Its New Meaning for Art, Hans Haacke

Kaynak:https://monoskop.org/images/3/31/Software_Information_Technology_Its_New_Meaning_for_Art_catalogue.pdf /E.T. 29.10.2019

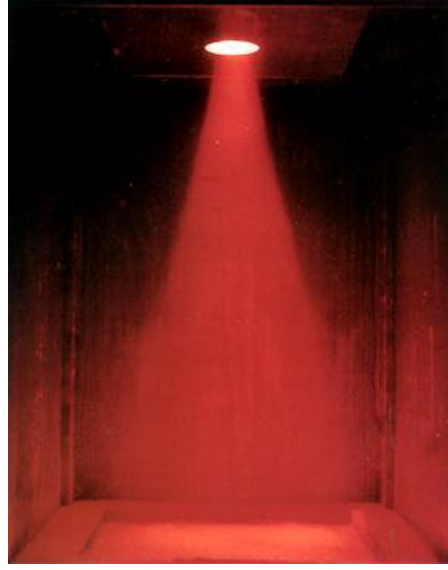


Görüntü 35. Software, Information Technology: Its New Meaning for Art, Les Levine

Kaynak:https://monoskop.org/images/3/31/Software_Information_Technology_Its_New_Meaning_for_Art_catalogue.pdf /E.T. 30.10.2019

Burnham, elektronik platformlarda üretilen çalışmaların yapılarını enformasyon sistemleri ile paralel bir çizgide olduğunu düşünmektedir. Burnham “Akıllı Sistemlerin Estetiği”, “Sistem Estetiği”(1968) ve “Gerçek Zamanlı Sistemler” (1969) makalelerinde ana hatlarıyla belirlediği fikirleri izleyen, “enformasyon sistemleri ve bu sistemlerin araçları” ile kamu etkileşimini test etmek için zemin oluşturma işlevi gören bir yazılım tasarlamıştı (Bozdurgut, 2013: 11-14).

1970’li yıllarda ise sanata dâhil olan teknoloji ve yazılım gibi unsurların ardından kinetik enerjinin dâhil edildiği çalışmalar yapılmıştır. Jean Dupuy’un enstelasyon çalışmasında kauçuk bir zarın, insan kalbinin attığı kaydedilmiş sesin ritmine göre titrettiği ve kırmızı tozu bir ışık konisine sokan bir cam küpten oluşan çalışması (Bkz. Görüntü 36) oldukça ses getirmiştir (<http://www.medienkunstnetz.de/works/hearts-beats-dust/>, E.T.12.10.19).



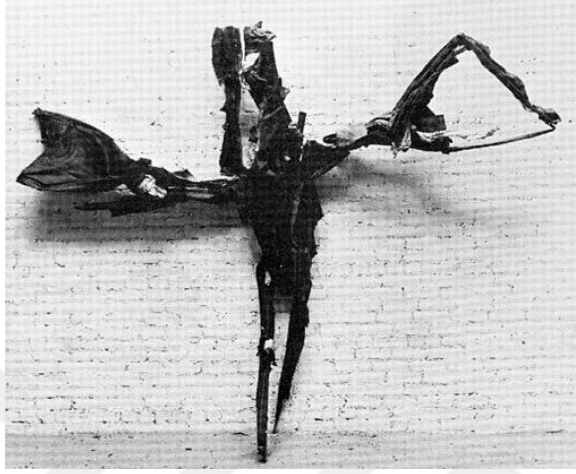
Görüntü 36. Heart Beats Dust: Cone Pyramid, Jean Dupuy

Kaynak: <http://www.medienkunstnetz.de/works/hearts-beats-dust/> /E.T. 28.11.2019

Bu dönemde bilgisayar ve teknolojinin yer aldığı tüm sanatsal çalışmaların “sibernetik sanat” olarak değerlendirilmesinin yanlış olduğunu düşünen Robert Mallery (Bkz. Görüntü 37) bu çerçevede bir yazı kaleme almıştır. Söz konusu yazıda, üretilen bir çalışmanın sibernetik olabilmesi için gereken altı faktörden bahsetmiştir. Altı aşamadan oluşan bir öneri olan metinde özetle şunlar aktarılmaktadır (Demirok, 2016: 46):

- İlk aşamada heykel ile bilgisayarın karşılıklı olarak birbirlerinden faydalanmaları üzerine yazılmıştır.
- İkinci aşamada, bilgisayar sanatında *rastgelelik* kavramının bilgisayar sanatında gerekli olabileceği savunulur.
- Üçüncü aşamada, sanat bilminde eser üretirken programlama evrelerine dikkat çekilmiş ve bu aşamada sanatçının ya da programcının önünde çeşitli üretim seçenekleri olması gerekliliğinin önemi vurgulanmıştır. Sadece bilgisayar tarafından oluşturulmuş bir heykel değil de sanatçının bazı eklemeler yaparak ona estetik değer yükleyeceği belirtilmiştir.
- Dördüncü aşamada, heykeltıraşın aktif/pasif, yaratıcı/tüketici, katılımcı/seyirci, sanatçı/eleştirmen konumunda olduğu belirtilir.

- Beşinci aşamada, bilgisayarın sanal bakımdan özerk varlıklar olduğu, insanın onun üzerinde yok edici/durdurucu bir özelliği olduğu belirtilir.
- Son aşamada ise, heykeltıraşın bilgisayarın fişini çektiği anda cisimsiz bir enerjiye doğru evrim geçireceği savunulur.



Görüntü 37. Harpy

Kaynak: http://www.robertmallery.com/art/gallery4_found_materials/harpy.htm /E.T. 28.11.2019

İKİNCİ BÖLÜM

VIDEO SANATI VE ENSTALASYON BAĞLAMINDA “VIDEO MAPPING”

Her zaman teknolojideki gelişmeleri yakinen takip etmekte olan sanat, son zamanlarda gerçekleşen dijital devrime de yabancı kalmamıştır. Sanatçının var olan her nesneden bir sanat formu yaratabildiği düşünüldüğünde, bilgisayar ortamlarının ve gelişmiş yansıtma aygıtlarının günlük yaşama dâhil olması, sanatçının da kullandığı nesnelere dâhil olacağı anlamına gelmektedir. Pektaş Turgut (2012: 13) bu hususu şu şekilde açıklar:

“Dijital devrimin ve gelişen bilgisayar teknolojilerinin de etkisiyle, tasarımcı/sanatçı, sanatın üretiminde artık yalnızca bilinen malzemeleri değil ses, ışık, hareket gibi öğeleri de dâhil ederek, yapıtın biçimsel anlamda çarpıcı, izleyici etkileşimli çağdaş bir sanat ürünü olmasını hedeflemektedir.”

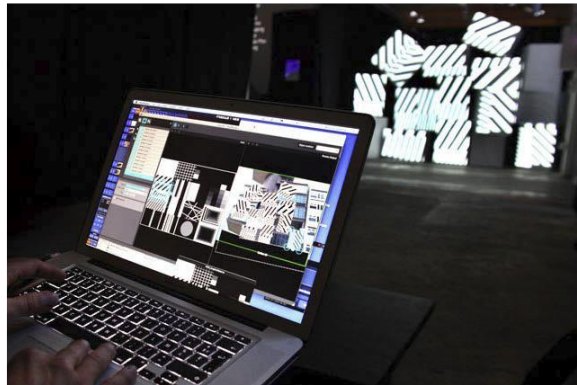
20. yüzyılın başlarında sanat, her şeyden ziyade malzemeleriyle sanat olmayan çalışmalardan ayrılmaktadır. Ressamlar için yağlıboya, kil veya alçı, bronz veya mermer heykeltraş için kutsanmış malzeme idi. Beceri ve yaratıcılık malzemenin gerisinde kalmaktaydı. Bu, yüzyıllar boyunca böyle olmuştu. Bugün tam aksine malzemelerin seçilimi sanat değeri konusunda tartışmalara neden olmaktadır (Cottingham, 2005: 43).

Hâlihazırda sanat ve tasarım, birçok farklı faaliyet alanını, tekniğini ve etkileşimini bir arada bulunduran disiplinler bütünüdür. Sanatçı veya tasarımcı artık yalnızca kâğıt malzeme üzerinde fikirlerini görselleştirmemekte, farklı sistemler geliştirerek, yeni malzeme ve sunuş biçimlerine yönelmektedir (Keleşoğlu ve Uygungöz, 2014: 4). Işık, nesnelerin yüzeyleri ve dijital görüntüler, teknik olarak ise yansıtıcı cihazlar ve video mapping yöntemleri sanatçılar ve tasarımcılar tarafından malzeme olarak kullanılmaktadır.

1. VIDEO MAPPING'İN TANIMI

Video mapping ifadesi yerine projeksiyon haritalama, projeksiyon eşleşmesi, 3d (3 boyut) haritalama ve artırılmış uzamsal gerçeklik gibi isimler de aynı tekniği anlatmak için kullanılmaktadır. Bu teknik, bir artırılmış gerçeklik formudur. Farklı artırılmış gerçeklik unsurlarında olduğu gibi bu yöntemde de gerçekliğin üzerinde geliştirmeler yapılarak sonuç elde edilmektedir. Video mapping, belirli bir görselin, üç boyutlu bir nesne üzerine düşürülecek şekilde yansıtılması işlemine verilen addır. Normal projeksiyon cihazları kullanılarak gerçekleştirilen bu yöntemde yansıtılan yüzey düz bir perde yüzeyi yerine farklı bir nesne olmaktadır. Video mapping uygulamaları için, bir yansıtıcı cihaz, yansıtılacak görseller ve en önemlisi de yansıtılacak görselleri işlemeye olanak sağlayacak bir yazılım gerekmektedir. “Mapping” sözcüğü yöntemsel olarak ayrıştırıcı bir betimleme yaptığı kadar, teknik bir işleyişi de ifade etmektedir (Maniello, 2014: 15).

Video mapping uygulamalarında geleneksel projeksiyon tekniklerinin aksine, yansıtılacak görüntünün şekli, boyutu ve görüntünün açısı ekran olarak kullanılan yüzeyin şekline göre değiştirilebilmektedir. Yansıtılacak yüzeye özel olarak hazırlanan görseller, sadece söz konusu yüzeye ışık düşecek şekilde yansıtılmaktadır. “Mapping” ifadesinin kullanılma sebebi de budur. Burada video eşleşmesinin temel hedefi, görüntüleri hem duyuşal hem görsel unsurlarla bir araya getirerek fiziksel bir yanılsama yaratmaktır (Ekim, 2011: 2). Bu görüntülerin uyumlu bir şekilde bir araya getirilebilmesi için de çoklu sayıda gösterim aynı anda yansıtılmaktadır (Bkz. Görüntü 38).



Görüntü 38. Çoklu görsellerin yansıtılması

Kaynak: Ekim, 2011

Video mapping bilgisayarda üretilen dijital çıktıların projektör sayesinde yüzeye transfer edilmesidir. Başka bir ifade ile doğal dokuya uygun hazırlanan içeriklerin, filmlerin ve animasyonların, dokuya tam olarak oturtulması işlemidir. Hazırlanan içerik ilk olarak mapping yazılımının yüklü olduğu cihazlara gelmekte, işleminden geçen bu görüntüler projeksiyon cihazları yardımıyla dokuya yansıtılmaktadır. Işık gücü yüksek bir veya birden fazla profesyonel projeksiyon cihazı kullanılarak gerçekleştirilen video mapping uygulamaları ile düzensiz şekle sahip tüm yüzeyler ekrana dönüşebilmektedir. Hazırlanan yaratıcı içerikler mapping teknolojisinin zengin renkleri ve benzersiz 3 boyut deneyimi ile bir araya getirilmekte ve izleyicilere etkileyici bir gösteri sunulabilmektedir (https://en.wikipedia.org/wiki/Projection_mapping)

Video mappingi sinemanın işleyişinden farklı kılan nokta projektörün yansıtılan yüzeye haritalama tekniği sayesinde dijital görüntüyü birebir uygulayabilmesidir. Bu sayede gerçeklik algısı yaratımı sağlanmaktadır.

1.1. Video Mapping İşleminde Artırılmış Gerçeklik (Agumented Reality)

Teknolojinin getirdiği imkânlarla, dijital görselleri kullanarak izleyicilerin gerçeklik algısını yanıltmak veya yönlendirmek de kolaylaşmıştır. İzleyicinin algısında değişikliklere sebebiyet verebilecek, içerisinde bulunduğu gerçeklik üzerinden daha fazla bilgi temin edebilmesini sağlayacak teknolojiler genel manada artırılmış gerçeklik kavramını çağrıştırmaktadır.

Zachary ve arkadaşları (1997) artırılmış gerçeklik için “gerçek dünya ile bilgisayar tarafından üretilen ses, video, grafik, GPS konum bilgisi gibi verilerin birleşimini kapsayan bir çalışma alanı” olarak bahsetmektedirler. Gerçeklik sunulmaya çalışılırken, beş duyu ile eşanlı bir şekilde algılanması mümkün olmayan bilgiler bu sayede izleyiciye sunulmaktadır. Azuma’ya (1997) göre ise artırılmış gerçeklik, normal şartlarda insanların duyuları ve bilişsel süreçleri tarafından saptanabilir olmayan bilgileri sağlayarak, gerçekliğin güçlendirilmesini ve desteklenmesini kapsamaktadır. Behringer ve arkadaşları artırılmış gerçeklik teknolojisinin, gerçek dünyanın daha iyi algılanması için sezgisel bilgileri sağlamakta

olduğunu; bu teknolojinin kullanıcı algısını iyileştirdiğini, sanal nesnelerin ya da bilgi ipuçlarının gerçek dünyaya yerleştirilmesi ile bunun mümkün hale getirildiğini ifade etmektedirler (Somyürek, 2014: 63).

Artırılmış gerçeklik uygulamalarının yaygın hale gelmesi, video mapping tekniğinin üstüne kurulu olduğu anamorfizmanın video alanında da kullanımına imkân sağlamaktadır. Bu teknik, görüntünün perspektif ve açısal niteliklerine müdahale edilmesine olanak tanıyarak, düz olmayan yüzeylere yansıtılan görüntülerin, doğru şekilde algılanabilmesini mümkün hale getirmiştir.

1.2. Video Mapping’de Anamorfizm

Görüntünün yansıtılması aşamasında üç geometrik transformasyon kullanılmaktadır:

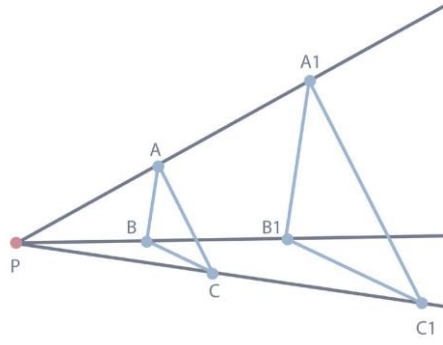
Homoteti (homotety),

Eş yazımlılık (homography)

Anamorfizma (anamorphism)

Homoteti, bir nesnenin belirlenen noktalarının (örneğin A, B, C noktalarının) bir merkez noktasına uzaklıklarının oranı sabit tutularak, herhangi yüzeye düşümünün alınmasına denilmektedir (Bkz. Görüntü 39). Söz konusu merkez nokta, çizim ve fotoğraflardaki perspektif kaçış noktasına benzetilebilir.

Eş yazımlılık, bilgisayarlı görüş alanında, uzayda aynı düzlemsel yüzeyin herhangi iki görüntüsü bir homografi ile ilişkilidir. Bu, iki görüntü arasında görüntü düzeltme, görüntü kaydı veya kamera hareketinin (rotasyon ve çeviri) hesaplanması gibi birçok pratik uygulamaya sahiptir.

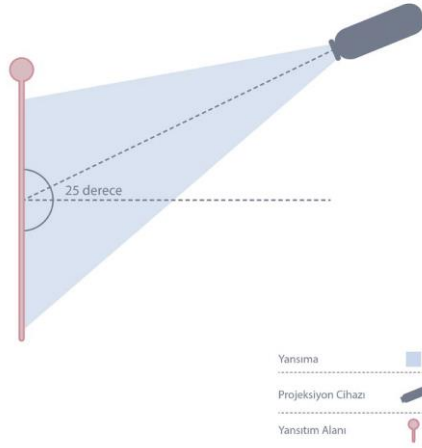


Görüntü 39. Homotetik transformasyon uygulaması

Kaynak: http://www.ddekov.eu/e2/htm/01_definitions/11_constructions/05_02_Homothety.htm /E.T. 28.12.2019

Anamorfizma ise “bir görüntünün sadece belirli noktadan bakıldığında insan tarafından anlamlandırılabilen oranlarda algılanabildiği görüntüler” olarak tanımlanmaktadır. Bu durum bir optik illüzyon etkisi yaratan, görüntünün çarpıtılmış olarak bir yüzeye yansıtılmasıyla, sadece belirli bir açıdan bakıldığında doğru şekilde görünmesini sağlayan, açılı bir yansımadır. Anamorfik teriminin en yalın tanımı, “görüntünün eni ve boyu üzerinde farklı oranlarda büyütme yapılarak optik sistemler yaratmak” olarak ifade edilmektedir (Keleşoğlu ve Uygungöz, 2014: 4).

Video mapping için kullanılan yüzeyler genellikle düz ekranlardan farklı olarak, gerçek hayatın içinde işlevsel kullanımı olan, yüzey açıları üzerlerinde gösterim yapılması için değil, işlevsel veya estetik olması için farklı şekillerde yapılmış alanlardır (Bkz. Görüntü 40). Bu durumda projeksiyon cihazı ile yansıtma için kullanılan yüzey arasında dik bir açı olmaması sıkça karşılaşılan bir durumdur.

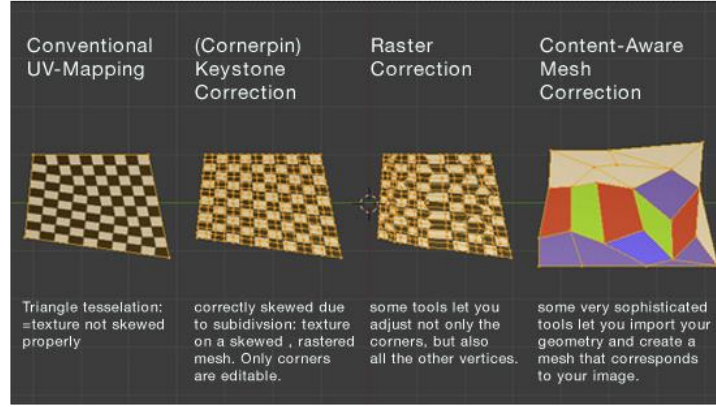


Görüntü 40. Açılı yansıtma

Kaynak: http://www.projectors-av.co.uk/pics/keystone_lens_shift/keystone_angle.gif /E.T. 28.11.2019

Projeksiyon cihazı ile yüzeyin arasındaki açının dik olmaması durumunda yansıyan görüntünün bir tarafı projeksiyon cihazına daha yakinken, diğer tarafı daha uzak olmaktadır. Bu durum projeksiyon cihazına yakın olan tarafta görüntünün daha küçük, projeksiyon cihazına uzak olan kenarda ise görüntünün daha büyük olmasına neden yol açmaktadır. Geleneksel projeksiyon yöntemlerinde görüntü tek bir açı ile yüzeye yansıtılırken; bu açı yeni nesil projeksiyon sistemlerinde “keystone” (açısal bozulma durumunu düzeltme işlevi) isimli bir değer olarak değiştirilebilmektedir.

Video mapping yönteminde büyük bir görselin içinde kullanılan her bir görüntü parçası için keystone etkisi ayrı ayrı yönetilebilmektedir. Her bir görselin içinde belirlenen referans noktaları ile görüntüye video düzenleyici veya görsel düzenleyici yazılımlarda olduğu gibi müdahaleler, yansıtma esnasında yapılabilmektedir (Bkz. Görüntü 41).



Görüntü 41. Her bir görselin keystone ayarının yapılması

Kaynak: Pehlivan Baskın, 2018.

2. VIDEO MAPPING'İN ORTAYA ÇIKIŞI VE TARİHSEL GELİŞİMİ

Disneyland'da 1969 yılında “Haunted Mansion” adlı gösteride ilk kez üç boyutlu nesneler üzerindeki projeksiyonun kullanımı gerçekleştirilmiştir. Korku evinde alçıdan yapılmış “Madame Leota” karakterinin büstlerinin üzerine yansıtılan görüntü ile beraber senkronize bir şekilde seslendirme yapılmıştır (Bkz. Görüntü 42).



Görüntü 42. Madame Leota

Kaynak: https://i.ytimg.com/vi/haaUd_mdE_c/maxresdefault.jpg /E.T. 24.08.2019

Bir sonraki video mapping örneği, 1980 yılında Michael Naimark'ın sürükleyici film yerleştirmesiyle olmuştur. Tasarlanan oturma odası beyaz renge boyanmış, dairesel olarak dönen projektör ile haritalama gerçekleştirilmiştir (Bkz. Görüntü 43).



Görüntü 43. Michael Naimark'ın sürükleyici film yerleştirmesi

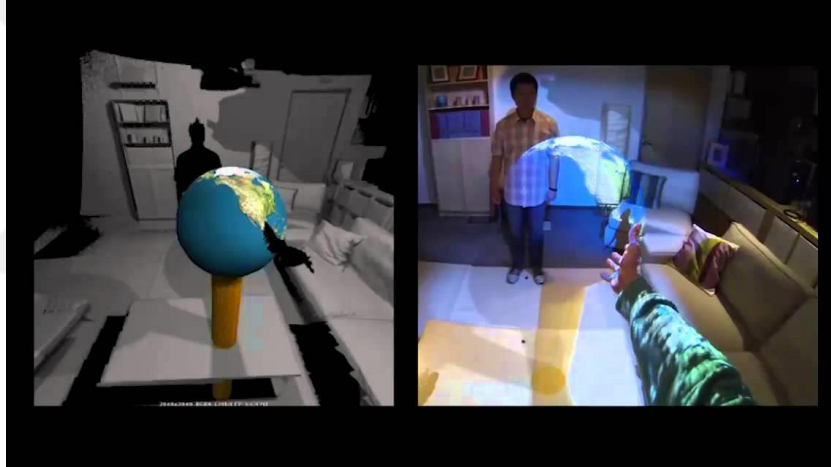
Kaynak: <http://media.rhizome.org/blog/3654/disp3.jpg> /E.T. 24.08.2019

Projeksiyon mapping ile ilgili ilk patent başvurusu Walt Disney tarafından 1991 yılında yapılmıştır. Hem canlı hem de gerçekçi bir görüntü elde edebilmek adına projeksiyon cihazı teknolojilerinde ciddi çalışmalar gerçekleştirilmiştir. Burada grafik verilerinin bir arayüz vasıtası ile girişi sağlanmış ve 3 boyutlu bir nesnenin üstüne gelerek bir görüntü oluşturması için işlenmiştir. Optik olarak üst üste binen renkler sayesinde kristal paneller oluşturulmuş; bunlar da yansıtılmakta olan ışığı filtreleyerek istenilen imaj nesnenin üstüne yansıtılmıştır (Mine, Rose, Yang, Van Baar, Grundhöfer, The Walt Disney Company, 1994: 1).

25 Mart 1994 tarihinde ise, General Electrics “Projection of Images of Computer Models in Three Dimensional Space” (Bilgisayar modellerinin üç boyutlu

uzaydaki imajlarının projeksiyonu) isimli bir patent başvurusunda bulunmuştur (Ayhan, 2018: 28).

Video projeksiyon arařtırmaları ortaya ıktıęı dönemden itibaren bir ok sanatı ve bilim adamının alıřmalarına konu olmuřtur. Arařtırma ve geliřtirme yoluna gidilerek bu alan akademik platformlar boyutunda da kendine yer bulmuřtur. Bu alıřmalara rnek verecek olursak; Ramesh Raskar, Greg Welch, Matt Cutts, Adam Lake, Lev Stesin, ve Henry Fuchs “Uzamsal Artırılmıř Gereklik” (Spatial Augmented Reality) konusunda arařtırmalar gerekleřtirmiřtir. Bu alıřma grubu 1998 yılında Kuzey Carolina niversitesi’nde “Ofisin Geleceęi (The Future of the Office)” (Bkz. Grnt 44-45) isimli bir makale yayınlamıřlardır. (Alpay, 2015: 41-42).



Grnt 44. Ofisin Geleceęi 1

Kaynak: <https://i.ytimg.com/vi/Df7fZAYVAIE/maxresdefault.jpg> /E.T. 24.08.2019

Sz konusu alıřma grubunun uzamsal artırılmıř gereklik ile ilgili řu ifadeleri nemlidir (Alpay, 2015: 41-42):

“Temel fikir, gerek zamanlı bir bilgisayar vizyon teknięi kullanarak ofisin duvarları, mobilyaları, nesneleri ve insanları gibi grnr yzeylerinin derinlięini piksel piksel zetlemek ve bilgiyi yansıtma ve daha sonra imajları ya yzeye yansıtma ya da yzeylerin imajlarını resmetme veya yzeylerdeki deęiřimleri yorumlamaktır.”

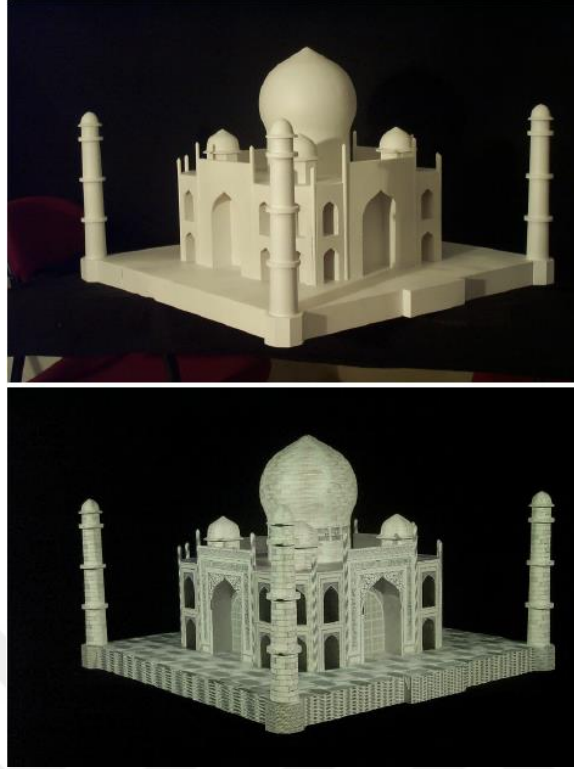


Figure 1: A conceptual sketch of the *office of the future*. By replacing the normal office lights with projectors, one could obtain precise control over all of the light in the office. With the help of synchronized cameras, the geometry and reflectance information can be captured for all of the visible surfaces in the office so that one can project images *on* the surfaces, render images *of* the surfaces, or interpret changes *in* the surfaces. The inset image is intended to help differentiate between the projected images and the real objects in the sketch.

Görüntü 45. Ofisin Geleceği 2

Kaynak: <http://projection-mapping.org/the-history-of-projection-mapping/> /E.T. 24.08.2019

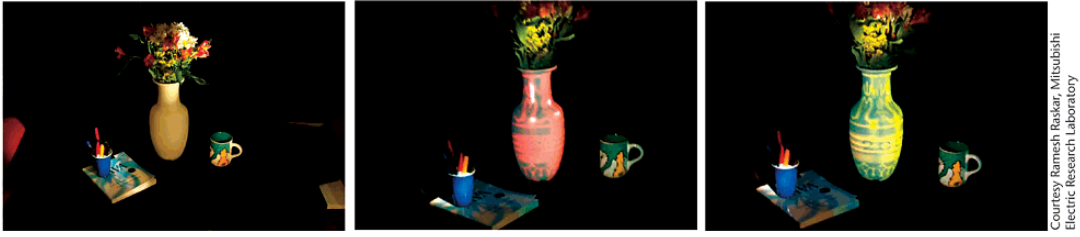
Akademik sahada gerçekleştirilen bu çalışmaların ardından 2001 yılında artırılmış gerçeklik ile ilgili çalışmalar yapan Ramesh ve arkadaşları üç boyutlu nesnelerin görüntülerini değiştirebilmek amacıyla hareketli grafiklerle ve animasyonlarla bağlantılı “Shader Lamps” isimli projeyi geliştirmişlerdir (Bkz. Görüntü 46).



Görüntü 46. Shader Lamps

Kaynak: https://www.researchgate.net/profile/Kok_Lim_Low/publication/2545224/figure/fig1/AS:279314139500549@1443605088665/Underlying-physical-model-of-Taj-Mahal-top-and-enhanced-with-shader-lamps-bottom.png /E.T. 24.08.2019

Mapping ile ilgili çalışmalar hızla devam ederken farklı platformlarda benzer teknik yaklaşımlarda bulunan Oliver Bimber ve ekibi interaktif bir sunum gerçekleştirmişlerdir. 2005 yılında “Superimposing Pictorial Artwork with Projected Imagery” ismiyle bir makale hazırlanmış; 1518 yılında Jacopo Pontormo tarafından yapılan “Joseph and Jacob in Egypt” (Yusuf ve Yakup Mısır’da) adlı yağlı tablonun alt katmanlarında bulunan bir portre çalışması, projeksiyon tekniği kullanılarak ortaya çıkarılmış ve bu şekilde izleyiciye interaktif bir sunum yapılmış (Bkz. Görüntü 47), onlarla etkileşim kurulması hedeflenmiştir (Ayhan, 2018: 30).



Görüntü 47. Courtesy Ramesh Raskar, Mitsubishi Electric Research Laboratory

Kaynak: <https://csdl-images.computer.org/mags/cg/2007/01/figures/g10906.gif> /E.T. 24.08.2019

Bununla birlikte, üretimdeki yüksek maliyetler, teknolojiyi daha uygun fiyatlı lümen projektörlerinin ortaya çıkmasına kadar ana akımın dışında tutmuştur. Diğer ışık şovu teknolojilerinden farklı olarak, projeksiyon haritalama, ışığı küçük veya büyük ortamlarda kullanırken geniş çapta yaratıcılık sunmaktadır. Yeni ve uygun fiyatlı projektörler tarafından yönlendirilen haritalama, düzensiz şekilleri, nesneleri ve hatta tüm bina cephelerini tamamen kaplayabilmektedir.

Aşağıda yer alan Tablo 1’de video mapping ile ilgili tarihsel sürecin kilometre taşları yer almaktadır.

Tablo 1. Video mapping’in tarihsel süreci

1920’ler	Erwin Piscator Kanvas üzerine projeksiyon... Berthold Brecht epik tiyatrosu... Weimar, Almanya
1966	Mark Boyle... Projeksiyon... Son et Lumiere... “Earth, Air and Water”... UFO Club
1970’ler	Jo Cannon’s... LSD çalışmaları... Jean Michel Jarre projeksiyonları... Eyfel kulesi ve Kahire piramit cepheleri
1980’ler	Derek Jarman... ‘Super Eight Films’... kanvas üzeri projeksiyon... Pet Shop Boys konseri... Anton Corbijn... kanvas üzeri vide... Depeche Mode konseri
1990’lar	‘The Light Surgeons’... görsel sanat grubu... video mapping ilk büyük oyuncusu... Chris Allen ve Andy Flywheel... Londra... Gökdelen veya otoban cepheleri... kamusal mekanı yeniden yaratmak
1997	“advances music and multimedia art”... Barcelona’da festival... VJ... Coldcut
2000’ler	Pablo Valbuena, Deep Visual, Urbanscreen ve Obscura, Telenoika ve Vimeo... günümüzün en önemli uluslararası video mapping temsilcilerinden birkaçı

Kaynak: Işıkkaya ve Çatak, 2010.

3. VIDEO MAPPING UYGULAMALARI

3.1. Dünyadan Örnekler

Wolf Vostell Peter Saage "Electronic De-coll"

Elektrik motorları, projeksiyon ve televizyon kullanılarak 1968 yılında hazırlanmış olan bu çalışmanın kavramsal amacı, slaytlar aracılığı ile yansıtılan resimlerin yeniden yaratılmasını kapsamaktadır (Bkz. Görüntü 48). Fluxus grubunda faaliyetlerde bulunan Vostell dokunma duyusu ile izleme etkinliğini ortak paydada birleştirmek üzere farklı çalışmalar gerçekleştirmiştir (<http://www.medienkunstnetz.de/works/elektronische-decollage/images/3/?desc=full>). E.T.08.09.2019)

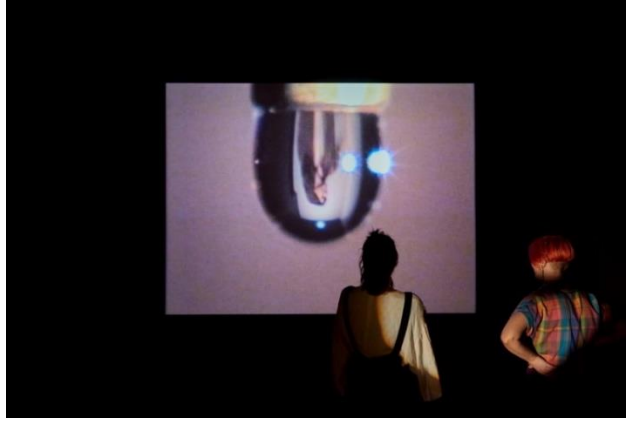


Görüntü 48. Electronic De-coll, Wolf Vostell Peter Saage,1968

Kaynak: https://live.staticflickr.com/7368/8912075901_9ceca9d70b_c.jpg / E.T 02.04.2019

Bill Viola "He Weeps For you"

Uzakdoğu kültürüne ilgi duyan Viola projeksiyon ile gerçekleştirdiği "He Weeps For you" adlı çalışmasında yağmur damlası üzerinden yola çıkıp evrene uzanan bir kurgu tasarlamıştır (Bkz. Görüntü 49). (https://wikieducator.org/He_Weeps_for_You). E.T.08.09.2019).



Görüntü 49. He Weeps For You, Bill Viola, 1979

Kaynak: https://www.washingtonpost.com/entertainment/museums/bill-violas-videos-show-what-art-can-do-and-expose-what-the-barnes-collection-lacks/2019/08/12/d6c0eb40-bad7-11e9-a091-6a96e67d9cce_story.html / E.T 12.04.2019

Elektrosonic Interference ,The Arterial Group: Barry Schwartz, Bastiaian Maris

İki sanatçının görsel medyayı, sesi ve elektriği sanayileşmenin olumsuz etkilerini aynı zamanda bu etkiler sonucu ortaya çıkan sağlık problemlerine dikkat çekmek amacıyla hazırladıkları bu çalışma 2001 yılında sergilenmiştir (Bkz. Görüntü 50). (<https://eprints.qut.edu.au/9024/>).E.T.02.07.2019).



Görüntü 50. Barry Schwartz photo David Waldorf

Kaynak: <http://www.realtimearts.net/article/issue44/5920> E.T.03.12.19

Dumb Type: Tieji Furushashi, Toru Koyamada, Yukihiro Hozumi, Shiro Takatani, Takayuki Fujimoto, Hiromasa Tomari-B

Dumb Type ekibinin çeşitli fotokopi makinesi ve projeksiyon gibi ekipmanları kullanıp beden imgesi üzerinden anlatım gerçekleştirdikleri bir çalışmadır (Bkz. Görüntü 51).



Görüntü 51. Dumb Type, Tieji Furushashi, Toru Koyamada, Yukihiro Hozumi, Shiro Takatani, Takayuki Fujimoto, Hiromasa Tomari-B,1984

Kaynak: <https://www.centrepompidou-metz.fr/en/dumb-type> / E.T 18.04.2019

Stellarc “Ping Body”

Bedenin bir başkası tarafından yazılım ve çeşitli donanımlar aracılığı ile kontrol edilebilmesini hedef alan Ping Body çalışması 1994 yılında gerçekleştirilmiştir (Bkz. Görüntü 52). (<http://www.artelectronicmedia.com/document/stelarc-ping-body>). E.T.06.08.2019).



Görüntü 52. Ping Body, Stellarc, 1996

Kaynak: <https://v2.nl/archive/works/ping-body> / E.T 22.04.2019

Ulrike Gabriel “Breath”

Gabriel insan bedeninin nefes alıp vermesi esnasında çıkardığı sesleri kayıt altına alıp ardından bu seslerle dijital ortamda sekron medyalar yaratmıştır. Tasarladığı bu interaktif çalışmada izleyicinin bedeninde gerçekleşen doğal reaksiyonları sahne karşısında deneyimlemesini amaçlamıştır (Bkz. Görüntü 53). (http://www.lllllll.de/breath_e.html). E.T.01.11.19).

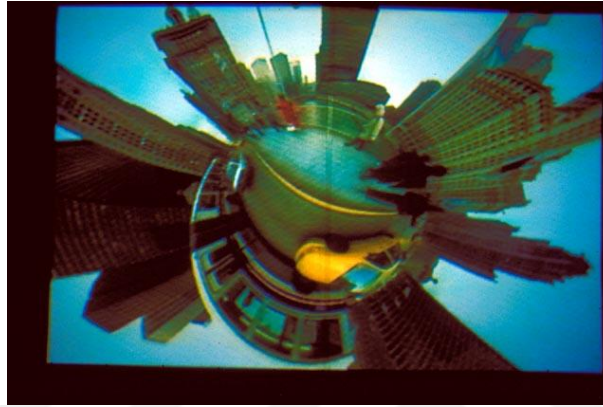


Görüntü 53. Breath, Ulrike Gabriel, 1992

Kaynak: http://www.lllllll.de/breath_e.html / E.T 23.04.2019

Mirosław Rogala “Lover Lap”

1994 yılında gerçekleştirilen çalışmada, 7x5 büyüklüğünde ve iki ekran üzerinde gösterilen video görüntüler izleyicinin hareketine bağlı olarak 360 derecelik bir açıda form değiştirmektedir. Sanatçıların amacı izleyicinin kontrol edemediği ve bedenine yabancılaştığı bir deneyim yaşatmaktır (Bkz. Görüntü 54). (<https://v2.nl/archive/works/lovers-leap>). E.T. 04.06.2019)

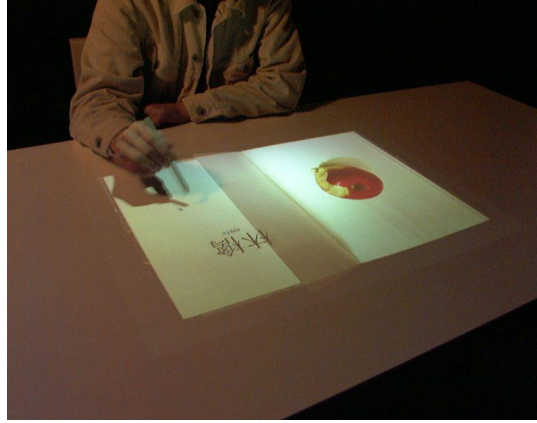


Görüntü 54. Lover Lap, Mirosław Rogala, 1994

Kaynak: <https://v2.nl/archive/works/lovers-leap> / E.T 26.04.2019

Massaki Fujihata “Beyond Pages”

Bu çalışmada projeksiyon aracılığıyla yüzeye yerleştirilen görüntüye dokunan izleyiciler, çevrede bulunan nesnelerde değişiklikler gözlemlemektedir. Sanatçı yazılım aracılığıyla nesneleri ve dijital görüntüleri birbirine entegre etmiştir (Bkz. Görüntü 55). (<https://www.digitalartarchive.at/database/general/work/beyond-pages.html>). E.T.01.11.19).



Görüntü 55. Beyond Pages, Masaki Fujihata, 1995

Kaynak: <https://oss.adm.ntu.edu.sg/dgoh023/hyperessay-beyond-pages-1995-by-masaki-fujihata/> /
E.T 02.05.2019

Jill Scot "Frontiers of Utopia"

"Ütopya'nın Sınırları" etkileşimli ortamında, geçen yüzyılın farklı dönemlerinden sekiz kadın figürü (1900, 1930, 1960, 1990) sunulmaktadır. Her biri on yıllığına ayrılmış dört özel terminale sahip ziyaretçiler, film sahnesine, bilgisayar animasyonlarına ve ses kayıtlarına dokunmatik ekran ve dokunuşlu nesneler aracılığıyla kahramanların yaşam ortamını tanımak için erişebilmektedir. Kullanıcı, kadınların biyografilerinde dolaşabilmekte, tarihsel çevrelerinde gözlemleyebilmekte ve hatta onlarla doğrudan diyaloga girebilmektedir. Kişi bu durumda kendi görüşlerinden, amaçlarından ve ideallerinden değil, aynı zamanda kendi kişisel ütopyalarından da öğrenebilmektedir (Bkz. Görüntü 56).

"Ütopya Sınırları"nın temel unsuru, kronolojik bağlantıların askıya alındığı "Akşam Yemeği Partisi"dir. Sekiz kadının hepsi burada bir masada toplanır ve birbirleriyle kullanıcı kontrollü bir diyaloga girebilirler. (http://www01.zkm.de/algorithmische-revolution/index.php?module=pagemaster&PAGE_user_op=view_page&PAGE_id=10). E.T.01.11.19).



Görüntü 56. Frontiers of Utopia, Jill Scot, 1996

Kaynak: <https://www.digitalartarchive.at/database/general/work/frontiers-of-utopia.html> / E.T
05.05.2019

Marry Flanagan Domestic

Oyun ile gerçek hayat arasındaki bağlantıyı ve hafızanın bu bağlantıdaki rolünü sorgulamak üzere oyun motoru aracılığıyla kurgulanan bir çalışmadır (Bkz. Görüntü 57). (<https://maryflanagan.com/work/domestic/>). E.T.17.19.19).



Görüntü 57. Domestic, Marry Flanagan, 2003

Kaynak: <https://studio.maryflanagan.com/domestic/> E.T 07.05.2019

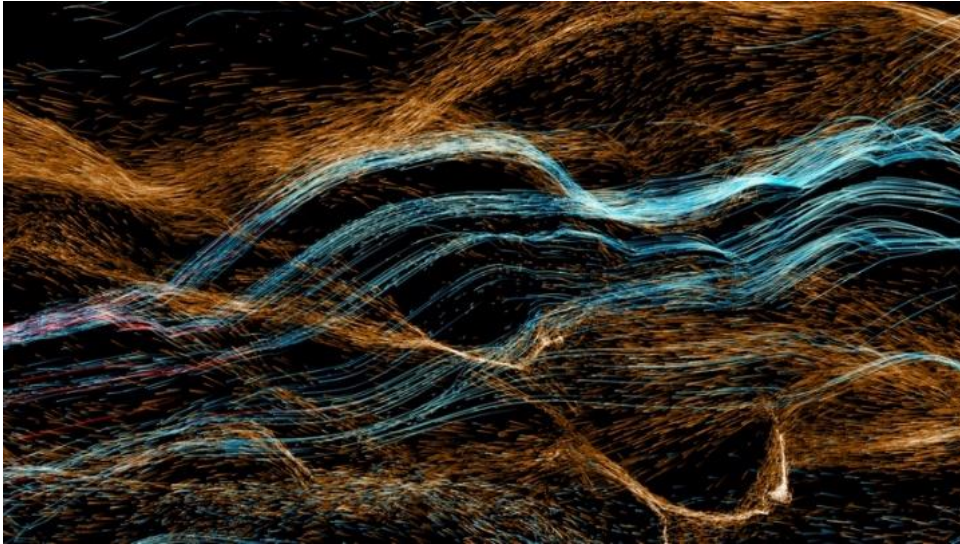
Mark Boyle, “Joan Hills”

Üç bölümden oluşan “Son at Lumiere For Bodily Fluids and Functions” performansında insanların sahip olduğu karmaşık zihin yapısına atıfta bulunmaktadır. 1967 yılında Boyle ve Hills, “Sensual Laboratory” isminde bir organizasyon kurmuşlardır. Bu organizasyon The Soft Machine, Pink Floyd ve Jimmy Hendrix Experience gibi rock gruplarının ışık gösterilerinde kendi projeksiyon performanslarını ortaya koymuşlardır (Shanken, 2012: 142).

3.2. Türkiye’den Örnekler

Candaş Şişman ve Deniz Kader, “Streamline”

Multidisipliner sanat yönetimi yapan yeni medya ajansı kurucuları olan Candaş Şişman ve Deniz Kader tarafından İstanbul Zorlu Center’da gerçekleştirilen “Sonar Festivali” kapsamında “Streamline” adlı performansları sergilenmiştir. Sıvıların yüzey üzerindeki hareketlerinden yola çıkarak gerçekleştirdikleri bu performans 2018 yılında izleyici ile buluşmuştur (Bkz. Görüntü 58).



Görüntü 58. Streamline, 2018

Kaynak: <https://sonaristanbul.com/tr/2018/Sanat%C3%A7%C4%B1lar/nohlab/E.T.30.12.2019>

Refik Anadol, “Melting Memories”

Yeni medya üzerine çalışmalar gerçekleştiren Refik Anadol, insan belleği üzerinde yaptığı deneyler neticesinde elde ettiği verileri multidisipliner bir kesitte heykel formuna getirmiştir. (<http://refikanadol.com/works/melting-memories/> E.T.28.02.19) Bu eser 2018 yılında “Pilevneli Galerî”de sergilenmiştir (Bkz. Görüntü 59).

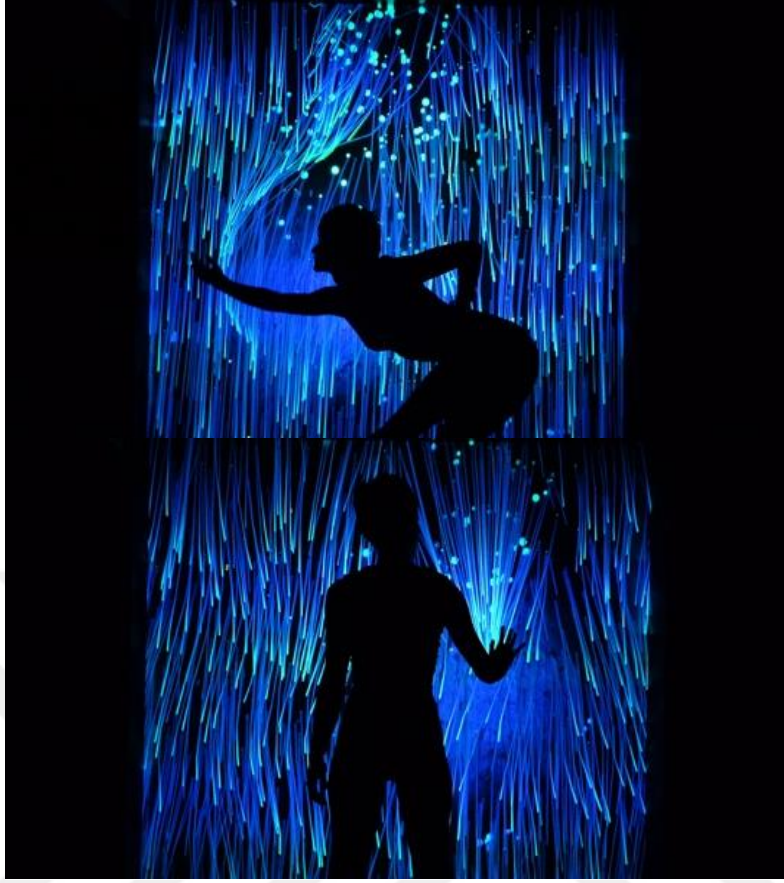


Görüntü 59. “Eriyen Hatıralar” Refik Anadol, 2018

Kaynak: <http://refikanadol.com/works/melting-memories/> E.T.28.02.19

Ahmet Said Kaplan, “Lumin”

Türkiye’de ve yurtdışında farklı sanat platformlarında projeler üreten ve DECOL isimli yeni kurucu olduğu yeni medya stüdyosunda kreatif geliştirmeler yapan Kaplan, aynı zamanda lisans seviyesinde eğitim vermektedir. Sanatçının “Lumin” isimli enstalasyon çalışması izleyici ile etkileşim içinde olan ve özünü doğadan alan bir çalışmadır. İzleyicinin enstalasyon karşısında eserin bir uzantısı haline gelmesi doğal bir süreçtir. Bu çalışma 2019 yılında “Mixer” isimli galeride sergilenmiştir (Bkz. Görüntü 60).



Görüntü 60. “Lumin” Mixer, 2019

Kaynak: Sanatçıdan alınmıştır

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

VIDEO SANATI VE ENSTALASYON BAĞLAMINDA "VIDEO MAPPING" TEKNİĞİNİN UYGULANMASI

Çalışmanın birinci bölümünde video ve enstalasyon sanatına yer verilmiş, ikinci bölümde ise video mapping tekniği alt başlıklarıyla beraber incelenmiştir. Tarih boyu renkleri ve ışığın madde üzerinde ki yansımalarını araştıran sanatçılar, on dokuzuncu yüzyılda gerçekleşen teknolojik ve bilimsel gelişmelerin ardından bu gelişmelerin yarattığı unsurlar, sanatta yer bulmaya başlamıştır. Hazır nesne kavramı paralelinde sanat eserlerinin fikirden bağımsız yalnızca biçimsel olarak değerlendirilme kriteri ortadan kalkmıştır. Heykel, resim, grafik gibi sanat dalları günümüzde iç içe geçmiş, teknoloji beraberinde deneysel multidisipliner çalışma alanları ortaya çıkmıştır. Sanat anlamında gerçekleşen bu devrimsel nitelikte gelişmelere pek çok sanat eleştirmeni ve düşünür farklı yaklaşımlar getirmiştir.

Walter Benjamin eserlerinde, sanat yapıtlarının her dönemde yeniden üretilebilir olduğunu belirtmiştir. Yirminci yüzyıldan sonra teknik aracılığı ile yeniden üretilebilme yetisini yeni bir olgu olarak tanımlamaktadır. Eserin, etkili bir yeniden üretim yönteminde bile biriciklikten yoksun olacağının altını çizmekte, bir başka deyişle buradalık kavramının üzerinde durarak yeniden üretime maruz kalan tüm eserlerin tarihsel ve mülkiyet çözümlemelerinin gerçekleştirilemeyeceğini belirtmektedir. Benjamin buradalık kavramını hakikilik ile bir tutarak, eserlerin buradalığını tarihsel olarak tanımlamaktadır (2019, s. 52 -55) Benjamin teknik olarak yeniden üretilen yapıtlar ile ilgili biricik kavramı yanında aura kavramını da tanımlamıştır.

Benjamin yeniden üretilen sanat eserlerine aura ve biricik kavramı ile açıklık getirmişken eserlerin var olan iki değerinden bahsetmiştir. Bu değerlerin zıt olarak değişiklik gösterdiğini ifade etmiştir. Benjamin'e göre eserlerin alımlanması iki farklı zıt değere göre olur. Bu değerler kült değeri ve sergileme değeridir. Benjamin bu değerlerin görülebilirliğine değil varlığına dikkat çeker ve zamanla sergileme

olanaklarının geliştiğini belirtmektedir. Kült değerini eserin sahip olduğu bir nevi tapınma değeri, zaman içinde kazandığı anlam olarak tanımlamıştır. On dokuzuncu yüzyıldan önce ön planda olan ve bazen amaç olan kült değer yerini sergileme değerine bırakmıştır. Sergileme değerinin yükselişi teknik olarak yeniden üretilen eserlere farklı işlevler katmıştır (2019, s.59-60).

Postmodernist sanat anlayışını inceleme noktasında izleyici- eser arasındaki ilişkiyi anlamlandırmanın önemli olduğu düşünülmektedir. Kavramsallığın sanatta yer almasının ardından sanatçıların ortaya çıkardıkları eserler karşısında izleyici bireysel yorumlamada bulunmaktadır. Özellikle multidisipliner alanlarda üretilen eserler karşısında, eserlerin birçoğunda izleyicinin anlamlandırma sürecine dahil olduğunu gözlemleyebiliriz. İzleyici - eser arasında ki ilişkiyi Umberto Eco, Açık Yapıt isimli kitabında detaylı olarak ele almıştır.

Eco, sanatçının eserini izleyiciye sunduğunda tamamlanmamış bir yapıt sunduğunu ve nasıl tamamlanacağına dair en başında kesin bir düşüncesinin olmadığını belirtmektedir. Ancak izleyici tarafından tamamlanan yapıtın onu başka bir eser yapmayacağını ve yönlendirenin sanatçı olduğunu vurgulamakta, yapıtın anlam olarak temsil ettiği değer, sanatçıdan aldığı iz sayesinde kim tarafından yorumlandığı gözetilmeksizin estetik olarak tamamlandığının altını çizmektedir (2016, s.90-92).

Eco'nun Açık Yapıt (2016), eserinde belirttiği gibi; fiziksel olarak sanatçı tarafından tamamlanmış yapıtların izleyici karşısında tekrar tekrar değerlendirilen hareketli yapıtlar vardır ve her eser taşıdığı anlamı en görünür haliyle ifade etse bile izleyici karşısında sonsuz farklı okumaya açıktır.

Yirminci yüzyılda sanatsal anlamda yaşanan köklü değişiklikler pek çok düşünür, sanatçı ve sanat eleştirmeninin dikkatini çekmiştir. Bu isimlerden bir diğeri sanat eleştirmeni ve anlamlı form olarak bilinen sanat teorisini geliştiren Clive Bell olmuştur.

Bell, anlamlı biçimde ele alınan çizgi renk ve biçimlerin varlığını tek başına yeterli bulmamakta bu formların eser karşısında birlikte yorumlanmasının ardından

izleyiciyi anlamlı biçimime götüreceğini belirtmektedir. Sanatçının oluşturduğu eserde kültürel birikiminin ve estetik yaklaşımının yansımalarının yer aldığının altını çizerken sanat eserinin yorumlanırken estetik perspektiften olması gerektiğini savunmaktadır (aktaran Murray, 2012, s.57-61).

Yirminci yüzyıl sanatına ışık tutan bu bilgiler doğrultusunda Türkiye’de daha çok reklam ve pazarlama alanında kullanılan multidisipliner anlamda etkili anlatım yollarından biri olduğu düşünülen video mapping tekniğini ile video sanatı ve enstalasyon bağlamında örnek bir uygulama gerçekleştirilmiştir. Bu uygulama iki gün boyunca sergilenmiş ve çalışmaya konu olan postmodernizm sonrası sanat kapsamında izleyiciye yönelik görüşme soruları oluşturulmaya çalışılmıştır.

1. GENEL BİLGİLER

1.1. Problem

Siyasi gelişmeler, savaşlar ve bilimsel çalışmalar gibi tarihin gidişatını değiştiren olayların, toplumlar üzerinde olduğu kadar sanat üzerinde de çağlar boyu devam eden etkileri olmuştur. On dokuzuncu yüzyıldan sonra değişmesi öngörülme-yen normlarda gerçekleşen gelişmelere bakıldığında; sanatın toplumda üstlendiği rol kapmasında da köklü değişimler yaşanmıştır. Form değiştiren sanatın, mekân ile bütünleşip enstalasyona dönüşmesinde önemli tekniklerden biri olarak kabul edilen video mapping tekniği giderek yaygınlaşmaktadır. Reklam ve pazarlama alanlarında Türkiye’de sanata nispeten daha yaygın olarak kullanılmakta olan bu tekniğin sanatsal bağlamda “video sanatı ve enstalasyon” çerçevesinde üretilen bir örneğine Türkiye’de akademik anlamda rastlanmamıştır. Video mapping tekniğinin video sanatı ve enstalasyon kapsamında uygulanacağı bu örnek çalışma ile video sanatı ve enstalasyonda uygulanabilirlik sağlanmıştır. Bu çalışma ile ayrıca izleyicinin uygulama karşısında anlamlandırma pratikleri ortaya konulmaya çalışılmıştır. Bu bağlamda tez, video mapping tekniği kullanılarak enstalasyon ve video sanatı çerçevesinde eserin üretim süreci ve izleyici gözünden sergi alanı dahilinde eserin anlamlandırılma sürecinin ortaya koymayı kapsamaktadır.

1.2. Çalışmanın Amacı

Bu çalışma, 1960'lı yıllardan itibaren ilgili süreçleri ele alıp, ilerleyen teknoloji ile beraber dünyanın küreselleşmesinde etkin rol alan teknolojik gelişmelerin kapsamında, modernizmden postmodernizme uzanan süreçte sanatın geçirdiği biçimsel değişiklikleri konu edinmektedir. Ayrıca bu çalışmada on dokuzuncu yüzyıl sonrası ortaya çıkan üretim teknolojileri ile beraber sanatın toplumda üstlendiği eleştirel rolün, video ve enstalasyon sanatlarındaki yansımalarına değinilmektedir. Kavramsal sanatın yapı taşlarından biri olan multidisipliner platformlar çerçevesinde video ve enstalasyon bağlamında “Video Mapping” tekniği kullanılarak bir uygulama örneği gerçekleştirilmiştir. Türkiye’de dünyaya kıyasla çok daha az tercih edilen fakat farklı sanat dallarında uygulanabilecek olan, “video mapping” tekniğinin video sanatı ve enstalasyon bağlamında uygulanmasına bir örnek teşkil etmesi amacı ile yapılan bu çalışma; video mapping ile ilgili çalışmaların az sayıda olması nedeniyle bundan sonra araştırma yapacaklara da katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Video mapping tekniği kullanılarak hazırlanan uygulamanın kamuya açık bir mekân içinde sergilenmesi ile kurgulanan sanatsal çalışmanın mekân ile bütünleşmesi ve ilişki kurması hedeflenmiş, bu sayede izleyicinin eseri, deneyimleyerek yorumlayabilme imkânı sunulmuştur. İzleyicilere yöneltilen sorular ile anlamlandırma sürecinin tespit edilmesi amaçlanmıştır.

1.3. Araştırmanın Önemi

Postmodernizmi modern sanattan ayıran en önemli özellik kullanılan tekniklerdir. Postmodernist sanatta; kurgu, kolaj, manipülasyon ve video mapping gibi teknikler yeniden üretim süreçlerinden bir kaçıdır. Modernizmde “sanat için sanat” anlayışı var iken postmodernizmde sanatın daha çok eleştirel tarafı gündeme gelmiştir. Teknolojinin gelişmesiyle yeniden üretim, üretim ve çoğaltım teknolojilerine dönüşmüştür. Bununla birlikte on dokuzuncu yüzyılda multidisipliner çalışma platformlarının ortaya çıktığı bilinmektedir. Günümüzde tüm disiplinler iç içe geçmiş, sınırlar ortadan kalkmıştır. Multidisipliner alanda en etkili tekniklerden biri olan “Video Mapping” tekniği ile hazırlanacak uygulama sayesinde kavramsal sanatta anlam üretim sürecinin detaylı olarak ele alınması; bununla birlikte örnek bir

uygulamanın yapılması ile bu çalışmanın literatüre katkı sağlaması hedeflenmektedir. İzleyici ile gerçekleştirilen gözlem ve görüşme tekniği ile multidisipliner bir uygulama olan “Matisse’s collage garden” isimli uygulamada kullanılan video mapping tekniği hakkında izleyicinin yaklaşımının ortaya konulması önem taşımaktadır.

1.4. Kapsam ve Sınırlıklar

Çalışma kapsamında video mapping tekniği, video sanatı ve enstalasyon üzerinden irdelenmiştir. Gerçekleştirilen uygulamada video mapping tekniği kullanılmış, hazırlanan video çıktıları ve tasarlanan platform ile birlikte video sanatı ve enstalasyon bağlamında uygulanmış ve sergilenmiştir. Zaman, bütçe, mekânsal, iklim şartları sınırlılıklar bağlamında yapılan uygulama iki gün süre ile sergilenmiş ve bu süre boyunca kamuya açık alanda uygulamayla etkileşime geçen izleyiciler üzerinden değerlendirilmeye gidilmiştir.

1.5. Tanımlar

Video Sanatı, Enstalasyon Sanatı, Kavramsal Sanat, Video Mapping.

1.6. Yöntem

Tez üç ana bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde Sanayi Devrimi sonrası kitle kavramının ortaya çıkışı ve ilerleyen teknoloji ile beraber gelişen sinema ve televizyon endüstrisine yer verilmiştir. Bu bağlamda gelişen teknolojinin beslediği sanat üretim tekniklerine değinilmiştir. Modernizm sonrası ortaya çıkan postmodern tepkime olarak ortaya çıkan sanat akımları başlığı altında Dadaizm, Fluxus, Kavramsal sanat, Enstalasyon sanatı, video sanatı ve kamusal sanat incelenmiş ardından dijital sanat ve medyanın ayrı bir başlıkta ele alınmıştır.

İkinci bölümde Video Mapping kavramı tarihsel olarak ele alınmış örneklerle uygulama örneklerine yer verilmiştir.

Üçüncü bölümde “Matisse’s Collage Garden” isimli uygulama çalışması gerçekleştirilmiştir. Multidisipliner çalışmaların temelini oluşturduğu düşünülen “kes-

yapıştır” tekniği ile literatürde önemli bir yeri olan Henri Matisse’in ”kes-yapıştır” çalışmalarındaki kolajlarının içinde yer alan figürlerin kullanılması anlamlı bulunmuştur. Kendinden önce kes yapıştır tekniğinin kullanan Picasso ve diğer isimlerden daha farklı bir yol izleyen yirminci yüzyılın en önemli modern sanat ressamlarından olan Matisse, kolajlarını oluştururken kestiği parçaları guaj boya ile renklendirip, bu tekniği heykel yontma ile özdeşleştirmiştir. Multidisipliner çalışmaların temelini oluşturduğu düşünülen “kes-yapıştır” tekniğinin aynı zamanda video sanatında kullanılan önemli bir teknik olduğu düşünülmektedir.

Bu bağlamda uygulama aşamasında Henri Matisse’in ”kes-yapıştır” tekniğinden faydalanılmıştır.

Çalışma kapsamında, literatür taraması yapılmış, kaynak olarak; kitaplar, tezler, yayımlanmış sunumlar ve röportajlar, dergiler ve yazarı belli olan internet içeriklerinden faydalanılmıştır. Edinilen bilgiler ışığında uygulama aşamasına geçilmiştir.

Karasar’a göre; uygulama, problem çözme odaklı bir araştırma tekniğidir ve araştırma çerçevesince iyileştirmeler, yenilikler hedeflenmektedir. Bilginin ve verinin denemeyle gerçekleştirilen uygulamasıdır (2016, s.49). Gerçekleştirilen uygulamanın sergileme aşamasında dışarıdan gözlem tekniğine başvurulmuş, izleyicilerin tepkileri gözlenmiştir.

Gözlem tekniğinin üzerinde durulacak en önemli noktası, gözetilenlerin doğal ortamlarında bu tekniğin gerçekleştirilmesidir. Dışarıdan gözlem tekniğinde gözlenen gözlemcinin eyleminden habersizdir. Bu nedenle gözlenenin etki altında kalma ihtimali çok düşüktür (Karasar, 2016, s. 200-203). Bu tekniğin seçilmesinin nedeni, gözlemci tarafından ortaya konulan olgu karşısında gözlenen kişilerde gerçekleşen tepki ve davranışlarını açıklama amacıyla kullanılan bir veri toplama tekniği olmasıdır.

Gözlem tekniğinin gerçekleştirilmesinin ardından basit rastlantısal örnekleme yöntemi ile izleyicilere dört adet açık uçlu yapılanmamış soru yönlendirilip görüşme gerçekleştirilmiştir.

Karasar'ın, Bilimsel Araştırma Yöntemleri (2016) adlı eserinde de belirttiği gibi görüşme tekniğinde söylenenlerin yanı sıra mimik ve jestlerden yola çıkılarak tespitler gerçekleştirmek mümkündür. İzleyici ile gerçekleştirilen görüşmelerde sunulan olgu kapsamında belirlenmiş konularda genel fikir, tutum ve davranışların ortaya konulması önem taşımaktadır. Yapılanmamış görüşme tekniğinde görüşmenin gidişatına göre konu hakkında bilgi sahibi olan görüşmecinin yönlendirmesi ile sorular farklılık gösterebildiğinden, görüşme soruları, izleyicilerin tepkilerine göre yöneltmiştir.

Bu bağlamda çalışmada uygulamalı araştırma yöntemi tercih edilmiştir. Uygulanan çalışma sınırlılıklar kapsamında kamuya açık alanda iki gün süre ile sergilenmiştir. İkinci olarak sergileme süresince dışarıdan gözlem tekniğine başvurulmuş, araştırma verisi toplamak için çalışmayla etkileşime geçen altı kişi ile görüşme yapılmıştır.

Görüşme soruları

1. Çalışmayı nasıl anlamlandırdınız? Biçimsel olarak değerlendirir misiniz?
2. Gördüğünüz çalışmayı sanat eseri olarak tanımlar mısınız?
3. Uygulamanın ortaya konulmasıyla ilgili teknik süreç hakkında bilginiz var mı? Varsa nedir, yoksa yorum yapabilir misiniz?
4. Sizce sergileme yeri ve zamanı uygun mu? Bu uygulamayı galeride görmemiz anlamlandırma adına bir değişiklik yaratır mıydı?

2. “VIDEO MAPPING” TEKİNİNİN UYGULANMASI

2.1. Uygulama Çalışması

Birinci ve ikinci bölümde video mapping ve enstalasyonun tarihsel süreci ele alınmış ve kavramsal sanat hakkında bilgi verilmiştir. Çalışmanın bu bölümünde ise güzel sanatlar, reklam, mimarlık gibi birçok alanda kullanılan video mapping tekniği ile enstalasyon bağlamında multidisipliner bir uygulama çalışması oluşturmak

hedeflenmiştir. Video çalışmalarının zemin üzerinde gerçekleştirilmesinden dolayı enstalasyon değeri taşıdığı bilinmektedir. Ancak “Matisse’s Collage Garden” isimli hazırlanacak uygulamada perdeleme yöntemiyle görüntü çoğaltımı sağlanıp, platform içine yerleştirilen makette ise platformdan bağımsız video tasarımı ile video mapping üretilmesi planlanmıştır.

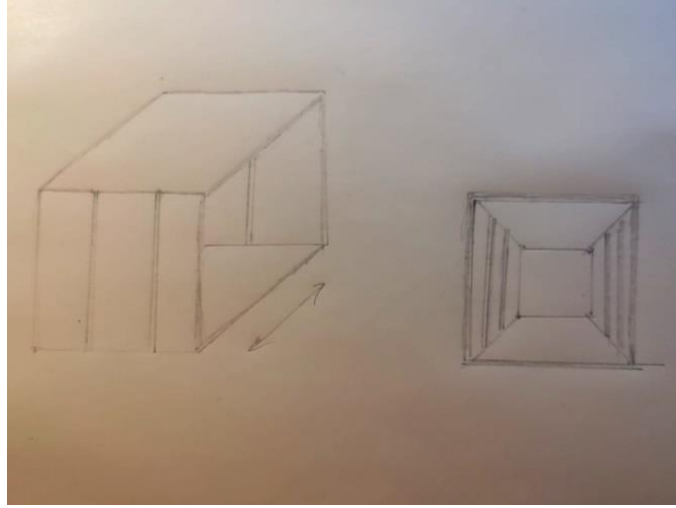
Günümüzde multidisipliner çalışma tekniklerinin sanatta yer bulmasının en önemli etkeninden birisinin “kes-yapıştır” ve kolaj tekniği olduğu bilinmektedir. Ortaya konacak kavramsal çalışmanın temel amacı; sanatı bir işlev etkinlik ve süreç olarak tanımlayan Henri Matisse’in kolaj çalışmalarından esinlenerek, tasarlanan platform bünyesinde üç boyutlu görüntüler elde edip bu kolaj öğelerinin izleyiciye “kolaj bahçesi” hissiyatını aktarmaktır.

2.2. Projenin Gelişim Süreci

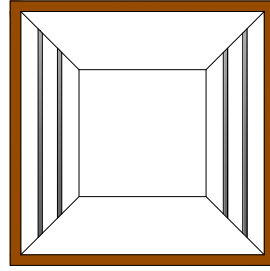
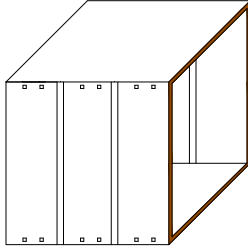
2.2.1. Uygulamanın Eskiz Çalışmaları ve Düzenegin hazırlanması

Uygulamanın Eskiz Çalışmaları

Projede kullanılacak platformun öncelikle ana hatları planlanmıştır. Bahçe prototipini ortaya koymak için kâğıt üzerinde yapılan eskiz çalışmalarının sonucunda 50x50x50 bir küp tasarlanmıştır. Projeksiyon yansıdığı zaman ışıkla birlikte küpün iç hatlarını net olarak göstereceği düşünülerek tül perde germek için 4 adet karşılıklı kesik yapılması uygun görülmüştür (Bkz. Görüntü 61). Ardından eskiz olarak son haline ulaşan platform, AutoCAD isimli programda 3D olarak çizilmiştir (Bkz. Görüntü 62).



Görüntü 61. Eskiz / Platform



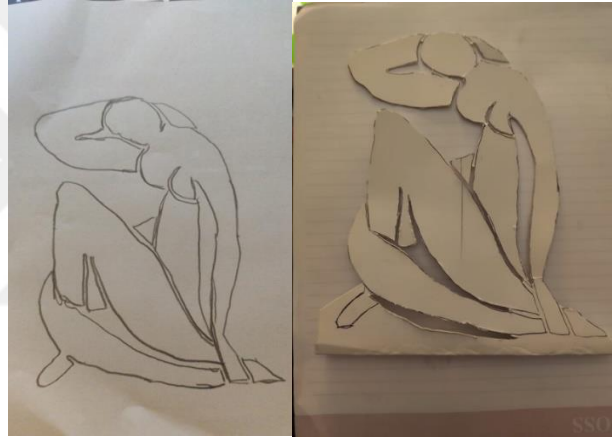
Görüntü 62. Autocad 3D Çizim / Platform

Ardından Henri Matisse'nin en bilinen eserlerinden biri olan “Nu Bleu II” nin (Bkz. Görüntü 63) çizimi yapılmıştır. Yapılan çizim transfer kâğıdı ile karton üzerine aktarılıp (Bkz. Görüntü 64) sahip olduğu boşluklu yapıdan dolayı mapping’de kullanılmak üzere kesilirken belirli bağlantı noktaları bırakılmıştır (Bkz. Görüntü 65).

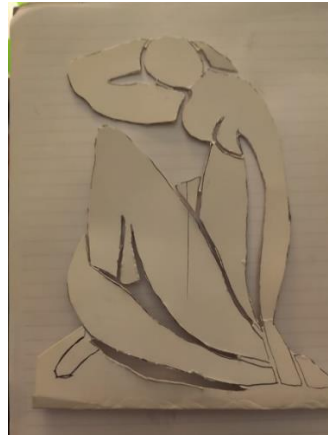


Görüntü 63. Henri Matisse – “Nu bleu II”, 1952

Kaynak: <https://www.bernardchauveau.com/en/matisse-henri/167-henri-matisse-nu-bleu-ii.html> /E.T. 11.12.2019



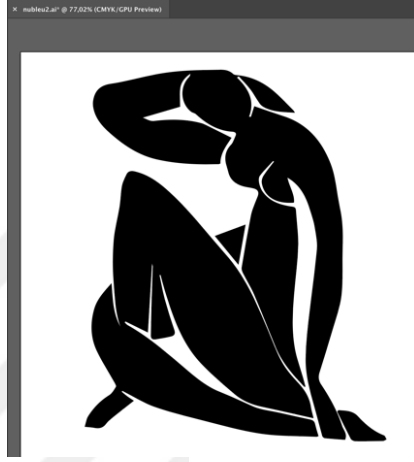
Görüntü 64. “Nu Bleu II” Eskiz Resim: “Nu Bleu II” Karton Transfer



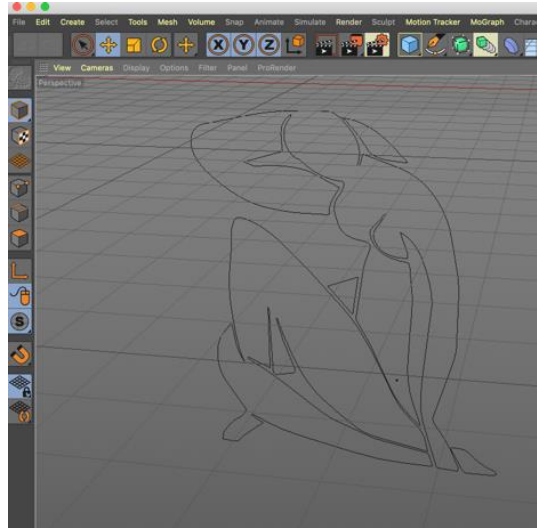
Görüntü 65. “Nu Bleu II” Maket

2.2.2. Uygulamanın Dijital Ortamda Hazırlanması

“Nu Bleu II” tasarımının maskelenmesi için öncelikle “Adobe CC Illustrator” programında vektörel çizimi yapılmıştır (Bkz. Görüntü 66). Ardından “Illustrator 8” formatında kaydedilen çalışma “Cinema 4D” programına aktarılmıştır (Bkz. Görüntü 67). Mapping işlemi ve performans için kullanılacak olan “Resolume Arena” isimli programda geometrik olmayan formların mapping işlemleri Cinema 4D’den alınan çıktı ile sağlanmaktadır.



Görüntü 66. Illustrator çizim



Görüntü 67. C4D çizim

Platformun genelinde kullanılacak görseller Henri Matisse’nin kolajlarından seçilmiştir. İnternet üzerinden edinilen eserler “Adobe CC Photoshop” üzerinde

parçalara ayrılmış (Bkz. Görüntü 68) ardından “Adobe After Effects” isimli programda düzenlenerek “.mov” biçiminde kaydedilip Resolume Arena’ya uygun hale getirilmiştir.



Görüntü 68. Photoshop üzerinden resim ayrıştırma

Düzenegin hazırlanması

AutoCad üzerinden üç boyutlu olarak çizimi tamamlanan platform için uzman kişilerle gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda 10 mm ve 15 mm kalınlığında mdf plakalar kullanılmaya karar verilmiştir (Bkz. Görüntü 69). Küpün 6 yüzeyinin kapalı olması 2 yüzünün ise açık bırakılması planlanmıştır. Projeksiyon yansıdıktan sonra gelen görüntü küpün içinde ki 3 tül perde den geçerek kırılacaktır. Tülleri monte etmek için küpün yanlarının 5 mm olması planlanmıştır (Bkz. Görüntü 70). Platformda kullanılan tül ışığı geçirme oranı yüksek ve delikli bir yapıya sahiptir (Bkz. Görüntü 71).



Görüntü 69. Platform görünümü



Görüntü 70. Tül perde için hazırlanan kesikler



Görüntü 71. Tül geçirme aşaması

2.2.3. Video Çıktılarının Mapping İşlemi

Mapping işlemi için Resolume Arena isimli program kullanılmıştır (Bkz. Görüntü 72). Öncelikle küp içinde duran “Nu Bleu II” kolajının maketi mapping yapılmıştır. “Nu Bleu II” figürünün sahip olduğu boşluklu yapıdan dolayı mapping çevresinde Cinema 4D’den aktarılan görüntü aracılığıyla kontür bırakılarak yapılmıştır (Bkz. Görüntü 73). Programda haritalama tamamlandıktan sonra maket üzerinde test edilmiştir (Bkz. Görüntü 74). Ardından programda yeni bir yüzey açılıp mapping yapılan birinci yüzey kopyalanıp, haritalama tersine çevrilmiştir (Bkz. Görüntü 75). Böylelikle maket ve platforma farklı görüntüler sağlanabilecektir (Bkz. Görüntü 76).



Görüntü 72. Resume Arena



Görüntü 73. Resume arenaya aktarılan görüntü



Görüntü 74. Maketin mapping işleminin test edilmesi



Görüntü 75. Platformun mapping yapıp test edilmesi



Görüntü 76. Platform ve maketin aynı anda mapping yapılıp test edilmesi

2.3. Uygulama Aşamasında Kullanılan Ekipmanlar

- Projeksiyon model: VIEWSONIC PLED-W800
- WXGA(1280x800) 16:10 Çözünürlük LED
- 800Ansi Lümen Parlaklık ve 120.000 Kontrast 30.000
- SuperColor 1.07 Milyar Renk Desteği
- SonicMode 2Wx2
- MacBook Pro 15 inch
- After Effect: Video hazırlama
- Cinema 4D: Maskeleme
- Illustrator: Maskeleme
- Photoshop:Görsel düzenlenme
- AutoCad: Üç boyutlu modelleme
- Resolume Arena: Haritalama, Kurgu, Performans
- Tül perde
- Karton
- Yapıştırıcı

- Maket Bıçağı
- Çift Taraflı Bant

2.4. Video Mapping Tekniği ile Hazırlanan Projenin Uygulanması

Platform ve maketin Illustator ve Autocad çizimlerinin maske versiyonlarının Resolume Arena aktarımının ardından herhangi bir taşma olup olmaması adına kontrol edilmiştir. Projeksiyon, platform ve maketin konumlarına göre yansıtmanın ardından ortaya çıkan sapmalar düzenlenmiştir.

- Platform için görüntülerin belirlenmesi
- Maket için sahnelerin belirlenmesi
- Müzik seçimi
- Belirlenen sahnelerin sürelerinin hesaplanması
- Kurgularının gerçekleştirilmesi

Tasarım programları tarafından yaratılan görüntüler Resolume Arena ile kompozisyon haline getirilmiştir. Maket ve platforma farklı katmanlar tanımlayarak görüntüler ayrıştırılmış belirlenen kurguda sahnelenmiştir. Resolume Arena'nın sahip olduğu temel düzen ayarları ile 2 farklı layer'ın dilimlerinin birbiriyle planlanan senkronu sağlanmıştır (Bkz. Görüntü 77-78).



Görüntü 77. Uygulama



Görüntü 78. Sonuç detay

Hazırlanan platform kamuya açık alanda iki gün süreyle sergilenmiştir. Bu alan seçilirken uygulamanın iç mekanda gerçekleştirilmesi projenin teknik detayları gözetilerek kararlaştırılmıştır. Enstalasyon, video mapping çalışmasının görünürlüğünü arttırmak amacıyla sergilenecek alanın giriş bölümünde konumlandırılmıştır. (Bkz. Görüntü 79).



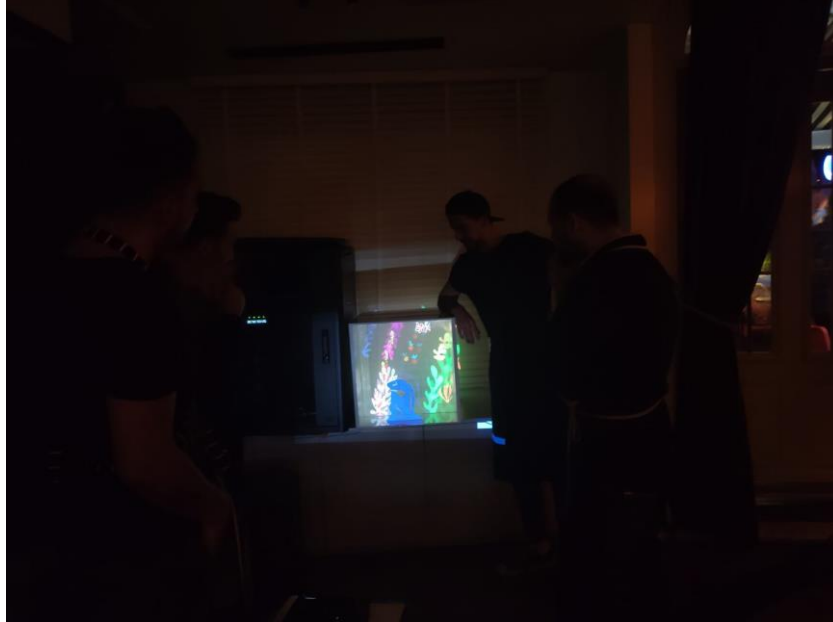
Görüntü 79. Yerleşim

Platformun uygun konuma yerleřtirilmesinin ardından hazırlanan çerçevede video görüntüler projeksiyon aracılığıyla yansıtılmıř ve haritalama için teknik düzenlemeler yapılmıřtır. (Bkz. Görüntü 80).



Görüntü 80. Yerleřim, düzenleme

Düzenlemeler tamamlandıktan sonra uygulama izleyiciye sunulmuřtur. (Bkz. Görüntü 81-82)



Görüntü 80. İzleyici



Görüntü 81. İzleyici yakın plan

2.5. Çalışma / Uygulama Bulguları ve Değerlendirme

Video mapping tekniğinin video sanatı ve enstalasyon kapsamında uygulanacağı bu örnek çalışma ile video sanatı ve enstalasyonda uygulanabilir olup olmadığı ortaya koyulmaya çalışılmıştır.

Uygulama iki gün süre ile kamuya açık alanda sergilenmiştir. Tasarlanan platform enstalasyon bağlamında iç mekana yerleştirilmiştir. Teknik olarak planlanan tüm adımlar sergilemede uygulanmıştır. Dijital olarak hazırlanan çıktılar sergi sırasında projeksiyon ile platform üzerine haritalanarak yansıtılmıştır.

Platformun kamuya açık alana yerleştirilmesinin ardından uygulama iç mekana giriş yapan kişilerin ilgisini çekmiştir. İzleyicilerin bir kısmı enstalasyonla uzaktan

ilişki kurmuş, bir kısmı da platformun yakınına kadar gidip anlamlandırmaya çalışmıştır. Bazı kişiler platforma temas ederek materyali anlamaya çalışmıştır. Bir kısmı ise ilgilenmemiş, uzaklaşmıştır. İzleyicilerin platform ile ilişki kurmasının ardından çevreye bakınarak, platform ile ilgili soru soracak sorumlu kişi arayışına girdikleri gözlemlenmiştir.

Dışarıdan gözlemin yönteminin gerçekleşmesinin ardından basit rastlantısal örnekleme ile altı kişiye görüşme soruları yöneltilmiştir.

Demografik öğeler dikkate alınmaksızın araştırma sorularına alınan cevapların değerlendirmesi şu yöndedir;

Soru 1

Çalışmayı nasıl anlamlandırdınız? Biçimsel olarak değerlendirir misiniz?

Görüşülenler çalışmayı biçimsel olarak televizyon formuna benzetmişlerdir. Akvaryum olduğunu düşünen üç kişi olmuştur. Yüz ifadelerinden ve söylem tarzlarından çalışmanın tamamlanmamış olduğu izlenimine kapılmış oldukları anlaşılmıştır. Görüşülenlerin hepsi kendilerinde, uygulamanın görsel anlamda devamlılığının olacağı hissini uyandırdığını ifade etmişlerdir.

Soru 2

Gördüğünüz çalışmayı sanat eseri olarak tanımlar mısınız?

Görüşülenlerin bu soruya çekingen yaklaştığı gözlemlenmiştir. Soru üzerine düşünen dört görüşülen çalışmayı sanat eser olarak tanımlayabileceklerini ifade ederken, 2 görüşülen çalışmanın sanat eseri olarak değerlendiremeyeceğini belirtmiştir.

Soru 3

Uygulamanın ortaya konulmasıyla ilgili teknik süreç hakkında bilginiz var mı? Varsa nedir. Yoksa yorumlar mısınız?

Görüşülenlerin en çok ilgisini çeken nokta platform içinde oluşan üç boyutlu görüntünün nasıl ortaya konulduğu olmuştur. Fikir yürütmeye çalışan görüşülenler video mapping tekniği ve projenin teknik süreci hakkında herhangi bir bilgiye sahip olmadıklarını belirtmişlerdir. Görüşülenler çalışma için led ekran, televizyon, bilgisayar gibi yorumlar yapmıştır. Teknik süreçle ilgili bir yorum alınamamıştır.

Soru 4

Sizce sergileme yeri ve zamanı uygun mu? Bu uygulamayı galeride görmeniz anlamlandırma adına bir değişiklik yaratır mıydı?

Görüşülenler bu soruya farklı cevaplar vermişlerdir. Sergileme yerinin uygun olduğunu düşünenler galeride gördükleri zaman sanatsal anlamda yorum yapabileceklerini söylerken, sergileme yerini anlamsız bulan görüşülenler galeri de herhangi bir farklılık olmayacağı belirtmiştir.

Değerlendirme

Altı kişi ile gerçekleştirilen bu görüşmede en çok dikkat çeken nokta platform içerisinde oluşan üç boyutlu görüntü olmuştur. Görüşülenlerin uygulamanın teknik yöntemi konusunda fikir yürütmeye çalıştıkları gözlemlenmiştir ancak video mapping tekniği ile ilgili herhangi bir yorum getirmemiştir. Sanat eseri olarak nitelendirme değerlendirilmesinde ise görüşülenler uygulamayı “değişik” olarak tanımlamışlardır. Çağdaş sanat eserleri ve multidisipliner eserlere ulaşımın çok kolay olmaması ve ülkemizde yaygın olmaması nedeniyle çalışmaya yabancılik çekmişler ve anlamlandırma konusunda zorluk yaşamışlardır.

Video mapping tekniği kullanılarak hazırlanan uygulama sergilenmiş olup, alanında ve uygulanabilirlik anlamında örnek teşkil etmektedir. İzleyici bu eseri deneyimleyip yorumlayabilme imkanı bulmuştur. Gözlem tekniğiyle birlikte görüşme tekniği kullanılarak video mapping tekniği ile hazırlanan eserin izleyici bağlamında anlamlandırma süreci ortaya konulmaya çalışılmıştır.

On dokuzuncu yüzyıldan önce eserin sergileme değerinden çok kült değerinin önemli olduğunu belirten Benjamin bu iki değer zıt bir dengesi olduğunu belirtip aynı zamanda yükselen sergileme değerinin eserlere farklı işlevler kattığının altını çizmiştir. Enstalasyon bağlamında mekan ile bütünleşen eser kapsamında yöneltilen görüşme sorularıyla mekanın algıya olan etkisi ortaya konmuştur. Bell'in tanımladığı “anamlı biçim” kavramında ise formlar renk ve çizgilerin anlam sürecine katılarak yorumlanmasının ancak izleyiciyi anlamlı biçime götüreceğini ifade etmekteydi. İzleyicinin anlamlandırması eserin sergilendiği fiziksel ortam ile de oldukça yakından etkilidir. Alınan cevaplarda izleyicinin eserin galeride görülmesiyle birlikte sanat eseri olarak tanımlayabileceği sonucuna varılmaktadır.

Eco; sanatçının eserini tamamlanmamış bir yapıt olarak sunduğunu ve nasıl tamamlanacağına dair kesin bir düşüncesi olmadığını belirtmiştir. Bu durumda sanatçı sadece yönlendiren durumdadır. Uygulama karşısında izleyiciden gelen cevaplara baktığımızda eserin tanımlamasıyla ilgili farklı sonuçlara ulaştığımızı görmekteyiz. Akvaryum, led ekran, televizyon, bilgisayar, çizgi film gibi farklı formlar üzerinden izleyici bireysel anlamda yorumlar getirmiştir.

SONUÇ

Sanat ve sanatta kullanılan üretim biçimleri içinde bulunduğu dönemin koşullarından daima etkilenmiştir. On dokuzuncu yüzyılda toplumda yaşanan gelişmeler kitle kültürünün oluşması, popüler kültürün ortaya çıkışı ve yirminci yüzyılda gerçekleşen Sanayi Devrimi birçok alanda olduğu gibi sanatta da dönüm noktası olmuştur. Kapitalizmin bir sonraki aşamaya yani emperyalizme ulaşması, sanayileşme ardından sınıfların ortaya çıkmasıyla beraber toplumun değişim dönüşüm geçirmesinin yanında sanat alanında da bilimsel gelişmeler farklı tekniklerin gelişmesine neden olmuştur. Tekniğin yanı sıra Sanayi Devrimi'nden sonra ortaya çıkan pek çok araç gereç ve iletişim aygıtları sanatın konusu haline gelmiştir. Yirminci yüzyılda hazır nesne kavramı sanatta yer bulmuştur. “Kes-yapıştır” ve kolaj gibi teknikler aynı anda kullanılmaya başlanmıştır. Bu gelişmeler sonucunda çalışma ve üretim alanları birbiri içine geçmiş, sanatta çok yönlülük oluşmuştur.

Bu çalışmada video sanatı ve enstalasyon sanatının ortaya çıkışı derinlemesine incelenmiş, sanatta elektronik medyanın yer almasının ardından son yıllardaki kullanımı farklı disiplinler arasında da yaygınlaşan video mapping tekniği ile bir video yerleştirme çalışması yapılmıştır. Video mapping, temeli dijital video çıktılarına dayanmaktadır. Bu çıktılar pek çok biçimde oluşturulabilmektedir. Gerçekleştirilen çalışmada birden fazla teknik kullanılmasının yanı sıra üretim açısından da çeşitlilik vardır. Tasarlanan platform içerisinde “kes-yapıştır” ve kolaj tekniği ile literatürde önemli bir yeri olan Henri Matisse'nin “kes-yapıştır” figürlerinin kullanılması anlamlı bulunmuştur. Platformda iki farklı haritalama yüzeyi oluşturulmuş, düzenek içerisinde kullanılan tüller sayesinde derinlik etkisi sağlanmıştır. Tül alanlara ve figürde farklı mapping işlemleri ve video çalışmaları yapılmıştır. Figürün platform içerisinde enstalasyon bağlamında değer taşıması hedeflenmiştir. Çalışma multidisipliner anlamda literatürde bir örnek teşkil etmektedir.

Gerçekleştirilen araştırma sonucunda, günden güne multidisipliner çalışma alanlarının çoğaldığı ve sanatçıların eser üretiminde giderek birçok teknikten faydalanacağı öngörülmektedir. Özellikle sanat alanında uygulanan video mapping çalışmaları izleyici etkileşimi açısından büyük bir önem taşımaktadır. İnteraktif

alışmalarda izleyici eseri bireysel olarak deneyimleyip anlamlandırmaktadır. Türkiye’de reklam, pazarlama gibi alanlarda video mapping tekniđi ile örnekler gerekleřtirilirken, sanat alanında bu tekniđin kullanımının dünya geneline kıyasla tercih edilmediđi grlmektedir. Uygulanan bu alışmada video mapping tekniđi ile tecrbi bir alışma gerekleřtirilebileceđinin gsterilmesi amalanmıřtır. Geliřen medya tekniklerinin geleneksel sanat ile btnleřebileceđi hakkında yol gsteren bir alışma olması hedeflenmiřtir. Video mapping tekniđi kılavuzluk etmesi adına, kullanılan programlar ve gidiř yolu detaylı olarak aıklanarak uygulama gerekleřtirilmiřtir. Uygulama kapsamında gerekleřtirilen gzlem ve grřme tekniđi ile izleyicinin video mapping tekniđi hakkında sahip olduđu deneyim ve bilgi deđerlendirilmeye alıřılmıřtır. Bu deđerlendirmenin sonucunda ise izleyicinin bu tekniđe yabancı olduđu ve anlamlandırmada zorluk yařadıđı tespit edilmiřtir.

Gerekleřtirilen sergi sonrası yapılan deđerlendirmelerden yola ıkılarak video mapping tekniđi kullanılarak hazırlanan uygulamanın anlamlandırma noktasında izleyicilerden farklı grřler gelmiřtir. Sanatsal alışmalarda sanatı ya da uygulamacı dřnsel anlamda izleyiciye bir noktaya kadar kılavuzluk etmektedir. İzleyici uygulamanın bulunduđu mekan ve kendi birikiminden hareketle esere anlam katmıřtır. Bylelikle eserin kiřiler tarafından farklı bir řekilde okunduđunu ifade edebiliriz. Geliřen teknoloji ile birlikte sanat alanında kullanılan tekniklerin sayısı her geen gn artmaktadır. Video mapping tekniđi kullanılarak video sanatı ve enstalasyon bađlamında sanatsal alanda gerekleřtirilen bu uygulamanın rnek teřkil etmesi hedeflenmiřtir.

KAYNAKÇA

- Arapoğlu, F. (2019). Disiplinlerarası Sanat Bağlamında Mekânsal İletişim. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(1): 27-54.
- Arapoğlu, Ö. (2015) Estetik Bir Direniş Hareketi: Fluxus. *Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi*, 35.
- Arnold, D. (2009). *A Companion to Contemporary Art Since 1945*. John Wiley & Sons.
- Atakan, N. (2015) *Sanatta Alternatif Arayışlar*, İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları.
- Atal, M. T. (2008). “Günümüz sanat formu olarak Video art”. Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.
- Atiker, B. (2010). Yerleştirme Sanatında Yansıtım Hizalama ile Artırılmış Gerçeklik Tasarımları. *Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(1), 99-121.
- Avcı Tuğal, S. (2018). 21. Yüzyıl Çağdaş Sanat Önermesi Olarak Peter Greenaway’ın Last Supper Dijital Video Enstalasyonu. *Art - Sanat Dergisi*, (9): 415-426.
- Ayhan, K., (2018) Video Projeksiyon Eşlemesi Teknolojisinin İç Mekan Sergilemeye Etkisi ve Bir Uygulama. Başkent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Azuma, R. T. (1997). A Survey of Augmented Reality. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6, 355.
- Bağatır, R. D. (2011). Nesnenin Ötesi: Kavramsal Sanatın Dayanak Noktaları. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(7), 23-33.
- Bayraktar, G. (2019). “Sanatta Sosyal Bir Organizma: Eşya”. *İdil*, 59 (Temmuz): 890-904.
- Benjamin, W. (2015). *Teknik Olarak Yeniden-Üretilebilirlik Çağında Sanat Yapıtı*. Zeplin Düşünce Yayınları.

- Benjamin, W. (2019). *Pasajlar (A. Cemal, Çev.)*. İstanbul: YKY.
- Bozdurgut, A. Enformasyon Çağı Sanatında Kronotopos: Zihnin Tasarlanması Olarak Yazılım. *Sanat-Tasarım Dergisi*, 1(4), 11-14.
- Bozkurt, M. (2005) *Video Sanatı*, Ankara: Bileşim Yayınları.
- Cartiere, C., & Zebracki, M. (Eds.). (2015). *The Everyday Practice of Public Art: Art, Space, and Social Inclusion*. Routledge.
- Cottingham, D. (2005). *Modern Art: A Very Short Introduction* (Vol. 120). Oxford University Press.
- Çevik, N., Bingöl, M., Özkul, D. (2019). Kamusal Alan Bağlamında Kentsel Mekânlarda Çağdaş Sanat Yansımaları. *Fine Arts*, 14(4): 284-297.
- Demirok, c. (2016). “Medya Sanatının Kuramsal Kaynakları ve Medya Sanatı Estetik Biçim Teorisinin İlk Sınırları”, Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Ekim, B. (2011). A Video Projection Mapping Conceptual Design And Application: Yekpare. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC*, 1(1), 10-19. <http://dergipark.ulakbim.gov.tr/tojdac/article/viewFile/5000047052/5000044345> adresinden erişilmiştir. Erişim Tarihi: Aralık 2015.
- Eroğlu, Ö. (2015) *Modern Sanat*, İstanbul: Tekne Yayıncılık.
- Farthing, S. (2014) *Sanatın Tüm Öyküsü*, Çin: Hayalperest Yayınevi.
- Fineberg, J. (2014). *1940’tan Günümüze Sanat*, İzmir: Karakalem Kitapevi Yayınları.
- Girgin, F. (2018), Sanatta Neon Işıkları. *Hitit Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* (3) 2315-2329.

- Glaves-Smith, John_ Chilvers, (2009). Ian - A dictionary of modern and contemporary art-Oxford University Press .epub https://www.academia.edu/20686242/Oxford_History_of_Art_-_After_Modern_Art
- Gökçen, T., (2016). Mimari Cephede Çok Boyutlu Tasarım Arayüzü Olarak Video Haritalama ve Algısal Mekân Deneyimi. Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Göze, M. (2012). Kavramsal Sanata Simgesel Bakış. Yüksek Lisans Tezi, Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü, İstanbul.
- Güner, A. ve Gülaçtı, İ.E. (2019). Küreselleşme ve Çağdaş Sanat. *Akademik İncelemeler Dergisi*, 14(1). http://www.ddekov.eu/e2/htm/01_definitions/11_constructions/05_02_Homothety.htm.
- İpşiroğlu, N., M. (2017) *Sanatta Devrim Yansıtmacılıktan Oluşturmaya Doğru*, İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- İrten, S. (2018). Gelenek ve Modernizm İkileminde Bir Ses (Sizlik): “Musiki İnkılabı”. *Online Journal of Music Sciences*, 3 (2), 98-121.
- Jennings, G., & Mondloch, K. (2015). *Abstract Video: The Moving Image in Contemporary Art*. Univ of California Press. p.27.
- Kant, I. (1984). Aydınlanma nedir? sorusuna yanıt. *Seçilmiş Yazılar*, 213-221.
- Kaplanoğlu, L. (2010). Sanatsal Bir Değer Olarak Kolaj. *Sanat Dergisi*, (13), 97-104.
- Karasar, N. (2016). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri: Kavramlar İlkeler Teknikler*, Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık Eğitim Danışmanlık.
- Keleşoğlu, B. & Uygungöz, M. (2014). Sanat ve Tasarımda Anamorfik Görüntüler. *Anadolu Üniversitesi Sanat & Tasarım Dergisi*, 7(7), 1-17. <http://dergipark.ulakbim.gov.tr/sanattasarim/article/view/5000188003/0> sayfasından erişilmiştir. Erişim Tarihi: 12 Mart 2016.

- Kılıç Taran, B. (2017). The Reflections of Postmodern Art Movements on Advertising in Consumer Society. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 3(2), 434-447.
- Koç, A, K. (2018) . İngiliz ve Amerikan Devrimlerine Fransız Devrimi Üzerinden Bir Bakış. *Liberal Düşünce Dergisi*, Yıl: 23, Sayı: 91-92, Sakarya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sosyoloji Bölümü, 53-72.
- Maniello, D. (2014). *Augmented Reality In Public Spaces Volume 1 New Technologies for the Art*. Italy: L Penseur.
- McLuhan, M. (2010). *Medyayı Anlamak*. Çev: Dilek İmançer. Ankara: De Ki Yayınları.
- Murray, C. (2012). *Yirmince Yüzyılda Sanatı Okuyanlar*, İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Odabaşı, Y. (2012). *Postmodern Pazarlama*. İstanbul: MediaCat Kitapları.
- Özsevgeç, Y. (2017) Postmodernizm Üzerine, *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 10(54): 135-142.
- Pektaş Turgut, Ö. (2012). *Kentsel Mekanda Dijital Yerleştirme Sanatı; Video Mapping*. Sanat ve Estetikte Asal Değerler; Zaman, Mekan, IV. Uluslararası Genç Sanat Tarihçiler Sempozyumu'nda sunulmuş bildiri, Ankara Üniversitesi Ankara.
- Raskar, R., Beardsley, P., Van Baar, J., Wang, Y., Dietz, P., Darren, J.L., Willwacher, L.T., (2004). *RFIG Lamps: Interacting with a SelfDescribing World via Photosensing Wireless Tags and Projectors*. Erişim: Aralık 2019, https://www.researchgate.net/publication/234788134_RFIG_lamps_Interacting_with_a_selfdescribing_world_via_photosensing_wireless_tags_and_projectors/link/09e41511b85d7d21ec000000/download
- Saygı, S. (2016). Kamusal Alanda Sözcüklerle Sanat. *Atatürk Üniversitesi Sanat Dergisi*, (29), 87-99.

- Selvi, Y. ve Koca, B. (2016). Banksy'yi Anlamak. *Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi*, Kasım/Aralık'16 9(18): 278-300.
- Sezen, T. (2003). Lumiere Kardeşler Öncesi Sinema. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi (Istanbul University Faculty of Communication Journal)*, (17).
- Shanken, E, A., (2012). *Sanat ve Elektronik Medya*, İstanbul: Akbank Kültür ve Sanat Dizisi :79
- Somyürek, S. (2014). Öğrenme Sürecinde Z Kuşağının Dikkatini Çekme: Artırılmış Gerçeklik. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, Kış 2014, 4(1), 63-80.
- Sürmeli, K. (2012). Dada Hareketinden Kavramsal Sanata. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 337-345.
- Süzen, H. (2010). Sanata Disiplinlerarası Bir Yaklaşım: Enstalasyon Sanatı ve Genco Gülan Örnekleme. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1 (6): 147-162.
- Tan, P. ve Boynik, S. (2007). *Olasılıklar, Duruşlar ve Müzakere: Güncel Sanatta Kamusal Alan Tartışmaları*, Pelin Tan, Sezgin Boynik (Der.), (ss.15-17) İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Timur, K. (1999). Tanımı Yapılamayan Postmodernizm. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1: 319-323.
- Trask, Scott. (2005). “Fransız Devrimi’nin Gerçek Sebebi Neydi?” (Çev: Bilal Canatan). *Liberal Düşünce Dergisi*, Kış 2015. Sayı:37, ss.1-9.
- Umay, M, Ç, (2017). “Dadaizm Akımı Kapsamında Öncü Sanatçılar ve Eserler”. Yüksek Lisans Tezi, Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya.
- Umberto, E. (2016). *Açık Yapıt*. İstanbul: Can Sanat Yayınları.
- Yaman, Z.Y. (2011). Siyasi/Estetik Gösterge” Olarak Kamusal Alanda Anıt ve Heykel. *METU JFA*, 28(1): 177-190.

- Yaylagül, L. (2016). *Kitle İletişim Kuramları*, Ankara: Dipnot Yayınları.
- Yengin, D. (2012) *Yeni Medya ve ...*, İstanbul: E Yayınları.
- Yıldırım, M. (2009). Modernizm, Postmodernizm ve Kamu Yönetimi. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 6(2): 380-397.
- Yıldız, H. (2015). Postmodernizm Nedir?. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (13).
- Yılmaz, M. (2013). *Modernden Postmoderne Sanat*, Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Zachary, W., Ryder, J., Hicinbothom, J., & Bracken, K. (1997). The Use of executable cognitive models in simulation-based intelligent embedded training. *Proceedings of Human Factors Society 41st Annual Meeting (1118-1122)*. Santa Monica, CA: Human Factor Society.

İnternet Kaynağı

<http://feymag.com/Haberler/Detay/Sanat/Joseph-Beuys-ve-Sanati> (erişim tarihi: 10/08/2019)

<http://lossyculture.altervista.org/nam-june-paik-distortions/> (erişim tarihi: 15/09/2019)

<http://media.rhizome.org/blog/3654/disp3.jpg> (erişim tarihi: 24/08/2019)

<http://projection-mapping.org/the-history-of-projection-mapping/> (erişim tarihi: 24/08/2019)

<http://refikanadol.com/works/melting-memories/> (erişim tarihi: 28/02/2019)

<http://www.adalidergisi.com/cms/adali-dergisi/2010-2019/2016/sayi-128-subat-2016/makale/1186/kavramsal-sanat> (erişim tarihi: 15/12/2019)

<http://www.artelectronicmedia.com/document/stelarc-ping-body> (erişim tarihi: 06/08/2019)

http://www.ddekov.eu/e2/htm/01_definitions/11_constructions/05_02_Homothety.htm (erişim tarihi: 28/12/2019)

http://www.llllllll.de/breath_e.html (erişim tarihi: 23/04/2019)

<http://www.medienkunstnetz.de/works/elektronische-decollage/images/3/?desc=full> (erişim tarihi: 08/09/2019)

<http://www.medienkunstnetz.de/works/hearts-beats-dust/> (erişim tarihi: 28/11/2019)

<http://www.medienkunstnetz.de/works/licht-raum-modulator/> (erişim tarihi: 12/09/2019)

<http://www.medienkunstnetz.de/works/piano-activities/> (erişim tarihi: 11/11/2019)

<http://www.museozauli.it/> (erişim tarihi: 06/10/2019)

<http://www.olats.org/schoffer/archives/cysppri.htm> (erişim tarihi: 28/10/2019)

http://www.projectors-av.co.uk/pics/keystone_lens_shift/keystone_angle.gif (erişim tarihi: 28/11/2019)

<http://www.realtimearts.net/article/issue44/5920> (erişim tarihi: 03/12/2019)

http://www.robertmallary.com/art/gallery4_found_materials/harpy.htm (erişim tarihi: 28/11/2019)

http://www01.zkm.de/algorithmische-revolution/index.php?module=pagemaster&PAGE_user_op=view_page&PAGE_id=10 (erişim tarihi: 01/11/2019)

<https://csdl-images.computer.org/mags/cg/2007/01/figures/g10906.gif> (erişim tarihi: 24/08/2019)

<https://d1k5w7mbrh6vq5.cloudfront.net/images/cache/c8/20/0b/c8200baee821737a391ab6f17e0f7c12.jpg> (erişim tarihi: 15/09/2019)

https://dataisnature.com/images/Tour_Lumiere.jpg (erişim tarihi: 28/10/2019)

https://en.wikipedia.org/wiki/Age_of_Enlightenment (erişim tarihi: 12/11/2019)

https://en.wikipedia.org/wiki/Projection_mapping (erişim tarihi: 10/11/2019)

<https://eprints.qut.edu.au/9024/> (erişim tarihi: 02/07/2019)

<https://frieze.com/tags/cabaret-voltaire> (erişim tarihi: 15/09/2019)

<https://i.ytimg.com/vi/Df7fZAYVAIE/maxresdefault.jpg> (erişim tarihi: 24/08/2019)

https://i.ytimg.com/vi/haaUd_mdE_c/maxresdefault.jpg (erişim tarihi: 24/08/2019)

<https://kevinbarryfineart.com/artists/john-gilbert-luebtow> (erişim tarihi: 08/10/2019)

https://live.staticflickr.com/7368/8912075901_9ceca9d70b_c.jpg (erişim tarihi: 02/04/2019)

<https://maryflanagan.com/work/domestic/> (erişim tarihi: 17/19/2019)

https://monoskop.org/El_Lissitzky (eriřim tarihi: 12/12/2019)

https://monoskop.org/images/3/31/Software_Information_Technology_Its_New_Meaning_for_Art_catalogue.pdf (eriřim tarihi: 28/10/2019)

https://monoskop.org/images/3/31/Software_Information_Technology_Its_New_Meaning_for_Art_catalogue.pdf (eriřim tarihi: 28/10/2019)

https://monoskop.org/images/3/31/Software_Information_Technology_Its_New_Meaning_for_Art_catalogue.pdf (eriřim tarihi: 29/10/2019)

https://monoskop.org/images/3/31/Software_Information_Technology_Its_New_Meaning_for_Art_catalogue.pdf (eriřim tarihi: 29/10/2019)

https://monoskop.org/images/3/31/Software_Information_Technology_Its_New_Meaning_for_Art_catalogue.pdf (eriřim tarihi: 30/10/2019)

https://monoskop.org/Zden%C4%9Bk_Pe%C5%A1%C3%A1nek (eriřim tarihi: 06/10/2019)

<https://museum.cornell.edu/exhibitions/fa%C3%A7ade-projection-lumi%C3%A8re-brothers-first-films> (eriřim tarihi: 15/09/2019)

<https://oss.adm.ntu.edu.sg/dgoh023/hyperessay-beyond-pages-1995-by-masaki-fujihata/> (eriřim tarihi: 02/05/2019)

<https://sonaristanbul.com/tr/2018/Sanat%C3%A7%C4%B1lar/nohlab> (eriřim tarihi: 30/12/2019)

<https://studio.maryflanagan.com/domestic/> (eriřim tarihi: 07/05/2019)

<https://thecharnelhouse.org/2014/06/19/laszlo-moholy-nagy-painting-and-photography/laszlo-moholy-nagy-kinetic-sculpture-gyros-in-motion-london-1936/> (eriřim tarihi: 15/09/2019)

<https://v2.nl/archive/works/lovers-leap> (eriřim tarihi: 26/04/2019)

https://wikieducator.org/He_Weeps_for_You (eriřim tarihi: 08/09/2019)

<https://www.britannica.com/biography/Marcel-Duchamp> (eriřim tarihi: 12/01/2020)

<https://www.canvasartrocks.com/blogs/posts/70529347-121-amazing-banksy-graffiti-artworks-with-locations> (eriřim tarihi: 06/10/2019)

<https://www.centrepompidou-metz.fr/en/dumb-type> (eriřim tarihi: 18/04/2019)

<https://www.digitalartarchive.at/database/general/work/beyond-pages.html> (eriřim tarihi: 01/11/2019)

<https://www.digitalartarchive.at/database/general/work/frontiers-of-utopia.html> (eriřim tarihi: 05/05/2019)

<https://www.e-skop.com/skopbulten/pasajlar-futurizm-dadaizm-ve-surrealizm-uzerine/4726> (eriřim tarihi: 06/09/2019)

<https://www.e-skop.com/skopdergi/duchampin-labirenti-first-papers-of-surrealism-1942/1939> (eriřim tarihi: 12/09/2019)

<https://www.e-skop.com/skopdergi/exposition-internationale-du-surr%C3%A9alisme-paris-1938/1941> (eriřim tarihi: 12/09/2019)

https://www.getyourguide.com/tr/milan-l139/1-hour-guided-tour-of-the-last-supper-by-leonardo-da-vinci-t167486/?utm_force=0 (eriřim tarihi: 25/10/2019)

https://www.imdb.com/title/tt10866222/?ref_=ttmi_tt (eriřim tarihi: 05/11/2019)

<https://www.istanbulsanatevi.com/sanatcilar/soyadi-c/caravaggio-michelangelo/michelangelo-caravaggio-aziz-paulun-hristiyan-olusu-4207/> (eriřim tarihi: 25/10/2019)

<https://www.moma.org/collection/works/127303> E.T.12.11.19

<https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2012/inventingabstraction/?work=226> (eriřim tarihi: 06/10/2019)

<https://www.praguego.com/honest-guide/dancing-house-building/> (eriřim tarihi: 15/09/2019)

https://www.researchgate.net/figure/Laszlo-Moholy-Nagy-h-Construction-1921_fig1_28158 (erişim tarihi: 12/09/2019)

<https://www.researchgate.net/profile/Kok-Lim-Low/publication/2545224/figure/fig1/AS:279314139500549@1443605088665/Underlying-physical-model-of-Taj-Mahal-top-and-enhanced-with-shader-lamps-bottom.png> (erişim tarihi: 24/08/2019)

<https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/nam-june-paik> (erişim tarihi: 12/09/2019)

<https://www.warhol.org/art-and-archives/> (erişim tarihi: 15/10/2019)

https://www.washingtonpost.com/entertainment/museums/bill-violas-videos-show-what-art-can-do-and-expose-what-the-barnes-collection-lacks/2019/08/12/d6c0eb40-bad7-11e9-a091-6a96e67d9cce_story.html (erişim tarihi: 12/04/2019)

<https://www.widewalls.ch/what-is-fluxus/> (erişim tarihi: 11/11/2019)

<https://www.wikiart.org/en/alexander-calder/man-1967> (erişim tarihi: 15/09/2019)

ÖZGEÇMİŞ

1991 İstanbul. Beykent Üniversitesi İletişim ve Tasarım lisans programının ardından İletişim Sanatları ve Tasarımı alanında yüksek lisans programını başarıyla tamamlamıştır. Sektörde Art Director olarak dijital ve geleneksel alanlarda işler üreten Yetimler, Fatih Sultan Mehmet Üniversitesi ve Marmara Üniversitesi'nde Öğr. Gör. olarak çalışmış halen Kültür Üniversitesinde akademik hayatına devam etmektedir. Yurtiçi ve yurt dışında birçok sergiye katılmış, kişisel ilgi alanı yeniden üretim kapsamında dijital sanatlar ve enstalasyondur, multidisipliner alanda sanat faaliyetlerini sürdürmektedir.

Gizem YETİMLER